

The background of the page is a light gray technical drawing of a steam engine. The drawing shows the main body of the engine, including the cylinder, piston, and connecting rod. There are also gears in the corners of the page. The title 'AVENTURA' is written in a large, bold, serif font, with a distressed or 'grunge' texture. The text 'Fuga dalle Fabbriche' is written in a similar font, also with a distressed texture, and is positioned below the main title.

# AVENTURA

## Fuga dalle Fabbriche



## PREPARAZIONE

Quasi non vi ricordate da quanto tempo siete qui dentro: anni, mesi, giorni... Gli orologi non ticchettano nelle Fabbriche. E' questo il nome che i detenuti danno alle prigioni gestite dalla Società Strade Ferrate, situate sotto la Caligine, completamente sigillate e prive di qualsiasi riferimento che possa aiutare a percepire lo scorrere del tempo. Tanto, dopo che vi hanno chiuso in una di queste celle, per qualunque ragione vera o presunta, hanno gettato le chiavi.

Nessuno ha mai nemmeno preso in considerazione l'idea della fuga, e non per i secondini, o per la solidità della struttura stessa e del suo sistema di sicurezza. Sono tutte bazzecole, la Caligine che circonda la prigione e le creature mostruose che in essa vi abitano sono un deterrente ben più efficace di guardie e sbarre.

Non vi ricordate nemmeno più il giorno in cui tutto questo ha avuto inizio, nè l'ultima volta che avete sognato di muovere qualche passo fuori da questo luogo. Ogni giorno è uguale al precedente, a sua volta uguale a quello prima ancora. Ogni giorno fino ad oggi...



I PG ancora non lo sanno, ma un gigantesco behemot ha deciso di attaccare la prigione, con il probabile intento di divorare i suoi occupanti; nell'attacco ha danneggiato la struttura, facendo penetrare la Caligine, che ha trasformato parte dei suoi occupanti in tralignati. Riusciranno i PG a fuggire da questo inferno?

FUGA DALLE FABBRICHE è un modulo-avventura per FATE SISTEMA BASE, che funge da introduzione a CALIGO, ambientazione *Powered by Fate* disponibile in formato cartaceo e in PDF sul sito <http://www.dreamlordpress.it/> negozio.

Tutto ciò che è scritto di seguito è indicativo e serve solo come traccia: in base a cosa i giocatori ed il master riteranno più opportuno e divertente, sentitevi liberi di modificare ciò che preferite; anzi, vi incoraggiamo a farlo per vivere l'avventura più spettacolare possibile.

## LA SOCIETÀ STRADE FERRATE

Questa corporazione, gestita da ricchi imprenditori milanesi, detiene il monopolio del trasporto terrestre su rotaia, controllando il flusso di merci e persone. I suoi treni, alimentati da energia voltaica, collegano la maggior parte delle città del nord Italia. Per proteggere i propri affari e i propri convogli sotto la nebbia, la Società Strade Ferrate possiede anche un esercito privato ben equipaggiato, oltre al controllo di alcune prigioni, costruite sotto la Caligine, che sfrutta come fabbriche con manodopera a costo nullo. Prigioni come quella in cui sono rinchiusi i nostri personaggi.

## PERSONAGGI

Di seguito ecco una descrizione dei personaggi di esempio, di cui ti forniremo le schede, a cui manca solo un aspetto da personalizzare, seguendo i suggerimenti o viaggiando liberamente con la fantasia.

Il golem **72** si è risvegliato tempo addietro, mentre lavorava all'impianto di produzione delle rotaie; non capendo cosa stesse succedendo, ha continuato a fare meccanicamente la sua mansione, ma ha iniziato ad osservare ciò che lo circondava con crescente curiosità.

Al giocatore rimane da compilare l'ultimo aspetto, un suggerimento potrebbe essere su come 72 "vive" la prigione: gli piace oppure no? Vuole andarsene? Avverte la sensazione chiamata paura, se pensa di dover rendere conto della sua condizione di illuminato?

**Bruno Graziani** è forse il più forte confinato che abbia mai combattuto nelle arene clandestine; purtroppo questa sua imbattibilità è stata un'arma a doppio taglio, in quanto nessuno scommetteva contro di lui ed i suoi vecchi padroni, non riuscendo a farlo perdere, l'hanno venduto alla Società Strade Ferrate.

Come può completare l'ultimo aspetto? Un'idea potrebbe essere relativa al suo passato, come mai ha iniziato a combattere nelle arene per gli Scotti? Può essere stato comprato da un precedente padrone, essere stato trovato in città senza permesso o avere nemici potenti...

Il superno **Filippo Sostituti** è un corvo che è stato mandato nel carcere assieme ai suoi compagni, dopo che sono stati avvistati e catturati nei pressi della prigione: in fondo serviva manodopera e a nessuno interessa se al mondo c'è un gruppo di corvi in meno, in linea di massima sono solo gentaglia.

Filippo ne ha passate parecchio in mezzo alla caligine, il suo occhio ne è la prova, ma come si è procurato la ferita? Cosa gli può ricordare? Odia chi lo ha mutilato o condanna se stesso per quanto è successo? Forse altre persone a lui vicine hanno perso ben più di un occhio.

Il superno **Stefano Pelloni** è un ladro conclamato, di quelli che non si fanno troppi scrupoli quando hanno un obiettivo e per il quale gli altri contano poco o nulla. Probabilmente sei una delle persone che più si merita di stare ai lavori forzati in questo carcere.

Anche se forse può essere stata una serie di circostanze, ha iniziato a rubare per necessità, avidità o solo per diletto? Per dimostrare di essere migliore di altri? Per vendetta? Forse può essere a causa di una donna, vista la sua indole.

Il nephilim **Francesco Algheri** è uno dei cani del regno Sabauda, una delle molte pedine sacrificabili mandate a fare i lavori peggiori, pronto a cambiare identità come una normale persona si cambia i vestiti. Diffidente verso tutto e tutti.

Hai un marchio come nephilim di stato, una sorta di chiodo che ti è inserito nel corpo e che potrebbe ucciderti se rimosso o con un semplice comando dei tuoi superiori. Dove si trova? Cosa significa per te? Sei orgoglioso del tuo lavoro o ti senti in catene? Credi in ciò che fai?

# SCENA INIZIALE

## IMPIANTO DI PRODUZIONE

Come ogni giorno state operando ai macchinari per la produzione di rotaie, quando il forte rumore di uno schianto ed un tremito avvolgono l'edificio; parti del soffitto iniziano a crollare sopra uomini e macchinari, in un turbinio di polvere e grida. Quando la situazione si placa, con un fischio alle orecchie notate che l'unico ingresso alla stanza è occluso dalle macerie, sotto le quali è bloccata una delle guardie all'ingresso, parzialmente sepolta. L'altra guardia punta la pistola contro tutti voi, in evidente stato di panico. A peggiorare la situazione, da un macchinario danneggiato si dimenano alcuni cavi elettrici, simili a serpenti che sibilano infuriati verso di voi.

**Aspetto:** *Uscita occlusa dalle macerie.*

**Aspetto:** *Stanza con macchinari pesanti danneggiati.*

**Tentazione:** Su *Trovo gli umani interessanti*, per far salvare la guardia sotto le macerie (72 - il golem).

**Nome:** Guardia della prigione (discreto)

**Aspetti:** *Seguo gli ordini; Non sono migliore delle persone che controllo.*

**Abilità:** Discreto (+2) sparare; medie (+1) atletica e percezione.

**Stress:** Una casella.

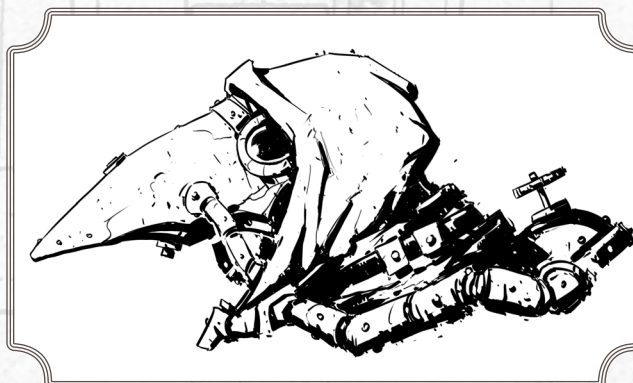
**Equipaggiamento:** Fucile (arma 2, aspetto: munizioni limitate); manganello (arma 1); divisa di cuoio (armatura 1).

## SFIDA

- Liberare l'uscita dalle macerie (fisico +4). In caso di pareggio il PG otterrà una conseguenza lieve; in caso di fallimento, i PG impiegheranno troppo tempo e la nebbia penetrerà (+1 densità Caligine dentro la prigione).
- Calmare la guardia in stato di panico (influenzare +2/ provocare +4/ raggirare +6). In caso di pareggio, terrà i PG sotto tiro; in caso di fallimento, li attaccherà.
- Spegnerne i macchinari con i cavi elettrici impazziti (ingegneria +4). In caso di pareggio, il PG otterrà una conseguenza lieve; in caso di fallimento una conseguenza moderata.

## EVENTO DRAMMATICO: GUARDIA SOTTO LE MACERIE

- Ucciderla a sangue freddo (intensità 3)
- Lasciarla al suo destino (intensità 1)





# SCENE CENTRALI

Queste scene possono essere giocate dal master come predilige, l'unica eccezione sarebbe il corpo centrale che è consigliabile lasciare come penultima scena, appena prima dei finali. Le scene sono, inoltre, facoltative: se ritenete che l'avventura vada troppo per le lunghe, eliminatele, ricordandovi di adattare il gioco. Spesso non è indicato il numero di avversari, ma la scelta è lasciata al master, in base anche al numero di giocatori.

## EVENTO DRAMMATICO

- Essere esposti alla Caligine senza protezione (intensità 2) per ogni scena senza maschera dello speciale (escluso il confinato) passata in un luogo in cui la Caligine ha invaso l'area.

## MAGAZZINO

I PG entrano in un deposito delle guardie, al cui interno alcuni carcerati li tengono sotto tiro da dietro la postazione di sicurezza. Hanno un fare minaccioso, ma forse si può evitare lo scontro, che sarebbe sicuramente a loro vantaggio.

**Aspetto:** *Carcerati armati dietro la postazione di sicurezza.*

**Aspetto:** *Equipaggiamenti da combattimento sotto chiave;* furtività +4 per aprire l'armadio delle armi. In caso di pareggio, qualche equipaggiamento verrà danneggiato nell'operazione; in caso di fallimento, l'armadio non si aprirà.

**Tentazione:** Su *"Il tuo nome è troppo famoso"*, perché uno dei prigionieri dietro la postazione di sicurezza ti ha riconosciuto (Stefano Pelloni - il ladro).

**Equipaggiamenti disponibili:** Una maschera dello speciale (armatura 3 contro la Caligine, aspetto: visuale limitata), una pistola (arma 1), un folgoratore (arma 2, ignora le armature, 2 dadi oblio), due manganelli (arma 1), razzi di segnalazione.

## CROCEVIA

I PG giungono ad un bivio, con un gruppo di carcerati impegnato in uno scontro a fuoco contro delle guardie che per ora hanno la meglio, in quanto meglio equipaggiate ed addestrate. I PG potrebbero anche riuscire a sgattaiolare in qualche uscita senza partecipare allo scontro, con un poco di fortuna.

**Aspetto:** *Scontro a fuoco in atto.*

**Aspetto:** *La Caligine ha invaso l'area (intensità 2).*

**Aspetto:** *Stanza di collegamento con molte uscite.*

**Aspetto:** *Ripari improvvisati da ogni lato.*

**Tentazione:** Su *"Lavoro sotto copertura"*, perché tra i prigionieri coinvolti c'è il tuo informatore da salvare (Francesco Algheri - il nephilim).

## EVENTO DRAMMATICO

- Trovarsi sotto il fuoco incrociato (intensità 1).

**Nome:** Carcerato (Medio)

**Aspetti:** *Voglio uscire da qui.*

**Abilità:** Media (+1) Combattere.

**Stress:** Nessuna casella.

**Equipaggiamento:** Manganello, coltellaccio o pistola (arma 1).



**Nome:** Marco, l'informatore (Discreto).

**Aspetti:** *Conosco cose...*, (secondo aspetto da stabilire con chi gioca Francesco Algeri).

**Abilità:** Discreta (+2) Sparare, Medie (+1) Contatti e Atletica.

**Stress:** Una casella.

**Equipaggiamento:** Pistola (arma 1).

## COMBATTIMENTO CON I TRALIGNATI

I PG si trovano in una zona di uffici, l'area ha le luci danneggiate per un calo di tensione e non si vede quasi nulla. Nell'ombra ci sono dei tralignati, pronti ad attaccare, sotto la guida di un capobanda che li coordina.

**Aspetto:** *Zona scarsamente illuminata (ingegneria +6 per ripristinare la corrente). In caso di pareggio, il PG perderà tempo e non potrà prendere parte all'attacco;* in caso di fallimento, due tralignati incursori ex corvi attaccheranno i PG prima che possano agire.

**Aspetto:** *La caligine ha invaso l'area (intensità 2).*

**Tentazione:** Su *"I tuoi compagni corvi sono come una famiglia"*, per non uccidere i tralignati ex corvi (Filippo Sostituti - il corvo).

In quest'area è previsto un impegnativo combattimento per i PG, il master dovrebbe decidere di che entità in base al numero ed all'armamento dei PG stessi. Indicativamente, per un gruppo al completo, un tralignato capobanda, due tralignati incursori e sei tralignati che agiscano in due orde dovrebbe essere un'ottima sfida.

### EVENTI DRAMMATICI

- I tralignati vi attaccano (intensità 2).
- Uccidere il tuo compagno, valido solo per il Corvo (intensità 3).



**Nome:** Tralignato (Medio).

**Aspetti:** *La forza della follia.*

**Abilità:** Media (+1) Combattere.

**Stress:** Nessuna casella.



**Nome:** Tralignato incursore, ex corvo (Discreto).

**Aspetti:** *La forza della follia, Chi colpisce alle spalle colpisce due volte.*

**Abilità:** Discreta (+2) Combattere, Medie (+1) Atletica e Discrezione.

**Stress:** Una casella.

**Nome:** Tralignato Capobanda, ex corvo (Buono).

**Aspetti:** *La forza della follia, Il capo sono io!*

**Abilità:** Buona (+3) Combattere, Discreta (+2) Provocare, Medie (+1) Atletica e Percezione. Stress: Due caselle.

## CORPO CENTRALE

I PG sono in una grande stanza su più piani, ognuno dei quali contiene una serie di celle, aperte per la mancanza di corrente, al cui interno si trovano dei detenuti divenuti tralignati ed i cadaveri di coloro che non si sono trasformati. Al centro della stanza vi è la torre di guardia, dove, oltre il portellone aperto, si intravede un ascensore che potrebbe condurre alla salvezza.

**Aspetto:** *La caligine ha invaso l'area* (densità 2).

**Aspetto:** *Una moltitudine di celle, piene di tralignati e di cadaveri.*

**Tentazione:** Su *“L'amore per la mia famiglia mi fa andare avanti”*, per recuperare il dagherrotipo con l'immagine della tua famiglia dalla tua cella (Bruno Graziani - il confinato).

## EVENTI DRAMMATICI

- Vedere cadaveri morti in maniera cruenta (intensità 1).
- Se il confinato accetta la tentazione, vedrà un tralignato che mangia un suo simile ancora vivo nella sua cella (intensità 3).

## COMPETIZIONE

Furtività contro Percezione (3 successi), i tralignati non vi hanno ancora notato.

## EVENTO DRAMMATICO

- In caso di fallimento della competizione: orde di tralignati vi inseguono (intensità 3).

## COMPETIZIONE

Atletica (3 successi): dovete raggiungere la torre d'uscita. In caso di fallimento, i PG dovranno affrontare un combattimento durissimo contro orde di tralignati: si consiglia di usare i tralignati medi e di lasciare comunque una via di fuga. Se riusciranno a raggiungere la torre in tempo, potranno chiudere il portellone e cercare di riattivare l'ascensore collegandolo ad un generatore secondario (Ingegneria +4). Se non dovessero riuscire a farlo partire, potranno comunque sfruttare la tromba dell'ascensore, che prosegue sia verso l'alto che verso il basso.



# SCENE FINALI

Al termine dell'avventura, al GM si lasciano diverse possibili conclusioni. Indicativamente, dalla torre di guardia nel corpo centrale i PG potranno decidere se salire con l'ascensore per dirigersi alla torre d'attracco o se scendere verso la stazione sotterranea.

## STAZIONE SOTTERRANEA

I PG si trovano in una stazione ferroviaria piena di casse, alcune guardie e quello che sembra il direttore del carcere. Sembra stiano preparando un treno per la partenza. Sul retro del veicolo si trova una postazione con un ribadocchino. Il treno sembra acceso, con la locomotiva che punta verso la porta dell'hangar ed il macchinista pronto a partire. Si consiglia di creare un'area vasta e suddivisa in molte zone, in cui i PG affronteranno i loro avversari con la forza o con l'astuzia, cercando di infiltrarsi tra le casse del treno e salire senza essere notati.

**Aspetto:** *Molte guardie a protezione del treno con il direttore.*

**Aspetto:** *Una vasta stazione sotterranea, piena di casse e di cumuli di ferro.*

**Aspetto:** *Treno attivo, con scariche elettriche tra le ruote.*

**Nome:** Massimo Zampaglione, nephilim, direttore del carcere.

**Aspetti:** *In questo carcere tutti mi devono ubbidire, La mente è più forte della spada.*

**Abilità:** Ottima (+4) Telecinesi, Buona (+3) Volontà [Nota: 4 caselle di stress mentale], Discreta (+2) Influenzare, Media (+1) Atletica.

**Talenti:**

**Marionetta:** Con un attacco di Telecinesi, può spostare un bersaglio contro la sua volontà. Il movimento è lento e non infligge danni, ma per ogni danno che avrebbe inflitto con l'attacco può spostare la vittima di una zona. Il bersaglio può difendersi da quest'attacco con Fisico. Quando usa Telecinesi con questa forma, deve tirare 2 dadi oblio aggiuntivi.

**Campo di forza:** E' in grado di parare gli oggetti che lo stanno per colpire, creando istantanei campi di forza. Può addirittura deviare i proiettili o gli attacchi a energia. Può utilizzare la sua disciplina per difendersi da attacchi fisici, ma quando usa Telecinesi con questa forma deve tirare 1 dado oblio aggiuntivo.

**Equipaggiamento:** Divisa da ufficiale di cuoio (armatura 1), pistola (arma 1), sciabola (arma 2).

## TORRE D'ATTRACCO

La cima della torre è pericolante, in quanto un behemot si sta arrampicando su un lato, facendo vibrare la torre stessa. I danni che ha subito l'intera struttura del carcere e che hanno fatto penetrare la Caligine sono stati causati dall'attacco di questa gigantesca creatura. Al centro dell'area si trova una piccola arca ancorata e lievemente danneggiata, in grado di ospitare una mezza dozzina di persone, e dalle scale esterne potete chiaramente distinguere il rumore di un branco di tralignati che le sta salendo. Non è previsto che i PG combattano contro il behemot, troppo fuori dalla loro portata, e il GM dovrebbe far capire che per come sono equipaggiati sarebbe una scelta suicida: i PG devono scappare in una corsa contro il tempo, prima che il behemot li raggiunga. Come ultima opzione, se tutto va a rotoli, potrebbero riprendere l'ascensore e fuggire per la stazione sotterranea.

**Aspetto:** *Immersa nella caligine (densità 5).*

**Aspetto:** *Behemot in arrampicata, che sta distruggendo la torre.*

**EVENTO DRAMMATICO:**



- Vedere il behemot che punta i PG (intensità 3).

### Sfida:

- Distrarre il behemot con i razzi di segnalazione, se recuperati (Sparare +4). In caso di pareggio, il behemot rallenterà la sua corsa solo per un attimo; in caso di fallimento, il behemot non se ne curerà.
- Respingere i tralignati che stanno sciamando dalle scale (Combattere o Sparare +6). In caso di pareggio, i PG non riusciranno a muoversi dalle scale; in caso di fallimento, un'orda di tralignati invaderà l'area.
- Azionare l'arca per la fuga (Guidare +2). In caso di pareggio, l'arca si muoverà a fatica; in caso di fallimento, il motore non partirà.
- Sganciare l'arca dagli ancoraggi (Fisico +4). In caso di pareggio, il PG si ferirà, subendo una condizione lieve; in caso di fallimento, subisce una condizione moderata.

Riparare l'arca (Ingegneria +2). In caso di pareggio, il PG si ferirà, subendo una condizione lieve; in caso di fallimento, l'arca rimarrà ferma.

## EPILOGO

*State viaggiando ormai da un paio d'ore nella nebbia più fitta. Vi siete lasciati alle spalle la prigione che vi ha tenuto segregati per così tanto tempo. Grazie alla vostra tenacia e ad un po' di fortuna il vostro destino sembra essere diverso rispetto a quello della moltitudine di secondini e carcerati che animavano la fabbrica. Ma dove state andando? Cosa troverete ad accogliervi, quando la Caligine finalmente si aprirà? Come farete a reintegrarvi nella società? Forse questo non è che l'inizio della vostra storia...*

## IDENTITÀ

NOME 72

DESCRIZIONE Il tuo nome deriva dalle ultime cifre del tuo codice. Da che ricordi hai sempre lavorato in questa prigione come operaio ma da qualche mese ti sei come risvegliato da un lungo sogno e sei libero di agire come vuoi. Per adesso hai tenuto questo segreto per te, osservando silenzioso gli umani.



## ASPETTI

CONCETTO BASE	Golem operaio illuminato da poco
PROBLEMI	Non riesco a comprendere le mie nuove emozioni
CARATTERE	Trovo gli umani interessanti
RISPETTO	Mi piace vedere come funzionano le cose
RIPETTO	

## ABILITÀ

ECCELLENTE (-5)					
OTTIMO (-4)	Ingegneria				
BUONO (-3)	Creatività	Furtività			
DISCRETO (-2)	Investigare	Combattere	Fisico		
MEDIO (-1)	Atletica	Guidare	Sopravvivenza	Volontà	

## ELEMENTI RECESSORI

**Allestimento da lavoratore:** +1 tiri Creatività, Fisico e Ingegneria per superare ostacoli nel creare o demolire; Fisico +2 per il calcolo dello stress

**Impianti:** Attrezzi digitali, carrucola con gancio.

## TALENTI

**Meccanico provetto (Ingegneria):** Quando riesci con stile per riparare crei aspetto al posto di beneficio

**Ispirazione (Creatività):** Una volta per sessione, quando riesci con stile in un tiro Creatività, guadagni un punto fatto che devi utilizzare entro la fine della scena corrente.

**Esperto di sicurezza (Furtività):** Fornisci opposizione attiva alle tue misure di sicurezza anche quando non ci sei.

## CONSEQUENZE

STRESS FISICO	1	2	3	4	
STRESS MENTALE	1	2	3		
CONSEQUENZE	LEVE (-2)	MODERATE (-4)	GRAVE (-6)	ESTREME (-8)	



## IDENTITÀ

NOME

Bruno Graziani

DESCRIZIONE

Sei un campione delle arene clandestine, sei talmente bravo che il giro di scommesse su di te è diventato poco redditizio ed i tuoi padroni, la famiglia Scotti di Piacenza, ti hanno venduto come forza lavoro in questa prigione. Ora vuoi solo scappare e riabbracciare la tua famiglia.



## ASPETTI

CONCETTO BASE

Confinato combattente delle arene clandestine

PROBLEMI

La famiglia Scotti mi vuole dare una lezione

CARATTERE

Il giudizio degli altri non mi interessa

RISPETTO

L'amore per la mia famiglia mi fa andare avanti

RISPETTO

ECCELLENTE (-5)

OTTIMO (-4)

BUONO (-3)

DISCRETO (-2)

MEDIO (-1)

## ABILITÀ

Combattere

Fisico

Provocare

Discrezione

Atletica

Sopravvivenza

Empatia

Volontà

Medicina

Percezione

## ELEMENTI RECESSORI

**Abominio (Mutazione):** Puoi usare Volontà, per dar vita ad appendici membranose di carne che escono dal tuo corpo.

**Mutazione (Evoluzione):** Quando la tua mutazione è attiva, spendendo un punto fatto puoi eseguire una seconda azione nello stesso scambio, purché sia un'azione che coinvolga le tue appendici.

## TALENTI

**Colpo duro (Combattere):** Quando riesci con stile in un attacco al posto del beneficio puoi creare un aspetto

**Lottatore (Fisico):** +2 ai tiri di creare vantaggio con Fisico contro avversari in lotta

**Indomito (Volontà):** +2 a difenderti contro attacchi di Provocare fatti per spaventarti

## CONSEQUENZE

LEVE

(-2)

ESTREMO

(-8)

MODERATI

(-4)

GRAVE

(-6)

## STRESS FISICO



## STRESS MENTALE



## IDENTITÀ

NOME **Filippo Sostituti**

DESCRIZIONE  
Filippo si è trovato nel posto smagliato al momento sbagliato. Con i suoi compagni corvi stava seguendo una fonte di energia, pensando fosse una camera di stasi ma si è ritrovato troppo vicino alla prigione e rinchiuso con i detenuti senza troppe domande.



## ASPETTI

CONCETTO BASE	Vecchio corvo superno
PROBLEMI	Ho vissuto troppe avventure
CARATTERE	Burbero e scontroso
ASPETTO	I miei compagni corvi sono come una famiglia
ASPETTO	

## ABILITÀ

ECCELLENTE (+5)				
OTTIMO (+4)	Percezione			
BUONO (+3)	Sparare	Volontà		
DISCRETO (+2)	Atletica	Fisico	Provocare	
MEDIO (+1)	Discrezione	Ingegneria	Investigare	Sopravvivenza

## ELEMENTI ACCESSORI

Impianto oculare con propulsore voltaico

Cannocchiale

Luce

## TALENTI

**OK, Benel (Provocare):** Puoi usare Provocare al posto di Empatia per scoprire gli aspetti di una persona. Facendo il bullo.

**Colpo mirato (Sparare):** puoi usare un punto fato quando attacchi per infliggere una condizione specifica al bersaglio oltre al danno

**Senso del pericolo (Percezione):** Percezione funziona senza impedimenti di copertura ed oscurità quando sei in pericolo

## CONSEQUENZE

STRESS FISICO	1	2	3		
STRESS MENTALE	1	2	3	4	
LEGGE	(-2)				
MODERITÀ	(-4)				
GRATIE	(-6)				
ESTREMI	(-8)				



IDENTITÀ

NOME  
Francesco Algheri

DESCRIZIONE  
Sei un Nephilim di stato e lavori per il governo sabauda. Ti sei infiltrato in questa prigione per liberare un informatore, ma non sei ancora riuscito ad avvicinarlo. Fino ad ora hai tenuto nascosto i tuoi poteri da telepate, sfruttando unicamente le tue grandi capacità sociali



ASPETTI

CONCETTO BASE	Nephilim di stato al soldo del regno sabauda
PROBLEMI	Lavoro sotto copertura
CARATTERE	Il doppio gioco è una regola di vita
RISPETTO	Meglio cento giorni da pecora che uno da leone
RISPETTO	

ABILITÀ

ECCELLENTE (-5)					
OTTIMO (-4)	Influenzare				
BUONO (-3)	Telepatia	Volontà			
DISCRETO (-2)	Empatia	Raggiare	Accademiche		
MEDIO (-1)	Atletica	Contatti	Discrezione	Percezione	

ELEMENTI ACCESSORI

TALENTI

Forme di Telepatia

**Assalto psichico:** puoi usare Telepatia per attaccare direttamente la psiche dei tuoi avversari, gli attacchi portati con telepatia infliggono danni mentali e in genere consistono in incubi e visioni terrificanti in grado di shockare la psiche altrui.

Forza della determinazione (Volontà): Usi Volontà al posto di Fisico per le prove di forza

**Una bugia tira l'altra (Raggiare):** +2 per creare vantaggio contro qualcuno che ha già creduto ad una tua bugia  
**Ne ho letto qualcosa (Accademiche):** Se spendi un punto fatto puoi usare Accademiche al posto di un'altra abilità se giustifichi le tue conoscenze

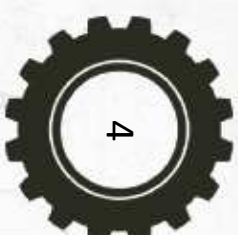
CONSEQUENZE

STRESS FISICO	1	2				
STRESS MENTALE	1	2	3	4		
LEVE						(-2)
MODERATA						(-4)
GRAVE						(-6)
						ESTREMA (-8)

## IDENTITÀ

NOME Stefano Pelloni

DESCRIZIONE Sei considerato uno dei migliori ladri dell'Emilia, sempre attento e furtivo. Ma ti sei fidato della donna sbagliata che ti ha venduto alla gendarmeria. Ora sei rinchiuso in questa prigione, insieme a molte persone invidiose della tua fama.



## ASPETTI

COMPLETTO BASTA	Superno ladro famigerato
PROBLEMI	Distratto dalle belle donne
CARATTERE	Sei il migliore nel campo e sei sempre pronto a dimostrarlo
ASPETTO	Il tuo nome è troppo famoso
ASPETTO	

## ABILITÀ

ECCELLENTE (-5)					
OTTIMO (-4)	Discrezione				
BUONO (-3)	Atletica	Furtività			
DISCRETO (-2)	Fisico	Sparare	Volontà		
MEDIO (-1)	Empatia	Investigare	Medicina	Percezione	

## ELEMENTI RECESSORI

--

## TALENTI

**Obiettivo evasivo (Discrezione):** quando sei tra le ombre puoi usare Discrezione per difenderti contro Sparare dai nemici ad almeno una zona.

**Sembri uno esperto (Furtività):** Puoi usare Furtività al posto di Contatti quando hai a che fare coi criminali

**Contrattacco confondente (Atletica):** Quando riesci con stile nel difenderti da Combattere infliggi un aspetto al posto del beneficio.

## STRESS FISICO

1	2	3		
---	---	---	--	--

## STRESS MENTALE

1	2	3		
---	---	---	--	--

## CONSEQUENZE

LEVE	(-2)	ESTREMI	(-8)
MODERATI	(-4)		
GRAVI	(-6)		