

ARKEO OBSKURA

Non aprire quella porta



*Baato sul sistema
Survival Heroes*



Non aprire quella porta Arkeo Obskura



MASSIMO TORRIANI

*Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO Copyright 2016*

Logo Arkeo Obskura realizzato da: Mauro Perini

*Per il playtest si ringrazia:
Stefano Bellissimo, Andrew Carless, Salvatore Intravaia, Adriano Losi,
Emilio Pezzini, e tutti i soci del Mediolanum Club Milano
Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless*

*Miniature:
Giorgio Bassani, North Star Military Figures, Artizan Design, Empress miniatures, War-
games Factory, Wargames Illustrated, Wargames Foundry
<http://www.northstarfigures.com/>*

*Foto e collezione:
Massimo Torriani*

*Elementi scenici:
Petite Proprieties Ltd, Manor House Workshop*

*www.manorhouseworkshop.com
<https://twitter.com/LorenzMarchetto>
<https://www.facebook.com/pages/Manorhouse-Workshop-by-Lorenzo-Marchetto/210727128975525>*

Tutti i diritti riservati.

**Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso
qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.**

Regole aggiuntive



Empress Miniatures, (dipinta da Adriano Losi, coll. Massimo Toriani)

Prefazione:

Nella cultura Horror spesso le case rivestono un ruolo fondamentale nel creare quell'atmosfera d'inquietudine che caratterizza la narrazione. Scricchioli, impronte e chiazze di sangue creano tensione nello spettatore così come nei giocatori che si cimentano in un'avventura ambientata in un edificio.

Il Master, oltre a gestire i malvagi dovrebbe cavalcare l'onda emotiva per aggiungere spessore alla storia...

Livello difficoltà: Sebbene gli scenari siano stati calibrati per Gruppi di Eroi da 500 punti contrapposti a Malvagi da 400 punti, la Tabella dei Rinforzi può talvolta risultare molto crudele e vanificare le migliori strategie. Per le prime partite vi consigliamo di utilizzare Gruppi di Malvagi da 300/350 punti per rendere le avventure più semplici e gratificanti. Considerate questa eventualità come l'impostazione di un videogioco sulla modalità: Normale...

C'è tempo per passare alla modalità difficile...

ULTRA REALISMO & EDIFICI DETTAGLIATI

Se le vostre partite prevedono edifici dettagliati con più piani e completamente arredati vi consigliamo di adottare le seguenti modifiche:

- 1) Utilizzate un campo da gioco da 90 x 90 cm
- 2) Le aree in cui suddividere idealmente il campo di gioco si riducono a 30 x 30 cm (12" x 12")
- 3) I terreni difficili ed estremamente difficili sottraggono 5 cm (2") forfettari a prescindere da qual'è la distanza percorsa effettivamente.
- 4) Le Aree d'ingresso si attivano a 20 cm (8") anzichè 30 cm (12")
- 5) All'interno degli edifici si applicano i ripari solo se un varco, una porta, una finestra sono effettivamente interposti; in questi casi si applica il Valore Protezione dell'edificio (in pratica il perimetro della casa e i muri interni rappresentano Ostacoli lineari). Se i vostri edifici prevedono anche l'arredamento, ogni mobile interposto offre un VP pari a 3.
- 6) Gli edifici non sono più considerati Terreni Difficili ma entrare da una porta sottrae -2,5 cm (-1"), scavalcare una finestra o un varco sottrae -5 cm (-2").
- 7) Il movimento tra due piani (negli edifici in cui non sono presenti scale) sottrae solo -5 cm (-2"). La presenza di eventuali scale permette il movimento tra i piani e sottrae -5 cm (-2"). Salvo quando la scala lo permette cercate di evitare il posizionamento dei modelli a metà della scala.
- 8) La presenza di scale a pioli o di corda sottrae un ulteriore -5 cm (-2") oltre alla distanza misurata tra i piani (es un dislivello di 5 cm costerà 10 cm).



Help me!



Descrizione:

Il telefono squilla nella notte. La linea è disturbata. Riuscite a cogliere solo poche parole spezzate: «Sono qui... vogliono il libro... non devono trovarlo... ti prego aiutami... Non chiamate la polizia, sono tutti corrotti... aeroplano». Provate ripetutamente a richiamarlo ma suona occupato, probabilmente il telefono è stato riagganciato male. Non avete molto tempo da perdere...

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi di 500 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi di circa 350 punti. Vi suggeriamo: 1 Sacerdote Oscuro, 2 Cultisti con manganello, 3 Cultisti con pistola e coltello, 5 Soggiogati, 3 Soggiogati Famelici. Potete variare le quantità a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

Obiettivo Eroi:

Il gruppo deve ritrovare l'amico, eliminare il Sacerdote Oscuro, recuperare il Libro, raggiungere la macchina e portarlo in salvo.

Obiettivo Malvagi:

Eliminare o far fuggire tutti gli Eroi.

Elementi scenici specifici: Una villa con almeno 5 stanze circondata da un giardino. Uno scantinato. La villa ha un vialetto d'accesso chiuso da un cancello.

Segnalini Indizio: 1 trappola, 1 allarme, 1 amico, 5 sgradite sorprese, 1 pianimetria casa, 1 libro Arkano, 1 kit medico, 1 aeroplano di carta.

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

Posizionate la villa al centro con il viale che conduce al cancello principale controllato da due cultisti con pistola e coltello. L'ingresso posteriore non ha guardie. Intorno al perimetro della villa delimitato da un muro alto si sviluppa la campagna con campi coltivati, e una stalla. Aggiungete elementi caratteristici per aumentare il realismo.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente 3 sgradite sorprese, 1 trappola, 1 allarme, 1 aeroplano di carta, a faccia in giù, all'esterno dell'edificio. Mescolate 1 sgradita sorpresa, 1 allarme, 1 pianimetria casa, 1 kit medico a faccia in giù, all'interno dell'edificio.

Posizionamento Aree d'Ingresso

Posizionate 10 Aree d'Ingresso all'esterno della casa.

Schieramento Eroi: entro 5 cm (4") dal lato Sud.

Schieramento Malvagi: piazzate 2 cultisti di guardia al cancello all'esterno della villa. All'interno del giardino della villa ci sono 5 soggiogati (i giardinieri e il personale dipendente).

Punteggi Gruppo Eroi: 500 punti

Punteggi Gruppo Malvagi: 350 punti (circa).

REGOLE SPECIALI

Eventi spiacevoli

Quando uno dei giocatori tira un 10 naturale attiva un evento spiacevole. Tirate 2d10 di diverso colore: il primo indica l'Area d'Ingresso; il secondo viene confrontato con la Tabella dei Rinforzi e indica i Malvagi che entrano in gioco.

Sgradite sorprese

In questo scenario, quando viene rivelata una *sgradita sorpresa* appare un Soggiogato. Posizionatelo a 5 cm (2") dall'Eroe che ha utilizzato l'Azione *Muovere & Interagire per rivelare l'Indizio*. Il Malvagio può essere *attivato* durante il turno in cui appare. Se la Riserva è vuota, eliminate un modello corrispondente in campo (il più lontano) e piazzatelo vicino all'Eroe.

Allarme

Quando viene rivelato un'*allarme*, posizionate un Cultista armato di pistola e coltello, al coperto, a circa 20 cm (8") e in linea di tiro con l'Eroe che ha utilizzato l'Azione *Muovere & Interagire*; se è all'interno della villa appare nella stanza a fianco con la linea di tiro libera verso l'Eroe che ha utilizzato l'Azione *Muovere & Interagire*. I Cultisti possono essere *attivati* durante il turno in cui appaiono. Se la Riserva è vuota, eliminate un modello corrispondente in campo (il più lontano) e piazzatelo come descritto.

Trappola

L'eroe ha calpestato una trappola; per evitarla deve effettuare un *Test Trappola*: tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico; se il risultato è superiore il meccanismo scatta; l'eroe subisce una *ferita* ed è *stordito*; se è inferiore si è accorto e l'ha evitata. Dopo il test la trappola non ha più effetto e viene scartata.

Aeroplano di carta

L'amico ha scritto dove si è nascosto sulle ali dell'aeroplano di carta che lanciato fuori dalla finestra. Quando gli Eroi lo trovano l'aeroplano di carta mescolate tutti segnalini restanti con quello dell'amico e posizionategli negli ambienti interni non ancora esplorati più uno nella soffitta (o in una stanza non ancora esplorata). Se tutte le stanze sono state già esplorate posizionate l'amico in una stanza interna affacciato alla finestra.

Amico

Quando l'amico viene *rivelato*, posizionatelo in campo, poi effettuate un *Test di Persuasione*. Se riesce, l'Eroe lo *tranquillizza* e, d'ora in avanti, farà parte del Gruppo e potrà agire normalmente; se il test fallisce è troppo spaventato e si rifiuterà di muoversi. Se fallisce, qualsiasi Eroe nella stanza potrà provare a *tranquillizzarlo*. Dopo

averlo *tranquillizzato*, L'amico vi rivelerà dove si trova il passaggio segreto che conduce nel seminterrato.

Planimetria della casa

Quando rivelate la planimetria della casa posizionate il seminterrato a cui si accede attraverso un passaggio segreto.

Seminterrato

Il seminterrato è compostoda 4 stanze. Selezionate tra i segnalini indizi già utilizzati allarmi, trappole e sgradie sorprese. Mescolateli e pescatene 3. Aggiungete il Libro Arkano e posizionate uno per stanza. Non si Utilizza la regola casa dolce casa ma non appena un eroe entra nella stanza si rivela l'indizio e si applica l'effetto.

Libro Arkano

Quando rivelate il libro Arkano posizionate il Sacerdote Oscuro in possesso di questo libro con due cultisti armati di pistola e coltello. Su questo libro sono raccolti una serie di terribili incantesimi e spiega minuziosamente come evocare uno dei grandi antichi. Nel libro è contenuto l'incantesimo Prosciuga Vita (gittata 20 cm): il Sacerdote Oscuro scieglie un bersaglio e tira un d10. Se ottiene un valore uguale o inferiore al suo VT infligge le ferite (una o due a seconda se pari o dispari). Se mette fuori combattimento un Eroe diventa un Soggiogato Famelico. Non sia applicano coperture o VP.

Soggiogati

Grazie all'incantesimo queste creature sono state prosciugate da tutta l'energia e ora agiscono come schiavi. La pelle è riscaldata e dura come il cuoio (VP1).

Rinforzi

Nella *Fase Rinforzi*, quando un Eroe si trova a 20 cm (12") da un'*Area d'Ingresso non attivata*, il Master deve tirare sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati adiacenti all'*Area d'Ingresso* e potranno agire a partire dal prossimo turno. Una volta *attivata*, girate l'*Area d'Ingresso* sul lato nero; da quest'area non entreranno altri rinforzi salvo nel caso di *Eventi Spiacevoli*. Si adottano le regole standard: le varie tipologie possono mescolarsi tra loro fino ad ottenere il numero richiesto.

Armi naturali: un modello *con artigli* non si considera mai a *mani nude* (morde, graffia, strappa).

TABELLA RINFORZI (Missione standard)

1-2: due Soggiogati (in alternativa, Soggiogati famelici, Cultisti con manganello) arriva in quest'area;

3-4: due Soggiogati famelici (in alternativa, Soggiogati, Cultisti con manganello) arrivano in quest'area;

5-6: due Cultisti con Manganello (in alternativa, Cultisti con pistola, Soggiogati Famelici) arrivano in quest'area;

7-8: due Cultisti con pistola (in alternativa Cultisti con Manganello, Soggiogati) arrivano in quest'area.

9-10: l'area è sgombra e non arriva nessuno.

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli arrivati sono presenti in *Riserva*; se non ci sono, perchè sono già in campo, passate

a quelli indicati tra parentesi, seguendo l'ordine indicato e selezionando anche diverse tipologie, fino ad ottenere il numero richiesto. Se non sono disponibili, perchè sono già tutti in campo, l'area è libera. Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* per la regola *Casa Dolce Casa* prelevate i Malvagi dalla *Riserva*; se non sono presenti, prelevate i Malvagi già in campo a partire da quelli più lontani dagli Eroi.

Fine partita

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

a) Gli Eroi hanno recuperato l'amico, il libro e hanno eliminato il Sacerdote Oscuro.

b) I Malvagi hanno fatto fuggire, ritirare o messo fuori combattimento tutti gli Eroi, .

L'Eroe che ha *tranquillizzato* l'Amico guadagna 15 *Punti Esperienza*. Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 *Punti Esperienza* per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.

CULTISTI & SOGGIOGATI

Allineamento: Malvagi - **Tipologia:** Vintage/Moderno - **Situazione:** Pre e Post Apocalisse.

Composta da:

1 Sacerdote Oscuro, 0-30 Cultisti, 0-5 Guardiani Cultisti, 0-30 Soggiogati, 0-10 Soggiogati Famelici, 0-5 Cani Soggiogati

Caratteristiche Gruppo:

- Non è soggetto al *Test di Rotta*; si ritira solo quando uno dei due Gruppi raggiunge l'obiettivo.
- La caratteristica *infiniti* incrementa il costo di +100 punti.

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Soggiogati: morsi, artigli	2	2	-	1	1	<i>armi naturali, inarrestabile, infinito, infetto, lento, senza cervello</i>	15
Soggiogati Famelici: morsi	3	3	-	1	1	<i>armi naturali, carica furiosa, inarrestabile, infinito, infetto, lento, senza cervello</i>	21
Cani Soggiogati: morsi	4	3	-	1	1	<i>armi naturali, bestia, carica furiosa, inarrestabile, infetto, infinito,</i>	30
Sacerdote Oscuro: mannaia	5	5	5	-	2	<i>inarrestabile</i>	50
Cultista: manganello	3	4	4	-	2	<i>infiniti</i>	26
Guardiano Cultista: pistola a tamburo	3	4	5	-	2	<i>infiniti</i>	34

Varianti:

- Il Sacerdote Oscuro può equipaggiarsi con una pistola a tamburo al costo di +10 punti.
- Ogni Guardiano Cultista può equipaggiarsi con un coltello al costo di +3 punti cad.
- Tutti i Cultisti e i Guardiani Cultisti possono acquisire la caratteristica *inarrestabile* al costo di +10 punti cad.

ALLEATI

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Amico scienziato: arma improvvisata	4	4	4	-	2		25

Sommaro

PAG. 4
REGOLE ADDIZIONALI

PAG. 5
SCENARIO: HELP ME!

Legenda Segnalini Avventure

	MAPPA VILLA		ARMA SCARICA (FUCILE)		INDIZIO (RETRO)		LIBRO ARKANO
	AEREO DI CARTA		ARMA SCARICA (PISTOLA)		FUCILE DA CACCIA		KIT MEDICO
	CITTADINO A		BERSAGLIO ACQUISITO		TACCUINO		PICCONE
	CITTADINO B		ARMA LANCIATA		SARCOFAGO		ASCIA
	CITTADINO C		SCIENZIATO		MAPPA		SGRADITA SORPRESA
	CHIAVE USB		PAZIENTE ZERO VIRUS		TRAPPOLA		ATTREZZI FALEGNAME
	MACABRI RESTI		ARMA DEL DELITTO		TENDA		CAMPEGGIATORI
	DIARIO STREGA		MAPPA OSPEDALE		ALLARME		POTALE DIMENSIONALE
	AMICO		DIARIO		TESSERA MAGNETICA		IMBOSCATA

Tabella Reazione Malvagi

Se l'EROE più vicino e meno protetto dichiara di muovere ed esce dall'arco di tiro di uno o più Malvagi, o si allontana, vedi sotto

Se i Malvagi dispongono di armi da tiro applicate 1, altrimenti applicate 2.

1	Misurate la distanza tra l'Eroe e i Malvagi dotati di armi da tiro. Se più modelli Malvagi possono sparargli, scegliete il più vicino con un'arma <i>efficace</i> e senza penalità. Se il modello Malvagio scelto è in copertura rispetto a tutti gli Eroi, dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> . Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma del modello Malvagio non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità), e muovendo può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se anche muovendo non può rendere l'arma <i>efficace</i> passate al punto 2.
2	Misurate la distanza tra l'Eroe e il Malvagio più vicino non ancora attivato. Se la distanza consente al Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> ; se la distanza consente a un Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingaggiarlo</i> . Se nessun Malvagio è in grado di contattare l'Eroe non ci sarà alcuna reazione.

Se un EROE dichiara di eseguire un corpo a corpo con un Malvagio (prima o dopo il movimento) vedi sotto

Se il Malvagio bersaglio è già in contatto applicate 1.

Se Malvagio bersaglio non è in contatto ma è dotato di armi da tiro applicate 2, altrimenti applicate 3.

1	Il Malvagio bersaglio dichiarerà di <i>Combattere & Muovere</i> ; se mette <i>fuori combattimento</i> l'Eroe cercherà di <i>ingaggiarne</i> un altro con il movimento. Se è dotato di armi da tiro <i>a bruciapelo</i> e il suo valore VB è uguale o maggiore del suo VM dichiarerà di <i>Sparare & Muovere</i> ; se mette <i>fuori combattimento</i> l'Eroe cercherà di <i>ingaggiarne</i> un altro con il movimento.
2	Se il modello Malvagio che reagisce è in copertura rispetto all'Eroe che vuole combattere in <i>corpo a corpo</i> , e il suo valore VB è uguale o maggiore di quello VM, dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> aspettando eventualmente di intercettarlo nel punto più vicino e meno coperto sulla <i>linea di tiro</i> . Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma del Malvagio non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità), e muovendo può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se il suo VB è inferiore al VM applicate 3.
3	Misurate la distanza tra l'Eroe e il modello Malvagio bersaglio. Se la distanza consente al modello Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> ; se la distanza consente al modello Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingaggiarlo</i> .

Se un EROE dichiara di sparare a un Malvagio (prima, dopo il movimento o senza muovere) vedi sotto

Se il modello Malvagio bersaglio, o un altro entro 20 cm (8"), dispone di armi da tiro applicate 1, altrimenti applicate 3.

1	Misurate la distanza tra l'Eroe che ha dichiarato di <i>Sparare</i> e i Malvagi nell' <i>arco di tiro</i> dotati di armi compresi entro 20 cm (8") dal modello bersaglio (lui compreso). Se più modelli Malvagi possono <i>Sparare</i> , fate reagire per primo il bersaglio (se ha un'arma da tiro o fuoco), poi il più vicino. Se l'arma è <i>efficace</i> e il modello Malvagio è in copertura rispetto a tutti gli Eroi dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> scegliendo come bersaglio l'Eroe più vicino in linea di tiro e il meno protetto. Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma di chi reagisce non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità) ma muovendo in avanti può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se, anche muovendo, nessun Malvagio può rendere l'arma <i>efficace</i> applicate 2.
2	Se il modello Malvagio bersaglio è già in copertura rispetto all'Eroe che spara, dichiarerà di <i>Muoversi Cautamente</i> per avvicinarsi e <i>nascondersi</i> ; se non è al coperto dichiarerà di <i>Muoversi Velocemente</i> verso la copertura più vicina (utilizzate il percorso più breve).
3	Misurate la distanza tra l'Eroe più vicino e il modello Malvagio bersaglio. Se la distanza consente al modello Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> , dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> , se la distanza consente al modello Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingaggiarlo</i> . Se non può <i>ingaggiarlo</i> o combatterlo e il modello Malvagio è già in copertura rispetto all'Eroe che tira, dichiarerà di <i>Muoversi Cautamente</i> per avvicinarsi e <i>nascondersi</i> ; se non è al coperto, dichiarerà di <i>Muoversi Velocemente</i> verso la copertura più vicina (utilizzando il percorso più breve). Se il modello Malvagio ha la caratteristica <i>senza cervello</i> e la distanza non gli consente di <i>ingaggiare</i> o <i>combattere</i> un Eroe, non ci sarà alcuna reazione.

Nuove Avventure

Immagina un mondo in cui tutte le tue paure più recondite hanno preso vita, dove mostri, creature terrificanti e personalità deviate minacciano la tua esistenza e quella dell'intero pianeta. Tu e i tuoi compagni siete gli unici in grado di opporvi ai loro terribili piani? Riuscirete a sconfiggerli o perirete nel tentativo?

All'interno di questo supplemento puoi trovare una nuova avventura:

Help me!

Per utilizzare il materiale contenuto devi possedere il manuale
ArKeo ObsKura



Non perdere gli aggiornamenti e le novità, visita:

Facebook: <https://www.facebook.com/torriangames>

Forum: <http://torriangames.forumfree.it/>

Sito: <http://www.torrianimassimo.it/>