

KILL BANE

GUERRIGLIA TERRORISTICA IN SETTING HI-FANTASY

Massimo Spiga

Kill Bane

Guerriglia terroristica in setting Hi-Fantasy

CAOTICO NEUTRALE - VOLUME #2

Heisenb3rg Studio
www.massimospiga.it

Versione Alpha 1.0

LA SERIE

Caotico Neutrale è una collana di minigiochi, moduli, regole opzionali, approfondimenti e avventure per giochi di ruolo. Nasce per proporre nuovi sistemi o accessori universali per RPG in maniera sintetica ed efficiente; è pensata per i veterani del settore, come serbatoio di idee. Se il materiale in questo volume ti piace, testalo con i tuoi amici e contattami per comunicarmi il risultato del playtest.

Questo volumetto è distribuito sotto licenza Creative Commons (Attribuzione, Condividi allo stesso modo, 4.0, Internazionale): sei libero di personalizzarne i contenuti, aggiornarli, ampliarli.

Volumi precedenti
Indie Movie

Massimo Spiga, scrittore, fumettista, traduttore, è autore dei romanzi *Generazione Y* (2012) e *Domani - Cronaca del Contagio* (2013) e dei fumetti *Made in Italy - L'Infame* (2006), *Freak III* (2008), *Backstage* (2009), *Bubble Shock* (2011). Una sua novella è presente nell'antologia *Nyx - Racconti della notte* (2010). Tra le sue traduzioni principali, i testi *Codici Nomadi Vol.1* di Erik Davis e *Lovecraft Zero*. La sua astronave base è www.massimospiga.it.

INTRODUZIONE

Kill Bane è un modulo universale che puoi aggiungere alla tua campagna high fantasy in corso. Il suo obiettivo è quello di simulare un fronte di guerriglia terroristica all'interno del regno in cui agiscono i tuoi PG; il conflitto tra le autorità e il culto di Bane arricchirà di pericolo e confusione il tuo setting, rendendolo più dinamico. Con *Kill Bane*, la tua campagna assumerà l'aspetto di una partita a un videogame strategico

Alpha!

Questo gioco è in fase alpha: si trova in uno stato puramente concettuale e non è stato ancora playtestato. Se ti interessa e vuoi contribuire al suo sviluppo, cerca su massimospiga.it la scheda del gioco e segui le indicazioni lì presenti.

come *X-Com – Enemy Unknown*: le normali avventure saranno scandite da brevi momenti tattici in cui i PG svestiranno i panni dei loro personaggi e incarnaeranno i membri del Consiglio Privato del monarca. Potranno prendere decisioni su come affrontare la serpe in seno al regno e, in base a queste scelte, la stessa geografia politico-militare del regno potrebbe mutare. La repressione del culto di Bane, la prevenzione o la punizione delle sue stragi, l'indagine sui suoi sostenitori interni ed esterni, lo svelamento dei suoi infiltrati costituirà un filo conduttore che rimarrà sullo sfondo della tua campagna per varie sessioni di gioco, finché la minaccia non sarà stroncata e il Dio del Terrore sconfitto.

Per iniziare

Kill Bane si innesta su una campagna già in corso. È un modulo pensato come universale, quindi prescinde dal livello dei personaggi o dalle meccaniche di gioco. Richiede l'uso di d6, d10 e d20 e, per comodità, un certo numero di counter da piazzare sulla mappa dell'ambientazione (al termine del volume è presente una scheda che può farne le veci). Questo testo è inteso soltanto per gli occhi del DM.

IL NEMICO

Bane è il Dio della Tirannia, del Terrore e dell'Odio, ripescato dalle origini del setting *Forgotten Realms* e morto durante gli eventi apocalittici che scandirono il passaggio alla seconda edizione di *AD&D*. L'abbiamo scelto come omaggio a questa monumentale ambientazione, ma

della sua forma originale conserveremo soltanto il nome. Le caratteristiche essenziali del culto sono queste: è militarmente inferiore al regno in cui si innesta, proviene da una storia di scontri sanguinosi con esso e da una sconfitta storica (culminata con la morte del Dio), è dotato di agenti sotto copertura e spalleggiatori sia nella classe dirigente che nel popolino, è dotato di potenti magie, non è ufficialmente riconosciuto dalla monarchia – sebbene sia tollerato (in forma semi-segreta) a causa della sua diffusione tra svariate minoranze della popolazione. L'obiettivo del culto è scatenare una campagna di atrocità, stragi e assassinii, con un duplice obiettivo: terrorizzare la popolazione del regno, in modo tale da spingere i suoi regnanti verso un dominio sempre più dispotico e paranoico, e radicalizzare i propri sostenitori, ampliandone il

bacino, in conseguenza della feroce repressione scatenata dal monarca. L'incremento di Odio, Terrore e Tirannia nella società porteranno, eventualmente, alla reincarnazione del Dio e alla rinascita del suo avatar. Per creare il tuo culto, stabilisci i seguenti aspetti:

Concept - Un paragrafo che stabilisca origine e natura del culto.

Volto - Un leader, papa, eroe o "volto pubblico" del culto.

Cultisti - Descrivi in breve il cultista "tipo" e le minoranze (etniche o razziali, nel caso di non-umani) che fanno parte della sfera d'influenza del culto.

Fallout - Descrivi cosa accadrà al regno se il culto raggiunge il suo obiettivo. Il fallout non dev'essere uno scenario talmente apocalittico da porre fine alla campagna, ma abbastanza significativo da lasciare un

suo segno permanente nella storia del regno.

Propaganda e Minaccia - La prima rappresenta la presa sociale e culturale del culto, mentre la seconda la sua forza militare. Sono rappresentate da un numero. **Per ogni 10 punti Minaccia, i giocatori avranno un +1 a tutti i check (vedi sotto). Per ogni 10 punti di Propaganda, un "lupo solitario" compirà un attacco supplementare per ogni round (idem).** Quando inizia *Kill Bane*, entrambe saranno a 7.

Regole opzionali: Sentiti libero di sostituire il culto di Bane con qualsiasi altra organizzazione - già presente nella tua campagna - che possa svolgere un ruolo affine. Può trattarsi di un movimento politico, come gli indipendentisti Stormcloak di *The Elder Scrolls: Skyrim*, i Figli dell'Arpia di *A Song of Ice and Fire*,

un ramo bastardo della casata reale, oppure di una setta religiosa: il culto della Saggezza Stellare lovecraftiano, una variante medievale della Massoneria, un fronte anabattista, una congrega di streghe. Se scegli di percorrere questa via, stabilisci un *concept*, un *volto*, dei *cultisti*, un *fallout* per il tuo fronte personalizzato e, poi, assegnagli il punteggio di *propaganda* e *minaccia*. Potrebbe essere interessante avere addirittura un fronte terrorista la cui linea è positiva (i.e. porre fine al feudalesimo): i giocatori si troverebbero in una situazione interessante.

GUERRA AL TERRORE

Kill Bane inizia in sordina. Inserisci dei piccoli eventi collaterali nell'avventura (o in varie avventure) in corso, i quali testimoniano un' indefinita e imminente minaccia. I

popolani, ad esempio, riferiscono di aver fatto strani sogni e di aver paura di dormire. Oppure, strane impiccagioni notturne adornano le strade della città: sul torace delle vittime è inciso un oscuro simbolo esoterico. Al termine di un'avventura, e in maniera totalmente scorrelata da essa, il culto compie il suo primo attacco pubblico. Potrebbe trattarsi di un portale verso l'Abisso aperto sopra la basilica cittadina, di una celebrazione di trionfo regale colpita da una tempesta di fuoco, di un epidemia di peste in cui le piaghe dei morenti cantano il nome di Bane. Il primo attacco non deve necessariamente mettere in pericolo i PG: tuttavia, si tratta di una inequivocabile "dichiarazione di guerra" al regno.

Il Consiglio Privato

Alla fine di questa sequenza, i gio-

catori lasciano i loro personaggi e incarnano i membri del Consiglio Privato del monarca, riuniti per discutere l'emergenza. Questa è detta la *fase tattica*. Le casse reali offrono 20 *punti Prassi* da offrire ai quattro Lord che siedono con loro al tavolo. **Ogni Lord è da considerarsi come un'abilità**, con un suo punteggio, che sarà sottoposta a check quando necessario (ottenendo col dado un risultato inferiore al punteggio). I check di questo tipo si svolgono con 1d10. Ogni punto Prassi assegnato non è permanente: **può essere riassegnato ogni round** e il loro totale incrementerà con il passare del tempo (vedi sotto).

Lord della Milizia - Si occupa delle milizie cittadine e della guardia personale del re. Può gestire i patteggiamenti della città, gli arresti, il sistema giudiziario civile e, in senso

generale, ogni iniziativa poliziesca. Occasionalmente, può riunire i vassalli del re e condurre piccoli eserciti contro bersagli sensibili. Questo Lord incarna la repressione militare. **Un suo successo nei check fa aumentare la Propaganda del culto di un valore pari alla Minaccia prevenuta.**

Lord dei Sospiri - Si occupa della rete informale di spie, criminali e assassini al soldo della corona. Può raccogliere informazioni, sorvegliare persone o gruppi, misurare l'umore generale della popolazione, effettuare assassini mirati e diffondere voci menzognere. Questo Lord incarna l'intelligence sul campo. **Un suo successo nei check fa diminuire la Prassi del Lord (e il totale) di un punto ulteriore rispetto alla norma.**

Lord del Credo - È l'autorità religiosa del regno, il tramite tra la corona e la fede (o le fedi) dominanti. Può influenzare il popolino, effettuare iniziative di propaganda, sobillare pogrom contro le minoranze ritenute affini al culto di Bane, gestire i tribunali dell'Inquisizione. Questo Lord incarna la repressione psicologica e culturale. **Un suo successo nei check fa aumentare la Minaccia del culto di un valore pari alla Propaganda prevenuta.**

Lord delle Sfere - È la più alta autorità magica del regno, il tramite con tutte le scuole arcane. Si occupa della sovrintendenza sulle discipline esoteriche. Può svolgere ricerche sui rituali e gli incantesimi avversari, interrogare creature dei piani superiori, dissolvere portali verso l'Abisso e, occasionalmente, far piovere palle di fuoco sugli avamposti

avversari. Questo Lord incarna le operazioni di intelligence a distanza. **Un suo successo nei check fa diminuire la Prassi del Lord (e il totale) di un punto ulteriore rispetto alla norma.**

NOTA BENE: I Lord sono un maglio, non un bisturi. Ogni loro iniziativa è destinata a coinvolgere innocenti e produrre degli effetti collaterali sulla popolazione.

I Round

Al termine di ogni avventura della campagna, i giocatori svestono i panni dei loro PG e tornano al Consiglio Privato del monarca. Davanti a loro, il DM stende la mappa del regno.

Il DM tira 1d6 per stabilire quanti attacchi sono stati architettati dal culto durante la precedente avventura. In seguito, i **PG incrementa-**

no il totale dei loro punti Prassi di 2+1d6 e li assegnano ai loro Lord. Dopo, il DM passerà all'offensiva.

Tipi di attacco

Ogni attacco avrà come bersaglio una città del regno. Il DM potrà distribuirli come meglio crede. Tirerà **1d20 per stabilire la natura** di ogni attacco e dovrà scegliere, secondo ciò che reputa più interessante per la sua campagna, in che modo l'azione ha luogo.

1-5) *Influenza* - È un operazione mirata ad aumentare le conoscenze e la presenza sul territorio del culto. Ad esempio: i cultisti setacciano i quartieri bassi in cerca di nuovi converti, spiano le figure d'autorità del regno, studiano gli armamenti e l'organico delle milizie, sibilano blasfemie nei sogni della popolazione, intimidiscono i funzionari di basso

rango del regno.

Può essere respinto con: Credo, Sfere.
Effetto: +2 alla Propaganda, +1 alla Minaccia.

6-11) *Infiltrazione* - È un operazione mirata a penetrare segretamente le strutture del regno e sabotarle dall'interno. Ad esempio: i cultisti convertono, controllano con la magia o con il ricatto una figura d'autorità del regno, si fanno arruolare nelle milizie, accedono al clero regolare, portano nuove e radicali idee nelle scuole arcane, si propongono come tribuni della plebe, aprono taverne e bordelli.

Può essere respinto con: Milizia, Sospiri.
Effetto: +1 alla Propaganda, +2 alla Minaccia.

12-14) *Attacco mirato* - È un operazione che punta ad effettuare

spettacolari rapimenti o uccisioni “eccellenti”, tali da aumentare il senso d’insicurezza negli apparati del regno e nel popolino. Ad esempio: sequestri di alti sacerdoti, corpi ritrovati con sopra il marchio di Bane, cattura e tortura di importanti militari, attacchi contro le lady di corte o i membri secondari delle famiglie regnanti, sacrifici umani in pubblico.

Può essere respinto con: Credo, Sfere.

Effetto: +3 alla Propaganda.

15-17) *Terrore* – È un operazione pubblica e sfacciata, mirata a causare il maggior numero possibile di morti tra i sudditi del regno. Ad esempio: l’apertura di un portale per l’Abisso in città, fulmini e palle di fuoco sul mercato, incursioni in forze nei sobborghi, devastazione di celebrazioni civili o religiose.

Può essere respinto con: Milizia, So-

spiri.

Effetto: +3 alla Minaccia.

18-19) *Colonia* – Il culto edifica un nuovo avamposto (i.e. un dungeon) in un punto della mappa, oppure prende temporaneamente il controllo di una città che ha precedentemente messo in ginocchio (vedi sotto). Ad esempio: costruzione di una fortezza nera, “colpo di stato” armato contro le autorità locali, possessione di un vassallo da parte di un demone, apertura di un enorme portale nelle terre selvagge.

Può essere respinto con: Sospiri, Sfere.

Effetto: Le città più prossime hanno un +1 a tutti i check. L’effetto è cumulabile se più Colonie sono presenti nell’area.

20) *Contrattacco* – È un operazione mirata a colpire con il pieno delle forze magiche e militari un capo-

saldo del regno: la fortezza, la base o l'abitazione di uno dei Lord del Consiglio Privato del monarca.

*Può essere respinto con: **Zoom** (vedi sotto)*

Effetto: Il Lord colpito, se ucciso, sarà sostituito. Il suo attuale valore di Prassi sarà detratto dal totale.

Conflitto

Il Consiglio Privato può reagire ad ogni attacco mobilitando un Lord ed effettuando un check sulla sua Prassi. **Ogni check consuma un punto Prassi del Lord, sottraendolo quindi anche al totale.** In alternativa, se sia i giocatori che il DM lo desiderano (e la storia lo consente), **possono effettuare uno zoom e giocare la scena con i propri PG, determinandone nel normale gameplay il successo o l'insuccesso.** Se il DM vuole, lo Zoom può essere anche differito, e accadere all'im-

provviso nel corso della successiva avventura. I giocatori dovranno, inoltre, specificare qual'è l'esatta natura dell'intervento del Lord, e questo avrà un effetto narrativo sulla successiva avventura.

Se il check (o lo Zoom) hanno successo, l'attacco è sventato: il potenziale incremento di Propaganda o Minaccia causato dall'attacco sarà detratto dal totale del culto.

Se una città subisce più di 3 attacchi riusciti di fila, è da considerarsi in ginocchio ed è suscettibile di divenire una Colonia. Dopo 5 attacchi riusciti di fila, diviene automaticamente una Colonia. La capitale del regno non può diventare una Colonia. Puoi tenere traccia degli attacchi riusciti posizionando dei counter sulla mappa o nella scheda a pag. 17. Ogni Lord può tentare di **ricquistare** una città "colonizzata" con un check il cui modificatore negativo è

pari al numero di sconfitte in quella città. Il tentativo di riconquista consuma un numero di punti Prassi pari al modificatore negativo, che abbia o no successo.

Se la Prassi totale raggiunge zero, il Consiglio può eliminare un Lord e resettarla a 16: durante le avventure, ciò significherà che quel settore della società è in preda all'anarchia.

NOTA BENE: L'obiettivo principale di *Kill Bane* non è il semplice gioco che avrà luogo in fase tattica, ma l'effetto di queste scelte sulle regolari avventure dei PG. Se i giocatori annunciano la repressione militare contro un attacco Terrore in una determinata città e, per sorte, visiteranno quella città durante la loro normale avventura, saranno costretti ad affrontarne le ripercussioni a livello narrativo. Ciò che viene delineato in fase tattica accadrà

durante l'avventura successiva. Per comodità, il DM può segnarsi gli attacchi in un "diario di guerra", così da non dimenticarli.

DOPO LA MAREA DI SANGUE

Nel momento stesso in cui la Propaganda (o la Minaccia) del culto giunge a zero, esso è stato disarticolato nelle sue componenti fondamentali ed è destinato alla dissoluzione.

L'alba del Tiranno – Se si esaurisce prima la Minaccia, la maggior parte dei cultisti è stata spazzata via con la violenza.

Il Consiglio potrà effettuare uno Zoom nella base del culto e tentare di uccidere il suo Volto. Questa sessione sarà un *dungeon crawl* architettato dal DM. Dopo la morte del Volto, il culto avrà perso il suo

pilastro organizzativo e si dissolverà in bande di criminali comuni, mercenari, o piccoli gruppi di fanatici impegnati in isolati atti di barbarie. Il regno si sarà macchiato di atroci atti di repressione, e il monarca avrà perso ogni ascendente sulla popolazione. Sul regno governerà una feroce Tirannia e i sogni del monarca si tingeranno di rosso, facendolo lentamente scivolare nella follia.

L'alba dell'Odio – Se si esaurisce prima la Propaganda, il Consiglio potrà condurre gli alti eresiarchi del culto alla pubblica esecuzione. Il Volto fuggirà nel piano astrale e i PG, se vogliono, potranno inseguirlo e condurre uno Zoom sulla superficie del titanico cadavere di Bane (anch'esso un *dungeon crawl* architettato dal DM). Al loro ritorno, troveranno un regno impazzito dall'Odio, sconvolto da pogrom e linciaggi contro le

minoranze che facevano parte della sfera d'influenza di Bane. Il regno è diviso, il terrore e la paranoia dominano sovrane. Le aree periferiche del regno rumoreggiano per l'indipendenza, la popolazione impazzita acclama il re perché compia la grande strage di tutti coloro che hanno portato morte nel regno. Le loro famiglie, etnie e, nel caso di non-umani, intere razze saranno coinvolte nella brutale purga.

Il Dio sepolto – Nell'incredibile eventualità che Propaganda e Minaccia giungano a zero in contemporanea, il culto di Bane è stroncato sia sul piano militare che su quello culturale. Il suo sogno insanguinato è scomparso, le sue forze disperse. Il Volto del culto (dopo un adeguato Zoom, se il DM lo ritiene opportuno) sarà affrontato dai PG. Egli sarà condotto vivo nelle celle nere della

capitale, dove rimarrà per decenni o secoli. La rinascita di Bane sarà stroncata e le essenze mistiche del Dio morto rimarranno intrappolate nella sua mente, trasformando le sue giornate in sarabande grottesche e raccapriccianti di allucinazioni. Il Volto non invecchierà né dormirà più: passerà le giornate ad urlare, finché le stelle non torneranno nella giusta configurazione e la marea di sangue rimonerà.

Condizioni di sconfitta

Presenteremo due possibili scenari che fungano da esempio. Sentiti libero di sostituirli o aggiungerli al Fallout da te delineato nella fase di creazione del culto.

Malus Superest – Nel momento stesso in cui la Propaganda raggiunge 21, dal cadavere dell'ennesima vittima sacrificale nascerà il Mes-

sia Lebbroso, Padre e Madre delle Lame, figlio e anima di Bane. È un avatar della divinità rinata, un nuovo *villain* che troverà il modo di rendere la vita difficile all'intera umanità, in futuro. Il culto di Bane sarà così esteso da costringere il regno ad accettarlo come religione riconosciuta. Il Lord del Credo sarà messo a morte, i consiglieri saranno esiliati. Nella capitale sarà eretto il Sancta Sanctorum di Bane, in cui il Volto del culto prenderà il posto di nero pontefice.

Fuoco e sangue – Se la Minaccia raggiunge 21, il culto avrà forze sufficienti per cingere d'assedio la capitale, e i giocatori saranno costretti a compiere uno Zoom e mettere in scena quel critico momento con i loro PG. Comunque vada a finire per loro, l'intero Consiglio Privato sarà macellato, il monarca sarà as-

sassinato e il suo successore si insedierà. Il DM potrà scegliere quali delle città infestate dal culto si proclameranno indipendenti, neri bastioni su cui dominerà, sola e unica, la Legge di Bane.

Varianti

Kill Bane è stato pensato per ambientazioni high fantasy, ma la sua conversione ad altri generi è quantomai semplice. In contesti moderni o futuribili, il Consiglio Privato può essere sostituito da un board interforze dei servizi segreti e dell'esercito oppure da un'azienda privata, deputata ad operazioni coperte e guerriglia psicologica contro un singolo bersaglio. Il culto di Bane può essere sostituito da una setta cthuloida, delle forze aliene, delle cospirazioni di natura politica o delle reali organizzazioni terroristiche. Lasciamo al DM il divertimento di

effettuare le semplici conversioni simboliche per trasportare *Kill Bane* in nuovi ambiti. Inoltre, può essere giocato come microsistema *standalone*, che si appoggia sulle semplici regole di *Microscope* (Lame Mage Productions), o sistemi simili, per gestire gli Zoom.

BIBLIOGRAFIA E NOTE

Kill Bane è basato su *Ken Writes About Stuff - Majestic Overwatch* della Pelgrane Press e *Legacy - Life Among the Ruins* della UFO Press.

Usa il retro della scheda di fianco per registrare gli attacchi (ad esempio: «A Waterdeep, i cultisti hanno rapito sedici vergini e sono stati arrestati e bruciati al rogo dall'Inquisizione.») in modo da avere una cronologia del conflitto da sfruttare durante le avventure.

KILL BANE

PRASSI TOTALE

BASE 20

SOMMARIO

Milizie

Crede

Sospiri

Sfere

- 1) 1d6 di attacchi
- 2) 2+1d6 in più alla Prassi (tranne 1° rnd)
- 2) 1d20 per il tipo d'attacco, scegli città
- 3) Check 1d10 per ogni attacco

Lord

Sospiri e Sfere - Prassi spesa x2
Milizia - Infigge Propaganda
Crede - Infigge Minaccia

Attacchi

- 1-5) Influenza / +2Pr +1Mi / Cre, Sfe
6-11) Infiltrazione / +1Pr +2Mi / Sos, Mil
12-14) Attacco Mirato / +3 Pr / Cre, Sfe
15-17) Terrore / +3 Mi / Mil, Sos
18-19) Colonia / Speciale / Sos, Sfe
20) Contrattacco / Speciale / Zoom

Minaccia

BASE 7 / MAX 2 I

Propaganda

BASE 7 / MAX 2 I

CITTÀ COLPITE E COLONIE

+I CHECK OGNI IO

+I ATT OGNI IO