

ARKEO  
OBSKURA

*Freak Show*



*Baato sul sistema  
Survival Heroes*





# FREAK SHOW

## Arkeo Obskura



**MASSIMO TORRIANI**

*Con la collaborazione di  
VALENTINO DEL CASTELLO Copyright 2018*

*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](http://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.*

# Freak Show



**Situazione:** Pre Apocalisse  
**Categoria Malvagi:** Mutant Freaks

## Descrizione:

*Il Circo è arrivato in città. C'è un gran fermento per questo spettacolo grottesco ambulante. Clown nani, la donna forzuta, il mago senza testa, la contorsionista senza gambe, l'uomo ragno con sei braccia, il direttore del circo con due teste... Tutto è eccessivo, tutto e morbosamente osceno eppure esercita un fascino incredibile sulla popolazione delle piccole cittadine di provincia... Purtroppo c'è un conto da pagare: ad ogni tappa scompare sempre un bambino... C'è chi dice che siano solo voci per aumentare l'alone di mistero... ma è arrivato il momento che qualcuno indaghi a fondo...*

**Nota bene:** lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi di 800 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi di circa 500 punti.

Vi suggeriamo: 6 Clown Malefici, 3 Clown su Monociclo, 1 Mago Illusionista, 1 Direttore del Circo, 1 Donna Cannone, 1 Contorsionista, 1 Uomo Ragno.

Potete variare le quantità a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

## Obiettivo Eroi:

Il gruppo deve ritrovare i bambini scomparsi, raccogliere le prove di compevolezza, eliminare la mente malvagia che orchestra questo orrore ambulante.

## Obiettivo Malvagi:

Eliminare o far fuggire tutti gli Eroi.

**Elementi scenici specifici:** Un tendone da circo, un paio di roulotte o carri (in funzione del periodo storico scelto), un paio di banconi (tiro a segno o similari), una giostra, casse, bagni chimici o latrine (in funzione del periodo storico scelto), una recinzione che delimita il perimetro, un paio di campi coltivati, un paio di boschi e una palude.

**Segnalini Indizio:** 1 trappola, 3 allarmi, 4 sgradiate sorprese, 1 macabri resti, 1 kit medico, 1 diario.

**Segnalini Aree d'Ingresso:** da 1 a 10

## Preparazione

Posizionate il Circo al centro del tavolo con un viale che conduce all'ingresso. La struttura è circondata da una recinzione. Nella parte posteriore del Circo si sviluppa la campagna con campi coltivati, i boschi e la palude. Aggiungete elementi caratteristici per aumentare il realismo. Nel recito aggiungete i banconi, le roulotte, alcune casse e la giostra per rendere l'ambiente credibile.

## Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente tutti i segnalini ad eccezione dei *macabri resti*; posizionateli a faccia in giù nei punti strategici (banconi, latrine, roulotte/carrozzi, ingresso posteriore, ecc) tenendone da parte 1 per i boschi, 1 per la palude, 1 per i campi.

## Posizionamento Aree d'Ingresso

Posizionate 10 *Aree d'Ingresso* a faccia in giù coincidenti con i segnalini Indizio.

**Schieramento Eroi:** entro 5 cm (4") dal lato Sud.  
**Schieramento Malvagi:** piazzate 2 Clown Malefici di guardia all'ingresso del Circo. All'interno del recinto posizionate altri 2 Clown Malefici. Nel tendone ci sono 2 Clown su Monociclo.

**Punteggi Gruppo Eroi:** 800 punti

**Punteggi Gruppo Malvagi:** 500 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. ATTENZIONE! Se sono stati rivelati almeno 2 Allarmi non tirate, appare il Contorsionista, se invece sono stati rivelati tutti e tre gli Allarmi appare il Direttore del Circo accompagnato da 2 Clown Malefici. Questi modelli speciali non essendo *infiniti*, non tornano. Una volta messi *fuori combattimento*, si riattiva la procedura normale.

### Sgradite sorprese

In questo scenario, quando viene rivelata una *sgradita sorpresa* appare un Clown su monociclo. 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 per la prima volta un'allarme, posizionate la Donna Cannone, la seconda volta l'Uomo Ragno e la terza il Mago Illusionista. I modelli corrispettivi vanno piazzati possibilmente al coperto, *nascosti*, a circa 20 cm (8") e in vista dell'Eroe che ha utilizzato l'*Azione Muovere & Interagire*. Se l'allarme è all'interno del tendone da circo, il Malvagio appare all'ingresso. Il Malvagio può essere *attivato* durante il turno in cui appare.

### Trappola

L'eroe ha calpestato una trappola; per evitarla deve effettuare un *Test Destrezza*: 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.

### Diario

Quando gli Eroi trovano il diario scoprono l'orrenda verità. I Freak sono Cannibali! Nel diario sono descritti minuziosamente i fatti atroci, ma è necessario trovare i resti per incastrare definitivamente queste malefiche creature. Raccogliete tutti segnalini non ancora rivelati, eliminatene due e aggiungete un kit medico e i *macabri resti* poi posizionatele nelle zone in cui l'indizio non è ancora stato rivelato. Se tutti i segnalini indizi sono già stati rivelati, mescolate i *macabri resti* e il *Kit medico* e posizionatele uno presso la palude e uno in una roulotte (dovevate cercare meglio!).

### Macabri resti

Quando i *macabri resti* vengono *rivelati*, gli Eroi hanno le prove del misfatto e possono allontanarsi dall'ingresso Sud per informare la Polizia.

### Contorsionista

Questa creatura è priva delle gambe (che ha sostituito con due lame) e di un braccio. Nel braccio restante regge un nano senza arti. Seppur menomata è estremamente agile e grazie alla presenza del nano il suo arco di tiro è 360° (non si può attaccarla sul retro) inoltre, grazie agli avvertimenti ha sempre la caratteristica *Veterano*. Vista la sua natura particolare è *Inarrestabile* e non può andare *a terra*. La caratteristica *Pauroso* non è legata al fatto di incutere un reale timore ma al disagio che crea nell'osservarlo che può momentaneamente bloccare.

### Direttore del Circo

Questo nano ha due teste che gli conferiscono le caratteristiche *Veterano* e *Pauroso* (è inquietante). La sua natura codarda lo spinge a non combattere direttamente per cui lascia sempre che sia uno dei suoi collaboratori a *ingaggiare* il nemico mentre lui si limita ad attaccarlo sparando *a bruciapelo* con la sua pistola a tamburo. Se subisce una *ferita*, si allontana correndo; una volta fuori vista rimuovete il modello. Se non è *fuori combattimento* potrà ritornare in gioco attraverso un Evento spiacevole in seguito; avrà sanato la ferita e sarà nuovamente accompagnato da due Clown Malefici.

### Donna Cannone

Questa donna enorme, oltre alla mole imponente, sfoggia due teste. L'insieme le conferisce le caratteristiche *Veterano* e *Pauroso* (è inquietante).

### Uomo Ragno

Questo uomo deforme ha un ventre appuntito che ricorda il corpo di un ragno; dal tronco spuntano sei braccia... non a caso è *disgustoso*. È armato di coltelli e grazie alla caratteristica *ambidestro* può lanciaerne due per turno.

### Mago Illusionista

Apparentemente quest'uomo è senza testa per cui crea un naturale disagio in chi lo osserva (*pauroso*). Si sposta con grande grazia e agilità mantenendo costantemente le mani in movimento con gesti fluidi ma scattanti. Questo comportamento incanta l'avversario che deve superare un Test Mira se vuole sparargli; se fallisce non spara. Non è possibile *ingaggiarlo in corpo a corpo* perchè, una volta esaurito il combattimento in corso può allontanarsi liberamente. Al termine di ciascun *corpo a corpo* l'avversario deve effettuare un Test Destrezza: se lo fallisce l'arma che impugnava gli è stata sottratta e d'ora in poi può usarla il Mago Illusionista. Dispone di un mazzo di carte in alluminio che utilizza come fossero coltelli. Se va *fuori combattimento* si dissolve in una nuvola.

### NUOVA CARATTERISTICA

**Avvolgente:** un modello con questa caratteristica quando è *ingaggiato in corpo a corpo*, blocca l'avversario in una presa. L'avversario, per potersi liberare deve passare un Test di Forza; se fallisce non può *attaccare* ne *parare*.

### 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.

### TABELLA RINFORZI

**1-2:** due Clown Malefici (in alternativa un Clown con Monociclo) arrivano in quest'area;

**3-4:** due Clown con Monociclo (in alternativa, Clown Malefici) arrivano in quest'area;

**5-6:** due Clown Malefici e 1 Clown con Monociclo (in alternativa, clown Malefici, Clown con Monociclo ) arrivano in quest'area;

**7-8:** il Mago Illusionista (in alternativa Clown con Monociclo) arriva in quest'area.

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

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli indicati 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. Ai fini dell'avventura il Circo e le roulotte/carrozzoni equivalgono a una stanza per cui si utilizza la regola *Casa Dolce Casa*.

### Fine partita

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

a) Gli Eroi superstiti raggiungono l'ingresso Sud con il *diario* e i *macabri resti*.

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

Gli Eroi guadagnano singolarmente 30 *Punti Esperienza* per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.



## FREAKSHOW

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

**Composta da:**

1 direttore del Circo, 0-20 Clown malefici, 0-10 Clown su monociclo, 0-1 Contorsionista, 0-2 Donna Cannone, 0-1 Uomo Ragno, 0-2 Mago Illusionista

**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
Clown Malefici: Manganello	3	3	-	-	1	<i>infinito</i>	13
Clown su monociclo: Spada (in realtà sono le lame che spuntano dal monociclo)	4	4	-	-	1	<i>infinito, sfuggente</i>	19
Contorsionista: 2 spade (montate sui tronconi delle gambe)	5	5	-	-	2	<i>ambidestro (anche se le lame sono montate sulle gambe), inarrestabile, lento, pauroso, sfuggente, veterano</i>	60
Direttore del Circo: Pistola a tamburo	6	3	4	-	2	<i>pauroso, veterano, temibile#</i>	56
Donna Cannone: Manganello	3	5	-	-	4	<i>boxe, forzuto, pauroso, veterano, inarrestabile</i>	73
Uomo Ragno: Coltelli (infiniti)	3	4	4	-	3	<i>ambidestro, avvolgente*, disgustoso, mimetismo, sfuggente</i>	80
Mago Illusionista: carte in alluminio (contano come coltelli)	6	4	4	-	2	<i>agile, ambidestro, infinito, pauroso, sfuggente, inarrestabile, veterano</i>	82

# **temibile:** in questa avventura si applica solo se il modello con questa caratteristica è in campo.

## Sommaro

**PAG. 4**

SCENARIO: FREAKSHOW

**PAG. 7**

TABELLA MALVAGI FREAKSHOW

## Legenda Segnalini



ALLARME



DIARIO



TRAPPOLA



SGRADITA  
SORPRESA



MACABRI  
RESTI



KIT MEDICO



AREA DI  
INGRESSO  
(ATTIVATA)



AREA DI  
INGRESSO  
(NON ATTIVATA)

# *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:

Freak Show

Per utilizzare il materiale contenuto devi possedere il manuale  
ArKeo ObsKura



Non perdere gli aggiornamenti e le novità, visita

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

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

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