



REVISIONE 2018.03.01

CREDITI

Autori

Luigi D'Acunto, Mirko Biagiotti

Grafica e impaginazione

Mirko Biagiotti

Editore

Myth Press

SOMMARIO

Crediti	1
Introduzione	2
► Che cos'è e come si usa?	2
► Formato digitale	2
► Altre informazioni utili	2
Manuale di gioco	3
► Ambientazione	3
► Personaggi	3
► Come Giocare	3
► Equipaggiamento	5
► Capacità Speciali	6
► Narrazione	6
Scheda del personaggio	7
Note personali	8

Disclaimer

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

Questo documento è distribuito attraverso la licenza

Creative Commons BY-NC-ND 4.0

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

Incubus: Gioco di Ruolo

EDIZIONE PRIMA

REVISIONE PRECEDENTE 2017.11.01

www.incubusrpg.com

info@incubusrpg.com

www.mythpress.eu

info@mythpress.eu

Copyright © 2018



INTRODUZIONE

Che cos'è e come si usa?

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

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

Formato digitale

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

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

CONTENUTO

MANUALE DI Gioco

1 Ambientazione

» Nessun Intervento.

2 Personaggi

» Nessun Intervento.

3 Come Giocare

» Carattere

» Pagina 32

» **colonna di destra, paragrafo primo:**

- La descrizione:

“Il Carattere è una peculiarità descritta attraverso due, massimo tre aggettivi.”

Cambia in:

“Il Carattere è una peculiarità descritta con almeno due aggettivi.”

» Pagina 32, 33

» **La lista dei caratteri viene sostituita con la seguente:**

- **Accomodante:** conciliante, condiscendente, remissivo.
- **Allegro:** che è abitualmente lieto e sereno, gioioso, contento.
- **Amichevole:** cordiale, affabile, benevolo.
- **Bugiardo:** menzognero, che ha il vizio di mentire.
- **Compassionevole:** comprensivo e soccorrevole rispetto ad uno stato penoso.
- **Cupo:** taciturno, chiuso, pensieroso, silenzioso.
- **Deciso:** risoluto, determinato, fermo, un individuo che agisce con prontezza.
- **Difficile:** insopportabile, intollerabile, scontroso, incontentabile, dal carattere intrattabile; che ha o dimostra poca affabilità e socievolezza, ombroso, rustico.
- **Diplomatico:** una persona accorta, cauta nelle decisioni.
- **Diretto:** esente da indugi, incertezze, reticenze, schietto, una persona che non ha peli sulla lingua.
- **Disonesto:** corrotto, fraudolento, privo di onestà e di rettitudine morale, una persona sgradevole dalle abitudini criminali.
- **Dominante:** che vanta un'autorità o un'importanza eccezionale e indiscussa.
- **Egocentrico:** individualista, che si pone al centro di ogni esperienza, relazione e simili, riconducendo tutto al proprio io.
- **Forte:** energico, risoluto, deciso, determinato, animoso, che è in grado di affrontare o sopportare le avversità.
- **Intransigente:** una persona inflessibile nelle proprie regole e idee.
- **Iracondo:** che si adira facilmente, che è naturalmente portato all'ira, irascibile, iroso.
- **Malleabile:** docile, arrendevole, facile da convincere.
- **Misanthropo:** che conduce vita ritirata e in solitudine, di carattere poco socievole, chiuso ai rapporti umani.
- **Onesto:** leale, probo, un individuo che evita di compiere azioni illegali.
- **Permissivo:** una persona che concede troppa libertà.
- **Puntiglioso:** che agisce per puntiglio, ostinato nel fare, nel volere, nel sostenere una cosa per partito preso, per amor proprio o per orgoglio.
- **Superficiale:** persona frivola, che non va a fondo nelle cose.
- **Testardo:** ostinato, caparbio, che agisce senza ascoltare i consigli degli altri.

- **Umile:** modesto, cosciente dei propri limiti, che non si dà arie.
- **Volubile:** incostante, instabile, variabile, mutabile, mutevole, una persona che cambia idea facilmente.

» Competenze

» Pagina 40

» Tabella Competenze

- È erroneamente presente la *Competenza di Maestria (Saltare)*:

» Competenze in Ego

- **Ego (Camuffare):** (...) *Sistema:* la durata del camuffamento è pari, in minuti, al valore di **EGO**; se la competenza viene usata tramite la spesa di *Punti Azione*, la durata sarà pari alla metà di questo valore. Se il personaggio cerca di camuffarsi in qualcun altro ed interagire con chiunque possegga un livello di interazione sociale pari o superiore ad "Amichevole" (*vedere Tabella: status interazioni sociali, pagina 127*) con il soggetto del camuffamento, dovrà effettuare un ulteriore *Check* di **Ego (Camuffare)** con MCk +15 per non essere scoperto. Ogni *Grado* posseduto aumenta il tempo della durata di un numero di minuti pari al **Bonus EGO**.

» Pagina 41

» Competenze in Ego

- **Ego (Mentire):** il personaggio è un abile mistificatore, sa ben circuire con le parole ed è anche in grado di capire quando qualcuno sta mentendo. *Sistema:* passiva; ogni *Grado* posseduto si aggiunge ai gradi posseduti nella competenza **Ego (Camuffare)**.
- **Ego (Recitare):** il personaggio sa interpretare un'opera teatrale, cinematografica, radiofonica o televisiva, o una parte di un'opera che ha imparato a memoria. *Sistema:* passiva; ogni *Grado* posseduto si aggiunge ai gradi posseduti nella competenza **Ego (Camuffare)**.
- **Ego (Volontà):** quando il personaggio è sottoposto ad un particolare stress è possibile che venga richiesta una prova per ignorare le cause o gli effetti di tali situazioni. *Sistema:* tranne quando specificato diversamente, superare una prova permette al personaggio di ignorare gli effetti di una situazione avversa per un numero di *Turni* pari al **Bonus EGO**. Ogni *Grado* posseduto aumenta di 1 il numero di *Turni*.

» Competenze in Maestria

- **Maestria (Acrobazie):** (...) *Sistema:* Oltre al normale utilizzo questa *Competenza* può essere usata anche per evitare un attacco di *Combattimento Ravvicinato*, se usata in questo modo, insieme al successo del *Check* devono essere spesi 2 *Punti Azione*.

» Pagina 42

» Competenze in Maestria

- **Maestria (Colpo Mirato Critico):** Aumenta l'efficacia di un colpo mirato durante un *Combattimento Ravvicinato* o un *Combattimento a Distanza*. *Sistema:* durante un tentativo di *Colpo Mirato* il personaggio può decidere di infliggere il 150% dei *Danni dell'Arma*. Ogni *Grado* posseduto si somma al MCk per diminuire la difficoltà nel compiere il *Check* di **Resistenza (Concentrazione)** durante un tentativo di *Colpo Mirato*. Spendendo 3 *Punti Azione*, il MCk derivante dai gradi raddoppia la sua efficacia.

» Pagina 43

» Competenze in Maestria

- **Maestria (Parare):** (...) *Sistema:* dopo aver effettuato con successo un *Check*, sarà possibile spendere 1 *Punto Azione* per ogni attacco che si vuole parare. Il personaggio può inoltre decidere di attivare questa *Competenza* durante il suo turno, così da guadagnare un +1 alla *Difesa* per l'intera scena. Ogni due *Gradi* a partire dal 1°, il personaggio guadagna un ulteriore modificatore di +1 (massimo +3) alla *Difesa*
- **Maestria (Riflessi):** (...) *Sistema:* Spendendo 1 *Punto Azione* ogni *Grado* posseduto aumenta di +5 il modificatore alla *Prontezza*.

» Pagina 46» **Competenze in Resistenza**

- **Resistenza (Concentrazione)**: (...) **Sistema**: tranne se diversamente espresso, è necessario spendere 1 Punto Azione per ogni MCk segnato nella Competenza sulla quale si intende rimanere concentrati.
- **Resistenza (Movimento Veloce)**: (...) **Sistema**: passiva; il Movimento del personaggio è aumentato di 1. È inoltre possibile eseguire un Check e spendere 1 Punto Azione al fine di raddoppiare il Movimento per un'intera scena. Ogni Grado posseduto aumenta di 1 il Movimento del personaggio durante la scena.
- **Resistenza (Nuotare)**: (...) **Sistema**: non è possibile usare questa Competenza tramite la sola spesa di Punti Azione. Un fallimento porta il personaggio ad arrestare il suo movimento, due fallimenti consecutivi faranno scivolare il personaggio sotto la superficie del liquido.

» **Combattimento**» Pagina 52» **Basi di combattimento:**

- Se l'Attacco Modificato è maggiore della Difesa Modificata, il Danno inflitto è pari alla differenza tra il Danno Modificato e la Riduzione Danno, con un minimo di 1.

» **Progressione**» Pagina 54» **Incrementi Esperienza:**

- La descrizione si amplia nel seguente modo:
- (...) Per migliorare le Capacità Speciali è possibile spendere iEsp specifici degli Attributi che compongono la riserva di Requisiti necessari per accedere alla Capacità Speciale stessa. Per migliorare il Fanatismo, invece, è possibile spendere unicamente gli iEsp Generici, guadagnati attraverso l'interpretazione o altre ricompense decise dal Narratore.

4 Equipaggiamento» **Tabella: Equipaggiamenti vari**» Pagina 56, 57» **Vengono aggiunti i seguenti oggetti:**

- Contatore Geiger:
Risorse: 3;
Descrizione: è uno strumento che misura radiazioni provenienti da varie tipologie di decadimento. Molti viaggiatori delle Outlands ne fanno largo utilizzo per evitare passare in zone altamente contaminanti.

» **Armi**» Pagina 57» **Danno**

- Tutto il paragrafo viene sostituito dalla seguente descrizione:
Identifica il Danno Arma. Questo valore usato per determinare il Danno Modificato e l'Attacco Modificato come descritto nel Capitolo Terzo: Come Giocare (pagina 52, 53).

» **Integrità**

- Tutto il paragrafo viene sostituito dalla seguente descrizione:
Identifica l'Integrità dell'Arma se sottoposta ad eventuali attacchi diretti, la Riduzione Danni dell'Arma è pari al doppio di questo valore. Quando l'Arma viene danneggiata Integrità e Riduzione Danni si riducono di conseguenza. Quando l'Arma raggiunge Integrità zero, è rotta ed inutilizzabile.

» Munizioni

» Pagina 67

» **Cella di Potenza**

- Tutto il paragrafo viene sostituito dalla seguente descrizione:

Cella di Potenza: una cella di potenza mantiene solitamente una carica pari a 100 ed un Tempo di ricarica pari ad 1 giorno. Può essere forzata con una Carica massima aggiuntiva pari al 50% del suo massimale superando un Check di Intelligenza (Elettronica): se il Check fallisce, la Cella si scaricherà completamente e sarà necessario attendere di nuovo il Tempo di Ricarica. Se il risultato del Check fosse 100 sul dado, la Cella esploderà, causando Danno 20 di tipo Elettrico a tutti i bersagli e gli oggetti nel raggio di due metri. La Cella di Potenza può anche essere fatta esplodere volontariamente, ma per farlo va eseguito un Check di Intelligenza (Informatica) per superare la protezione e successivamente uno di Intelligenza (Elettronica) per manometterla secondo le proprie esigenze. Se anche uno solo dei Check dovesse fallire la Cella di Potenza si romperà irrimediabilmente, diventando del tutto inutilizzabile. Di seguito sono riportate le caratteristiche della Cella di Potenza.

» Oggetti Protettivi

» Pagina 67

» **Riduzione Danno**

- Tutto il paragrafo viene sostituito dalla seguente descrizione:

Riduzione Danno [RD]: indica la quantità di danni assorbiti dall'oggetto protettivo. Questo valore si va a sottrarre al Danno Modificato.

5 Capacità Speciali

» Culto Sidera

» Pagina 94

» **Richiamo di Saga**

- Tutto il paragrafo sul **Sistema** viene sostituito dalla seguente descrizione:

Sistema: Il personaggio può richiamare un numero di creature animali pari a 1 per FAN come riportato nella Tabella: Tipi di creatura richiamata. Queste creature obbediranno ad un singolo comando del personaggio. La tipologia delle Creature scelte dovrà essere conforme all'habitat in cui si trova il personaggio; per esempio, in una savana, potrà essere richiamato una leone ma non un orso polare; allo stesso modo le creature acquatiche non potranno essere evocati in un ambiente non idoneo: uno squalo non potrà mai comparire sulla terra ferma, un'antilope non apparirà sott'acqua. Ad ogni turno il personaggio può cambiare la tipologia di comando da lui imposto, ma per farlo dovrà effettuare un Check di Resistenza (Concentrazione). Se il Check dovesse fallire la Capacità avrà termine. Ogni Grado posseduto nella Capacità aumenta di +1 per FAN il numero di creature richiamabili.

6 Narrazione

» Dinamiche Avanzate

» Pagina 128

» **Combattimento**

- Viene aggiunta una nuova regola: **[novità]**

Azione Contrapposta

Nei casi in cui sia necessario contrastare le azioni di qualcuno potrebbe essere necessario effettuare una *Azione Contrapposta o di Contrasto*. In questo caso il Check viene effettuato da chi ha il *Valore Attributo* più basso, al quale verrà aggiunto un **MCK** pari alla differenza tra i Valori Attributo dei due contendenti.

Per esempio: Maya vuole liberarsi dalla stretta di un Predone, per farlo dovrà fare uso della sua Competenza di Potenza (Armi di Corpo a Corpo); Maya ha Potenza 42 e il Predone invece possiede Potenza 58. Il giocatore che muove Maya esegue un Check di Potenza (Armi di Corpo a Corpo) con un MCK di +16.

Nel caso in cui i contendenti avessero il medesimo Valore Attributo si seguono le regole base della Prontezza.

CONTENUTI EXTRA

A) Scheda del Personaggio

la scheda del personaggio viene sostituita con la nuova versione, scaricabile dalla sezione *downloads* del sito ufficiale: incubusrpg.com; Alcune delle diciture presenti nel libro sono state modificate per migliorare la comprensione. Di seguito sono spiegate le corrispondenze.

» Pagina 1

» **Sezione Attributi Primari**

- Bonus Attributo → Bonus.

» **Sezione Attributi Secondari**

- Difesa Parziale → Difesa Base.

» **Sezione Combattimento**

- Attacco Parziale → Bonus Attributo.
- Danno Parziale → Danno Arma.
- Attacco Modificato → Attacco.
- Danno Modificato → Danno.
- Difesa Parziale → Difesa Base.
- Difesa Modificata → Difesa.
- Integrità Modificata → Integrità.

» **Sezione Competenze**

- MCk → Check

Per una maggiore praticità questo campo è stato trasformato; invece di riportare il Modificatore al Check della Competenza, riporta il Valore finale sul quale effettuare le prove, già compreso dei vari modificatori statici.

» Pagina 2

» **Sezione Capacità**

- Usi giornalieri → Usi.
- Check (nuovo)

Il campo Check consente di riportare il Valore finale sul quale effettuare le prove, già compreso dei vari modificatori statici.

INCUBUS

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

REVISIONE 2018.07.01

CREDITI

Autori

Luigi D'Acunto, Mirko Biagiotti

Grafica e impaginazione

Mirko Biagiotti

Editore

Myth Press

SOMMARIO

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

Disclaimer

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

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

[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Incubus: Gioco di Ruolo

EDIZIONE PRIMA

REVISIONE PRECEDENTE 2018.03.01

www.incubusrpg.com

info@incubusrpg.com

www.mythpress.eu

info@mythpress.eu

Copyright © 2018



INTRODUZIONE

Che cos'è e come si usa?

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

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

Formato digitale

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

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

CONTENUTO

MANUALE DI Gioco

1 Ambientazione

» Nessun Intervento.

2 Personaggi

» Nessun Intervento.

3 Come Giocare

» Competenze

» Pagina 41

» Competenze in Maestria

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

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

» Pagina 43

» Competenze in Maestria

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

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

» Pagina 46

» Competenze in Resistenza

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

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

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

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

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

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

» Combattimento

» Pagina 52

» **Basi di combattimento:**

- Aggiunta sub-sezione "Danni e integrità".

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

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

4 Equipaggiamento

» Armi

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

» Oggetti Protettivi

» Pagina 67

» **Cuoio**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Tagliente, Termico, Elettrico.

5 Capacità Speciali

» Culto Kneter

» Pagina 86

» **Ingombro**

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

» Pagina 90

» **Motus Mutatus**

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

» **Riparare**

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

» Culto Sidera

» Pagina 95

» **Assimilare Essenza**

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

» Dinastia Denart

» Pagina 101

» **Siero**

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

» **Dinastia Dogi**» [Pagina 104](#)» **Percezione del Flusso Dati**

- la descrizione: “(...) ogni tipo di onde radio e altri sistemi di comunicazione. (...)” è sostituita da:
“(...) onde radio nell’etere emesse da apparati di comunicazione e altri sistemi simili. (...)”

» [Pagina 105](#)» **Manipolare Flusso Dati**

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

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

“Direzione: può bloccare o modificare la direzione.”

» [Pagina 105](#)» **Multithread**

- La descrizione di amplia nel seguente modo:

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

» [Pagina 110](#)» **Realtà****• *Viene aggiunta la possibilità di causare Danni.***

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

» **Dinastia Gerush**» [Pagina 111](#)» **Potenziamento**

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

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

» [Pagina](#)» **Nanobot Tattici**

- il paragrafo si modifica in questo modo:

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

6 Narrazione» **Nessun Intervento.**

CONTENUTI EXTRA

A) Scheda del Personaggio

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

INCUBUS

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

REVISIONE 2018.09.01

CREDITI

Autori

Luigi D'Acunto, Mirko Biagiotti

Grafica e impaginazione

Mirko Biagiotti

Editore

Myth Press

SOMMARIO

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

Disclaimer

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

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

[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Incubus: Gioco di Ruolo

EDIZIONE PRIMA

REVISIONE PRECEDENTE 2018.03.01

www.incubusrpg.com

info@incubusrpg.com

www.mythpress.eu

info@mythpress.eu

Copyright © 2018



INTRODUZIONE

Che cos'è e come si usa?

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

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

Formato digitale

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

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

CONTENUTO

MANUALE DI Gioco

1 Ambientazione

» Nessun Intervento.

2 Personaggi

» Nessun Intervento.

3 Come Giocare

» Competenze

» Pagina 41

» Competenze in Maestria

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

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

» Pagina 43

» Competenze in Maestria

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

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

» Pagina 46

» Competenze in Resistenza

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

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

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

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

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

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

» Combattimento

» Pagina 52

» **Basi di combattimento:**

- Aggiunta sub-sezione "Danni e integrità".

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

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

4 Equipaggiamento

» Armi

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

» Pagina 58

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

- Perforante

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

» Munizioni

» Pagina 66

» **Freccia, Freccia M1**

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

» **.45 Magnum**

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

» **.233 St - H**

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

» **.233 SB**

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

» **.306 St - A**

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

» Oggetti Protettivi

» Pagina 67

» **Cuoio**

- Protegge soltanto da un Danno di tipo: Tagliente.

» **Kevlar**

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

» **Maglia**

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

» **Piastra**

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

» **Rinforzo**

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

» **Scudo**

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

5 Capacità Speciali

» Culto Asura

» [Pagina 80](#)

» Vendetta

- Mantenimento: sì.

» Culto Kneter

» [Pagina 86](#)

» Ingombro

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

» [Pagina 90](#)

» Motus Mutatus

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

» Riparare

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

» Culto Sidera

» [Pagina 95](#)

» Assimilare Essenza

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

» Dinastia Denart

» [Pagina 101](#)

» Siero

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

» Dinastia Dogi

» [Pagina 104](#)

» Percezione del Flusso Dati

- la descrizione: “(...) ogni tipo di onde radio e altri sistemi di comunicazione. (...)” è sostituita da:
“(...) onde radio nell’etere emesse da apparati di comunicazione e altri sistemi simili. (...)”

» [Pagina 105](#)

» Manipolare Flusso Dati

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

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

“Direzione: può bloccare o modificare la direzione.”

» [Pagina 105](#)

» Multithread

- La descrizione di amplia nel seguente modo:

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

» Pagina 110» **Realtà**

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

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

» **Dinastia Gerush**» Pagina 111» **Potenziamento**

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

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

» Pagina» **Nanobot Tattici**

- il paragrafo si modifica in questo modo:

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

6 Narrazione» **Nessun Intervento.****CONTENUTI EXTRA****A) Scheda del Personaggio**

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