

INCUBUS

G I O C O D I R U O L O

REVISIONE 2018.09.01

CREDITI

Autori

Luigi D'Acunto, Mirko Biagiotti

Grafica e impaginazione

Mirko Biagiotti

Editore

Myth Press

SOMMARIO

| | |
|----------------------------|----------|
| Crediti | 1 |
| Introduzione | 2 |
| ▶ Che cos'è e come si usa? | 2 |
| ▶ Formato digitale | 2 |
| Manuale di gioco | 3 |
| ▶ Ambientazione | 3 |
| ▶ Personaggi | 3 |
| ▶ Come Giocare | 3 |
| ▶ Equipaggiamento | 4 |
| ▶ Capacità Speciali | 5 |
| ▶ Narrazione | 6 |
| Contenuti Extra | 6 |

Disclaimer

Qualsiasi riferimento a cose o persone reali è puramente casuale. Tutti i loghi, le immagini e i contenuti sono protetti da copyright e di proprietà esclusiva dei due autori (Mirko Biagiotti e Luigi D'Acunto).

Questo documento è distribuito attraverso la licenza Creative Commons BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Incubus: Gioco di Ruolo

EDIZIONE PRIMA

REVISIONE PRECEDENTE 2018.03.01

www.incubusrpg.com

info@incubusrpg.com

www.mythpress.eu

info@mythpress.eu

Copyright © 2018



INTRODUZIONE

Che cos'è e come si usa?

Questo documento rappresenta una revisione della prima edizione di **Incubus: Gioco di Ruolo**. Il formato di questo documento è stato pensato per facilitarne la comprensione, semplice e lineare, sulla base dei contenuti del presentati nel *Manuale di Gioco*: è stato suddiviso seguendo l'ordine dei capitoli e, dove necessario, delle pagine, indicate in chiaro negli argomenti trattati per ogni parte.

All'interno del manuale è presente una dicitura *revisione* seguita da una data composta dalla sequenza: *anno, mese e giorno*. Ogni revisione successiva sarà così identificata e farà riferimento ad edizione e revisione specifiche.

Formato digitale

Queste modifiche andranno a costituire un aggiornamento della versione digitale del *Manuale di Gioco*. Tale aggiornamento sostituirà il precedente file, senza incidere minimamente sul vostro acquisto.

Vi consigliamo quindi di scaricarlo nuovamente non appena daremo conferma dell'avvenuto aggiornamento.

CONTENUTO

MANUALE DI GIOCO

1 Ambientazione

» Nessun Intervento.

2 Personaggi

» Nessun Intervento.

3 Come Giocare

» **Competenze**

» Pagina 41

» **Competenze in Maestria**

- **Maestria (Acrobazie)** si modifica nel seguente modo:

(...) **Sistema:** Oltre al normale utilizzo questa Competenza può essere usata anche per evitare un attacco di Combattimento Ravvicinato, se usata in questo modo, insieme al successo del Check deve essere speso 1 Punti Azione.

» Pagina 43

» **Competenze in Maestria**

- **Maestria (Riflessi)** si modifica nel seguente modo:

(...) **Sistema:** eseguendo con successo un Check, il personaggio incrementerà la propria Prontezza di +5 per un'intera scena. Ogni Grado posseduto concederà un ulteriore modificatore di +3 alla Prontezza. Spendendo 1 Punto Azione potrà usare questa competenza al di fuori del proprio turno, per cambiare la propria posizione nella Pila degli Eventi.

» Pagina 46

» **Competenze in Resistenza**

- **Resistenza (Concentrazione)** si modifica nel seguente modo:

(...) consente di mantenere la mente focalizzata su un unico obiettivo, riuscendo a non subire alcuna penalità sull'oggetto della propria concentrazione. **Sistema:** Il personaggio deve essere mentalmente lucido e non deve essere Affaticato o Affamato. Fino a quando il personaggio è Concentrato subisce gli effetti della condizione generale Distrazione per tutte le altre azioni. Un personaggio può rimanere concentrato per un numero di turni pari alla propria Resistenza. Se alla fine di questo periodo il personaggio è intenzionato a rimanere in Concentrazione, è necessario fare un Check su Resistenza con MCK derivante dalla Distrazione, così come ad ogni turno successivo. Ogni grado posseduto migliora di -1 il MCK della Distrazione che si applica durante la Concentrazione. Tranne se diversamente espresso, è necessario spendere Punto Azione pari al MCK segnato nella Competenza sulla quale si intende rimanere concentrati.

- **Resistenza (Movimento Veloce)** si modifica nel seguente modo:

(...) **Sistema:** il Movimento del personaggio è aumentato di 1 per un'intera scena. È inoltre possibile spendere 1 Punto Azione al fine di raddoppiare il Movimento. Ogni Grado posseduto aggiunge Movimento +1.

- **Resistenza (Nuotare)** si modifica nel seguente modo:

(...) è la capacità di muoversi nell'acqua o in liquidi simili. **Sistema:** il personaggio può muoversi nell'acqua, e nei liquidi simili, alla metà del proprio Movimento. non è possibile usare questa Competenza tramite la sola spesa di Punti Azione. Un fallimento porta il personaggio ad arrestare il suo movimento, due fallimenti consecutivi faranno scivolare il personaggio sotto la superficie del liquido.

» **Combattimento**

» Pagina 52

» **Basi di combattimento:**

- Aggiunta sub-sezione "Danni e integrità".

Quando durante un combattimento il personaggio viene colpito è molto probabile che, se sprovvisto delle adeguate protezioni, venga ferito anche gravemente. Se la locazione colpita è sprovvista di un qualsiasi equipaggiamento e il personaggio non possiede riduzioni di alcun tipo, il danno subito sarà quasi sicuramente menomante.

Ogni *Arma* infligge, inoltre, uno o più tipologie di danno e di conseguenza anche gli *Oggetti Protettivi* proteggono solo da alcuni di questi. Quando un'arma infligge un *Tipo di Danno* che non è segnato nell'*Oggetto Protettivo*, si ignora l'eventuale *Riduzione Danni* dell'oggetto in questione e il *Danno* viene inflitto sia all'integrità dell'*Oggetto Protettivo* che a quella del *Personaggio*

4 Equipaggiamento

» **Armi**

- » Tutti i valori negativi sul Danno delle Armi è stato portato a 0.

» Pagina 58

» **Tabella: Tipi di Danno ed effetti sulle Locazioni**

- Perforante

Effetto: -1 RD da applicare alla protezione presente nella locazione colpita, solo dopo esser stata danneggiata.

» **Munizioni**

» Pagina 66

» **Freccia, Freccia M1**

- da "Arma: Arco, Balestra" a "Arma: Arco".

» **.45 Magnum**

- da "Risorse: 4" a "Risorse: 5".

» **.233 St - H**

- da "Risorse: 6" a "Risorse: 5".

» **.233 SB**

- da "Risorse: 7" a "Risorse: 6".

» **.306 St - A**

- da "Risorse: 2" a "Risorse: 3".

» **Oggetti Protettivi**

» Pagina 67

» **Cuoio**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Tagliente.

» **Kevlar**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Perforante, Tagliente, Termico (ma con RD 0).

» **Maglia**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Tagliente, Impatto (ma con RD 1).

» **Piastra**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Perforante, Tagliente, Impatto.

» **Rinforzo**

- Protegge da tutti i tipi di Danno, escluso quello di tipo Armonico;

» **Scudo**

- Protegge da tutti i tipi di Danno, escluso quello di tipo Armonico;

5 Capacità Speciali

» Culto Asura

» Pagina 80

» **Vendetta**

- Mantenimento: sì.

» Culto Kneuter

» Pagina 86

» **Ingombro**

- Essere umano medio = Ingombro 10, cioè 10 cubi con lato di 20 cm.

» Pagina 90

» **Motus Mutatus**

- Se usata in combattimento come *Capacità* difensiva, il *MCK* aumenta da +3 a +5 per *FAN*.

» **Riparare**

- Da "può riparare un oggetto statico o meccanico" diventa "può riparare un qualsiasi oggetto".

» Culto Sidera

» Pagina 95

» **Assimilare Essenza**

- Per determinare la durata deve essere usato il **Bonus EGO** iniziale del personaggio.

» Dinastia Denart

» Pagina 101

» **Siero**

- La *Radioattività* viene influenzata dal **Bonus INT**.
- I Gradi invece agiscono sugli *Attributi* attraverso il **Bonus EGO**.

» Dinastia Dogi

» Pagina 104

» **Percezione del Flusso Dati**

- la descrizione: "(...) ogni tipo di onde radio e asltri sistemi di comunicazione. (...)" è sostituita da:

"(...) onde radio nell'etere emesse da apparati di comunicazione e altri sistemi simili. (...)"

» Pagina 105

» **Manipolare Flusso Dati**

- (...) A partire dal Grado 3, sarà possibile usare un flusso per danneggiare. Il danno inflitto sarà di tipo Elettrico e pari a 1 per *FAN*, sarà possibile colpire 1 bersaglio. Usando 1 Punto Azione si aggiunge +2 bersagli.

- **Il Grado 2 si modifica nel seguente modo:**

"Direzione: può bloccare o modificare la direzione."

» Pagina 105

» **Multithread**

- La descrizione di amplia nel seguente modo:

(...) Le Azioni che il personaggio può intraprendere nel mondo reale sono limitate a quelle di tipo mentale, cioè che non richiedono una componente fisica per essere usate. Non sarà possibile perciò effettuare attacchi multipli, o spostarsi velocemente tra i nemici, ma sarà possibile usare le proprie conoscenze oppure manifestare altre *Capacità*. Se invece il personaggio si trova nel mondo virtuale, potrà compiere qualsiasi tipo di azione senza le suddette limitazioni.

» Pagina 110

» **Realtà**

- **Viene aggiunta la possibilità di causare Danni.**

(...) Realtà può provocare danni diretti ma illusori; ciò significa che i bersagli così danneggiati, se portati alla morte all'intero di Realtà perderanno semplicemente conoscenza. Il personaggio può far infliggere, da una singola fonte, un quantitativo massimo di danni pari a 1 per FAN, se decide di danneggiare più locazioni o bersagli, i danni dovranno essere suddivisi. Ogni Grado incrementa i danni di +1 per FAN.

» **Dinastia Gerush**

» Pagina 111

» **Potenziamento**

- I danni aumentati da Potenziamento durano fino alla fine della *Scena* e i *Gradi* agiscono nel seguente modo:

(...) A partire dal Grado 1, il Danno aumenta di +1 ogni due Gradi, fino ad un massimo di +3 al Grado 5.

» Pagina

» **Nanobot Tattici**

- il paragrafo si modifica in questo modo:

(...) **Sistema: 2 Punti Azione.** Il personaggio crea delle nano-macchine in grado di danneggiare gli Equipaggiamenti di un bersaglio provocando 1 *Danno* per **FAN**. Se il personaggio ha attivato la capacità tramite *Check*, il risultato determina la locazione colpita; se invece ha attivato la *Capacità* tramite la spesa di Punti Azione, deve lanciare un d10 per determinarla. L'eventuale *Riduzione Danni* di un oggetto non si applica, ma il valore viene aggiunto all'integrità totale dell'oggetto. Ogni *Grado* posseduto nella *Capacità* aumenta il *Danno* inflitto di +1 per **FAN**.

6 Narrazione

- » **Nessun Intervento.**

CONTENUTI EXTRA

A) Scheda del Personaggio

La scheda del personaggio è stata aggiornata per favorirne l'usabilità ed è scaricabile dalla sezione *downloads* del sito ufficiale: incubusrpg.com.