

chn14

24^{hour}
RPG

FUGA NEL L'INCONTO

Un gioco di ruolo di sogni e incubi

Di Simon Washbourne



CHIMERA E

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale. Testo inglese have-a-go heroes © Simon Washbourne <http://beyondbeliefgames.webs.com/>. Tutte le illustrazioni sono tratte dal PDF originale in lingua inglese. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae Hobby Group**
www.chimerae.it

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.
www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN14 — 1ª Edizione — Luglio 2021

Questa è *24 hour role-playing game*, una competizione che è iniziata su *The Forge* ma ora molto più ampiamente diffusa.

www.indie-rpgs.com
www.24hourrpg.com

La mia opera precedente è stata *1940 - England Invaded* (disponibile gratuitamente nella traduzione italiana CHN10 1940 - L'Invasione dell'Inghilterra sul sito del Chimerae Hobby Group • www.chimerae.it).

<http://beyondbeliefgames.webs.com/>

Non ha vinto.

Questo progetto è iniziato il 14 luglio 2004 alle ore 18. Mi sono preso due brevi pause e ho smesso di scrivere alle 3:30 del 15 luglio 2004. Ho dormito per circa quattro ore e sono andato a lavorare per altre cinque. Ho poi ripreso a scrivere circa alle 14:30 e terminato di gran fretta alle 18 di giovedì 15 luglio 2004.

Il regolamento ha tratto profonda ispirazione dai romanzi della serie I Guerrieri della Notte di Graham Masterton e da diversi film horror, uno dei quali ha lo stesso titolo di questo gioco.

Avevo pensato di scrivere questo gioco già circa 12 anni fa, ma non si era mai presentata l'occasione. Questa mi è sembrata una buona opportunità. Avrei voluto includere uno scenario più approfondito, ma non ne ho avuto il tempo.

Simon Washbourne, 15 luglio 2004

FUGA NELL'INCUBO

Gli inizi

Sul finire del 15° secolo Gideon Crane, uno studioso, filosofo, matematico, astrologo e poeta (alcuni dicono anche stregone), scoprì grazie a degli esperimenti di essere in grado di entrare nei sogni dei suoi soggetti, se si verificavano certe condizioni.

Dopo ulteriori sperimentazioni, egli perfezionò il metodo e cominciò a usarlo per espellere i demoni che possedevano molte persone in quei tempi oscuri, diventando così un esorcista (un'altra qualifica da aggiungere alle innumerevoli già in suo possesso).

Durante i suoi viaggi, sia nel mondo reale che in quello Onirico, incontrò altri che avevano l'abilità di entrare nei sogni delle persone, sia da soli che, più spesso, grazie al suo aiuto.

Egli fondò l'ordine dei Viandanti dei Sogni, il cui sacro dovere è quello di liberare il mondo dai demoni della notte. Scoprì che le persone che hanno quest'abilità di avventurarsi nei sogni degli altri molto spesso hanno capacità normali nella vita di tutti i giorni, ma nel Mondo Onirico diventano guerrieri dalle capacità straordinarie.

Svelò inoltre che i Viandanti dei Sogni avevano la tendenza ad appartenere a una di quattro classi principali, che Crane battezzò come segue: Signore dell'Energia, Modellatore del Sogno, Guerriero del Sogno e Specialista dei Gadget. Con questa specializzazione, i Viandanti dei Sogni iniziarono a perfezionare le proprie abilità e scoprirono che i loro poteri sembravano praticamente illimitati.

Nel corso dei secoli, i discendenti dei Viandanti dei Sogni originari hanno continuato le loro battaglie contro i demoni del sonno. I periodi della guerra dei trent'anni che infuriò in Europa e della guerra civile inglese furono particolarmente impegnativi per loro, così come quello del processo alle streghe di Salem nel New England.

Dopo queste epoche, comunque, a parte una o due ondate minori di infestazioni demoniache, la necessità di ricorrere ai Viandanti dei Sogni diminuì, fino ad arrivare a oggi, quando non ci sono più Viandanti. Tuttavia, i discendenti dei Viandanti originali hanno ancora una memoria subcosciente delle imprese del passato e tutto ciò di cui hanno bisogno è qualcuno che sappia come riportare quelle remin-

scenze latenti al livello del pensiero consapevole.

I demoni stanno ricominciando a strisciare insidiosamente nei sogni dell'uomo del 20° Secolo. Uno strano, enigmatico personaggio di nome Gideon Crane inizia a cercare i discendenti dei Viandanti dei Sogni...

Cos'è questo?

Fuga nell'incubo è un gioco di ruolo fantasy-horror ambientato nel mondo reale e in quello dei sogni.

I giocatori hanno il ruolo dei personaggi del gioco, come se fossero i protagonisti di un libro, soltanto che qui sono loro a prendere le decisioni, non l'autore.

Uno dei giocatori ha un ruolo differente dagli altri. Il suo compito è quello di aiutare a creare situazioni ed eventi, descrivere i luoghi e le persone che i personaggi incontrano durante la partita. In altra parole, è l'autore o il regista che condivide però la sua storia con gli altri partecipanti piuttosto che averne il controllo totale. In questo gioco, viene chiamato Signore dei Sogni (SdS).

I personaggi in questo gioco hanno due identità, con abilità molto differenti. La prima è quella del personaggio del mondo reale, in cui è una persona normale con qualche abilità speciale e ben poco che possa essere considerato rimarchevole.

Tuttavia il personaggio ha una cosa che lo rende diverso dagli altri - l'abilità di entrare nel Mondo Onirico, dove egli diventa un superuomo con fantastici poteri ed è in grado di combattere i demoni e gli incubi che invadono i sogni degli uomini.

La maggior parte della storia si sviluppa in forma di discussione tra i giocatori e il SdS, e quando i personaggi fanno delle azioni queste possono avvenire esattamente come descritto oppure il SdS potrebbe richiedere un tiro di dado. I dadi utilizzati in questo gioco sono principalmente quelli a 10 (d10) e a sei (d6) facce. Vengono tirati quando l'esito di un evento è incerto o quando il SdS (o un giocatore) decide che potrebbe essere appropriato e/o interessante.

FUGA NELL'INCUBO

Creare i personaggi del mondo reale

Nel gioco, i personaggi sono definiti da un insieme di attributi e abilità. Queste caratteristiche sono quantificate come valori numerici che aiuteranno un giocatore a visualizzare facilmente i punti di forza e di debolezza del suo personaggio, per poterlo interpretare di conseguenza. In *Fuga nell'incubo* ci sono quattro attributi. Corpo, Azione, Mente e Fascino. Ognuno di essi ha un valore nel mondo reale compreso tra 1 e 6. Un punteggio di 1 in qualsiasi attributo equivale a scarso, 2 è sotto la media, 3 è nella media. I punteggi di 4 o più sono progressivamente migliori rispetto a quelli di una persona normale.

Un valore di 6 non è quello più alto che un essere umano può raggiungere. È tuttavia quello massimo che un personaggio può avere nel mondo reale, perché i protagonisti di *Fuga nell'incubo* non sono atleti olimpici né eccellenze in alcun settore particolare. Un attributo a 7 rappresenta un talento straordinario, come quello di una superstar mondiale, un rinomato scienziato o simili. In *Fuga nell'incubo*, però, le cose sono differenti.

Per generare i valori degli attributi, tira semplicemente 1d6 per ognuno di essi e annota il risultato ottenuto sulla tua scheda del personaggio. Non disperarti se hai lanciato dei punteggi davvero bassi, perché rappresentano quelli che il tuo alter ego ha nel mondo reale. In quello Onirico, il tuo personaggio sarà uno dei migliori. Tuttavia, se lo preferisci e il SdS te lo concede, puoi tirare ancora i dadi se il totale complessivo dei risultati non è almeno pari a 8 punti.

Descrizione degli attributi

Corpo

Rappresenta la robustezza, la forza, la salute e il fisico dell'individuo. È utilizzato principalmente nelle manovre fisiche come scalare, combattere in corpo a corpo, e anche per sopravvivere ai colpi e alle altre ferite fisiche. È utili a pugili, atleti, soldati e professioni che richiedono grandi sforzi fisici.

Azione

È una misura di abilità, precisione, coordinazione, riflessi, velocità e agilità. È un attributo utile per i personaggi che hanno bisogno di mano ferma, per esempio per sparare con una pistola, o un certo livello di rapidità per fare cose come guidare e schivare. Piloti professionisti, schermidori, acrobati da

circo e calciatori trovano utile un alto punteggio di Azione.

Mente

Fornisce una buona indicazione del quoziente intellettuale del personaggio, iniziativa, prontezza di spirito, logica, capacità di ragionamento, memoria e conoscenza. È utile a quelli che fanno un lavoro che richiede pensiero costruttivo, idee chiare o una buona dose di astuzia. Un buon punteggio di Mente è importante per molti personaggi, inclusi scienziati, uomini d'affari, insegnanti e prestigiatore.

Fascino

Charme, eloquenza, avvenenza, socievolezza e bella presenza sono tutti aspetti del Fascino di un personaggio. Politici, intrattenitori, venditori e impostori trovano tutti utile un alto punteggio in questo attributo.

Una volta che i tuoi attributi sono stati generati, devi decidere le abilità che il tuo personaggio del mondo reale conosce. Hai 12 punti per "acquistarle". Il livello più alto di un'abilità è 6, che rappresenta un individuo molto capace, quasi il migliore nel suo campo ma non abbastanza da essere famoso. Ogni punto speso equivale a un livello di abilità.

Descrizione delle abilità

Abilità di Corpo

Scalare

L'abilità di salire su muri, pareti a picco, alberi o superfici simili. Può essere assistita (usando corde, ecc.) o libera, soltanto trovando e adoperando appigli per piedi e mani, ecc.

Combattere in mischia

Duellare in corpo a corpo. Rappresenta le abilità di pugilato, arti marziali, lotta o rissa. Quale che sia, il tuo personaggio ha la capacità di ferire le persone con piedi, mani, testa, gomiti e così via.

Nuotare

Al livello di base, quest'abilità ti permette di restare a galla nell'acqua. A livelli più alti, puoi muoverti velocemente, nuotare sott'acqua e in generale essere molto competente nelle manovre in ambiente acquatico.

FUGA NELL'INCUBO

Abilità di Azione

Guidare

L'abilità di controllare un veicolo a motore con perizia e ad alte velocità.

Combattere con armi da fuoco

Questa è l'abilità di sparare con armi da fuoco in combattimento o semplicemente contro un bersaglio. Le armi che puoi usare sono pistole, sia rivoltelle che automatiche, pistole mitragliatrici, fucili o fucili a canna liscia (cd. shotgun). Di solito, anche se non necessariamente, denota un qualche addestramento militare o di polizia.

Furtività

L'abilità di essere in grado di muoversi silenziosamente e senza essere notato.

Abilità di Mente

Informatica

Tutto ciò che ha a che fare coi computer, da trovare qualcosa in rete alla pirateria informatica e installare hardware o software, ecc.

Elettronica

Conoscenza del funzionamento degli apparecchi elettronici, permette di ripararli e utilizzarli.

Linguistica

Conoscenza generica di una vasta base di linguaggi, permette di farsi capire anche se la lingua specifica non è conosciuta poi così bene. Include un vocabolario di base dei linguaggi più comuni.

Meccanica

Una buona conoscenza di come funzionano molti tipi di macchine e come riparare gli oggetti meccanici più comuni, in particolare le automobili.

Medicina

Conoscenza delle tecniche di primo soccorso, farmaceutica e forse anche delle procedure chirurgiche. Di solito indica un addestramento nella professione medica.

Osservazione

Questa è l'abilità di notare le cose, individuare qualcosa fuori posto e avere una consapevolezza generale di quello che si ha intorno.

Abilità di Fascino

Contatti

Anche se è indicato come un'abilità, in realtà è un termine generico per l'abilità del personaggio di farsi amici e conoscenze dappertutto ed essere poi in grado di entrare in contatto con loro per ottenere aiuto, spesso senza alcun preavviso.

Persuasione

L'abilità di convincere qualcuno a fare qualcosa che probabilmente non avrebbe voluto fare. Spesso lo si persuade in maniera amichevole, ma si potrebbe anche ricorrere a minacce e/o corruzione, se è il caso.

Scaltrezza di strada

La conoscenza della gente delle strade e dei modi di avere a che fare con loro, senza attrarre attenzioni indesiderate.

Questa lista non è in alcun modo esaustiva, tuttavia definisce le abilità principali di cui i personaggi di *Fuga nell'incubo* potrebbero avere bisogno nelle avventure del mondo reale. Se desideri per il tuo personaggio un'abilità particolare che non è riportata nella lista, semplicemente aggiungila. Assicurati però che non ci sia già un'altra abilità che puoi utilizzare, specialmente se quella nuova è molto specifica. Per esempio, non c'è bisogno di creare l'abilità Pirateria informatica, perché è già adeguatamente inclusa in Informatica.

Usare le abilità

Quando un giocatore vuole che il suo personaggio faccia una cosa per la quale ha l'abilità appropriata, di solito riuscirà senza difficoltà, specialmente se il suo livello di attributo e/o di abilità è al di sopra della media. Basta che abbia il tempo necessario per compiere l'azione e non sia sotto pressione.

Tuttavia, occasionalmente ci saranno delle situazioni di tensione o possibili complicazioni. Qui entrano in gioco i dadi.

Tutte le abilità sono riportate sotto un attributo, che è quello che le "controlla". Somma il punteggio dell'attributo controllante a quello dell'abilità del personaggio. Otterrai un totale compreso tra 1 (quando il personaggio non ha alcuna abilità e il suo attributo è solo 1) a 12 (se sia l'attributo che l'abilità hanno un punteggio di 6). Probabilmente il risultato sarà compreso tra 4 e 6.

FUGA NELL'INCUBO

Somma a questo numero il risultato di un d10. Se il totale è uguale o superiore al punteggio da raggiungere indicato nella tabella qui sotto, il personaggio ha successo in ciò che sta tentando di fare. Se il totale è sotto al punteggio da raggiungere, fallisce oppure ci sono delle complicazioni.

Il punteggio da raggiungere è individuato dal SdS stabilendo la difficoltà del compito. Per farlo, si basa su quanto sarebbe difficile per una persona normale effettuare l'azione in questione. Per esempio, la difficoltà di scalare un muro alto 90 cm potrebbe essere semplice, per un muro alto 1,5 m sarà lineare, per un muro di 2,1 m salirà a moderata ma farlo sotto la pioggia in una notte buia mentre si è attaccati da un cane da guardia potrebbe essere considerato difficile.

Punteggio da raggiungere	Difficoltà dell'azione	Gittata delle armi da fuoco
automatico	semplice	a bruciapelo (x½)
6+	lineare	ravvicinata (x1)
9+	moderata	media (x2)
12+	difficile	lontana (x4)
15+	improbabile	lunga (x8)
18+	impossibile	estrema (x12)

Combattimento

Scontri a fuoco

I combattimenti che riguardano le abilità Combattere in mischia e con armi da fuoco sono risolti proprio come se trattasse di una qualsiasi altra abilità, almeno all'inizio. La tabella qui sopra riporta la "gittata delle armi da fuoco" collegato a un punteggio da raggiungere. La gittata è semplicemente un moltiplicatore alla gittata base dell'arma, indicata nella tabella della descrizione delle armi che è riprodotta più oltre in questo capitolo.

Ogni turno di combattimento dura pochi secondi. Le armi moderne possono sparare diverse volte in questo lasso di tempo e alcune possono scaricare delle raffiche. Perciò, quando si spara più di un colpo per turno, ci sono dei modificatori addizionali.

- Sparare con un'arma automatica più di una volta conferisce una penalità (cumulativa) di -1 all'abilità al primo colpo e a quelli successivi.

- Sparare con un'arma automatica una raffica breve fa partire tre proiettili. Garantisce una migliore probabilità che almeno uno di essi colpisca il bersaglio. Oltre la gittata media, causa una penalità di -1 all'abilità. Tuttavia, a bruciapelo e a distanza ravvicinata c'è un bonus di +1 all'abilità. Inoltre, per ogni 3 punti per cui il risultato finale eccede il punteggio da raggiungere, un proiettile supplementare colpisce il bersaglio (fino a un massimo di tre colpi). Se in un turno di combattimento viene sparata più di una raffica breve, si applica la penalità di -1 all'abilità come descritto al punto precedente.
- Sparare una raffica lunga può essere fatto solo una volta per turno. Si può optare per una raffica lunga totale (che svuota il caricatore - di solito una trentina di colpi) o parziale (da 6+2d6 proiettili). A bruciapelo o distanza ravvicinata, non ci sono modificatori. A gittata media, c'è una penalità di -1 all'abilità. Oltre questa distanza, si applica una penalità di -2. Le raffiche lunghe possono essere dirette contro più bersagli. Dividi il numero di proiettili sparati per quello dei bersagli potenziali, ignorando le frazioni - che vengono perdute. Questo è il numero di proiettili che potrebbero potenzialmente colpire. Tira il dado come al solito, per ogni punto per cui fallisci, una pallottola in meno colpisce il suo bersaglio.

Schivare ed evadere

Se un bersaglio sceglie di cercare una copertura o fa qualche altra azione evasiva, allora il punteggio da raggiungere è aumentato di un valore pari all'Azione della bersaglio stesso.

Combattimento in mischia

Tutti i combattimenti ravvicinati, sia con le armi che a mani nude, sono gestiti come segue. Si tratta sempre di un'azione con difficoltà moderata (9+).

Il combattente con il valore di Azione più alto attacca per primo. In caso di pareggio, può colpire chi ha il punteggio maggiore nell'abilità Combattere in mischia.

Se un combattente vuole schivare, perde la possibilità di attaccare ma somma il proprio valore di Azione al punteggio da raggiungere che deve essere ottenuto dall'avversario per colpirlo.

FUGA NELL'INCUBO

Se un combattente desidera parare un colpo, perde la possibilità di attaccare ma somma il proprio valore di abilità Combattere al punteggio da raggiungere che deve essere ottenuto dall'avversario per colpirlo.

Se l'attaccante colpisce, tira un d10 per vedere in quale punto.

- 1 Testa
- 2-6 Busto
- 7 Braccio destro
- 8 Braccio sinistro
- 9 Gamba destra
- 10 Gamba sinistra

Una volta che un colpo è andato a segno, controlla il danno che causa sulla tabella delle armi. Tutte le ferite inflitte sono sottratte direttamente l'attributo Corpo del personaggio.

Arma	Danno	Colpi	Proiettili	Gittata base
Pistola leggera	1	4	1	6
Pistola media	d2	3	1	8
Pistola pesante	d3	2	1	10
Pistola mitragliatrice	d2	3	1/3/30	8
Mitra	d3	2	1/3/32	10
Fucile	d6	1	1	30
Fucile d'assalto	d6	3	1/3/20	20
Shotgun	2d3/d3/1	2	1	4
Mitragliatrice leggera	d6	1	3/30	30
Mitragliatrice pesante	d6+1	1	3/30	40
Coltello	1	-	-	2
Randello	d2	-	-	-
Spada, ascia	d3	-	-	-
Arma bianca a due mani	d6	-	-	-

Armatura

Se un personaggio sta indossando un'armatura, sottrai la protezione dell'armatura dal danno, prima di ridurre il valore di Corpo del personaggio.

Se il punteggio di Corpo di un personaggio è ridotto a zero, egli perde i sensi. Se scende sotto lo zero, il personaggio è moribondo e spirerà entro d6 turni a meno che non venga stabilizzato grazie a un aiuto medico.

Armatura	Protezione	Copertura
Giubbotto antiproiettile	1	Busto
Pannello balistico in acciaio	+1	Si somma al giubbotto antiproiettile
Pannello balistico in ceramica	+2	Si somma al giubbotto antiproiettile
Elmo d'acciaio	1	Testa
Elmo di ceramica	2	Testa
Giubbotto di cuoio	1 (soltanto in mischia)	Busto e braccia

FUGA NELL'INCUBO

Creare i personaggi del Mondo Onirico

Più il personaggio sembra debole o incapace nel mondo reale, maggiormente sarà forte o abile in quello Onirico. La prima cosa da fare per definire l'alter ego del tuo personaggio è sommare tutti i punteggi degli attributi che ha nel mondo reale. Il risultato deve essere incrociato sulla tabella seguente per determinare i punti di Energia Onirica del personaggio.

Totale attributi nel mondo reale	Energia Onirica
4	50
5	49
6	48
7	47
8	46
9	45
10	44
11	43
12	42
13	41
14	40
15	39
16	38
17	37
18	36
19	35
20	34
21	33
22	32
23	31
24	30

I punti di Energia Onirica sono vitali per tutti i Viandanti dei Sogni. Oltre a essere utilizzati per determinare il valore degli attributi e delle abilità dei loro alter ego, sono usati anche per minimizzare il danno subito da attacchi ed effetti, e come una riserva per alimentare le abilità. In altre parole, è fondamentale lasciare disponibili alcuni punti di Energia Onirica dopo averli usati per acquistare attributi e abilità.

Nel Mondo Onirico il personaggio si trasforma in un super alter ego. Usando i punti di Energia Onirica, puoi aumentare i tuoi attributi oltre il valore di

6. In effetti, un attributo deve essere incrementato a 8 o più, per rappresentare il tipo di Viandante dei Sogni che vuoi che il tuo personaggio diventi. Per esempio, se desideri giocare un Signore dell'Energia, devi avere un Fascino di 8 o più alto.

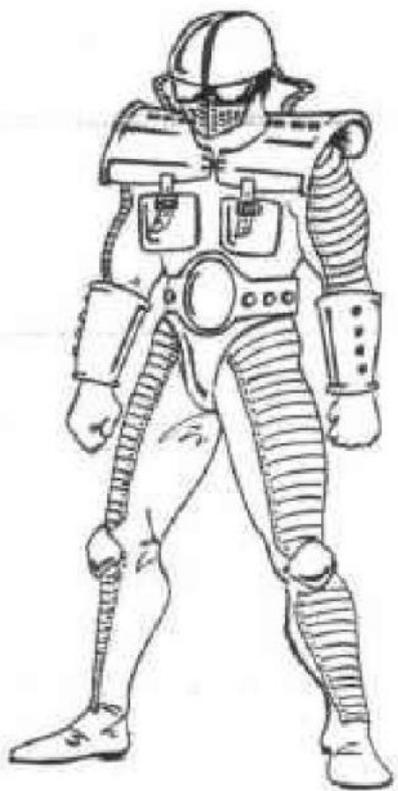
Il costo per sviluppare gli attributi dipende dal valore dell'attributo stesso e se è un attributo primario per il tuo personaggio. Mente e Fascino sono un po' più economici da incrementare rispetto a Corpo e Azione. La tabella qui sotto definisce i costi.

Valore attributo	Corpo o Azione	Corpo o Azione primario	Mente o Fascino	Mente o Fascino primario
1-6	2	(1)	1	(1)
7-12	3	(2)	1	(1)
13-18	4	(2)	2	(1)
19-24	5	(3)	2	(1)
25+	6	(3)	3	(2)

Per esempio, se vuoi aumentare il punteggio di Corpo del tuo Specialista dei Gadget da 6 a 8, ti costerà 4 punti di Energia Onirica (2x2). Per qualunque altra classe di personaggio, il costo sarebbe di 6 punti (2x3).

FUGA NELL'INCUBO

Signore dell'Energia



Attributo Primario: Fascino 8+

Il Signore dell'Energia è sempre il leader del gruppo e ogni gruppo deve averne uno. È il solo personaggio in grado di aprire il *Portale del Sogno* attraverso il quale lui e il resto del gruppo possono entrare nel Mondo Onirico. Il Signore dell'Energia inoltre immagazzina una grande quantità di energia cui qualsiasi altro membro del gruppo può attingere per recuperare i livelli di energia perduti o ricaricare i propri oggetti ed equipaggiamento. Questa riserva di energia può anche essere usata per curare, perciò il Signore dell'Energia agisce anche come una sorta di custode o protettore. Il Signore dell'Energia è una figura piena di autorità nel Mondo Onirico e può parlare e comprendere praticamente ogni linguaggio, scritto o parlato (persino Gobbledigook!). Infine, cosa importante, il Signore dell'Energia è il solo personaggio che può riportare il resto del gruppo fuori dal Mondo Onirico, per cui deve essere tenuto in vita a tutti i costi.

Abilità del Signore dell'Energia

Autorità: il Signore dell'Energia irradia un'autorità carismatica, anche nei modi. È in grado di comandare gli esseri di sogno e far eseguire loro delle brevi e semplici richieste. Ogni livello di questa abilità permette di controllare una creatura e di darle una serie di comandi sempre più complessi.

Guarigione onirica: i danni al Corpo possono essere guariti usando questa abilità. Per ogni punto di Energia Onirica speso per alimentare questa abilità, è possibile curare un numero di punti di Corpo pari al livello che il Signore dell'Energia ha in guarigione onirica.

Senso onirico: con questa abilità il Signore dell'Energia può cercare di percepire quando il dormiente, all'interno dei cui sogni si trovano i Viandanti dei Sogni, sta per svegliarsi. Sarà inoltre consapevole dei segni che indicano che un sogno sta per cambiare (cioè che sta iniziando un nuovo sogno), ecc.

Linguaggio onirico: il Signore dell'Energia può comprendere il linguaggio di qualsiasi essere del Mondo Onirico che si rivolge a lui. Per altri due punti, può anche leggere e scrivere tutte le lingue nel Mondo Onirico, e per altri due punti sarà pure in grado di conversare liberamente in qualsiasi linguaggio mentre si trova nel Mondo Onirico.

Scoppio d'energia: questa abilità ha un controllo limitato e fondamentalmente è un potere irripetibile. Scarica tutta l'Energia Onirica rimanente al Signore dell'Energia in un'esplosione improvvisa che un raggio di 60 cm per punto di energia. Tutti quelli entro questa distanza subiscono dei danni, sia amici che nemici. Il danno causato è un d6 per ogni punto di Energia Onirica.

Aprire Portale del Sogno: tutti i Signori dell'Energia hanno questo potere senza alcun costo. Permette loro di entrare e uscire nel Mondo Onirico di ogni persona che sta dormendo entro una distanza massima di 3 m per punto di Energia Onirica che il Signore dell'Energia possiede. Ogni Viandante dei Sogni che utilizza il portale (che appare dovunque il Signore dell'Energia desidera) usa un punto dell'Energia Onirica del Signore dell'Energia.

Trasferire energia: il Signore dell'Energia può ricaricare un numero di punti persi da qualsiasi altro membro del suo gruppo pari al livello di abilità che ha in questo potere, spendendo soltanto un punto della sua Energia Onirica.

Ricaricare: un potere raro e costoso, ma utile. Permette al Signore dell'Energia di ricostituire l'energia perduta, ma è molto lento e per questo non ci si può fare troppo affidamento. Ogni ora vengono ricaricati un numero di punti di Energia Onirica pari al livello di abilità (per esempio, se avesse un livello 6 in questa abilità, un Signore dell'Energia recupererebbe sei punti all'ora, o un punto ogni 10 minuti).

FUGA NELL'INCUBO

Modellatore del Sogno

Attributo Primario: Mente 8+

È l'operaio-meraviglia del gruppo. È un modellatore del Mondo Onirico e può piegarlo o manipolarlo a suo piacimento. Tra tutti i componenti del gruppo, ha la visione più chiara del Mondo Onirico e può vederlo per ciò che è realmente - una semplice illusione, qualcosa da modificare e alterare.

Può cambiare la forma di qualsiasi cosa nel Mondo Onirico - rocce in edifici, edifici in alberi e così via. Può trasformare la roccia in fango, piegare, alterare e creare ogni cosa col potere della propria Mente.

A volta i Modellatori del Sogno sembrano un po' eccentrici o volubili a causa della loro abilità di percepire le cose in maniera leggermente differente.



Abilità del Modellatore del Sogno

Animazione: oggetti, mobili, statue, ecc. possono assumere una parvenza di vita e poi compiere le azioni descritte dal Modellatore del Sogno senza bisogno di ulteriore concentrazione. È possibile animare in questo modo fino a tre oggetti per livello dell'abilità e gli effetti perdurano fino a cinque minuti per livello.

Creazione: questo potere consente al Modellatore del Sogno di creare oggetti onirici dalla materia grezza di cui è composto il sogno in cui si trova. Potrebbe essere una spada, un'armatura, un macigno, un albero, una sedia, un palazzo, e cc. Non può trattarsi di un oggetto meccanico (cioè con parti mobili, come un'automobili), anche se potrebbe creare un veicolo non funzionante. La dimensione massima è di 0,15 metri cubi per livello.

Buio/Luce: il Modellatore del Sogno può oscurare una zona luminosa o al contrario illuminarne una buia. Può creare nebbia, fumo o semplice oscurità. L'area di effetto è di 0,3 metri cubi per livello.

Distuggere: oblitera completamente e fa evaporare nel nulla un certo volume di materia di cui è composto il sogno, indipendentemente dalla forma che ha assunto - potrebbe essere un albero, una sezione di muro, un ponte, un mostro, ecc. - per un Modellatore del Sogno non ci sono differenze. L'area di effetto è di 0,15 metri cubi per livello.

Trasmutazione: può cambiare la forma di un certo volume del Mondo Onirico in modo tale che assomigli, sembri, odori e abbia lo stesso sapore di qualcos'altro. Un Modellatore del Sogno con questo potere può trasformare un macigno in fango o in vetro, oppure un mostro in un albero, una roccia o un pezzo di ferro, o ancora l'acqua in vino, ecc. L'area di effetto è di 0,15 metri cubi per livello.

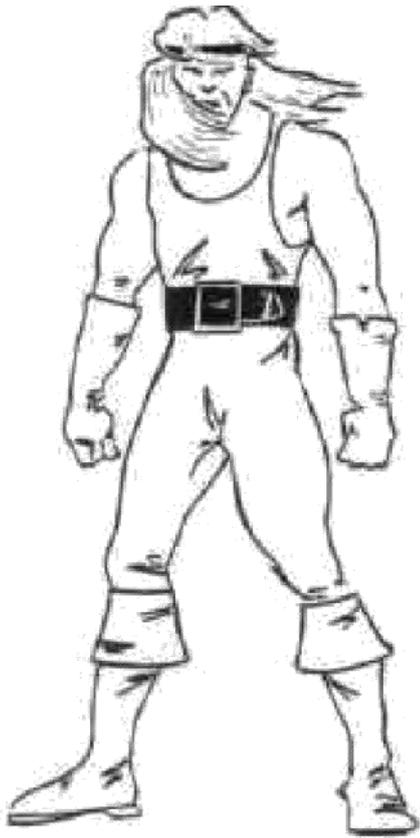
Controllare il Mondo Onirico: permette al Modellatore del Sogno di controllare il Mondo Onirico. Diversamente da Animazione, questo potere richiede concentrazione. Non anima l'oggetto controllato, ma permette di piegarlo, deformarlo, torcerlo, allungarlo, appiattirlo, plasmarlo o spostarlo (per esempio, facendolo levitare) e controllarlo in qualsiasi maniera il Modellatore del Sogno desideri. Gli oggetti mantengono però l'aspetto, la "struttura" o la "consistenza" che avevano originariamente. L'area di effetto è di 0,15 metri cubi per livello.

Mutaforma: permette al Modellatore del Sogno di assumere qualsiasi forma desidera. Gli esseri del Mondo Onirico reagiranno come se il personaggio fosse effettivamente ciò di cui ha l'aspetto. La forma non deve necessariamente essere quella di una creatura vivente. Il Modellatore del Sogno può apprendere una nuova forma per livello che possiede in questa abilità.

Controllare il clima: un'abilità difficile che altera considerevolmente il sogno della persona addormentata. Quale che sia il clima, il Modellatore del Sogno può modificarlo. L'area di effetto è di circa 1,6 chilometri per livello dell'abilità.

FUGA NELL'INCUBO

Guerriero del Sogno



Attributo Primario: Azione 8+

Il Guerriero del Sogno è in parte un solitario, in parte un esploratore, in parte un acrobata e in parte un esperto di arti marziali. Tende a essere il personaggio meno orientato al gruppo, perché tutte le sue abilità vengono da dentro di lui. Non ha la capacità di modellare il Mondo Onirico ma la sua comprensione di esso lo rende consapevole che non ci sono limiti a quello che un Guerriero del Sogno è in grado di fare.

Il Guerriero del Sogno spesso non ha nessuna arma e si affida al suo coraggio, velocità e abilità. Occasionalmente un Guerriero del Sogno creerà in qualche modo un'arma come parte del suo alter ego onirico, ma non si tratterà mai di una pistola o un'arma con parti meccaniche - sarà invece un oggetto semplice, come una katana, una lancia, una mazza o simili.

Abilità del Guerriero del Sogno

Acrobazie: permette al Guerriero del Sogno di effettuare magnifiche prodezze di equilibrio e ginniche, funambolismi, capriole, tuffi e altre manovre. Questi virtuosismi possono essere usati in combattimento per ottenere un vantaggio in attacco o in difesa. Per ogni punto in questa abilità, il Guerriero del Sogno può aggiungere +1 al punteggio da raggiungere necessario agli avversari per colpirlo oppure sottrarre -1 al punteggio da raggiungere di cui ha bisogno per colpire il nemico.

Contorsionismo: il Guerriero del Sogno ha un controllo totale su tutti i muscoli del proprio corpo. Può dislocare le giunture senza sforzo e muoverle in tutte le direzioni. L'abilità gli permette di passare attraverso piccole aperture e fuggire da qualsiasi capestro, sia esso una corda, delle manette, una camicia di forza o una combinazione di questi.

Aderire: permette al Guerriero del Sogno di muoversi lungo superfici verticali come se stesse camminando sul pavimento o persino attaccarsi al soffitto e cose simili.

Riflessi fulminei: permette al Guerriero del Sogno di reagire per primo in qualsiasi situazione di attacco o di sorpresa. È in costante stato di prontezza all'azione. Consente anche al Guerriero del Sogno di fare un attacco o una parata supplementare in combattimento per ogni livello di abilità.

Arti marziali: ogni livello di abilità conferisce al Guerriero del Sogno un danno di danno addizionale in aggiunta al normale danno in combattimento di mischia.

Supersalto: permette saltare enormi distanza, sia in lungo che in alto. In lungo, 12 m per livello. In alto, 3 m per livello.

Supervelocità: permette al Guerriero del Sogno di correre alla velocità di 50 km/h per livello.

Armi: il Guerriero del Sogno può prendere e utilizzare qualsiasi tipo di arma non meccanica (sono quindi esclusi i gadget) e godere di un bonus all'attacco o alla parata di +1 per livello di questa abilità. Come parte del concetto iniziale del personaggio, può anche scegliere di avere un'arma appropriata (spada, bastone, nunchaku, arco, ecc.) con la quale ottiene il bonus appena menzionato.

FUGA NELL'INCUBO

Specialista dei Gadget

Attributo Primario: Corpo 8+

Lo Specialista dei gadget è il supporto armi pesanti e l'artiglieria del gruppo, il tutto riunito in un'unica figura. È un ingegnere, un meccanico e un combattente. Ha il volume di fuoco e le armi più grandi. Possiede un'armatura, armi pienamente efficienti, congegni analitici, bombe, campi di forza, veicoli e altri macchinari. Una volta che lo avrà progettato e "costruito", ogni volta che lo Specialista dei gadget entrerà nel Mondo Onirico avrà quel pezzo di equipaggiamento con se. Attingendo a nuove scorte di Energia Onirica, egli può inoltre creare nuovi congegni o aggiungere poteri addizionali a quelli che ha già realizzato.



Abilità dello Specialista dei Gadget

Armatura: lo Specialista dei gadget realizza un'armatura completa, in qualsiasi forma desidera: armatura di piastre medievale, giubbotto antiproiettile, armatura da battaglia futuristica, campo di forza, armatura da samurai, armatura decorata di vesto/cristallo, carapace simile a quello di uno scarafaggio, ecc. Per ogni livello in questa abilità, l'armatura assorbirà un punto di danno al Corpo (cioè il danno reale) e un punto di Energia Onirica. A meno che non sia equipaggiata con altri congegni che potrebbero utilizzare energia, in se stessa richiede la spesa di Energia Onirica soltanto quando assorbe punti di danno reali inflitti al Corpo.

Congegni: sono articoli di equipaggiamento progettati personalmente dallo Specialista dei Gadget. La maggior parte sono congegni di rilevamento (radar, sonar, ausili per la visione a infrarossi, microfoni a lungo raggio, apparecchi per la trasmissione, l'analisi e il calcolo, equipaggiamento di sorveglianza o scientifico, ecc.).

Veicoli: lo Specialista dei Gadget può costruire (e avere disponibile ogni volta che entra nel Mondo Onirico) un veicolo. Per ogni superficie sopra la quale il mezzo può muoversi, deve spendere 2 punti (terra, acqua, aria, scavare nel sottosuolo). Si applicano i seguenti costi aggiuntivi: 1 punto per ogni passeggero addizionale o carico equivalente, 1 punto per velocità massima aggiuntiva di 45 km/h. Il veicolo può avere qualsiasi aspetto voluto dallo Specialista dei Gadget e può essere armato e corazzato seguendo le normali regole per armi e armature. Può anche essere accessorizzato con altri congegni.

Armi: lo Specialista dei Gadget crea un'arma che infligge un d6 punti di danno di Energia Onirica per livello dell'abilità. Ha una portata utile appropriata al tipo (dà un'occhiata alla tabella delle armi) ma aggiunge 3 m per livello alla gittata base. Può avere qualsiasi aspetto a discrezione dello Specialista dei Gadget - folgoratore a energia, mitragliatrice, rivoltella, balestra, bazooka, ecc. Può anche essere un'arma automatica, usando la regola dei "riflessi fulminanti" del Guerriero del Sogno (in pratica, per un costo addizionale di 2 punti per livello dell'abilità, l'arma spara un proiettile supplementare per ogni livello dell'abilità). Ogni articolo di equipaggiamento costruito dallo Specialista dei Gadget deve essere creato con una propria riserva di Energia Onirica - una volta che questa è esaurita, il congegno non funzionerà più finché non sarà ricaricato dal Signore dell'Energia. Ogni punto di Energia Onirica speso al momento della creazione per garantire una scorta di energia all'oggetto equivale a d6 punti di riserva di energia. Lo Specialista dei Gadget può costruire altri congegni o migliorare quelli già esistenti nel tempo che trascorre fuori dal Mondo Onirico, spendendo punti addizionali di Energia Onirica. Se l'equipaggiamento viene distrutto o smarrito nel Mondo Onirico, si considererà perduto e dovrà essere costruito di nuovo.

FUGA NELL'INCUBO

Signore dell'Energia

Abilità	Costo dell'abilità in punti di Energia Onirica	Costo per l'utilizzo dell'abilità in punti di Energia Onirica
Autorità	1 per livello	0
Guarigione onirica	1 per livello	0
Senso onirico	2	0
Linguaggio onirico	2 per livello	0
Scoppio d'energia	2 per livello	Tutti i punti rimanenti
Aprire Portale del Sogno	Gratis	1 punto per Viandante dei Sogni che attraversa il Portale
Trasferire energia	1 per livello	1 punto per ricaricare un numero di punti pari al livello di abilità
Ricaricare	6 per livello	0

Modellatore del Sogno

Abilità	Costo dell'abilità in punti di Energia Onirica	Costo per l'utilizzo dell'abilità in punti di Energia Onirica
Animazione	1 per livello	1
Creazione	2 per livello	1
Buio/Luce	1 per livello	1
Distruggere	2 per livello	1
Trasmutazione	2 per livello	1
Controllare il Mondo Onirico	1 per livello	1
Mutaforma	2 per livello	1
Controllare il clima	3 per livello	1

FUGA NELL'INCUBO

Guerrigero del Sogno

Abilità	Costo dell'abilità in punti di Energia Onirica	Costo per l'utilizzo dell'abilità in punti di Energia Onirica
Acrobazie	1 per livello	1
Contorsionismo	2	1
Aderire	2	1
Riflessi fulminei	2 per livello	1
Arti marziali	2 per livello	1
Supersalto	1 per livello	1
Supervelocità	1 per livello	1
Armi	1 per livello	1

Specialista dei Gadget

Abilità	Costo dell'abilità in punti di Energia Onirica	Costo per l'utilizzo dell'abilità in punti di Energia Onirica
Armatura	1 per livello fino al 3 2 per livello per i successivi	1 per ogni punto di danno al Corpo che viene assorbito
Congegni	1 per livello fino al 3 2 per livello per i successivi	1 per utilizzo
Veicoli	2 per livello fino al 3 3 per livello per i successivi	1 per ora
Armi	1 per livello	1 per colpo

FUGA NELL'INCUBO

I Viandanti dei Sogni

Il 17° secolo è stato quello in cui i Viandanti dei Sogni erano al picco del loro potere. A quell'epoca c'erano circa 500 Viandanti dei Sogni che combattevano contro il male, nei sogni dell'umanità infestati dai demoni, sia in Gran Bretagna che oltre la Manica, in Europa. C'erano anche alcuni Viandanti dei Sogni che operavano oltreoceano, nel New England.

Il numero dei Viandanti dei Sogni si ridusse gradualmente dopo questo picco, quando la guerra sembrava ormai vinta e la minaccia dei demoni pareva annientata. Oggi non ci sono Viandanti dei Sogni attivi in alcun luogo del mondo. Tuttavia, il rischio dei demoni sembra essere di nuovo strisciato insidiosamente nel mondo.

Alcuni discendenti degli antichi Viandanti dei Sogni hanno una memoria subcosciente, confinata negli abissi dei loro sogni più profondi, di chi essi sono veramente e delle antiche battaglie che hanno combattuto assieme ad altri della loro stirpe. Sbloccare questi pensieri subcoscienti è la chiave per far tornare in attività il Viandante dei Sogni.

Il Viandante dei Sogni è l'alter ego onirico del personaggio del mondo reale, una sorta di supereroe del Mondo Onirico - tutto ciò che il personaggio non è nella sua vita di ogni giorno. La forma di Viandante dei Sogni che assume nel Mondo Onirico è sempre la stessa, una volta che il giocatore l'ha scelta. Può essere un fulmineo spadaccino, uno stregone con la lunga veste, un pistolero del west, un acrobata in calzamaglia, un cavaliere medievale, un ninja vestito di scuro o qualsiasi altra cosa gli venga in mente, inclusa una combinazione di questi stereotipi.

I Viandanti dei Sogni normalmente hanno un aspetto umano, ma nel Mondo Onirico non mancano gli occasionali "umanoidi" come elfi e nani, e si dice che un uomo-lupo abbia fatto parte dei ranghi dei Viandanti dei Sogni., anche se potrebbe trattarsi solamente di un Modellatore del Sogno. Ovviamente i Modellatori del Sogno possono assumere qualunque forma desiderano, per cui tra i Viandanti dei Sogni potrebbero facilmente essere avvistati un drago o un centauro.

I Modellatori del Sogni non sono neanche obbligati ad assumere forme viventi...

Per entrare nel Mondo Onirico, un personaggio di quello reale deve per prima cosa assopirsi e meditare sul suo alter ego dei sogni. Quando si addormenta, la sua controparte onirica prende forma e i pensieri del personaggio entrano in questo corpo "astrale". Il Viandante dei Sogni è ora in grado di muoversi liberamente. Questa forma "astrale" è invisibile e inconsistente - può spostarsi attraverso i muri e non può interagire o toccare gli oggetti. Solamente quando il Viandante dei Sogni è in questa forma può entrare nei sogni di una persona che sta dormendo, e solamente attraverso un Portale del Sogno aperto da un Signore dell'Energia.

Le suddivisione dei Viandanti dei Sogni nelle quattro classi risale agli albori dell'ordine. Si è trattato di uno sviluppo naturale, perché molti Viandanti dei Sogni tendevano a essere più potenti in alcuni aspetti della loro esistenza onirica rispetto agli altri. Questa specializzazione ha permesso di sviluppare e perfezionare ulteriori abilità, fino a raggiungere la perfezione. Ognuna delle quattro classi di Viandanti dei Sogni è vitale per il successo di molte operazioni, ma nessuna è più importante del Signore dell'Energia. A lui tocca la responsabilità più grande, quella di assicurare la sopravvivenza del resto del gruppo - egli è il solo Viandante dei Sogni che ha il potere di far uscire i personaggi dal Mondo Onirico e riportarli in quello reale.

Si dice che i Viandanti dei Sogni dell'antichità avessero poteri e abilità molto maggiori di quelli attualmente disponibili ai deboli Viandanti dei Sogni del 21° secolo. Secondo altre voci, alcuni Viandanti dei Sogni sarebbero diventati malvagi dopo essere stati tentati da offerte di "immortalità attraverso il sogno" (qualunque cosa ciò significhi).

Esistono moltissime altre dicerie, come quella di alcuni Viandanti dei Sogni che sarebbero scomparsi all'interno di un sogno per poi riapparire successivamente in un altro sogno, oppure quella sull'esistenza di un Mondo Onirico Profondo al quale si può accedere solo in circostanze speciali aprendo un altro Portale del Sogno mentre ci si trova già nel Mondo Onirico, o ancora quella che vuole che alcuni Viandanti dei Sogni siano in grado di entrare nei propri sogni e persino senza l'aiuto di un Signore dell'Energia.

FUGA NELL'INCUBO

Gideon Crane (Greylock)

Questo strano ed enigmatico individuo visse nel 15° secolo e fu poeta, guerriero, compositore, artista, studioso, matematico, linguista, astronomo e astrologo. Ai suoi tempi veniva considerato anche uno stregone che aveva a che fare col diavolo.

All'età di 40 anni aveva già sviluppato la capacità di leggere i sogni e le persone tormentate dagli incubi si sobbarcavano viaggi anche molto lunghi per incontrarlo e trovare una spiegazione per ciò che sognavano. Quando sua sorella cominciò ad avere degli incubi, Gideon Crane le restò sveglio accanto mentre lei dormiva e questo sembrò essere di aiuto. Ciononostante, i sogni peggiorarono decisamente e Crane divenne sempre più disperato. Una notte, mentre vegliava, l'uomo si addormentò vicino alla sorella, dato che non aveva quasi riposato nei giorni precedenti. Improvvisamente si ritrovò a fluttuare sopra il proprio corpo e pensò di essere morto. Tuttavia, vide il proprio petto che si alzava e si abbassava in un respiro regolare.

Sua sorella stava rivoltandosi nel letto, nel mezzo di quello che si sarebbe rivelato un incubo provocato da un demone. Crane sapeva ciò che doveva fare ed entrò nel sogno. Affrontò il demone, lo scacciò dai sogni della sorella e la guarì definitivamente.

Nel corso degli anni, Gideon Crane scoprì che anche altre persone, con il suo aiuto, erano in grado di entrare nei sogni e alla fine fondò il Grande Ordine dei Viandanti dei Sogni. Dopo qualche tempo furono create e formalizzate le quattro classi di Viandanti dei Sogni. I più famosi tra i primi Viandanti dei Sogni furono Gethrix (un Signore dell'Energia), Woldan (uno Specialista dei Gadget), Belfour (un Modellatore del Sogno) e Rissix (un Guerriero del Sogno).

Successivamente Gethric (il cui nome nel mondo reale era John Peabody) divenne il capo del Grande Ordine dei Viandanti dei Sogni in strane circostanze. Gideon Crane scomparve. Durante le successive avventure e battaglie, i Viandanti dei Sogni affermarono di aver visto una figura dall'aspetto potente, la cui descrizione non era dissimile da quella di Greylock, che li aveva aiutati oppure era rimasta in disparte a osservare le loro azioni. Nel 17° secolo, quando i Viandanti dei Sogni si erano quasi sciolti ma la loro opera era più che mai necessaria, un enigmatico personaggio di nome Gideon Crane riunì i rimanenti Viandanti dei Sogni e ne reclutò molti

altri per le battaglie future.

Ancora una volta, egli si dileguò quando ebbe finito il suo lavoro, anche se dopo la sua scomparsa i Viandanti dei Sogni giurarono di averlo nuovamente incontrato nel Mondo Onirico, dove li aveva aiutati oppure osservati. La stessa cosa è accaduta nel 18° e nel 19° secolo, e sta succedendo ancora all'inizio del 21° secolo...

Il Mondo Onirico

Tutti i sogni sono fatti di sostanza impalpabile, "l'essenza dei sogni". I sogni, per chi li fa e per i Viandanti dei Sogni, sono veri come il mondo reale lo è per te e per me. Tuttavia il Mondo Onirico è il prodotto dell'immaginazione attiva o del subconscio profondo. In esso può accadere virtualmente di tutto - può essere bizzarro, spaventoso, sciocco, romantico, la proiezione di qualcosa visto in TV o letto in un libro o un fumetto, ecc.

Nessuno sa esattamente perché le persone hanno i sogni che fanno, ma ciò che è accaduto loro nella vita reale tende ad avere un effetto su ciò che sognano. Gideon Crane e i suoi Viandanti dei Sogni originari hanno scoperto che un certo tipo di demone, quello del sogno, può in qualche modo infiltrarsi nei sogni di un soggetto in un momento di grande trauma della vittima nella vita reale.

Una volta nel sogno, il demone inizia una fase di crescita, sia in dimensioni che potere, imponendo gradualmente la propria volontà sui sogni della vittima e usando il Mondo Onirico per nutrirsi e continuare a ingrandirsi. Questa crescita e il nutrirsi in maniera parassita creano gli incubi, che aumentano di pari passo con il potenziamento del demone. Sono questi demoni del sogno che i Viandanti dei Sogni hanno giurato di distruggere. I sogni sono pericolosi. Se un dormiente si sveglia e i Viandanti del Sogno non riescono a uscire dal sogno in tempo, moriranno. Non si sa come, ma i demoni del sogno riescono a evitare questa fine, anche se nessuno ha mai scoperto in che modo...

Se un Viandante dei Sogni viene ferito nel Mondo Onirico, anche il suo corpo reale subisce lo stesso danno. Se rimane ucciso, allora muore veramente anche nel mondo reale. (Si dice che Gideon Crane e Gethrix avessero il potere di resurrezione nei sogni, ma nessuno sa se sia vero oppure no...). Se il dormiente sta sognando di se stesso, allora non solo è probabile che sia alquanto potente nel suo sogno,

FUGA NELL'INCUBO

potrebbe persino non somigliare affatto al suo alter ego del mondo reale. Se il dormiente viene ucciso nel suo sogno, muore veramente anche nella realtà. Spesso il sognatore può sognare i propri eroi. Questi personaggi spesso sono potenti quanto i Viandanti dei Sogni e potrebbero far credere loro di esserlo veramente.

Apportare modifiche importanti alla “struttura” di un sogno potrebbe far svegliare il dormiente. Ecco perché il potere di controllare il clima del Modellatore del Sogno è così pericoloso da usare.

I dormienti normalmente non ricordano la presenza dei Viandanti dei Sogni nei loro sogni, anche se rammenteranno gli effetti della loro visita. Ci sono pochi individui che si ricorderanno dell'intervento dei Viandanti dei Sogni all'interno dei loro sogni. Se un Viandante dei Sogni riceve una visita all'interno di un proprio sogno, si ricorderà esattamente tutti i dettagli.

Si pensa che ci siano altri mondi oltre quello Onirico, come il Mondo Onirico Profondo o il Mondo della Morte, che è possibile scoprire ma cui si può accedere solo con l'aiuto di un Signore dell'Energia. Si suppone anche l'esistenza di un'area della mente subcosciente che sia accessibile ai demoni del sogno, per cui potenzialmente i Viandanti dei Sogni potrebbero essere in grado di scoprire la via che porta a questo luogo.

È noto che alcuni demoni del sogno siano divenuti talmente potenti da essere in grado di manifestarsi in forma fisica per brevi periodi al di fuori del Mondo Onirico, direttamente in quello reale. Questi demoni sono particolarmente pericolosi. Il corpo reale di un Viandante dei Sogni è vulnerabile mentre egli si trova nel Mondo Onirico.

Combattimento onirico

Il combattimento nel mondo dei sogni si svolge in maniera quasi identica al mondo reale. Tuttavia, è molto più fluido nel Mondo Onirico, molto più eroico e sicuramente più veloce. Nel Mondo Onirico il danno non è inflitto direttamente al corpo fisico, ma all'Energia Onirica. Quando il suo valore di Energia Onirica è ridotto a zero, il personaggio è ancora in grado di combattere e rimane attivo se non impiega poteri che richiedono la spesa di punti di Energia Onirica. Se il valore di Energia Onirica di un personaggio scende al di sotto di zero, il suo alter ego onirico è totalmente fuori gioco finché

non sarà ricaricato da un Signore dell'Energia.

Quando un Viandante dei Sogni viene colpito in combattimento, riduce il danno subito di un numero di punti pari al suo valore attuale di Corpo, poi deve sottrarre quel che rimane dalla sua Energia Onirica.

Ogni risultato di 6 ottenuto lanciando i dadi per determinare il danno non causa soltanto la perdita di sei punti di Energia Onirica, ma riduce anche di un punto l'attributo Corpo del Viandante dei Sogni. Questo danno al Corpo può essere assorbito solamente dall'Armatura di uno Specialista dei Gadget.

Esempio: uno Specialista dei Gadget con l'abilità Armatura 1, Corpo 8 e Energia Onirica 12 viene colpito in combattimento da un demone del sogno. Il demone tira tre dadi per il danno e ottiene 6, 6 e 4, per un totale di 16 punti da sottrarre all'Energia Onirica dello Specialista dei Gadget, otto dei quali vengono assorbiti dal Corpo e un altro dall'Armatura. Soltanto sette punti di danno, rispetto ai 16 iniziali, vanno dedotti dall'Energia Onirica dello Specialista dei Gadget, lasciandolo con un'Energia Onirica residua di 5. Però sono usciti due 6. Uno di questi viene assorbito dall'Armatura, mentre l'altro causa un punto di danno al Corpo dello Specialista dei Gadget, che scende a 7.

Un Viandante dei Sogni che subisce delle ferite al Corpo nel Mondo Onirico patisce lo stesso danno al proprio corpo nel mondo reale, se esce dal Mondo Onirico senza prima essere guarito. Per questo motivo, un personaggio che muore nella sua veste di Viandante dei Sogni morirà anche nel mondo reale. Il danno nel combattimento di mischia è basato sul valore dell'attributo Corpo del Viandante dei Sogni o dell'essere/demone del sogno.

FUGA NELL'INCUBO

Corpo	Dadi lanciati per il danno
1	d3
2-4	d6
5-6	2d6
7-9	3d6
10-12	4d6
13-16	5d6
17-20	6d6
21-25	7d6
26-30	8d6
31-35	9d6
36-40	10d6
41-50	11d6
51-60	12d6
61-70	13d6
71-80	14d6

Incontri nel Mondo Onirico

Praticamente ogni cosa nel Mondo Onirico è il prodotto dei sogni del dormiente. Perciò tutto può essere manipolato, distrutto, cancellato o modificato. Alcune cose somiglieranno a case, persone, aeroplani, nuvole o qualcos'altro, ma sono tutte fatte di sogno. Tuttavia, è possibile interagire con quello che ha un aspetto umano o di qualcosa di simile. È possibile parlarci e, visto che è formato da una piccola parte della coscienza del dormiente, sarà in grado di rispondere. A volte potrebbe comunicare e comportarsi esattamente come la cosa o la persona che dovrebbe rappresentare - un poliziotto del Mondo Onirico agirà come uno del mondo reale (o almeno, così come il dormiente pensa che dovrebbe agire), e così via. A volte, però, si comporterà stranamente o non farà ciò che ci si aspetterebbe. Occasionalmente potrebbe cambiare forma o semplicemente svanire. Talvolta l'intero sogno potrebbe trasformarsi.

Esseri di sogno

Sono gli abitanti del Mondo Onirico. Spesso saranno persone che fanno la propria vita di tutti i giorni. Potrebbe trattarsi di pirati del 17° secolo, nani, klingon o pinguini parlanti, ma normalmente si tratta di creature appropriate al sogno. Hanno degli attributi compresi tra 1 e 3 (tira un d3)

e un'Energia Onirica tra 1 e 6 (tira un d6). I Viandanti dei Sogni possono distruggerli facilmente, se necessario.

Eroi di sogno

Sono tipi più tosti. Potrebbero rappresentare un particolare eroe del dormiente, come Han Solo e una stella del football, e semplicemente il miglior amico del sognatore. Hanno gli attributi fino a 6 (tira un d3+3) e un'Energia Onirica fino a 12 (tira un d6+6).

Il dormiente/sognatore

A volte, anche se molto raramente, nel Mondo Onirico si può incontrare il sognatore. Ciò solitamente accade quando il subconscio del dormiente è al corrente della presenza dei Viandanti dei Sogni e vuole dirgli qualcosa per assegnare loro un compito. È pericoloso ferire un dormiente all'interno del suo sogno.

Se viene incontrato, il dormiente potrebbe semplicemente essere l'equivalente di un essere di sogno, ma è altrettanto probabile che l'equivalente di un Viandante dei Sogni. Spesso dipende da come egli considera se stesso o, se preferisci, il suo ego.

Demoni del sogno

Questi esseri malvagi cercano di entrare nel mondo reale trovando dei punti deboli in quello Onirico. I demoni del sogno spesso causano incubi al dormiente, che peggiorano gradualmente man mano che il demone indebolisce la barriera che lo separa dal mondo reale. Sono loro i più grandi nemici dei Viandanti dei Sogni.

I demoni del sogno hanno una gerarchia. Più in alto si trova il demone, maggiore sarà il suo potere. Crea i demoni usando l'Energia Onirica. Possono usare tutti i poteri dei Viandanti del Sogno, tranne quelli dello Specialista dei Gadget.

Rango del demone del sogno	Punti di Energia Onirica
Demone minore	10-30
Demone normale	31-40
Demone maggiore	41-50
Principe dei demoni	51-60
Arcidemone	61-80
Signore dei demoni	81-100

FUGA NELL'INCUBO

Scenario

L'enigmatico Gideon Crane

Questo è uno scenario iniziale per introdurre i giocatori in *Fuga nell'incubo*. Fategli creare i loro personaggi del mondo reale, ma non svelategli il nome del gioco e ditegli semplicemente che si tratta di un'ambientazione moderna di tipo investigativo.

Parlate con un giocatore alla volta e dite a tutti i partecipanti che i loro personaggi di recente sono stati tormentati da strani sogni. Spesso avevano a che fare con un uomo indefinibile e vestito di scuro, che è sempre presente ma leggermente "fuori fuoco". Sembra essere una sorta di superguerriero che si batte contro orde di orrende creature demoniache.

Lasciate che i personaggi decidano cosa fare, ma a un certo punto tutti riceveranno un invito per incontrare uno "specialista". Il biglietto da visita che accompagna il messaggio è quello di Gideon Crane.

La cosa più strana è che l'invito non è arrivato per posta, ma ogni personaggio lo ha trovato a fianco del letto al risveglio dopo un incubo particolarmente realistico.

I personaggi presumibilmente si recheranno all'ufficio di Gideon Crane. Non ha niente di speciale - è il tipico ufficio in affitto in un grande palazzo commerciale. Tuttavia, Gideon Crane è ben differente.

Veste in modo molto antiquato, con abiti che sarebbero potuti essere di moda tra il 17° e il 19° secolo. È alto, con la carnagione pallida e potrebbe avere trent'anni o sessanta, o forse di più, a seconda di come la luce della finestra lo illumina e verso chi sta guardando in un determinato momento.

Egli invita tutti i personaggi a entrare nel suo ufficio contemporaneamente.

Quindi Gideon comincia a parlare in maniera un po' distratta e strana, raccontando le storie più strane e folli riguardo ai loro recenti sogni. Parla di un Mondo Onirico, di demoni e di come i personaggi sono i diretti discendenti di alcuni dei primi Viandanti dei Sogni, e via dicendo...

Lascia che i personaggi reagiscano come meglio credono, dopo che Gideon avrà raccontato loro abbastanza da appassionarli alla cosa. Fai in modo che Gideon risponda alle loro domande, magari un po' evasivamente se vuoi aggiungere un ulteriore velo di mistero alla sua figura.

Ad ogni modo, per farla breve, Gideon non può attendere oltre. C'è un problema immediato che riguarda un bambino di nome Marcus White, che è attualmente in ospedale sotto sedazione pesante perché ha crisi di violenza che i suoi genitori non riescono a controllare.

Gideon dice che in realtà queste crisi sono provocate da un demone che sta cercando di entrare nel mondo reale attraverso i sogni del bambino, ma finora non è riuscito ad andare molto lontano prima di essere nuovamente "risucchiato" nel Mondo Onirico. È però soltanto una questione di tempo prima che riesca a fuggire definitivamente e provochi disastri nel mondo reale.

I personaggi dovranno stare vicini al bambino nel mondo reale, in modo da poter entrare nei suoi sogni. Possono riuscirci con qualsiasi espediente ragionevole - per esempio, se hanno delle abilità mediche o di persuasione, potrebbero farsi passare per dottori o personale sanitario, fingersi dei parenti oppure semplicemente fare irruzione nella stanza del malato. Lascia che i giocatori seguano il loro piano, perché l'obiettivo principale è quello di entrare nel Mondo Onirico!

Quando saranno nella stanza del bambino, i personaggi potranno entrare nella loro forma astrale. A questo punto, dovranno decidere a quale classe di Viandante del Sogno vogliono appartenere. L'unica imposizione è che uno di loro dovrà essere un Signore dell'Energia - in alternativa, dovrai affiancarli un personaggio non giocante di quella classe per permettergli di continuare a giocare. Di solito un gruppo include un membro per ogni classe. Se ci sono più di quattro giocatori, i Guerrieri del Sogno e i Modellatori del Sogno tendono a essere i più numerosi.

Vai alla sezione "Creare i personaggi del Mondo Onirico" e aiuta i giocatori a creare i propri alter ego. Poi lascia che aprano il Portale del Sogno ed entrino nei sogni turbolenti di un bambino ricoverato in un ospedale psichiatrico...

FUGA NELL'INCUBO

Scheda del personaggio

Mondo reale

Nome

Lavoro/Background

Corpo	Azione	Mente	Fascino
-------	--------	-------	---------

Abilità

Equipaggiamento e note

Mondo Onirico

Nome

Classe	Energia Onirica
--------	-----------------

Corpo	Azione	Mente	Fascino
-------	--------	-------	---------

Poteri/Abilità

Equipaggiamento e note
