

INTRUSIONE

MISSIONE BREVE — RECUPERO OGGETTO

Una villa privata isolata custodisce un dossier compromettente per il cliente che vi ingaggia. Il compito è entrare, recuperarlo e uscire senza lasciare tracce. Il perimetro è pattugliato da due guardie armate all'ingresso; l'interno è protetto da sensori elettronici collegati a un sistema di sicurezza. Se scatta l'allarme, rinforzi armati raggiungeranno la vostra posizione in pochi minuti.

MAPPE — VERSIONE GIOCATORI



MAPPA 1 — Esterno villa (cancello, vialetto, portico)



MAPPA 2 — Interno piano terra

MAPPE — VERSIONE MASTER



MAPPA 1 — Esterno villa · 2 HM Guardiani al Portone



MAPPA 2 — Interno · Cassaforte (Studio), Sensore porta (Atrio), Sensore IR (Corridoio), 4 HS (Retro)

NEMICI & SISTEMA ANTIFURTO

HM GUARDIANO ×2 — FASCIA QUALIFICATO

Corpo 6 · Istinto 5 · Cuore 2 · Mente 3 — Difesa 14 · PF 14

Tratto: Addestramento da Guerra (+1 danno mischia)

Abilità: rank2 Percezione · rank2 Combattimento Disarmato · rank1 Tattica di Squadra

Equip: Pistola (2d6+2) · Sfollagente (1d6+1, non letale)

Tattica: coppia fissa al portico. Uno tira a distanza, l'altro chiude in mischia. Sotto 5 PF tenta l'allarme manuale.

Variante party 1 PG: 1 Qualificato + 1 Comune (Corpo 4 · Istinto 3 · Cuore 3 · Mente 3 · Difesa 12 · PF 10).

HS GUARDIA DI SICUREZZA ×4 — FASCIA COMUNE

Corpo 4 · Istinto 3 · Cuore 3 · Mente 3 — Difesa 12 · PF 10

Tratto/Abilità: nessun Tratto marziale attivo · rank 0-1, nessuna specializzazione

Equip: Fucile (2d6+2, arma da fuoco leggera)

Tattica: arrivano in gruppo da un solo varco (Retro), sparano da distanza, ritirata a 3 PF. Pressione temporale, non incontro da vincere in mischia.

SISTEMA ANTIFURTO

ELEMENTO	CHECK	ESITO
Sensore porta principale (Atrio)	Meccanica/Conoscenza Tecnica Difficile(17)	Fallito 5+: allarme immediato. Fallito <5: 1 round di margine.
Sensori infrarossi (Corridoio)	Furtività Media(14)	Fallito: allarme. Aggirabile da Cucina.
Allarme attivato	—	Countdown 3 round → arrivano le 4 HS dal Retro.
Cassaforte (Studio)	Meccanica Difficile(17)	Scasso silenzioso. Alternativa: codice in Salotto, Percezione Media(14), +1 round.

SEQUENZA DI GIOCO CONSIGLIATA

1. I PG osservano la pattuglia HM da copertura (siepi/fontane del giardino).
2. Neutralizzano o eludono i due HM al Portone, oppure entrano dalla Finestra laterale verso la Cucina.
3. Attraversano Atrio e Corridoio gestendo i sensori (porta principale + infrarossi).
4. Recuperano l'oggetto nella cassaforte dello Studio (o trovano il codice in Salotto).
5. Se l'allarme è scattato: countdown 3 round, le 4 HS arrivano dal Retro — via di fuga consigliata Cancello o Cucina/Finestra.

SCALING PARTY (1-3 PG)

PG	HM AL PORTONE
1	1 Qualificato + 1 Comune
2	2 Qualificato (default)
3	2 Qualificato (invariato)

Le 4 HS di rinforzo restano invariate per ogni dimensione di party.

© TONY NERI — VITA SINTETICA GDR