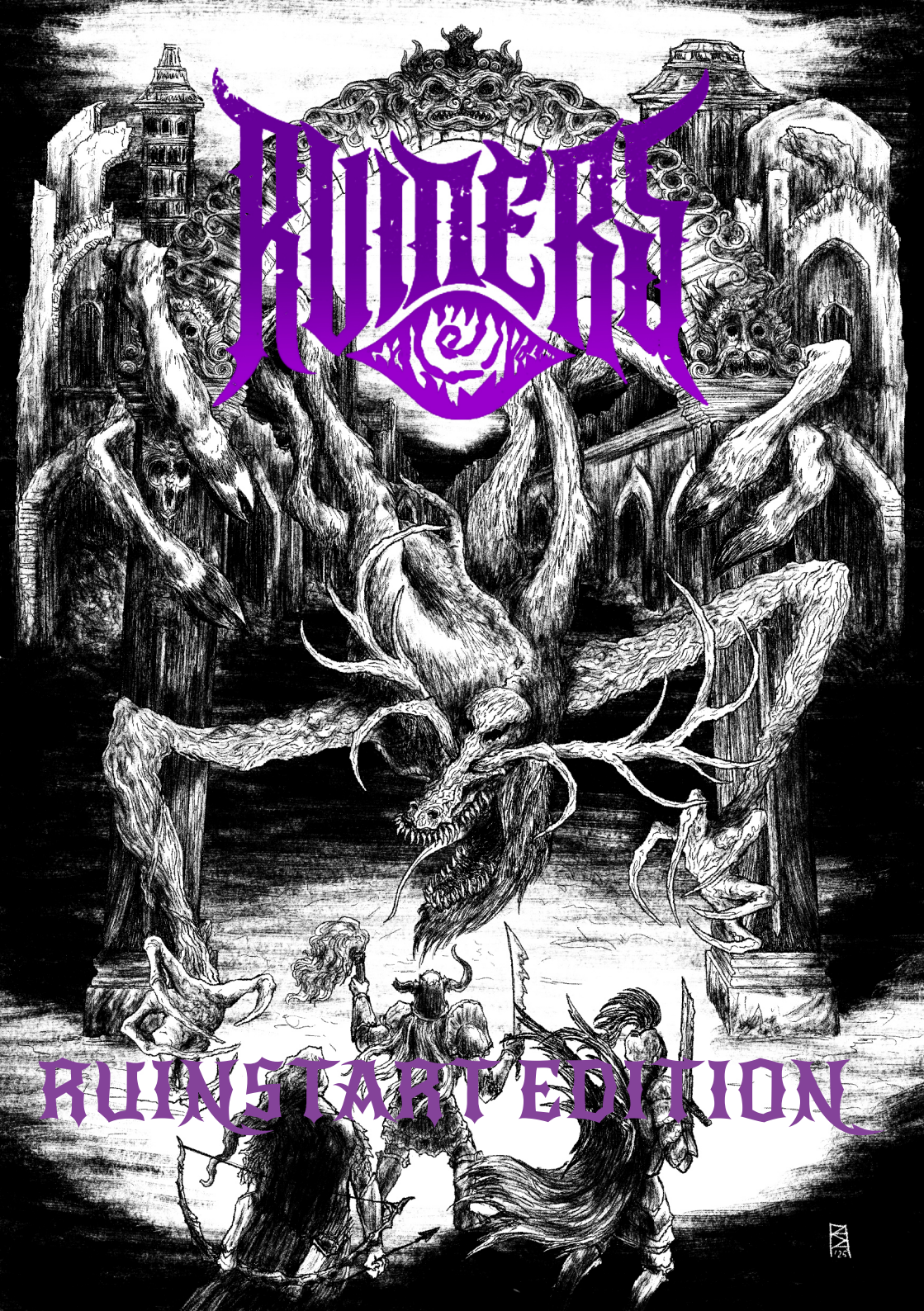




RUINERS

RUIN START EDITION

Dedicato a Francesca:

*Sei il mio cuore che batte e la
torcia che scaccia le mie tenebre.*

RUINERS

Scritto da

Marco Cairra

Illustrazioni

Federico Zanetti, Stock Art

Logo

Leonardo Cuccia

Layout, Editing & Map Making

Marco Cairra

Proofreading

Marco Cairra, Francesca Tacconelli, Luca Bagnoli.

Menzioni Speciali:

A **Francesca Tacconelli** per l'incondizionato e incrollabile supporto, **Alberto Ferrucci** per aver creduto nel progetto dal momento 0, **Luca Bagnoli** per essere mio Fratello e per essersi scioppato i miei pipponi, **Federico Zanetti** per aver dato una dimensione fisica agli incubi da cui Ruiners' origina, **Leonardo Cuccia** per la grande professionalità e umanità. Senza il vostro sostegno e il vostro supporto Ruiners non sarebbe quello che è oggi.

Ringraziamenti:

Un grazie di cuore va a tutti i playters e ai followers, i cui inestimabili feedback hanno aiutato enormemente a rifinire il gioco. In particolare si ringraziano: **Lorenzo, Eleonora, Michele** della Gilda del Leone Rosso, **Eric Hulfsson** e, last but not least, i **SOAD @sonsofadungeon**, **Kraken APS @kraken_gdr** e la mia adorata **Compagnia del Mulo <3**

DISCLAIMER:

Questa è una versione quickstart del gioco e in quanto tale non rappresenta un prodotto finito. Alcune meccaniche e dettagli di ambientazione sono stati volutamente esclusi, perchè ancora in testing o perchè al momento superflui. Tuttavia al suo interno troverai tutto ciò che ti occorre per imparare regole.

Troverai anche dei Personaggi pregenerati e una breve avventura introduttiva pensata per calarti nelle atmosfere e nelle meccaniche di gioco.

N.B.: La versione finale e completa del gioco potrebbe differire da quanto pubblicato in questa quickstart, sia nell'impostazione grafica, sia nelle meccaniche.

Se ti va, lascia un feedback sulla pagina: www.ruinersrpg.com e, se ti va, seguici sulla pagina Instagram ufficiale del gioco: [@ruiners_trpg](https://www.instagram.com/ruiners_trpg)

INDEX

AMBIENTAZIONE.....Pagina 1

SISTEMA DI GIOCO.....Pagina 4

OGGETTI.....Pagina 8

COMBATTIMENTO.....Pagina 11

LA ROVINA.....Pagina 17

LA NARRAZIONE.....Pagina 20

FERITE.....Pagina 23

ERESIE.....Pagina 24

OMBRE E FANGO.....Pagina 29

BESTIARIO.....Pagina 35

LA CASERMA.....Pagina 38

AMBIENTAZIONE

Al principio di tutto, c'era solo il Vuoto. Da esso vennero gli Spiriti e crearono ogni cosa, ogni forza terrena e ultraterrena, compresi gli esseri viventi. Tra questi, i Loro prediletti furono gli Esseri Umani. Essi li veneravano come Dei e in cambio gli Spiriti insegnarono loro la magia. Tra tutte le stirpi dell'Umanità, quella dei Kemetar primeggiava tra i suoi pari, tanto per ingegno e potenza arcana, quanto per boria e superbia.

Col volgere dei secoli, i Kemetar si ribellarono agli Spiriti: li chiamarono Demoni e trovarono un modo per esiliarli per sempre dal mondo, senza sapere che così facendo, avrebbero bandito anche la magia.

A seguito alla Cacciata, le Sette Dinastie Kemetar caddero e la linea di sangue si frammentò: i fedeli agli Spiriti fuggirono nel sottosuolo, scomparendo dal mondo per i millenni a venire; i nobili attraversarono il mare di mezzo e i pochi rimasti divennero un popolo nomade, in costante rimpianto e ricerca del potere perduto. Ad accoglierli al di là del mare, gli Esuli Kemetar trovarono gli Skarn, un popolo di selvaggi, la cui primitiva cultura era in subbuglio per l'improvvisa scomparsa degli Spiriti.

I nobili Kemetar sobillarono le tribù più duttili e le scatenarono contro quelle più belligeranti, che vennero esiliate a nord, in un regno di ghiacci eterni. Nel tempo, i Kemetar si mescolarono agli Skarn e la risultante fu il popolo dei Velkiri, la stirpe che diede i natali all'Impero dei Corvi, il più vasto e longevo della storia.

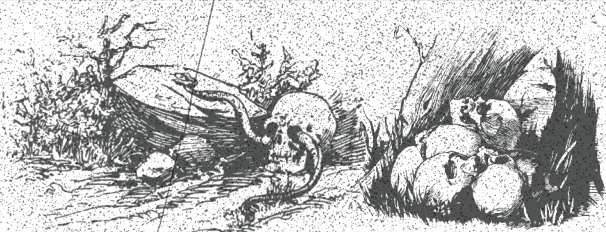
Il vuoto mistico lasciato dalla Cacciata degli Spiriti spinse le varie culture a trovare risposte di fede differ-

enti, ma quella che si diffuse maggiormente fu il culto del Mietitore: una religione monoteista,

repressiva e che predicava la salvezza ultraterrena per mezzo di una grande purga apocalittica che avrebbe portato il giudizio sugli impuri.

L'espansione incontrollata dell'Impero dei Velkiri nascondeva tuttavia debolezze intrinseche: differenze culturali, contrasti intestini e una fedeltà tanto più lasca quanto più ci si allontanava dai centri di poteri Imperiali. Una struttura titanica che reggeva su fondamenta instabili, che crollò rovinosamente quando si trovò ad affrontare una guerra sanguinosa con un nemico dimenticato: gli Skarn.





Quando l'Orda oltrepassò le montagne, lasciò una scia di morte e distruzione al suo passaggio e molti reggimenti Imperiali di riserva disertarono o addirittura si unirono a loro, cavalcando l'ondata di saccheggi e razzie. I nobili e i funzionari Velkiri si trincerarono dietro le loro fortezze millenarie, sopravvivendo alla masnada di fiere urlanti, ma ormai l'Impero dei Corvi era giunto al suo crepuscolo.

Dalle sue ceneri sorsero tanti piccoli regni in costante lotta per terre e risorse, così impegnati a farsi la guerra tra loro che non si accorsero di una minaccia nascosta proprio sotto loro i piedi: gli antichi Kemetar, mutati al punto da sembrare mostri dopo interminabili cicli temporali trascorsi sotto terra, trovarono alla fine il modo di liberare i loro antichi padroni: un rituale che richiedeva reliquie antiche, saccheggiate dalle rovine delle vetuste città Kemetar e custodite in castelli e monasteri, tutti luoghi inespugnabili dall'esterno ma che non avevano alcuna difesa contro un attacco condotto dal sottoterra.

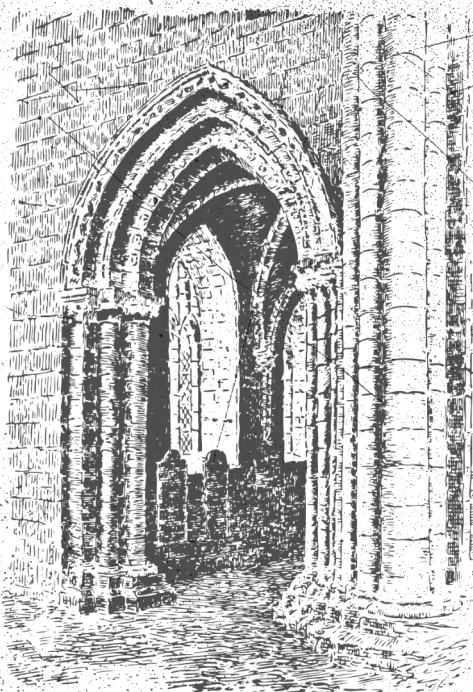
Gli Spettri, questo il nome che fu dato loro dai popoli di superficie, spuntavano da ascessi nel terreno, uccidendo, saccheggiando e spargendo terribili morbi. Panico e terrore si diffusero in tutto il mondo conosciuto, alimentati dal culto del Mieti-



tore che predicava l'ormai imminente apocalisse.

Lo sforzo degli Spettri fu ripagato e, durante un'eclissi solare, gli Spiriti vennero liberati. Impazziti dalla rabbia e assetati di vendetta, inflissero al genere umano una punizione esemplare: gli Spettri divennero mostri a tutti gli effetti, schiavi dei loro padroni e scagliati a frotte contro i loro consanguinei di un tempo. La magia tornò nel mondo, sotto forma di piaga, la Rovina: un morbo in grado di uccidere gli esseri umani, di pervertire la Natura in forme atte a cacciare e uccidere il genere umano e finanche di riportare in vita i morti affinché bramino le carni dei vivi. Quel giorno fu chiamato Scisma.





Ipochi umani sopravvissuti fuggirono dai centri abitati brulicanti di mostri e, mossi solo dallo spirito di sopravvivenza, si organizzarono in carovane itineranti. La speranza arrivò pochi anni dopo, in una forma inattesa e controversa: alcuni esseri umani non solo riuscirono a guarire dal contagio della Rovina, ma dopo essere guariti manifestarono capacità sovrumane: abbastanza potenti da combattere alla pari con i mostri e la fauna mutata, abbastanza sinistri da essere confusi con gli stessi mostri. Per alcuni furono una benedizione. Per il culto del Mietitore una manifestazione demoniaca. Ma indubbiamente il loro valore strategico era innegabile e le risorse che riuscivano a recuperare dalle antiche città abbandonate facevano gola a tutti. L'abitudine di girare per le rovine e di poter utilizzare la Rovina a proprio vantaggio valse loro il nome con cui sono tutt'oggi conosciuti:

RUDERS



SISTEMA DI GIOCO

Ruiners è un gioco di ruolo con un approccio meccanico OSR e ambientazione grimdark apocalittica, in cui i giocatori interpretano esseri umani dotati di poteri sovranaturali, vaganti in un mondo morente alla ricerca di fortuna, gloria o redenzione.

Per giocare avrai bisogno, oltre che di questo manuale, di qualche amico, di una manciata di dadi a sei facce, di matite, gomme da cancellare, fogli di carta e alcune copie della scheda del personaggio che puoi fotocopiare dal fondo del manuale o scaricare dal sito [reserved for space]

Inoltre, uno dei giocatori (presumibilmente tu che stai leggendo questo manuale) dovrà assumere il ruolo di Narratore.

PERSONAGGI

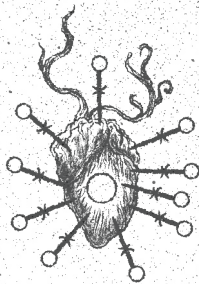
In Ruiners ogni Personaggio Giocante (da ora in avanti PG) è un umano appartenente a una delle tre linee di sangue giocabili che, per motivi a lui sconosciuti, riesce a manipolare la Rovina per manifestare poteri oscuri e compiere imprese altrimenti impossibili. Meccanicamente è definito da una serie di 4 Statistiche: **Vigore**, **Destrezza**, **Mente**,

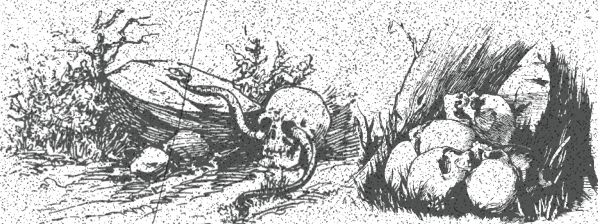
Spirito e da due valori derivati: **Resistenza** e **Rovina**. Le statistiche non possono mai avere un valore inferiore a 1 o superiore a 10, mentre Resistenza e Rovina possono avere un valore massimo di 30. Ognuna di queste risorse può essere "spesa" per ottenere un bonus numerico da aggiungere al tiro di dado.

Sulla scheda del personaggio, vengono rappresentate graficamente da numeri, che indicheranno il valore massimo, e da tracciati che serviranno a tenere il conto dei punti spesi.

STATISTICHE

VIGORE: la forza fisica del personaggio, la massa muscolare, la potenza che è in grado di esercitare, ma anche la tempra e la resistenza a malattie e tossine.

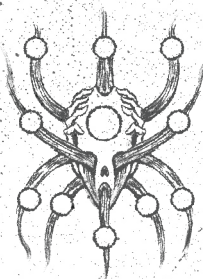




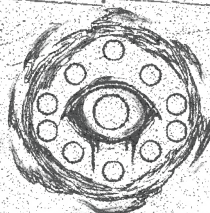
DESTREZZA: Coordinazione, agilità, velocità, prontezza di riflessi, mira.



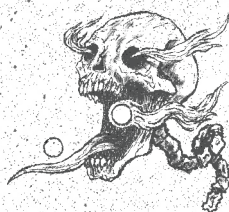
MENTE: L'insieme delle capacità cognitive del PG, incluse il ragionamento logico, la memoria, lo spirito di osservazione e la capacità di calcolo, nonché la capacità di concentrazione.



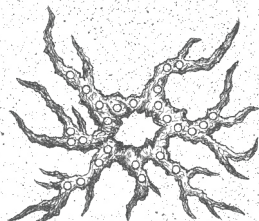
SPIRITO: Coraggio ed empatia, forza di volontà, ma anche carisma, saggezza, affinità con il mondo spirituale e acume sensoriale.



RESISTENZA: rappresenta le capacità difensive del personaggio, come ad esempio schivare o deflettere i colpi o in generale di resistere alle fatiche del combattimento prima di subire ferite gravi e incapacitati.



ROVINA: è un indice di quanta corruzione il PG può accumulare senza subirne le conseguenze. Il suo utilizzo principale è quella di alimentare le Eresie, i poteri sovranaturali dei Ruiners.

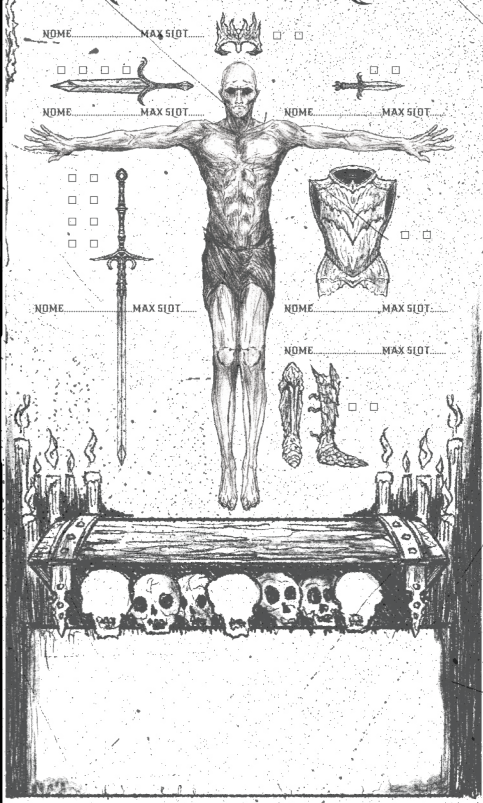




Ogni personaggio ha inoltre a disposizione un tracciato e un manichino per l'equipaggiamento.

PG e ognuno di essi ha un suo valore massimo di slot utilizzo e un tracciato per tenere il conto degli utilizzi.

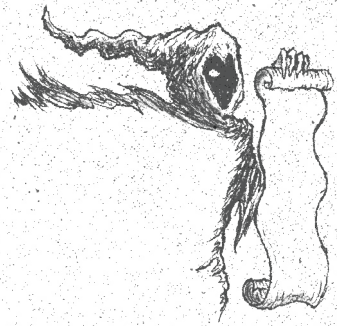
EQUIPAGGIAMENTO



Il Baule dell'equipaggiamento invece consente al PG di marcare un utilizzo per avere a disposizione un qualsiasi oggetto che sia verosimilmente trasportabile in uno zaino (Es.: *una corda, una torcia, arnesi da scasso etc.*); l'utilizzo di questi oggetti conferisce sempre Vantaggio ai Test in cui sono utilizzati.

Infine, un PG è definito dalle *Competenze* e dalle *Eresie*: le prime sono abilità che il personaggio ha imparato, campi in cui è esperto e che gli conferiscono Vantaggio a tutti i Test correlati. Se ne possono ottenere fino a 4, uno per ogni Statistica con punteggio superiore a 3. Si annotano sul retro della scheda sotto forma di aggettivi (Es.: *Furtivo, Alchimista, Acuto etc.*). Le seconde sono poteri devastanti generati dalla Rovina.

Il manichino serve ad indicare armi, armature e oggetti particolari con cui il PG è equipaggiato. Come per le statistiche, sono considerati risorse spendibili dal





In un mondo dove l'umanità è ormai costretta a sopravvivere e a lottare con le unghie e con i denti per ogni più piccola cosa, il danaro ha perso ogni significato, se non come materiale da cui riciclare prezioso metallo....

Tutto ciò che invece può essere utilizzato per migliorare le grame condizioni di vita, ha un valore.

Non potendo accedere a forme di metallurgia o artigianato complesse, si tratta spesso di oggetti riparati, riciclati o adattati. Meno frequentemente hanno bisogno di manutenzione, tanto più alto è il loro valore.

In Ruiners gli oggetti hanno un "costo" che equivale ai loro slot utilizzo e sono definiti da alcuni parametri: il nome, quanti utilizzi possono sostenere prima di rompersi, dove vanno allocati sul manichino, delle qualità speciali e, nel caso delle armi, il tipo di danno inflitto. Quando tutti gli slot di un oggetto sono stati marcati, quell'oggetto è rotto e va rimosso dal manichino.

Quella che troverai di seguito è una breve lista di alcune qualità, mentre alla pagina successiva troverai oggetti (principalmente armi e armature) tra i più comuni

Precisa: può essere utilizzata con Destrezza anche in mischia.

Lancio: può essere lanciata fino a distanza LONTANA

Brutale: un 6 sui danni fa tirare un altro dado e sommare i risultati.

Passa-scudi: gli scudi non possono annullare il danno di quest'arma

Portata: puoi attaccare in mischia anche bersagli a distanza VICINA

Perforante: le armature non possono negare il danno di quest'arma

Ricarica: richiede un'azione standard per essere ricaricata

Ingombrante: Svantaggio ai Test di Destrezza

Salvavita: toglie una decina sul tiro per le Ferite.

Silenziosi: un utilizzo conferisce bonus ai Test per non fare rumore

Filtrante: bonus ai test contro Veleni e Tossine

Furtivo: bonus ai test per nascondersi



OGGETTI

NOME	SIOT	LOCAZIONE	QUALITA'	TIPO
Pugnale	2	Mano	Precisa, Lancio	P/T
Spada Corta	3	Mano principale	/	P
Spada Lunga	4	Mano principale	/	T
Claymore	6	Due mani	/	T
Zweihander	7	Due mani	/	T/P
Ascia a mano	2	Mano	/	T
Ascia da battaglia	4	Mano principale	/	T
Ascia bipenne	6	Due mani	Brutale	T
Ascia da lancio	2	Mano	Lancio	T
Guanto chiodato	1	Mano	/	C
Bastone	4	Due Mani	/	C
Mazza	2	Mano	/	C
Mazza Ferrata	3	Mano principale	/	C
Martello da Guerra	3	Mano principale	/	C
Flagello	3	Mano principale	Passa-scudi	C
Lancia	5	Due mani	Portata	P
Giavelotto	3	Mano principale	Lancio	P
Picca	5	Due mani	Portata	P
Alabarda	6	Due mani	/	P/T
Frombola	2	Mano	/	C
Arco Corto	4	Due mani	/	P
Arco Lungo	5	Due mani	/	P
Arco Composito	6	Due mani	/	P
Balestra Leggera	3	Mano Principale	/	P
Balestra Pesante	6	Due mani	Lenta, Perforante	P
Armatura Leggera	1	Torace	/	/
Armatura Pesante	2	Torace	Ingombrante	/
Scudo	1	Mano secondaria	/	C
Elmo	2	Testa	Salvavita	/
Stivali	2	Piedi	Silenziosi	/
Stivali da Guerra	2	Piedi	/	/
Maschera	1	Testa	Filtrante	/
Mantello	2	Torace	Furtivo	/





I TEST

In questo gioco di ruolo, quando l'esito di un'azione è incerto oppure il suo fallimento può avere conseguenze interessanti e/o importanti (*Es.: decifrare una misteriosa scrittura, attaccare un nemico o superare un baratro con un balzo*) si effettua un **TEST**.

Per verificare se un Test viene superato, è richiesto il lancio di un singolo dado a sei facce (da ora in avanti *d6*): la prova ha successo con un risultato di 5 o più (da ora in avanti *5+*).

Il giocatore, prima di effettuare il lancio, può decidere di consumare un qualsiasi numero di punti dalle Statistiche e/o dagli oggetti sul manichino, a patto che siano disponibili e che la cosa sia coerente con la narrazione della scena.

Per ogni punto risorsa speso si otterrà un *+1* al risultato del dado.

Le risorse spese rimangono utilizzate indipendentemente dal fatto che il test abbia successo o meno.

Un 1 "naturale" con il dado rappresenta sempre un fallimento, un risultato di 6 "naturale" rappresenta sempre un successo.

TEST CONTRAPPOSTI

A volte potrebbe capitare che un PG incontri una resistenza attiva al compimento di un'azione (*Es.: il PG cerca di Sbilanciare un nemico*): in questi casi, ambedue le parti saranno coinvolte in un Test: chi ottiene il risultato più alto, avrà la meglio.



N.B.: in questo specifico tipo di Test non è necessario raggiungere la consueta soglia di 5+, è sufficiente che il risultato finale sia superiore a quello dell'avversario.





VANTAGGIO & SVANTAGGIO

Durante il gioco potrebbero verificarsi condizioni che rendono un successo più o meno probabile. Ad esempio, grazie a come l'azione è stata descritta oppure per fattori situazionali/ambientali (*Es.: scalare una parete resa scivolosa dalla pioggia*) o per l'utilizzo di un oggetto.

In questi casi, il Narratore assegna la condizione di Vantaggio o di Svantaggio. In caso di Vantaggio, il PG ha un +1 al risultato del Test, in caso di Svantaggio, -1.

Vantaggio e Svantaggio non sono cumulabili e si annullano a vicenda.



AIUTO

Quando un PG sta per effettuare un Test, uno (e soltanto uno) dei suoi alleati può scegliere di aiutarlo: il tipo di aiuto deve essere ben motivato e coerente con la situazione; inoltre il PG che aiuta deve spendere obbligatoriamente almeno un punto Statistica pertinente con il tipo di aiuto fornito, conferendo il bonus al PG che effettua il Test.



TEST DI GRUPPO

Ci sono situazioni in cui tutto il gruppo è chiamato a compiere la medesima azione (*Es.: sgattaiolare tutti insieme*) oppure sceglie di farlo volontariamente perchè unire le forze può essere d'aiuto (*Es.: spingere o tirare tutti nella stessa direzione*).

In questi casi, si effettua un unico Test e si applica la seguente regola: se lo sforzo di più persone rappresenta un palese beneficio, il Test ottiene un bonus di +1 per ogni partecipante oltre il primo. Se al contrario, la presenza di più persone rappresenta un impedimento, il Test subisce una penalità di -1 per ogni partecipante oltre il primo.

I singoli partecipanti possono quindi spendere punti Statistica per conferire bonus al tiro.

Naturalmente le conseguenze del successo o del fallimento si applicano a tutto il gruppo.



COMBATTIMENTO

In Ruiners i combattimenti sono rapidi, brutali e ad altissimo rischio e ricompensa. Richiedono capacità di coordinarsi e una gestione oculata delle risorse. Prima di addentrarsi nelle meccaniche vere e proprie, è utile definire le unità di misura che scandiscono il tempo di gioco e gli spazi immaginari in cui si muovono i PG.



SPAZIO

Le distanze vengono rappresentate in Kilometri se ci si sta spostando all'aperto e secondo delle unità di misura astratte se ci si trova ad esplorare un luogo pericoloso o mentre si affronta un combattimento.

In quest'ultimo caso viene fornito anche un corrispettivo in quadretti per coloro che prediligono utilizzare mappe tattiche e miniature.

A PORTATA

Corrisponde a una distanza estremamente ravvicinata, di poche decine di centimetri.

E' la distanza a cui si svolgono i combattimenti in mischia. Equivale a **1 quadretto**

VICINO

Rappresenta una distanza di pochi metri (5 o 6) ed è lo spazio che un PG può coprire durante il proprio turno con il suo movimento. Equivale a **3 quadretti**

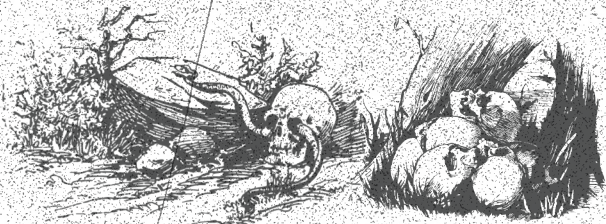
LONTANO

E' una distanza di diversi metri ma ancora raggiungibile durante il Turno di un PG, a patto che non faccia altro. Sulla mappa tattica equivale a qualsiasi spazio compreso **tra 4 e 10 quadretti**

DISTANTE

E' una distanza che non è immediatamente raggiungibile, anche se potrebbe essere in linea di vista. Ad esempio "Distante" potrebbe essere la stanza successiva del dungeon o la struttura visibile all'orizzonte. Equivale sia a ciò che sta **oltre i 10 quadretti**, sia a locazioni separate da quella attuale.

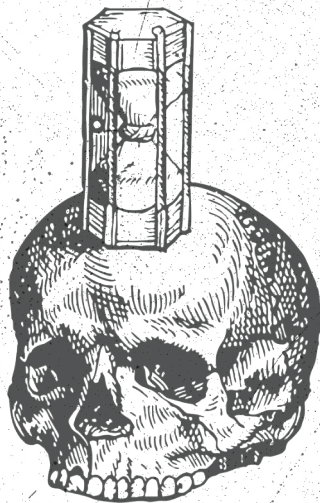




TEMPO

L'unità di misura standard del tempo è il **TURNO**, che corrisponde a una decina di secondi: quanto occorre a un PG o a un PNG per muoversi di qualche metro (distanza **VICINA**) e compiere un'azione.

In combattimento si aggiunge l'unità di misura temporale del **ROUND**: quando tutte le parti coinvolte hanno svolto un turno, il round attuale termina e ne inizia uno nuovo.



Esplorare una stanza o effettuare un riposo breve richiede un po' più di tempo, un **RINTOCO**, che corrisponde a circa 10 minuti.



La giornata invece è divisa in quattro **Veglie** che si susseguono l'un l'altra in quest'ordine: *Mattino, Giorno, Pomeriggio e Notte*



COMBATTIMENTO

Durante un combattimento la struttura della narrazione segue l'andamento della normale conversazione tra Narratore e Giocatori, soltanto con un ritmo più serrato e scandito da regole un po' più rigide.

Se entrambe le parti sono consapevoli della presenza nemica, il combattimento inizia determinando l'iniziativa con un test di **DESTREZZA** da parte di tutti i pg: un successo consente di agire prima dei nemici; viceversa un fallimento indicherà che si agirà dopo di loro.

Si proseguirà secondo quest'ordine fin tanto che tutti i partecipanti allo scontro, PG e PNG, non avranno svolto il proprio turno. A quel punto il round in corso finisce e ne inizia uno nuovo.

All'interno dello stesso gruppo, l'ordine di attivazione è determinato di comune accordo: i giocatori sono liberi di decidere chi tra loro svolgerà il turno per primo e il Narratore quale dei suoi PNG utilizzerà e in che ordine.



Nel combattimento, un colpo andato a segno infligge sempre almeno un danno alla *Resistenza*, a meno che armatura o altre protezioni non lo annullino completamente.

Nel turno di attivazione, PG e PNG possono effettuare un movimento fino a distanza VICINA (o 3, quadretti), un'azione standard e un qualsiasi numero di azioni gratuite.

Tramite l'azione standard è possibile:

- **Attaccare**
- **Disingaggiare**
- **Movimento extra**
- **Attivare un'Eresia**
- **Tentare una manovra**
- **Riprendere fiato**
- **Preparare l'azione**

Attaccare: qualsiasi azione volta a sopraffare e/o ferire un avversario, di solito per mezzo di armi. Se l'attacco viene effettuato in mischia, se ne determina l'esito con un Test di VIGORE. Se invece è a un attacco a

Si possono spendere sia punti Statistica, sia punti dall'arma con cui si sta attaccando. In caso di successo, l'attacco infliggerà danni alla Resistenza nemica pari a:

**1d6 + il bonus totale
speso per il Test**

Un 6 è un critico e infliggerà automaticamente danno massimo.

Disingaggiare: si esce dalla PORTATA di un avversario senza subire attacchi gratuiti.

Movimento extra: il PG/PNG si muove fino a distanza LONTANA

Attivare un'Eresia: la maggior parte delle Eresie richiedono di utilizzare un'azione standard per essere manifestate.

Tentare una manovra: *Sbilanciare, Disarmare, Immobilizzare, Spingere, Fintare* sono tutte manovre valide. Ognuna richiede un Test contrapposto con l'avversario, basato sulla Statistica che meglio si adatta al contesto.





Riprendere Fiato: il personaggio recupera **1d3 Resistenza** e l'utilizzo di **1 punto Statistica** a sua scelta.

Preparare l'azione: il Giocatore/Narratore stabilisce sinteticamente ma chiaramente una condizione di "innesco" e un'azione conseguente: al verificarsi dell'innesco, prima di qualsiasi altra cosa, si risolverà l'azione preparata.

Azioni Gratuite: rientrano in questa categoria tutte quelle azioni rapide o comunque semplici che non richiedono particolare sforzo o concentrazione: pronunciare frasi brevi o gridare un avvertimento, lasciare cadere un oggetto, incoccare una freccia ma anche l'utilizzo di uno o più Eresie che hanno come costo di Attivazione un'azione gratuita. Possono essere effettuate in qualsiasi momento nel proprio turno, anche all'interno di un'azione standard.



FERITE E MORTE

Come anticipato, la Resistenza indica complessivamente le capacità combattive e per quanto tempo si riesca a sostenere le fatiche di uno scontro: quando questo valore scende a 0 o meno, PNG e Mostri muoiono immedia-

tamente (a meno che i Giocatori non vogliano risparmiarli).

I PG invece cadono a terra incoscienti e subiscono una **Ferita**.

Per determinare di che tipo di ferita si tratti, che conseguenze avrà e per quanto tempo affliggerà il PG, è necessario tirare **1d66** e confrontare il risultato sulla tabella in appendice: non tutte le ferite sono gravi, ma alcune potrebbero menomare il PG o ucciderlo immediatamente. Inoltre, subire ferite multiple peggiora gradualmente gli esiti delle ferite successive: qualora si subisse un'altra ferita prima che le precedenti siano completamente guarite, **per ogni ferita pregressa aggiungere 1 al risultato del primo d6 (quello delle decine)** quando si determina il tipo di ferita.





Armature, scudi ed elmi possono fare la differenza tra la vita e la morte, tuttavia il loro utilizzo è limitato e, se usati con troppa frequenza, finiscono inevitabilmente per rompersi. Quando stanno per subire dei danni, i personaggi dotati di armatura possono decidere di segnare un utilizzo della stessa per negare completamente il danno. Questo intento va dichiarato prima che qualsiasi tiro per i danni venga effettuato.

Un PG muore istantaneamente se subisce un qualsiasi danno mentre è a 0 o meno Resistenza o se, **un SINGOLO COLPO** gli infligge danni pari al doppio della sua Resistenza **massima**.

Se il PG recupera Resistenza in qualsiasi modo, torna immediatamente cosciente oppure, a fine combattimento, guadagna automaticamente $1d6 + \text{Vigore punti Resistenza}$.

In entrambi i casi, continua a subire gli effetti delle ferite accumulate fintanto che non verranno guarite.

Se queste vengono trattate in maniera efficace (richiede un Test di Spirito riuscito) si dimezzano i tempi di guarigione. Se le cure vengono accompagnate a riposo assoluto i tempi si riducono a $1/3$.



VELENI E MALATTIE

Le ferite da combattimento non sono le uniche cose in grado di uccidere un Ruiner: Veleni e Malattie sono minacce concrete e sempre in agguato.

Veleni

Esistono tre tipi di veleno: **Mortale, Paralizzante e Soporifero**.

Quando il veleno viene somministrato alla vittima, essa effettua un Test su VIGORE. Con un fallimento si applica l'effetto pieno, con un successo si applica l'effetto ridotto.



Veleno Mortale

- PIENO: $-d6$ Resistenza/turno. Se la Resistenza scende a 0 o meno, Morte
- RIDOTTO: $-d6$ punti Resistenza

Veleno Paralizzante

- PIENO: Paralisi per $d6$ turni
- RIDOTTO: Svantaggio Test Destrezza per $d6$ turni

Veleno Soporifero

- PIENO: Sonno profondo per $d6$ turni
- RIDOTTO: Svantaggio Test Mente per $d6$ turni



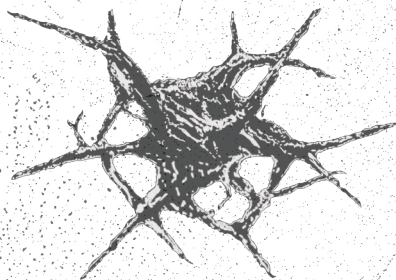


Malattie

L'esatto tipo di morbo e i suoi effetti sono demandati al Narratore.

In genere, a seconda della malattia, il PG potrebbe acquisire condizioni (generiche o specifiche) o subire impedimenti e danni alle statistiche.

Il bersaglio del contagio effettua un Test di Vigore: il successo non comporta conseguenze, mentre un fallimento indica che il contagio è avvenuto.



RECUPERO E RIPOSO

Quando i Ruiners sono in missione o stanno esplorando luoghi infestati dalla Rovina, raramente han-

no molte occasioni per riposare e riorganizzarsi.

Tuttavia, quasi sempre è possibile sfruttare un istante di calma per recuperare un po' di energie.

Una volta per sessione di gioco, se la situazione narrativa è tranquilla, è possibile riposare per un *Rintocco* e recuperare, in parte, le forze: ogni PG recupera la metà, arrotondata per difetto, di qualsiasi risorsa spesa (Comprese Resistenza, Rovina ed Equipaggiamento), con un minimo di un punto.

Inoltre, ogni personaggio perde qualsiasi condizione conferisca Vantaggio o Svantaggio non derivante da Ferite subite.

Al di fuori di un contesto pericoloso o, ancor meglio, al sicuro in una Carovana Corazzata, un'intera veglia di riposo consente di ripristinare tutti i punti resistenza e le risorse spese nonché di azzerare la Rovina.



LA ROVINA

La Rovina è una piaga soprannaturale che si è diffusa dal sottosuolo dopo lo Scisma: infetta e corrompe ogni cosa vivente, rianima i morti e uccide gli esseri umani.

Appare come una sorta di cenere semi tangibile, diffusa soprattutto nei pressi dei vecchi centri abitati e in qualche modo tenuta a bada dalla luce.

Prima dello Scisma era una forza immanente nel creato, ed era conosciuta come Magia: proprio per questo, non ha perso del tutto le sue caratteristiche originali ed è questo che la rende manipolabile ed utilizzabile dai Ruiners, il cui sangue vanta una lontana discendenza con uno dei maghi del passato.

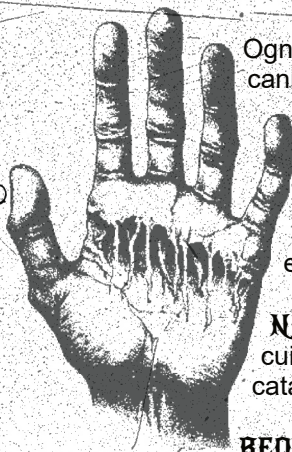


ERESIE

Il termine Eresia, per indicare i poteri dei Ruiners, nasce in seno al culto del Mietitore e alla fine è stata abbracciato dagli stessi Ruiners, in un moto di sprezzo verso i loro principali antagonisti.

Ogni PG può sviluppare al massimo 10 Eresie, una per ogni livello.

In questa quickstart ne troverete una selezione limitata nelle Appendici, relativa alle Eresie apprese dai PG pregenerati forniti.



Ogni Eresia, meccanicamente, è definita da alcuni parametri: **NOME, REQUISITI, COSTO, AZIONE** ed **EFFETTO**.

NOME: il modo in cui viene identificata l'Eresia

REQUISITI: possono rappresentare sia valori nelle Statistiche, sia altre Eresie. Un'Eresia non può essere appresa se si è sprovvisti dei Requisiti.

COSTO: i punti rovina che si accumulano ogni volta che si manifesta l'Eresia. Può essere un costo una tantum, nel caso dei poteri che si esauriscono immediatamente o entro il proprio turno, oppure un costo continuativo per ogni turno in cui l'Eresia rimane attiva.

AZIONE: si riferisce al tipo di azione necessaria per manifestare l'Eresia: Azione standard, gratuita o in alcuni casi limitati, come Reazione fuori dal proprio turno.

EFFETTO: descrive gli effetti dell'Eresia nel dettaglio.





ACCUMULARE ROVINA

Manifestare le Eresie non è l'unico modo in cui un PG può accumulare Rovina: ogni volta che un Test viene fallito, tutte le volte che si subiscono danni alla *Resistenza* e ogni *Turbo* trascorso nel buio più completo fanno guadagnare un punto Rovina.

Ogni PG può accumularne fino al valore massimo riportato sulla scheda senza subire conseguenze, ma quando questo valore viene superato, è necessario effettuare un Test di Spirito, con una penalità pari al numero di punti Rovina accumulati oltre il massimo. In caso di successo non accade nulla, ma il Test va ripetuto ogni volta che si accumula nuova Rovina. In caso di fallimento, il controllo del PG passa al Narratore per d6 Turni o fin quando la Rovina torna a 0; infatti durante questo lasso di tempo il Narratore può manifestare le Eresie del PG, ma invece di accumulare Rovina, la spende. Indipendentemente da come accada, quando il PG torna sotto il controllo del Giocatore, la Rovina torna a 0.



LA TORCIA

In un mondo dove semplicemente stare al buio può ucciderti, o peggio, la torcia è uno strumento indispen-

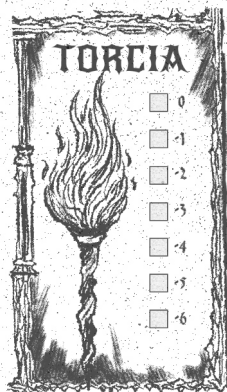


sabile. Soprattutto se ogni creatura mutata vede perfettamente anche nella tenebra più totale.

Grazie alla torcia, i PG hanno visibilità normale fino a distanza **VICINA** e visibilità limitata (**SVANTAGGIO a tutti gli attacchi a distanza e ai Test legati alla vista**) fino a distanza **LONTANA**, entrambe calcolate a partire dal punto di illuminazione.

La luce della torcia tuttavia non è inesauribile e la Rovina farà di tutto pur di estinguerla. Quando viene accesa, la torcia garantisce un *Rintocco* di esplorazione senza incidenti o sorprese. Successivamente, per ogni nuova stanza che viene esplorata o *Rintocco* trascorso, il portatore della torcia deve controllare che la fiamma non si estingua, evento sempre più probabile man mano che il tempo passa.

Tutto ciò viene rappresentato visivamente e meccanicamente tramite il tracciato Torcia.





A partire dal turno successivo in cui la torcia è stata accesa, il portatore deve spuntare la casella libera più in alto nel tracciato. Poi lancia 1d6, sottraendo il valore indicato dall'ultima casella spuntata: con un risultato di 0, o se gli slot sul tracciato sono esauriti, la torcia si spegne istantaneamente.

Oltre al normale scorrere del tempo, qualsiasi azione che faccia accumulare Rovina al portatore, fa consumare automaticamente uno slot torcia. Questo include subire danni, fallire test e manifestare le Eresie o toccare la torcia con una **Reliquia**.

Essere colui che porta la luce nella Tenebra, comporta delle serie responsabilità.



RELIQUIE

Nelle città abbandonate e nei campi infestati, è possibile imbattersi in oggetti peculiari: parti umane che trasudano *Rovina*, capaci di conferire grandi vantaggi ma a caro prezzo.

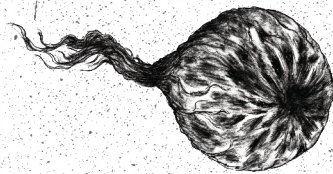
Quando un Ruiner muore, talvolta la Rovina ne preserva una parte.

Questi Ruiners vengono definiti **Santi** e quanto più forti erano in vita, tanto più potenti sono le loro Reliquie.

Un altro Ruiner può scegliere di utilizzare questo potere, sacrificando una parte di se e scambiandola con la Reliquia, un processo che viene chiamato **Comunione**.

Gli effetti della *Comunione*, positivi e negativi, sono irreversibili; per ogni Reliquia con cui entra in Comunione, il PG perde punti dalla *Resistenza Massima*, in base al grado della Reliquia stessa, e il suo valore massimo di *Rovina* aumenta di 1.

Non c'è modo di conoscere esattamente quali altri effetti avrà la Reliquia, ma spendendo un *Turno* concentrandosi su di essa, un PG avrà una breve visione di chi fosse il Santo che l'ha generata in vita e una vaga idea del suo grado di potere.



In genere le Reliquie più comuni alterano le *Statistiche*, conferendo punti bonus.

Quelle di media intensità consentono al PG di manifestare un'Eresia senza doverne soddisfare i Requisiti e infine, quelle più potenti, potrebbero conferire addirittura capacità della creatura che ha posto fine alla vita del Santo.





LA NARRAZIONE

In Ruiners il ruolo del Narratore non è dissimile da quello di altri GdR in generale e in particolare sposa e adotta i Principia Apocrypha, la cui lettura integrale si raccomanda caldamente.

Quello in cui differisce da altri giochi è nell'offrirti la possibilità di prendere brevemente il controllo di uno o più PG dei tuoi giocatori.

Questa opportunità si fonda su un patto implicito al tavolo da gioco: siete tutti attorno ad esso per divertirvi.

Perciò, quando accadrà, cerca di sfruttare il PG di cui hai assunto il controllo in modo coerente con l'ambientazione e con il contesto narrativo, ma evita il più possibile di essere inutilmente distruttivo; se la situazione lo richiede, vacci pesante e non avere timore, ma, se puoi, cerca di seminare il caos, più che cercare la morte dei PG. Ricorda che la Rovina è una diretta emanazione degli Spiriti e che essi adorano tormentare gli esseri umani.

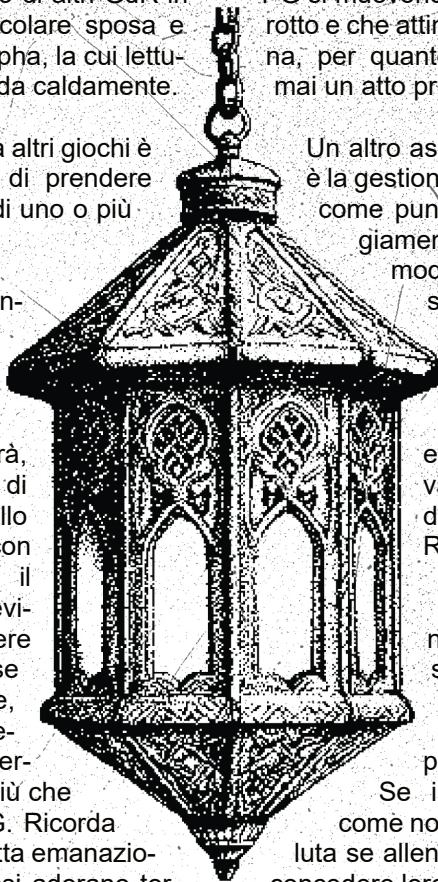
Il consiglio è che dovresti sfruttare questo elemento più per il suo potere di generare tensione, che per la meccanica.

I giocatori devono percepire che i loro PG si muovono in un mondo ostile, corrotto e che attingere ai poteri della Rovina, per quanto indispensabile, non è mai un atto privo di conseguenze.

Un altro aspetto centrale in Ruiners è la gestione delle risorse, qui intese come punti Statistica ed Equipaggiamento: è tuo compito fare in modo che i giocatori siano sempre in bilico tra il desiderio di spendere qualche punto risorsa per aumentare le probabilità di successo e la necessità di conservare quei punti, rischiando di fallire e di accumulare Rovina.

Se i giocatori si muovono in maniera troppo conservativa, aumenta sfide e minacce ed attacca direttamente il loro equipaggiamento.

Se invece bruciano risorse come non ci fosse un domani, valuta se allentare un po' la tensione e concedere loro un recupero aggiuntivo.





Inoltre, dovresti sempre tenere a mente questi principi:

- Ricordati sempre l'obiettivo per il quale siete intorno a un tavolo: giocare e divertirvi!
- Sii generoso nel fornire Vantaggio se le idee dei giocatori sono buone.
- Telegrafa i pericoli e sii sempre il più chiaro possibile sulle possibili conseguenze delle azioni dei PG.
- Non barare. Nè contro, nè a favore dei PG: l'alea dei dadi fa parte del gioco.
- Sii il più grande fan dei tuoi giocatori e il nemico numero uno dei loro PG.



Se è vero che i PG sono dotati di capacità molto potenti, tu puoi contare su un intero arsenale di mostri e PNG per dargli filo da torcere!

In questa versione del manuale non troverai il processo di creazione di mostri personalizzati, nè una versione completa del Bestiario.

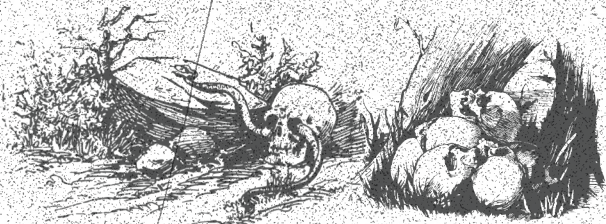
Tuttavia, nell'avventura introduttiva troverai diversi nemici e quindi è bene spiegare come gestirli.

In Ruiners, i mostri sono antichi esseri umani fuggiti nel sottosuolo e poi tramutati dagli spiriti, i morti risvegliati dalla Rovina, o animali che hanno subito

mutazioni orrende per suo effetto.

Meccanicamente sono divisi per **RANGO** e sono definiti dai seguenti parametri: **RESISTENZA**, **FEROCIA** e **ROVINA**. Possono infine avere una o più **CAPACITÀ SPECIALI**. Creature e PNG effettuano Test esattamente come i PG.





RANGO

Il Rango assume un punteggio da 1 a 5 e serve a dare un'idea immediata della pericolosità del mostro: più alto il Rango, più potente il mostro.

Il Rango definisce anche i valori di paranza per Resistenza, Ferocia e Rovina.

RESISTENZA

La Resistenza funziona in maniera analoga a quella dei PG: rappresenta la vitalità e la tenacia combattiva del mostro. Quando scende a 0, la creatura è sconfitta.

ta (uccisa o incosciente, a discrezione dei PG)

FEROCIA

La Ferocia indica l'abilità in combattimento del mostro. Di base può assumere un valore da +0 a +4, a seconda del Rango.

ROVINA

La Rovina, come accade per i PG, funge da "carburante" per le abilità speciali delle creature, ma può essere spesa dal Narratore anche per avere bonus ai Test della creatura, nella misura di +1 per ogni punto Rovina speso.

CAPACITÀ SPECIALI

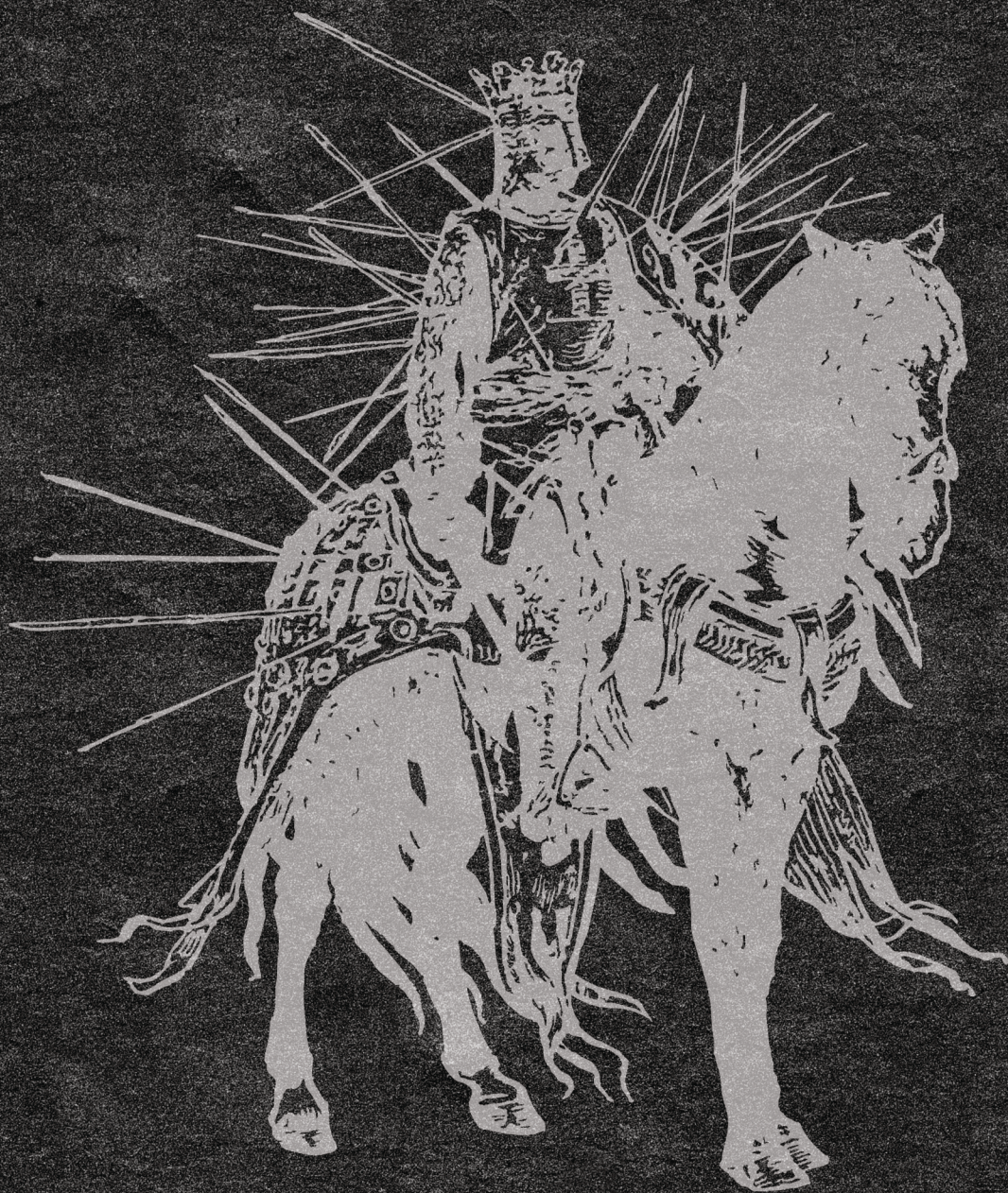
Sono attacchi e/o capacità uniche del tipo di creatura. Di norma, la loro potenza va di pari passo con il grado del mostro.



Quando manovri una creatura, cerca sempre di rendere credibile il suo comportamento: è improbabile che un nonmorto o un animale mutato facciano strategie più complesse di caricare a testa bassa, ma la stessa cosa potrebbe non essere vera per creature intelligenti.



APPENDICI



FERITE

d66	FERITA	EFFETTO	GUARIGIONE
11	Abrasioni	/	1 gg
12	Iivido	/	1 gg
13	Contusione	/	1 gg
14	Taglio superficiale	/	2 gg
15	Lieve ferita alla testa	/	2 gg
16	Distorsione polso	/	3 gg
21	Escoriazione	/	3 gg
22	Strappo Muscolare	/	3 gg
23	Occhio pesto	/	4 gg
24	Taglio sopracciglio	/	4 gg
25	Ferita piede	/	4 gg
26	Taglio avambraccio	/	4 gg
31	Colpo ai genitali	/	5 gg
32	Taglio profondo	/	5 gg
33	Ferita alla schiena	/	1 sett.
34	Dito insaccato	/	1 sett.
35	Lesione al ginocchio	/	2 sett.
36	Spalla perforata	/	2 sett.
41	Ferita al collo	/	2 sett.
42	Frattura 3 dita	Svantaggio Test che coinvolgono mano	2 sett.
43	Lesione oculare	Svantaggio Test sensoriali vista	2 sett.
44	Trauma cranico	Svantaggio Test Mente	3 sett.
45	Frattura braccio	Svantaggio Test che coinvolgono il braccio	3 sett.
46	Perforazione fianco	Svantaggio Test Destrezza: -1 Res./d6 turni	3 sett.
51	Amputazione dita	Svantaggio Test che coinvolgono mano	perm.
52	Costole Rotte	Svantaggio Test Vigore	1 mese
53	Amputazione mano	No armi a due mani	perm.
54	Orecchio mozzato	Svantaggio a Test sensoriali udito	perm.
55	Occhio cavato	Svantaggio a Test sensoriali vista	perm.
56	Viscere esposte	Svantaggio a tutti i Test. -2 Res./turno	2 mesi
61	Amputazione Braccio	No armi a due mani. -2 Res. max	perm.
62	Amputazione gamba	Svantaggio TEST Destrezza. -2 Res. max	perm.
63	Frattura cranica	Svantaggio a tutti i Test	2 mesi
64	Esplosione occhi/timpani	Cieco o Sordo	perm.
65	Arteria recisa	Morte entro 1d6 turni. Svantaggio a tutti i Test	/
66	Morte istantanea	Tira 1d6: con 6 diventi un Santo. Crea un nuovo PG	/



ERESIE

Nome: Armi Corporee

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 1 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: Trasformi uno dei tuoi arti superiori in un'arma da mischia a scelta. Il tipo di arma va scelto al momento dell'attivazione. L'arma possiede due slot. Non puoi essere disarmato. Questa Eresia dura fino all'esaurimento degli slot utilizzo o fino alla fine del combattimento. Se l'arma viene spezzata, il PG subisce 1d6 danni.

Nome: Scorza Dura

Requisiti: Vigore 3+, Armi Corporee

Costo: /

Azione: /

Effetto: La Rovina ha trasformato la tua pelle in una crosta spessa e dura come quella di un rinoceronte. Una volta per sessione ottieni +1 slot Armatura.

Nome: Egida

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 1 Rovina

Azione: Reazione

Effetto: Quando un alleato entro PORTATA sta per subire dei danni, puoi scegliere di subirli al suo posto. Devi dichiarazione l'utilizzo prima che vengano tirati i danni

Nome: Impalare

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Confinchi la tua arma nel terreno, aprendo un portale di tenebra che ne fa emergere l'estremità a breve distanza. Puoi immediatamente effettuare un attacco in mischia contro un qualsiasi bersaglio entro portata VICINA.

Nome: Furia Omicida

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Reazione

Effetto: La Rovina potenzia l'impulso a uccidere. Se in questo turno hai abbattuto un nemico, puoi attivare immediatamente questo potere per effettuare un attacco contro un altro nemico A PORTATA.

Nome: Ira

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: Una rabbia cieca ti pervade: recuperi 1d6 Resistenza e ottieni VANTAGGIO a tutti i Test di Vigore, compresi gli attacchi, per 1d6 turni. La tua unica opzione fino a quando ci sono nemici a vista è attaccare in mischia e/o manifestare le Eresie di Vigore.





Nome: Scarica di Adrenalina

Requisiti: Vigore 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: Un fiotto di adrenalina corrotta scorre nel tuo sangue, rendendoti frenetico, brutale e impreciso. Durante questo turno puoi effettuare un secondo attacco in mischia, con Svantaggio. Se vuoi spendere punti Statistica e/o Equipaggiamento, devi farlo separatamente per ogni attacco.

Nome: Schivata

Requisiti: Destrezza 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Reazione

Effetto: La rovina ti rende veloce e reattivo, al punto che quasi prevedi gli attacchi dei tuoi avversari. Questo potere funziona come un'armatura, consentendoti di ignorare gli effetti di un attacco IN MISCHIA appena subito.

Nome: Affinità alle Tenebre

Requisiti: Destrezza 2+

Costo: 1 Rovina/Turno

Azione: Gratuita

Effetto: La Rovina ti rende affine alle tenebre e alle ombre, modificando il tuo aspetto fisico fino a fargli assumere tratti indefiniti e un colore scuro che maschera anche il tuo equipaggiamento. Fintanto che rimani immobile in una zona d'ombra, sei considerato invisibile. Ottieni inoltre VANTAGGIO a tutte le prove di furtività compiute per muoversi all'interno di zone d'Ombra.

Nome: Tiro Rapido

Requisiti: Destrezza 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: La Rovina potenzia riflessi, mira e coordinazione: puoi effettuare un secondo attacco A DISTANZA in questo turno. Se decidi di spendere punti Statistica e/o Equipaggiamento, devi farlo separatamente per ogni attacco.

Nome: Passo Fantasma

Requisiti: Destrezza 3+, Affinità alle Tenebre

Costo: 2 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: Manifestando questa eresia, entri nel regno delle ombre. L' Eresia sostituisce il tuo movimento per il turno; puoi muoverti tra due zone d'ombra entro distanza LONTANA. Lo spostamento è istantaneo, non produce suoni, né provoca attacchi. Se attacchi immediatamente dopo essere ricomparso, ottieni Vantaggio al tiro per colpire e il bersaglio non può negare il danno con l'armatura

Nome: Raffica

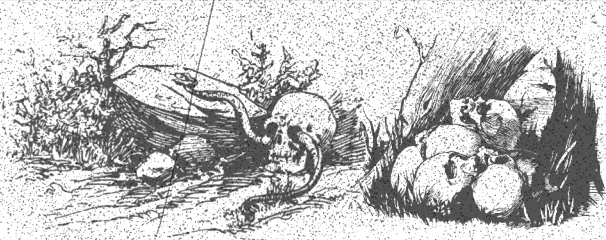
Requisiti: Destrezza 3+, Tiro Rapido

Costo: 3 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: Attingendo ai poteri oscuri, le tue dita si muovono veloci e i tuoi occhi sono sul prossimo bersaglio prima ancora che sia caduto il primo. Puoi effettuare un terzo attacco A DISTANZA in questo turno. Se decidi di spendere punti Statistica e/o Equipaggiamento, devi farlo separatamente per ogni attacco.





sensoriale. Vedi e senti quello che lei vede e sente. Puoi continuare ad utilizzarla per conferirti VANTAGGIO ai tiri che la utilizzino in modo coerente con la narrazione.



Nome: Pioggia Mortale
Requisiti: Destrezza 4+, Raffica
Costo: 4 Rovina
Azione: Gratuita

Effetto: La Rovina stessa guida i tuoi colpi. Trasformi i nemici in puntaspilli prima che possano estrarre le armi. Puoi effettuare un quarto attacco A DISTANZA in questo turno. Se decidi di spendere punti Statistica e/o Equipaggiamento, devi farlo separatamente per ogni attacco.



Nome: Ombra Animata
Requisiti: Destrezza 2+
Costo: 1 Rovina
Azione: Gratuita

Effetto: Infondi Rovina nella tua ombra, che si anima. Essa agisce sotto il tuo controllo e continua a essere fisicamente legata a te. Può allungarsi, espandersi o cambiare completamente forma e può essere usata per ottenere VANTAGGIO al prossimo tiro che ne faccia un uso coerente con la narrazione.



Nome: Servo d'Ombra
Requisiti: Destrezza 3+, Ombra Animata
Costo: 2 Rovina/Turno
Azione: Standard

Effetto: La tua ombra prende vita e può adesso staccarsi da te e muoversi liberamente sotto il tuo comando. Continua ad essere intangibile e bidimensionale ed è completamente invisibile nelle zone in ombra. Non può attraversare gli oggetti solidi ma può passare attraverso fessure e fori già esistenti, indipendentemente dalla loro dimensione. Condividi con la tua ombra un legame telepatico e

Nome: Doppelganger
Requisiti: Destrezza 4+, servo d'Ombra
Costo: 6 Rovina + 1d6 Resistenza
Azione: Standard

Effetto: La Rovina ti consente di evocare un vero e proprio gemello d'ombra, che attinge alla sua stessa carne. L'essere così creato è una copia esatta del suo creatore, che agisce sotto il suo controllo. Il Doppelganger, alla creazione, ha esattamente la metà (minimo 1) del valore massimo delle Statistiche del personaggio ed è equipaggiato allo stesso modo, anche se i suoi oggetti hanno solo 1/3 degli utilizzi originali (minimo 1). Può infine usare tutti i Doni di cui dispone il suo proprietario (ad eccezione di Ombra Animata, Servo d'Ombra e Doppelganger). Se la sua Resistenza scende a 0 o meno è immediatamente dissolto. Il gemello d'ombra dura un Rintocco, prima di svanire. Il Doppelganger è a tutti gli effetti un secondo PG sotto il controllo del giocatore e in quanto tale, ha tutti i benefici e le limitazioni di un normale PG.



Nome: Vampata
Requisiti: Mente 2+
Costo: 2 Rovina
Azione: Standard

Effetto: Una vampa di fiamme prorompe dalle mani del Ruiner, propagandosi in un cono lungo fino a distanza VICINA e largo altrettanto alla base. Tutte le creature nell'area subiscono 1d6+5 danni. Il materiale infiammabile nell'area prende fuoco.



Nome: Palla di Fuoco

Requisiti: Mente 3+, Vampata

Costo: 4 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Una sfera infuocata detona entro distanza LONTANA, infliggendo 1d6+10 danni ad ogni creatura entro una distanza VICINA dal punto di esplosione e dando fuoco ad ogni materiale infiammabile nell'area.

Nome: Inferno

Requisiti: Mente 4+, Palla di Fuoco

Costo: 8 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Colonne di fuoco nero si innalzano dal suolo, incenerendo tutto ciò che toccano. Seleziona un bersaglio primario entro distanza LONTANA. Esso subisce immediatamente 1d6+15 danni non assorbibili. Se il danno è sufficiente ad uccidere il bersaglio, esso viene incenerito all'istante e una seconda colonna di fuoco emerge dal terreno colpendo un altro bersaglio casuale entro distanza VICINA, con priorità ai bersagli più vicini. Il processo si ripete fintanto che una creatura sopravvive o fintanto che non ci sono più bersagli validi.

Nome: Scozza Elettrica

Requisiti: Mente 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Un piccolo fulmine ad arco si propaga dalle dita del Ruiner fino a un bersaglio entro distanza VICINA, che subisce 1d6+3 danni e perde la sua prossima azione.

Nome: Telecinesi

Requisiti: Mente 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Sei in grado di spostare oggetti con la forza del pensiero. Il bersaglio deve essere un oggetto non più grande di un'arma a una mano entro distanza LONTANA. La velocità a cui si muove l'oggetto è a discrezione del PG. Se l'oggetto è custodito, per farlo muovere liberamente è necessario un Test contrapposto su MENTE. Questo potere non infligge alcun danno di per sé, ma gli oggetti mossi potrebbero infliggere dei danni collaterali a seconda della loro natura o del loro peso.

Nome: Transfer

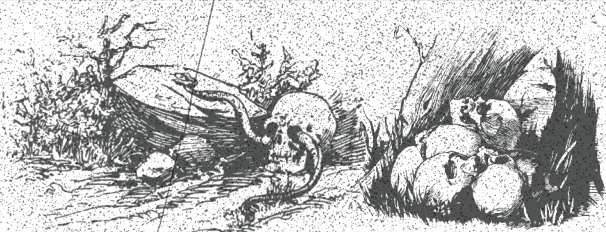
Requisiti: Spirito 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Standard

Effetto: Trasferisci brevemente la tua coscienza nella mente di un'altra creatura entro distanza LONTANA. Se uno o più bersagli sono visibili, puoi sceglierlo tra quelli disponibili. Diversamente, percepisci solo la presenza di una mente e puoi scegliere se attivare il Transfer oppure no. Durante il Transfer, sperimenti una breve visione dal punto di vista dell'ospite. Le informazioni arrivano esclusivamente sotto forma di stimoli sensoriali/emotivi, interpretati dal punto di vista dell'ospite. Questo potere non funziona sulle creature non-morte.





Effetto: Riesci a manipolare il potere grezzo della rovina per convertirlo in energia positiva. Imponendo le mani su se stesso o su un bersaglio a PORTATA, ripristini 1d6+3 Resistenza.

Nome: Larva Psichica

Requisiti: Spirito 3+, Transfer

Costo: 3 Rovina + 1 Rovina/turno

Azione: Standard

Effetto: L'Eresia consente al Ruiner di annidarsi nella mente del proprio bersaglio e di rimanerci per più tempo. Durante questo periodo il personaggio è in uno stato di profonda trance e privazione sensoriale. In compenso, vive e sperimenta tutte le percezioni sensoriali ed emotive del suo ospite, pendone in maniera istintiva anche i pensieri superficiali. Questo potere non funziona sulle creature nonmorte.

Nome: Possessione

Requisiti: Spirito 4+, Larva Psichica

Costo: 4 Rovina + X Rovina

Azione: Standard

Effetto: Il Ruiner, manifestando questa Eresia, è in grado di intrufolarsi nella mente del suo bersaglio e di soggiogarla, tramite un trasferimento di coscienza pieno e totale. Durante questo periodo il personaggio è da considerarsi inerme. In cambio, ottiene il completo controllo dell'ospite. Conosce istintivamente tutto ciò che sa il suo ospite, ha accesso a tutte le sue capacità speciali e, nel suo Turno, può agire come se il corpo dell'ospite fosse il proprio. Mantenere il controllo richiede quantità di Rovina crescenti in base al Rango dell'Ospite in un rapporto 1:1

Nome: Imposizione delle Mani

Requisiti: Spirito 2+

Costo: 2 Rovina

Azione: Standard

Nome: Trasfigurazione

Requisiti: Spirito 2+

Costo: 1 Rovina

Azione: Gratuita

Effetto: La Rovina ti conferisce un controllo parziale sulla realtà e sull'essenza delle cose. Puoi assumere brevemente un'aspetto peculiare di un animale o di una creatura che conosci, ottenendone il relativo vantaggio per un Turno. Ad esempio, potresti farti crescere un paio di ali e volare, oppure tramutare le tue braccia in quelle di un possente grizzly e guadagnarne temporaneamente la forza. Quest'Eresia non permette di acquisire le capacità soprannaturali di creature mutate dalla Rovina, Ruiners o mostri.

Nome: Metamorfosi

Requisiti: Spirito 3+, Trasfigurazione

Costo: 2 Rovina + 1 Rovina/turno

Azione: Standard

Effetto: La tua capacità di alterare la tua stessa natura migliora, consentendoti di assumere l'aspetto e le peculiarità fisiche di un animale o di una creatura che conosci. Puoi trasformarti in una qualsiasi creatura che sia della tua stessa taglia o al massimo di una taglia più piccola. Ne assumi ogni caratteristica. Puoi ottenere Vantaggio in alcuni Test effettuati durante la metamorfosi, a seconda della forma scelta. Questo Dono non permette di acquisire le capacità soprannaturali di creature mutate dalla Rovina, Ruiners o mostri. Durante la trasformazione puoi manifestare le eresie di cui sei in possesso.



OMBRE E FANGO

Questa breve avventura introduttiva per Ruiners condensa tutti gli elementi chiave di gioco: città devastate dallo Scisma, scontri, tesori preziosi e, forse, un mistero da svelare.

E' pensata per Personaggi di almeno terzo livello, come i Pregenerati che trovi abbinati a questa quickstart.



SINossi

Iguvium era un tempo un'importante città dalle origini antichissime: alcuni Anziani sostengono addirittura che fosse già una metropoli al tempo dell' Impero dei Corvi.

Di sicuro, prima dello Scisma è stata un porto fluviale tra i più floridi, uno snodo commerciale così importante da mantenere un ruolo privilegiato persino durante la guerra contro gli Skarn.

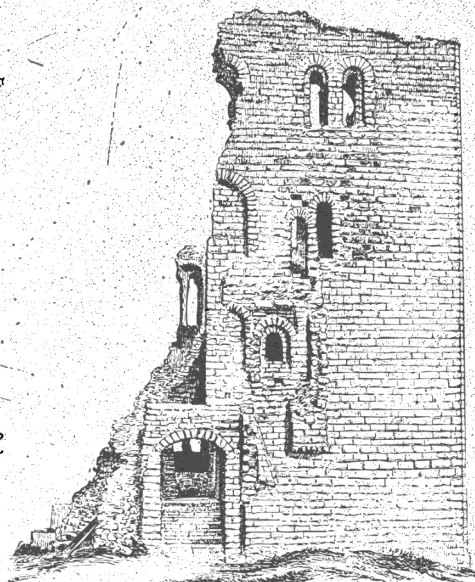
Ma come ogni altra grande città, fu tra le prime a cadere durante lo Scisma: le sue fondamenta fagocitate dalla terra, i suoi monumenti inondati da fango e detriti, i suoi abitanti massacrati dagli abomini rigurgitati dal ventre della terra.

Tredici anni dopo, Iguvium è una tomba silenziosa sommersa da un acquitrino malsano, infestata dalla Rovina e occu-

pata da oscenità aberranti.

Neppure le Carovane più attrezzate si arrischiano a passarci vicino, preferendo sentieri più tortuosi e accidentati all'antica strada per Iguvium.

Eppure, tra i pochissimi superstiti della Metropoli, ancora si narra delle sue legendarie ricchezze, delle inestimabili risorse, ingoiate dalla terra che sicuramente giacciono obliate nel fango e nella vegetazione corrotta. Tesori prodigiosi che aspettano solo individui abbastanza temerari, o disperati, da tentare l'impresa...





IGUVIUM OGGI

**SE NON SEI IL NARRATORE, NON
LEGGERE OLTRE!**

Contrariamente a quello che dicono Anziani ed affabulatori, di Iguvium e del suo antico splendore rimane ben poco: proprio il fiume, che l'ha resa un tempo ricca e potente, ha contribuito alla catastrofica fine della metropoli e dei suoi abitanti: cedimenti ed esondazioni successivi allo Scisma hanno seppellito la città sotto tonnellate di fango e detriti e l'hanno trasformata, di fatto, in una tomba a cielo aperto. Non un bel posto dove trovarsi, in un'epoca in cui i morti tendono ad andarsene in giro: e Iguvium ne è infestata. Essi giacciono sotto lo strato di fango, in attesa che qualcosa li attiri e li risvegli.

Oltre ai nonmorti, il posto è stato eletto a "casa" da un gruppo di strani mutanti ibridi ittio-anfibiodi, gli Scorticatori. Creature meschine e disgustose, che cacciano in gruppo e hanno la ributtante usanza di scuoiare le loro vittime per indossarne le pelli, probabilmente per mantenere più a lungo l'umidità corporea.

Squadriglie da caccia di queste ignobili e patetiche creature battono incessantemente l'area, in cerca di cibo, ma evitano come la peste il centro della città, dove gli scheletri degli edifici più alti emergono

dal terreno come denti marci dalle purulente gengive del terreno. Gli Scorticatori sanno che sotto gli strati di fango e terra, qualcosa di oscuro e potente si annida. Qualcosa che spaventa persino loro: **Mödr**, una creatura tanto orribile quanto potente, ha scelto le tranquille profondità di Iguvium per deporre le sue uova, latrici di un'abietta generazione futura di mostri.



LA CITTÀ

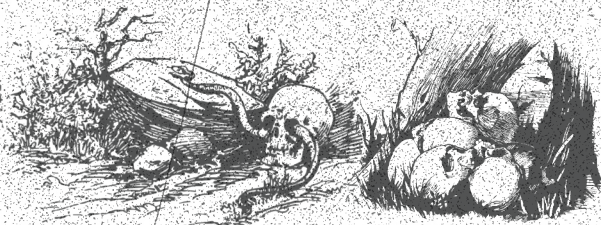
Impressioni: *Rovina in aumento, bruma, insetti, sabbie mobili.*

Gli unici punti sicuri per accedere all'ex area urbana sono l'antico Ponte Maestro e un cunicolo nascosto nelle vicinanze. Entrambi nascondono insidie.

IL PONTE

E' una struttura così imponente che ha retto al peso degli anni e dei cataclismi, ma attualmente è nascosto sotto quattro dita di fanghiglia. Se i PG cercano attivamente nella zona, lo trovano senza troppe difficoltà. In alternativa possono effettuare un Test di Spirito per notare un dettaglio che suggerisca la sua presenza.





Il ponte attraversava il fiume ed era alto decine di piedi: ai suoi lati ora ci sono due pozze profondissime.

Procedere senza cautela potrebbe condurre i PG dritti nelle sabbie mobili.

Inoltre, l'area pullula di nonmorti: tutti coloro che provarono a fuggire durante lo Scisma hanno trovato qui una fredda tomba.

Qualsiasi rumore troppo forte o vibrazioni eccessive sul ponte lo risveglieranno. Se questo avviene, una piccola orda di 4d6 nonmorti (vedi Appendice: *Nemici*) sbuca dal fango e risale il ponte.

Ad ogni turno successivo, ulteriori d6 nonmorti si aggiungono all'orda, bloccando la via di fuga.

Sono molto lenti, perché coperti da fanghiglia e con i tessuti ormai quasi del tutto marciti.

IL CUNICOLO

Nascosto nelle vicinanze del ponte c'è un cunicolo che odora di pesce marcio. Non si vede la fine, procede dritto fino a sbucare dall'altra parte del ponte.

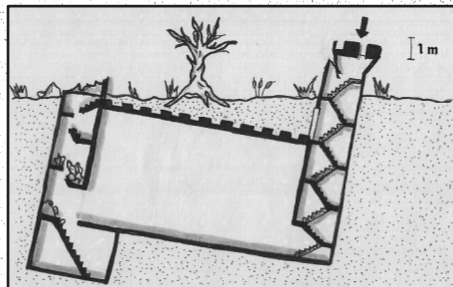
Gli Scorticatori lo usano per passare rapidamente da una parte all'altra senza destare i morti. Intraprendere questa via è pericoloso e i PG potrebbero imbattersi in una pattuglia (1-3 con il lancio di 1d6), tuttavia al suo interno trova un'arma con 2 slot di utilizzo.



Superato il ponte, ai PG non resta che constatare la terribile desolazione che li circonda: alberi scheletrici, insetti perniciosi e una bruma malsana fin dove l'occhio riesce a posarsi. Se cercano attivamente, possono notare delle strane impronte nel terreno fangoso, di piedi palmati e artigliati. Sono molto fresche, non più vecchie di due ore.

Dopo circa un paio di Rintocchi di cammino, procedendo verso Nord, i PG dovrebbero arrivare in vista di una struttura inclinata che sporge dal terreno fangoso. E' una delle torri di avvistamento di una caserma quasi del tutto sprofondata.

In cima è situata una botola aperta che dà accesso a una tortuosa e stretta rampa di scale verso il basso, nell'oscurità. Attorno alla botola ci sono impronte di stivali incrostati di fango.





LA TORRE

Impressioni: muffa, umidità, alte concentrazioni di Rovina, buio, tanfo di morte.

1 - Guardiola

La poca luce solare abbandona presto i PG e dopo appena una rampa è necessaria una torcia. Le scale scendono per due piani, per poi sbucare in una guardiola (1) con due porte: una (SUD) è sbarrata e gonfia di umidità: conduce al refettorio (2). L'altra (OVEST) è socchiusa e porta all'armeria (11). *N.B. in ogni stanza i PG si troveranno in pendenza, perché l'edificio è sprofondato in maniera inclinata: muoversi verso OVEST significa che stanno andando in salita. Verso EST, in discesa.*

2 - Refettorio

La porta a NORD è bloccata dall'umidità. Può essere buttata giù, ma causa rumore (lancia sulla tabella incontri casuali). Oltre la porta c'è un ambiente dominato da un grosso tavolo di legno ormai in procinto di marcire e decine di sedie gettate in terra. Sono presenti anche i resti di un forno, pentolame e utensili di ferro e ghisa (valore totale: 3). Poggiati contro una parete ci sono una lancia con l'asta consumata dai tarli (1 slot) e uno scudo mangiato dalla ruggine (1 slot, annulla soltanto META' del danno). Una porta (SUD),

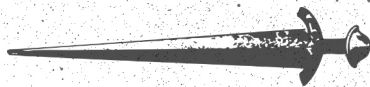
chiusa ma non bloccata, dà accesso al magazzino (3)

3 - Magazzino

In questa stanza non c'è niente a parte resti di cibo ammuffiti e inservibili. Una porta chiusa (OVEST) conduce al dormitorio (4) mentre a NORD si va verso il refettorio. Barricando le porte, in questa stanza è possibile effettuare un riposo breve senza rischiare incontri casuali.

4 - Dormitorio

Il dormitorio ha due porte che lo collegano al resto dell'edificio, una a EST collegata al magazzino (3) e una a OVEST che conduce alla Guardiola (5). File di brande su entrambi i lati della stanza, la maggior parte dei quali occupati da cadaveri: sono non morti dormienti e qualsiasi rumore li sveglierà: attraversare la stanza senza che questo accada richiede un Test di Gruppo su Destrezza effettuato con Svantaggio, visto il silenzio che regna. Nel dormitorio ci sono due armi utilizzabili (2 slot ciascuna) e una cozza leggera ancora funzionale. (3).





5 - Guardiola:

Il soffitto e le scale della torre sono parzialmente crollate. Tra i detriti è a malapena visibile una porta sulla parete NORD che dà accesso all'atrio (6) e una rampa di scale al centro della stanza. E' parzialmente ostruita e scende verso il basso, verso la cantina (7)

6 - Atrio

Un lungo corridoio con un lato traforato che ad EST apre sul cortile esterno (8) e verso OVEST ospita un massiccio portone di legno. A terra i PG possono notare segni di un violento scontro: ci sono armi spezzate, segni di bruciatura sulle pareti e danni strutturali che sembrano provocati da qualcosa di enorme. Più oltre, una porta spalancata a NORD conduce alle stanze del capitano (9).

7 - Cantina

La cantina maleodora più di qualsiasi altra stanza, ma non è niente che i PG conoscano: un odore acre e pungente. Proviene da delle uova alte un metro deposte sul pavimento e ricoperte da un muco verdastro: sono le uova di Mödr. Camminare senza urtarne almeno una è quasi impossibile (Test Destrezza con Svantaggio). Oltre di esse c'è una grande scaffalatura che contiene alcune bot-

tiglie e giare d'olio. Il valore totale degli oggetti è di circa 15.

Colpire un uovo lo rompe nella maggior parte dei casi ma c'è una piccola possibilità (1 su 6) che l'urto lo faccia schiudere, facendo nascere il cucciolo e attirando Modr.

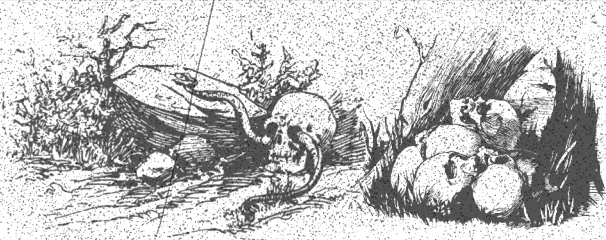
8 - Cortile

Una grossa area cosparsa di sabbia e dominata da una gigantesca statua che raffigura un oplita armato di lancia e scudo. Lungo la parete NORD ci sono diversi importanti danni strutturali e addirittura un buco che lascia intravedere la Sala comando (10) oltre di essa. E' l'unica stanza in cui Modr entra comodamente, perciò è qui che sta, annidata contro il soffitto. Modr è un avversario temibile e molto astuto che difficilmente i PG potranno sconfiggere in uno scontro faccia a faccia.

9 - Stanza del Capitano

Una stanza da letto spartana e pragmatica, anche piuttosto ben tenuta. Ha due porte di accesso, una a SUD e l'altra a EST, entrambe spalancate. Il posto è stato palesemente saccheggiato. Anche qui i segni di colluttazione sono presenti, nello specifico diverse tracce di sangue conducono alla stanza ad EST, la sala di comando (10)





10 - Sala Comando

Una sala tattica con due porte (OVEST ed EST) piena di antiche mappe e cartigli gettati alla rinfusa (per il giusto compratore potrebbero forse valere 2 o 3). C'è anche un forziere chiuso con un lucchetto. La stanza è nel caos più totale e la parete SUD è stata parzialmente sfondata. Sul muro opposto c'è "stampata" una sagoma di sangue rappreso di forma umana.

Ai suoi piedi, una mano mummificata è avvolta dalla Rovina e sospesa a pochi centimetri da terra. (*Reliquia di 1° Grado, conferisce +1 Vigore*). Prenderla attira immediatamente Modr.

11 - Armeria

L'armeria è un ambiente angusto e disordinato. Sembra che ci sia passato un tifone: rastrelliere e manichini sono gettati a terra alla rinfusa. La maggior parte delle cose di valore sono già state saccheggiate, ma rovistando a fondo e facendo una cernita (occorrono 2 Rintocchi) è possibile recuperare un'arma a due mani con 5 slot, due armi a una mano con 2 slot ciascuna e una corazza pesante. Nella stanza ci sono due porte, una spalancata (OVEST) che dà accesso alla Sala Comando e una socchiusa (EST) che conduce alla Guardiola (2).



INCONTRI ESTERNI

- 1 Una Serpefauce ha fiutato il gruppo. Arriva in d6 turni
- 2 Imboscata degli Scorticatori (d6)! Agiscono per primi.
- 3 Avvistate una pattuglia di Scorticatori. Vi hanno visti.
- 4 Mani scheletriche (2d6) spuntano dal terreno.
- 5 Tracce di Incontro: pezzi di Scorticatore strappati via. Segni di senti aguzzi.
- 6 Un corvo poco distante gracchia lugubre.

INCONTRI INTERNI

- 1 Mödr vi ha individuati. Inizia subito uno scontro, tirate iniziativa!
- 2 Mödr vi ha sentito. Sferra un rapido attacco, sfondando una parete.
- 3 d6 uova di Mödr si schiudono. I piccoli* iniziano a cercare cibo.
- 4 d6 Nonmorti brancolano verso i PG. Non sembrano averli visti.
- 5 Tracce di Incontro: una Serpefauce morta a terra vicino a uno strano uovo.
- 6 Un piccola scossa sismica fa tremare l'edificio. Poi torna il silenzio.

*Statistiche come uno Scorticatore.

BESTIARIO

Questa breve selezione di mostri contiene tutte le informazioni necessarie per giocare "Ombre e Fango". Segue una lista delle capacità speciali menzionate in questa quickstart:

Corazzato (X): La Creatura dispone di armatura, che può usare X volte per negare i danni.

Divorare: Usando 2 Rovina il Mostro è in grado di ingoiare per intero bersagli fino a una taglia più piccola. Questi subiscono automaticamente d6 danni a Turno a meno che non si liberino (Test Vigore).

Furia (X): La Creatura può spendere fino a X Rovina per fare attacchi extra.

Furtivo: La Creatura ha Vantaggio ai Test di Furtività.

Movimento (X): La Creatura ha capacità di movimento particolari.

Orda: Effettua un solo attacco, con bonus pari a tutte le creature dello stesso tipo adiacenti al bersaglio.

Portata (X): La creatura può attaccare in mischia fino alla distanza indicata.

Resistente (X): La Creatura è resistente (danno dimezzato) a uno o più tipi di danno.

Spiritus Mortis: Spendendo 6 Rovina, soffia una nube oscura che si propaga fino a distanza VICINA in un cono con base di pari distanza. Tutte le creature al suo interno subiscono immediatamente una ferita (tirare sulla tabella).

Taglia Grande: +10 Resistenza Massima.

Taglia Enorme: +20 Resistenza Massima, Vantaggio Test di Vigore.

NONMORTI



Cadaveri rianimati in vario stato di decomposizione. La loro forza è nel numero. Recentemente si inizia a vociferare di strani nonmorti senzienti avvistati oltre le paludi salmastre...

RANGO: 1

RESISTENZA: 5

FEROCIA: +0

ROVINA: 2

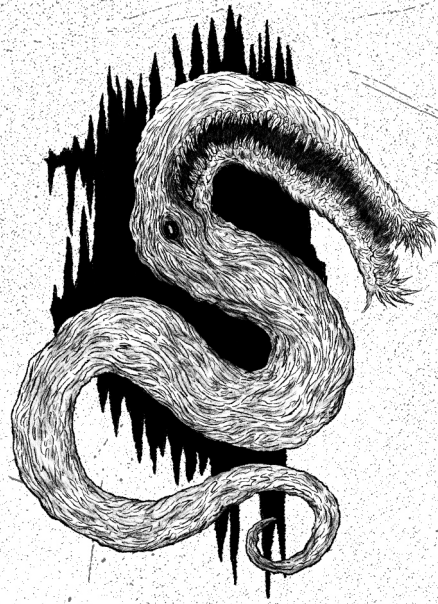
CAPACITÀ SPECIALI: Resistente (C), Orda





SCORTICATORI

SERPEFAUCE



Esseri crudeli e meschini, orribilmente mutati dalla Rovina, che infestano in genere zone paludose e vicino all'acqua. Possono variare molto nell'aspetto, ma condividono tutti alcune caratteristiche: grandi occhi bulbosi, pelle umidiccia e squamata a tratti, zampe palmate. Sono chiamati in questo modo per l'abietta abitudine di scuoiare le loro vittime e indossarne le pelli per mantenere alto il grado di idratazione del loro fragile derma. In combattimento prediligono agguati e tattiche mordi e fuggi. Combattono con strumenti rudimentali, per lo più fatti d'ossa.

Pochi esempi di quanto la Rovina possa arrivare a pervertire la natura sono più emblematici delle Serpefauci: un tempo innocui boscioni di campo, oggi sono creature giganti capaci di ingoiare un umano intero: le loro fauci si aprono per quasi metà della loro lunghezza, rivelando file multiple di denti aguzzi come rasoi. I pochi sopravvissuti testimoni di questa abominevole capacità raccontano che la cosa peggiore sono le grida di chi viene masticato vivo da queste oscenità. Dai denti di una Serpefauce si possono ricavare punte di freccia o pugnali, a seconda della dimensione.

RANGO: 1
RESISTENZA: 5
FEROCIA: +0
ROVINA: 2
CAPACITA' SPECIALI: Furtivo

RANGO: 3
RESISTENZA: 60
FEROCIA: +2
ROVINA: 6
CAPACITA' SPECIALI: Gigante, Divorare



MÖDR

RANGO: 5
RESISTENZA: 55
FEROCIA: +4
ROVINA: 10
CAPACITÀ SPECIALI:
Taglia Enorme
Spiritus Mortis
Furia (2)
Portata (VICINA)
Corazzato (2)
Movimento (Arr.)



Mödr è tutto ciò che non si vorrebbe mai neppure immaginare. Un tempo fu una potente Matriarca degli Spettri, tra le più devote agli Spiriti. Come premio per la sua fedeltà, Essi l'hanno resa uno dei Loro servi più potenti. Ha l'aspetto di un enorme cervo il cui scheletro pare sia stato rivoltato dall'interno; le sue orribili zampe, con zoccoli affilati come rasoi, si muovono fluide come tentacoli, trasportando il suo enfio corpo su qualsiasi superficie. In combattimento usa i suoi molti arti per sferrare attacchi rapidi ad ampia portata, ma il suo potere più terribile è lo Spiritus Mortis.



LA CASERMA

