# Pacchetto Avventura Supereroi

## Informazioni di Ambientazione

* L'ambientazione è un mondo moderno in cui esistono e operano individui con abilità straordinarie, noti come "supereroi".
* Il periodo di tempo è il giorno attuale.
* Le posizioni possono includere grandi città, nascondigli e basi segrete e potenzialmente altre dimensioni o regni.
* I dettagli culturali e storici possono includere la storia e lo sviluppo della comunità dei supereroi e l'impatto sociale della loro esistenza.
* I temi possono includere l'uso e l'abuso di potere, la responsabilità che deriva dall'essere un supereroe e le sfide per mantenere un'identità segreta.

## Tratti dei Personaggi

### Concetti

| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | :---: | :----------------: | :--------: | : -------------------: | :--------------------: | :------------------: | :--------------------: | | 1 | Crociato Maledetto | Protettore Celeste | Cambiante Elementale | Artista Marziale | Millevolti | Piegatore di gravità | | 2 | Mentalista | Genio Tecnologico | Maestro Stratega | Cyber Samurai | Tessitore di sogni | Titano atomico | | 3 | Cavaliere Plasmatico | Maestro dell'invisibilità | Guerriero Telecinetico | Assassino Ombra | Cacciatore Soprannaturale | Controllore Elementale | | 4 | Eroe Alieno | Cronodominatore | Cavaliere Magico | Guerriero Solare | Salvatore Psichico | Maestro delle macchine | | 5 | Eroe Dimensionale | Conduttore Quantico | Crociato Ibrido | Protettore della Centrale Elettrica | Dinamo Elastica | Assorbitore di energia | | 6 | Illusionista | Tecnostregone | Maestro d'armi | Guardiano della gravità | Criomante | Distorsore della realtà |

### Abilità

| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Super forza | Volo | Teletrasporto | Mutaforma | Invisibilità | Super velocità |
| 2 | Rigenerazione | Elasticità | Proiezione energetica | Manipolazione delle dimensioni | Precognizione | Telecinesi |
| 3 | Controllo elementare | Generazione del campo di forza | Controllo mentale | Poteri curativi | Abilità psichiche | Tecnopatia |
| 4 | Comunicazione animale | Senso del pericolo | Abilità di hacking | Competenza nelle armi | Maestro detective | Competenza nelle arti marziali |
| 5 | Acrobazie | Tiro | Pensiero strategico | Diplomazia | Abilità linguistiche | Super agilità |
| 6 | Furtività | Immunità a determinati tipi di attacchi | Urlo sonico | Controllo sonoro | Manipolazione elettromagnetica | Geocinesi |

### Debolezze

| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Debolezza Elementale | Paura del fuoco | Reazioni allergiche | Campi energetici che assorbono energia | Claustrofobia | Arroganza |
| 2 | Paralisi | Dipendenza da attrezzature speciali | Vulnerabilità psichica | Dipendenza | Paura dell'acqua | Instabilità emotiva |
| 3 | Tocco letale | Coazione a dire la verità | Rabbia divorante | Paura del buio | Debolezza tecnologica | Mancanza di controllo sui poteri |
| 4 | Fattore di guarigione con effetti collaterali | Sovraccarico sensoriale | Insicurezza | Bassa autostima | Credulità | Incapacità di nuotare |
| 5 | Vulnerabilità alle basse temperature | Fobia di alcuni animali | Vista scarsa | Troppa fiducia | Paura delle altezze | Collari di smorzamento della potenza |
| 6 | Iperattività | Iper-empatia | Vendetta personale | Paranoia | Ingenuità | Iperprotettività dei propri cari |

### Attrezzature

| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Cintura multiuso | Rampino | Super vestito | Occhiali a raggi X | Jet pack | Bombe fumogene |
| 2 | Gilet in kevlar | Guanti con lame retrattili | Spara-ragnatele da polso | Occhiali a infrarossi | Scudo energetico | Stivali antigravitazionali |
| 3 | Disgregatore sonico | Hoverboard | Proiettore travestimento olografico | Congelare il raggio | Generatore di campo di forza portatile | Mantello antiproiettile |
| 4 | Dispositivo di occultamento | Guanti elettroshock | Polsini ammortizzanti | Guanti che migliorano la super forza | Dispositivo di viaggio nel tempo | Amplificatore psichico |
| 5 | Pozioni curative | Pistola a portale dimensionale | Dispositivo di assorbimento di energia | Casco per la lettura della mente | Dispositivo di manipolazione della gravità | Occhiali per la visione termica |
| 6 | Meccanismo di autodistruzione | Armatura nanotecnologica | Dispositivo di teletrasporto portatile | Stivali repulsori | Generatore di campo di forza personale | Strumenti di hacking |

## Regole speciali

* **Superpoteri**: se il superpotere dell'eroe è coerente con il contesto della situazione in cui viene utilizzato, fornisce un vantaggio automatico 1 volta al giorno. La risposta è automaticamente "Sì, e..." senza la necessità di consultare l'oracolo.
* **Punti eroe**: il protagonista inizia l'avventura con 3 punti eroe. Può spenderne uno per tirare di nuovo un risultato sfavorevole, o per tirare con vantaggio indipendentemente dagli svantaggi nella scena. I punti vengono ripristinati dopo un lungo riposo (all'inizio della prossima avventura).

## Fazioni

### La coalizione per la verità

* **Concetto:** Supereroi leggendari
* **Abilità:** Leadership, Controllo dei superpoteri
* **Debolezza:** Pressione pubblica
* **Attrezzatura:** cintura multiuso, comunicatore
* **Obiettivo:** proteggere la Terra da tutte le minacce
* **Motivo:** Sostenere la giustizia e la pace
* **Nemesi:** Voluttuoso, Sterminatore

### I Vendicatori

* **Concetto:** Gli eroi più potenti della Terra
* **Abilità:** lavoro di squadra, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** lotte intestine
* **Attrezzatura:** scudo, cintura multiuso
* **Obiettivo:** difendere la Terra da tutte le minacce
* **Motivo:** proteggere vite innocenti
* **Nemesi:** Timber, Capitan Tenebre

### I Meravigliosi

* **Concetto:** Mutanti in lotta per l'uguaglianza
* **Abilità:** Controllo della superpotenza, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Discriminazione
* **Attrezzatura:** Uniforme dei Meravigliosi, Cerebro
* **Obiettivo:** creare un mondo in cui mutanti e umani possano vivere insieme in pace
* **Motivo:** lottare per i diritti dei mutanti
* **Nemesi:** Micros, Meltdown

### Campioni in Erba

* **Concetto:** Giovani eroi in allenamento
* **Abilità:** Leadership, Controllo dei superpoteri
* **Debolezza:** Mancanza di esperienza
* **Attrezzatura:** Cintura multiuso, Comunicatore
* **Obiettivo:** proteggere la Terra da tutte le minacce
* **Motivo:** diventare la prossima generazione di eroi
* **Nemesi:** Blackstriker, L'Annientatore

### Gli Annientatori

* **Concetto:** Supercriminali uniti
* **Abilità:** Leadership, Controllo dei superpoteri
* **Debolezza:** combattimenti interni
* **Attrezzatura:** cintura multiuso, comunicatore
* **Obiettivo:** conquistare il mondo
* **Motivo:** Potenza e controllo
* **Nemesis:** La coalizione per la verità, Campioni in Erba

### Supercriminali Uniti

* **Concetto:** menti criminali
* **Abilità:** Leadership, Controllo dei superpoteri
* **Debolezza:** Identità segrete
* **Attrezzatura:** cintura multiuso, comunicatore
* **Obiettivo:** conquistare il mondo
* **Motivo:** Potenza e controllo
* **Nemesi:** I Vendicatori, I Meravigliosi

## PNG

### Capitano Nova

* **Concetto:** Supereroe cosmico
* **Abilità:** Controllo dei superpoteri, Leadership
* **Debolezza:** Solitudine
* **Attrezzatura:** Casco Nova, Starblaster
* **Obiettivo:** proteggere la galassia dalle minacce
* **Motivo:** servire e proteggere tutta la vita
* **Nemesi:** Starblight, Il Conquistatore

### Il Crociato Cremisi

* **Concetto:** Ricco supereroe
* **Competenze:** Gestione patrimoniale, Leadership
* **Debolezza:** Arroganza
* **Attrezzatura:** abito da crociato cremisi, cintura multiuso
* **Obiettivo:** combattere il crimine e proteggere gli innocenti
* **Motivo:** usare la sua ricchezza e le sue risorse per fare la differenza
* **Nemesi:** Il Barone, Blackout

### L'Ombra

* **Concetto:** Supereroe furtivo
* **Abilità:** furtività, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Identità Segreta
* **Attrezzatura:** Tuta Ombra, Pellet fumogeni
* **Obiettivo:** consegnare i criminali alla giustizia
* **Motivo:** usare le sue capacità per fare la differenza
* **Nemesi:** Lo Spettro, il Fantasma

### Il Cervellone

* **Concetto:** Supereroe geniale
* **Abilità:** Intelligenza, Tecnologia
* **Debolezza:** Distacco emotivo
* **Attrezzatura:** cintura multiuso, casco del Cervellone
* **Obiettivo:** usare la sua intelligenza per il miglioramento dell'umanità
* **Motivo:** usare la sua intelligenza per risolvere problemi
* **Nemesi:** Lo scienziato pazzo, il pensatore

### La Tempesta

* **Concetto:** Supereroe basato sulle condizioni meteorologiche
* **Abilità:** controllo meteorologico, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Temperamento
* **Attrezzatura:** tuta, Tempestosa
* **Obiettivo:** proteggere la Terra dai disastri naturali
* **Motivo:** usare le sue capacità per fare la differenza
* **Nemesi:** Il Re della Tempesta, Il Tempestoso

### La Fenice

* **Concetto:** Supereroe basato sul fuoco
* **Abilità:** controllo del fuoco, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Arroganza
* **Attrezzatura:** tuta fenice, uccello di fuoco
* **Obiettivo:** proteggere la Terra dalle minacce
* **Motivo:** usare le sue capacità per fare la differenza
* **Nemesi:** L'Inferno, La Fiammata

## Nemici

### Il Disintegratore

* **Concetto:** Criminale superpotente
* **Abilità:** Controllo della superpotenza, Addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Arroganza
* **Ingranaggio:** Energia Blaster, Generatore di campo di forza
* **Obiettivo:** diventare il criminale più potente del mondo
* **Motivo:** Potere e ricchezza
* **Nemesi:** La coalizione della verità

### Il Dominamente

* **Concetto:** Super criminale psichico
* **Abilità:** Telepatia, Lancio di illusioni
* **Debolezza:** Instabilità mentale
* **Attrezzatura:** amplificatore psichico, generatore di illusioni
* **Obiettivo:** controllare le menti del mondo intero
* **Motivo:** Potenza e controllo
* **Nemesi:** I Vendicatori

### Il Tempestoso

* **Concetto:** Supercriminale che controlla il clima
* **Abilità:** controllo meteorologico, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Dipendenza dalla tecnologia
* **Ingranaggio:** dispositivo di controllo meteorologico, Energy Blaster
* **Obiettivo:** diventare il dominatore del clima mondiale
* **Motivo:** Potenza e controllo
* **Nemesi:** La Tempesta

### Il meccanico

* **Concetto:** Supercriminale tecnologicamente avanzato
* **Abilità:** robotica, cibernetica
* **Debolezza:** Affidamento eccessivo alla tecnologia
* **Attrezzatura:** Eso-Tuta, Energy Blaster
* **Obiettivo:** diventare l'essere più potente del mondo
* **Motivo:** Potenza e controllo
* **Nemesi:** Campioni in Erba

### Il divoratore

* **Concetto:** Alieno superpotente
* **Abilità:** Controllo della superpotenza, addestramento al combattimento
* **Debolezza:** Fame di energia
* **Ingranaggio:** dispositivo di assorbimento di energia, generatore di campo di forza
* **Obiettivo:** consumare tutta l'energia del mondo
* **Motivo:** Sopravvivenza
* **Nemesi:** Gli Annientatori

### L'infettore

* **Concetto:** Parassita superpotente
* **Abilità:** Superpotere Controllo, Infezione
* **Debolezza:** Dipendenza dagli ospiti
* **Attrezzatura:** Ghiandole Infettive, Camuffamento
* **Obiettivo:** infettare e controllare tutta la vita sulla Terra
* **Motivo:** Sopravvivenza
* **Nemesi:** Supercriminali Uniti

## Luoghi

### Metropia

* Una vivace metropoli che funge da centro principale di attività nell'ambientazione del gioco.
* Ospita una popolazione diversificata di umani e mutanti, oltre a una varietà di aziende e organizzazioni.

### Jiston City

* Una città sporca e dominata dal crimine, nota per il suo governo corrotto e il potente mondo criminale.
* Ospita numerosi famigerati supercriminali.

## Central City

* La città più famosa del mondo, nota per il suo skyline iconico e la diversità culturale.
* È un importante centro commerciale e industriale, nonché un focolaio di attività di supereroi.

### The Harmony Post

* Un importante conglomerato di giornali e media, noto per la sua copertura approfondita del mondo dei supereroi e dei supercriminali.
* Funge da hub di informazioni e intelligence per gli eroi dell'ambientazione del gioco.

### Vortex Island

* Il quartier generale della Truth Coalition, è una struttura all'avanguardia che funge da base operativa per i più grandi eroi del mondo.
* È dotato di tecnologia e risorse avanzate per aiutare nella lotta contro il crimine e il male.

### Castello Cremisi

* Una scuola per giovani mutanti, fondata dall'Agente Gru Rossa.
* Funge da santuario e campo di addestramento per la prossima generazione di mutanti, ed è anche sede dei Marvelous, una squadra di eroi mutanti.

## Semi di avventura

| D66 | Avventura |
| --- | --- |
| 11 | La coalizione per la verità riceve un segnale di soccorso da un pianeta lontano, dove un'invasione aliena minaccia di spazzare via tutta la vita. Il protagonista deve recarsi sul pianeta e fermare l'invasione. |
| 12 | Un potente artefatto, che si dice conceda un immenso potere a chi lo impugna, è stato scoperto in un antico tempio. I Vendicatori devono recuperare il manufatto prima che cada nelle mani di un pericoloso supercriminale. |
| 13 | I Meravigliosi ricevono una chiamata di soccorso da una comunità mutante attaccata da un gruppo di estremisti anti-mutanti. Il protagonista deve difendere la comunità e assicurare alla giustizia gli estremisti. |
| 14 | Un gruppo di giovani protagonisti in addestramento, i Blooming Champions, si imbatte in un complotto per rilasciare una nuova pericolosa arma per le strade di Metropia. Devono fermare il rilascio dell'arma e catturare i cattivi dietro di essa. |
| 15 | Gli Annientatori lanciano un massiccio attacco alla città, con l'obiettivo di conquistarla. Il protagonista deve fermare l'attacco e consegnare i cattivi alla giustizia. |
| 16 | I Supercriminali Uniti hanno rapito un eminente scienziato, la cui ricerca potrebbe dare loro un vantaggio nella loro ricerca per il dominio del mondo. Il protagonista deve salvare lo scienziato e contrastare i piani dei cattivi. |
| 21 | Jiston City è attaccata da un mostro gigante e il protagonista deve fermarlo prima che distrugga la città. |
| 22 | Al protagonista viene chiesto di indagare su una misteriosa fonte di energia che è stata rilevata su un pianeta inesplorato. |
| 23 | Un nuovo individuo superpotente è apparso in città e sta causando distruzione. Il protagonista deve fermarli prima che causino altri danni. |
| 24 | Il protagonista deve fermare un potente supercriminale che ha minacciato di distruggere la città se le sue richieste non vengono soddisfatte. |
| 25 | Al protagonista viene chiesto di indagare su una serie di strane sparizioni avvenute in città. |
| 26 | Il protagonista deve fermare un gruppo di supercriminali che si sono uniti per portare a termine una massiccia rapina. |
| 31 | Il protagonista deve fermare un agente canaglia di un'organizzazione governativa segreta che ha rubato informazioni riservate. |
| 32 | Il protagonista deve fermare una potente invasione aliena che minaccia di distruggere la città. |
| 33 | Il protagonista deve fermare un supercriminale che ha preso ostaggi per fare richieste. |
| 34 | Il protagonista deve fermare un gruppo di supercriminali che si sono infiltrati in una grande società per rubare tecnologia preziosa. |
| 35 | Un nuovo supercattivo che si fa chiamare "L'Annichilatore" è emerso a Metropia, causando distruzione e caos in tutta la città. Il protagonista deve fermarlo prima che possa causare altri danni. |
| 36 | Un gruppo di potenti mutanti è stato rapito da un'organizzazione segreta con motivi sconosciuti. Il protagonista deve rintracciare i rapitori e salvare i mutanti prima che sia troppo tardi. |
| 41 | Il genio del male Dr. X ha creato una nuova arma che potrebbe distruggere il mondo e il protagonista deve correre contro il tempo per fermarlo prima che possa usarla. |
| 42 | Un gruppo di potenti supercriminali ha unito le forze per conquistare Jiston City e il protagonista deve unirsi per fermarli. |
| 43 | Un'organizzazione criminale nota come Secret Society sta pianificando un'importante rapina e il protagonista deve fermarli prima che possano portare a termine i loro piani. |
| 44 | Il dipartimento di polizia di Jiston City è sopraffatto dal numero di criminali superpotenti e il protagonista deve intervenire per dare una mano. |
| 45 | Una nuova pericolosa droga nota come "Super Juice" ha colpito le strade di Metropia, garantendo agli utenti superpoteri temporanei a scapito della loro salute e sanità mentale. Il protagonista deve interrompere la distribuzione del farmaco e scoprire chi c'è dietro la sua creazione. |
| 46 | La città è sotto l'attacco di un mostro gigante e il protagonista deve usare i propri poteri per fermarlo prima che possa causare ulteriore distruzione. |
| 51 | Una figura potente e misteriosa conosciuta solo come "L'Ombra" ha causato problemi a Central City, e il protagonista deve scoprire la sua vera identità e fermarlo. |
| 52 | Un gruppo di supercriminali ha fatto irruzione nell'Isola Vortice e ha rubato informazioni importanti, e il protagonista deve rintracciarli e recuperare i dati rubati. |
| 53 | Un giovane mutante è stato rapito da un gruppo di estremisti anti-mutanti e il protagonista deve salvarlo prima che sia troppo tardi. |
| 54 | Il Castello Cremisi è sotto attacco da parte di un gruppo di mercenari superpotenti e il protagonista deve difendere la scuola e i suoi studenti. |
| 55 | La città è in pericolo a causa di un enorme disastro naturale e il protagonista deve lavorare insieme per salvare quante più vite possibili. |
| 56 | Un gruppo di supercriminali ha preso ostaggi in un edificio del centro e il protagonista deve infiltrarsi nell'edificio e salvare gli ostaggi. |
| 61 | Un gruppo di criminali superpotenti, guidati da una figura misteriosa nota come "The Conductor", ha causato il caos a Metropia. Il protagonista deve scoprire la vera identità del direttore d'orchestra e fermare i loro nefasti piani prima che sia troppo tardi. |
| 62 | I Vindicators hanno ricevuto una richiesta di soccorso da Jiston City, dove un nuovo potente cattivo noto come "The Tempest" ha preso il controllo del governo della città e sta usando i propri poteri per terrorizzare i cittadini. Il protagonista deve infiltrarsi nella città e abbattere la Tempesta prima che possano consolidare la loro presa sulla città. |
| 63 | A Central City è stato scoperto un potente artefatto, che si dice conferisca immenso potere a chiunque lo possieda. Tuttavia, diverse fazioni hanno puntato a ottenerlo e il protagonista deve navigare attraverso la rete di bugie e inganni per reclamare il manufatto prima che cada nelle mani sbagliate. |
| 64 | L'Harmony Post ha scoperto le prove di una sinistra cospirazione che coinvolge molti dei più importanti leader aziendali di Metropia. Il protagonista deve indagare e raccogliere prove per esporre la verità e consegnare i cospiratori alla giustizia. |
| 65 | La Vortex Island viene attaccata da una potente razza aliena, determinata a recuperare un prezioso pezzo di tecnologia immagazzinato all'interno. Il protagonista deve difendere l'isola e impedire a tutti i costi che gli alieni mettano le mani sulla tecnologia. |
| 66 | Il Castello Cremisi è infiltrato da un gruppo di attivisti anti-mutanti, determinati a liberare il mondo dai mutanti. Il protagonista deve lavorare insieme per proteggere gli studenti e il personale della scuola e porre fine ai piani degli attivisti. |