

# DRUKMAHORA

*L'ULTIMO BRANCO*

GIOCO DI RUOLO DIESELPUNK FANTASY



QUICKSTART 2.5

*NEVE ROSSO SANGUE*



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

QUICKSTART 2.5

NEVE ROSSO SANGUE!

**DIRETTORE:** Mirko Pellicioni (MP Edizioni)

**AUTORI:** Roberto Di Salvatore,  
Mirko Pellicioni, Jari Lanzoni

**EDITING:** Rosa Maiorano

**COPERTINA:** Pietro Canepa

**GRAFICA E LAYOUT:** Mirko Pellicioni

**ILLUSTRAZIONI:** Pietro Canepa e Chiara Pellicioni

Segui Drukmahora L'ultimo Branco e MPedizioni su:



You Tube



[www.mpedizioni.it](http://www.mpedizioni.it)

[mpedizioni.editore@gmail.com](mailto:mpedizioni.editore@gmail.com)

# SOMMARIO

SOMMARIO.....	PAG. 02
INDICE DEI RIQUADRI .....	PAG. 02
INTRODUZIONE.....	PAG. 03
MATERIALE DI GIOCO .....	PAG. 04
LA VOCE NARRANTE.....	PAG. 04
I GIOCATORI .....	PAG. 05
TUTTI INTORNO AL FUOCO.....	PAG. 07
IL KELDRAK GLI ARTIGLI BIANCHI.....	PAG. 11
L'AUSTANK.....	PAG. 21
AREA 1: LABORATORIO .....	PAG. 31
AREA 2: LA PRIGIONE.....	PAG. 35
AREA 3: DEPOSITO .....	PAG. 41
AREA 4: CASERMA .....	PAG. 42
AREA 5: HANGAR .....	PAG. 45
AREA 6: CORTILE.....	PAG. 46
EPILOGO.....	PAG. 48
APPENDICE .....	PAG. 49
ARMI.....	PAG. 60
GLOSSARIO .....	PAG. 61

## INDICE DEI RIQUADRI

STORIA E REGOLE.....	PAG. 04
MORTE DI UN INDOMITO .....	PAG. 05
PUNTI VIS.....	PAG. 09
GIURAMENTI.....	PAG. 12
PECULIARITÀ .....	PAG. 12
FAVORIRE LA NARRAZIONE .....	PAG. 13
PROVE .....	PAG. 22
PROVE CONTRAPPOSTE .....	PAG. 24
SUCCESSO CRITICO .....	PAG. 24
VOCE DELLE DISFATTA .....	PAG. 26
PROVE DI BRANCO .....	PAG. 26
PUNTI DESTINO .....	PAG. 27
INCONTRI.....	PAG. 28
COMBATTIMENTO.....	PAG. 30
DANNI.....	PAG. 33
RECUPERO DELLE FERITE .....	PAG. 34
PROTEZIONI.....	PAG. 34
SCONTRO SOCIALE.....	PAG. 36
DONI E TRATTI .....	PAG. 43
RAGGI ED AREE DI EFFETTO .....	PAG. 43
CONDIZIONI .....	PAG. 46
GLOSSARIO.....	PAG. 63

# INTRODUZIONE

Il volumetto che avete tra le mani è l'Avventura Neve rosso Sangue! La Quickstart del gioco di ruolo narrativo **Drukmahora: L'Ultimo Branco**. Cosa si intende per gioco di ruolo narrativo? Per prima cosa è un gioco, per cui, per definizione, lo scopo è il divertimento di tutti; in questa Quickstart potrai interpretare gli **Indomiti** in una storia avvincente. Come in tutte le storie ci saranno momenti allegri, momenti tristi, momenti terrificanti, ricorda però che sei con i tuoi amici e che nessuno alla fine sarà incoronato vincitore ma tutti avrete vissuto una grande avventura. Se in un libro trovi un'avventura da leggere, in un Gioco di Ruolo trovi un'avventura da vivere. Gioco vuole anche dire regole, che verranno spiegate dettagliatamente all'interno di questo manuale. Ruolo si riferisce all'interpretazione: come attori che impersonano i personaggi di un film tu e i tuoi amici, i Giocatori, sarete i protagonisti di queste avventure. Uno di voi sarà invece la Voce Narrante che si occuperà di creare e dare vita al mondo che vi circonda, utilizzando il materiale contenuto in questa Quickstart. Gli altri giocatori interpreteranno gli Indomiti: eroi delle Progenie Oscure, una popolazione costituita da diverse specie, abitualmente considerate "mostruose", ormai portate sull'orlo dell'estinzione dai crudeli umani (Usamari). Narrativo significa che il focus è posto sul raccontare una storia, sul sentirsi parte di essa, le regole qui contenute vi aiuteranno in questo: la parola d'ordine è descrivere. Se sarai la Voce narrante ricordati di descrivere tutto! Fai in modo che gli altri Giocatori possano figurarsi chiaramente ciò di cui stai parlando. Immagina che sia un film e "guarda" nella tua mente la scena, poi descrivi tutti i suoi particolari ai tuoi compagni. Ne vedrete, figurativamente, delle belle! Se invece vorrai ricoprire il ruolo di Indomito descrivi con minuzia le azioni del tuo personaggio per caratterizzarlo, seguendo le indicazioni che troverai nella sua scheda descritta in appendice.

Il mondo di Drukmahora è un mondo oscuro, in cui gli oppressori hanno vinto e gli oppressi fanno di tutto per resistere, nonostante tutto. La violenza è parte integrante delle vicende che si susseguono. Ti troverai con i tuoi amici in situazioni complesse, impegnative, in cui le vostre scelte avranno il potere di determinare il futuro di molti, e spesso non ci sarà una scelta giusta, solo la meno sbagliata. Proprio perché il gioco tocca queste tematiche è fondamentale ricordare che si tratta di finzione. Bisogna ricordarsi che un giocatore non è il suo personaggio e, come un attore che ritrae un supercattivo, non vuole davvero conquistare il mondo, una volta finita la sessione di gioco, nessuno di voi uscirà a divorare i cuori della gente che incontra per strada. Speriamo... Ciò che è esterno al gioco dovrebbe rimanere tale, per cui, quando siete seduti attorno al tavolo lasciate fuori qualsiasi tipo di conflitto o questione non inerente a Drukmahora.



## STORIA E REGOLE

Il contenuto della missione è presentato come un racconto, e difficilmente le regole di un gioco si integrano bene all'interno di una storia. Per questo motivo la parte "tecnica" delle regole sarà presentata in riquadri come questo man mano che ce ne sarà bisogno. Ogni volta che all'interno di un riquadro sarà citata una regola diversa da quella del riquadro stesso, troverai un riferimento alla pagina in cui quella regola è descritta.

## MATERIALE DI GIOCO

All'interno del volumetto troverai una descrizione minuziosa della vicenda trattata, divisa per Scene. Se deciderai di essere la **Voce Narrante** ti basterà leggere tutto il volume per farti un'idea della vicenda, nei riquadri che si intervalleranno troverai descritte le regole che man mano, ti serviranno per raccontare, sviluppare e interpretare le varie scene. Se invece vorrai interpretare uno degli Indomiti protagonisti lascia la lettura alla Voce Narrante e concentrati sulle Schede che troverai in fondo al volume, per poter scegliere l'Indomito che più ti piacerà interpretare. Una descrizione dettagliata delle schede e del loro utilizzo si trova a pag. 55 del volume. In aiuto alla Voce Narrante sempre in fondo al volumetto, troverai le statistiche di gioco degli antagonisti indicati nei vari capitoli e le mappe utili a raffigurare le varie situazioni. La saggia che ti racconterà la storia è un po' particolare e non ti lascerà essere solo un ascoltatore passivo. Il racconto dovrai viverlo.

## LA VOCE NARRANTE

Uno dei giocatori avrà il ruolo della **Voce Narrante**. Solo chi prende questo incarico ascolterà la storia direttamente dalla saggia; dovrà leggerla, conoscere le regole e cosa succede, perché il suo compito sarà quello di presentarla agli altri in modo avvincente. Ma non solo, sarà anche arbitro di ciò che accade. Inoltre, controllerà le azioni di tutti quei personaggi che non sono gli Indomiti; chi interpreta questo ruolo è a tutti gli effetti un giocatore, non un avversario da combattere. Ciò nondimeno il suo compito sarà quello di mettere gli Indomiti in pericolo e non dar loro tregua, come suggerisce lo scenario che state per interpretare.

Durante la lettura troverai parti di testo scritte in corsivo: contengono suggerimenti per la Voce Narrante, per aiutarla a dare vita alla storia mentre presenta agli Indomiti le varie situazioni e per aiutarla in una gestione appassionante della narrazione. Le altre parti contenute nel racconto sono presentate dal punto di vista degli Indomiti, la Voce Narrante potrà leggerle liberamente a tutti gli altri giocatori o interpretarle personalmente. Quelle che sono scritte invece ad uso esclusivo della Voce Narrante contengono i retroscena necessari a capire la storia e poterla narrare al meglio.

# I GIOCATORI

Non c'è modo migliore di imparare una storia che viverla. E tu con i tuoi amici la vivrete: ognuno di voi, tranne la Voce Narrante, sarà un Indomito. Gli Indomiti sono i protagonisti della nostra storia. Sono i membri del leggendario Branco degli Artigli Bianchi. Ciascuno di voi dovrà calarsi nella parte e fare le scelte che farebbe il suo Indomito, reagire agli eventi come reagirebbe lui, o interagire con gli altri come farebbe il suo alter ego.

In fondo a questo libro troverai le Schede degli Indomiti, precompilate. Consegnale ai giocatori e fai scegliere a ognuno quale membro degli Artigli Bianchi preferirebbe giocare. Dai poi loro un po' di tempo per familiarizzare con la scheda e con il proprio Indomito: conoscere i propri punti di forza e debolezza, le abilità che si possono usare e l'equipaggiamento che si possiede, sarà fondamentale per poter sopravvivere.

Ti raccomandiamo di creare un gruppo di Indomiti composto da 3-5 giocatori.

**Iniziamo quindi l'avventura:** la Voce Narrante potrà leggere agli altri questo paragrafo, che servirà a dare spiegazione delle vicende affrontate dagli Indomiti prima dell'inizio della loro storia, in cui voi tutti sarete protagonisti.

**I**mmagina un mondo di verdi campi e foreste ombrose, dove il silenzio è rotto solo dai versi degli animali e dal rombo dei torrenti e l'odore di resina e terra bagnata accompagna i tuoi viaggi. Questo era il tuo mondo. Il mondo che i tuoi antenati avevano conquistato con il sangue e la furia che solo la tua gente, le Progenie Oscure, possiedono. Riesci a vederlo? Riesci ad apprezzare la selvaggia bellezza? Bene, fanne tesoro, perché quel mondo non c'è più.

Ora ovunque guardi vedi fabbriche che vomitano macchine di distruzione e trivelle che succhiano la vita dalla terra stessa. I suoni della natura vengono uccisi da quelli dei cingoli e dei motori rombanti, la puzza pungente del gasolio e l'acredine dei fumi delle ciminiere fanno lacrimare gli occhi; questo è il tuo mondo. Un mondo spezzato dalla follia tecnologica degli Usamari.

## MORTE DI UN INDOMITO

Quello di Drukmahora non è un mondo clemente, come avrai avuto modo di scoprire. Se uno dei Personaggi dovesse pagare il prezzo più alto non obbliga il giocatore a rimanere fuori dal gioco, è sempre interessante partecipare anche da spettatore alla vicenda, suggerendo ai propri compagni rimasti strategie e soluzioni; ma se invece, vuoi che tutti continuino a interpretare un Personaggio, un modo c'è.

Se il tuo gruppo è composto da un numero di giocatori inferiore a 7, al momento della scelta dei Personaggi qualche Indomito rimarrà escluso, ma sarà comunque presente nella storia, semplicemente non parteciperà alle decisioni e rimarrà con il gruppo di prigionieri liberati che il Branco deve proteggere. Questi Indomiti "in panchina" sono pronti per essere usati qualora uno dei Personaggi scelti dai giocatori dovesse perire. In questo caso, basterà che il giocatore metta da parte la scheda dell'Indomito morto e la scambi con quella del nuovo Personaggio che interpreterà.

Un mondo in cui le Progenie Oscure sono a un passo dall'estinzione e vengono rinchiusi alla stregua di animali selvatici. Il mondo che hai ereditato.

Riesci a sentire la furia che inonda il tuo corpo? Il desiderio di rivalsa che pulsa nelle tue vene? Lo spero, perché è proprio per questo che sei qui. Spero che tu abbia portato degli amici, perché nel tuo mondo la solitudine non va a braccetto con la sopravvivenza. Dovrete essere un Branco di Indomiti, leggendari guerrieri prescelti dalle Molte Voci: le vostre divinità.

Cos'hai detto? Come potete in così pochi riconquistare un posto nel mondo per le Progenie Oscure? È un'ottima domanda, una a cui oggi cominceremo a rispondere, con l'aiuto di qualcuno che ne sa molto più di noi sugli Indomiti. Si chiama Ruku, e la sua saggezza attira molti come voi, che vengono qui per sapere delle gesta dei grandi Branchi del passato.

*Per la Voce Narrante: i primi capitoli di questa storia raccontano un po' della storia del mondo, per sapere in quale contesto vivono gli Indomiti e permettere ai giocatori di immedesimarsi al massimo nei loro alter-ego. La Voce Narrante può spiegare tutto con parole sue, oppure leggere loro il racconto di Ruku: la saggia donna serpente che tramanda le gesta degli Artigli Bianchi. Quale che sia il metodo che si sceglie è necessario che i giocatori capiscano quanto sia importante il loro ruolo come Indomiti all'interno della loro società.*



# TUTTI INTORNO AL FUOCO

**I**l mio nome è Ruku. Oh, non guardarmi così, sono vecchia ma le mie spire hanno ancora abbastanza forza per spremere la vita dalla tua carne. Sei giovane, inesperto. Conosci almeno la tua storia? La storia delle Progenie Oscure? Non ti devo ricordare allora di come le Molte Voci ci hanno creato, di come abbiamo conquistato quasi tutto il mondo, finché non sono arrivati gli Usamari. I loro lanciafiamme decimarono i nostri guerrieri, e le frecce poco potevano contro quelli che loro chiamano “carri armati”. Quando pensavamo che gli Usamari avrebbero portato a termine il loro genocidio, spazzando via gli ultimi di noi dal mondo, questi ci sorpresero: ci rinchiusero con una lunghissima muraglia fortificata all'interno del Recinto, la regione boschiva che ora è diventata la nostra casa. Sono passati molti cicli da allora e le nostre divinità non si sono più fatte sentire.

Ancora oggi gli Usamari continuano a organizzare incursioni all'interno del Recinto, ma non vengono a distruggerci, vengono a uccidere o a rapire. È con una di queste spedizioni che inizia la storia che ti voglio raccontare: quella in cui vennero catturati gli Artigli Bianchi.

Ma partiamo dall'inizio.

Sai, un tempo ero una sacerdotessa delle Molte Voci. Quando queste divennero silenti non sapevo cosa fare della mia vita, finché non venni catturata da un gruppo di Usamari che lavoravano per uno degli esemplari più spreghevoli della loro specie: uno scienziato. Fui portata nel suo Austank, che significa più o meno “campo di prigionia”. In quel luogo mostruoso, insieme alle altre Progenie, lavoravo tutto il giorno: spaccare pietre, pulire le latrine e scavare fosse per i morti erano le attività principali. L'Austank era in montagna, eravamo sempre sotto la pioggia o la neve, le nostre ossa raggelate dal vento tagliente e sempre immersi nel fango. Eravamo deboli, nutriti con disgustosi vegetali e, quando necessario, un po' di zuppa. Ma lavoravamo. Lavoravamo fino allo stremo, perché chi non raggiungeva la sua quota diventava il primo della lista per finire sotto i ferri del nostro aguzzino, il Doktor Klein. Era questo lo scopo per cui quel bastardo aveva tirato su il campo: per condurre i suoi dannati esperimenti e non essere mai a corto di cavie. Ed era bravo: quasi mai uccideva quelli che sottoponeva al suo sadismo. Era molto più comune che qualcuno morisse di stenti che per le ferite che lui provocava. La mia vita continuò così per un ciclo, poi smisero di sperimentare su di me. Forse videro che non avrei resistito a lungo se avessero continuato, o forse notarono come fossi lentamente diventata una guida per gli altri prigionieri e speravano che la mia presenza li tenesse calmi o più produttivi. Quale che fosse il motivo ringraziai le Voci e cominciai a prendermi cura degli altri Oscuri. Passarono due cicli, durante i quali mi occupai di rendere la prigionia un po' meno dura per i miei compagni. Oscuri che arrivavano da sconosciuti, ma morivano da amici. Le cose andavano avanti come sempre, tra il lavoro e le torture, fino a quando, un giorno qualsiasi, le Progenie prigioniere non cominciarono ad agitarsi e litigare tra loro. Non era mai successo, come sai è raro che ci sia ostilità tra noi, soprattutto in un ambiente come quello, per cui mi avvicinai subito per

capire cosa stesse succedendo. Mi spiegarono che gli Oscuri appena tornati dal laboratorio del Doktor Klein sostenevano che, mentre venivano torturati, le Molte Voci avessero parlato loro. Calmai gli animi dei miei compagni spiegando loro che probabilmente erano impazziti per il dolore e mi recai a parlare con il gruppo accusato di spargere bugie. Avvicinandomi ricordo che pensai quanto strano mi sembrasse vedere un gruppo così eterogeneo stare insieme in quel modo, era come se qualcuno avesse costruito una casa mettendo insieme pezzi di molti altri edifici diversi. Anche per questo non mi aspettavo quello che successe. Non appena fui loro vicina e la mia bocca si aprì per parlare, il loro odore colpì la mia lingua e mi lasciò senza fiato. Non avevo mai sentito quell'odore, ma mi era stato raccontato dalle leggende. Era un odore puro, di violenza, ma non quella tipica delle Progenie Oscure. Era odore di libertà e di guerra. L'odore che si dice avessero solo addosso coloro che erano stati prescelti dalle Voci. L'odore degli Indomiti. Chiesi spiegazioni a quegli Oscuri che erano tra noi da poco, solo da qualche luna, e che quindi non conoscevo bene. Mi dissero che mentre il Doktor operava su di loro e stavano per perdere i sensi, avevano sentito come un sussurro, ognuno diverso, che li chiamava e prometteva loro grandi poteri in cambio della loro devozione. Loro non avevano esitato ad accettare: tutto pur di porre fine a quella sofferenza. Ora, così poco dopo la fine degli esperimenti, si sentivano bene, in forze e pronti, anzi: vogliosi di sentire il sangue degli Usamari sulle loro lingue. Ero incredula, ma non potevo ignorare le prove che avevo davanti. Spiegai loro che la voglia di uccidere che sentivano era il più grande dono che le Voci facevano ai loro Indomiti: la Vis, la violenza che scorre nelle vene dei prescelti dalle nostre divinità.

**Per la Voce Narrante:** *come Voce narrante spetta a te introdurre gli altri giocatori in questa scena. Ricorda che gli Indomiti sono i protagonisti di questa storia, per cui falli sentire tali. Per narrare una scena memorabile fai emergere le emozioni nel tuo racconto. L'euforia dell'essere stati scelti dalle Voci; lo sconforto di non essere creduti; il sollievo di incontrare qualcuno che possa spiegare loro cosa sta succedendo; la sete di vendetta verso i loro aguzzini. Poste queste basi è tempo di cominciare a far interagire i giocatori con il mondo di gioco.*



## PUNTI VIS

La **VIS** è la violenza, la furia primordiale risvegliata dalle **Molte Voci**, che scorre nelle vene degli **Indomiti**. Attingendo alla **VIS**, gli Indomiti possono riuscire in imprese impossibili per le altre Progenie.

**All'inizio di ogni Incontro il valore di Punti VIS per ogni Indomito è pari a 1.**

Durante un Incontro la **VIS** può essere usata, in qualsiasi momento, per ottenere diversi vantaggi elencati di seguito:

- **Attivare l'Effetto di un Dono** da 1 a 3 Punti VIS
- **Compiere un'Azione Extra** (max 1) 1 Punto VIS
- **Attivare un Colpo di Scena**  
(Successo Critico o Peculiarità) 1 Punto VIS
- **Applicare un Bagno di Sangue** 1 Punto VIS
- **Rilanciare una Prova** 1 Punto VIS
- **Rimuovere una Condizione** 1 Punto VIS
- **Negare un Bagno di Sangue** 1 Punto VIS
- **Guadagnare un Impeto Vitale** 1 Punto VIS
- **Applicare un Colpo Fatale** 1 Punto VIS
- **Beffare la Morte** 2 Punti VIS

**Nota:** la tabella è presente anche sulla Scheda del Personaggio, per agevolare il tempo di gioco.

**Attivare l'Effetto di un Dono:** tutti i Doni in possesso di un Indomito possono manifestarsi solo grazie alla sua ferocia interiore. Per ogni Dono viene indicato il costo in Punti VIS necessari per l'attivazione degli Effetti da uno a tre Punti VIS.

**Compiere un'Azione di Combattimento Extra:** se durante gli Incontri di Combattimento si compie solo un'Azione, spendendo un Punto VIS sarà possibile eseguirne anche una seconda.

**Attivare un Colpo di Scena:** spendendo 1 Punto VIS, in caso di Successo Critico è possibile attivare un Colpo di Scena.

**Attivare un Bagno di Sangue:** spendendo 1 Punto VIS, è possibile attivare un Bagno di Sangue.

**Rilanciare una Prova:** se una Prova è fallita, si può spendere 1 Punto VIS per tirare di nuovo i dadi ignorando il precedente risultato. Se ottieni un secondo fallimento, però, non ti sarà più possibile tentare ulteriormente.

**Rimuovere una Condizione:** spendendo 1 Punto VIS, puoi rimuovere una Condizione che influenza un qualsiasi Personaggio, incluso il tuo. Questo effetto deve essere narrato perché sia reso

plausibile.

**Negare un Bagno di Sangue:** spendendo 1 punto VIS, è possibile negare gli effetti di un Bagno di Sangue che sta per colpire un qualsiasi Personaggio, incluso il tuo.

**Guadagnare un Impeto Vitale:** l'Impeto Vitale permette di recuperare 2 Punti Vita al tuo personaggio.

**Applicare un Colpo Fatale:** l'effetto riservato agli incontri di Combattimento consente di spendere 1 Punto VIS per infliggere ad un Avversario con il TAG Pedina un Colpo Fatale.

**Beffare la Morte:** spendendo 2 Punti VIS è possibile evitare la morte.

## CASI PARTICOLARI

Durante gli **Scontri Sociali** e gli **Incontri di Combattimento** è possibile utilizzare solo uno degli Effetti precedenti per ogni Turno. Un Indomito può arrivare ad avere al massimo **6 Punti VIS**. È possibile guadagnare Punti **VIS** con le proprie azioni e scelte, come descritto:

- **Descrivere una azione in modo violento** +1 Punto VIS
- **Descrivere una azione in modo spettacolare** +1 Punto VIS
- **Primo nemico ucciso (per Incontro)** +1 Punto VIS
- **Primo sangue versato (per Incontro)** +1 Punto VIS
- **Ottenere un risultato Critico** +1 Punto VIS

**Nota:** all'inizio di ogni Incontro il valore di Punti VIS di un Personaggio torna sempre a 1, i punti non utilizzati vengono persi.

# IL KELDRAK

## GLI ARTIGLI BIANCHI

*Per la Voce Narrante: in questo capitolo vengono presentati gli Indomiti che compongono il Keldrak degli Artigli Bianchi. Dai ai giocatori la possibilità di conoscere la storia e il carattere del proprio Personaggio, leggendo o parafrasando le presentazioni che troverai qui di seguito, così che possa interpretarlo al meglio. Conoscere gli Indomiti dà anche a te la possibilità di interagire con loro in modo più personalizzato, oltre che permetterti di inserirli all'interno della narrazione in modo più autentico, se ce ne fosse bisogno. All'interno del testo sono anche presenti delle informazioni sulle varie Progenie, per aiutarti a rendere il mondo più vivo e convincente.*

### IL BRANCO

Capii che mi trovavo in presenza di un nuovo Keldrak, un Branco di Indomiti, come non se ne vedevano da prima che io nascessi. Capii anche che, nonostante le Voci si fossero rivelate a loro, ero comunque io quella che ne sapeva di più. In realtà la mia conoscenza era limitata: avevo studiato le vecchie leggende, ma mai mi ero trovata alla presenza di un Indomito del genere, figuriamoci di un Keldrak. Sapevo però cosa dovevo fare in quel momento.

Calmai abbastanza gli animi, tanto da dare la possibilità al Branco di dimostrare che le loro affermazioni fossero la verità. Purtroppo solo pochi si convinsero dell'onestà degli Indomiti, ma questo bastò a permettere loro di agire senza il rischio di rappresaglie nei loro confronti.

Sapevo che il mio compito era quello di illustrare agli Indomiti quali fossero le principali tradizioni da rispettare come Branco; feci loro scegliere il nome del loro Branco: gli Artigli Bianchi, come la neve che ci circondava, meravigliandomi quando le Voci li marchiarono con il loro simbolo, tre squarci come quelli causati da artigli. Insegnai loro che i Giuramenti che stavano per prestare erano il tributo che le Molte Voci chiedevano ad ogni Indomito.

Feci loro vedere come incanalare il potere delle Molte Voci attraverso un cimelio a loro caro o attraverso loro stessi.

Spiegai che i Doni che avevano ricevuto avrebbero deciso quali poteri le Voci avrebbero concesso loro, man mano che si fossero guadagnati il favore delle Madri.

Mentre imparavano scoprirono a poco a poco che le abilità di cui parlavo non erano semplici doti fisiche e mentali, ma vera e propria magia, quella delle leggende. Cominciarono ad allenarsi di nascosto, di notte o quando nessuno guardava, finché un giorno decidemmo che era arrivato il momento di agire. Il piano era semplice: gli Artigli Bianchi avrebbero lavorato meno degli altri, così da essere condotti al laboratorio per gli esperimenti. Una volta legati e lasciati soli ad aspettare gli assistenti del Doktor, si sarebbero liberati.

## GIURAMENTI

Le **Molte Voci** concedono agli Indomiti grandi **Doni**, ma si aspettano qualcosa in cambio.

Quando un Indomito viene scelto si impegna, davanti alle divinità, in qualcosa che loro possano gradire. Questo è rappresentato da un **Giuramento**, formulato dall'Indomito e accettato dalle Voci, che vincola il prescelto al compimento di azioni che aiutino la causa delle **Progenie Oscure**. Allo stesso modo, i membri di un **Keldrak** prestano un **Giuramento comune** che guiderà le azioni del Branco. Se per qualsiasi motivo un Indomito decidesse di agire attivamente in disaccordo con un Giuramento, il suo o quello del Branco, le Molte Voci potrebbero addirittura ammonirlo trattenendo parte dei suoi Doni. Nessuno sa cosa potrebbe succedere se queste infrazioni del patto fossero ripetute nel tempo. Ognuno dei due Giuramenti di un Indomito è contrassegnato da 5 pallini. Quando il Personaggio compie volontariamente un'azione che soddisfa il Giuramento un pallino si riempie. Quando tutti i 5 pallini di un Giuramento sono pieni il Giuramento è stato soddisfatto e l'Indomito ottiene un avanzamento nel suo Dono. I Giuramenti non sono eterni: se accade qualcosa di rilevante nella vita di un Indomito o del Branco il relativo Giuramento può cambiare. Ad esempio, è possibile che al raggiungimento del quinto pallino il Giuramento si sia esaurito, che l'Indomito abbia raggiunto il suo scopo e il giocatore voglia sceglierne un altro in sostituzione, che tenga conto del cambiamento della situazione.

***Esempio:** Glark ha giurato di scoprire chi ha ucciso la sua famiglia, per questo durante le sue avventure con il Branco cerca indizi e prove. Un giorno riesce a scoprire che è stato un ufficiale Usamaro, Vernell Chloss. In quel momento Glark formula un nuovo Giuramento "Giuro di uccidere Vernell Chloss". Ora i pallini del Giuramento personale di Glark non si riempiranno più cercando indizi sulla morte della sua famiglia, ma si riempiranno man mano che l'Indomito braccherà e metterà i bastoni tra le ruote di Chloss, fino ad arrivare a ucciderlo.*

## PECULIARITÀ

Ogni Indomito possiede una caratteristica che lo distingue da tutte le altre Progenie Oscure. Questa può essere un **Soprannome**, un **Cimelio** che ha per lui una particolare importanza o qualcos'altro che sia attinente al Personaggio. Questa peculiarità viene infusa del potere delle Molte Voci e può essere sfruttata dall'Indomito per compiere azioni spettacolari. Una volta, durante la partita (Sessione di gioco), un Indomito può attingere al potere della propria Peculiarità per ottenere un **Colpo di Scena**.

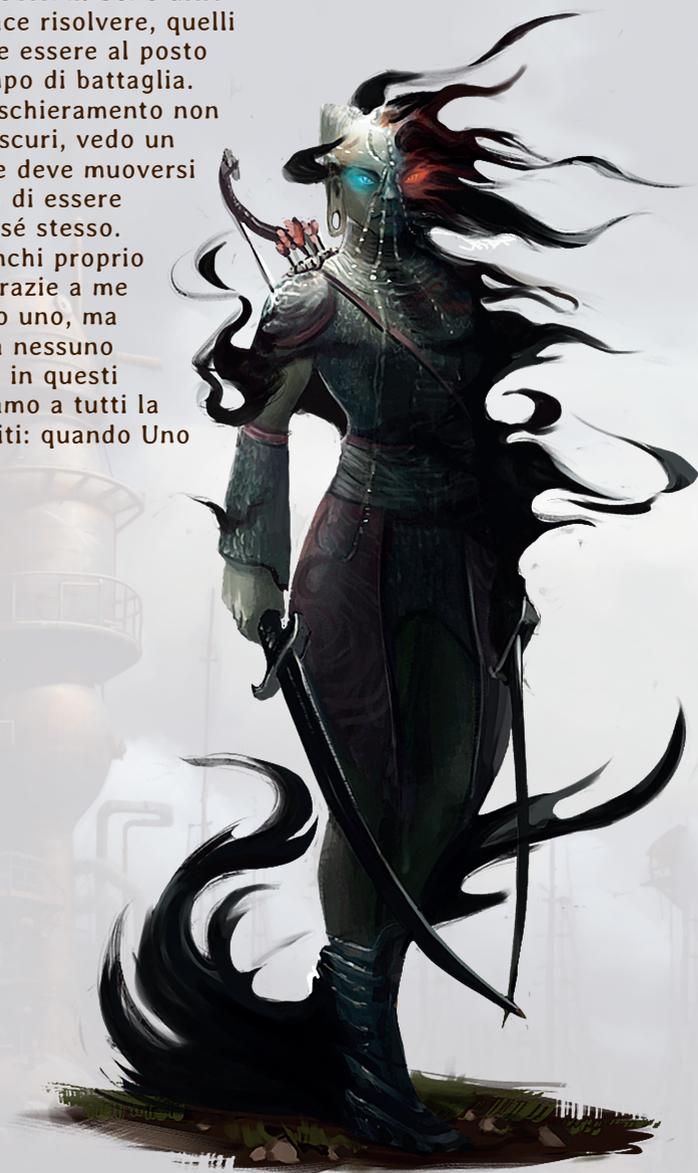
## FAVORIRE LA NARRAZIONE

Giocare a Drukmahora vi permetterà di vivere le avventure del vostro Branco, forgiando storie e leggende che le Progenie Oscure raccontano intorno al fuoco da molti anni e altrettanti venire, e ogni storia è diversa. Anche se gli avversari, i pericoli, i luoghi sono gli stessi, saranno le vostre scelte a determinare il percorso della storia. Per poter fare queste scelte però serve libertà e da questo bisogno nascono i Doni degli Indomiti. I poteri che le Molte Voci concedono ai loro campioni, sono stati pensati per permettere di dar sfogo alla loro fantasia e sfruttarli in modi diversi per superare lo stesso ostacolo. Un esempio è il Dono della Tirannia che può essere usato per permettere agli altri membri del Branco di difendersi meglio, oppure per coordinare i loro attacchi verso un singolo avversario particolarmente potente, ma chi lo impiega può anche ispirare i propri compagni a non cedere dopo giorni di marcia forzata, o esortarli a vincere la paura di fronte agli orrori di cui sono testimoni.



# LYRA

“Non ricordo nulla del mio passato. Per gli Incubi è normale. Non so nemmeno se ce l’ho, un passato. Non sono solita però pormi questi problemi. Sono altri gli enigmi che mi piace risolvere, quelli dove ogni pezzo deve essere al posto giusto. Come un campo di battaglia. Quando guardo uno schieramento non vedo un gruppo di Oscuri, vedo un unico organismo, che deve muoversi all’unisono, o rischia di essere il peggior nemico di sé stesso. Guido gli Artigli Bianchi proprio per questo, perché grazie a me agiamo come fossimo uno, ma non sono superiore a nessuno del mio Branco. Ed è in questi momenti che mostriamo a tutti la potenza degli Indomiti: quando Uno è maggiore di tanti.”





## SELYZA

“Il mio nome è Selyza. Sono Una Gnoblin. Sono un’Indomita degli Artigiani Bianchi. Questo mi ripeto quando capisco che quello che vedo non è quello che dovrei vedere. Mi capita. A volte di pensare di trovarmi in un luogo diverso da quello in cui sono. Di essere con Progenie diverse da quelle che sono con me. Di sentire e annusare suoni e odori che non ci sono. È cominciato tutto quando un gruppo di Usamari ha catturato parte della mia famiglia. Eravamo in dodici. Loro si divertivano a torturarci. È così che ho perso l’occhio. Dicevano che volevano sapere chi urlava meglio. È in quei momenti che ho cominciato a viaggiare. Nella mente. E non mi sono più fermata. Le Molte Voci mi hanno dato il potere. Ora posso far viaggiare nella mente anche gli altri. E di solito non gli piace dove li porto. Ora vedremo. Chi è che grida meglio. MahahahahAHAHAHAAAAH!!”

# ANGROK

“La gioventù di un Orco del clan Shaltur, il clan pazzo, non è facile. Sapete no? Con il fatto che quando vediamo qualcuno per la prima volta vediamo l’aspetto che avranno alla loro morte. Immaginate un cucciolo, che conosce Progenie nuove ogni giorno. Forse questo è uno dei motivi per cui ho cominciato ad avvicinarmi alla tecnologia nemica: per stare lontano dagli altri. E ha funzionato fin troppo bene. Sono diventato un paria tra i folli. Ho vissuto in solitudine finché le Molte Voci non mi hanno condotto dai miei fratelli, gli Artigli Bianchi. Ora ho qualcuno che mi accetta, che se anche non capisce, sicuramente non giudica. Come sapete non posso rivelarvi come moriranno, ma posso promettervi una cosa: se non ci fosse altra possibilità che la cattura da parte degli Usamari, il mio martello non esiterà a calare sui miei compagni. Conosco la loro tecnologia, so di cosa sono capaci, e so che non lascerai mai qualcuno a cui tengo nelle loro mani.”



# BHALDRAZZ

“Bhaldrazz, ci chiamano. Siamo Vorlax: viviamo qui da sempre, da molto prima dei Regni Oscuri, ma non ci siamo mai curati dei superficiali. Sotto terra era caldo, era buio, era silenzioso. Riposavamo e mangiavamo ed eravamo felici. Poi arrivarono gli Usamari e portarono la luce, portarono il rumore, portarono il dolore. Tutto per strapparci il nostro ferro, per costruire le loro “macchine”. Per questo abbiamo giurato vendetta eterna contro gli odiati Usamari!! Come? Perché parliamo di “noi”? Perché noi siamo uno. Eheh, Lyra ci invidia per questo, con i suoi discorsi sull’agire insieme come uno solo. Tutti i Vorlax vivono in gruppi di tre, ma pensano come uno.”



# VROK

“Volete sapere com’era la mia vita prima? Era tranquilla. Vivevo con il mio gruppo in riva al fiume Falak. Ero il cuoco del gruppo. Non me la cavavo male con le prede che mi portavano i cacciatori, ma davo il mio meglio quando mi portavano carne di Usamaro. Poi arrivarono gli Accalappiatori. Sono una banda di mercenari Usamari che cattura Progenie e altre creature per conto di chi li paga. In quel caso il mandante era un ricco collezionista Usamaro che voleva inserirci nella sua galleria. La cosa non durò molto, però. Dopo meno di un ciclo l’Usamaro si stancò di noi e ordinò ai suoi scagnozzi di ucciderci tutti. Questi ci portarono in riva a un lago e poi, per divertirsi, cominciarono a spararci con i loro fucili a lunga distanza. Non ci colpivano in punti vitali, così il gioco sarebbe durato di più, e ridevano mentre sparavano. I miei compagni cominciarono a cadere in acqua, morti dopo tutti i colpi subiti. Io agii d’istinto: mi lasciai cadere nel lago e stetti immobile. Quando i soldati vennero a controllare, diversi minuti dopo, non si accorsero di me, pensarono che fossi morto, anche perché probabilmente non sapevano che posso respirare sott’acqua. Aspettai che fosse buio e cominciai a risalire il fiume che forniva l’acqua al lago. Ora mi dedico alla cucina anche più di prima e ho fatto dei grandi passi avanti. Per esempio ho scoperto che la carne di Usamaro è molto più tenera se macellata quando è ancora viva.”



# DHAL'VIR

“Cosa dire? Sono cresciuto immerso nella fede per le Molte Voci. Del resto faccio parte di una covata di Devoti. Sapete, da dopo la guerra la società Sshal'dharaz si è spaccata in due. Devoti contro Avanguardisti. Fedeli delle Voci contro apostati che perseguono la via della tecnologia Usamara. La tecnologia è bestemmia, ma bisogna capire i nostri fratelli: il fascino del mistero è palese e la ricerca di nuovi modi di uccidere i nostri nemici intrinseca nella nostra natura. Per questo ho scelto di servire le Voci seguendo il Sentiero del Mistico. Mentre gli altri pensano a come uccidere io penso a come tenerli in vita. Non disprezzo Angrok, da uno del suo clan non possiamo aspettarci decisioni ponderate, no? Inoltre se le Voci hanno desiderato metterlo sulla mia strada, nel mio Branco, chi sono io per dubitare? Il suo martello ci aiuterà a portare un messaggio: che le Molte Voci sono tutt'altro che sconfitte!”



# OGHEL

Oghel è libero.

Oghel corre. È ancora un cucciolo e corre in un immenso prato verde, illuminato dal sole, l'erba così alta che anche lui, un Gigante, non riesce a vedere dove sta andando. Ma Oghel non ha paura: sa che i membri della sua Cerchia, come i Giganti chiamano le loro tribù, sono lì vicino. Qualcuno sta cucinando, qualcuno sta lavorando e sicuramente qualcuno sta sonnecchiando.

Oghel corre. Ora è un giovane Gigante e corre non più nei prati, ma nei boschi ombrosi della sua terra. Ai piedi delle alte montagne. Gli anziani gli hanno detto che le montagne sono i suoi antenati, che per nascondersi agli Usamari hanno usato il loro potere per trasformarsi e nascondersi.

Oghel è affascinato dalle storie degli anziani e tutti i giorni esplora le pendici dei monti. Ora le conosce come le sue tasche. Conosce anche le piante e gli animali che ci abitano. Li conosce così bene che pian piano comincia a parlare con loro, e a chiedere se hanno mai visto una montagna ritornare un Gigante.

Oghel corre. Ormai adulto Oghel corre mano nella mano con la sua cucciola, Glinda, mentre le mostra i segreti del bosco. Mentre le insegna le storie degli anziani, così che anche lei possa incuriosirsi e scoprire il mondo, come lui ha fatto tanti anni fa. Oghel è felice.

Oghel corre. Alle sue spalle il fuoco degli Usamari che brucia il suo villaggio. Le urla della sua Cerchia riempiono l'aria. Anche adesso è mano nella mano con Glinda, ma stavolta corrono per salvarsi. È difficile nascondersi quando sei alto come gli alberi, ma Oghel conosce il bosco, e il bosco conosce lui, sa che potrà trovare un rifugio sicuro.

Oghel apre gli occhi.

La cella nella quale è rinchiuso è buia e umida come sempre. Le catene che lo legano al pavimento, troppo dure perfino per un Gigante, pesano ai suoi polsi. Sa che tra poco verranno e gli faranno del male. Nel frattempo però può chiudere gli occhi ancora un po'.

Oghel chiude gli occhi. Davanti a lui si stende un immenso prato verde, illuminato dal sole.

Oghel corre.

Oghel è libero.



# L'AUSTANK

**I**l campo del Doktor Klein non era grande. Era fatto per essere nascosto e per fornire al suo proprietario un costante afflusso di cavie su cui poter sperimentare, per cui non serviva una struttura imponente. Era isolato tra le montagne a nord del Regno Luminoso, il regno degli Usamari, appena fuori dal Recinto. Le temperature erano gelide e il silenzio dei picchi era interrotto solo dai colpi dei picconi sulle pietre. Spostarsi era difficile: la pioggia e la neve creavano un perenne pantano che ostacolava i movimenti, anche per chi, come me, non cammina su due gambe. Le baracche erano in legno, e facevano molto poco per tenere a bada il freddo e le intemperie. Solo il laboratorio era stato reso a prova di acqua per proteggere i materiali all'interno. L'unica struttura che gli Usamari avevano preso la briga di costruire in cemento era un grande edificio nell'angolo sud-est del campo, nessuno lo aveva mai visto aperto e non avevamo la minima idea di cosa potesse contenere.

*Per la Voce Narrante: ora che hai introdotto i giocatori nella situazione e li hai messi a conoscenza di ciò che sanno i personaggi e di come si sentono, è il momento di lasciare che abbiano la libertà di agire come meglio credono. Ricordati di non limitare ciò che possono fare, ma usare le loro idee e azioni come trampolini di lancio per raccontare una storia avvincente! Per aiutarti in questo di seguito trovi le regole relative alle Prove: i tiri di dado che i giocatori dovranno effettuare per scoprire se i loro Indomiti riescono o meno in un'impresa.*



## PROVE

Tutto ciò che richiede concentrazione, abilità e che in generale comporta un possibile fallimento, necessita di una **Prova** per verificarne l'esito. Dopo aver dichiarato l'Azione che intende far compiere al suo Indomito, il giocatore dovrà lanciare 2 dadi del tipo indicato sulla sua scheda a fianco dalla Caratteristica necessaria per superare la Prova (per esempio sollevare un peso è una Prova di **Possanza** e si dovranno tirare 2 dadi Possanza). La Voce Narrante imporrà una **Difficoltà** alla Prova, scelta in base alle condizioni in cui la Prova avviene, seguendo la tabella sottostante.

**Nota:** Tutte le Prove sono risolte con un tiro di dadi da parte del giocatore: la Voce Narrante non dovrà mai lanciare i dadi, ma solo determinare la Difficoltà da superare.

DIFFICOLTÀ	VALORE
Facile	5+
Media	7+
Difficile	9+
Molto Difficile	11+
Estremamente Difficile	13+

Se la somma dei dadi è pari o superiore al valore di Difficoltà della Prova, il Personaggio ha successo e la Voce Narrante può descrivere in che modo l'azione che l'Indomito ha intrapreso ha esito positivo.

## COMPETENZE

Ogni Indomito possiede delle Competenze: capacità che ha addestrato nel corso della sua vita e che può sfruttare. Affrontare una Prova risulta più facile per chi è competente in quel particolare ambito. Se un personaggio deve tirare i dadi in una Prova per la quale possiede una Competenza, la Voce Narrante applicherà **Vantaggio** alla Prova per quel personaggio. Vedi Vantaggio nel riquadro a pag.23.

**Esempio:** *Grilb e Urkra devono scavalcare una recinzione per fuggire dai loro inseguitori. La Voce Narrante decide che la Prova di Agilità che devono affrontare è difficile a causa della pioggia che rende scivolosi gli appigli e assegna quindi un alla Prova Difficoltà 10. Grilb, che non ha competenze adatte a questa Prova, dovrà ottenere almeno 10 con i suoi 2 dadi Agilità per riuscire a scavalcare; Urkra invece, che fin da piccola scalava le montagne a mani nude, ha la Competenza "scalare", per cui potrà tirare 3 Dadi di Agilità e scegliere il risultato più alto per avere successo.*

## VANTAGGIO E SVANTAGGIO

A volte: condizioni ambientali, alcune Competenze, Doni, o anche solo la semplice fortuna o sfortuna, possono influenzare la probabilità di superare una Prova; in questi casi la Voce Narrante assegna al Personaggio che deve effettuare la Prova un Vantaggio o uno Svantaggio.

- Un Personaggio che effettua una Prova con Vantaggio tirerà un dado aggiuntivo e sceglierà due dadi che abbiano ottenuto il punteggio più alto.
- Un Personaggio che effettua una Prova con Svantaggio tirerà un dado aggiuntivo e sceglierà due dadi che abbiano ottenuto il punteggio più basso.

**Esempio:** *Vrok deve risalire l'argine del fiume, una Prova di Agilità a Difficoltà 8+, ma il terreno friabile e ricoperto di fango scivoloso rendono l'impresa particolarmente ardua per il Troll. La Voce Narrante assegna perciò lo Svantaggio a Vrok. L'Agilità di Vrok è 3d6: ottiene ai dadi 5, 6 e 3, avendo Svantaggio deve scegliere 5 e 3; il risultato della Prova è  $5+3=8$ , appena sufficiente per riuscire.*

Una volta in cima, Vrok lega una corda a un albero e la lancia a Selyza, che aspetta dall'altra parte del fiume. La Voce Narrante decide che grazie a questo aiuto, la Prova di Possanza a difficoltà Media 8+ che la Gnoblin deve superare per attraversare avrà Vantaggio. Selyza tira i suoi 3d6 e ottiene 5, 4 e 2. Dato che la Prova ha Vantaggio, somma i due risultati migliori 5 e 4 e con un totale di 9 riesce ad attraversare il fiume illesa!

**Nota:** se a una Prova sono assegnati almeno un Vantaggio e uno Svantaggio contemporaneamente, questi si annullano e la Prova viene effettuata normalmente.

Se un Personaggio riceve un doppio Vantaggio o Svantaggio questi si trasformano rispettivamente in Incremento o Decremento.

## VANTAGGIO E SVANTAGGIO PER I PNG

I Personaggi guidati dalla Voce narrante non tirano i dadi ma possono subire Svantaggio o Vantaggio alle Prove, dai Personaggi giocanti. Se i PNG ricevono Svantaggio la difficoltà che impongono è ridotta di 2, se invece ricevono Vantaggio la loro difficoltà sale di 2 punti.

**Esempio:** *Selyza viene attaccata da due guardie Usamare ma è in parte coperta dal fogliame del sottobosco; questo la rende più difficile da colpire per i suoi nemici. I soldati sparando danno Difficoltà 8 alla prova di Difesa di Selyza, ma con Svantaggio il punteggio scende a 6. Selyza dovrà difendersi tirando i suoi dadi contro 6 e non più 8.*

## INCREMENTO E DECREMENTO

Alcune Abilità speciali o particolari condizioni possono agevolare od ostacolare un Indomito nel superamento di una Prova. In questi casi si parla di **Incremento** o di **Decremento** a una Caratteristica. Beneficiare di Incremento a una Caratteristica significa aumentare di una categoria il dado relativo a quella Caratteristica: i d4 diventano d6, i d6 diventano d8 e così via. Subire Decremento invece vuol dire diminuire di una categoria i Dadi Caratteristica, in questo caso i d12 diventano d10, i d10 diventano d8 ecc.

### Incremento

1d4 ► 1d6 ► 1d8 ► 1d10 ► 1d12

### Decremento

1d12 ► 1d10 ► 1d8 ► 1d6 ► 1d4

## PROVE CONTRAPPOSTE

Una **Prova Contrapposta** si ha quando un Personaggio Giocante agisce in competizione con un Personaggio non Giocante (PNG). La Prova si svolge normalmente, ma la Difficoltà non è determinata dalla Voce Narrante, bensì dal valore di Caratteristica dell'avversario indicata sulla sua scheda. Gli avversari, infatti, hanno dei Valori Difficoltà che impongono alle prove: 6+, 8+, 10+ ecc. per ogni loro Caratteristica. Se un Personaggio non Giocante possiede una Competenza che gli può venire utile imporrà al Personaggio uno Svantaggio. Infine, la Voce Narrante può sempre decidere di alzare o abbassare la Difficoltà in rapporto a varie condizioni esterne.

**Esempio:** *Selyza sta cercando di superare inosservata una guardia Usamara, che ha notato qualcosa di strano e sta cercando di capire se sono presenti degli intrusi. Selyza effettuerà una Prova di Caratteristica Agilità e tirerà i suoi 2d6. La guardia possiede Arguzia 8+, ma poiché ha anche la Competenza "Udito fino", la difficoltà da superare aumenta di 2 passando a 10+.*

*Per fortuna è buio pesto e gli Usamari non vedono al buio, perciò la Voce Narrante decide di modificare la Difficoltà dando alla Prova Incremento una Agilità da d6 a d8. Elisa che interpreta Selyza tira i dadi (2d8) e ottiene 6 e 5 totale 11, più che sufficiente per superare la Prova.*

**Nota:** I combattimenti sono una serie di Prove Contrapposte degli Indomiti contro i valori di Attacco e Difesa degli avversari.

## SUCCESSO CRITICO

Quando entrambi i dadi di una Prova ottengono il massimo risultato possibile (per esempio con 2d8 si ottengono 8 e 8) oppure si totalizza un punteggio superiore a 5 punti rispetto al Valore di

Difficoltà, si ottiene un **Successo Critico**. L'Indomito che ha ottenuto Successo Critico potrà scegliere una di queste tre opzioni:

- Colpo di Scena
- Bagno di Sangue
- Punti VIS Extra

### **COLPO DI SCENA**

Con un Successo Critico e Spendendo 1 Punto VIS, l'Indomito può attivare un Colpo di Scena.

Un Colpo di Scena è qualcosa di inaspettato, che gli dà la possibilità di intervenire sulla Voce Narrante in maniera attiva, dando vita ad una situazione per lui vantaggiosa e può descriverla come se fosse lui stesso, in quel momento, la Voce Narrante. Questo vantaggio dovrà tenere conto dei seguenti punti:

- Il Colpo di Scena non potrà mai intervenire su elementi decisi dalla Voce Narrante in maniera definitiva. In questo caso essa dovrà suggerire al giocatore di cambiare proposta.
- Il Colpo di Scena deve essere coerente con la scena in corso e con l'azione intrapresa dall'Indomito.

Un ottimo uso di questa possibilità è consultarsi con gli altri al tavolo, per coinvolgerli nel creare il Colpo di Scena e fare una scelta di gioco coerente, che possa coinvolgere tutto il Branco.

**Nota:** utilizzando il Cimelio o il Soprannome il Colpo di Scena non richiede la spesa di Punti VIS.

**Esempio:** *il Branco sta affrontando un gruppo di quattro Usamari armati di mitragliatori. Vrok ingaggia uno degli avversari e lo attacca con i suoi artigli. Tira i suoi 2d10 di Possanza contro la Difesa dell'Usamario che è di 8+. Il risultato del tiro è di 13 (cinque punti superiore a 8) ottenendo così un Successo Critico. Spendendo un Punto Vis il giocatore sceglie di applicare un Colpo di Scena e racconta che Vrok, oltre ad aver colpito il soldato con i suoi artigli, lo afferra e lo usa come scudo, minacciando di ucciderlo. Questo attirerà l'attenzione degli altri Usamari, facendo perdere la loro prossima azione.*

### **BAGNO DI SANGUE**

Spendendo 1 punto VIS si può ottenere un Bagno di Sangue.

Se l'Indomito ha ottenuto un Successo Critico in una Prova di Attacco, è possibile scegliere l'effetto **Bagno di Sangue**, che somma +2 Danni.

**Esempio:** *Vrok scaglia un barile di gasolio in mezzo ad un gruppo di soldati la cui Difesa è 8+. Vrok ottiene 20 (2d10), il massimo del risultato possibile. Successo Critico! Il Giocatore sceglie di spendere un punto VIS per ottenere Bagno di Sangue. Di conseguenza, il barile esplose proprio vicino allo zaino di un*

*soldato, carico di munizioni, surriscaldando i proiettili e facendoli detonare tutti all'istante. La raffica incontrollata infligge 2 Danni, invece dei normali 2 Punti Vita, ad ogni Usamario colpito.*

### **PUNTI VIS EXTRA**

Infine, quando si ottiene un Successo Critico, è possibile scegliere di guadagnare istantaneamente 1 Punto VIS, da spendere durante l'Incontro.

### **VOCE DELLA DISFATTA**

Quando il risultato dei dadi è un doppio 1, oltre all'inevitabile fallimento dell'Azione succedono anche cose veramente spiacevoli. A scelta del Giocatore, la Voce Narrante applica uno dei seguenti effetti:

- Applicare un effetto inaspettato, molto invalidante per il Personaggio. Per esempio, fargli esplodere in mano un fucile, o causare involontariamente un grave danno ad un alleato, ecc.
- Applicare un Bagno di Sangue se la situazione è coerente con l'azione fallita, per esempio una Prova di Difesa.
- Ottenere un Punto Destino, che in futuro verrà speso a vantaggio di un antagonista. In pratica, si procrastinano le conseguenze del fallimento.

***Esempio:** Vrok si trova circondato da un gruppo di nemici Usamari che usano il lanciammine su di lui. Deve Difendersi e la Difficoltà è 8+. Vrok decide di parare alzando un grosso masso, che frappono tra sé e i tre Usamari. La Prova è su Possanza 2d10 per Vrok, ma al tiro ottiene il doppio 1, scatenando la Voce della Disfatta. La Voce Narrante chiede al giocatore se preferisce subire una immediata conseguenza negativa, oppure ottenere un Punto Destino. Il giocatore sceglie la prima opzione e la Voce Narrante decide che, non solo il masso non para i lanciammine, ma le scintille generate fanno prendere fuoco al carro su cui gli Indomiti si trovano riparati.*

### **PROVE DI BRANCO**

Quando viene richiesta una Prova per un'attività di gruppo, come per esempio: orchestrare una fuga, la costruzione di una casa o un conflitto sociale, si effettua una Prova di Branco.

Le Prove di Branco si svolgono allo stesso modo delle Prove normali, con le seguenti differenze:

- Solo uno dei personaggi che partecipa all'attività effettuerà la Prova.
- Gli Indomiti che partecipano alla Prova di Branco abbassano il Valore di riferimento di 1 fino a un massimo di -4.

**Esempio:** Vrok sta cercando di spostare un camion ribaltato che blocca la fuga del Branco e degli Oscuri, inseguiti da un plotone Usamaro. Per quanto sia forte, il peso del veicolo è troppo arduo e il Troll non riesce a superare la Prova da solo [Possanza, Difficoltà Molto difficile 14+] nell'impossibilità di aprire il passaggio. Altri Indomiti, Oghel, Bhaldrass e Angrok accorrono in suo aiuto, spingendo tutti insieme; l'aiuto di tre Indomiti abbassa quindi il Valore di riferimento a -3 in tutto, riducendo il valore di 14 a 11. Il Giocatore tira i dadi per cercare di superare la Prova [Possanza 2d10] e ottiene un 12! Lo sforzo collettivo permette finalmente di spostare il camion e la fuga del Branco continua.

## PUNTI DESTINO

La Voce Narrante ha il compito di gestire i vari Personaggi Non Giocanti (PNG), Avversari e Oscuri che interverranno nella vicenda. Ad ogni Incontro, la Voce Narrante avrà a disposizione un Punto Destino da impiegare per rendere la scena corrente più pericolosa, interessante e imprevedibile. Con una spesa oculata dei Punti Destino, nessun incontro potrà mai essere del tutto prevedibile. Alcuni PNG particolarmente rilevanti possiedono dei propri Punti Destino, che useranno per una serie di effetti, per esempio, nell'evitare una loro morte prematura.

Occorre sempre ricordare che, per ogni Voce della Disfatta, potresti aver dato Punti Destino Extra alla Voce Narrante, che utilizzerà durante la Sessione in corso. Se usati saggiamente, questi punti potranno rendere ancora più difficile la vita agli Indomiti durante le loro storie. Ecco una lista di effetti consigliati per i Punti Destino, ma è prerogativa della Voce Narrante inventarne di nuovi.

- **Applicare un Bagno di Sangue** a un Indomito che viene ferito.
- **Evitare una morte ingloriosa** a un Personaggio Non Giocante.
- **Recuperare tutti i Punti Vita.**
- **Rendere inutilizzabile un qualsiasi strumento**, per la durata di un Round di Combattimento o Scontro Sociale.

**Nota:** la Voce Narrante deve sempre ricordare che i Punti Destino devono essere usati per aumentare la suspense e il senso di pericolo, non per punire gli Indomiti.

## INCONTRI

Se la storia che si sta giocando fosse un film volendo suddividerla in sequenze, ogni sequenza sarebbe un incontro. Gli Incontri non hanno durate predefinite ma descrivono una serie di avvenimenti nei quali i personaggi sono in qualche modo coinvolti attivamente. Terminato un Incontro si può passare ad un altro se le condizioni della scena cambiano, ad esempio una conversazione può sfociare in un combattimento. In questo caso si passa da un **Incontro di Interazione** ad un **Incontro di Combattimento**.

Gli Incontri non hanno durate predefinite: se la descrizione della scena è molto “da lontano”, come durante un viaggio, allora l’Incontro potrebbe durare ore se non giorni nella realtà del gioco; viceversa, quando l’azione si fa frenetica e ricca di particolari gli Incontri saranno di breve durata, un Combattimento di dieci round è un Incontro che dura un minuto per i personaggi.

Esistono diversi tipi di Incontro nel gioco:

**Esplorazione:** sono Incontri in cui i personaggi perlustrano un luogo, che sia un bunker Usamaro o un’ampia zona della foresta, compiendo Prove per individuare risorse, oppure per eludere pericoli. Non richiedono una gestione del tempo Turno per Turno come in un Incontro di Combattimento, ma sono lasciate alla capacità della Voce Narrante di svilupparli: in minuti, ore, ecc.

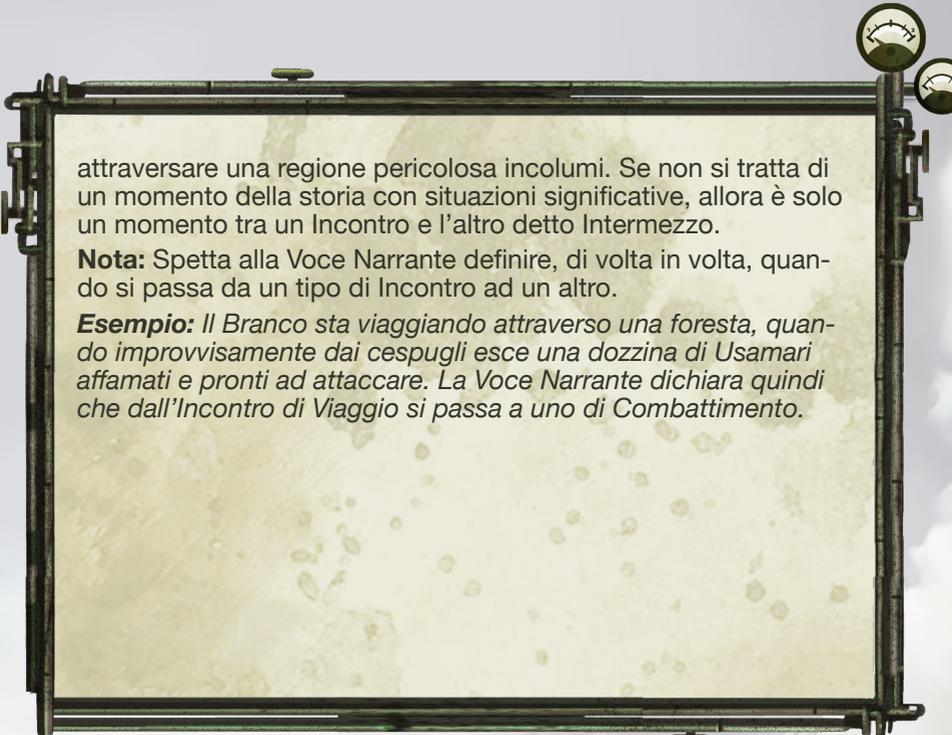
**Interazione:** Sono Incontri in cui i Personaggi si trovano coinvolti in scambi sociali con diversi Personaggi non Giocanti (PNG) e altre creature; spesso si risolvono con un dialogo più o meno articolato, ma talvolta tali Incontri possono degenerare in acce diatribe verbali, dette Scontri Sociali.

Quanto un Incontro di interazione si “scalda”: diverse fazioni sono in lotta, non fisica, per ottenere un obiettivo.

Negli Incontri di Interazione, la gestione della scena e del tempo è molto variabile, si può passare dai pochi minuti a un tempo scandito in Round, in cui ogni Personaggio coinvolto ha il diritto di dire la propria. Durante uno Scontro Sociale, infatti, il tempo di gioco è gestito in modo molto simile a un Combattimento.

**Incontri di Combattimento:** prima o poi, gli Indomiti saranno chiamati a confrontarsi fisicamente con i propri nemici. In questi casi si attiveranno gli Incontri di Combattimento. In questi Incontri la tensione sfocia in violenza, il tempo è scandito in modo chiaro e suddiviso in Round in cui ogni Personaggio ha diritto ad agire almeno una volta.

**Incontri di Viaggio:** sono Incontri dai tempi lunghi e dilatati, possono coinvolgere giorni o settimane di spostamento da un luogo ad un altro; vanno raccontati per sommi capi, qui possono avvenire situazioni di pericolo che richiedono Prove, come cercare di



attraversare una regione pericolosa incolumi. Se non si tratta di un momento della storia con situazioni significative, allora è solo un momento tra un Incontro e l'altro detto Intermezzo.

**Nota:** Spetta alla Voce Narrante definire, di volta in volta, quando si passa da un tipo di Incontro ad un altro.

**Esempio:** Il Branco sta viaggiando attraverso una foresta, quando improvvisamente dai cespugli esce una dozzina di Usamari affamati e pronti ad attaccare. La Voce Narrante dichiara quindi che dall'Incontro di Viaggio si passa a uno di Combattimento.

*Per la Voce Narrante: in questa storia gli Incontri che dovrete gestire sono almeno 4:*

- 1. Gli Indomiti si liberano e possono spostarsi dal laboratorio ad un altro edificio. (Incontro di Esplorazione)*
- 2. Mentre sono nell'edificio le guardie scoprono che sono scappati e suona l'allarme. (Incontro di Combattimento)*
- 3. Raggiunti gli altri Oscuri devono convincerli a fuggire con loro. (Incontro di Scontro sociale).*
- 4. Le Progenie recluse escono e cominciano a combattere contro le guardie. Il tetto dell'hangar si apre ed esce Klein con gli esoscheletri. (Incontro di Combattimento)*

*Come Voce Narrante, per ogni incontro dovrai poi ricordare le seguenti cose:*

- Ricorda che ad ogni Incontro i personaggi partiranno sempre con un solo Punto Vis enza i punti Vis precedentemente accumulati.*
- Ad ogni Incontro ogni Antagonista presente avrà a disposizione un certo numero di Punti Destino. A questi, come Voce Narrante, ne avrai un certo numero in più precedentemente ottenuti dai giocatori e non utilizzati.*
- All'inizio di ogni Incontro, le abilità dei personaggi che hanno un uso limitato ad Incontro, saranno nuovamente disponibili.*

## COMBATTIMENTO

Ogni Incontro di Combattimento si compone di diversi Round, che a loro volta sono formati da Turni individuali degli Indomiti e dei loro avversari. Quando ogni Personaggio o Antagonista ha svolto il suo Turno il Round finisce e ne inizia uno nuovo.

Ogni Round si compone di tre fasi: **Iniziativa**, **Dichiarazione**, **Risoluzione**.

### FASE 1: Iniziativa

In questo gioco si agisce come una squadra: un Branco di Indomiti è sempre pronto a lavorare all'unisono! Per comprendere meglio questo aspetto del gioco occorre parlare del calcolo dell'Iniziativa. Uno dei membri del Branco tira 2d6 e verifica il risultato contro l'Iniziativa degli avversari. Se eguaglia o supera il punteggio avversario il Branco guadagna l'Iniziativa. Ogni avversario che fa parte del gruppo nemico ha un proprio valore di Iniziativa. Come per ogni prova ricordiamo che è possibile ottenere Vantaggio/Svantaggio o Incremento e Decremento sul tiro.

### FASE 2: Dichiarazione

Partendo dal gruppo che ha perso l'Iniziativa, i personaggi dichiarano l'azione che intendono effettuare durante il loro Turno. La Dichiarazione deve essere chiara ma non troppo specifica, ad esempio "attacco l'avversario che ho di fronte" va benissimo come dichiarazione.

### FASE 3: Risoluzione

Partendo dal gruppo che ha vinto l'Iniziativa, i personaggi effettuano l'Azione che hanno dichiarato nella fase precedente, dando loro vita con una descrizione il più accurata possibile. L'ordine in cui i personaggi dello stesso gruppo risolvono le loro azioni non deve necessariamente essere quello in cui le hanno dichiarate.

## AZIONI DI COMBATTIMENTO

Durante il combattimento, in fase di Dichiarazione, i personaggi possono dichiarare le seguenti azioni:

- **Attacco:** Il Personaggio effettua una Prova Contrapposta di Caratteristica, legata al tipo di Attacco che esegue, contro il valore di Difesa del bersaglio. Se ha successo, il Personaggio può scegliere di infliggere i danni del suo attacco (solitamente un'arma), oppure imporre una Condizione all'avversario ad esempio, Bloccandolo.

Non è necessario compiere una Prova nell'infliggere danni o imponendo Condizioni quando si usano Effetti dei Doni, queste applicano automaticamente la loro descrizione ai bersagli, con le loro peculiarità e Tratti tipici della propria Progenie. Alcune armi, invece, possono imporre automaticamente Condizioni, come indicato nella loro descrizione.

# AREA 1: LABORATORIO

Se dall'esterno il laboratorio sembrava trascurato come la nostra baracca e quella delle guardie, entrando si sarebbe notato subito come fosse la struttura meglio tenuta dell'Austank. Nessuno di noi però aveva mai potuto osservare i tavoli pieni di alambicchi, microscopi e contenitori al cui interno c'era chissà cosa, perché entravamo solo dopo essere stati bendati dalle guardie che ci accompagnavano. Questo non significa che non sapevamo cosa ci fosse all'interno. C'erano i suoni dei macchinari che controllavano i nostri segni vitali. C'era la puzza delle strane sostanze usate dagli scienziati. C'era il dolore. Il dolore di venire aperti ed esplorati come oggetti, per poi essere ricuciti e mandati indietro. Poco dopo essere stati legati ai tavoli, e ce n'era uno per ogni Progenie, anche uno su misura per i Lhaak, arrivavano gli assistenti del Doktor, che cominciavano i preparativi per gli esperimenti. Era in questo breve lasso di tempo, al tramonto, che il piano prevedeva che gli Artigli Bianchi si liberassero. C'era il rischio che gli assistenti, quando fossero arrivati, scappassero e dessero l'allarme, ma ci fidavamo delle capacità di combattimento degli Artigli Bianchi. Liberarsi dalle cinghie dei letti non sarebbe stato facile [Prova di Possanza, Difficoltà 8] ma gli Indomiti ci sarebbero senz'altro riusciti e chissà, forse avrebbero anche trovato qualcosa di utile all'interno del laboratorio [Prova di Fato, Difficoltà 8 per trovare 3 organi freschi all'interno dei vasi di vetro].



- **Movimento:** se non è ingaggiato in mischia (vedi sotto), un Personaggio può muoversi fino al suo valore di Movimento. Il Movimento consente di ridurre di una taglia la distanza con il bersaglio: da **Raggio Lungo** a **Corto**, da **Raggio Corto** a **Ravvicinato** ecc. Allo stesso modo, il Personaggio può allontanarsi da una fonte di pericolo: da **Raggio Ravvicinato** a **Raggio Corto**, da **Raggio Corto** a **Lungo** ecc. In alternativa, può compiere un'Azione come: estrarre un oggetto dallo zaino, alzarsi o sedersi, aprire una porta ecc.
- **Abilità:** Il Personaggio utilizza uno dei suoi **Doni, Trattati, Competenze**, che non comporti Movimento o Attacco. Solitamente, l'uso di un'Abilità comporta la richiesta di una Prova di Caratteristica o Competenza. Spetta alla **Voce Narrante** decidere se l'uso di una Abilità sia automatico o richieda una Prova. Diversamente dai Trattati Peculiari, i Doni si impiegano senza necessità di Prove. Questi spesso possono applicare dei modificatori a Prove successive o di altri Personaggi in scena.
- **Disingaggiare:** un Personaggio che dichiara quest'Azione, deve effettuare una Prova usando una delle seguenti Caratteristiche a sua scelta: *Possanza, Agilità* o *Arguzia* [Difficoltà media 7+, +1 per ogni nemico in mischia con il Personaggio]. In caso di successo, non sarà più considerato ingaggiato in mischia e nel suo prossimo Turno potrà dichiarare liberamente un'altra Azione ecc. In alternativa, un Personaggio ingaggiato può sempre dichiarare un movimento per allontanarsi dal nemico che potrà a sua volta, compiere un attacco gratuito su di lui.

**Nota:** Gli attacchi possono essere indirizzati su di un singolo bersaglio, un gruppo o un'area. Questo viene specificato nella descrizione dell'arma o del potere utilizzato.

### COLPO FATALE

Uno degli Attacchi che si possono dichiarare in Combattimento è il **Colpo Fatale**. Il Colpo Fatale è un particolare Attacco che uccide istantaneamente, senza alcun bisogno di Prove, un nemico che abbia il Tag "Pedina". Se il nemico è un essere vivente, l'Indomito otterrà un organo vitale da poter consumare entro un giorno, prima che questo perda efficacia. Un organo vitale, se ingerito, cura l'Indomito di 2 Punti Vita. Ogni Personaggio può portare con sé un solo organo vitale alla volta. Usare un Colpo Fatale costa 1 **Punto VIS**.

**Esempio:** per quanto allo stremo delle forze, Vrok deve proseguire lo scontro con un gruppo di guardie. Vrok ha usato quasi tutte le sue risorse e gli rimane solo 1 Punto Vita. Avendo vinto l'iniziativa contro l'ultimo nemico rimasto, Vrok sa che questi gli sparerà due volte, per cui decide di usare prudenza: sapendo che il soldato ha il Tag "Pedina", spende 1 VIS per un Colpo Fatale. Il giocatore descrive quindi la cruenta morte dell'Usamaro e ottiene un organo vitale. Consumandolo subito, Vrok recupera 2 Punti Vita.

## DIFESA

In combattimento, le reazioni difensive di un Personaggio non richiedono dichiarazioni, ma si risolvono con una Prova **Contrapposta** e la Difficoltà è determinata dal valore di Attacco dell'avversario. Spetta al giocatore scegliere quale Caratteristica utilizzare: per schivare un colpo si applica *Agilità*, per bloccare un attacco si usa *Possanza* e infine, se si vuole fare affidamento sulla fortuna, si usa la Caratteristica *Fato*.

**Esempio:** *Lyra è impegnata in uno scontro con un avversario. Durante il suo turno, questi cerca di attaccare Shakra. Al momento della risoluzione dell'azione Shakra deve effettuare una Prova di Difesa. Sceglie di cercare di schivare il colpo grazie alla sua Agilità (d8). Il valore di attacco del Benzomastino è 10, per cui Shakra dovrà ottenere almeno un 10 per non subire danni. Shakra tira i dadi e... ottiene 11! Riesce così a schivare l'attacco della bestia.*

## DANNI

Le ferite in Drukmahora sono rappresentate dai **Punti Vita** di danno che ogni attacco infligge. Se un Personaggio perde tutti i suoi Punti Vita cade a terra svenuto **KO**, in mancanza di altre condizioni esterne di cura, questi morirà alla fine dell'Incontro.

**Esempio:** *Selyza, durante la fuga, viene colpita da un proiettile Usamaro che gli causa 2 Punti Vita di danno. Il giocatore di Selyza sottrae immediatamente 2 Punti Vita al totale di Selyza.*

## DANNI AGLI OGGETTI

Anche gli oggetti si possono danneggiare, fino al punto di essere distrutti. Ogni utensile ha un certo numero di **Punti Struttura**, quando questi arrivano a zero l'oggetto è da considerarsi danneggiato. Ovviamente, le prestazioni di un oggetto danneggiato sono peggiori: usarlo applica **Decremento** alle Prove, la velocità dimezza e possono sussistere altri effetti negativi a discrezione della Voce Narrante. Un oggetto che subisce più Punti Struttura rispetto al suo totale è considerato distrutto. Riparare un oggetto danneggiato richiede un intero Incontro di: Esplorazione, Viaggio o un Intermezzo.

**Esempio:** *Un trasporto corazzato Usamaro passa e schiaccia la spada di Selyza caduta a terra durante uno scontro; questo causa all'oggetto ben 2 Danni. La spada con soli 3 Punti Struttura, risulta quindi gravemente danneggiata e Selyza per usarla, dovrà tirare alle prove sempre con Decremento. Fortunatamente lo scontro termina e durante la fuga (Incontro di Viaggio) avrà il tempo per ripararla completamente.*

## RECUPERO DELLE FERITE

Durante un Incontro o un Intermezzo, gli Indomiti feriti hanno modo di guarire per tornare in salute. A seguire sono elencati alcuni modi con cui gli Indomiti trattano i danni fisici:

- **Impeto Vitale:** spendendo 1 Punto VIS, un Indomito può recuperare 2 Punti Vita.
- **Organo Vitale:** se consumato durante un Incontro, può recuperare 2 Punti Vita..
- **Riposo:** durante un Intermezzo, ovvero una situazione di tranquillità, un Indomito può riposare recuperando tutti i Punti Vita persi.
- **Doni:** alcuni Doni permettono di recuperare Punti Vita, o curare quelle dei propri compagni. Si veda la descrizione del Dono specifico.
- **Cure Mediche:** durante un Incontro non di Combattimento, con una Prova di Arguzia [Difficoltà Normale 7+] si possono recuperare 2 Punti Vita.

## PROTEZIONI

Scudi e corazze sono ottimi deterrenti contro le ferite, perché permettono di assorbire i danni dei colpi che non si è riusciti a eludere o parare. Queste Protezioni non richiedono una Prova di Difesa e durante un Incontro consentono un certo numero di Punti Vita extra, detti Punti Armatura, che vanno a sottrarsi prima di incidere sui Punti Vita veri e propri. Terminati i punti Armatura ogni ulteriore danno verrà subito dal Personaggio come di consueto.

## RECUPERO

A meno che la Voce Narrante non indichi che i danni sulle corazze sono permanenti, magari per aver sopportato un impatto particolarmente potente, le armature possono essere ripristinate negli Incontri di Viaggio o di Interazione, riportandole al loro valore originale di Punti Armatura. Le Progenie sono abituate a una vita dura, fatta di espedienti, per cui sono perfettamente in grado di riparare le proprie corazze. Per i danni permanenti è necessario un intero Intermezzo. Sarà sempre compito della Voce Narrante definire questi dettagli e il caso eventuale in cui non sia proprio possibile ripristinare la corazza.

## PROTEZIONI AGGIUNTIVE

Alcune armature possono avere delle particolari qualità, che consentono di difendersi da un certo tipo di danno. Ad esempio, un'armatura Ignifuga riduce la Condizione Incendiato.

## AREA 2: LA PRIGIONE

La nostra baracca non era degna nemmeno di questo nome. La sua unica utilità era delimitare un'area dove noi prigionieri dovevamo stare quando non lavoravamo, perché non riusciva a fermare né vento, né pioggia, né neve. Per terra c'era un sottile strato di paglia, bagnata e muffita, che doveva servire a non dormire per terra. La sera la baracca veniva chiusa con dei pesanti chiavistelli, ma le intemperie avevano indebolito il legno a tal punto che sarebbe bastato poco per sfondarlo [Prova di Possanza, Difficoltà 6]. Al momento di eseguire il nostro piano eravamo in 28 nel campo, oltre agli Artigli Bianchi, stanchi dalla giornata di lavoro ma pronti ad attaccare al suono dell'allarme e assetati del sangue dei nostri aguzzini.

*Per la Voce narrante: se gli Indomiti si recano dai prigionieri prima che suoni l'allarme e questi si liberano, dovrai interpretare tu le altre Progenie Oscure che interagiscono con i protagonisti. Non esitare a usare Ruku per dare qualche consiglio al Branco se lo ritieni necessario!*

*Cercare di convincere gli Oscuri che si possono fidare degli Indomiti è uno Scontro Sociale. I prigionieri sono da considerarsi non amichevoli nei confronti dei personaggi, in quanto sono arrabbiati per quelle che secondo loro sono come minimo, storie inventate o, peggio, blasfemie, per cui la difficoltà delle Prove sarà con Svantaggio. Per sapere quali sono le regole di uno Scontro Sociale e come narrarlo fai riferimento al riquadro "Scontro Sociale" descritto a pag. 36.*



## SCONTRO SOCIALE

L'incontro tra due gruppi apertamente ostili, solitamente sfocia in un **Incontro di Combattimento**. Ma cosa succede se entrambe le fazioni, per qualsiasi motivo, non vogliono arrivare ad uno scontro fisico? Messi da parte randelli, mazze e artigli, tra due branchi con scopi manifestamente differenti viene a crearsi una discussione, più o meno civile: uno **Scontro Sociale**. In uno Scontro Sociale ogni gruppo vuole raggiungere un obiettivo ben preciso, che va dichiarato all'inizio. Gli obiettivi devono essere chiaramente in opposizione all'altro gruppo, e inconciliabili, altrimenti la situazione può essere risolta con semplici **Prove di Caratteristica** all'interno dell'**Incontro di Interazione**. Una volta determinati gli obiettivi e le eventuali conseguenze sicuri di un fallimento, si inizia a giocare lo Scontro Sociale vero e proprio.

### SCANDIRE IL TEMPO

Come all'interno di un Incontro di Combattimento, lo Scontro Sociale è suddiviso in Round, la cui durata però non è fissa, ma a discrezione della Voce Narrante. Durante un Round, tutti i partecipanti allo Scontro Sociale hanno il diritto, durante il proprio Turno, di compiere un Attacco Sociale per favorire la loro parte. L'Attacco Sociale è una Prova Contrapposta come descritto di seguito.

### LO SCONTRO

Durante lo Scontro Sociale, ogni partecipante agisce individualmente. Può capitare che si voglia fare un discorso di gruppo, applicando in questo caso una Prova di Branco, ma alla fine la Prova dovrà essere effettuata da un solo Personaggio scelto dal gruppo, che userà la Caratteristica o l'Abilità più consona. Per esempio: un Personaggio forte potrebbe azzardare una minaccia usando Possanza, un Personaggio astuto tentare di ingannare con Arguzia, un Personaggio volitivo far presa con la sua spavalderia usando Volontà ecc. La Difficoltà dell'Attacco Sociale sarà determinata dalla Voce Narrante, che terrà conto delle caratteristiche del Personaggio vittima dell'Attacco. Ad esempio, un Personaggio molto determinato potrebbe dare al tiro una difficoltà di 10+ mentre invece un Personaggio pavido solo 8+ o persino 6+.

**Nota:** tutti coloro che decidono di far parte di uno Scontro Sociale devono, a turno, parteciparvi. Al massimo possono dichiarare di saltare un Turno e non agire, ma il bello di uno Scontro Sociale è che tutto il gruppo sia partecipe.

### VARIARE LA DIFFICOLTÀ

Come in altre situazioni, la Prova può essere modificata da condizioni esterne. Per esempio, se il bersaglio dell'Attacco sociale è ostile, la Prova può subire Svantaggio, se invece il suo atteggiamento nei confronti del Branco è positivo la Prova può ottenere

Vantaggio. Altre situazioni possono venire in aiuto, come: portare una prova a sostegno della propria tesi, tener conto del contesto che circonda i due gruppi, o altri stratagemmi degli Indomiti che conferiranno al tiro Incremento.

### **RISULTATO DELL'ATTACCO**

Tirati i dadi si verifica il risultato e si possono presentare i seguenti casi:

- **Successo:** avendo superato la Difficoltà, l'argomentazione ha avuto successo e la Voce Narrante assegnerà 1 Punto Vittoria al gruppo, per poi procedere al suo Contro-Attacco Sociale.
- **Successo Critico:** In questo caso al gruppo saranno assegnati 2 Punti Vittoria.
- **Fallimento:** se la Prova è fallita, la Voce Narrante assegnerà al Branco 1 Punto Sconfitta.
- **Voce della Disfatta:** la Prova è stata disastrosa e il gruppo si vedrà assegnare 2 Punti Sconfitta.

**Nota:** Negli Scontri Sociali non si applicano le normali regole del Colpo di Scena, a meno che non si faccia uso del Soprannome o del Cimelio.

### **CONTROBATTERE**

Dopo che il rappresentante degli Indomiti ha portato il suo Attacco Sociale e verificato l'esito, spetta alla Voce Narrante contro-argomentare, scegliendo quale avversario PNG si prenderà la briga di ribattere al gruppo. Questo può avere diversi effetti, come: il deviare il discorso verso un altro argomento, costringendo il Branco a reagire di conseguenza, o anche il modificare i valori del prossimo Attacco Sociale. Ad esempio, dimostrare oltre ogni dubbio che l'argomentazione usata dell'ultimo Indomito è falsa, renderà le cose più difficili per il prossimo intervento, che subirà un Decremento.

In tutti questi casi, la Voce Narrante sceglie la sua vittima e quest'ultima dovrà riuscire in una Prova di Difesa contro la Difficoltà del Controbattere. Spetta al giocatore scegliere quale Caratteristica utilizzare, se può essere d'aiuto una Competenza, l'uso di un Dono o un Tratto con cui "parare il colpo". In tutti i casi, una Prova riuscita renderà nulla l'Azione della Voce Narrante, evitando al Branco di accumulare un ulteriore Punto Sconfitta.

### **CONDIZIONE DI VITTORIA**

Ogni volta che un Personaggio riesce in una Prova di Attacco Sociale, il Branco riceve dei Punti Vittoria. Viceversa, ogni volta che un Indomito fallisce una Prova di Attacco Sociale, il Branco riceve Punti Sconfitta, che si sommano a quelli subiti quando non riesce a difendersi efficacemente da un Contro-Attacco.

Se durante lo Scontro Sociale il Branco ottiene almeno 3 Punti Vit-

toria, prima di ottenere 3 Punti Sconfitta, lo Scontro ha successo e il gruppo avversario sarà costretto a dar loro ragione. Viceversa, se i Personaggi avranno ottenuto 3 Punti Sconfitta prima di ottenere 3 Punti Vittoria, dovranno ammettere di avere torto e rinunciare alle loro pretese, salvo non voler insistere e alzando il livello dello scontro, iniziando così un Incontro di Combattimento.

### **COMPLESSITÀ DELLO SCINTRO**

A seconda della complessità dello Scontro Sociale, la Voce Narrante può richiedere più Punti Vittoria, per esempio 4 o 5; tuttavia, basteranno sempre 3 Punti Sconfitta a costringere il gruppo alla resa.

### **DEGENERARE UNO SCINTRO**

Ogni gruppo, in qualunque momento, può abbandonare lo Scontro Sociale e decidere di attaccare fisicamente. In questo caso, lo Scontro Sociale termina immediatamente e ha inizio un Incontro di Combattimento.

### **DONI**

Gli Indomiti hanno poteri unici ed eccezionali: i Doni. Impiegando la loro VIS, possono attivare l'Effetto di un Dono per ottenere 1 Punto Vittoria. Questo meccanismo è automatico, ma si può impiegare solo 1 Dono per ogni Scontro Sociale che richieda 3 Punti Vittoria, 2 Doni se ne sono richiesti 4, 3 Doni se lo Scontro richiede il raggiungimento di 5 Punti Vittoria ecc. L'uso di un Dono deve comunque risultare plausibile all'interno del contesto: incenerire una capanna con delle fiamme dirompenti, difficilmente convincerà gli abitanti del villaggio a ospitare il Branco per la notte!

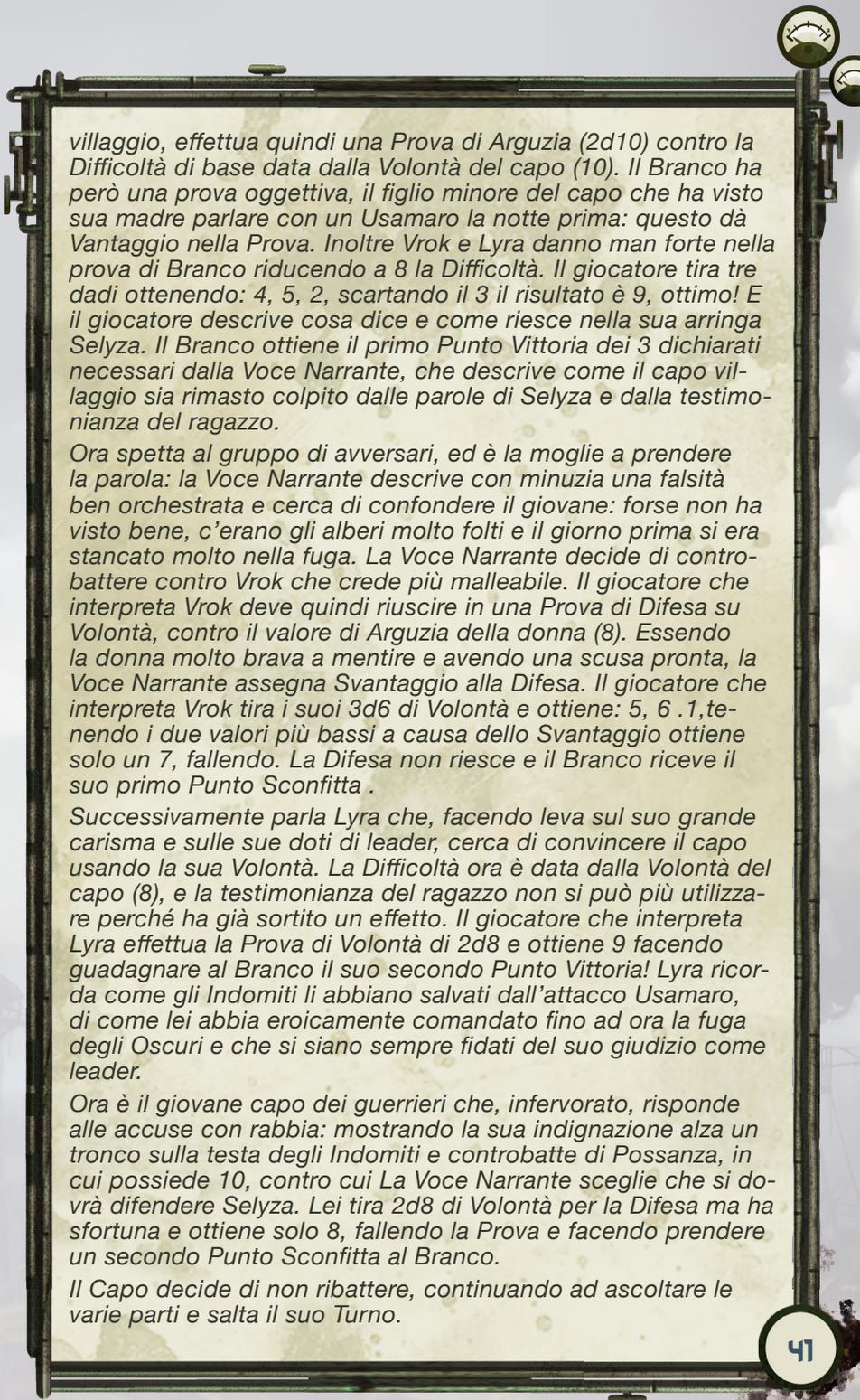
### **ARGOMENTAZIONE SCHIACCIANTE**

L'Argomentazione Schiacciante funziona come il Colpo Mortale nel Combattimento: spendendo 2 Vis un membro del Branco può ottenere 1 Punto Vittoria automatico, senza bisogno di Prove. Durante un singolo Scontro Sociale può essere usata una sola Argomentazione Schiacciante.

***Esempio:** Il Branco di Indomiti ha scoperto che c'è una spia nel villaggio che li ha venduti agli Usamari: è la moglie del capo villaggio, invidiosa di Lyra e ridotta alla disperazione dalla lunga fuga. I personaggi fanno quindi irruzione nella tenda del capo dove la Voce Narrante descrive loro che sono presenti: il capo villaggio, il capo dei guerrieri della tribù e la donna. Subito inizia lo Scontro Sociale, a cui partecipano Lyra, Selyza e Vrok.*

*Inizia il primo Round dello Scontro Sociale.*

*Ad argomentare inizia quindi un Indomito che parla per il gruppo utilizzando la regola delle Prove di Branco, Selyza. Per il suo primo Attacco Sociale il giocatore che guida Selyza decide che farà un ragionamento logico portando le prove al capo*



villaggio, effettua quindi una Prova di Arguzia (2d10) contro la Difficoltà di base data dalla Volontà del capo (10). Il Branco ha però una prova oggettiva, il figlio minore del capo che ha visto sua madre parlare con un Usamaro la notte prima: questo dà Vantaggio nella Prova. Inoltre Vrok e Lyra danno man forte nella prova di Branco riducendo a 8 la Difficoltà. Il giocatore tira tre dadi ottenendo: 4, 5, 2, scartando il 3 il risultato è 9, ottimo! E il giocatore descrive cosa dice e come riesce nella sua arringa Selyza. Il Branco ottiene il primo Punto Vittoria dei 3 dichiarati necessari dalla Voce Narrante, che descrive come il capo villaggio sia rimasto colpito dalle parole di Selyza e dalla testimonianza del ragazzo.

Ora spetta al gruppo di avversari, ed è la moglie a prendere la parola: la Voce Narrante descrive con minuzia una falsità ben orchestrata e cerca di confondere il giovane: forse non ha visto bene, c'erano gli alberi molto folti e il giorno prima si era stancato molto nella fuga. La Voce Narrante decide di controbattere contro Vrok che crede più malleabile. Il giocatore che interpreta Vrok deve quindi riuscire in una Prova di Difesa su Volontà, contro il valore di Arguzia della donna (8). Essendo la donna molto brava a mentire e avendo una scusa pronta, la Voce Narrante assegna Svantaggio alla Difesa. Il giocatore che interpreta Vrok tira i suoi 3d6 di Volontà e ottiene: 5, 6, 1, tenendo i due valori più bassi a causa dello Svantaggio ottiene solo un 7, fallendo. La Difesa non riesce e il Branco riceve il suo primo Punto Sconfitta.

Successivamente parla Lyra che, facendo leva sul suo grande carisma e sulle sue doti di leader, cerca di convincere il capo usando la sua Volontà. La Difficoltà ora è data dalla Volontà del capo (8), e la testimonianza del ragazzo non si può più utilizzare perché ha già sortito un effetto. Il giocatore che interpreta Lyra effettua la Prova di Volontà di 2d8 e ottiene 9 facendo guadagnare al Branco il suo secondo Punto Vittoria! Lyra ricorda come gli Indomiti li abbiano salvati dall'attacco Usamaro, di come lei abbia eroicamente comandato fino ad ora la fuga degli Oscuri e che si siano sempre fidati del suo giudizio come leader.

Ora è il giovane capo dei guerrieri che, infervorato, risponde alle accuse con rabbia: mostrando la sua indignazione alza un tronco sulla testa degli Indomiti e controbatte di Possanza, in cui possiede 10, contro cui La Voce Narrante sceglie che si dovrà difendere Selyza. Lei tira 2d8 di Volontà per la Difesa ma ha sfortuna e ottiene solo 8, fallendo la Prova e facendo prendere un secondo Punto Sconfitta al Branco.

Il Capo decide di non ribattere, continuando ad ascoltare le varie parti e salta il suo Turno.

*Prende la parola Vrok che dichiara di voler strappare dalle mani del guerriero il tronco e minacciare la moglie del capo, urlando con ferocia dimostra la forza e la determinazione degli Indomiti scelti dalle Molte Voci nel dotarli di grandi poteri. Si tratta quindi di un Attacco sociale di Possanza contro la Volontà della donna, che La Voce Narrante dichiara essere 10. Vrok tira i dadi e ottiene 11! La prova ha successo e, ottenendo il terzo Punto Vittoria, il Capo viene convinto mentre la moglie, spaventata da Vrok, si accovaccia disperata e pentita chiede pietà al Branco e al marito.*



## AREA 3: DEPOSITO

La baracca a fianco del laboratorio era il deposito che gli Usamari usavano per i materiali da costruzione, gli attrezzi e tutto ciò che non era abbastanza importante da tenere nei loro alloggi. Ogni tanto alla fine del turno di lavoro, riuscivamo a sbirciare dentro, mentre le guardie riponevano i picconi e i martelli, ma non riuscivamo a vedere molto, solo delle grandi cataste di oggetti buttati alla rinfusa: da tavoli e brande rotti agli attrezzi da lavoro, a cianfrusaglie che non conoscevamo. Se qualcuno fosse riuscito ad entrare nel deposito sfondando la porta [Prova di Possanza, Difficoltà 8] avrebbe potuto armarsi con gli attrezzi che usavamo ogni giorno, come: picconi, asce da legna e falcetti. Sapevamo che le loro condizioni erano scadenti [una Voce della Disfatta in una Prova di Attacco porta alla rottura dell'arma] ma non c'era di meglio per chi non volesse usare zanne e artigli. Le cataste nascondevano sicuramente altri tesori, ma non lo sapremo mai [Prova di Fato, Difficoltà 8 per trovare una lastra di metallo che può essere usata come scudo (+2 Punti Armatura) e due granate [2 Danni, Raggio Corto tutti i bersagli entro Area Ravvicinata (solo se a cercare è un Apostata) ].

*Per la Voce Narrante: esplorare il deposito a fianco alle baracche è un'ottima strategia nell'equipaggiarsi per la lotta, ricorda però che gli Indomiti sono assolutamente temibili e possono superare molte sfide con l'uso della loro forza bruta e dei loro artigli e zanne!*



## AREA 4: CASERMA

L'edificio in cui le guardie Usamare dormivano e passavano il tempo libero era in condizioni poco migliori della nostra baracca: nella grande camerata principale erano presenti brande e tavoli che la rendevano abitabile. Come faccio a saperlo? Sono entrata a guardare poco prima che dessimo fuoco a tutto. Al momento della fuga nel campo c'erano 14 guardie e 4 assistenti di laboratorio, ma non lo abbiamo saputo finché non abbiamo contato i cadaveri una volta che tutto fosse finito. La parte orientale dell'edificio era separata dal resto da una parete con una grande porta scorrevole: era la rimessa dei robot. Hai capito bene, non te ne avevo ancora parlato per non impressionarti, ma non credo serva più. Oltre alle guardie Usamare nel campo c'erano anche 5 robot modello S3ntin3ll4, mentre il numero delle guardie era ignoto, ma stimavamo fossero più di una decina; i dannati Usamari sono tutti uguali, non è facile distinguerli, i robot erano davvero identici e non ne avevamo mai visti più di due nello stesso posto, per cui non avevamo idea di quanti fossero. All'interno della rimessa una porta blindata [Prova di Possanza, Difficoltà 8 per sfondare o Prova di Agilità, Difficoltà 8 per scassinare] nascondeva l'armeria, piena di pistole e di fucili che avevano imbrigliato la potenza del fulmine [Vedi Armi in appendice alla Quickstart].

**Per la Voce narrante:** *se decidono di esplorare il campo, gli Indomiti potranno accedere alle armi più avanzate degli Usamari, ricorda però che tutte le armi nemiche sono considerate armi tecnologiche, per cui solo Angrok sarà in grado di utilizzarle al meglio. Non impedire, però, a chi vuole provarle di farlo! Anche in questo caso i giocatori potranno avere idee diverse su come risolvere l'esplorazione del campo, preferendo azioni di sotterfugio o affrontare a viso duro le molte guardie che si trovano davanti a loro. Spetta a te come Voce Narrante descrivere quello che si trova all'interno del campo. Come sempre il consiglio è non limitare le scelte degli Indomiti. Vogliono entrare nella caserma sfondando la porta? Puoi accennare al fatto che possono sentire diverse voci venire dall'interno, ma se vogliono continuare con il loro piano devono essere liberi di farlo, l'importante è che la tua descrizione sia chiara sul grado di pericolosità delle situazioni che andranno ad affrontare.*

## DONI E TRATTI

Nelle schede dei Personaggi, allegati a questa Quiskstart, sono descritti tutti i Doni e i Trattati che possono essere usati dagli Indomiti durante la storia. Le regole per il loro utilizzo sono molto semplici.

### DONI

Gli effetti dei Doni sono contenuti all'interno della loro descrizione, ma per essere impiegati richiedono un costo in **Punti VIS** per essere attivati. Ogni effetto ha poi delle limitazioni, per esempio può venire utilizzato solo una volta a Incontro. Sarà quindi sufficiente seguire le indicazioni per usare al meglio gli effetti di ogni Dono. Se usati in un Incontro di **Combattimento** o durante uno **Scontro Sociale**, i Doni sostituiscono l'Azione che si può eseguire e l'Indomito non potrà compiere alcuna altra Azione.

I Doni non richiedono Prove, ma possono conferire modificatori alle Prove successive, per l'Indomito che ha attivato il Dono o anche per altri soggetti. Nel caso di attacchi, si applicano le **Condizioni** o si infliggono ferite senza bisogno di alcun tiro. Il Dono è la risorsa più potente a disposizione dell'Indomito, che sa di doverlo usare saggiamente.

Tutti i Doni hanno un proprio **Raggio di Effetto** e una descrizione del bersaglio, o dell'area su cui agiscono.

### TRATTI

Tutti i Trattati di ciascuna Progenie o Linea di Sangue hanno una loro precisa descrizione, possono essere in grado di guarire Ferite, consentire particolari movimenti, oppure eseguire Azioni che normalmente il Personaggio non riuscirebbe a compiere. Nel caso si richieda un'Azione, come per i Doni, è possibile usare un solo Tratto per Azione a Turno.

## RAGGI ED AREE D'EFFETTO

Tutti gli Effetti derivanti da Doni, Armi e alcuni Equipaggiamenti hanno un'Area o un Raggio di Effetto, definiti in modo narrativo. Queste distanze sono indicative, spetta alla Voce Narrante prendere le giuste misure per capire a quale raggio si riferisca una particolare descrizione. Lo scopo di queste misure non è quello di giocare con il metro, misurando caselle o quadretti, ma cercare di dare verosimiglianza agli effetti in gioco.

### RAGGIO D'EFFETTO

Si tratta del raggio massimo dell'effetto di un'arma o di qualsivoglia abilità speciale.

**Contatto:** per ottenere l'effetto desiderato è necessario che il Personaggio tocchi il bersaglio.

**Ravvicinato:** si tratta di una distanza breve, come quella di persone in lotta tra loro, arrivando ad un massimo di circa dieci

metri. Un Personaggio può muoversi liberamente in questo spazio durante il suo Turno.

**Corto:** è una distanza relativamente breve, come ad esempio un bersaglio oltre un corridoio o in uno spazio aperto di circa 30 metri. Si tratta di una distanza che richiede un intero Movimento per essere coperta.

**Lungo:** questa distanza rappresenta il contatto visivo tra due soggetti. Se il Personaggio è in grado di identificare un bersaglio chiaramente e distinguerlo da altri, può raggiungerlo entro questo Raggio. Se un bersaglio è così lontano che risulta indistinguibile da altri, l'effetto non può avere luogo. La distanza di riferimento è di circa tra i 50 e i 100 metri. Richiede due Movimenti per essere coperto.

**Vista:** questa distanza è limitata solo dalle capacità visive e dalle condizioni di chi fa uso di una particolare Abilità o Arma. Spetta alla Voce Narrante definire il tempo necessario a un Personaggio per coprirlo correndo.

## AREA D'EFFETTO

Come per le distanze, ricordate che si tratta sempre di grandezze relative, che vanno valutate di volta in volta.

**Bersaglio:** l'effetto può colpire solamente un bersaglio.

**Ravvicinata:** opera su più bersagli adiacenti. Questo effetto può colpire ogni bersaglio prossimo l'uno all'altro, per esempio un gruppo di Personaggi impegnati in una lotta in mischia, tutti i potenziali bersagli che si trovano in una stanza ecc. Si tratta di circa 30 metri.

**Ampia:** questo effetto colpisce ogni bersaglio che sia a una distanza ragionevole l'uno dall'altro. È una definizione Ampia che può variare di volta in volta, per esempio un campo da tennis. Ricordate che molti effetti sono fermati da muri o altri ostacoli fisici, per cui l'area può variare molto. Si tratta di circa 100 metri.

**Totale:** ogni potenziale bersaglio in vista del suo utilizzatore. Se un Personaggio può vedere l'area interessata, questa verrà coinvolta tutta. Si tratta di aree enormi, un campo da calcio, e va tenuto conto che una simile area è piuttosto rara. Si tratta di circa 300 metri.

# AREA 5: HANGAR

Solo quando tutto fu finito scoprimmo cosa si trovava nell'unico edificio in cemento del campo. Era qui che il Doktor "viveva" e lavorava sulle sue creazioni. La porta era di ferro e molto spessa [Prova di Possanza, Difficoltà 14 per sfondare] e sempre chiusa a chiave [Prova di Agilità, Difficoltà 11 per scassinare, chi prova a scassinare viene punito da un ago che infligge la Condizione Avvelenato]. All'interno si trovava un spettacolo davvero insolito: un labirinto di tubi e altre stranezze, che somigliavano più a quelle che gli Usamari chiamano fabbriche che non a qualcosa che uno scienziato potrebbe creare. Non c'erano pareti, era una enorme stanza; da qualche parte all'interno del macchinario sembrava venisse un bagliore rossastro, ma il marchingegno non si muoveva. Girando attorno alla strana costruzione e raggiungendo la parete sud si sarebbe potuta notare una rastrelliera con appesi tre esoscheletri, abomini creati da Klein. Poco distante un tavolo insanguinato su cui era appoggiato il cadavere di Krixx, un Troll dell'Oscurità morto qualche giorno prima, e un esoscheletro. A fianco del tavolo si trovava un cubo di metallo alto diversi metri: era il Doktor quando riposava, si sarebbe svegliato al minimo rumore. Quando si fosse risvegliato avrebbe cominciato il processo di attivazione degli esoscheletri, per poi far aprire il tetto dell'edificio con un rumore tanto forte da coprire l'allarme e uscire volando con la sua macabra scorta, per affrontare nel cortile chiunque gli si fosse parato davanti.

*Per la Voce narrante: se il Branco riesce ad entrare nell'hangar (non chiamarlo mai così prima che scoprano cos'è!) prima dell'allarme, lo scontro sarà probabilmente inevitabile. Il Doktor Klein sarà colto alla sprovvista, e gli indomiti avranno guadagnato un vantaggio nello scontro finale, finché gli esoscheletri saranno ancora disattivati. Ricorda di descrivere bene il colpo di scena del cubo di metallo che si "schiude" e diventa il robot del Doktor, che si erge imponente sugli Indomiti*



## CONDIZIONI

Le ferite possono essere causate anche da altre Condizioni, come armi particolari, Doni o Trattati. Ci sono Condizioni che, fino a quando sussistono, infliggono un danno ricorrente alla fine di ogni Round. Queste condizioni sono associate a un numero che indica il numero di Round di efficacia. Ogni Dono, Trattato, arma o situazione che può infliggere una certa Condizione avrà il "Tag" di quella Condizione. Per esempio, con Stordito 2 si perderanno i prossimi 2 Turni. Le durate non sono cumulative, per cui se si ha già la Condizione Stordito 1 non si può subire di nuovo la medesima condizione.

- **ACCECATO (X\*)**: il Personaggio non vede nulla e la Voce Narrante può stabilire se le Prove che richiedono la vista siano Impossibili, o si subisca un Decremento al tiro.
  - **AVVELENATO**: alla fine del Round **si subisce un Danno**. Questa Condizione può essere rimossa con una Prova riuscita di cure [Arguzia, Difficoltà 7+].
  - **BLOCCATO**: non è possibile compiere alcun Movimento. Questa Condizione può essere rimossa ad esempio una Prova Contrapposta di Possanza, adeguata alla causa del blocco. La causa, ovviamente, determina anche il grado di Difficoltà.
  - **INCENDIATO**: alla fine del Round, **si subisce un Danno** da fuoco. Questa Condizione può essere rimossa utilizzando un intero Turno.
  - **SANGUINANTE**: alla fine del Round si **subisce un Danno**. Questa Condizione può essere rimossa con una Prova riuscita di cure [Arguzia, Difficoltà 7+].
  - **SOFFOCATO**: alla fine del Round si subisce un Danno. Questa Condizione può essere rimossa con uno sforzo, un'azione di ostruzione.
  - **STORDITO (X\*)**: non si possono eseguire Azioni sino al termine della Condizione.
  - **RALLENTATO (X\*)**: chi subisce questa condizione ha il movimento dimezzato.
  - **CORTOCIRCUITO (X\*)**: si applica ai macchinari se colpito lo strumento diventa inutilizzabile per il numero di Turni indicato.
- \*indica il numero di Round per cui la Condizione ha effetto.
- **PARALIZZATO (X\*)**: non si possono eseguire Azioni o Movimenti sino al termine della Condizione.

**Nota:** Tutte le Condizioni possono essere eliminate spendendo 1 punto **VIS** durante un **Incontro**.

# AREA 6: CORTILE

**I**l cortile era uno spazio completamente brullo situato tra le baracche. A causa delle piogge e delle nevi incessanti il terreno era completamente fangoso, rendendo molto difficili i movimenti [qualunque Prova che preveda un movimento complesso, se fallisce, causa lo scivolamento del Personaggio, che dovrà usare un'Azione di Movimento per alzarsi]

**Per la Voce Narrante:** *se gli Indomiti raggiungono il cortile, lo scontro sarà probabilmente inevitabile. Sarai tu, come Voce Narrante, a dover valutare le varie situazioni e far muovere di conseguenza i Personaggi non Giocanti da te controllati. Sono a conoscenza del pericolo? Hanno avuto il tempo di attivare le S3ntin3ll4? Queste cose devi deciderle al momento, tenendo conto di ciò che gli Indomiti hanno fatto e di cosa è successo prima di questo momento.*



# EPILOGO

**N**on ricordo esattamente come andò il tutto. Ricordo che gli Indomiti si fecero portare nel laboratorio e si liberarono. Poi andarono da qualche altra parte prima che l'allarme suonasse. Quando la sirena cominciò noi prigionieri sfondammo la nostra baracca e caricammo le guardie che uscivano dalla loro. Mentre noi combatteamo Usamari e robot, gli Artigli Bianchi affrontavano il Doktor Klein e i suoi esoscheletri. Ricordo che quando il robot di Klein stava per essere distrutto dagli Indomiti cominciò a ticchettare, come una delle loro bombe e, mentre cercavamo di metterci in salvo dall'esplosione, la testa del Doktor fu sparata verso l'alto con un razzo, che lo portò in salvo.

**Per la Voce Narrante:** *Ciò che è illustrato nell'epilogo è la probabile conclusione dello scontro finale fra gli Inodomiti e il Dottor Klein. Il concetto fondamentale è che sta a te, Voce Narrante, far suonare l'allarme e successivamente, far apparire il Doktor Klein, nei momenti che siano più di impatto possibile. Gli Indomiti sono felici perché hanno trovato le armi nel deposito? È il momento di far suonare l'allarme. Arrivati al cortile le Progenie recluse riescono a caricare lo schieramento di guardie per aprire un varco verso il cancello? È il momento di far aprire l'hangar e far spuntare il Doktor*

*Usa con tranquillità tutte le tue risorse per mettere gli Indomiti in una situazione di estremo pericolo e violenza. La storia si deve concludere con una vittoria sofferta, molte cose potranno andare storte, le perdite sono una possibilità concreta, non avere paura di infliggerle ai giocatori. La scena dovrà comunque, se possibile, concludersi positivamente: alla fine lasciate gli Indomiti liberi di fuggire dal campo se sapranno fare le scelte giuste.*



## **APPENDICE**

In queste pagine troverai informazioni su alcune Nazioni Usamare. Puoi usarle per rendere la tua narrazione ancora più avvincente e ricca di dettagli, oppure per inventare la prossima avventura degli Artigli Bianchi e continuare la loro storia. Cosa faranno una volta scappati: si incammineranno verso casa con i superstiti o andranno a cercare Klein per assaporare la vendetta?

Se volete approfondire la vostra conoscenza del mondo di Drukmahora, nel manuale di prossima uscita troverete molti altri dettagli sulla storia, i luoghi e gli abitanti del mondo, oltre alle spiegazioni dei procedimenti di creazione e avanzamento dei personaggi, così da poter creare il vostro Branco e potenziarlo abbastanza da schiacciare gli odiati Usamari!

Per non perdervi notizie e contenuti esclusivi riguardanti Drukmahora: l'ultimo branco, iscrivetevi alla newsletter dal sito di MP Edizioni: <https://www.mpedizioni.it>

### **IL REGNO LUMINOSO**

La Nazione Usamara situata appena al di fuori del Recinto è governata da una stretta cerchia di nobili, che si sono autoproclamati araldi del Dio Rego e dirigono il Regno con il solo scopo di portare la fede e la fiamma della loro divinità in ogni angolo del mondo. Per farlo, cercano modi sempre nuovi e più avanzati di usare il dono che Rego ha fatto loro: la tecnologia.

#### **L'ESERCITO REGIO**

L'esercito del Regno Luminoso segue una rigida struttura gerarchica. Vince le sue battaglie sfruttando l'immensa potenza delle tecnologie che gli scienziati forniscono; spesso le macchine vengono mandate in battaglia dopo la fanteria, del resto costa meno equipaggiare un soldato che costruire un carro armato. Esiste un'unità speciale dell'esercito, la più temuta dalle Progenie Oscure: il Plotone Dodici.



## **IL PLOTONE DODICI**

Identificato dal simbolo "X2", il Dodici addestra i suoi membri specificatamente per combattere le Progenie Oscure. Alla stregua di macchine, i soldati del X2 non emettono neanche un suono sul campo di battaglia, si limitano a eseguire gli ordini degli ufficiali con spietata efficienza.

## **DARSKAYA**

Gli abitanti delle gelide lande di Darskaya hanno voltato le spalle a Rego, per cercare il sostegno di una diversa divinità che ha donato loro la conoscenza necessaria per unire carne e macchina, sangue e gasolio, e creare abomini che trovano posto solo nei peggiori incubi.

## **L'IMPERO DEL DRAGO ASTRALE**

Anche in queste bellissime e terribili isole Rego è stato soppiantato. Ora i figli del Dragone, spesso ignorati dalle altre nazioni per la distanza che li separa da esse, prosperano sotto una diversa guida e si preparano per la guerra che verrà.

## ANTAGONISTI

Di seguito, troverai le statistiche degli avversari che si trovano nel campo in cui si svolge "Neve Rosso Sangue", insieme a una breve descrizione. Ti serviranno per sapere come farli agire durante la narrazione e i combattimenti e anche, perché no, per usarli in altre storie, se vorrai proseguire le avventure degli Artigli Bianchi.

### DOKTOR LANDER

#### KLEIN

Spietato scienziato con l'ossessione per il Porpora, sostanza estratta dalle Progenie Oscure che conferisce poteri magici anche agli Usamari. Il leader dell'Austank si trova comodamente nella capitale del Regno Luminoso, quando sperimenta, si collega con il suo robot e proietta la sua faccia sullo schermo. Da quando ha scoperto la

tecnologia di Darksaya sta cercando di ricrearla, del resto come dice lui, "Del mostro non si butta via niente".



DIFFICOLTÀ **10**

DIFESA **10**

INIZIATIVA **7**

TAG: Leader

PUNTI DESTINO ●●

ARMA

ATTACCO DANNO RAGGIO

PUNTI STRUTTURA

Mitragliatrice

**11**

3

Lungo

●●●●●●●●  
A A A A A

Sega circolare

**9**

3

Contatto

Se solpito in Testa (Difesa 12) ha solo 3 Punti Struttura prima di disattivarsi.

## S3NTIN3LL4

Robot senza pilota. Membri standard delle squadre di protezione di campi e fabbriche del Regno Luminoso, sono programmati per agire in concerto con le truppe biologiche.



DIFFICOLTÀ

8

ATTACCO

9

DIFESA

8

INIZIATIVA

8

TAG: Scagnozzo

PUNTI DESTINO —

ARMA

DANNO RAGGIO

PUNTI STRUTTURA

Pinza Idraulica

3

Ravvicinato



Effetto: Infligge la Condizione Bloccato

ARMATURA

Lanciafiamme

2

Corto



Effetto: Colpisce tutti i bersagli in un'Area Ravvicinata e causa la Condizione Incendiato.

**Auto-riparazione:** alla fine di ogni Round, le S3NTIN3LL3 recuperano 1 Punto Struttura fino a un massimo di 3 ad Incontro.

**Scanner Tattico:** Le S3NTIN3LL3 possono identificare automaticamente i bersagli più vulnerabili, guadagnando Vantaggio sugli Attacchi contro creature con meno della metà dei Punti Vita rimasti.

**Carica Devastante:** Una volta ad Incontro, possono muoversi a Movimento x3 e Attaccare con Incremento con la loro pinza idraulica.

## CONSACRATI (X2)

Addestrati nello sterminio delle Progenie Oscure. Non si tolgono mai le maschere ed emettono alcun suono, nemmeno se feriti mortalmente. In combattimento cercano di tenere la distanza, ricorrendo ai manganelli elettrici solo se costretti.



DIFFICOLTÀ

7

ATTACCO

7

DIFESA

7

INIZIATIVA

6

TAG: Scagnozzo o Pedina

PUNTI DESTINO —

ARMA

DANNO RAGGIO

PUNTI VITA

Fucile elettrico

2

Lungo

● ● ●

Effetto: Causa la Condizione Stordito (1)

Ingombro: 2

Cariche: 10

ARMATURA

Ⓐ Ⓐ

Spada benedetta

2

Contatto

Effetto: Infligge la Condizione Sanguinante

Ingombro: 1

**Fervore di Rego:** una volta ad Incontro, gli Scelti possono guadagnare Vantaggio per un Attacco in mischia, rappresentando il loro fanatismo crescente.

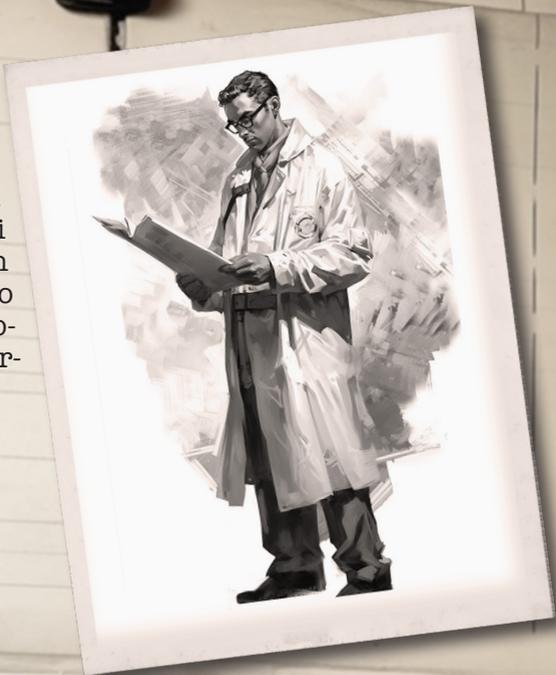
**Muro di Scudi:** se almeno due Scelti sono vicini, guadagnano +1 alla Difesa grazie alla loro formazione difensiva.

**Ultimo Grido:** alla morte, il Consacrato può compiere un attacco finale prima di cadere, bersagliando un nemico ravvicinato con Incremento.

Nota: Solo come Scagnozzi possono usare Ultimo Grido.

## SCIENZIATO

Stanzianti dal X2 al servizio di Klein, questi ricercatori non sono addestrati al combattimento. In situazioni di pericolo cercheranno di scappare e attivare l'allarme dell'Austank.



DIFFICOLTÀ

6

DIFESA

6

INIZIATIVA

6

TAG: Pedina

PUNTI DESTINO —

ARMA

ATTACCO DANNO RAGGIO

PUNTI VITA

Bisturi

6

1

Contatto





## **ESOSCHELETRO DA GUERRA**

Abomini sperimentali di Klein creati dalla fusione di carne e macchina, nell'intento di imitare la tecnologia di Darskaya. Il cadavere di Oscuro serve a far scorrere gasolio ed elettricità. Sono collegati al robot di Klein che li controlla personalmente.

**DIFFICOLTÀ**

9

**DIFESA**

9

**INIZIATIVA**

8

**TAG:** Pedina

**PUNTI DESTINO** —

**ARMA**

**ATTACCO DANNO RAGGIO**

**PUNTI VITA**

Fucile/Braccio  
8 colpi

10

2

Corto



Ascia bipenne

9

3

Contatto

## **DESCRIZIONE DEGLI ANTAGONISTI**

**DIFFICOLTÀ:** indica il livello medio delle Caratteristiche del nemico da utilizzare come difficoltà in ogni prova contrapposta.

**DIFESA:** il valore di difesa da superare dell'antagonista.

**INIZIATIVA:** il punteggio di Iniziativa da superare, nel caso ci siano antagonisti diversi con valori differenti fa sempre testo il valore più basso del gruppo avversario.

**TAG:** il tipo di antagonista.

**PUNTI DESTINO:** il numero di Punti Destino a disposizione dell'avversario durante la sessione.

**ARMA:** il tipo di arma usata con il suo valore di Attacco Danno, Raggio e Area.

**PUNTI STRUTTURA:** il punteggio necessario per distruggere un antagonista meccanico, se si arriva alla lettera D l'avversario viene distrutto.

**PUNTI VITA:** il punteggio necessario per sconfiggere un antagonista. Se si arriva alla lettera K l'avversario è sconfitto.

**A:** i pallini con la lettera A indicano i Punti Vita/Struttura extra dati dall'armatura indossata.

## **TAG**

Per rendere più accessibile e veloce la consultazione di abilità, armi e antagonisti ognuna delle loro descrizioni termina con una serie di Tag. Questi danno un'idea generale della potenza di un nemico, o delle capacità speciali che può avere.

## **TAG DEGLI ANTAGONISTI**

**PEDINA:** Antagonista con poche Ferite, facilmente eliminabile ma non per questo meno pericoloso.

**SCAGNOZZO:** Antagonista mediamente potente, che offre una sfida per il Branco.

**LEADER:** Antagonista molto impegnativo da sconfiggere, spesso accompagnato da Pedine.

**PUNTI DESTINO:** Antagonista che possiede Punti Destino.

## **TAG DELLE CONDIZIONI**

Per ogni Condizione è presente il Tag a essa associata, per informare che l'Abilità, l'Arma o l'Antagonista in questione ha la possibilità di infliggere quella Condizione.

**ACCECATO, AVVELENATO, BLOCCATO, INCENDIATO, SANGUINAMENTO, STORDITO, RALLENTATO, SOFFOCAMENTO.**

## **TAG DELLE DISTANZE**

**RAGGIO:** PERSONALE, CONTATTO, RAVVICINATO, CORTO, LUNGO, A VISTA

**AREA:** BERSAGLIO, RAVVICINATA, AMPIA, TOTALE

## **TAG DELLE ARMI**

**CORPO A CORPO:** si impiega un'arma da mischia, per poter colpire un nemico bisogna essere a contatto con esso.

**DISTANZA:** si utilizza un'arma che scaglia proiettili, per poter colpire un nemico bisogna poterlo vedere.

**DA FUOCO:** si impiega un'arma da tiro che usa polvere da sparo.

**LANCIO:** si usa un'arma che viene scagliata a mano o tramite strumenti appositi.

**TECNOLOGICA:** si tratta di un'arma che sfrutta le scoperte tecnologiche, mal vista tra le Progenie Oscure.

## ARMI

Vengono di seguito descritte le armi che sono disponibili in questo scenario.

### ARMI DEGLI OSCURI



#### ALABARDA

**Tipologia:** Arma da mischia grande

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 3



#### COLTELLI SHAL'DAR

**Tipologia:** Arma da mischia piccola

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 1



#### COLTELLI GOBLIN

**Tipologia:** Arma da mischia piccola

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 1



#### SPADA INCUBI

**Tipologia:** Arma da mischia media

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 2



#### ARCO INCUBI

**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Raggio:** Lungo

**Ingombro:** 2



## MAGLIO CIRCOLARE

**Tipologia:** Arma tecnologia grande

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 3



## BATTERIA ELETTRICA

**Tipologia:** Accessorio

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** —

**Portata:** —

**Ingombro:** 2

**Nota:** si tratta dello Zaino elettrico che alimenta il maglio circolare di Angrok. Fornisce energia elettrica per un giorno utilizzando un modulo.

## ARMI IMPROVVISATE

Sono strumenti di lavoro che all'occorrenza possono venire utilizzati come armi.



vanga



piccone



sega



martello

**Tipologia:** da mischia

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 2

## ARMI USAMARI

Queste sono le armi a disposizione delle guardie del campo, il tipico armamento delle forze usamare del Regno Luminoso e del X2.



### FUCILE

**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3

**Raggio:** Corto

**Ingombro:** 2



### FUCILE ELETTRICO

**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3 e Stordito (1)

**Raggio:** Lungo

**Ingombro:** 3



### COLTELLO

**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Raggio:** Corto

**Ingombro:** 1



### PISTOLA

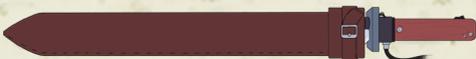
**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 1

**Danno:** 2

**Raggio:** Lungo

**Ingombro:** 1



### SPADA

**Tipologia:** Arma a distanza

**Punti Struttura:** 2

**Danno:** 3

**Portata:** Contatto

**Ingombro:** 2

## TAG

Per rendere più accessibile e veloce la consultazione di abilità, armi e antagonisti ognuna delle loro descrizioni termina con una serie di **TAG**. Questi danno un'idea generale della potenza di un nemico, o delle capacità speciali che può avere.

### TAG DEGLI ANTAGONISTI

**PEDINA:** Antagonista con pochi Punti Vita, facilmente eliminabile ma non per questo meno pericoloso, eliminabile con un Colpo Fatale.

**SCAGNOZZO:** Antagonista mediamente potente, che offre una sfida per il Branco, può avere o meno Punti Destino.

**LEADER:** Antagonista molto impegnativo da sconfiggere, spesso accompagnato da Pedine. Ha sempre almeno un Punto Destino.

### TAG DELLE CONDIZIONI

Per ogni Condizione è presente il Tag a essa associata, per informare che l'abilità, l'Arma o l'Antagonista in questione ha la possibilità di infliggere quella Condizione.

**Accecato, Avvelenato, Bloccato, Incendiato, Sanguinante, , Soffocato, Stordito, Rallentato, Cortocircuito.**

### TAG DELLE DISTANZE

**RAGGIO:** Contatto, Ravvicinato, Corto, Lungo, Vista

**AREA:** Bersaglio, Ravvicinata, Ampia, Totale

### TAG DELLE ARMI

**CORPO A CORPO:** si impiega un'arma da mischia, per poter colpire un nemico bisogna essere a contatto con esso.

**DISTANZA:** si utilizza un'arma che scaglia proiettili, per poter colpire un nemico bisogna poterlo vedere.

**DA FUOCO:** si impiega un'arma da tiro che usa polvere da sparo.

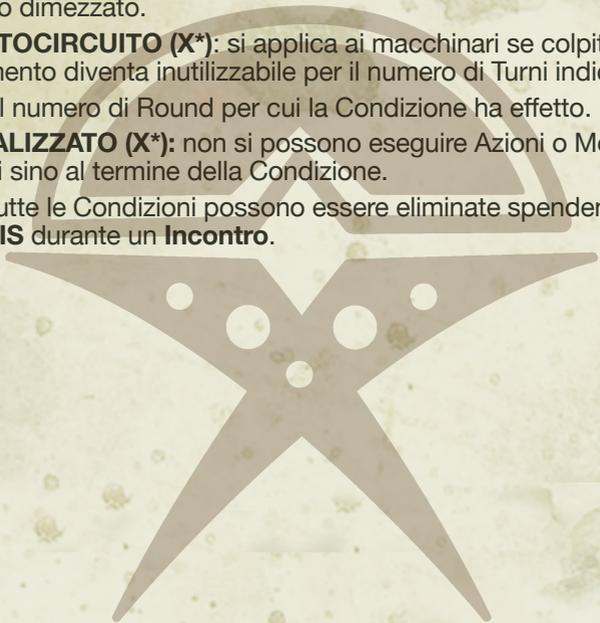
**DA LANCIO:** si usa un'arma che viene scagliata a mano o tramite strumenti appositi.

**TECNOLOGICA:** si tratta di un'arma che sfrutta le scoperte tecnologiche, mal vista tra le Progenie Oscure.

**CORTOCIRCUITO (X\*):** si applica ai macchinari se colpito lo strumento diventa inutilizzabile per il numero di Round indicato. Questa Condizione può essere rimossa spendendo un Punto Vis.

- 
- **ACCECATO (X\*)**: il Personaggio non vede nulla e la Voce Narrante può stabilire se le Prove che richiedono la vista siano Impossibili, o si subisca un Decremento al tiro.
  - **AVVELENATO**: alla fine del Round **si subisce un Danno**. Questa Condizione può essere rimossa con una Prova riuscita di cure [Arguzia, Difficoltà 7+].
  - **BLOCCATO**: non è possibile compiere alcun Movimento. Questa Condizione può essere rimossa ad esempio una Prova Contrapposta di Possanza, adeguata alla causa del blocco. La causa, ovviamente, determina anche il grado di Difficoltà.
  - **INCENDIATO**: alla fine del Round, **si subisce un Danno** da fuoco. Questa Condizione può essere rimossa utilizzando un intero Turno.
  - **SANGUINANTE**: alla fine del Round **si subisce un Danno**. Questa Condizione può essere rimossa con una Prova riuscita di cure [Arguzia, Difficoltà 7+].
  - **SOFFOCATO**: alla fine del Round si subisce un Danno. Questa Condizione può essere rimossa con uno sforzo, un'azione di ostruzione.
  - **STORDITO (X\*)**: non si possono eseguire Azioni sino al termine della Condizione.
  - **RALLENTATO (X\*)**: chi subisce questa condizione ha il movimento dimezzato.
  - **CORTOCIRCUITO (X\*)**: si applica ai macchinari se colpito lo strumento diventa inutilizzabile per il numero di Turni indicato.
- \*indica il numero di Round per cui la Condizione ha effetto.
- **PARALIZZATO (X\*)**: non si possono eseguire Azioni o Movimenti sino al termine della Condizione.

**Nota:** Tutte le Condizioni possono essere eliminate spendendo 1 punto **VIS** durante un **Incontro**.





# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

QUICKSTART

NEVE ROSSO SANGUE

Segui Drukmahora L'ultimo Branco e MPEdizioni su:



You Tube



[www.mpedizioni.it](http://www.mpedizioni.it)

[mpedizioni.editore@gmail.com](mailto:mpedizioni.editore@gmail.com)

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: OGHEL

DESCRIZIONE

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

ARGUZIA

PRESENZA

2D **4** □ □    2D **8** □ □    2D **4** □ □

POSSANZA

VOLONTÀ

FATO

2D **6** □ □    2D **6** □ □    2D **6** □ □

PROGENIE: GIGANTI

**TRATTI** COME CI PASSO?: in ogni momento puoi aumentare o diminuire la tua taglia, arrivando a superare l'altezza di un Orco o quella di un Troll. Quando sei della tua taglia gigantesca originale sei alto nove metri, ottieni Incremento alle Prove di Possanza e i tuoi attacchi in mischia infliggono un Danno aggiuntivo.

**FRANTUMATORE:** le tue armi naturali infliggono 2 Danni.

**LINEA DI SANGUE:** GRANCRANI

**TRATTO CONOSCENZA ENCICLOPEDICA:** essi hanno una conoscenza che gli permette di avere Vantaggio in tutte le Prove di Arguzia legate allo studio o alla ricerca.

**COMPETENZE** (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

**LINEA DI SANGUE:** Natura

Coltivare, Concentrazione, Sopravvivenza

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuro di ritrovare la piccola Glinda!

AVANZAMENTO



### SOPRANNOOME O CIMELIO

L'IMPLACABILE

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Pugni	Possanza 2d6	2 Danni, Portata Contatto
Calci	Possanza 2d6	2 Danni, Portata contatto

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
A. Leggera	+2	Cuoio

DIFESE	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d6	
SCHIVARE	Agilità	2d4	
FORTUNA	Fato	2d6	

### PUNTI VITA



### CONDIZIONI

### EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera di cuoio

VIS ○○○○○○

GUADAGNO VIS

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

### SPESA VIS

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

### DONI: GEOMANTE

#### EFFETTO 1: EVOCARE LA BRUMA

Gli elementi ti obbediscono, generando una bruma soprannaturale che ti circonda e può avere diversi effetti.

**1 VIS:** crei una coltre di nebbia in un'Area Ravvicinata per un Turno. La nebbia permette di nascondersi al suo interno. Chi è nella nebbia riceve Incremento alla Difesa ma Decremento per Azioni che richiedono la vista, come attaccare un bersaglio a distanza.

**2 VIS:** la coltre di nebbia copre un'Area Ampia per un Turno. La nebbia ha sempre l'effetto di nascondere alla vista come descritto in precedenza. Chi si trova all'interno ad esclusione tua e dei tuoi alleati subisce una Condizione da te scelta: Accecato (1), Avvelenato, Stordito (1), Paralizzato (1).

**3 VIS:** la coltre di nebbia copre un'Area totale per un turno. La nebbia ha sempre l'effetto di nascondere alla vista e applica una Condizione a scelta a chi la attraversa, ad esclusione tua e dei tuoi alleati: Accecato (1), Avvelenato, Stordito (1), Paralizzato (1).

# DRUKMAHORA

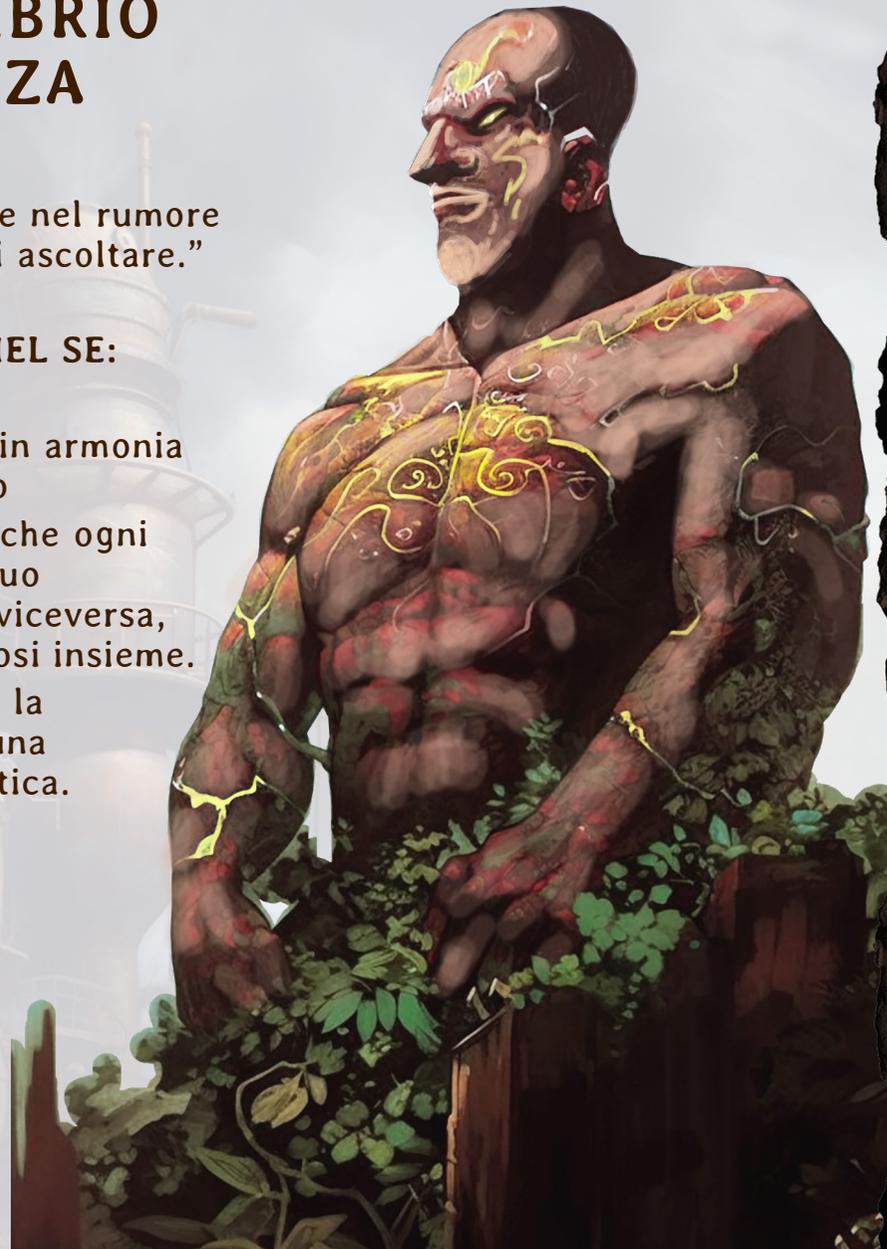
## L'ULTIMO BRANCO

**NATURA  
EQUILIBRIO  
POTENZA**

“Chi si perde nel rumore  
dimentica di ascoltare.”

**GIOCA OGHEL SE:**

Vuoi vivere in armonia  
con il creato  
Vuoi capire che ogni  
forza ha il suo  
contrario e viceversa,  
completandosi insieme.  
Vuoi sentire la  
potenza di una  
progenie antica.



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: LYRA

DESCRIZIONE

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

ARGUZIA

PRESENZA

2D **6** □ □    2D **6** □ □    2D **8** □ □

POSSANZA

VOLONTÀ

FATO

2D **6** □ □    2D **4** □ □    2D **4** □ □

PROGENIE: INCUBI

**TRATTI SENZA SOGNI:** come Incubo non hai bisogno di dormire e non puoi essere messo KO, se finisci i Punti Vita però ti dissolvi e muori istantaneamente.

**AURA DI TERRORE:** una volta a Incontro, puoi manifestare un aspetto terrificante. Tutti i nemici viventi che ti vedono subiscono la Condizione **Stordito** (1).

LINEA DI SANGUE: VILI

**TRATTO ESPLOSIONE DI FIAMME NERE:** una volta a Incontro, puoi applicare la condizione Incendiato a un soggetto entro il Raggio Ravvicinato, avvolgendolo con le tue fiamme nere.

COMPETENZE (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

LINEA DI SANGUE: **Leadership**

Convincere, Furtività, Genio militare

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuro di dimostrare che tenere unito il Branco conduce alla vittoria!

AVANZAMENTO



### SOPRANNOME O CIMELIO

LA RISOLUTA

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Spada	Possanza 2d6	2 Danni, Portata: Contatto
Arco	Agilità 2d6	2 Danni, Raggio: Lungo

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
A. Leggera	+2	Cuoio

DIFESE	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d6	
SCHIVARE	Agilità	2d6	
FORTUNA	Fato	2d4	

PUNTI VITA



CONDIZIONI

### EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera di cuoio  
Spada, Arco e 20 frecce  
Zaino con oggetti per la sopravvivenza

VIS ○○○○○○

GUADAGNO VIS

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

SPESA VIS

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

DONI: TIRANNO

Sei un leader naturale che spinge gli altri al limite delle loro capacità, ispirando i sottoposti e sferzando i nemici.

### EFFETTO 1: ISPIRARE

Grazie al grande carisma e al potere di leadership concesso dalle Molte Voci, puoi ispirare i tuoi compagni di Branco a essere più efficaci nelle loro Azioni.

- 1 VIS:** puoi ispirare un soggetto entro Raggio Lungo, dandogli Vantaggio nella Prova successiva.
- 2 VIS:** ispiri un piccolo gruppo di 2-3 compagni entro Raggio Lungo, dando loro Vantaggio nella Prova successiva.
- 3 VIS:** ispiri tutto il Branco a Vista, dando Vantaggio nelle Prove successive.

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

### LADER CORAGGIO GUERRA

“Quando dicono che non si può fare, io rispondo: guardami.”

#### GIOCA LYRA SE:

Vuoi guidare il branco nei momenti più difficili  
Vuoi trovare un significato nella lotta  
Vuoi affrontare l'ignoto senza esitazioni



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: DAL'VIR

DESCRIZIONE

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

ARGUZIA

PRESENZA

2D **4** □ □    2D **6** □ □    2D **6** □ □

POSSANZA

VOLONTÀ

FATO

2D **6** □ □    2D **4** □ □    2D **8** □ □

PROGENIE: SSHAL'DARAZ

**TRATTI FREDDI E CALCOLATORI:** ottieni Vantaggio in tutte le Prove per resistere a coercizioni mentali.

**SCAGLIE DURE:** una volta a Incontro puoi liberarti da una Condizione senza spendere VIS.

**LINEA DI SANGUE:** APOFI

**TRATTO SPIRE MORTALI:** un attacco riuscito con le tue spire causa 2 Danni e la Condizione Bloccato.

**COMPETENZE** (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

**LINEA DI SANGUE:** Intimidire

Conoscenze: Cultura Usamara, Primo soccorso, Conoscenze: Storia degli Oscuri

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuro di mettere in salvo più reliquie degli Oscuri che potrò

AVANZAMENTO



### SOPRANNOOME O CIMELIO

IL FORTUNATO

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Alabarda	Possanza 2d6	2 Danni, Portata: Ravvicinata Frantumante
Spire	Possanza 2d6	2 Danni, Portata: Ravvicinata

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
A. Leggera	+2	Cuoio

DIFESE	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d6	
SCHIVARE	Agilità	2d4	
FORTUNA	Fato	2d8	

### PUNTI VITA



### CONDIZIONI

### EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera di cuoio
Alabarda, Trofeo degli Oscuri
Zaino con oggetti per la sopravvivenza

VIS ○○○○○○

GUADAGNO VIS

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

### SPESA VIS

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

### DONI: MISTICO

Sei depositario del segreto delle Incisioni, Rune di Potere tramandate dalle Molte Voci nei secoli, con le quali proteggi i tuoi alleati.

### EFFETTO 1: INCISIONE PROTETTIVA

Le Molte Voci ti hanno ispirato la conoscenza di terribili segreti oscuri e dimenticati, in grado di proteggere i tuoi compagni e le Progenie Oscure che decidi di proteggere.

**1 VIS:**previeni una Condizione e riduci di 1 i Punti Vita subiti da un singolo soggetto entro un Raggio Corto.

**2 VIS:**previeni una Condizione e riduci di 1 i Punti Vita subiti da un piccolo gruppo di 2-3 bersagli entro un Raggio Corto.

**3 VIS:**previeni una Condizione e riduci di 1 i Punti Vita subiti da tutto il Branco presente entro un Raggio Corto.

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

**FEDE  
FORTUNA  
SAGGEZZA**

“Quando dicono che non si può fare, io rispondo: guardami.”

**GIOCA DAL'VIR SE:**

Vuoi salvare la cultura delle  
Progenie Oscure

Vuoi restare lucido quando il  
mondo intorno va a rotoli

Vuoi ricordare che le Molte Voci  
premiano i fedeli





# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

### PREDATORE FAMELICO METODICO

“Il dolore che mi hai causato è diventato la forza che mi spinge oltre i miei limiti.”

#### GIOCA VROK SE:

Vuoi punire chi  
ti infligge dolore  
Vuoi essere un  
predatore famelico  
Vuoi saper  
cucinare  
manicaretti  
con le tue  
prede.



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: BHALDRAZZ

DESCRIZIONE

---

---

---

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

2D **8**

ARGUZIA

2D **6**

PRESENZA

2D **4**

POSSANZA

2D **6**

VOLONTÀ

2D **6**

FATO

2D **4**

PROGENIE: KHAAK

**TRATTI GHIOTTI DI METALLI:** puoi usare il Colpo Fatale contro gli avversari tecnologici. Al posto di un organo vitale, ottieni un rottame che ha su di te i medesimi effetti curativi di un organo.

**TUTTI PER UNO:** ogni membro del trio ha uno specifico talento. Una volta a Incontro, puoi dichiarare che uno dei tre membri è il coordinatore del trio, ottenendo un Vantaggio nelle Prove. Scegli una Caratteristica per ogni Coordinatore, ad esempio: Arguzia, Possanza e Agilità.

**LINEA DI SANGUE:** VORLHAAK

**TRATTO ATTACCHI UNICI:** Possiedi tre attacchi speciali che puoi usare a tua scelta.

**Fauci:** 2 Danni [Prova di Possanza].

**Sputo Acido:** [Prova di Agilità] un Danno a Raggio Ravvicinato ed ad Area Ravvicinata.

**Attacco psichico:** Stordito (1) [Prova di Arguzia] a Raggio Lungo su un bersaglio colpito.

**COMPETENZE** (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

**LINEA DI SANGUE:** Scavare

Cercare, Muoversi silenziosamente, Nascondersi

---

---

---

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuriamo di distruggere le risorse degli Usamari.

AVANZAMENTO



### SOPRANNOOME O CIMELIO

IL TRUCE

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Fauci	Possanza 2d6	2 Danni, Portata: Contatto
Sputo	Agilità 2d8	1 Danno, Vedi Tratto
Att. PSI	Agilità 2d6	Stordito (1) Vedi Tratto

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
Scudo P.	+1	Cuoio

DIFESE	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d6	
SCHIVARE	Agilità	2d8	
FORTUNA	Fato	2d4	

**PUNTI VITA**



**CONDIZIONI**

---

---

---

---

---

---

### EQUIPAGGIAMENTO

Una sbarra di ferro

Scudo Piccolo

Zaino con oggetti per la sopravvivenza

---

---

---

---

---

---

**VIS**

**GUADAGNO VIS**

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

**SPESA VIS**

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

### DONI: OPPORTUNISTA

Sai arrangiarti a sopravvivere nei modi più disparati. Il Dono ti permette di trovare oggetti perduti, infliggere penalità agli avversari in modo fortuito ed evitare di essere preso di mira dai tuoi nemici.

#### EFFETTO 1: TROVARE UN OGGETTO DISTANTE

Con uno sforzo di concentrazione, percepisci la direzione generale in cui si trova un oggetto distante. Questa intuizione è vaga, ma sufficientemente utile per iniziare la ricerca dell'oggetto.

**1 VIS:** concentrandoti, sei in grado di percepire la direzione generale di un oggetto distante anche parecchi chilometri, ottenendo Vantaggio nelle Prove per la sua ricerca.

**2 VIS:** la concentrazione ti permette di conoscere sia la direzione che la distanza approssimativa dell'oggetto, ottenendo Vantaggio nelle Prove per la sua ricerca.

**3 VIS:** oltre a conoscere direzione e distanza, sei in grado di ricevere una breve visione dell'oggetto per identificarlo con precisione. Questa visione fornisce dettagli specifici, rendendo molto più facile trovare l'oggetto; ottieni Incremento nelle Prove per la sua ricerca.

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

**CAOS  
SOPRAVVIVENZA  
SCAVEZZACOLLO**

“L’ordine è solo il preludio della noia.”

**GIOCA BHALDRAZZ SE:**

Vuoi distruggere ciò che è statico

Vuoi portare l’imprevedibilità che sconvolge ogni piano

Vuoi dimostrare che le dimensioni non contano.



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: ANGROK

DESCRIZIONE

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

ARGUZIA

PRESENZA

2D **6**

2D **8**

2D **4**

POSSANZA

VOLONTÀ

FATO

2D **6**

2D **6**

2D **4**

PROGENIE: ORCO

**TRATTI** SBUDELLATORE: una volta a Incontro, dopo una Prova di Attacco riuscita, puoi automaticamente trasformare l'attacco in un Bagno di Sangue.

**MIGLIORE A OGNI COSTO:** una volta a Incontro, quando effettui una Prova per un'azione folle e spericolata, puoi ottenere Incremento al tiro.

**LINEA DI SANGUE:** SHALTUR

**TRATTO** VEDERE IL MONDO DEI DEFUNTI: sei in grado di vedere i morti intorno a te. Una volta a Incontro puoi parlare con essi.

**COMPETENZE** (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

**LINEA DI SANGUE:** Conoscenze: Mondo ultraterreno

Tecnologia, Riparare, Chimica e fisica

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuro di non lasciare che gli Usamari catturino un membro del Keldrak

AVANZAMENTO



### SOPRANNOME O CIMELIO

SPADA SPEZZATA DELLA MADRE

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Maglio circolare	Possanza 2d6	3 Danni, Portata: ravvicinata
Modulo	Agilità 2d6	Vedi descrizione modulo

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
Armatura Leg.	+2	Cuoio

DIFESA	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d6	
SCHIVARE	Agilità	2d6	
FORTUNA	Fato	2d4	

### PUNTI VITA



### CONDIZIONI

### EQUIPAGGIAMENTO

Armatura leggera in cuoio  
Zaino con oggetti per la sopravvivenza  
Maglio circolare, 2 Moduli già pronti per tipologia

### MODULI A DISPOSIZIONE

Tutti i moduli possono essere lanciati a Raggio Corto o utilizzati a Contatto. Nel caso siano scagliati bisogna riuscire in una Prova di attacco vedi Combattimento.

#### EFFETTI

**Elettrico:** causa la condizione Stordito 2 o Cortocircuito 2 ad un bersaglio

**Dilaniante:** Un nemico colpito con questo Modulo subisce la Condizione Sanguinante 1

**Fumogeno:** crea entro un'Area ravvicinata una cortina di fumo. Un nemico al suo interno subisce la condizione Accecato

**Colloso:** Un nemico colpito con questo modulo subisce la Condizione Rallentato 1

VIS

GUADAGNO VIS

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

SPESA VIS

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

### DONI: INVENTORE

Sei in grado di appropriarti della tecnologia nemica e ricavarne diversi componenti, con cui costruire oggetti di vario tipo: dispositivi di comunicazione, strumenti di analisi, armi o persino veicoli e macchine di guerra. Costruire uno o più oggetti richiede un intero Incontro di Esplorazione, Viaggio o un Intermezzo nel quale dedicarsi totalmente al progetto.

### EFFETTO 1: CARPIRE I SEGRETI

Puoi assemblare e adoperare utensili e manufatti del nemico, allo scopo di creare i tuoi strumenti. Gli oggetti funzionano durante un Incontro, spendendo VIS per attivarli, per poi perdere di efficacia. Non richiedono batterie o altre fonti di energia per funzionare.

1 VIS: attiva un oggetto.

2 VIS: attiva due oggetti contemporaneamente.

3 VIS: attiva tre oggetti contemporaneamente.

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

### TECNOLOGIA MEDIUM SUPERSTIZIONE

“La loro tecnologia... Le mie zanne!”

**GIOCA  
ANGROK SE:**

Vuoi  
esplorare  
il mondo dei  
morti

Vuoi conoscere ed usare la  
tecnologia al meglio

Vuoi scatenare la furia di  
un'orco.



# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

NOME: SELYZA

DESCRIZIONE

---

---

---

### CARATTERISTICHE

AGILITÀ

ARGUZIA

PRESENZA

2D **6** □ □    2D **8** □ □    2D **4** □ □

POSSANZA

VOLONTÀ

FATO

2D **4** □ □    2D **6** □ □    2D **6** □ □

PROGENIE: GOBLIN

**TRATTI PICCOLI FORTUNATI BASTARDI:** una volta a Incontro, puoi ritirare una Prova fallita senza spendere VIS.

**PICCOLO GOBLIN, GRANDE RANCORE:** una volta a Incontro, puoi ricevere un Incremento per una Prova contro un avversario con cui ti sei scontrato in precedenza.

LINEA DI SANGUE: GNOBLIN

**TRATTO SAPIENTE:** una volta a Incontro puoi applicare Competenza in una Prova a tua scelta, ma non di Combattimento.

**COMPETENZE** (Ottieni Vantaggio nelle Prove)

LINEA DI SANGUE: Leggere e scrivere (Usamaro)

Suonare il flauto, Lingua Usamara, Lingua nanica

---

---

---

---

---

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### GIURAMENTO DI BRANCO

Giuro di proteggere gli oscuri in difficoltà

AVANZAMENTO



### GIURAMENTO PERSONALE

Giuro di dare la caccia a chi ha distrutto la mia comunità

AVANZAMENTO



### SOPRANNOME O CIMELIO

LA SOSPETTOSA

UTILIZZI



### COMBATTIMENTO

ARMA	ATTACCO	DESCRIZIONE
Artigli	Possanza 2d4	1 Danno, Portata: Contatto
Coltello	Agilità 2d6	1 Danno, Portata: Contatto o a Distanza Raggio Corto

PROTEZIONI	P.A.	DESCRIZIONE
Scudo P.	+1	Cuoio
Armatura Leg.	+2	Cuoio

DIFESA	PROVA	DADI	NOTE
BLOCCARE	Possanza	2d4	
SCHIVARE	Agilità	2d6	
FORTUNA	Fato	2d6	

### PUNTI VITA



### CONDIZIONI

---

---

---

### EQUIPAGGIAMENTO

Scudo Piccolo

Zaino con oggetti per la sopravvivenza

Pugnale, Pergamena e carboncino

Armatura leggera in cuoio

---

---

---

---

VIS ○○○○○○

GUADAGNO VIS

Descrivere una azione in modo violento	+1 VIS
Descrivere una azione in modo spettacolare	+1 VIS
Primo nemico ucciso (per Incontro)	+1 VIS
Primo sangue versato (per Incontro)	+1 VIS
Ottenere un risultato Critico	+1 VIS

SPESA VIS

Attivare l'Effetto di un Dono	da 1 a 3 VIS
Compiere un'Azione Extra (max 1)	1 VIS
Attivare un Colpo di Scena	1 VIS
Applicare un Bagno di Sangue	1 VIS
Rilanciare una Prova	1 VIS
Rimuovere una Condizione	1 VIS
Negare un Bagno di Sangue	1 VIS
Guadagnare un Impeto Vitale	1 VIS
Applicare un Colpo Fatale	1 VIS
Beffare la Morte	2 VIS

### DONI: MALEFICIO

Sei stata messa a conoscenza dei segreti delle antiche maledizioni degli Oscuri, che influenzano i tuoi nemici creando terrore e scompiglio.

### EFFETTO 1: AVVIZZIMENTO

Evocando antiche formule e flussi maligni, riesci a prosciugare i tuoi nemici della forza vitale. Infliggi a un bersaglio organico una debilitazione fisica, riducendo temporaneamente forza o resistenza.

**1 VIS:** il bersaglio subisce la condizione Sanguinante entro un Raggio Corto.

**2 VIS:** estendi l'Avvizzimento a un piccolo gruppo di 2-3 bersagli. Ogni bersaglio subisce la Condizione Sanguinante entro un Raggio Lungo.

**3 VIS:** diffondi l'Avvizzimento a un gruppo più ampio di nemici. Tutti i nemici presenti subiscono la Condizione Sanguinante.

# DRUKMAHORA

## L'ULTIMO BRANCO

### STREGONERIA FOLLIA CONOSCENZA

“Ho letto libri che gridavano mentre li sfogliavo... O forse ero io a gridare?”

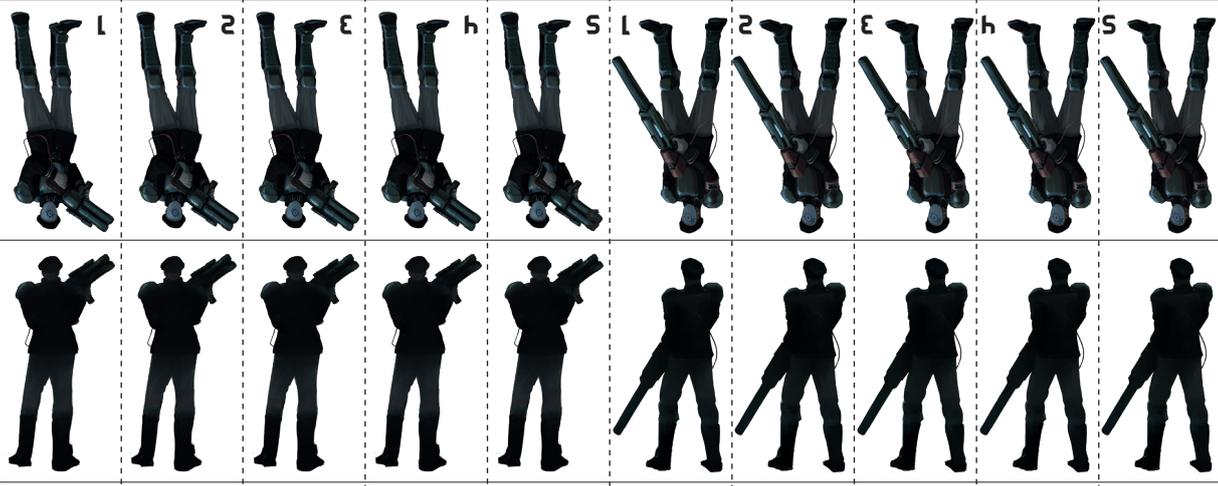
#### GIOCA SELYZA SE:

Vuoi dominare forze che pochi osano sfidare  
Vuoi trasformare la Sua instabilità in creatività  
Vuoi conoscere la lingua del nemico e molto altro.



“Il mio nome è Selyza  
Questo mi ripeto quando  
vedere. Mi capita, a volte  
cui sono. Di essere con  
e annusare suoni e odori  
di Usamari ha catturato  
divertivano a torturare  
chi urlava meglio. E in  
E non mi sono più fermi  
viaggiare nella mente a  
vedremo. Chi è che gri

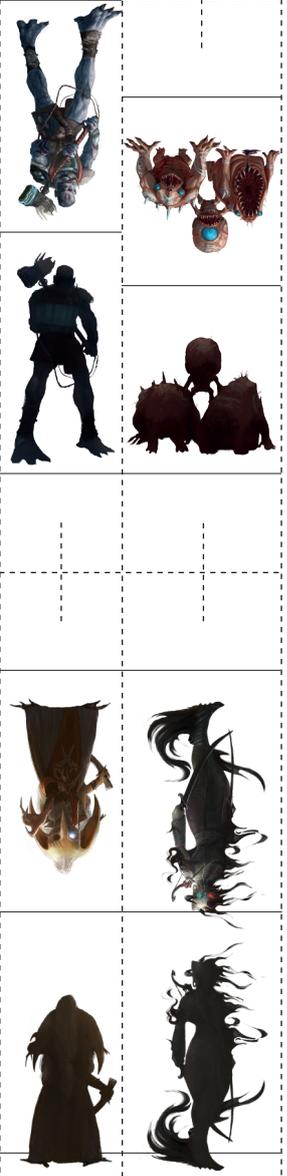
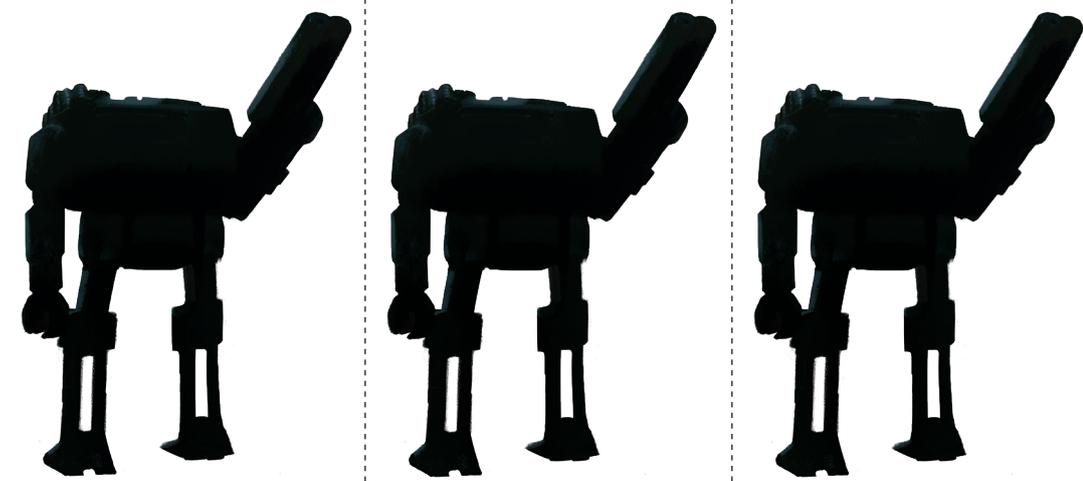
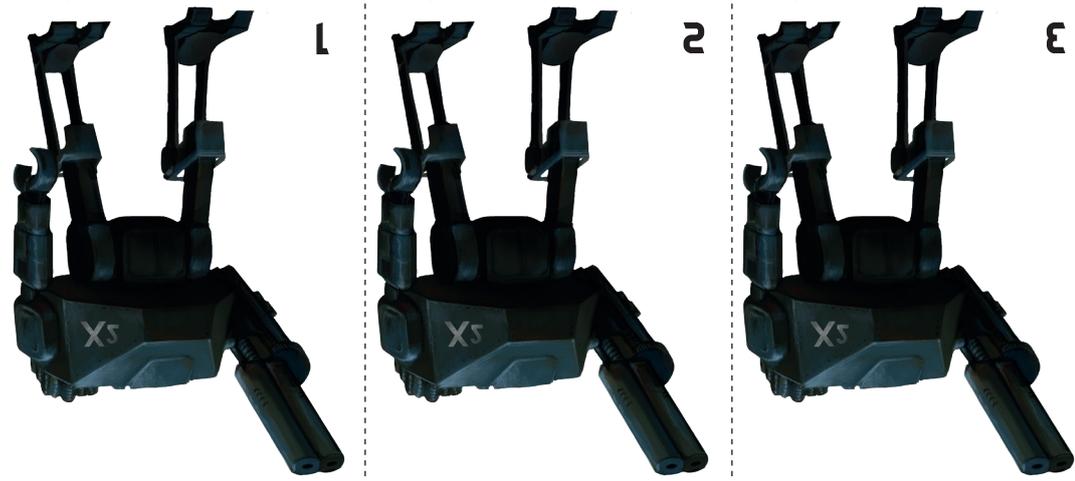




**DRUKMAHORA**  
*L'ULTIMO BRANCO*  
*NEVE ROSSO SANGUE!*



[www.mpedizioni.it](http://www.mpedizioni.it)



**DRUKMAHORA**

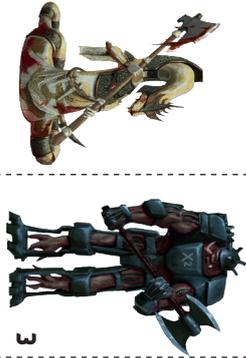
**L'ULTIMO BRANCO**

**NEVE ROSSO SANGUE**

**PEDINE RITAGLIABILI**



[www.mpedizioni.it](http://www.mpedizioni.it)



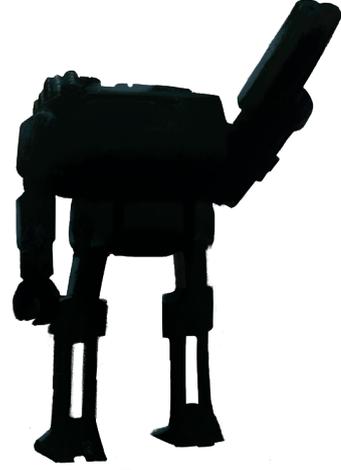
3



1



2



4

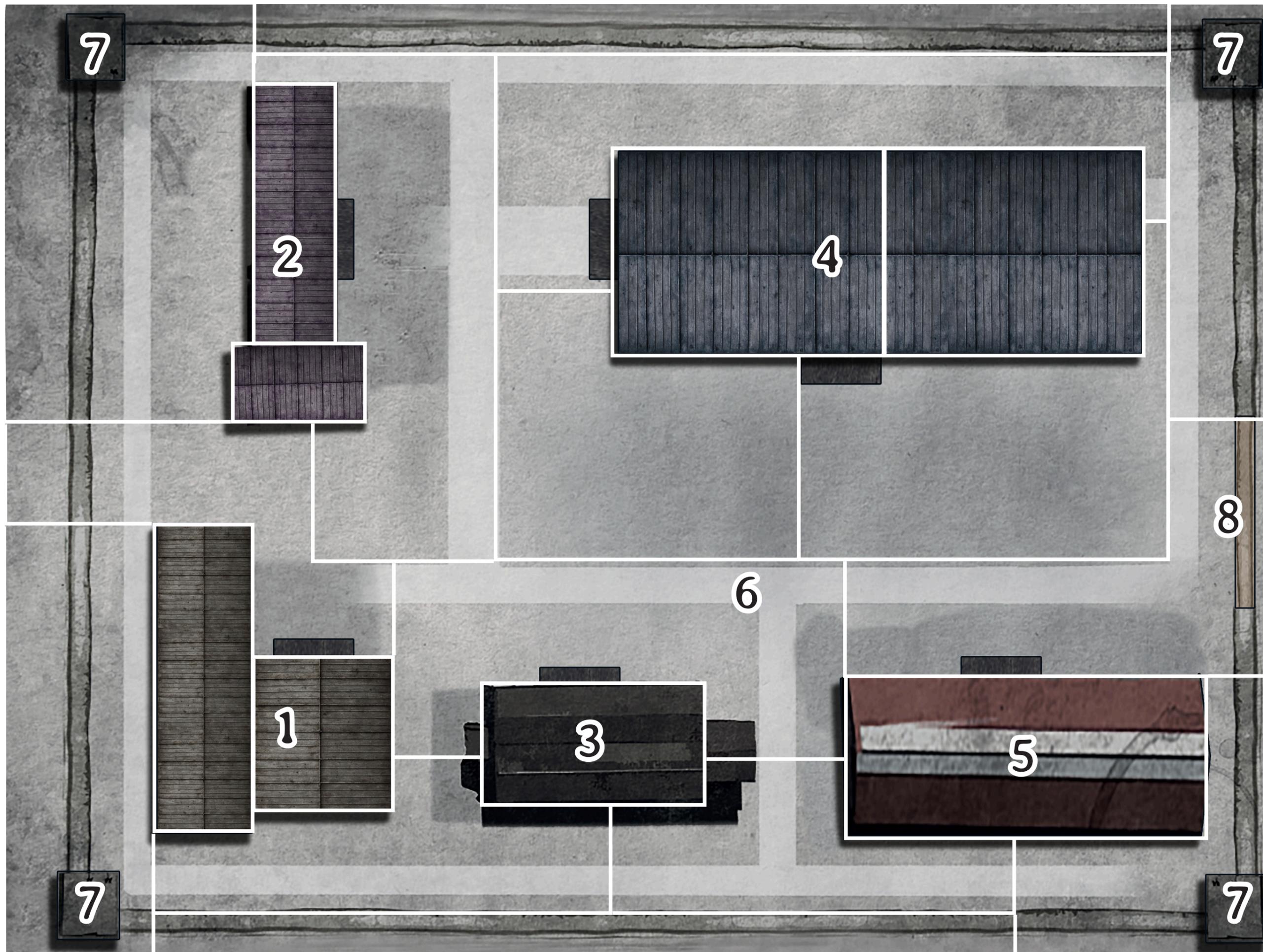


5



Dr. Klein





**DRUKMAHORA**  
*L'ULTIMO BRANCO*  
*NEVE ROSSO SANGUE!*



## AUSTANK

**LEGENDA**

- 1) Laboratorio
- 2) Prigionieri
- 3) Deposito
- 4) Caserma
- 5) Hangar
- 6) Cortile
- 7) Torrette
- 8) Cancelli

 Ogni Area indicata da una linea bianca corrisponde a un'Area di gioco o Raggio.

