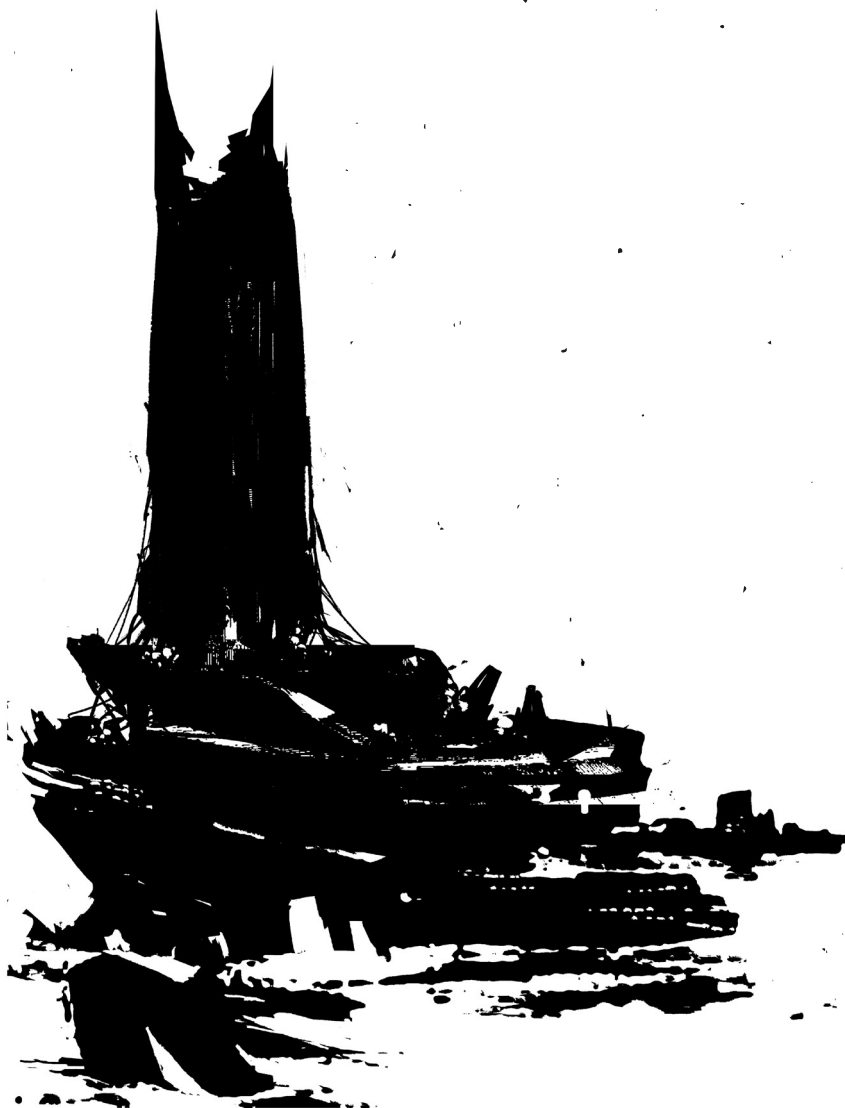


EVOLUTION PULSE

Extra 0004 - Avventura - Attacco a Rad438K



Testi: Alberto Tronchi
Illustrazione e Grafica: Daniel Comerci
Revisione: Natascia Cortesi

Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da FateItalia.it, e distribuiti sotto la licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). Fate™ è un marchio registrato di Evil Hat Productions, LLC. Il logo Powered by Fate è © Evil Hat Productions, LLC, ed è usato su permesso.

Evolution Pulse
Alberto Tronchi/Daniel Comerci
Copyright © 2014



Evolution Pulse è frutto di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone reali è del tutto casuale. L'opera compresa tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. È vietata, se non espressamente autorizzata, la riproduzione in ogni modo e forma, comprese fotocopie, la scansione e la memorizzazione elettronica. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

Il presente documento tuttavia è distribuito in forma gratuita, ne è pertanto consentita la copia e utilizzo ad uso personale e in maniera gratuita.



Vuoi ulteriore materiale da scaricare o semplicemente saperne di più sul mondo di Evolution Pulse?
Vieni a trovarci su www.blackbox-games.com

ATTACCO A RAD438K

Attacco a Rad438K è un'avventura che ti calerà nel claustrofobico mondo di Evolution Pulse. I protagonisti dovranno difendere il Server Rad438K da una minaccia Hekath e scoprire il motivo di tale pericolo. Questo modulo è pensato per permettervi di iniziare a giocare immediatamente, sfruttando tutto il materiale disponibile a download dal sito:

<http://www.blackbox-games.com/progetti/evolution-pulse/>

Per giocare avrete bisogno di:

- *Quattro schede Demokit: Kain il Proxy, Tesla la Hydrah, Gaon l'Hyonos e Syn l'Oscura.*
- *Tre tabelle extra: Comunità di LostH, Executor e Spunti per avventure ed Hekath.*

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Con i personaggi pregenerati del Demokit, la preparazione della partita vi porterà via poco tempo, anche se è comunque raccomandato stabilire i particolari dell'ambiente in cui si muoveranno i protagonisti. A turno, come GM segui le indicazioni del testo e aiutati con le tabelle extra per trovare spunti narrativi su cui lavorare.

Il Server Rad438K, è sotto la protezione dell'Executor Tesla ormai da moltissimi anni. Tesla si è affezionata agli abitanti, e dentro Rad438K ha raccolto molti ricordi della vecchia era.

- *Chiedi a Tesla quali sono i cimeli da lei raccolti e crea un Aspetto a tema*

Il Server è ovviamente sotto la supervisione di Olympus

- *Determina le caratteristiche del Server, con l'aiuto dei giocatori, generando gli Aspetti dalla tabella Comunità di LostH*

Ultimamente, le attività Hekath vicino al Server sono aumentate, e Kain è stato inviato da Nirvana in supporto a Tesla.

- *Chiedi a Kain da quanto tempo si trova a Rad438K e quale abitante del luogo ha conosciuto, desta il suo interesse, poi crea un PNG*

Gaon e Syn si sono conosciuti lungo la strada per Rad438K; il carattere aperto dell'Hynos ha fatto breccia nel cupo Syn, e tra di loro si è instaurata una sorta di amicizia.

- *Chiedi a Gaon e Syn di descrivere l'ambiente fuori dal Server, e crea un Aspetto a tema*

Infine, un PNG di elevata importanza gestisce la comunità di Rad438K.

- *Chiedi a Tesla chi sia, e crea un PNG*

Non sarebbe male creare almeno un paio di altri PNG, per meglio caratterizzare gli abitanti del Server. Qualche suggerimento:

- *Qualcuno che non approva l'operato di Tesla e la contrasta apertamente*
- *Un sopravvissuto alla distruzione del Server dove viveva Syn,, rifugiato a Rad438K*
- *Un operatore con un ruolo fondamentale nella gestione del Server*
- *Uno straniero giunto da terre lontane*

Fatto tutto questo, avrete le idee più chiare su come si svolge la vita a Rad438K.

GM, prosegui con la prima scena, che sarà obbligatoria e darà il via all'azione. In seguito, potrai selezionare una serie di incontri da utilizzare a tuo piacimento in base alle mosse dei protagonisti, per evolvere l'avventura. Non è possibile (e nemmeno divertente) avere una trama prestabilita giocando a Fate, il bello del gioco viene fuori proprio da tutto quello che determineranno i protagonisti con le loro scelte! Usa gli incontri proposti come linee guida, e riadattali a tutte le informazioni che avete stabilito nella preparazione della partita.

L'avventura ha comunque un inizio prestabilito, la vita al Server procede tranquilla e tutti i personaggi in qualche modo ne fanno parte. Improvvisamente, la routine notturna viene interrotta da una tremenda esplosione...

EVENTO BASE - L'ATTACCO IMPROVVISO

GM, leggi a voce alta:

siete impegnati nelle solite operazioni di routine. Tesla, tu stai controllando i terminali per la regolazione della temperatura, Kain, non ti sei ancora ambientato completamente, e ci sono parti del Server che ancora non conosci, per questo ti aggiri curioso cercando di scovare ogni particolare interessante. Gaon e Syn, siete arrivati solo da qualche giorno e vi state godendo un po' di meritato riposo, quando....

Una gigantesca esplosione travolge il settore Est di Rad438K! I sensori di allarme impazziscono, mentre le grida di dolore dei LostH colpiti si mescolano al rumore di lamiere divelte. Executor! L'allarme arriva immediato dalle vostre IA, presenza Hekath 77%.

GM, a questo punto dipingi la scena dell'attacco:

al centro dell'esplosione, un enorme Monolite di pietra scura e vibrante sembra aver causato il principio della distruzione. Dal suo interno, figure mutevoli escono incessanti attaccando tutto ciò che trovano sulla loro strada. Dalla cima, un Hekath più evoluto si erge impugnando una strana arma, simile a un cannone.



Gli Hekath che fuoriescono dal Monolite sono degli Assimilatori (pagina 98 del manuale), mentre quello in cima alla sfera è un Distruttore (pagina 102 del manuale).

- 6 Assimilatori (divisi in due orde da 3 membri ciascuna)
- 1 Distruttore

L'area dell'esplosione ha i seguenti Aspetti:

- *Macerie ovunque*
- *LostH intrappolati*

La situazione degenera velocemente, mentre gli Hekath attaccano i LostH intrappolati sotto le macerie. A meno di idee particolari dei giocatori, si profila un bel conflitto per fermare la minaccia Hekath.

SUGGERIMENTI PER UTILIZZARE I PULSE

- Il Monolite inizia a muoversi! Crea un Approccio Possente - Ottimo +4 e utilizzalo come opposizione alle mosse dei personaggi
- L'infezione dilaga tra i feriti, e pezzi di macerie e uomini si fondono in modo entropico. Crea l'Aspetto *LostH infetti*
- Il Distruttore evolve il suo cannone, guadagnando l'Aspetto *Attacco ad Area*
- Gli Assimilatori assorbono le macerie e recuperano 1 stress

Risolto questo probabile conflitto, i protagonisti dovranno capire il motivo di questo attacco.

GM, da questo momento seleziona uno dei possibili incontri in base alle mosse dei giocatori. Cerca di unire gli eventi per muovere una trama unita allo scopo di scoprire chi o cosa minaccia Rad438K.

Tieni traccia di questi punti per organizzare la partita:

- Individua la minaccia principale, un Hekath gamma o qualcuno interessato alla caduta di Rad438K
- Tieni conto di tentazioni evento che possano aggiungere elementi importanti per lo sviluppo dell'avventura
- Muovi i PNG in modo attivo e poni sfide ai giocatori che esulino dalla lotta alla minaccia, ma portino a confronti comunque interessanti
- Tesla rischierà di perdere i suoi cimeli per il bene del Server?
- Kain ha trovato un soggetto ottimale per le sue ricerche? Cosa dovrà affrontare per proteggerlo?
- Syn fugge da un passato di morte e distruzione, cosa farà per impedire che tutto si ripeta?
- Gaon viaggia per redimere delle anime, sarà l'ago della bilancia nella sopravvivenza dei delicati rapporti di Rad438K?



EVENTO 01 - IL RAPIMENTO

Durante l'attacco, viene rapito un PNG che è considerato molto importante per un personaggio. Qualcuno nel Server è stato asservito dagli Hekath, il che significa che forse il vero nemico era già dentro!

- Il gruppo partirà alla ricerca dello scomparso?
- Oppure, si aprirà una caccia alle streghe?

TENTAZIONE EVENTO PER KAIN

Hai l'Aspetto Ricercatore genetico, e sei nella situazione in cui una persona è scomparsa perché rapita dagli Hekath, quindi è sensato che sia proprio quella con la più alta percentuale di genoma puro su cui avevi messo gli occhi. Dannata sfortuna.

LA BAMBINA

La Bambina (pagina 110 del manuale) è un perfetto infiltrato per minare la stabilità del Server dall'interno.

Forse è il nemico principale dell'avventura.



EVENTO 02 - I VIAGGIATORI

Se il gruppo si avventura fuori dal Server, potrebbe incappare in una compagnia di viaggiatori molto sospettosi e ben armati.

- Ignorarli o aiutarli?
- Avranno buone informazioni o saranno una fonte di guai?

TENTAZIONE EVENTO PER SYN

Hai l'Aspetto Sopravvissuto, e sei nella situazione in cui incontri delle persone in viaggio, quindi è sensato che tra di loro ci sia uno dei sopravvissuti del tuo Server, consapevole che tu sei stato la causa dell'attacco. Dannata sfortuna.

LA BANDA DI SENNER

Senner, è un vecchio viaggiatore che ha visto ogni orrore delle LostZone. La sua unica missione è salvare tutti i disperati che ritiene meritevoli, lungo la sua strada.

SENNER (PNG DI SUPPORTO):

Aspetti: *Ne ho viste tante – C'è sempre un modo per scamparla – Asso nella manica*

Approcci: Umano – Ottimo (+4) Adattarsi alla realtà – Buono (+3) Tecnico – Buono (+3) Rapido – Discreto (+2)

Talenti: La via di fuga sempre a portata (pagina 169 del manuale), Giù per i cunicoli (pagina 170 del manuale)

BREZVA

Aspetti: *Testa calda – Odio gli Executor*
Brezva ha visto il proprio Server distrutto, per colpa dell'abbandono degli Executor che vi facevano la guardia.



JEGH

Aspetti: *Cybermeccanico – Tecnico specializzato in droni*

Un capace tecnico che utilizza al meglio tutta la tecnologia recuperata dal gruppo

MIRA

Aspetti: *Gene puro al 90% – Una speranza per il futuro*

Mira, che in viaggio è in cerca di un luogo sicuro dove partorire, in grembo porta un figlio geneticamente puro come lei.

EVENTO 03 - PROBLEMI DI GESTIONE

L'Attacco ha scatenato il panico nel Server, e adesso una parte degli abitanti vuole fuggire, non ritenendolo più sicuro. Ma il mondo fuori, non è forse peggio?

GM, se non ne hai già uno a disposizione, crea un PNG che ha deciso di opporsi all'operato dei personaggi, e che non ritiene più sicuro Rad438K

- *Ci sono vecchie rivalità pronte a esplodere? Chi non ha mai approvato l'operato di Tesla?*
- *Ricorrerete alla forza per sedare gli animi?*

UN DIBATTITO ACCESO

Un buon modo per gestire il problema, potrebbe essere quello di convincere chi ha paura che il Server è comunque un luogo sicuro. Imposta una sfida in cui i personaggi devono:

- Prendersi cura dei feriti
- Fortificare le difese del Server
- Preparare un piano d'azione per convincere i più dubbiosi che la situazione è sotto controllo.

EVENTO 04 - IL MONOLITE

Se il Monolite si trova ancora all'interno del cratere, potrebbe essere oggetto di studio per capire che tipo di arma sia.

- *È ormai inattivo, oppure è una bomba a tempo pronta a esplodere?*
- *Come fare per rimuoverlo?*
- *E se fungesse da richiamo per qualcosa di più grande e pericoloso?*

SUGGERIMENTI PER I PULSE

Se il Monolite rimane al suo posto, diventa un ottimo ricettacolo per tutti i Pulse generati: altri Hekath al suo interno, non attendono altro che il giusto stimolo per scatenarsi.

IL FULCRO

Il Monolite potrebbe ricoprire un ruolo fondamentale nell'avventura, pensa solo al fatto che possa essere un portale che gli Hekath sfruttano in qualche modo per accedere al Server, o che funga da attivatore di un crack che invetererà Rad438K in modo devastante.

Il Monolite potrebbe anche essere una fonte di informazioni e suggerire ai personaggi indizi utili sulla sua provenienza.

SPUNTI DI GIOCO

Attacco a Rad438K ti fornisce una situazione iniziale per partite subito a giocare, e una serie di eventi su cui costruire l'avventura. Fate non si adatta alle storie già scritte nei minimi dettagli, ma quello che giocherete genererà sicuramente una moltitudine di spunti sui quali proseguire la partita!

- *Chi ha attaccato veramente Rad438K? E perché ha utilizzato un'arma così strana?*
- *E se l'attacco non fosse altro che un nuovo metodo per infettare i LostH?*
- *E se il rapimento, il Monolite e tutti gli altri problemi, non fossero altro che una strategia Hekath per allontanare gli Executor dal Server?*
- *Il Monolite ha caratteristiche da scoprire? Può tornare utile ai personaggi?*

IL VERO NEMICO

GM: comunque proceda l'avventura, a un certo punto dovrai creare un avversario principale per i protagonisti:

- La Bambina (pagina 110 del manuale) potrebbe essere il vero nemico, il suo obiettivo è creare scompiglio per studiare il sentimento della paura nei LostH.
- L'Ala della Notte (pagina 112 del manuale) sta per attaccare Rad438K con un tremendo raid, il Monolite non è altro che il suo marchio del cacciatore.
- L'Allevatore (pagina 108 del manuale) è in cerca di un nuovo gregge, il Monolite non è altro che un agente di diffusione dell'infezione Hekath.
- Un gruppo di MkBeta ha acquisito troppa indipendenza, formando un gruppo unito e pronto a tutto per guadagnare un avamposto nelle LostZone. Guidati da un Domine (pagina 100 del manuale), avanzano inesorabili verso Rad438K con miriadi di Assimilatori al loro servizio.