

ZOMBIE DEVICE 2.0.5

Dal “Manuale del Combattente per la Libertà” della GAIM Corporation (Cap.3 Pag.27) : *“La Zombie Device (o Dispositivo Zombie, ZD in breve) è un processore corazzato innestato dietro il cervelletto di un soldato. Esso è fortemente interconnesso al corpo del soggetto tramite un fascio di fibre sintetiche che lo avvolge interamente a livello endodermico, muscolare, venoso ed arterioso.*

Il suo scopo è molteplice. Innanzitutto limita l'intensità della percezione del dolore, rendendolo una pura informazione per il soldato che può in questo modo combattere più agevolmente.

Ma le due funzioni fondamentali della Zombie Device sono il contenimento dei danni e la mobilitazione elettrica.

La prima consiste nella capacità di chiudere le arterie recise e bloccare quindi le emorragie, e di escludere intere aree del corpo compromesse da danni letali.

La seconda consiste nella capacità di muovere i muscoli di tutto il corpo tramite elettrostimolazione e contrazione delle sue stesse fibre. Questo consente sia di muovere arti estremamente danneggiati o a cui non arriva più sangue, sia di riposizionare lussature o slogature.

Si tratta in pratica di un sistema nervoso alternativo circolante su fibre sintetiche in grado di contrarsi e controllato da un processore integrato nella corteccia cerebrale del soldato. E'la chiave di volta per la realizzazione del soldato perfetto.”

1. Il personaggio e il mondo nel 2030

Zombie Device è un gioco di ruolo di combattimento futuribile, a cui prendono parte dei giocatori (detti “Personaggi Giocanti” o “PG”) ed in cui lo svolgersi delle azioni viene narrato da un direttore di gioco (chiamato “Zombie Master”). I giocatori impersonano dei soldati che dispongono di caratteristiche ed abilità, più altri tratti descrittivi (Abilità e Particolarità) ed un equipaggiamento.

Questi PG “appartengono” alla GAIM Corporation, una multinazionale leader nella ricerca degli armamenti e delle soluzioni per la sicurezza internazionale.

Il gioco ha luogo nel 2030, in un mondo ormai sempre più devastato da piccole guerre locali piuttosto che da conflitti su larga scala, in cui innumerevoli gruppi paramilitari assicurano il potere ad elite multimiliardarie.

Il Consiglio di Sicurezza dell'ONU da tempo interviene localmente per riportare il controllo nelle zone di maggior interesse strategico, operando a sua volta tramite gruppi paramilitari segreti. Ufficialmente l'ONU resta sempre neutrale in questioni in cui un'eventuale presa di posizione comporterebbe disastrose conseguenze diplomatiche.

La GAIM Corporation è da anni il partner ideale delle Nazioni Unite, in grado di fornire infrastrutture, armamenti e personale altamente specializzato.

I PG appartengono ad una nuova generazione di combattenti su cui la GAIM sta sperimentando le più innovative soluzioni tecniche per il miglioramento dell'efficienza delle truppe. I motivi per l'adesione dei PG a questa organizzazione possono essere disparati (dalla fuga di un ricercato al fanatismo di un combattente per la libertà). In ogni caso, un soldato della GAIM viene sempre protetto dal più totale anonimato. L'appartenenza all'organizzazione è tenuta segreta a chiunque non ne faccia parte anch'egli. Spesso, inoltre, i materiali o i dispositivi installati nel corpo del PG (spesso del valore di centinaia di milioni di dollari) lo rendono a tutti gli effetti una proprietà dell'organizzazione.

A tutela dei componenti dell'elite dell'esercito della GAIM, durante le pause tra una missione e l'altra, i soldati vengono tenuti in zone segrete da cui vengono prelevati all'occorrenza. Spesso si tratta di lussuosi luoghi e remoti di villeggiatura in cui i contatti con la massa della popolazione sono ridotti al minimo, pur garantendo ai soldati un altissimo livello di comfort e di relax. Ai soldati non viene corrisposta una vera paga, né dispongono di una vera vita privata, in quanto, pur essendo le disponibilità finanziarie della GAIM pressoché illimitate (grazie ai finanziamenti diretti dell'ONU), essi passano continuamente dal confino delle loro residenze a missioni di combattimento in ogni regione del globo.

Altre organizzazioni paramilitari tentano continuamente di raggiungere lo status della GAIM, o di prenderne il posto accanto al Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Unite. Per questo la ricerca di nuove e innovative soluzioni per il combattimento su scala ridotta resta sempre la priorità della GAIM. Allo stesso tempo resta di fondamentale importanza un'elevata se non totale percentuale di successo nelle missioni affidate alla GAIM dall'ONU.

Oltre alle guerre, il pianeta sta subendo le conseguenze dell'esaurimento delle fonti petrolifere e la sovrappopolazione ormai giunta all'estremo. Solo l'Arabia Saudita ha ancora sufficienti riserve petrolifere, con cui in parte controlla tutte le nazioni più arretrate tecnologicamente (questo potere la rende ancora un prezioso alleato degli USA). Le nazioni più avanzate, invece, si sono ormai convertite quasi totalmente all'idrogeno estratto dall'oceano e all'energia elettrica ricavata dal Sole e da altre fonti minori. La sovrappopolazione è da tempo fuori controllo nei paesi più arretrati che ormai premono alle frontiere dei paesi più ricchi. Questo fenomeno dà luogo a continue guerre locali che le Nazioni Unite debbono mantenere sotto controllo.

Il mondo occidentale non è cambiato più di tanto rispetto agli inizi del nuovo millennio: la tecnologia è migliorata in ogni ambito ed il suo prezzo ha continuato a scendere inesorabilmente. Il divario tra la media della popolazione e l'élite veramente ricca che segretamente controlla il mondo è aumentato, così come il divario con gli strati più poveri.

2. Le Caratteristiche (e gli altri valori della scheda)

Il PG viene descritto innanzitutto dalle sue 6 Caratteristiche (3 mentali e 3 fisiche), che andranno stabilite tramite un metodo casuale, scelto tra alcuni proposti in seguito. Altri dati essenziali nella scheda di un PG sono il suo GRAdo (se si tratta di un militare), il livello MK della sua ZD e la sua Difesa di Base. Anche questi ultimi valori possono venire determinati casualmente, ma solitamente è lo Zombie Master ad assegnarli.

Le Caratteristiche possono assumere valori da 1 a 20, anche se il range considerato umano va da 3 a 18. Esse sono:

FORza: il bonus si aggiunge al danno con le armi da mischia (vedi descrizione dell'arma).

Trasporto: tipicamente un soldato trasporta il suo valore di FORza x 3 in Kg.

Sotto sforzo (per un tempo di minuti pari alla sua RESistenza) è in grado di portarne FORza x 10 in Kg.

La levata massima, cioè uno sforzo immediato come sollevare un peso, è pari a FORza x 20 in Kg.

L'eventuale bonus di FORza si sottrae alla penalità che subisce l'AGIità indossando alcune protezioni.

RESistenza: x5 determina i PF. Il bonus si aggiunge alla Difesa di Base.

AGIità. Il bonus si aggiunge alla Difesa di Base e all'Iniziativa.

INTelligenza. Un personaggio ha un Q.I.= $(INT^2+100)/2$. Il valore dell'INTelligenza è pari al numero di Livelli di Competenza in Abilità da lui possedute in Categorie qualsiasi (comprese, volendo, quelle appartenenti al suo Profilo Militare).

COScienza: se il PG tenta di fare cose inumane o troppo rischiose, deve effettuare un check. Se riesce, non può fare l'azione (si rende conto di quel che sta per fare). D'altro canto, per accorgersi di una ferita non troppo grave (avendo la ZD), di un'imboscata in atto o di altre cose che necessitano di un'attenzione verso sé stessi ed il mondo circostante, sarà necessario riuscire in un check di COScienza. Si può considerare la COScienza il grado di contatto che si ha con sé stessi ed il mondo. Un'alta coscienza può valere anche come "sesto senso": percepire la presenza di qualcuno alle spalle, alcune impressioni inspiegabili, etc..

CARisma: come si appare agli altri, la capacità di convincere, impressionare, spaventare, farsi ubbidire, etc. Contribuisce al GRAdo del soldato con il suo bonus eventuale. E' anche in parte l'aspetto fisico.

Durante il gioco saranno richiesti numerosi CHECK sulle caratteristiche per riuscire nell'intento prefisso dal PG. Essi si effettuano tirando 1d20 ed ottenendo un valore uguale o inferiore a quello posseduto nella caratteristica su cui si sta effettuando il check. A difficoltà diverse corrisponderanno modificatori positivi o negativi al CHECK.

Quando ci si scontra con con dei PNG (ma anche con altri PG), anch'essi disporranno di un CHECK per contrastare gli effetti di Caratteristiche utilizzate. Ad esempio due FORze a confronto, oppure un CARisma contro un'INTelligenza. In questo caso entrambi i personaggi effettueranno il loro CHECK. Se uno o entrambi lo falliranno, il risultato sarà chiaro (una vittoria o un nulla di fatto). Se invece entrambi riusciranno il loro CHECK, soltanto quello che avrà ottenuto il risultato più alto avrà avuto successo.

Ci sono altri valori nella scheda che sono essenziali per definire un PG. Essi sono:

GRAdo: è il grado militare raggiunto nell'esercito. Un soldato di grado inferiore è sempre tenuto ad ubbidire ad un ordine di un soldato di grado superiore, pena la corte marziale. Sono applicabili tutte le leggi militari in materia di insubordinazione, sedizione, disobbedienza, abuso di comando, usurpazione di comando, omissione, etc etc. (anche se, nell'ambito della GAİM, le cose sono molto sfumate, trattandosi di una società privata...).

Il GRAdo è un numero (compreso tra 1 e 25) che può essere identificato con un termine gerarchico equivalente. Questo numero si traduce in altrettanti Livelli di Competenza in Abilità da assegnare soltanto nelle Categorie appartenenti al proprio Profilo Militare.

MK: La "potenza" delle Zombie Device si misura in MK. Valori tipici vanno da 5 a 15. Questo valore di solito è proporzionale al GRAdo, ma grazie alle Particolarità questo non è sempre vero. In certi casi lo Zombie Master potrà chiedere di effettuare un check sull'MK della ZD per verificarne il corretto funzionamento. Si tratta di un valore che non viene (solitamente) tirato ma deciso dallo Zombie Master.

Difesa di Base: Un PG ha una Difesa che indica la difficoltà che hanno gli avversari a colpirlo (cosa che si ottiene effettuando un CHECK sull'abilità relativa all'arma con cui si attacca), che è modificata dalle Protezioni e da alcune Caratteristiche. La Difesa viene sottratta al valore che l'avversario deve ottenere con suo CHECK per colpire il PG (quindi rendendo più difficile il check stesso). Una persona normale parte con Difesa di Base 0, ma sono possibili anche altri valori, a discrezione dello Zombie Master, attinenti al background del PG. Col progredire dell'esperienza dei PG, questo valore può aumentare tramite l'uso dei Punti Esperienza.

3. Creazione del Personaggio

Il Giocatore ha a disposizione diversi metodi per creare il PG. Eccone alcuni:

1. Tirare 3D6 (sommando il risultato) per 6 volte e scegliere poi come distribuire i 6 valori ottenuti tra le 6 caratteristiche.
2. Tirare 4D6 direttamente per ciascuna abilità, scartando il dado più basso e sommando il risultato.
3. Tirare 6 D20 per 6 volte e scegliere poi come distribuire i 6 valori ottenuti tra le 6 caratteristiche.
4. Tirare 5D20 (sommando il risultato) e distribuire poi a piacimento i punti ottenuti (in range umano).

In caso di valori sub o super umani (usando il metodo 3), tali valori andranno giustificati (ad esempio una FORza sovrumana potrà essere motivata da un background particolare, come un esperimento militare o un arto bionico. Una COScienza sub umana potrà invece essere motivata da un danno cerebrale o da un forte problema psichiatrico)

I valori delle caratteristiche conferiscono al giocatore bonus o penalità a certi valori (ad esempio il bonus in RESistenza si aggiunge alla Difesa di Base). Di seguito è riportata la tabella dei bonus/penalità generici.

Tab.3.a - Tabella del Bonus Generico (valori umani in grassetto):

20	= +5
19	= +4
18	= +3
16-17	= +2
13-14-15	= +1
9-10-11-12	= 0
6-7-8	= -1
4-5	= -2
3	= -3
2	= -4
1	= -5

Tab.3.b – Tabella dei GRAdi

Anche per il GRAdo è possibile usare uno dei metodi descritti per la creazione del personaggio per il tiro dei dadi, ma non essendo una Caratteristica principale (è modificata dal CARisma ed è anche possibile che il PG, essendo un civile, non ne abbia alcuno) potrebbe venire anche assegnato direttamente dallo Zombie Master.

Nel caso lo si dovesse determinare casualmente, al risultato ottenuto, si aggiungerà il bonus del CARisma.

1-2	-	Soldato Semplice Degradato (ritirare per vedere quale era il GRAdo precedente)
3-7	-	Soldato
8-11	-	Soldato Scelto
12-14	-	Caporale
15-16	-	Caporal Maggiore
17	-	Sergente
18	-	Sergente Maggiore

I GRAdi seguenti possono essere raggiunti solo da PG che hanno scelto una carriera da ufficiale. In termini di gioco: chi, usando il metodo n°3 per la creazione del personaggio, si assegna valori superiori al 18 in CARisma (in questo caso non si considerano valori "non umani" ma semplicemente "eccezionali").

19	-	Sottotenente
20	-	Tenente
21	-	Capitano
22	-	Maggiore
23	-	Tenente Colonnello
24	-	Colonnello
25	-	Generale

Il valore del GRAdo corrisponde ad un identico numero di Livelli di Competenza in Abilità possedute nell'ambito del proprio Profilo Militare. Ad esempio, un Tenente avrà 20 Livelli di Competenza in Abilità nelle Categorie appartenenti al suo Profilo Militare (vedi capitolo 4).

RIASSUMENDO: Caratteristiche del personaggio e sua creazione

- Un personaggio viene descritto dalle sue Caratteristiche, che si tirano o assegnano come prima cosa quando esso si crea.
- Oltre alle caratteristiche che descrivono il personaggio in maniera fisica e mentale, ci sono Difesa di Base (inizialmente pari ai bonus di AGIlità e RESistenza insieme), MK (determinante il livello di "potenza" della Zombie Device) e GRAdo (che oltre a determinare le gerarchie all'interno del gruppo di gioco, indicherà in seguito anche le competenze raggiunte in campo militare).

4. Profili

Militari

Nella creazione del PG, sarà necessario scegliere innanzitutto il suo Profilo Militare. Si tratta delle competenze da lui acquisite durante il suo specifico addestramento (non si tratta quindi di veri inquadramenti militari). Un Profilo Militare comprende 3 Categorie di Abilità in cui il giocatore potrà scegliere un numero di Livelli di Competenza pari al suo GRADO (esempio: un soldato scelto di GRADO 11, avrà un totale di 11 Livelli di Competenza da distribuire nelle Categorie militari appartenenti al Profilo Militare da lui scelto).

Un PG ha inoltre acquisito anche altre conoscenze prima di entrare a far parte della GAIM o di seguire una carriera militare. Per questo il giocatore potrà scegliere un numero di Livelli di Competenza pari alla sua INTelligenza in Abilità appartenenti a qualsiasi Categoria desiderata (anche in Categorie militari e già appartenenti al suo Profilo, o anche già possedute, anche oltre Livello massimo con cui si può partire. Questo concetto verrà spiegato qui sotto). Nel prossimo capitolo si vedranno in dettaglio tutte le Categorie.

Tab.4.a – Tabella dei Profili Militari

Profilo	Categorie	Note
<i>Assaltatore</i>	Armi da Assalto, Armi da Mischia, Armi Leggere	In particolare: Fucili Automatici, Speciale (Stun Baton), Revolver, etc.
<i>Artificiere</i>	Scienze Militari, Focalizzazione, Trasporti	In particolare: Demolizioni, Concentrazione, Guidare Cingolati, etc.
<i>Pilota</i>	Trasporti, Scienze Tecniche, Armi Leggere	In particolare: Pilotare Aerei ad Elica, Meccanica, Pistole Piccole, etc.
<i>Cecchino</i>	Armi da Assalto, Focalizzazione, Attività e Vita all'Aperto	In particolare: Cecchino, Concentrazione, Seguire Tracce, etc.
<i>Infiltrato</i>	Spionaggio, Comunicazione, Investigazione	In particolare: Nascondersi, Persuadere, Crittografia, etc.
<i>Sabotatore</i>	Scienze Militari, Atletica, Spionaggio	In particolare: Demolizioni, Pracadutismo, Bypass Elettronico, etc.
<i>Killer</i>	Spionaggio, Armi da Mischia, Focalizzazione	In particolare: Travestirsi, Speciale (Pugnale Monomolec.), Intuizione, etc.
<i>Medico</i>	Medicina, Scienze, Focalizzazione	In particolare: Pronto Soccorso, Biologia (Anatomia), Concentraz., etc.
<i>Artigliere</i>	Armi Pesanti e da Supporto, Trasporti, Scienze Militari	In particolare: Squadra, Guidare Cingolati, Geniere, etc.
<i>Scout</i>	Spionaggio, Armi Leggere, Attività e Vita all'Aperto	In particolare: Nascondersi, Pistole Automatiche, Orientarsi, etc.

Vediamo come questi punti vengono distribuiti: in cambio di uno dei punti a disposizione (sia che si tratti di uno derivanti dal Profilo che uno di quelli derivanti dai punti di INTelligenza) si sceglie un'Abilità: il Livello di Competenza in esso sarà pari a 0. Un check su tale Abilità verrà effettuato solo con i modificatori inerenti all'Abilità stessa (se ce ne sono). Per ogni altro punto speso in una stessa Abilità, il Livello di Competenza salirà di un punto (fino ad un massimo di 5). Quindi, ad esempio, prendere 4 volte l'Abilità "Fucili" in Armi da Assalto, darà un bonus di +3 al check sui tiri per colpire con tali armi. Allo stesso modo, prendere 5 volte l'Abilità "Recitare" nella Categoria Performance, darà un bonus di +4 a tutti i check effettuati su quell'Abilità (il PG sarà uno dei migliori attori al mondo!)

L'unico limite ai Livelli di Competenza assegnati al momento della creazione di un PG è che nelle Categorie derivanti dal Profilo non si può partire con un Livello di Competenza in un'Abilità che sia superiore al Bonus che si ha nella Caratteristica su cui si basa l'Abilità stessa. Ad esempio, un PG con AGilità 16 (pari ad un Bonus di +2) non potrà partire con una conoscenza in Revolver (che si basa sull'AGilità) superiore al Livello 2 (+2 per colpire). In questo modo un PG che sceglie un'Abilità basata su di una Caratteristica priva di Bonus (inferiore a 13) da lui posseduta, potrà conoscere questa Abilità soltanto a livello 0. In caso di Caratteristiche con Penalità (un 5 in una Caratteristica, ad esempio, equivarrebbe ad un -2 di Penalità), si intenderà comunque un Bonus pari a 0.

Solo coi punti derivanti dall'INTelligenza è possibile superare questo limite (raggiungendo al massimo un Livello di Competenza di 5 nelle Abilità, che resta il limite possibile). In pratica, dopo aver distribuito i punti derivanti dal Profilo, è possibile utilizzare quelli derivanti dall'INTelligenza sia per acquisire nuove Abilità che per aumentare a piacere quelle già scelte all'interno del Profilo.

Civili

E' possibile per un PG scegliere di non aver seguito direttamente un addestramento militare o di avere un qualche altro tipo di posizione all'interno della GAIM (o addirittura di non farne parte). In questo caso si ignoreranno del tutto il GRAdo ed i Livelli di Competenza derivanti da esso.

Il PG avrà invece 3 Categorie, che gli derivano dalla sua esperienza personale, che potrà scegliere (accordandosi con lo Zombie Master) in cui sarà considerato Competente, nelle quali potrà distribuire un numero di Livelli di Competenza pari al suo valore di INTelligenza, fino ad un massimo (anche in questo caso) pari al Bonus che si ha nella Caratteristica su cui si basa l'Abilità stessa.

Esempio: un'INTelligenza 13 (pari a +1), dà 3 Categorie relative al background del personaggio, in cui scegliere Abilità la cui somma dei Livelli di Competenza sarà pari a 13, ma con un Livello di Competenza di ciascuna che sarà al massimo pari al Bonus che si ha nella Caratteristica su cui si basa l'Abilità stessa.

Come per coloro che appartengono ad un Profilo militare, i PG civili potranno scegliere un numero di Livelli di Competenza pari alla sua INTelligenza in Abilità appartenenti a qualsiasi Categoria desiderata (anche in Categorie militari o già appartenenti al suo Profilo). In pratica, un civile dispone di un numero di Livelli di Competenza pari a 2 volte la sua INTelligenza (anche se metà di questi punti va riservata ad Abilità ristrette a 3 Categorie che appartengono al suo background, che derivano cioè dalla sua esperienza personale).

Alcune Abilità, inoltre, potranno venire proibite, in quanto non corrispondenti al tipo di "carriera" seguita dal PG (questi dettagli andranno discussi con lo Zombie Master).

Ecco alcuni esempi di "carriere" alternative a quella militare:

Tab.4.b – Tabella dei Profili Generici

Profilo	Categorie	Note
<i>Giocatore d'azzardo</i>	Comunicazione, Focalizzazione, Scienze Sociali, Performance	In particolare: Persuadere, Concentrazione, Conversazione
<i>Venditore</i>	Imprenditoria, Comunicazione, Scienze Sociali	In particolare: Vendere, Valutare, etc.
<i>Hacker Informatico</i>	Informatica, Scienze Tecniche, Scienze Sociali	In particolare: Programmazione, Società (la comunità degli Hacker), etc.
<i>Tecnico di un Osservatorio</i>	Scienze, Scienze Tecniche, Educazione	In particolare: Ottica, Elettronica, Ingegneria Elettronica, etc.
<i>Atleta Professionista</i>	Atletica, Focalizzazione, Scienze Sociali	In particolare: Boxe, Attenzione, Concentrazione, Società (sportiva), etc.
<i>Showman</i>	Performance, Comunicazione, Scienze Sociali	In particolare: Cantare, Oratoria, etc.
<i>Orafo di fama mondiale</i>	Arte e Manualità, Focalizzazione, Scienze Sociali	In particolare: Gioielleria, Concentrazione, Società (i VIP)
<i>Pensionato comune</i>	Trasporti, Scienze Sociali, Attività e Vita all'Aperto	In particolare: Guidare auto, Conversazione, Caccia e Pesca, etc.
<i>Ambasciatore dell'ONU</i>	Imprenditoria, Scienze Sociali, Comunicazione	In particolare: Società (classe politica del paese), Politica, Oratoria, etc.

RIASSUMENDO: Profilo del personaggio

- Un personaggio ha avuto una storia che ha determinato le sue conoscenze, sia militari che non, riassumibili nel suo Profilo. Il giocatore dovrà sceglierlo all'atto della creazione del personaggio.
- Ogni personaggio dispone di 3 Categorie di Abilità, in cui sarà considerato Competente, che gli derivano dal suo Profilo (se è militare) o dalla sua esperienza personale (se è civile): in queste dispone di tanti Livelli di Competenza assegnabili quanto è il suo GRAdo (nel primo caso) o la sua INTelligenza (il secondo). A ciascuna Abilità non potrà essere assegnato un valore superiore al bonus che si ha nella Caratteristica relativa ad essa. Ad esempio: se si ha INTelligenza 9 (nessun bonus), non si potrà partire con un Livello di Competenza in Chirurgia (che si basa sull'INTelligenza) superiore a 0 (il livello base).
- Ogni personaggio dispone inoltre di tanti Livelli di Abilità in cui sarà Competente quanto è la sua intelligenza, assegnabili a piacere, sia in Categorie di Abilità già conosciute che non, senza più limitazioni derivanti dai Bonus che si hanno nelle Caratteristiche relative ad esse.

5. Abilità

Un PG dispone di un certo numero di Abilità che gli derivano sia dal suo Profilo Militare, sia dalle proprie esperienze personali. Esse si basano su una delle 6 Caratteristiche del PG (+ o – un bonus inerente all'Abilità).

Le Abilità sono divise in Categorie. Il Profilo Militare scelto (assaltatore, artigliere, medico, etc) darà al giocatore le 3 Categorie di Abilità a sua disposizione in cui scegliere le Abilità dove distribuire Livelli di Competenza derivanti dal GRAdo (1 Livello di Competenza per punto di GRAdo, compreso il Livello 0).

I punti dell'INTelligenza, invece, danno la somma dei Livelli di Competenza raggiunti in Abilità qualsiasi, selezionabili a piacimento (anche tra quelle già conosciute o appartenenti alle Categorie appartenenti al Profilo Militare scelto).

In un'Abilità si può essere Competenti ad un Livello che va da 0 a +5. Un Livello 0 indicherà una conoscenza di base dell'Abilità. Un Livello di +5 indicherà una padronanza perfetta dell'Abilità.

Alcune Abilità sono generiche (Cucinare, Sparare con Revolver, etc.) e possono essere descritte con più precisione (ad esempio Cucinare Italiano o Cinese, o Sparare con Mateba), ma per semplicità ai fini del gioco non fa differenza: chi sa Cucinare lo sa fare in generale. Chi sa sparare coi Revolver lo sa fare con tutti.

Altre Abilità, dette Specialità (evidenziate in *italico* e con un "indicare tipo"), vanno necessariamente specificate al momento della scelta (ad esempio, tutte le armi Speciali sono diverse tra loro, per cui scegliere una di esse non dà la conoscenza delle altre). Vedere la descrizione per la scelta.

Quando si utilizza un'Abilità, si effettua un check su di essa. Si tira 1d20 e si confronta il risultato con la Caratteristica su cui si basa l'Abilità + il bonus (o la penalità) inerente alla stessa, se c'è, + il Livello di Competenza posseduto nell'Abilità stessa (da 0 a +5). Questo numero, ottenuto partendo dalla Caratteristica e modificandola con Bonus e Penalità, si definisce TARGET. Un risultato uguale o inferiore al TARGET indicherà un successo. Lo Zombie Master decide di volta in volta la penalità da applicare al check se l'azione per cui lo si sta effettuando è più o meno difficile.

Se si tenta di usare un'Abilità non conosciuta (nemmeno una competenza di base, a Livello 0), si ottiene automaticamente una penalità:

-5 per le Abilità appartenenti a Categorie *conosciute* (comprese Specialità diverse da quelle scelte). Una Categoria si intende *conosciuta* se appartiene ad una delle 3 che fanno parte del suo Profilo o una in cui si conoscono almeno 3 Abilità.

-10 per Abilità appartenenti a Categorie *sconosciute* (tutte le altre).

Esempio: un PG ha INTelligenza 13 ed il suo GRAdo è Caporale (12). Questo gli dà 12 punti di Livelli di Competenza da distribuire nelle Abilità appartenenti alle 3 Categorie del suo Profilo Militare scelto, PIU' altri 13 Livelli di Competenza (derivanti dal 13 in intelligenza) selezionabili a piacere. Il giocatore decide quindi di fare l'Assaltatore, che gli dà le Abilità delle Categorie Armi da Assalto, Armi Leggere e Armi da Mischia. Ora distribuisce i 12 punti di Livelli di Competenza alle Abilità in questo modo: +3 all'Abilità Pistole Automatiche (4 Livelli, comprendendo lo 0), +3 all'Abilità Fucili Automatici (4 Livelli, comprendendo lo 0), e +3 all'Abilità Speciale Maglio Idrraulico Corazzato (4 Livelli, comprendendo lo 0).

I 13 Livelli di Competenza derivanti dall'INTelligenza, invece, li distribuisce prendendo Turbolaser a Livello +3 (4 livelli), Lanciafiamme a Livello +3 (4 Livelli), Lanciarazzi a Livello +3 (4 Livelli) ed un Livello 0 in Leggere e Scrivere (1 Livello).

Così, ad esempio, quando dovrà sparare con una pistola automatica (Abilità Pistole Automatiche della Categoria Armi Leggere), aggiungerà +3 al TARGET del suo Check. Oppure se gli sarà richiesto un check sull'Abilità Pistole Automatiche perché, per esempio, vorrà sbloccare una pistola inceppata, avrà sempre un +3 al Target sulla sua AGilità 9 (senza penalità inerenti all'Abilità, in quanto non ce ne sono), per un totale di 12 o meno su 1d20 (meno le penalità decise dallo Zombie Master). Se invece vorrà sparare con una Minigun (appartenente all'Abilità Speciale della Categoria Armi Pesanti e da Supporto, che si può considerare da lui conosciuta, avendo assegnato Livelli di Competenza ad almeno 3 Abilità appartenenti ad essa), avrà soltanto una penalità di -5 al Target. Se invece avesse usato un'arma appartenente ad una categoria non appartenente al suo Profilo Militare e in cui non fosse stato competente il almeno 3 armi, essa non si sarebbe potuta considerare "conosciuta" e la penalità sarebbe stata di -10 al Target.

Il discorso fatto per i CHECK sulle Caratteristiche tra più personaggi vale anche per alcune Abilità che per la loro natura implicano uno scontro diretto: quando le si usano contro dei PNG (ma anche con altri PG), essi dispongono di un CHECK per Contrastarne gli effetti. Queste Abilità particolari si differenziano dalle altre perché nella loro descrizione vengono indicate anche quelle Abilità in grado di contrastarle (a volte con bonus o penalità aggiuntive). Il Livello di Competenza del PG in queste Abilità viene usato come penalità al tiro dell'avversario. Questo potrà scegliere con che Abilità "difendersi", scegliendo quella da lui meglio conosciuta. Ovviamente se la vittima non dovesse conoscere tale Abilità, la sua penalità al check sarà di -5 (se si tratterà comunque di un'Abilità appartenente a una Categoria da lui conosciuta) o di -10 (se non la conoscerà affatto).

Ad esempio: un PG con Carisma 11 usa Oratoria (che conosce a Livello 3) per convincere un pubblicitario PNG con CARisma 9 e INTelligenza 9 (che non possiede tale Abilità, indicata come in grado di contrastare un altro tentativo di Oratoria, né Psicologia, l'altra Abilità utilizzabile in tal senso). Entrambi i personaggi effettueranno il loro CHECK su Oratoria (CARisma) in quanto la vittima decide di utilizzare, pur non conoscendola, la stessa

Abilità, avendo un check più favorevole (9 contro 8): il PNG, sarà penalizzato del Livello di Abilità del PG (3) nel suo check e di un ulteriore -5, non possedendo tale Abilità ma conoscendo la Categoria Comunicazione (9-5-3=2!). Il PG, invece, sarà penalizzato di 0, dato che la vittima non possiede la sua stessa Abilità (io suo check sarà pertanto 11+3=14). Se uno o entrambi lo falliranno, il risultato sarà chiaro (una vittoria o un nulla di fatto). Se invece entrambi riusciranno il loro CHECK, soltanto quello che avrà ottenuto il risultato più alto avrà avuto successo.

Nel caso in cui, invece, il PNG avesse conosciuto l'Abilità Oratoria a Livello 5, la sua penalità al Check sarebbe stata solo pari al Livello di Competenza dell'avversario (cioè -3), che sommato ad Oratoria Livello 5, avrebbe dato un 9+5-3=11. Questa volta anche il PG avrebbe subito una penalità al suo check pari a -5 a causa della grande Abilità del suo avversario, per un valore di 11+3-5=9!

E' evidente che chi ha valori più alti in un'Abilità, avendo un Target più alto, può riuscire in Check con valori più alti del dado, anche se questo non garantisce il successo nello scontro.

Tab.5.a – Abilità divise per Categorie

le Abilità in *italico* si possono prendere più volte perché possono essere di tipi diversi (Specialità).

Quelle seguite da un asterisco "*" sono contrastabili da altre Abilità (vedere la descrizione per ciascuna di esse).

Abilità	Caratteristica			Performance	
Armi da Assalto		Orientarsi	INT-2	Ballare	AGI+2
Cecchino	AGI	Pescare	AGI-1	Cantare	CAR
Fucili	AGI	Seguire Tracce*	INT-2	Giocoleria	AGI-2
Fucili Automatici	AGI	Sopravvivenza	INT-3	Imitare Suoni	INT-3
Fucili A Canna Liscia	AGI	Comunicazione		Recitare	CAR+1
<i>Speciale (indicare tipo)</i>	<i>AGI</i>	Istruire	INT	<i>Suonare uno Strumento (indicare tipo)</i>	AGI +/- ?
Armi da Lancio		Leggere e Scrivere	INT	Ventriloquo	AGI-5
Archi	AGI	Lettura delle Labbra	INT-3		
Granate	AGI	Negoziare*	CAR-1	Scienze	
Lancio	AGI	Oratoria*	CAR	Astronomia	INT+2
<i>Speciale (indicare tipo)</i>	<i>AGI</i>	Persuadere*	CAR	<i>Biologia (indicare tipo)</i>	INT +/-
Armi da Mischia		Educazione		<i>Chimica (indicare tipo)</i>	INT +/-
Concussione	FOR	Conoscenza (indicare tipo)	INT +/- ?	<i>Fisica (indicare tipo)</i>	INT +/-
Lame	FOR	<i>Geografia (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	<i>Matematica (indicare tipo)</i>	INT +/-
Lame&Concussione	FOR	<i>Lingue (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	Scienze Militari	
Lunghe	FOR	Religioni	INT+2	Armaiolò	INT+1
Orientali	FOR	<i>Ricerca (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	Demolizioni	INT
<i>Speciale (indicare tipo)</i>	<i>FOR</i>	<i>Storia (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	Geniere	INT-1
Armi Leggere		Focalizzazione		Strategia*	INT-4
Pistole Automatiche	AGI	Ascoltare	COS	Tattica*	INT-3
Pistole Piccole	AGI	Attenzione	COS	Scienze Sociali	
Revolver	AGI	Concentrazione	INT-1	Antropologia	INT+2
Semiautomatiche	AGI	<i>Conoscenza di un area (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	Archeologia	INT+1
<i>Speciale (indicare tipo)</i>	<i>AGI</i>	Intuizione	COS-2	Criminologia	INT+2
Armi Pesanti e da Supporto		Osservare	COS	Politica	INT+1
Lanciarazzi	AGI	Imprenditoria		Psicologia*	INT-1
Pesante	AGI	<i>Affari (indicare tipo)</i>	INT +/- ?	Scienze Tecniche	
<i>Speciale (indicare tipo)</i>	<i>AGI</i>	Burocrazia	INT-3	Astronautica	INT-4
Squadra	AGI	Contabilità	INT-2	Elettronica	INT-1
Arte e Manualità		Economia	INT-1	Elettrotecnica	INT
<i>Capacità Artistica (indicare tipo)</i>	<i>AGI o COS +/- ?</i>	<i>Professione</i>	INT +/- ?	<i>Ingegneria (indicare tipo)</i>	INT +/- ?
Cucina	AGI+3	Valutare	INT	Meccanica	INT
Gioielleria	AGI -3	Vendere*	CAR	Sociale	
<i>Forgiare (indicare tipo)</i>	<i>FOR +/- ?</i>	Informatica		Conversazione*	CAR+3
Fotografia	COS+2	InternetV9	INT+2	Filosofia	INT
<i>Mestiere (indicare tipo)</i>	<i>AGI +/- ?</i>	Hacking*	INT-3	<i>Simbologia</i>	INT
Atletica		Programmazione	INT	Stile	CAR+3
Acrobatica	AGI-4	Simulazione	INT-1	<i>Società (indicare tipo)</i>	INT +/- ?
Contorsionismo	AGI-5	Steganografia	INT-2	Spionaggio	
Gravità Zero	AGI-2	Investigazione		Aprire Serrature	AGI-1
Lanciare	AGI-2	Crittografia*	INT-2	<i>Barare* (indicare tipo)</i>	AGI/CAR
<i>Lotta* (indicare tipo)</i>	<i>AGI o FOR +/- ?</i>	Deduzione	INT	Borseggiare*	AGI-2
Nuotare	FOR-2	Intelligence	INT-1	Bypass Elettronico	INT-2
Scalare	FOR-1	<i>Interrogare* (indicare tipo)</i>	INT, FOR o CAR	<i>Falsificare* (indicare tipo)</i>	INT +/- ?
<i>Sport (indicare tipo)</i>	<i>FOR, RES o AGI +/- ?</i>	Scientifica	INT-1	Nascondersi*	AGI
Paracadutismo	AGI-2	Sorveglianza	INT	Pedinare*	AGI+1
Attività e Vita all'Aperto		Medicina		Travestirsi*	AGI-2
Addestrare Animali	CAR-3	Bare Staminali	INT-3	Trasporti	
Cacciare	AGI	Chirurgia	INT-2	Astronavigazione	INT-5
Cavalcare	AGI-1	Farmacologia	INT+1	<i>Guidare (indicare tipo)</i>	AGI +/- ?
		Fisiologia	INT	<i>Pilotare (indicare tipo)</i>	AGI +/- ?
		Pronto Soccorso	INT-1	<i>Navigare (indicare tipo)</i>	INT +/- ?
				Uso del VORK	AGI

Descrizione delle Abilità divise per Gruppi

Armi Da Assalto

Sono armi utilizzabili solamente con entrambe le mani, per via del loro peso ed ingombro (è possibile tentare di usare una mano sola ma con una penalità di -5 al tiro per colpire). Se coinvolti in un combattimento corpo a corpo, è possibile utilizzarle solo contro avversari armati di Armi da Mischia di dimensioni L e M.

Cecchino: AGI

Sono fucili speciali dotati di mirino telescopico con differenti gradi di precisione. Come per tutte le altre armi, possono sparare al doppio della loro gittata con un -5 al tiro per colpire e infliggendo metà danno, e al triplo della gittata con un -10 infliggendo il minimo danno. Grazie ai mirini telescopici, per ogni round impiegato a mirare si ottiene un +1 ulteriore al tiro per colpire (che si andrà a sommare a tutti gli altri bonus) fino ad un massimo di +5 (questo bonus non è però cumulabile con l'azione normale di prendere la mira che dà invece sempre e solo un +2 per colpire). L'utilizzo del mirino comporta però un tempo di mira molto più lungo che si traduce in un -20 all'iniziativa. Esempi: 82A1 Barrett .50, SVD Dragunov 7.62 NATO, etc.

Fucili: AGI

Si tratta dei fucili più comuni, utilizzati per ogni colpire bersagli lontani. Sono più adatti alla caccia che alle azioni militari, sia per il basso numero di colpi nel caricatore che per la versatilità limitata. Esempi: Weatherby Magnum Euromark V, carabina .30, etc.

Fucili Automatici: AGI

Sono i fucili da assalto più utilizzati in ogni tipo di missione. Hanno una gittata più lunga delle Armi Leggere, sono più potenti, più versatili e precisi. Hanno diverse modalità di fuoco: colpo singolo, Raffica Controllata e Fuoco Continuo (che danno all'iniziativa +2 e +4, rispettivamente). Se si vuole cambiare modalità durante un combattimento lo si deve dichiarare prima dell'iniziativa che, comunque, verrà per questo penalizzata di -10 punti invece di beneficiare di bonus. Esempi: M-16A2 5.56mm NATO, N FAL AR 7.62mm NATO, etc.

Fucili A Canna Liscia: AGI

Sono fucili che sparano cartucce di grosso calibro, preferibilmente a pallettoni, per avere una maggiore probabilità di colpire il bersaglio. Questo ne limita però la gittata. Sono quindi ideali per le azioni in luoghi ristretti. Le cartucce di ricaricano con un'azione manuale (sul meccanismo detto pompa o, nel caso di fucili da caccia o doppiette, direttamente a mano). Sono più lenti a ricaricarsi dei fucili dotati di caricatore: 2 round invece di 1. Queste armi possono venire caricate con munizioni speciali che aumentano il numero di locazioni colpite con un solo colpo (vedere la sezione relativa). Esempi: MOSSBERG 500ATP8 12g,

Speciale (indicare tipo): AGI

Sono armi così particolari da richiedere un addestramento specifico diverso da tutti gli altri. La conoscenza di un'arma Speciale non dà nessun bonus particolare nell'uso di un'altra arma Speciale. Esempi: Metalstorm Rifle, etc.

Armi da Lancio

Si tratta di armi ormai in disuso ma che in alcune occasioni possono tornare ancora utili. Non possono essere usate in mischia ad eccezione della Fiocina, che al contrario non ha penalità in tale caso.

Archi: AGI

E' l'abilità di sapere utilizzare e sapere mantenere efficienti gli archi. Esempi: arco corto, arco lungo, etc.

Granate: AGI

Si tratta della capacità di lanciare granate a mano, ma con maggior precisione e ad una distanza superiore di chi usa invece l'Abilità Lanciare. Come per tutte le abilità delle armi, il livello raggiunto in esse va aggiunto direttamente al Check del Tiro per Colpire effettuato col D20. Quando lanciando una granata si manca il bersaglio, la cifra di quanto si è sbagliato il check indica, in metri, di quanto si è mancato il bersaglio (la direzione è casuale), esattamente come per il normale lancio di oggetti. Questo determina se il bersaglio sia stato colpito ugualmente: ogni granata, infatti, ha un'area di effetto entro cui infligge danno anche non colpendo direttamente il bersaglio desiderato (vedere la sezione relativa alle armi ad area per i dettagli). Esempi: Granata a Frammentazione M33A1, Granata a Gas M47, etc.

Lancio: AGI

E' l'abilità di sapere utilizzare le armi da lancio più primitive. Esempi: bolas, fiocina.

Speciale (indicare tipo): AGI

Sono armi così particolari da richiedere un addestramento specifico diverso da tutti gli altri. La conoscenza di un'arma Speciale non dà nessun bonus particolare nell'uso di un'altra arma Speciale. Vedere la tabella per quali sono i loro effetti ed altre note. Esempi: fiocina, boomerang.

Armi da Mischia

Si tratta di armi apparentemente meno efficaci e versatili di quelle da fuoco, ma comunque utili ed affidabili e a volte indispensabili in situazioni particolari. Il bonus eventuale di FORza va ad aggiungersi al danno inflitto.

Concussione: FOR

E' l'abilità di sapere utilizzare e sapere mantenere efficienti le armi contundenti il cui danno inflitto deriva dall'urto stesso dell'arma contro l'avversario. Esempi: mazza, etc.

Lame: FOR

E' l'abilità di sapere utilizzare e sapere mantenere efficienti le armi dotate di lama il cui danno inflitto deriva dal taglio più che dall'urto stesso dell'arma contro l'avversario. Esempi: machete, fioretto, etc.

Lame&Concussione: FOR

E' l'abilità di sapere utilizzare e sapere mantenere efficienti le armi dotate di lama ma il cui peso o comunque il cui impiego fa sì che il danno inflitto derivi sia dal taglio che dall'urto stesso dell'arma contro l'avversario. Esempi: ascia, vibro-spada, etc

Lunghe: FOR

E' l'abilità di sapere utilizzare e sapere mantenere efficienti le armi montate su un lungo bastone (o un bastone stesso). Sono quasi tutte dotate di lama, ma comunque il tipo di danno inflitto è indicato per ciascun'arma. Quando però si entra in mischia con un avversario che ha armi M o S, tutte le armi Lunghe vengono considerate bastoni lunghi (vedere le sue statistiche). Questo perché l'avversario è troppo vicino per essere colpito dalla lama in cima all'asta. Di solito si usano da dietro un compagno che combatte contro lo stesso avversario, tenendolo a distanza. Esempi: vibro-alabarda, glaive, etc

Orientali: FOR

E' la conoscenza dell'uso e della manutenzione di tutte quelle armi che ricadono sotto la categoria Orientali. Trattandosi di armi particolari e non normalmente conosciute al di fuori dei paesi orientali, esse vengono studiate tutte insieme come parte di un addestramento specifico. Vedere nella tabella quali sono i loro effetti ed altre note. Esempi: katana, bô, etc.

Speciale (indicare tipo): FOR

Sono armi così particolari da richiedere un addestramento specifico diverso da tutti gli altri. La conoscenza di un'arma Speciale non dà nessun bonus particolare nell'uso di un'altra arma Speciale. Vedere la tabella per quali sono i loro effetti ed altre note. Esempi: katana monomolecolare, maglio idraulico corazzato, etc.

Armi Leggere

Sono armi utilizzabili con una sola mano, grazie al loro peso ed ingombro ridotti. Se coinvolti in un combattimento corpo a corpo, è comunque possibile utilizzarle ugualmente senza penalità al tiro per colpire. E' possibile usarne due alla volta, con la relativa penalità di -3 alla mano principale e -5 alla secondaria.

Pistole Automatiche: AGI

Sono le mitragliette piccole e le pistole in grado di sostenere un fuoco continuo. Possono avere diverse modalità di fuoco: colpo singolo, Raffica Controllata e Fuoco Continuo (danno all'iniziativa +2 e +4, rispettivamente). Se si vuole cambiare modalità durante un combattimento lo si deve dichiarare prima dell'iniziativa che, comunque, verrà per questo penalizzata di -10 punti invece di beneficiare di bonus. Essendo utilizzabili in mischia ed avendo un'elevata capacità di fuoco, sono armi che quasi ogni soldato impara ad usare. Esempi: INGRAM MAC-10, Glock 18C 9mm automatica, etc.

Pistole Piccole: AGI

Si tratta di pistole dalle dimensioni particolarmente ridotte, a volte così piccole da nascondersi nel palmo di una mano. La loro potenza è però alquanto limitata. Esempi: Colt semiautomatica .25 Browning, Walther PPK .32, etc.

Revolver: AGI

Sono le pistole a tamburo, più affidabili di quelle automatiche ma più lente a ricaricarsi (2 round invece di uno, a meno che non si usi un apposito caricatore da 6 colpi già pronto). Un Pg che utilizzi l'Abilità Armaiole avrà un bonus di +2 su tutti i check grazie alla semplicità dei meccanismi dei revolver. Dispongono inoltre del maggior range di munizionamenti e possono portare più facilmente cartucce di potenza superiore. D'altra parte, i revolver non possono essere silenziati e il limite dei 6 colpi rappresenta spesso un grosso ostacolo. Esempi: Mateba 207, etc.

Semiautomatiche: AGI

Sono la maggioranza delle pistole in circolazione. Sono dotate di un caricatore e ad ogni pressione del grilletto sparano un unico colpo. La mancata esplosione della carica di un proiettile, però, è sufficiente ad incepparle. Sono pertanto meno affidabili dei Revolver. Esempi: Desert Eagle .50, Mauser .30, etc.

Speciale (indicare tipo): AGI

Sono armi così particolari da richiedere un addestramento specifico diverso da tutti gli altri. La conoscenza di un'arma Speciale non dà alcun bonus particolare nell'uso di un'altra arma Speciale. Esempi: Metalstorm Gun, PKD Detective Special CS, etc.

Armi Pesanti e da Supporto

Sono armi utilizzabili solamente con entrambe le mani, per via del loro peso ed ingombro (è possibile tentare di usare una mano sola ma con una penalità di -10 al tiro per colpire). Se coinvolti in un combattimento corpo a corpo, è possibile utilizzarle solo contro avversari armati di Armi da Mischia di dimensioni L.

Lanciarazzi: AGI

Sono quelle armi, ricaricabili o monouso, che sparano un razzo esplosivo a distanze variabili. Alcuni sono specifici anticarro, altri antiaerei. L'area dell'esplosione, pur essendo di dimensioni variabili, è così grande che è necessario molto spazio per non rischiare di venirci coinvolti. Esempi: M72A2 LAW, RPG-7, etc.

Pesante: AGI

Si tratta di quelle armi così ingombranti o pesanti da poter essere utilizzate solo su di un mezzo di trasporto o con un tripode. Esempi: Mitragliatrice M-60 7.62mm, Mitragliatrice M-2 .50, etc.

Speciale (indicare tipo): AGI

Sono armi così particolari da richiedere un addestramento specifico diverso da tutti gli altri. La conoscenza di un'arma Speciale non dà nessun bonus particolare nell'uso di un'altra arma Speciale. Esempi: Turbolaser, Lanciafiamme , etc.

Squadra: AGI

Sono armi impossibili da utilizzare senza l'aiuto di altre persone. Si tratta di armi ingombranti e complesse. A volte, eventuali check per azioni particolari che richiedono coordinazione nella squadra, andranno effettuati sull'INTelligenza e non sull'AGI, o addirittura sul CARisma, a discrezione dello Zombie Master. Esempi: Mortaio da 81mm, Impact Cannon, etc.

Arte e Manualità

Capacità Artistica (indicare tipo): AGI oppure COS (con bonus o penalità da stabilire)

Indica una competenza in un'arte che il PG dovrà scegliere. E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta l'arte in cui si è competenti. Lo Zombie Master deciderà su quale Caratteristica si baseranno i check da effettuare per il suo uso. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a creare un prodotto artisticamente valido. Esempi: Composizione Musicale (COS-2), Pittura (AGI), Poesia (COS), Scultura (AGI-4), etc.

Cucina: AGI +3

E'la capacità di cucinare. E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta il tipo di cucina in cui si è competenti. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a cucinare un pasto gradevole al palato. Esempi: Fast Food, Cucina Cinese, Cucina Italiana, Nouvelle Cuisine, etc.

Gioielleria: AGI -3

E'il mestiere tipico del gioielliere che consiste nel tagliare pietre, fondere metalli preziosi e realizzare gioielli. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a realizzare il gioiello desiderato. Esempi: un anello, un braccialetto, etc.

Forgiare (indicare tipo): FOR (con bonus o penalità da stabilire)

Si intende l'arte del fondere i metalli per realizzarne vari manufatti. E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta il tipo di manufatto che si è in grado di forgiare. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a realizzare il manufatto desiderato. Esempi: forgiare armi (FOR-3), forgiare corazze (FOR-2), forgiare strumenti da lavoro (FOR).

Fotografia: COS+2

Si intende la capacità di fotografare un soggetto con precisione, rendendo l'effetto desiderato, sia con macchine digitali che con vecchie macchine a pellicola. Non si intende la fotografia artistica (che ricade sotto l'Abilità Arte). Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a fotografare con precisione e correttezza il soggetto desiderato. Esempi: raccogliere prove fotografiche da una scena di un delitto, fotografare animali nel loro habitat, etc.

Mestiere (indicare tipo): AGI (con bonus o penalità da stabilire)

Si intendono tutti quei mestieri tipicamente legati alla manualità. E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta il mestiere in cui si è competenti. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a realizzare il manufatto desiderato. Esempi: Calzolaio (AGI+1), Tintore (AGI+3), Sarto(AGI+1), Tappezziere (AGI+1), etc.

Atletica

Acrobatica: AGI -4

E'la capacità di compiere salti, capriole e di muoversi in condizioni difficili (un esempio può essere un marinaio di un veliero che si muove tra il sartiame e le vele, camminando a molti metri di altezza con agilità). Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti a compiere l'acrobazia desiderata. In combattimento, rinunciando ad ogni altra azione, è possibile guadagnare un bonus alla propria Difesa muovendosi in maniera imprevedibile. Il PG dichiara la difficoltà della mossa di evasione che vuole tentare, da 1 a 5. Questo numero rappresenta sia la penalità al suo check per la riuscita, che il bonus che, nel caso, aggiungerà alla sua Difesa. Un fallimento trasformerà quel numero in una penalità. Inoltre, in caso di caduta da non più di 5 metri, un check riuscito indicherà un atterraggio privo di conseguenze.

Contorsionismo: AGI -5

E'la capacità di assumere con il corpo posizioni inusuali e di mantenerle per lunghi periodi. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti ad assumere la posizione desiderata. Ogni 10 minuti occorrerà un ulteriore check per mantenerla.

Gravità Zero: AGI -2

Si tratta di un tipo di addestramento atto ad abituarsi ad operare in ambienti privi di gravità. Tutte le normali operazioni verranno effettuate senza problemi. Un check si renderà necessario, invece, per operazioni particolari (ad esempio un combattimento). Un fallimento avrà esiti variabili e penalità di -5 sui tiri successivi per perdita di coordinazione.

Lanciare: AGI-2

E'la normale capacità di lanciare oggetti. La distanza del lancio dipende dal peso dell'oggetto (un tipico oggetto di 1 kg lo si lancia a FORx2 metri). Un check riuscito indica che si è lanciato l'oggetto dove desiderato. In caso di fallimento, la cifra di quanto si è sbagliato il check indica, in metri, di quanto si è mancato il bersaglio (la direzione è casuale).

Lotta* (indicare tipo): AGI o FOR (con bonus o penalità da stabilire) – Contrastata da: **Lotta**

Si intendono tutte quelle arti marziali o tecniche di combattimento in cui non si ricorre all'uso di armi. E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta lo stile di combattimento in cui si è competenti. Un check riuscito nell'Abilità indica che si è riusciti ad effettuare una mossa speciale (ad esempio una presa di Judo). L'avversario può tentare di Contrastare tale effetto effettuando anche lui un check di Lotta (come sempre in questi casi il livello dell'uno viene usato come penalità al check dell'altro). In combattimento normale, invece, il livello raggiunto nell'Abilità andrà direttamente ad aggiungersi all'Iniziativa, al bonus sul Check al Tiro per Colpire e al danno inflitto negli attacchi da Mischia effettuati con Pugni e Calci. Ad esempio un maestro (livello 5) di Aikido (AGI-3) aggiungerà +5 sia alla sua iniziativa, sia al Check al Tiro per Colpire che al danno inflitto. Esempi: Karate (AGI-1), Kung Fu (AGI-2), Boxe (AGI), Aikido (AGI-3) etc.

Nuotare: FOR -2

Si tratta della tipica abilità di nuotare. Un check riuscito indica che si è nuotato (la velocità è di circa 1 metro al secondo). Per ogni minuto oltre al valore della RESistenza in cui si è nuotato, occorre effettuare un check con un -1 cumulativo per vedere se la stanchezza non fa affogare il PG. Se il tiro fallisce, il personaggio finisce sott'acqua e subisce 2D6 di pf da annegamento. Successivamente, subisce una penalità cumulativa di -1 al check di Nuotare per ogni round consecutivo che rimane immerso. Una riuscita del check fa riemergere il PG, ma non fa diminuire la penalità al check se si continua a nuotare. Se ci si limita a "fare il morto" per riposare, si ottiene un bonus di +3 al check.

Scalare: FOR-1

La capacità comune di arrampicarsi, su rocce, alberi, corde. Un check riuscito indica che si è riusciti a scalare per 3 metri. Un fallimento indica che si è rimasti dove si era. Un secondo fallimento indica una caduta (i danni da caduta sono 2d6 per ogni metro di caduta dopo i primi 2).

Sport (indicare tipo): FOR, RES o AGI (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta di qualunque tipo di sport comunemente praticato (non include Nuotare o tutti gli altri sport che rientrano in altre Abilità qui descritte). E'possibile prendere più volte questa Abilità, indicando ogni volta lo sport in cui si è competenti. Il PG conosce le regole dello sport ed è in grado di competervi. Alcuni sport come la corsa si basano sulla RESistenza, altri come il sollevamento pesi sulla FORza. La maggioranza degli sport però si basa sull'AGI, come il bowling, il baseball, il calcio, il tennis, etc. Un check riuscito indica il successo in un'azione sportiva. Esempi: Calcio (AGI), Tennis (AGI-2), Corsa (RES), Lancio del Peso (FOR-2), Bowling (AGI), Football Americano (FOR-3), Ping-Pong (AGI), etc.

Paracadutismo: AGI-2

I PG con questa Abilità sono in grado di utilizzare vari apparati di volo planato, inclusi deltaplani, paracaduti e parapendii. Un check è necessario per atterrare senza danni dopo una discesa. Un fallimento indica un danno variabile.

Attività e Vita all'Aperto

Addestrare Animali: CAR-3

E'la abilità di addestrare animali ad ubbidire agli ordini impartitigli. Tipicamente viene effettuato con cani che vengono poi utilizzati in svariati ruoli, ma è possibile addestrare anche altri animali. Un PG con questa abilità è anche in grado di aver cura degli animali e di predisporre eventuali attrezzature con cui impiegarli. Esempi: addestrare un cane da guardia, etc.

Cacciare: AGI

Si tratta della capacità di cacciare animali conoscendone le abitudini, costruendo trappole o usando armi specifiche o improvvisate. L'Abilità Cacciare dà la conoscenza dei richiami, delle trappole comuni e dei fucili da caccia (equivalenti alle Carabine calibro .22 o ai Fucili a Canna Liscia per semplicità di gioco). Esempi: cacciare una lepre, un elefante, etc..

Cavalcare: AGI-1

Grazie a questa Abilità, il PG è in grado di cavalcare un cavallo, un cammello o un mulo, nonché di prendersi cura di lui, di nutrirlo e di mantenerlo in salute. Esempi: cavalcare per varie ore, attraversare un deserto su un cammello, etc.

Orientarsi: INT-2

E' l'abilità di conoscere la propria posizione su di una mappa, di calcolare il tragitto migliore tra due punti, di conoscere la posizione del nord, etc. Esempi: ritrovare la strada dopo una tempesta di neve, etc.

Pescare: AGI-1

Si tratta della capacità di pescare pesci conoscendone le abitudini, di individuare locazioni favorevoli, di usare canne ed attrezzi specifici per questo sport. L'Abilità Pescare dà la conoscenza dell'uso delle canne da pesca, delle esche comuni e delle fiocine (equivalente all'arma Speciale appartenente alle Armi da Lancio). Esempi: pescare un pesce, etc..

Seguire Tracce*: INT-2 – Contrastata da: **Nascondersi**

Si tratta dell'abilità di seguire le tracce di uomini, mezzi o bestie su terreni più o meno complessi ed in condizioni più o meno difficili. Allo stesso tempo è l'abilità di cancellare le proprie tracce per impedirne l'identificazione o camuffarle per confonderne il numero e/o la natura. Tale Abilità è Contrastabile da quella di Nascondersi (da usare quando l'inseguito è cosciente di avere qualcuno alle calcagna). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: seguire le tracce di una slitta durante una nevicata, etc.

Sopravvivenza: INT-3

Un PG con questa abilità è in grado di sopravvivere all'aperto, sapendo che erbe mangiare, costruendo ripari, purificando acqua, etc. Un check riuscito indica che per un intero giorno il PG è riuscito a sopravvivere perfettamente. Dovendosi occupare anche di altre persone, andrà effettuato un check distinto per ciascuna di esse, con un -1 di penalità al check per ogni persona oltre al PG stesso. Esempi: sopravvivere a una tempesta di sabbia, selezionare funghi edibili, etc.

Comunicazione

Istruire: INT

E' la capacità di insegnare agli altri un'abilità conosciuta. Il Livello che l'allievo può raggiungere, però, è al massimo pari al livello di Istruire dell'insegnante o il Livello raggiunto dall'insegnante stesso nell'abilità, a seconda di quale sia il valore più basso. Il tempo necessario all'istruzione varia. Al termine del periodo di insegnamento, sarà necessario un check di Istruire da parte dell'insegnante ed un check relativo alla cosa insegnata da parte dell'allievo.

Leggere e Scrivere: INT

E' la comune capacità di leggere e scrivere. Solitamente tutti i PG la possiedono almeno a Livello 0. La conoscenza di tale Abilità a Livelli superiori indica la capacità di scrivere relazioni complesse o di capire profondamente elaborati altrui. Unita ad altre Abilità come Arte ne migliora la riuscita. Esempi: Leggere un contratto, scrivere articoli giornalistici, scrivere relazioni, scrivere discorsi pubblici, etc...

Lettura delle Labbra: INT-3

Si intende l'abilità di intuire ciò che una persona sta dicendo senza sentire direttamente le sue parole, ma leggendo il movimento delle sue labbra. Un check è necessario per ogni round di conversazione. E' ovviamente indispensabile conoscere la lingua della persona a cui si sta cercando di leggere le labbra.

Negoziare*: CAR-1– Contrastata da: **Negoziare, Psicologia-2**

E' la capacità di raggiungere compromessi ed ottenere informazioni senza ottenere reazioni negative dal committente. Negoziare è un'abilità fondamentale per le spie, i diplomatici, i politici e i negozianti della polizia. All'inizio di una negoziazione, il PG stabilisce le sue richieste e lo Zombie Master decide la penalità al suo check (basandosi sulla predisposizione del committente e sulle probabilità che la richiesta venga accolta). Questa Abilità, inoltre, può essere Contrastata da un'altra di Negoziare, o anche di Psicologia-2. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. E' comunque possibile che al termine della trattativa un superiore del PG (o lui stesso) decidano che il risultato è inaccettabile. La durata di una trattativa può andare da alcuni round a mesi. Esempi: trattare il rilascio di un ostaggio, trattare su una questione politica, etc.

Oratoria*: CAR– Contrastata da: **Oratoria, Psicologia**

E' la capacità di comunicare idee con efficacia e di ispirare emozioni negli ascoltatori con il parlato. Il personaggio con Oratoria sono in grado di raccontare storie, fornire informazioni sotto nuova luce, tenere comizi, motivare ascoltatori, intrattenersi. E' anche possibile usare l'abilità per trattenere un soggetto facendogli perdere tempo o annoiare volontariamente qualcuno. Usata insieme ad altre abilità (come Recitare) può dare una maggiore efficacia al risultato ottenuto (un bonus). Essa è Contrastabile dall'Abilità Oratoria e da Psicologia. Come sempre in questi casi, il Livello di

ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: il servizio di un reporter del telegiornale, un discorso di un politico alle Nazioni Unite.

Persuadere*: CAR– Contrastata da: **Persuadere, Psicologia-1**

Indica l'abilità di usare la voce, la logica, le espressioni, il linguaggio del corpo o una combinazione di queste per influenzare gli altri. Può avere la forma di uno sguardo intimidatorio, un discorso accorato, un gesto di sfida, etc.. Essa è Contrastabile dall'Abilità Persuadere e da Psicologia-1. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Un fallimento indicherà che il soggetto ha recepito il messaggio ed è stato convinto. In caso contrario il soggetto rimarrà sulle sue posizioni. Esempi: imbrogliare, fare propaganda, sedurre.

Educazione

Conoscenza (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Il personaggio è esperto in una determinata materia. In check potrà far venire in mente al PG eventuali informazioni annesse alle sue conoscenze (penalizzato dalla difficoltà dell'argomento). Va indicato il tipo di Conoscenza in cui si vuole essere esperti: può trattarsi di quasi qualsiasi argomento (non troppo generico e non esistente già come abilità già esistenti come Geografia). Esempi: Conoscenza dei culti demoniaci (INT-2), Conoscenza dell'astrologia (INT+2), etc.

Geografia (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Il PG è a conoscenza dello stato attuale di aree del mondo sia dal punto di vista fisico che politico. E'possibile anche indicare genericamente un continente o la Terra, anche se in questo caso per avere informazioni dettagliate saranno necessari livelli di competenza elevati. Esempi: Geografia di un continente nel suo insieme (INT+1), Geografia politica della Federazione Africana (INT-1), etc.

Lingue (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

E'la capacità di leggere e scrivere una lingua. L'abilità Leggere e Scrivere è riferita soltanto alla lingua madre del PG. Livelli elevati di conoscenza di una lingua ne consentono di conoscerne anche sfumature e dialetti. Esempi: cinese (INT-5), arabo (INT-3), latino (INT-1), etc.

Religioni: INT+2

Si tratta della conoscenza delle principali religioni esistenti al mondo. Un check rende possibile al PG di conoscere particolari di riti o di personaggi appartenenti a religioni. Esempi: conoscere la storia di Maometto, conoscere il rito Caldeo, etc..

Ricerca (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

E'la capacità di reperire informazioni attraverso qualsiasi fonte relativa a qualcosa. Il livello di dettaglio o altri particolari possono penalizzare il check. Esempi: Ricerca attraverso InternetV9 (INT+1), ricercare in biblioteca (INT-1), ricercare in archivi CIA (INT-3), etc.

Storia (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Si intende la conoscenza di un determinato periodo storico o di una popolazione. Un check dà al PG la capacità di ricordare un evento o dettagli relativi ad esso. Esempi: Storia della Seconda Guerra Mondiale (INT), Storia Greca (INT+1), Storia Etrusca (INT-2), etc.

Focalizzazione

Ascoltare: COS

E'la capacità di udire un suono più o meno debole, o di distinguerne uno in mezzo ad altri. E'possibile associarlo ad altre Abilità per quanto concerne il riconoscimento di suoni particolari. Esempi: riconoscere la voce di una persona in una stanza vicina (COS+1), sentire lo scatto di una serratura aperta da un intruso (COS-2), riconoscere un'arma dal rumore che fa sparando (COS + check in Uso Arma relativo), etc.

Attenzione: COS

E'la capacità di accorgersi di qualcosa grazie ad uno dei propri sensi, ma passivamente. E'perlopiù lo Zombie Master a richiedere un check di Attenzione quando i PG hanno la possibilità di rendersi conto di qualcosa. Nel caso i PG non avessero l'abilità Attenzione, le penalità al check saranno le solite (-5 in caso di conoscenza di altre abilità di Focalizzazione, o -10 in caso di totale ignoranza nel campo). Esempi: percepire l'odore di un gas velenoso, vedere la luce di una sigaretta di notte, etc.

Concentrazione: INT-1

Si tratta dell'abilità di concentrarsi in un'azione o in un processo mentale (come un calcolo o il ricordare qualcosa di dimenticato). Un check riuscito può annullare le penalità ad un check successivo dovute a confusione o fretta, oppure può riportare alla memoria un particolare di un qualcosa che prima era sfuggito. Esempi: concentrarsi e riuscire ad aprire una porta durante una sparatoria, concentrarsi e ricordare il numero di targa di un'auto su cui si è saliti una volta, etc..

Conoscenza di un'Area (Indicare Tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

A differenza di quello che può essere Geografia, la Conoscenza di un'Area deriva dall'esserci stato fisicamente. Si tratta quindi di aree di dimensioni limitate, ma delle quali il PG ha una conoscenza superiore a quella di altre persone che la visitano occasionalmente. La conoscenza dei "segreti" di quest'area deriva dalla capacità di osservazione che il PG ha avuto mentre visitava questo luogo. Un check di questa abilità può far intuire il miglior percorso da suggerire a qualcuno per fuggire dall'Area, capire dove si trova il locale caldaie di un palazzo, etc. Esempi: Conoscenza di una prigione (INT), Conoscenza del centro di una città (INT+3), Conoscenza della Casa Bianca (INT-1), etc.

Intuizione: COS-2

Questa abilità è legata maggiormente all'inconscio che al ragionamento cosciente. Un PG può usare la sua intuizione per capire un collegamento tra due dati in un'insieme di centinaia. A volte lo stesso Zombie Master può richiedere un check di questa abilità per aiutare i PG a districarsi in una faccenda particolarmente complessa. Esempi: intuire che una persona sta mentendo, intuire che una missione non sta procedendo come programmato, etc.

Osservare: COS

Si tratta della capacità di vedere dettagli rilevanti in un insieme spesso caotico ma anche solo apparentemente privo di elementi significativi. A volte lo stesso Zombie Master può richiedere un check di questa abilità per aiutare i PG a trovare una traccia altrimenti passata inosservata. A differenza dell'Abilità Attenzione, si tratta principalmente di un uso cosciente della propria vista ma anche della capacità di analisi di quel che si sta vedendo, per individuare un qualcosa che poteva sfuggire. Esempi: notare che una persona ha il segno di un anello ad un dito pur non indossandone in quel momento, vedere una persona mimetizzata termo-otticamente grazie a qualche imperfezione della sua copertura, etc.

Imprenditoria

Affari (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

E'la capacità di dirigere un'impresa in uno dei suoi vari aspetti, dal chiosco dei gelati alla multinazionale. Il livello raggiunto nell'abilità determina questo livello di competenza. Esempi: direzione del marketing (INT+2), selezione del personale (INT+1), pubbliche relazioni (INT+2), etc.

Burocrazia: INT-3

E'la conoscenza delle vie per ottenere che le cose vengano fatte attraverso la burocrazia, di accelerare i tempi o di rallentarli se questo può servire allo scopo. Esempi: conoscere la burocrazia di un'amministrazione locale.

Contabilità: INT-2

E'la capacità di tenere i conti di un'attività. Esempi: gestire la contabilità di un negozio.

Economia: INT-1

Si tratta della conoscenza del funzionamento della produzione, della distribuzione e del consumo di beni. Si differenzia da Affari in quanto è legata all'aspetto teorico del mondo imprenditoriale. Un PG con questa Abilità potrà essere un buon consulente ma probabilmente un cattivo imprenditore. Esempi: conoscere i meccanismi di distribuzione aerospaziali, etc.

Professione (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Questa abilità comprende quelle professioni specifiche non indicate sotto altre abilità. Il PG potrà sceglierne più di una così come avere più livelli in una stessa. Per certe professioni saranno indispensabili strumenti e/o strutture di supporto (ad esempio un Avvocato necessiterà di uno studio). Si differenzia da Mestiere perché è meno legato alla capacità manuale e più a quella intellettuale. Esempi: avvocato (INT-2), studente delle superiori (INT+3), poliziotto (INT+2)

Valutare: INT

Un PG con questa abilità è in grado di stabilire il valore approssimativo di un oggetto, anche se è al di fuori delle sue normali competenze (ma questo può comportare una penalità al check). Un fallimento del check stesso significa una scorretta valutazione (in eccesso o in difetto). Esempi: valutare una gemma, valutare un quadro, valutare un'auto, etc.

Vendere*: CAR – Contrastata da: **Vendere, Affari-2**

Si tratta della capacità di vendere o di comprare qualcosa al prezzo desiderato. Essa è Contrastabile dall'Abilità Vendere e da Affari-2. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Il perdente accetterà le condizioni dell'altro. Esempi: vendere un'auto usata, etc.

Informatica

InternetV9: INT+2

E'la conoscenza di InternetV9 (l'upgrade della seconda Internet che avvenne intorno al 2025), dei siti più rilevanti, dell'utilizzo dei motori di ricerca, dei linguaggi utilizzati per la realizzazione dei siti ed il funzionamento dei server, dei protocolli di trasmissione, etc., Esempi: rintracciare una banca dati segreta, conoscere i siti terroristici più attendibili, etc.

Hacking*: INT-3 – Contrastata da: **Hacking, Programmazione-1**

Si tratta dell'insieme delle conoscenze tecniche necessarie ad aggirare le protezioni di siti, programmi, archivi e sistemi operativi, nonché la capacità di bloccare o prendere il controllo di computer remoti. Essa è Contrastabile dall'Abilità Hacking (in scontri diretti in cui più persone tentano di prendere per prime il controllo di un sistema) e da Programmazione-2 (quando invece il sistemista protegge preventivamente una sua macchina da attacchi di hacker). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: disattivare un satellite militare penetrando nel suo computer principale, entrare in un server e sostituirne i codici di accesso, etc.

Programmazione: INT

E'la conoscenza dei vari linguaggi di programmazione attualmente in uso e la capacità di realizzare e correggere software per qualsiasi utilizzo. Esempi: realizzare un virus, trovare un bug in un programma di difesa militare, etc.

Simulazione: INT-1

Si tratta della conoscenza degli strumenti di programmazione e di analisi necessari a ridurre un problema ad un sistema replicabile a livello informatico, per poterne poi esaminare i vari aspetti, risolverne i problemi e verificarne le possibili soluzioni per ottimizzarne i risultati. Esempi: studiare la migliore strategia di distribuzione dei segnali in una rete, etc.

Steganografia: INT-2

E'lo studio della possibilità di nascondere dati all'interno di altri dati senza che questo risulti evidente o individuabile. E' il sistema più diffuso per lo scambio di dati tra nuclei terroristici e per la coordinazione delle loro azioni. Un PG con questa abilità è addestrato a riconoscere anomalie in ogni tipo di dato ed estrarne le informazioni nascoste. Esempi: nascondere un piano di battaglia all'interno di un file musicale condiviso in InternetV9, scoprire un file nascosto in una foto, etc.

Investigazione

Crittografia*: INT-2 – Contrastata da: Crittografia

E' l'abilità di criptare e decriptare dati tramite lo studio di schemi e ricorrenze, algoritmi e software dedicati. L'uso abbinato di altre Abilità può essere necessario per decriptare alcuni dati particolari (ad esempio la Steganografia può servire per decriptare dati nascosti nei file di un sistema operativo). Essa è Contrastabile dall'Abilità Crittografia (quando una persona tenta di decifrare cosa ha criptato un'altra). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: decriptare un codice numerico, decriptare un'email, etc.

Deduzione: INT

Si tratta della capacità investigativa di trarre conclusioni dai fatti. Il check di Deduzione può avvenire segretamente e lo Zombie Master può, in caso di fallimento, suggerire deduzioni errate. Esempi: dedurre il nome di un cospiratore, il probabile luogo di un attentato, etc.

Intelligence: INT

Un PG dotato di questa Abilità è in grado di utilizzare i dati fornitigli dall'Intelligence per ricavarne dati da analizzare. Esempi: capire da una foto satellitare se un aereo contiene armi atomiche, intuire da una registrazione di una telefonata se un personaggio politico è spiato da altri agenti o meno, etc.

Interrogare*: INT, FOR o CAR– Contrastata da: Interrogare, Psicologia-3

E' l'abilità di ottenere informazioni da un soggetto che non collabora. E' possibile utilizzare forme diverse di interrogazione: tramite la seduzione in caso di personaggi attirati dal sesso del PG, ed in questo caso il check sarà da effettuare sul CARisma, oppure arrivare all'uso della FORza. Essa è Contrastabile dall'Abilità Interrogare (quando se entrambi hanno la stessa Specialità), o Psicologia-3 (se l'interrogato tenta di fornire informazioni false in maniera credibile). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: interrogare un terrorista che ha nascosto una bomba, etc.

Scientifica: INT-1

Si tratta della capacità di usare la scienza per reperire prove: tramite impronte, capelli, tracce di dna, etc. Un check riuscito dà la conoscenza della natura e dell'origine delle prove esaminate. Esempi: esaminare la scena di un delitto, etc.

Sorveglianza: INT+1

E' la tipica abilità usata dagli investigatori privati, ma anche da agenti che devono raccogliere prove, o anche cecchini che devono tendere un agguato e cercano il luogo migliore dove appostarsi. Esempi: sorvegliare un politico, un luogo, etc.

Medicina

Bare Staminali: INT-3

Si tratta dell'Abilità di utilizzare, riparare e mantenere efficienti le Bare Staminali. Si tratta di macchinari estremamente complessi, composti da un supercomputer che pilota l'intero processo di ricostruzione, una capsula contenente liquido proteico e gel di cellule staminali in cui viene immerso il paziente, oltre un sistema di autoalimentazione a celle di combustibile all'idrogeno in grado di mantenere funzionante la Bara per il tempo necessario anche in condizioni estreme. Il costo di una Bara Staminale è di oltre un miliardo di dollari ed ogni PF curato con una bara staminale viene a costare

circa centomila dollari. Per ogni ora trascorsa immersi nella bara, un PG recupera 1D4 di PF. E' possibile interrompere il processo in qualsiasi momento: ma trascorsi 10 minuti non sarà più possibile ripetere il processo e il valore massimo dei PF resterà sempre quello raggiunto in quel momento. In pratica la guarigione, naturale o forzata tramite Bara Staminale, non progredirà ulteriormente!

La bara provvede anche a riparare o sostituire componenti della Zombie Device che fanno parte dei PF perduti. E' possibile usare una bara anche per curare un paziente normale, alle stesse condizioni e velocità di recupero. Pur garantendo in automatico la stabilizzazione di chi contiene, una Bara Staminale necessita di una programmazione da parte di un medico altamente addestrato che necessita di 60 minuti -10 minuti x Livello di Competenza per studiare il paziente. Senza i dati necessari (in caso di fallimento del check), la Bara non può funzionare se non in Modalità di Sicurezza, che ripara solo i danni maggiori e tiene in stasi il paziente. La ricostruzione non avviene. Si può ritentare un check solo dopo 1d4 di ore di riesame dei dati. Esempi: riparare una Bara Staminale da danni subiti in uno scontro, etc...

Chirurgia: INT-2

E' la capacità di effettuare operazioni chirurgiche ricostruttive o di emergenza, quando le Barre Staminali non sono disponibili (ovviamente nella maggior parte dei casi!). Il tempo necessario all'intervento è di 5 minuti a PF subito e la penalità al check sono proporzionali al Livello del Danno:

Livello del Danno	PF subiti	Penalità
0 – Leggero	da 1 a RES	0
1 – Medio	da RES a RESx2	-1
3 – Serio	da RESx2 a RESx3	-2
5 – Critico	da RESx3 a RESx4	-5
10 – Letale	oltre RESx4	-10

Un successo curerà 1d6 di PF. Il fallimento del check indicherà che la situazione del paziente è rimasta immutata. La relativa lentezza di questi interventi li rende inadatti all'utilizzo di questa Abilità sul campo. Spesso infatti le ferite subite sono tali da portare in pochi minuti alla morte del paziente. Per questo si predilige l'uso dell'Abilità Pronto Soccorso. Esempi: ricucire un nervo, ricomporre una frattura multipla, estrarre un proiettile da un polmone, etc.

Farmacologia: INT+1

E' la conoscenza di medicine e droghe, la capacità di riconoscerle, saperne gli effetti e come utilizzarle e perfino realizzarle con l'ausilio di un laboratorio. Esempi: riprodurre una droga sintetica, prescrivere una ricetta, etc.

Fisiologia: INT

E' la capacità di valutare le funzioni corporee di un individuo e di intervenire o di riconoscere che tipo di intervento può essere necessario. E' una conoscenza fondamentale per monitorare una degenza. Si tratta di un'Abilità diffusa tra i medici che operano in aree di combattimento ed ospedali da campo. Esempi: diagnosticare un versamento polmonare, etc.

Pronto Soccorso: INT-1

Si tratta dell'Abilità di ricucire ferite, fermare emorragie, limitare danni derivanti dal combattimento, etc. In seguito a Colpi Critici, un PG può aver subito effetti di emorragia che, comportando la continua perdita di Punti Ferita, condurrà il paziente alla morte: il Pronto Soccorso è in grado di Stabilizzare questa condizione, bloccando tale perdita. Un check di Pronto Soccorso è penalizzato dal Livello del Danno subito ed il tempo impiegato è proporzionalmente lungo.

Livello del Danno	PF subiti	Penalità	Tempo Necessario
0 – Leggero	da 1 a RES	0	1 round
1 – Medio	da RES a RESx2	-1	2 round
3 – Serio	da RESx2 a RESx3	-2	4 round
5 – Critico	da RESx3 a RESx4	-5	6 round
10 – Letale	oltre RESx4	-10	11 round

Un successo nel check curerà 1PF e Stabilizzerà la ferita. Altrimenti le condizioni del paziente resteranno immutate ed egli continuerà a vedere le sue condizioni peggiorarsi. Esempi: stabilizzare un paziente che è stato colpito da un'arma da fuoco, suturare un taglio a una gamba, etc.

Performance

Ballare: AGI+2

Il PG è in grado di ballare in maniera elegante, seguendo un ritmo musicale o prendere parte ad un ballo di gruppo. E' anche in grado di eseguire una coreografia o una sequenza di ballo necessaria ad una cerimonia di un qualche tipo. Un check riuscito può servire anche ad impressionare positivamente gli spettatori. Esempi: eseguire un balletto classico, etc.

Cantare: CAR

E' la capacità di cantare una canzone in modo piacevole ad udirsi, dando la voluta intonazione per trasmettere al pubblico le sensazioni desiderate. Esempi: cantare una romanza da un'opera lirica, cantare una canzone popolare, etc.

Giocoleria: AGI-2

Si tratta dell'Abilità di maneggiare con destrezza oggetti tipici dei giocolieri (clave, palle, etc.) e di esibirsi in numeri di agilità come il camminare sulla corda o sui trampoli, etc. Esempi: maneggiare 5 clave infuocate, usare un motociclo, etc.

Imitare Suoni: INT-3

E'la capacità di usare la voce per imitare suoni o versi animali. La difficoltà dell'imitazione determina la penalità al check. Chi sente il suono deve effettuare un check di INT penalizzato dal Livello di Competenza del PG per rendersi conto che si tratta di un suono fasullo. Esempi: imitare l'abbaiare di un cane, imitare il rumore di un oggetto che cade, etc.

Recitare: CAR+1

Il PG è in grado di recitare una poesia, una commedia o interpretare un ruolo di un personaggio di un film, etc. Sommato all'Abilità Oratoria è in grado di sommare i livelli delle due Abilità nel determinare l'efficacia del discorso (in pratica il check del PNG verrà penalizzato della somma dei Livelli delle due Abilità). Esempi: recitare il monologo dell'Amleto, etc.

Suonare uno Strumento (indicare tipo): AGI (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta della capacità di suonare adeguatamente uno strumento. E'possibile scegliere più volte questa Abilità indicando uno strumento diverso ogni volta. Esempi: suonare la chitarra (AGI-1), suonare l'ocarina psionica (AGI+1), etc.

Ventriloquio: AGI-5

Il PG è in grado di dare l'illusione che la propria voce provenga non dalla sua bocca ma da un altro luogo. Questo può trarre in inganno degli avversari. E'però necessario che il PG non indossi una maschera o un respiratore e che sia in grado di parlare. Esempi: far provenire la propria voce da dietro una persona, etc.

Scienze**Astronomia:** INT+2

E'la conoscenza delle stelle, dei pianeti e degli oggetti astronomici che si trovano nello spazio. E'anche la conoscenza dei satelliti e delle stazioni orbitali intorno alla terra, comprese quelle militari. Come per le altre Abilità, il Livello di Conoscenza determina il dettaglio dei dati conosciuti. Esempi: conoscere l'orbita di un satellite militare, etc.

Biologia (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Il PG conosce le caratteristiche degli organismi viventi, animali e vegetali. Comprende discipline come la Botanica (INT+1), la Zoologia (INT+1), l'Anatomia (INT+2), la Genetica (INT-2), ecc.. pertanto andrà indicata la Specializzazione desiderata. Esempi: conoscere il ciclo vitale di un insetto, conoscere la pericolosità di un serpente, etc.

Chimica (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

E'la conoscenza della composizione, delle proprietà e del modo di reazione di sostanze naturali o artificiali, organiche o inorganiche. E'divisa in Specializzazioni che andranno indicate quando le si scelgono: Chimica Inorganica (INT), Chimica Industriale (INT-1), Chimica Fisiologica (INT-2), Chimica Organica (INT-1), etc. La sua conoscenza dà la capacità di ideare un composto chimico e, avendo a disposizione un laboratorio, di realizzarlo. Esempio: ideare e realizzare una droga sintetica, etc.

Fisica (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta della conoscenza della scienza che studia su basi sperimentali i fenomeni naturali, individuando le loro proprietà e formulando le leggi che li governano. E'divisa in Specializzazioni che andranno indicate quando le si scelgono: Ottica (INT+3), Acustica (INT+2), Fisica Atomica (INT-1), Astrofisica (INT-1), Termodinamica (INT+1), Fluidodinamica (INT), Fisica dei Solidi (INT+1), etc. Esempi: calcolare l'energia sviluppata da una reazione atomica, conoscere la velocità di fuga di un oggetto da un satellite, etc.

Matematica (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Il PG conosce la scienza che studia gli enti numerici e geometrici, le loro proprietà e le loro relazioni. in Specializzazioni che andranno indicate quando le si scelgono: Geometria (INT-1), Algebra (INT-2), Statistica (INT-3), Matematica Finanziaria (INT), etc. Esempi: calcolare la miliardesima cifra di π , calcolare la probabilità che avvenga un determinato evento, etc.

Scienze Militari**Armaiolo:** INT+1

E'l'abilità di sapere riparare e mantenere efficienti tutte le armi. Consente anche di modificare leggermente le armi in modo da adattare alle esigenze degli utilizzatori o da migliorarne le prestazioni. Esempi: aumentare la capacità del caricatore, sostituire la canna con una più lunga, predisporre la canna per l'uso di un silenziatore, etc.

Demolizioni: INT

Si tratta della capacità di creare ordigni esplosivi e di saperli piazzare per ottenere il miglior risultato possibile, nonché la capacità di disinnescare ordigni o di studiarli per capirne il funzionamento e l'origine. Un check è necessario per disinnescare una bomba, penalizzato dal Livello della stessa abilità di chi lo ha fatto. Esempi: creare TNT, etc...

Geniere: INT-1

Un PG con questa Abilità è in grado di realizzare costruzioni, assemblare postazioni difensive, scavare trappole, piazzare mine anti-uomo e anti-veicolo, creare strade, piste d'atterraggio e ponti, etc. I tempi di realizzazione di tali opere possono variare a seconda degli uomini a disposizione, del materiale, etc. Esempi: capire il punto debole di un bunker, etc.

Strategia*: INT-4 – Contrastata da: **Strategia**

Si tratta della capacità di coordinare un elevato numero di truppe (oltre 50 soldati per parte) dislocate in diverse zone di un campo di battaglia, intuendo le migliori vie di fuga o di attacco, identificando i punti meglio difendibili, etc. Un soldato, agendo sotto gli ordini diretti di un superiore che utilizza Strategia, avrà come bonus a tutti i tiri di iniziativa il Livello di Competenza del superiore stesso. Terminata l'azione, il Bonus non va più applicato. Essa è Contrastabile dall'Abilità Strategia (quando un superiore della fazione opposta controlla a sua volta le mosse dei suoi uomini). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Solo la squadra di chi esce vittorioso dallo scontro beneficerà del bonus all'iniziativa. Esempi: coordinare una squadra di fanti tramite la loro posizione satellitare, etc.

Tattica*: INT-3 – Contrastata da: **Tattica**

Si tratta della capacità di coordinare direttamente un ridotto numero di soldati (meno di 50 per parte) posizionati in un'area ristretta di un campo di battaglia, intuendo le migliori vie di fuga o di attacco, identificando i punti meglio difendibili, etc. Un soldato, agendo sotto gli ordini diretti di un superiore che utilizza Tattica, avrà come bonus a tutti i tiri di iniziativa il Livello di Competenza del superiore stesso. Terminata l'azione, il Bonus non va più applicato. Essa è Contrastabile dall'Abilità Tattica (quando un superiore della fazione opposta controlla a sua volta le mosse dei suoi uomini). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Solo la squadra di chi esce vittorioso dallo scontro beneficerà del bonus all'iniziativa. Esempi: dirigere un agguato ad un convoglio, rapire un politico, etc.

Scienze Sociali

Antropologia: INT+2

Si tratta della scienza che studia la specie umana nei suoi aspetti naturali, culturali e sociali. Esempi: conoscere i riti egizi, conoscere quali società erano matriarcali, riconoscere le origini di una canzone antica, etc.

Archeologia: INT+1

E'la disciplina che mira alla ricostruzione delle civiltà antiche mediante lo studio di monumenti, iscrizioni, oggetti, ecc. venuti alla luce attraverso gli scavi. Esempi: riconoscere la fattura di un vaso, sapere se una statua è autentica, etc.

Criminologia: INT+2

Si tratta della disciplina che studia le manifestazioni di criminalità e i mezzi atti a reprimerla. Esempi: riconoscere un potenziale assassino dal suo profilo sociale, etc.

Politica: INT+1

E'lo studio che ha come oggetto l'organizzazione e il governo dello stato. La conoscenza di questa Abilità consente di manipolare l'opinione pubblica, di ottenere scambi vantaggiosi ed informazioni altrimenti irreperibili, etc. Ovviamente sono necessari anche conoscenze altolocate e, spesso, ampia disponibilità economica. Esempi: far credere all'opinione pubblica che un disastro ecologico è in realtà di proporzioni assai ridotte, etc.

Psicologia*: INT-1 – Contrastata da: **Psicologia**

Si tratta della scienza che studia, descrive, interpreta la fenomenologia dei processi mentali, a livello sia conscio che inconscio, e dei processi che ne derivano. Un PG con questa Abilità è in grado di intuire eventuali problemi psicologici che affliggono un PNG, le sue paure e manipolarne eventualmente il pensiero. Per ottenere ciò è comunque necessario molto tempo, una fiducia da parte del PNG e a volte la sua disponibilità. Essa è Contrastabile dall'Abilità Psicologia (quando due persone tentano di manipolarsi a vicenda). Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: capire se un soldato sta tradendo, etc.

Scienze Tecniche

Astronautica: INT-4

Si tratta dell'insieme degli studi e delle tecniche per la costruzione di veicoli per i viaggi spaziali. Un PG con questa Abilità è in grado di calcolare una rotta per uno shuttle, di valutare eventuali danni ad una struttura spaziale, etc. Ad alti Livelli di Conoscenza dell'Abilità si è anche in grado di progettare veicoli spaziali. Esempi: riparare una schermatura termica, etc.

Elettronica: INT-1

E'lo studio dell'impiego di dispositivi che utilizzano fasci o correnti di elettroni e componenti come valvole, transistor, microchip e la loro progettazione. Esempio: individuare un guasto nella circuiteria di un satellite, etc.

Elettrotecnica: INT

E'lo studio delle applicazioni pratiche dell'elettricità: il funzionamento di una centrale elettrica, di un quadro elettrico, di un generatore. Esempi: riparare una linea elettrica, schermare magneticamente un cavo, etc

Ingegneria (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta dell'insieme di nozioni e tecniche fondate sulle scienze fisiche, matematiche e chimiche, applicate alla progettazione, organizzazione e realizzazione di opere di varia natura. E' divisa in Specializzazioni che andranno indicate quando le si scelgono: Ingegneria Meccanica (INT-2), Idraulica (INT-1), Minerale (INT), Nucleare (INT-3), etc. Esempi: progettare un reattore nucleare, progettare una diga, etc.

Meccanica: INT

E' l'insieme delle attività tecnologiche rivolte alla costruzione e alla manutenzione di macchine e di meccanismi. Un PG con questa Abilità è in grado di costruire e riparare macchinari di vario genere, così come di occuparsi della loro manutenzione. Esempi: riparare una trivella mineraria, costruire un argano con mezzi di fortuna, etc.

Sociale**Conversazione*:** CAR+3 – Contrastata da: **Conversazione, Psicologia-1**

Si tratta dell'Abilità di entrare in confidenza con un PNG, di apprendere informazioni non troppo personali senza suscitare sospetto, o anche di intrattenere qualcuno per perdere tempo. Essa è Contrastabile dall'Abilità Conversazione o Psicologia-1. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: parlare di politica, etc.

Filosofia: INT

Si tratta della conoscenza dei filosofi classici e moderni, della capacità di confrontare pensieri differenti e di dibattere di argomenti filosofici con PNG esperti in Filosofia. Esempi: conoscere il pensiero di Aristotele, di Giambattista Vico, etc.

Simbologia (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta della conoscenza di quei simboli che hanno una valenza all'interno delle varie società. E' divisa in Specializzazioni che andranno scelte dal giocatore: Araldica (INT+1), Simbologia Massonica (INT-1), Simbologia Esoterica (INT-2), etc.

Stile: CAR+3

E' la conoscenza della moda attuale, delle cose considerate estremamente di tendenza e la capacità di farne uso per ottenere prestigio sociale. Esempi: conoscere i designer più famosi, conoscere i modi di dire più in voga, etc.

Società (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta della conoscenza dei vari aspetti di una società specifica, più o meno ufficiale: quali sono i suoi personaggi illustri, quali le sue tradizioni, cosa è considerato spiacevole, etc. . Va pertanto indicata quale società si conosce: una popolazione di nomadi (INT+1), il gruppo dei piloti di autocisterne di idrogeno americani (INT+2), la popolazione della stazione orbitale (INT-1), etc. E' possibile inoltre scegliere più volte questa Abilità indicando società diverse. Esempi: conoscere il saluto tipico di una popolazione africana, conoscere il nome del più famoso hacker giapponese, etc.

Spionaggio**Aprire Serrature:** AGI-1

E' la capacità di aprire serrature o chiusure meccaniche. E' necessario un set di attrezzi speciale per riuscirci. Usare strumenti improvvisati dà un -5 al check. Un fallimento indica che non si è riusciti ad aprire la serratura. Un fallimento di oltre 10 punti può significare che o l'attrezzo usato o la serratura stessa si sono rotti. Esempi: aprire un lucchetto, aprire una porta, aprire un cofanetto, etc.

Barare*: AGI/CAR (indicare tipo) – Contrastata da: **Barare, Attenzione-3, Osservare-1**

E' la capacità di aprire barare a un gioco di fortuna, come i dadi (AGI), o di abilità, come il poker (CAR). Essa è Contrastabile dall'Abilità Barare, Attenzione-3 o Osservare-1. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Un fallimento di oltre 10 punti indica un palese fallimento. Esempi: barare a poker, barare a dadi, barare a dama, barare a Mah-Jong, etc...

Borseggiare*: AGI-2 – Contrastata da: **Borseggiare, Attenzione-3**

Si intende l'abilità di derubare un soggetto senza che egli se ne accorga. Essa è Contrastabile dall'Abilità Borseggiare o, solo una volta che il tentativo di Borseggiare sarà fallito, con Attenzione-3. In questo caso, pertanto, il Livello del borseggiatore fungerà da penalità al check dell'altro, ma non viceversa: la vittima (se non potesse usare Borseggiare) potrà accorgersene soltanto se il borseggiatore dovesse fallire. Se entrambi falliranno, il borseggio sarà fallito ma la vittima non se ne sarà accorta. Esempi: rubare un portafogli, sfilare un anello, etc.

Bypass Elettronico: INT-2

Si intende la capacità di disattivare o di bypassare sistemi di sicurezza elettronici, come sensori di movimento, di pressione o di temperatura. Per poter utilizzare questa abilità è quasi sempre indispensabile avere un'attrezzatura adeguata. Esempi: disattivare un sensore di integrità di un vetro in una teca di un museo, etc.

Falsificare* (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire) – Contrastata da: **Falsificare, Osservare-2**

Il PG è in grado di falsificare documenti di natura specifica. Unita ad altre conoscenze, questa abilità può consentire altri tipi di falsificazione (ad esempio una conoscenza informatica dà la possibilità di falsificare identità elettroniche). Il fallimento del check effettuato non significa che il PG stesso si renda automaticamente conto di aver creato un falso riconoscibile (potrebbe essere necessario un check di INTelligenza per accorgersene). Essa è Contrastabile dall'Abilità Falsificare (se si tratta della stessa Specialità) o Osservare-2. Poiché l'oggetto viene falsificato prima, il Giocatore annoterà una volta per tutte accanto all'oggetto falso il valore ottenuto dal suo check (numero che fungerà da indicatore della sua qualità) e lo riuserà a mò di risultato ogni volta che esso verrà esaminato da altri. Questi verranno penalizzati nel loro check del valore del Livello di Abilità del falsificatore (ma non viceversa). Esempi: falsificare banconote (INT-5), falsificare documenti di identità (INT-3), falsificare biglietti d'aereo (INT-1), falsificare test del dna (INT-5), etc.

Nascondersi*: AGI – Contrastata da: **Seguire Tracce-2, Osservare-1**

E' l'abilità di nascondersi e non venire individuati. Essa è Contrastabile dall'Abilità Seguire Tracce-2 o Osservare-2. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: nascondersi nelle ombre, nascondersi nei cespugli, etc.

Pedinare*: AGI+1 – Contrastata da: **Attenzione-1**

Si intende l'abilità di seguire un PNG senza che questi se ne renda conto. Essa è Contrastabile dall'Abilità Attenzione-1. Come sempre in questi casi, il Livello di ciascuno fungerà da penalità al check dell'altro. Esempi: pedinare una persona in una città, seguirlo con un mezzo di trasporto, etc.

Travestirsi*: AGI-2 – Contrastata da: **Travestirsi, Osservare-2**

E' la capacità di assumere le sembianze di un'altra persona o anche (più facilmente) di un certo tipo di persone. Il check verrà penalizzato a seconda della difficoltà del travestimento che si intende tentare. Un fallimento non significa direttamente l'essere palesemente diversi dalla persona che a cui si vuole somigliare (per il PG il travestimento potrebbe apparire perfetto). Essa è Contrastabile dall'Abilità Travestirsi (nel caso di un altro esperto di travestimenti) o Osservare-2. Poiché la persona si traveste prima, il Giocatore annoterà una volta per tutte il valore ottenuto dal suo check (numero che fungerà da indicatore della qualità del travestimento) e lo riuserà a mò di risultato ogni volta che egli verrà esaminato da altri. Questi verranno penalizzati nel loro check del valore del Livello di Abilità dell'impersonatore (ma non viceversa). Esempi: travestirsi da poliziotto, travestirsi da persona dell'altro sesso, impersonare qualcuno, etc.

Trasporti

Astronavigazione: INT-5

E' la conoscenza della teoria della navigazione spaziale, del calcolo delle rotte, dei problemi inerenti ai viaggi al di fuori dell'atmosfera e la capacità di guidare un veicolo spaziale. Nella fattispecie, gli unici veicoli spaziali guidati da persone esistenti sono gli Space Shuttle. Esempi: attraccare ad una stazione orbitale con uno shuttle, etc.

Guidare (indicare tipo): AGI (con bonus o penalità da stabilire)

Il PG con questa abilità hanno la capacità di guidare mezzi terrestri, di ripararli e di mantenerli efficienti, nonché di effettuare manovre difficili con essi. E' necessario indicare il tipo di veicolo di cui si ha competenza: automobili (AGI+3), camion (AGI+2), motociclette (AGI+2), cingolati (AGI), hovercraft (AGI-2), etc. Esempi: guidare un'automobile sportiva, guidare un carro armato, etc.

Pilotare (indicare tipo): AGI (con bonus o penalità da stabilire)

Si tratta dell'Abilità di pilotare veicoli in grado di volare, nonché di ripararli e di mantenerli efficienti. E' anche l'abilità di effettuare manovre difficili con tali veicoli. E' necessario indicare il tipo di aeromobile di cui si ha competenza: aerei ad elica (AGI-1), aerei a reazione (AGI-3), elicotteri (AGI-3), alianti (AGI-1), etc. Esempi: atterrare su una portaerei, etc.

Navigare (indicare tipo): INT (con bonus o penalità da stabilire)

E' la conoscenza delle tecniche di navigazione e delle imbarcazioni, della loro manutenzione e della capacità di manovrarle. E' necessario indicare il tipo di imbarcazione di cui si ha competenza: navi a vela (INT-2), navi a motore (INT), sommergibili (INT-4), batiscafi (INT-2), etc. Esempi: attraccare con una nave a vela, immergersi con un batiscafo, etc.

Uso del VORK: AGI

Un VORK (Voice Operated Robotical Knight) è, come dice il nome, un'armatura corazzata mossa da servomotori robotizzati che viene letteralmente indossata e comandata sia tramite normali movimenti del corpo che tramite comandi vocali. Normali movimenti pertanto risultano naturali come camminare o ruotare su se stessi. Altri invece richiedono check con penalità varie. Esempi: rialzarsi (AGI-3), saltare (AGI-5), salire le scale (AGI-2), etc.

RIASSUMENDO: Abilità del personaggio

- Le Abilità si dividono in Categorie e si conoscono in Livelli di Competenza che vanno da 0 a 5. Questo Livello indica direttamente il valore da aggiungere a quello della Caratteristica su cui si basa l'Abilità (a cui si somma il suo modificatore), quando la si vuole usare.
- Alcune Abilità, dette Specialità (indicate in *italico*) vanno specificate: ad esempio certe armi Speciali vanno indicate (come il Lanciafiamme) quando si scelgono. La loro conoscenza non contribuisce alle 3 Abilità in cui occorre essere Competenti per poter considerare di conoscere una intera Categoria (e subire solo un -5 ai check su Abilità non conosciute appartenenti ad essa)
- Quando si usa un'Abilità Contrastabile da un'altra Abilità, i Livelli di Competenza dei PG vengono usati l'uno come penalità al check di quello dell'altro. Si applicano le normali penalità in caso di mancata conoscenza dell'Abilità o dell'intera Categoria a cui essa appartiene (-5 e -10, rispettivamente).

6. Particolarità (opzionali)

Una Particolarità può essere una serie di cose: una caratteristica fisica innata (ambidestro, zoppo, etc.), uno status sociale (ricco, ricercato, etc.) o altro. Alla creazione del personaggio, ogni PG avrà UNA Particolarità che verrà scelta casualmente (o, se lo Zombie Master lo vorrà, dal giocatore stesso).

E'anche possibile ignorare questo aspetto del personaggio, se lo si desidera. Oppure è possibile assegnare più particolarità o, addirittura, accettarne di negative per ottenere in cambio altri benefici da concordare con lo Zombie Master. Tutto questo è però molto variabile e del tutto discrezionale.

Tab.6.a – Tabella delle Particolarità: Vantaggi

Vantaggi		
N°	Vantaggio	Opposto
1	Alleato	Nemico
2	Alta Soglia del Dolore	Bassa Soglia del Dolore
3	Alto	Basso
4	Ambidestro	Mancino
5	Aletico	Fuori Forma
6	Attrante	Repellente
7	Avanzato	Primitivo
8	Con Seguace	Sottoposto
9	Conosce un Segreto	Nasconde un Segreto
10	Difficile a Uccidersi	Facile a Uccidersi
11	Esperienza di Vita	Ingenuo
12	Famoso	Ricercato
13	Fortunato	Sfortunato
14	Guarigione Rapida	Guardigione Lenta
15	Immunità	Dipendenza
16	Lettore Rapido	Semianalfabeta
17	Lunga Vita	Breve Vita
18	Membro di una Società	Scacciato da una Società
19	Memoria Fotografica	Smemorato
20	Rendita	Debito
21	Ricco	Povero
22	Riflessi Rapidi	Riflessi Lenti
23	Riposo Facile	Insonne
24	Sangue Freddo	Testa Calda
25	Sensi Acuti	Sensi Limitati
26	Senso del Pericolo	Spavaldo
27	Senso del Tempo	Scarso Senso del Tempo
28	Senso dell'Orientamento	Facile a Perdersi
29	Sonno Leggero	Sonno Pesante
30	Tratti Comuni	Tratti Distintivi
31	Truffatore	Onesto
32	Vantaggio Fisico	Svantaggio Fisico
33	Vantaggio Psicologico	Svantaggio Psicologico
34	Vantaggio Sociale	Svantaggio Sociale
35	Veloce ad Apprendere	Lento ad Apprendere
36	Visione Notturba	Difetto alla Vista
37	Volontà di Ferro	Volontà Debole

Tab.6.b – Tabella delle Particolarità: Svantaggi

Svantaggi		
N°	Svantaggio	Opposto
1	Bassa Soglia del Dolore	Alta Soglia del Dolore
2	Basso	Alto
3	Breve Vita	Lunga Vita
4	Debito	Rendita
5	Difetto alla Vista	Visione Notturba
6	Dipendenza	Immunità
7	Facile a Perdersi	Senso dell'Orientamento
8	Facile a Uccidersi	Difficile a Uccidersi
9	Fuori Forma	Aletico
10	Guardigione Lenta	Guarigione Rapida
11	Ingenuo	Esperienza di Vita
12	Insonne	Riposo Facile
13	Lento ad Apprendere	Veloce ad Apprendere
14	Mancino	Ambidestro
15	Nasconde un Segreto	Conosce un Segreto
16	Nemico	Alleato
17	Onesto	Truffatore
18	Povero	Ricco
19	Primitivo	Avanzato
20	Repellente	Attrante
21	Ricercato	Famoso
22	Riflessi Lenti	Riflessi Rapidi
23	Scacciato da una Società	Membro di una Società
24	Scarso Senso del Tempo	Senso del Tempo
25	Semianalfabeta	Lettore Rapido
26	Sensi Limitati	Sensi Acuti
27	Sfortunato	Fortunato
28	Smemorato	Memoria Fotografica
29	Sonno Pesante	Sonno Leggero
30	Sottoposto	Con Seguace
31	Spavaldo	Senso del Pericolo
32	Svantaggio Fisico	Vantaggio Fisico
33	Svantaggio Psicologico	Vantaggio Psicologico
34	Svantaggio Sociale	Vantaggio Sociale
35	Testa Calda	Sangue Freddo
36	Tratti Distintivi	Tratti Comuni
37	Volontà Debole	Volontà di Ferro

Da un lato certamente una Particolarità negativa può costituire un problema o comunque un qualcosa di sgradito al Giocatore. Spetterà allo Zombie Master bilanciare in qualche modo la cosa (con situazioni, oggetti o altre caratteristiche e peculiarità proprie del PG). Stesso dicasi per una Particolarità molto favorevole.

Se, invece, si opterà per la scelta fatta dal Giocatore, una Particolarità negativa potrà portare ad altri benefici da concordare con lo Zombie Master: ad esempio, un bonus di qualche punto da distribuire nei valori delle Caratteristiche, oppure punti ferita o altro.

Le Particolarità creeranno situazioni particolarmente utili dal punto di vista del gioco e delle situazioni che verranno a crearsi. E'quindi un bene dedicare tempo ai dettagli relativi a queste particolarità che, essendo personali e spesso tenute segrete tra Giocatori, non potranno che aumentare il divertimento degli interessati e di chi gli sta intorno.

Descrizione delle Particolarità:

- **Vantaggi**

Alleato – Un alleato è un'entità (un uomo, un gruppo, una società, un partito) disposto ad aiutare il PG. Le modalità e i tempi di questo aiuto sono a discrezione dello Zombie Master. L'opposto è **Nemico**.

Alta Soglia del Dolore - Il PG ha una sopportazione del dolore non comune. Ha un bonus pari a quello della sua RES su tutti i check per i Tiri Critici di Stordimento. In caso di Stun automatico, può ugualmente tentare il check sul Bonus puro (cioè se ha un +3 alla RESistenza, in caso di Stun automatico può tirare ugualmente ed evitarne gli effetti facendo 3 o meno). L'opposto è **Bassa Soglia del Dolore**.

Alto – Il PG ha una migliore visione dell'ambiente circostante e nei combattimenti in mischia ha un bonus di +1 all'iniziativa e ai tiri per colpire. Può essere avvantaggiato nei rapporti sociali (ma può essere un fattore dipendente dalla società circostante). L'opposto è **Basso**.

Ambidestro – Il PG è in grado di utilizzare entrambe le mani con la stessa facilità, senza penalità. Inoltre, quando usa due armi, invece del -2/-5 per colpire, ha solamente un -2 sulla mano secondaria (che può cambiare ogni round). L'opposto è **Mancino**.

Aletico – Il PG ha una particolare attenzione per il suo stato fisico. Questo gli conferisce un bonus di +2 a tutti i check che coinvolgono un'attività fisica. L'opposto è **Fuori Forma**.

Attrante – Il PG risulta particolarmente attraente per quei PNG attratti dal suo sesso. Questo si traduce in un bonus di +3 ai check di carisma da effettuare con questi PNG. L'opposto è **Repellente**.

Avanzato – Il PG è in possesso di un qualche tipo di conoscenza o equipaggiamento che non sono di dominio comune. Si tratta di qualcosa di tecnologicamente molto avanzato. L'opposto è **Primitivo**.

Con Seguace – Il PG ha un PNG (le cui caratteristiche saranno da definire) a lui fedele in grado di compiere azioni limitate ma di varia utilità. L'opposto è **Sottoposto**.

Conosce un Segreto – Il PG è a conoscenza di un segreto di importanza rilevante. Questo potrà garantirgli capacità ricattatorie o salvezza certa in specifiche occasioni. L'opposto è **Nasconde un Segreto**.

Difficile a Uccidersi – Il PG è una vera pellaccia: sottrae 1 punto di danno da qualsiasi ferita che riceve, in aggiunta a qualsiasi altra protezione. L'opposto è **Facile a Uccidersi**.

Esperienza di Vita – Il PG ha una lunga esperienza di vita derivata da viaggi, lavori disparati e conoscenza di molti luoghi e persone. Ciò dà un bonus di +3 ai check sulle Conoscenze (dove applicabile). L'opposto è **Ingenuo**.

Famoso – Il PG è pubblicamente noto (in grado da definirsi). Questo può rivelarsi un vantaggio o uno svantaggio, ma solitamente agevola il PG ad ottenere aiuto dagli sconosciuti. L'opposto è **Ricercato**.

Fortunato – Il PG ha la fortuna dalla sua parte. Il giocatore può variare di +/- 1 il risultato del tiro di un dado durante una sessione di gioco. L'opposto è **Sfortunato**.

Guarigione Rapida – Il PG se ferito riguadagna 1 PF in più a notte (2 in ospedale o comunque se in cura sotto osservazione medica). Non si applica alla Bara Staminale. L'opposto è **Guarigione Lenta**.

Immunità – Il PG non risente degli effetti di una sostanza (ad esempio il veleno di un animale). La portata di questa immunità è da definirsi, ma non può essere mai qualcosa di sovrumano. L'opposto è **Dipendenza**.

Lettore Rapido – Il PG è in grado di leggere una pagina di un libro di medie dimensioni in una decina di secondi, estrapolandone il significato correttamente. L'opposto è **Semianalfabeta**.

Lunga Vita – Il PG invecchia più lentamente della maggior parte delle persone. Dimostra meno anni di quelli che ha e le tipiche malattie della vecchiaia tarderanno a manifestarsi. L'opposto è **Breve Vita**.

Membro di una Società – Il PG è membro di una società o associazione di qualche tipo. Il grado assunto dentro di essa, la natura della stessa e i privilegi derivanti da questo sono da definirsi. L'opposto è **Scacciato da una Società**.

Memoria Fotografica – Il PG è in grado di ricordare dettagli di un avvenimento avvenuto tempo prima, cose sentite dire, persone viste, ecc. Questo si traduce con un bonus di +3 al check di INTelligenza che si effettua normalmente per ricordare qualcosa. L'opposto è **Smemorato**.

Rendita – Il PG ha una rendita la cui entità sarà da stabilire. L'opposto è **Debito**.

Ricco – Il PG dispone di una grande quantità di denaro. L'ingenza e l'origine di questo patrimonio saranno da definirsi. L'opposto è **Povero**.

Riflessi Rapidi – Il PG è svelto a reagire: bonus di +2 sui tiri di iniziativa. L'opposto è **Riflessi Lenti**.

Riposo Facile – Il PG è in grado di riposare e quindi di riguadagnare i PF perduti anche in ambienti molto rumorosi o in condizioni particolarmente difficili. L'opposto è **Insonne**.

Sangue Freddo – Il PG mantiene sempre il sangue freddo in ogni situazione. Questo si traduce in un bonus di +1 su tutti i check relativi alla COScienza. L'opposto è **Testa Calda**.

Sensi Acuti – Il PG ha dei sensi particolarmente fini. Ottiene un bonus di +3 ai check di Attenzione relativi all'ambiente circostante (es: percepire un gas). L'opposto è **Sensi Limitati**.

Senso del Pericolo – Il PG è sorpreso difficilmente: bonus di +3 al check di COScienza sui tiri per la sorpresa. L'opposto è **Spavaldo**.

Senso del Tempo – Il PG è in grado di tener conto dello scorrere del tempo come se avesse sempre con sé un orologio. L'opposto è **Scarso Senso del Tempo**.

Senso dell'Orientamento – Il PG è in grado di orientarsi anche senza mappe o bussole e in condizioni difficili come sottoterra o in zone prive di punti di riferimento (es: un bosco fitto). L'opposto è **Facile a Perdersi**.

Sonno Leggero – Il PG si sveglia al più piccolo rumore: bonus di +3 al check di Attenzione per rendersi conto di una presenza durante il riposo notturno. L'opposto è **Sonno Pesante**.

Tratti Comuni – Il PG ha una faccia difficile da ricordare. L'opposto è **Tratti Distintivi**.

Truffatore – Il PG ha un innato talento per l'inganno e la truffa. I PNG hanno un -3 a tutti i check di Vendere o Affari per rendersi conto di essere ingannati. L'opposto è **Onesto**.

Vantaggio Fisico – Il PG ha una caratteristica fisica da definire che gli conferisce un bonus fino a +3 ai check in cui applicabile. Un esempio può essere una resistenza alla fame. L'opposto è **Svantaggio Fisico**.

Vantaggio Psicologico – Il PG ha una mente particolare in grado di dagli un bonus fino a +/-3 ai check in cui applicabile (in maniera vantaggiosa). Un esempio può essere il cinismo (-3 alla COScienza per riuscire ad uccidere innocenti). L'opposto è **Svantaggio Psicologico**.

Vantaggio Sociale – Il PG occupa una posizione favorevole nella società di appartenenza (è nobile o ha un titolo di un qualche tipo da definirsi). L'opposto è **Svantaggio Sociale**.

Veloce ad Apprendere – Il PG è in grado di imparare istruzioni lette o ricevute in maniera pressoché perfetta ed in tempi inferiori alla norma. L'opposto è **Lento ad Apprendere**.

Visione Notturna – Il PG è abituato ad agire di notte e pertanto in presenza di luci scarsi subisce una penalità dimezzata a tutti i tiri rispetto ai PG normali. L'opposto è **Difetto alla Vista**.

Volontà di Ferro – Il PG è determinato fino in fondo a realizzare i propri scopi. Bonus di -3 ai check di COScienza relativi al voler tentare azioni rischiose. L'opposto è **Volontà Debole**.

- **Svantaggi**

Bassa Soglia del Dolore - Il PG ha una sopportazione del dolore molto bassa. Ha una penalità di -3 su tutti i check di RES per i Tiri Critici di Stordimento. L'opposto è **Alta Soglia del Dolore**.

Basso - Il PG ha una peggiore visione dell'ambiente circostante e nei combattimenti in mischia ha una penalità di +1 all'iniziativa e ai tiri per colpire. Può essere svantaggiato nei rapporti sociali (ma può essere un fattore dipendente dalla società circostante). L'opposto è **Alto**.

Breve Vita - Il PG invecchia più rapidamente della maggior parte delle persone. Dimostra più anni di quelli che ha e le tipiche malattie della vecchiaia potranno manifestarsi precocemente. L'opposto è **Lunga Vita**.

Debito - Il PG ha un debito la cui entità sarà da stabilire L'opposto è **Rendita**.

Difetto alla Vista – Il PG ha un difetto alla vista che, se non corretto con lenti, occhiali od operazioni, equivale ad una penalità da definirsi in tutti gli attacchi a distanza ed eventualmente ad altre azioni. L'opposto è **Visione Notturna**.

Dipendenza – Il PG ha acquisito una dipendenza da un certo tipo di sostanza (comunemente droghe o alcolici). Questo equivale ad una penalità da stabilire in caso di astinenza da questa sostanza. L'opposto è **Immunità**.

Facile a Perdersi – Il PG ha necessità di mappe od altri strumenti di localizzazione per non perdersi in tutte quelle occasioni in cui è richiesto un check per orientarsi, o si sarà perso. L'opposto è **Senso dell'Orientamento**.

Facile a Uccidersi – Il PG è particolarmente delicato: aggiunge 1 punto di danno ad ogni ferita che riceve da qualsiasi tipo di attacco. L'opposto è **Difficile a Uccidersi**.

Fuori Forma – Il PG è decisamente fuori forma. Questo gli comporta una penalità di -2 a tutti i check che coinvolgono un'attività fisica. L'opposto è **Atletico**.

Guarigione Lenta – Il PG guadagna sempre il minimo possibile durante i ricoveri e i periodi di cura sotto osservazione medica (in pratica ogni dado ottiene sempre 1). Non si applica alla Bara Staminale. L'opposto è **Guarigione Rapida**.

Ingenuo – Il PG è giovane o comunque ha fatto poca esperienza di vita. Questo lo penalizza di un -3 sui check relativi alle Conoscenza (dove applicabile). L'opposto è **Esperienza di Vita**.

Insonne – Al PG è necessario un ambiente silenzioso ed adeguato per riposare, altrimenti non recupera PF dal riposo notturno. L'opposto è **Riposo Facile**.

Lento ad Apprendere – Il PG è praticamente incapace di apprendere ordini o istruzioni al primo tentativo: ci riuscirà solo dopo la riuscita di un check di INTelligenza con un -3. L'opposto è **Veloce ad Apprendere**.

Mancino – Il PG è mancino: alcuni oggetti non creati appositamente per mancini (o indifferenziati) potrebbero creargli difficoltà. Alcune pistole, ad esempio, avranno per lui una penalità di -1 al tiro per colpire. L'opposto è **Ambidestro**.

Nasconde un Segreto – Il PG nasconde un segreto di rilevanza da definirsi. Il venire scoperto potrà portare anche a gravi conseguenze. L'opposto è **Conosce un Segreto**.

Nemico – Il PG ha un nemico di entità da definirsi. Questo tenterà di eliminare il PG in ogni modo. L'opposto è **Alleato**.

Onesto – Il PG ha difficoltà a mentire. Questo si traduce in un +3 di bonus ai check su Vendere o Affari dei PNG che devono rendersi conto di essere ingannati dal PG. L'opposto è **Truffatore**.

Povero – Il PG ha una bassa disponibilità di denaro. Il livello di indigenza sarà da definire. L'opposto è **Ricco**.

Primitivo – Il PG nutre diffidenza verso le tecnologie avanzate e preferisce usare cose il meno avanzate possibile. Questo si traduce in un -1 nei check per l'uso di equipaggiamento moderno (armi comprese). L'opposto è **Avanzato**.

Repellente - Il PG risulta particolarmente repellente per quei PNG attratti dal suo sesso. Questo si traduce in una penalità di -3 ai check di carisma da effettuare con questi PNG. L'opposto è **Attrante**.

Ricercato – Il PG ha commesso o è ritenuto colpevole di un qualche tipo di reato da definirsi. Le forze dell'ordine di un paese (o anche internazionali, se così si sarà definito) gli daranno la caccia. L'opposto è **Famoso**.

Riflessi Lenti - Il PG è lento a reagire: penalità di -2 sui tiri di iniziativa. L'opposto è **Riflessi Rapidi**.

Scacciato da una Società – Il PG è un reietto all'interno di una società (la cui dimensione e caratteristiche sono da definire). Esempio: un figlio di criminali verrà scacciato dai luoghi dove ciò è noto. L'opposto è **Membro di una Società**.

Scarso Senso del Tempo – Il PG necessita di un orologio per rendersi correttamente conto del trascorrere del tempo. Le sue valutazioni sarebbero errate per eccesso o per difetto di almeno un terzo. L'opposto è **Senso del Tempo**.

Semianalfabeta – Al PG è necessario un tempo doppio (se non superiore) del normale per leggere uno scritto comune. La difficoltà può salire di molto in caso di manoscritti. L'opposto è **Lettore Rapido**.

Sensi Limitati - Il PG ha dei sensi abbastanza limitati. Ottiene una penalità di -3 ai check di Attenzione relativi all'ambiente circostante (es: percepire un gas). L'opposto è **Sensi Acuti**.

Sfortunato – Il PG è sfortunato. Una volta per sessione di gioco, quando lo Zombie Master dovrà tirare per un evento casuale che riguarda il PG, potrà modificare il risultato di +/-1 (in modo che il tiro risulti più svantaggioso per il PG stesso). L'opposto è **Fortunato**.

Smemorato – Il PG tende a dimenticare gli eventi su cui non si è concentrato particolarmente. Questo si traduce con una penalità di -3 ai check di INTelligenza che si effettuano per ricordare qualcosa. L'opposto è **Memoria Fotografica**.

Sonno Pesante - Il PG si sveglia difficilmente per un rumore: penalità di -3 al check di Attenzione per rendersi conto di una presenza durante il riposo notturno. L'opposto è **Sonno Leggero**.

Sottoposto – Il PG deve obbedienza ad un PNG superiore (le cui caratteristiche saranno da definire) che potrà richiederli particolari servizi. L'opposto è **Con Seguace**.

Spavaldo – Il PG non dà troppa importanza ai pericoli, o comunque non è in grado di concentrarsi a sufficienza per percepirli tempestivamente: penalità di -3 al check di COScienza sui tiri per la sorpresa. L'opposto è **Senso del Pericolo**.

Svantaggio Fisico - Il PG ha una caratteristica fisica da definire che gli conferisce una penalità fino a -3 ai check in cui applicabile. Un esempio può essere una malattia cronica. L'opposto è **Vantaggio Fisico**.

Svantaggio Psicologico - Il PG ha una mente particolare in grado di dargli una penalità fino a +/-3 ai check in cui applicabile (in maniera svantaggiosa). Un esempio può essere una sindrome depressiva (penalità di -3 ai check di COScienza per convincersi ad eseguire un ordine che non si condivide) . L'opposto è **Vantaggio Psicologico**.

Svantaggio Sociale - Il PG occupa una posizione sfavorevole nella società di appartenenza (è di umili origini o ha una nomea di un qualche tipo da definirsi). L'opposto è **Vantaggio Sociale**.

Testa Calda - Il PG è un impulsivo per natura. Questo si traduce in una penalità di -1 su tutti i check relativi alla COScienza (in alcune occasioni questo potrebbe addirittura tornare utile). L'opposto è **Sangue Freddo**.

Tratti Distintivi – Il PG ha dei tratti particolari che lo fanno distinguere facilmente dagli altri. Gli sarà impossibile passare inosservato o sperare di non essere riconosciuto in mezzo ad altre persone. L'opposto è **Tratti Comuni**.

Volontà Debole – Il PG non è mai convinto fino in fondo di quello che sta facendo. Penalità di +3 ai check di COScienza relativi al voler tentare azioni rischiose. L'opposto è **Volontà di Ferro**.

RIASSUMENDO: Particolarità del personaggio (regola opzionale)

- Per meglio caratterizzare un personaggio, gli si attribuisce in modo casuale (o decisa dallo Zombie Master) una particolarità. Alcune possono essere incompatibili col profilo scelto.
- E' possibile usare queste particolarità per bilanciarne altre o per compensare difetti, ritirare Caratteristiche, migliorare punteggi, etc. Tutto a discrezione dello Zombie Master.

7. Combattimento

Zombie Device è essenzialmente un gioco di combattimento e pertanto i giocatori si vedranno costantemente faccia a faccia con nemici mortali. I PG sono soldati addestrati ed altamente specializzati che, in difficili missioni, dovranno sbarazzarsi di questi avversari con tutte le armi a loro disposizione.

7A. La Sequenza di Combattimento

Una sequenza di combattimento si divide in "Round di Combattimento" che si susseguono fino al termine dello stesso. Ognuno di questi Round ha una durata di 3 secondi circa, nei quali un PG può compiere un'azione (sparare, colpire, spostarsi di 10 metri, ricaricare un'arma, nascondersi, aprire una porta, etc.)

Prima dell'inizio di un combattimento, se il nemico tende un agguato o avviene un incontro improvviso, i personaggi coinvolti devono verificare se sono sorpresi. Si effettua un check di Attenzione (con eventuali penalità o bonus: -5 o -10 a seconda che si conosca tale Abilità, che ne si conosca per lo meno la Categoria o che non si conosca nessuna delle due) ed in caso di riuscita il PG potrà agire liberamente. In caso contrario, non potrà agire per il primo round.

In seguito, all'inizio di ciascun Round, ogni giocatore dichiarerà le intenzioni del proprio PG per il Round imminente. Tutti i giocatori tireranno quindi l'Iniziativa del proprio PG per il Round. Questo valore sarà pari a: $1D20 + \text{Bonus sull'AGI}$ + modifica all'iniziativa dell'arma (le armi da mischia più grandi hanno l'iniziativa automatica su quelle più piccole, ma soltanto il primo round. Le armi da fuoco più piccole danno in generale bonus più elevati).

Per un'azione non di attacco, invece del bonus sull'AGI si andrà ad aggiungere il valore intero dell'AGI stessa (quindi: $1D20 + \text{AGI}$). Ad esempio se il PG tenta di fuggire.

Lo Zombie Master tirerà a sua volta l'Iniziativa globale dei suoi PNG (tirandone una individuale per eventuali personaggi speciali o che comunque sono separati dagli altri).

A partire dal PG con l'iniziativa più alta fino a quello con quella più bassa, tutti i PG e PNG effettueranno le loro azioni fino a che tutti non lo avranno fatto. Eventuali Iniziative uguali implicano una contemporaneità nelle azioni.

A questo punto il Round si considererà concluso e se ne inizierà uno successivo fino al termine del combattimento.

Quando il PG tenta di colpire un avversario con un'arma, il giocatore effettua un check sull'Abilità relativa all'arma usata utilizzando un D20. Il suo Target, detto anche "Tiro per Colpire", sarà dato da: Caratteristica su cui si basa l'uso dell'arma (di solito l'Agilità) + Bonus dell'Arma + Livello di Competenza nell'arma

MENO la "Difesa" dell'avversario. Essa è pari a: **Difesa di Base** + Bonus della RESistenza + Bonus dell'AGI + Bonus eventuale derivante della Protezione (variabile a seconda di eventuali ripari o di tiri particolari, sempre a discrezione dello Zombie Master).

Un risultato uguale o inferiore al Target indica che il bersaglio è stato colpito.

Il valore indicato dal dado del tiro appena effettuato andrà però confrontato con l'eventuale Copertura del bersaglio. Se il numero sarà uguale od inferiore ad esso, sarà stata la Copertura ad essere colpita. In caso contrario il danno andrà direttamente al bersaglio.

RIASSUMENDO: combattimento

- All'inizio di ogni Round di Combattimento (di circa 3 secondi) ogni giocatore dichiara le sue intenzioni. Se viene colto di sorpresa, può evitare di perdere il primo round con un check di COS.
- Tutti tirano la loro iniziativa con $1D20 + \text{Bonus AGI}$ (o tutta l'AGI se non si fa un'attacco) + Bonus dell'arma ed eseguono le loro azioni a partire da quello con l'iniziativa più alta fino alla più bassa.
- Si colpisce con un check su un Target che si basa sull'Abilità relativa all'arma:
 $\text{TARGET} = \text{Abilità relativa all'arma} + \text{Bonus dell'arma} + \text{Livello di Competenza nell'uso dell'arma}$
MENO la DIFESA del bersaglio, che è pari a:
Difesa di Base (di partenza è 0) + Bonus AGI + Bonus RES + Bonus della Protezione (se c'è)
- Se si riesce nel check il bersaglio è stato colpito. Se il valore del D20 (senza modifiche) ottenuto è minore o uguale alla Copertura del bersaglio, sarà essa ad essere stata colpita e tratterà tanti PF da ciascun colpo quanto è il suo LP. Altrimenti il danno arriverà direttamente al bersaglio.
- Le armi automatiche hanno regole particolari così come quelle ad area.

7B. Colpi Critici, Fallimenti Critici e Tiri Infallibili

Se si colpisce il bersaglio centrando esattamente il Target con un Tiro per Colpire, si ha un Colpo Critico. Questo può comportare aumenti notevoli al danno o altri effetti particolari che si andranno ad individuare sulla tabella relativa, tirando nuovamente un D20 a cui andrà aggiunto il Bonus ai Critici relativo all'arma. Questi effetti sono comunque relativi agli esseri viventi (un Colpo Critico effettuato con una 9mm non potrà mai comunque avere effetti sulla corazza di un carro armato). Questo significa che se viene centrata una Protezione, sarà solo l'eventuale danno che la supererà a beneficiare dei bonus derivanti dal Colpo Critico (es: un Colpo Critico x5 da 22 danni contro una Protezione 20, farà sì che i 2 danni che superano la Protezione siano moltiplicati x5. Il bersaglio subirà quindi 10 PF). Se invece la Protezione dovesse trattenere tutto il danno, non ci saranno effetti supplementari..

Spesso le armi hanno degli effetti supplementari: Stordimento ed Emorragia. Se un arma ha un effetto supplementare, al risultato del Colpo Critico andranno a sommarsi gli effetti supplementari indicati sempre nella tabella.

Se un'arma ha un Critico Automatico, esso viene indicato nella tabella. Questo tipo di arma genera SEMPRE un Critico nella relativa tabella (significa che NON si hanno automaticamente anche gli altri effetti però!). Ad esempio, una Granata Stordente ha automaticamente un Critico ma solo sullo Stordimento. Pertanto ogni volta che si subisce un danno da Granata Stordente, si subisce un Colpo Critico da Stordimento. Questo tipo di Critico, come quello normale, vale solo se si supera la Protezione. Ad esempio, un Lanciafiamme genera un Critico Automatico da ustioni che si considera come una emorragia, ma se il Bersaglio si trova rinchiuso in un VORK che trattiene tutto il danno inflitto, non ci sarà alcun effetto critico supplementare.

Se il bersaglio è dotato di Zombie Device, si ignoreranno gli effetti derivanti dal Colpo Critico di Stun ed Emorragie (ad eccezione dello Stun derivante da elettricità, come quello dei Taser o dello Stun Baton, per via del funzionamento stesso della Zombie Device).

Se però il Target per colpire il bersaglio fosse 20 o più, ci si troverebbe ad effettuare un Tiro Infallibile: in questo caso, non potendo mancare il bersaglio (dovendo appunto fare 20 o meno col check), si tirerà ugualmente il d20 del Tiro per Colpire, per vedere se si sono colpite Protezioni, o se, ottenendo un 20, non si avrà invece un Fallimento Critico; ma si avrà comunque un Colpo Critico Automatico con un bonus ulteriore di +5 sulla tabella relativa (riportata qui sotto).

Tabella dei Colpi Critici

Tabella 7B.f

Risultato	Generico	Stordimento (ignorare se con ZD)	Emorragia (ignorare se con ZD)
0-5	Niente	Niente	Niente
6	Danno x 2; Check FOR+3 o Caduta	Check RES+2 o Stun x 1 rnd	Check RES +2 o Emorragia: -1 PF/min
7	Danno x 2; Check FOR+2 o Caduta	Check RES+2 o Stun x 1 rnd	Check RES +2 o Emorragia: -1 PF/min
8	Danno x 2; Check FOR+1 o Caduta	Check RES+1 o Stun x 1 rnd	Check RES +1 o Emorragia: -1d4 PF/min
9	Danno x 2; Check FOR o Caduta	Check RES+1 o Stun x 1 rnd	Check RES +1 o Emorragia: -1d4 PF/min
10	Danno x 2; Check FOR-1 o Caduta	Check RES o Stun x 1 rnd	Check RES o Emorragia: -1d4 PF/min
11	Danno x 2; Check FOR-2 o Caduta	Check RES o Stun x 1d4 rnd	Check RES-1 o Emorragia: -1d4 PF/min
12	Danno x 2; Check FOR-3 o Caduta	Check RES-1 o Stun x 1d4 rnd	Check RES-1 o Emorragia: -1d6 PF/min
13	Danno x 2; Check FOR-4 o Caduta	Check RES-1 o Stun x 1d4 rnd	Check RES-2 o Emorragia: -1d6 PF/min
14	Danno x 2; Check FOR-5 o Caduta	Check RES-2 o Stun x 1d4 rnd	Check RES-2 o Emorragia: -1d6 PF/min
15	Danno x 2; Check FOR-6 o Caduta	Check RES-2 o Stun x 1d4 rnd	Check RES +2 o Emorragia: -1d4 PF/Round
16	Danno x 3; Check FOR-7 o Caduta	Stun x 1d6 rnd; Check AGI+2 o Perdita Arma	Check RES +2 o Emorragia: -1d4 PF/Round
17	Danno x 3; Check FOR-8 o Caduta	Stun x 1d6 rnd; Check AGI+2 o Perdita Arma	Check RES +1 o Emorragia: -1d4 PF/Round
18	Danno x 3; Check FOR-9 o Caduta	Stun x 1d6 rnd; Check AGI+1 o Perdita Arma	Check RES +1 o Emorragia: -1d4 PF/Round
19	Danno x 3; Check FOR-10 o Caduta	Stun x 1d6 rnd; Check AGI+1 o Perdita Arma	Check RES o Emorragia: -1d4 PF/Round
20	Danno x 3; Check FOR-10 o Caduta	Stun x 1d6 rnd; Check AGI o Perdita Arma	Check RES-1 o Emorragia: -1d4 PF/Round
21	Danno x 3; Check FOR-11 o Caduta	Stun x 1d8 rnd; Check AGI o Perdita Arma	Check RES-1 o Emorragia: -1d6 PF/Round
22	Danno x 3; Check FOR-11 o Caduta	Stun x 1d8 rnd; Check AGI-1 o Perdita Arma	Check RES-2 o Emorragia: -1d6 PF/Round
23	Danno x 3; Check FOR-12 o Caduta	Stun x 1d8 rnd; Check AGI-1 o Perdita Arma	Check RES-2 o Emorragia: -1d6 PF/Round
24	Danno x 3; Check FOR-12 o Caduta	Stun x 1d8 rnd; Check AGI-2 o Perdita Arma	Emorragia: -1d8 PF/Round
25	Danno x 4; Check FOR-13 o Caduta	Stun x 1d8 rnd; Check AGI-2 o Perdita Arma	Emorragia: -1d8 PF/Round
26	Danno x 4; Check FOR-13 o Caduta	Stun x 1d4 min; Perdita Arma	Emorragia: -1d10 PF/Round
27	Danno x 4; Check FOR-14 o Caduta	Stun x 1d6 min; Perdita Arma	Emorragia: -1d10 PF/Round
28	Danno x 4; Check FOR-14 o Caduta	Stun x 1d8 min; Perdita Arma	Emorragia: -1d10 PF/Round
29	Danno x 4; Check FOR-15 o Caduta	Stun x 1d10 min; Perdita Arma	Emorragia: -1d10 PF/Round
30+	Danno x 5; Caduta	Coma; Perdita Arma	Emorragia: Coma; -1d20 PF/Round

Le ferite che danno Stordimento (ignorate da chi è dotato di Zombie Device), possono dare un effetto Stun, che consiste nell'impossibilità totale di agire per un tempo indicato in tabella. Durante questo periodo di tempo il PG è intontito, incapace di parlare, muoversi, combattere o effettuare altre azioni. Il PG può al massimo lasciarsi cadere a terra.

Le ferite che danno Emorragie (ignorate da chi è dotato di Zombie Device), o danni analoghi come le ustioni, che vengono considerate Emorragie anche esse, vanno curate o stabilizzate con interventi di Chirurgia o Pronto Soccorso, o il loro costante apporto al calo di Punti Ferita porterà inevitabilmente il paziente al decesso. Vedere i dettagli al capitolo relativo alle Ferite.

Danno alla Zombie Device

Indipendentemente dal risultato finale, se col tiro del D20 per un Colpo Critico il dado indicherà un 20, allora nei PG che ne sono dotati, sarà la Zombie Device ad essere stata colpita. Nella sezione relativa alla ZD, verranno illustrate le conseguenze di questo Colpo Critico speciale.

Fallimenti Critici

Se, nel tentativo di colpire un bersaglio, si fallisce il check del Tiro per Colpire ottenendo un 20 col tiro del dado, si avrà un Fallimento Critico. Questo può comportare una serie di problemi e difficoltà che si andranno ad individuare sulla tabella relativa. Quando va effettuato un Tiro per Colpire su qualcuno, semplicemente si ritira il dado con cui si ha fatto 20 con lo stesso bonus, modificando il target con la Difesa del nuovo bersaglio. Come detto in precedenza, anche in presenza di Tiri Infallibili, si possono avere Fallimenti Critici (che, di fatto, li annullano!)

Tabella dei Fallimenti Critici

Tabella 7B.g

D20	Armi da mischia	Armi da Fuoco, Assalto e Supporto	Armi da Lancio
1	Sbilanciamento: -5 prossima iniziativa	Automatiche si inceppano	Granate: non esplode
2	Sbilanciamento: -2 x colpire x 1 round	Automatiche si inceppano	L'arma si danneggia: -1 x colpire
3	L'arma sfugge di mano	Automatiche si inceppano	L'arma sfugge di mano
4	Monomolecolari: -4 al danno	Automatiche e semiautom. si inceppano	Fiocina: l'arma si inceppa
5	Monomolecolari: -4 per colpire	Automatiche e semiautom. si inceppano	Archi: cadono le frecce dalla faretra
6	Monomolecolari: l'arma si rompe	Tutte le armi da fuoco si inceppano	Archi: l'arma si rompe
7	Sbilanciamento: -2 a Difesa x 1 round	Automatiche si guastano	L'arma si rompe
8	Lame: l'arma si incastra nel bersaglio	Automatiche si guastano	Granate: il PG cade a terra
9	Danno a Lame: -1 al danno	Automatiche e semiautom. si guastano	Tiro per colpire su un bersaglio a caso
10	Danno a Lame: -1 per colpire	Tutte le armi da fuoco si guastano	Tiro per colpire su un bersaglio a caso
11	Danno a Concussione: -1 al danno	L'arma cade di mano	Tiro per colpire su un compagno
12	Danno a Tutte le armi -1 al danno	L'arma esplode: danno minimo al PG	Tiro per colpire su un compagno
13	Danno a Tutte le armi -1 per colpire	Tiro per colpire su un bersaglio a caso	Granate: colpisce un bersaglio a caso
14	Lame: l'arma si rompe	Tiro per colpire su un bersaglio a caso	Granate: colpisce un bersaglio a caso
15	Lame e Concussione: l'arma si rompe	Tiro per colpire su un bersaglio a caso	Granate: colpisce un bersaglio a caso
16	Sbilanciamento: il PG cade a terra	Tiro per colpire su un bersaglio a caso	Granate: colpisce un bersaglio a caso
17	Tiro per colpire su un bersaglio a caso	Tiro per colpire su un compagno	Tiro per colpire sul PG che ha fallito
18	Tiro per colpire su un compagno	Tiro per colpire su un compagno	Granate: colpisce il PG che ha fallito
19	Tiro per colpire sul PG che ha fallito	Tiro per colpire sul PG che ha fallito	Granate: colpisce il PG che ha fallito
20	Danno normale sul PG che ha fallito	Danno normale sul PG che ha fallito	Danno normale sul PG che ha fallito

Se il risultato di un Fallimento Critico indica qualcosa di non applicabile, non è accaduto nulla.

Esempio: si sta usando un arco e si ha un Fallimento Critico: si tira un 4, che è relativo alla fiocina. Non accade nulla.

RIASSUMENDO: Colpi e Fallimenti Critici, Tiri Infallibili

- Se si centerà esattamente il Target col tiro del dado, si avrà un Colpo Critico, i cui effetti, modificati dal bonus ai critici relativo all'arma in uso, si vedranno tirando un altro d20 sulla tabella relativa. Un 20 del tiro ottenuto su questo secondo dado indicherà che si è colpita la Zombie Device (vedere capitolo relativo)
- Se si otterrà un 20 col dado, si avrà un Fallimento Critico, i cui effetti si andranno a vedere sulla tabella relativa (senza modificatori di alcun tipo).
- Se, infine, il bersaglio risultasse colpibile automaticamente (anche con 20), si avrà un Tiro Infallibile, che comporta un Colpo Critico automatico con un bonus di +5 sulla tabella relativa.
- Un Colpo Critico, anche automatico, ha effetto solo se il bersaglio riceve effettivamente un danno (se la sua protezione lo assorbe tutto, non ci sono effetti di alcun tipo).

7C. Protezioni

Ogni protezione ha un Livello di Protezione (LP) e un numero di PF. Il Livello indica il numero di PF da sottrarre ad ogni danno subito (per ciascun tiro per colpire effettuato) prima di infliggerli al PG. (es: una Protezione Livello 3 toglie 3 pf da ogni danno ricevuto. Pertanto nessun arma che infligge 3 o meno PF potrà scalfirla). Se il danno inflitto supera il LP, il PG subirà il danno ricevuto (meno il Livello stesso, che invece andrà sottratto ai PF della protezione). Esempio: una protezione 5/40 non verrà scalfita da un danno di 5 pf o meno. Un danno di 7 pf, invece, infliggerà 2 pf al personaggio e 5 alla protezione stessa (che diventerà 5/35).

Quasi tutte le Protezioni, essendo ingombranti, danno una penalità all'AGIltà. Questo significa che se il PG aveva ad esempio agilità 16, che gli conferiva un +2 di bonus alla Difesa, indossando un Corpetto Antiproiettili MK 2 (che da una penalità di -2 all'AGIltà), perderà un punto alla Difesa, in quanto la sua AGIltà scenderà a 14, che dà soltanto un bonus di +1. Finché il PG indosserà la Protezione, la sua AGIltà sarà considerata a tutti gli effetti quella penalizzata (quindi anche per tutti i check). Un eventuale bonus alla FORza, però, andrà a contrastare queste penalità: ad esempio se il PG precedente avesse avuto FORza 17, pari ad un +2, non avrebbe subito penalità all'AGIltà.

Una Protezione copre di solito solo alcune aree del corpo. Questo viene indicato dal suo Fattore di Copertura (da 1 a 20). Quando si viene colpiti, si guarda direttamente il numero che l'attaccante ha ottenuto col D20 (senza modifiche). Se il valore ottenuto è minore o uguale al Fattore di Copertura, si sottrae il LP dal danno: se qualcosa passa, la protezione perde tanti PF quanto è il suo LP, e quel che resta va al PG. Se il numero ottenuto è invece superiore al Fattore di Copertura, si avrà centrato una zona non protetta: il PG riceverà allora il danno pieno.

Tab.7C.d - Le Protezioni

Descrizione	Livello di Protezione	PF	Fattore di Copertura	Penalità in AGI	Peso in Kg	Note
Corazza di Cuoio	6	24	10	-2	2	Corazza medievale
Corazza di maglia	8	32	10	-4	10	Corazza medievale
Corazza di Piastre	14	70	14	-6	20	Corazza medievale
Corazza di Piastre Completa	15	90	20	-8	30	Corazza medievale (completa di elmo)
Armatura da Samurai	10	60	18	-5	25	Corazza medievale (completa di elmo)
*Elmetto da Lavoro	4	8	+1	0	1	Si può portare insieme a un'altra protezione
*Elmetto di kevlar	10	30	+1	0	1	Si può portare insieme a un'altra protezione
Corpetto Antiproiettili MK 1	10	50	10	-1	1	
Corpetto Antiproiettili MK 2	12	60	10	-2	2	
Corpetto Antiproiettili MK 3	14	70	10	-3	3.5	
Corpetto Antiproiettili MK 4	16	80	12	-4	5.5	
Giubbotto Tattico Antiproiettili	20	100	14	-6	7	
Completo da Artificiere	30	180	18	-10	50	Uso da immobili (completa di elmo)
Completo di Sicurezza	12	120	20	-3	12	(completo di elmo)
Completo Antisommossa	15	150	20	-4	15	(completo di elmo)
Completo Corazzato da Assalto	18	180	20	-5	18	Con respiratore e visore infrarossi (completo di elmo)
#Scudo Antisommossa	10	30	+6	-6	6	
#Scudo Blindato	15	45	+6	-8	12	
#Scudo Blindato Pesante	40	240	+6	-12	25	
#Scudo in Nanotubi di Carbonio	30	300	+6	-4	1.4	Scudo sperimentale (prototipo)
Tuta da astronauta moderna	4	24	20	-12	125	(completa di elmo)
*Copertura Mimetica TermoOttica	0	10	-	-1	4	Bonus +10 alla Difesa (+6 in movimento)
*Proiettore d'Esca Olografica	0	1	-	0	0.5	Bonus + 4 alla Difesa
*Generatore di Fumo Freddo	0	4	-	0	2	Bonus + 4 alla Difesa
Esoscheletro blindato (VORK) V1	30	600	20	Difesa 6	500	
Esoscheletro blindato (VORK) V2	35	700	20	Difesa 5	600	
Esoscheletro blindato (VORK) V3	40	800	20	Difesa 4	700	
Esoscheletro blindato (VORK) X1	45	1800	20	Difesa 4	800	I danni non Perforanti sono dimezzati x difetto
Esoscheletro blindato (VORK) X5	50	2000	20	Difesa 4	900	I danni non Perforanti sono dimezzati x difetto
Mano libera in mischia per parare	-	-	-	-	-	+5 alla Difesa contro gli attacchi da 1 braccio

Il bonus di FORza eventuale si sottrae alla penalità all'AGIltà dovuto a protezioni ingombranti.

Gli elmetti (indicati con “*”) si possono indossare insieme a quelle protezioni che non portano la dicitura “completa di elmo”, conferendo un +1 al Fattore di Copertura. Se il PG subisce un Colpo Critico, si intenderà che è stato colpito proprio all'elmetto (pertanto ai PF del danno andrà sottratto il LP dell'elmetto e non quello della restante protezione)

Gli scudi (indicati con "#") si possono usare con tutte le altre protezioni ma impegnano una mano. Il loro Fattore di Copertura andrà a sommarsi a quello attuale (per un massimo di 20 in ogni caso). Quando il PG viene colpito e il valore del D20 indicherà un numero da 1 al Fattore di Copertura dello scudo (di solito 6), sarà esso ad essere stato colpito. Ai danni ricevuti dal PG andrà pertanto sottratto il FP dello scudo. Solo il danno che eventualmente passerà andrà al PG (o alla sua corazza, se ne avrà una).

La Copertura Mimetica TermoOttica è un telo che copre tutto il soldato. Ha una doppia trama di fibre ottiche che dall'interno risulta quasi invisibile, mentre dall'esterno nasconde totalmente il soldato. Anche ai sensori termici la protezione risulta funzionante. La copertura perde invece di efficacia quando il soldato si muove. Non è cumulabile con il Proiettore d'Esca Olografica né col Generatore di Fumo Freddo. In mischia non dà alcun bonus. Quando il PG riceve 10 o più danni, la copertura si considera distrutta (essa non trattiene alcun danno).

Il Generatore di Fumo Freddo è un rudimentale ma efficace sistema di copertura. Esso consiste in 2 piccoli generatori di fumo freddo che si agganciano agli stivali del soldato. Le dimensioni del fumo generato sono di 6-8 metri di diametro per 3 di altezza. Si tratta di un fumo denso e bianco che copre totalmente alla vista ciò che sta al suo interno. Un visore termico, tuttavia, penetra facilmente la cortina. Il fumo è infatti freddo per consentire ai soldati della squadra (che indossano sempre visori termici) di muoversi perfettamente all'interno della cortina fumogena. Non è cumulabile con la Copertura Mimetica TermoOttica né col Proiettore d'Esca Olografica. In mischia non dà alcun bonus. Un qualsiasi danno subito con un tiro di D20 di 1 o 2 colpisce il Generatore di Fumo Freddo che, subito 4 PF, si considera distrutto (esso non trattiene alcun danno).

Il Proiettore d'Esca Olografica è un leggerissimo elmetto che dispone di un proiettore olografico in grado di proiettare filmati preregistrati di soldati simili al PG tutti intorno a lui. Questi, muovendosi e posizionandosi casualmente, creano confusione al nemico che non riesce ad individuare il vero bersaglio. Un visore a infrarossi però è sufficiente a rivelare la posizione del PG. Un qualsiasi Colpo Critico subito distrugge il Proiettore d'Esca Olografica, essendo in testa ed avendo 1 solo PF (esso non trattiene comunque alcun danno)..

Gli esoscheletri blindati o VORK (Voice Operated Robotical Knight) sono dotati di proprio equipaggiamento, sistemi di locomozione, armi, etc. Sono veri e propri carri armati per un singolo uomo. Spesso hanno una Copertura TermoOttica. Forniscono FORza di solito superiore a 20 e AGilità difficilmente superiore a 5. Hanno un limitato impiego: in zone ristrette (interno di palazzi, aree di sorveglianza, etc) o come supporto ad altre truppe. La loro scarsa mobilità e bassa agilità li rendono bersagli troppo facili.

RIASSUMENDO: Protezioni

- Ogni protezione ha un Livello di Protezione (LP), un numero di Punti Ferita (PF) e un fattore di Copertura.
- Indossare una Protezione può dare penalità alla Difesa, che possono essere annullate da Bonus in FORza.
- Se si riceve un danno di PF inferiori al LP, la protezione non è stata scalfita. Se il danno supera l'LP, il bersaglio subisce i danni che sono passati e la Protezione subisce il suo valore di LP in PF, sottraendoli dal totale. Questo per ciascun colpo subito (e quindi per ciascun proiettile in caso di raffiche).

7D. Casi particolari

- Usare due armi dà una penalità di -2 alla mano principale e -5 alla secondaria. L'iniziativa si calcola comunque usando il bonus all'iniziativa dell'arma PIU'LENTA.
- Sparare a più bersagli (senza usare un'arma automatica) dà -2 sul primo bersaglio, -5 sul secondo, -10 sul terzo e -15 sui successivi.
- Di notte, o con nebbia o altre condizioni di scarsa visibilità, si hanno penalità da -3 a -10, a seconda dei casi.
- Sparare o in generale combattere da terra o posizioni svantaggiose da un -3 per colpire.
- Gettare via un'arma scarica per prenderne un'altra a portata di mano fa perdere automaticamente l'iniziativa ma consente di sparare a fine round.
- Sparando a 2 mani (e quindi usando la mano secondaria come supporto con armi Leggere) e dichiarando che si prenderà la mira per 1 round, dà un bonus di +2 per colpire nel round successivo. Questo bonus è cumulabile con tutti gli altri, ma soltanto per il primo colpo sparato. Non si può usare sparando a raffica.
- Per i cecchini vedere invece la descrizione dell'arma (in generale, ogni round impiegato a mirare dà un bonus di +1, fino ad un massimo).
- Cambiare il selettore di fuoco per passare da una modalità all'altra da sempre e comunque -10 all'iniziativa (-20 se lo si cambia ad entrambe le armi, per chi ne usa due contemporaneamente).
- Usare la mano libera in mischia per parare e bloccare dà un +5 alla Difesa, ma contro gli attacchi provenienti da un solo braccio (per cui un nemico con 2 pistole sarà penalizzato di 5 punti al suo tiro per colpire ma solo ad una delle due). Se con tale mano si cerca di afferrare l'avversario, si prosegue come per un attacco normale e quindi con un confronto tra le 2 FORze con il solito metodo dei check.

Mira ad aree specifiche e/o bersagli parzialmente coperti: è possibile sparare a bersagli parzialmente coperti o tentare di mirare ad aree ristrette del corpo di un nemico, ma solo sparando a colpo singolo.

Nel caso in cui il bersaglio sarà parzialmente coperto, o se si deciderà di tentare di colpirlo in un'area ristretta (ad esempio alle gambe), lo Zombie Master darà ad esso un Bonus alla Difesa, atto ad indicare la difficoltà di raggiungere il bersaglio (ad esempio di un +5), risultando in un Target più basso. Se col Tiro per Colpire si otterrà un valore superiore al Target modificato, il colpo sarà andato a vuoto. Se invece si otterrà un valore inferiore al Target modificato, si considererà colpito il bersaglio nel punto voluto.

Questo tipo di attacco mirato vale solo per armi da mischia S e M e per armi da fuoco usate a colpo singolo (e comunque non per armi ad area). Trattandosi di Colpo Mirato, richiede un intero round per mirare (che darà un bonus per colpire variabile a seconda del tipo di arma). Questo tipo di attacco si effettua al posto del Colpo Critico automatico che viene dato dai Tiri Infallibili: serve, ad esempio, a colpire un bersaglio dove non ha copertura o disarmare qualcuno (colpendolo ad una mano, per esempio).

Se, invece, grazie alla somma dei bonus al tiro per colpire il Target sarà 20 o più (Tiro Infallibile), si potrà decidere direttamente dove colpirlo. In pratica l'abilità del PG, la precisione dell'arma e la facilità del bersaglio fanno sì che mancarlo sia impossibile. Il motivo per cui si può rinunciare al Colpo Critico Automatico per decidere invece di colpire un'area specifica è evidente: dovendo comunque tirare 1d20 per vedere dove il Critico Automatico andrebbe a colpire, si potrebbe rischiare di non danneggiare affatto il bersaglio, se si andasse a colpire una sua Protezione maggiore del danno che l'arma può infliggere! Risulta quindi preferibile colpire una zona scoperta (ad esempio la testa) pur tirando il danno normale.

E' da notare che pur dichiarando, ad esempio, di colpire la testa di qualcuno, questo non garantisce altri effetti come il danneggiargli la Zombie Device (cosa che può avvenire solo ottenendo un 20 quando si tira sulla tabella dei Colpi Critici).

7E. Le Armi

Le armi si distinguono in armi da Mischia e non (da Fuoco, da Lancio o comunque per attacchi a distanza). Alle prime si aggiunge il bonus di FORza al danno inflitto e l'Abilità stessa si basa sulla FORza. Le seconde si basano sull'AGilità.

Il tiro per colpire si effettua con un Check (vedi capitolo precedente) su di un valore detto Target pari alla Caratteristica su cui si basa l'Abilità dell'arma usata (ad esempio la FORza) + il Livello in tale Abilità + altri Bonus o Malus del caso MENO la Difesa del bersaglio. Un valore uguale o inferiore indicherà che lo si è colpito. Il numero indicato dal dado si utilizzerà direttamente per vedere se è stato colpito il bersaglio o se sarà stata centrata la sua Copertura (se ne avrà una).

Scegliendo le Abilità, ogni PG avrà armi in cui è specializzato e con cui non avrà penalità a sparare. A seconda del tipo di Profilo Militare, il PG potrà accedere a una o più Categorie (Armi da Mischia, Armi da Assalto, etc.), tra cui sceglierà uno o più gruppi di armi (Pistole Automatiche, Revolver, etc.) indicati come Abilità. Le armi appartenenti allo stesso gruppo (es: Beretta 93r e Mauser 9mm, che sono entrambe nel gruppo Pistole Automatiche) si possono usare tutte indifferentemente senza penalità. Come per le altre Abilità, assegnare più Livelli all'uso della stessa arma darà un bonus da +1 a +5 al tiro per colpire (si aggiunge direttamente al Target).

Le armi indicati come "Speciale" vanno scelte a parte: in pratica conoscere un'arma del gruppo "Speciale" non fa conoscere anche le altre dello stesso gruppo.

Usare un'arma non conosciuta comporta un -5 al tiro per colpire (se di una Categoria conosciuta) e un -10 se totalmente sconosciuta, esattamente come per qualsiasi altro check di Abilità.

- **Armi da Mischia:** ogni arma ha un gruppo di appartenenza, una dimensione, il numero di mani che impegna, un bonus (spesso una penalità) all'iniziativa, un bonus (o una penalità) al tiro per colpire, un danno inflitto, il tipo di Colpo Critico che può infliggere con relativo bonus, un peso e delle note eventuali.
 1. Un'arma da mischia ha 3 attacchi per round se è di tipo S, 2 se è di tipo M ed 1 solo attacco a round se è di tipo L. Ogni colpo infligge il danno indicato + l'eventuale bonus di FORza, meno il Livello della Protezione eventuale.
 2. In combattimenti con armi da mischia, l'iniziativa del primo round è vinta sempre da quello con l'arma più grande (le L vincono su M e S e le M vincono sulle S). Se si usano armi di dimensioni uguali si tira l'iniziativa normalmente. Se si usano 2 armi, come per quelle da fuoco, si avrà un -3 al tiro per colpire della principale ed un -5 alla secondaria (usando 2 armi S, si possono quindi fare 6 attacchi a round, ma 3 con -3 e 3 con -5 per colpire)
- **Armi per attacchi a distanza:** sono divise in Armi da Lancio e Armi da Fuoco:
 - **Armi da Lancio:** ogni arma ha un gruppo di appartenenza, un bonus (spesso una penalità) all'iniziativa, un bonus (o una penalità) al tiro per colpire, un danno inflitto, un raggio entro il quale si spara agevolmente, una cadenza di fuoco, il numero di colpi che si portano generalmente con l'arma e il loro peso, il peso dell'arma stessa ma vuota, e delle note eventuali.
 1. La cadenza di fuoco indica il numero di attacchi che si possono fare con l'arma in un round (a volte occorrono più round per sparare un colpo perché la ricarica è lenta). Ogni colpo infligge il danno indicato meno il Livello della Protezione eventuale.
 2. Il raggio rappresenta la gittata tipica. Si può sparare fino al doppio con un -5 e dimezzando il danno e fino al triplo con un -10 (infliggendo il danno minimo, cioè senza tirare i dadi e considerando di aver fatto tutti "1"). In generale, non è possibile usare armi da lancio in combattimenti in mischia.
 - **Armi da Fuoco:** ogni arma ha un calibro (o comunque un tipo particolare di munizione), un gruppo di appartenenza, un bonus (spesso una penalità) all'iniziativa, un bonus (o una penalità) al tiro per colpire, un danno inflitto, un raggio entro il quale si spara agevolmente, una cadenza di fuoco (con indicazioni speciali per le armi automatiche), il numero di colpi che l'arma contiene e il loro peso, il peso dell'arma stessa carica, e delle note eventuali.
 1. La cadenza di fuoco indica il numero di attacchi che si possono fare con l'arma in un round sparando colpi singoli. Ogni colpo infligge il danno indicato meno il Livello della Protezione eventuale. Munizioni speciali possono variare l'effetto del danno o del Tiro per Colpire o avere altri effetti.
 2. Il primo numero eventuale dopo i ":" nella cadenza di fuoco indica il numero Raffiche Controllate che un'arma automatica può sparare in un round. Tra parentesi quadre, eventualmente, c'è il numero di proiettili che si sparano in ogni raffica (se non c'è, si considera 3, il valore standard) Vedere più avanti per chiarimenti.
 3. Il numero eventuale dopo i ";" nella cadenza di fuoco indica il numero di Raffiche (sempre composte dall'eventuale numero di proiettili indicato tra parentesi quadre) che si possono sparare a Fuoco Continuo. Tra parentesi viene indicato un valore ricavabile da un tiro di dadi: esso indica quante raffiche in più si sono involontariamente sparate usando questo metodo di fuoco.
 4. Il raggio rappresenta la gittata tipica. Si può sparare fino al doppio con un -5 e dimezzando il danno e fino al triplo con un -10 (infliggendo il danno minimo, cioè senza tirare i dadi e considerando di aver fatto tutti "1"). E' possibile usare in mischia le armi da fuoco, ma solo contro determinate classi

(vedere la descrizione delle Categorie per i dettagli). Ad esempio, contro le armi S si possono usare solo le Armi (da Fuoco) Leggere.

5. Per ricaricare un arma è necessario un solo round, se si ha già pronto il caricatore a portata di mano. I revolver e le Armi a Canna Liscia, invece, si ricaricano in 2 round. Per i revolver esistono speciali porta cartucce da 6 già pronti: usandoli si impiegherà un solo round per ricaricare.
6. Gettare via un'arma scarica per prenderne un'altra a portata di mano, invece, fa perdere automaticamente l'iniziativa ma consente di sparare a fine round.

ARMI DA MISCHIA

Le armi da mischia possono essere: Lama, a Concussione, Lama&Concussione, Lunghe, Orientali e Speciali. In generale tutte le armi da mischia infliggono il Bonus alla FORza come danno supplementare a quello dell'arma stessa.

- Lame: hanno un effetto penetrante sulle protezioni. Infliggono Colpi Critici di tipo Emorragia, di solito.
- A Concussione: il danno deriva dall'urto. Infliggono Colpi Critici di tipo Stordimento, di solito.
- Lama&Concussione: hanno entrambi gli effetti. Di solito infliggono Colpi Critici di entrambi i tipi.
- Orientali: lo studio delle armi orientali porta alla conoscenza di armi di tipo misto. Vedere la descrizione arma per arma.
- Lunghe: possono essere sia Lama che a Concussione (vedere la descrizione). Vincono l'iniziativa il primo round contro tutte le altre armi di dimensioni inferiori. Quando però si entra in mischia con un avversario che ha armi M o S, tutte le armi Lunghe vengono considerate bastoni lunghi (vedere le sue statistiche). Questo perché l'avversario è troppo vicino per essere colpito dalla lama in cima all'asta.
- Speciali: si tratta di armi dagli effetti particolari che vengono descritti nelle note delle armi stesse. Se un'arma è Speciale ma nelle note è descritta come Lama, non la si conoscerà automaticamente insieme alle altre lame: semplicemente il suo danno sarà lo stesso di quelle del gruppo Lama.

ARMI AUTOMATICHE

Le armi automatiche possono sparare raffiche. Alcune di esse possono sparare SOLO a raffica. Le raffiche si distinguono in Raffiche Controllate (composte da X proiettili ciascuna) per quelle armi che le hanno, e in Fuoco Continuo (composto sempre da gruppi di X proiettili, ma caratterizzato da un mancato controllo sui colpi sparati). Quando si usano queste modalità di fuoco si ottiene un bonus all'iniziativa di +2 e di +4 rispettivamente.

Nella tabella delle armi il primo numero sotto la Cadenza di Fuoco rappresenta come sempre il numero di colpi singoli sparabili a round (per ciascuno dei quali si tira come sempre 1d20). Uno "0" come primo numero indica l'impossibilità dell'arma a sparare a colpo singolo.

Il secondo numero nella Cadenza di Fuoco, dopo i due punti ":", indica il numero massimo di raffiche da X colpi possibili in un round (in quelle armi che dispongono di un selettore di fuoco in grado di controllare le raffiche. Altrimenti sarà indicato uno "0" per quelle armi che non ne dispongono).

Il terzo numero nella Cadenza di Fuoco, dopo i secondi due punti ":", indica la possibilità di un fuoco continuo ed in particolare il numero di raffiche (sempre da X proiettili) sparabili in tutto tenendo premuto il grilletto continuamente per tutto il round. Tra parentesi c'è il numero casuale di raffiche che involontariamente si usano in più o in meno quando si spara in Fuoco Continuo (non essendo possibile controllare esattamente il numero di proiettili sparati).

Infine tra parentesi quadre viene indicato il numero X di proiettili di cui si compone ogni raffica (se tale numero non è indicato, si intende un 3)

Ogni raffica (sia Controllata che in Fuoco Continuo) equivale ad 1d20 da tirare che darà un bonus di +1 per colpire (in pratica se si sparano 2 raffiche Controllate si tirano 2d20 e si avrà un +2 per colpire su ciascun D20).

- In entrambi i tipi di fuoco a raffica (controllato e continuo) il PG dichiara quante raffiche vorrebbe usare. Ad ognuna corrisponderà un d20 da tirare. Ogni d20 dà un +1 al tiro per colpire e la possibilità di colpire un bersaglio in più in un raggio di 1 metro. Ad esempio, sparando 5 raffiche (o sparando per tutto il round con un arma che fa al massimo 5 raffiche) si tireranno 5d20, per cui si avrà un +5 per colpire (tirando 5d20 ad un solo bersaglio ed infliggendogli 5 volte il danno, se colpito), oppure si potrà sparare a 5 uomini in un'area di 5 metri, con un +1 soltanto su ogni tiro per colpire (tirando anche stavolta 5d20 e infliggendo 5 volte il danno, ma ai 5 bersagli). E' anche possibile fare combinazioni: ad esempio mirare solo a 3 uomini con 3 dei 5d20 con un +1 per colpire a ciascuno, eccetto ad uno, a cui si darà invece un +3, perché a lui si indirizzeranno i 2d20 rimanenti che danno un +1 ciascuno (e quindi si tirerà 1d20 ciascuno ai primi 2 uomini e 3d20 al terzo).
- L'unica differenza tra i 2 tipi di fuoco a Raffica, è che in modalità a Raffica Controllata il numero di raffiche da X colpi sparabile è inferiore ma esatto, mentre in Fuoco Continuo il numero di raffiche sparabili è maggiore, ma inesatto. Nel primo caso, inoltre, si avrà un Bonus di +2 all'iniziativa, mentre nel secondo sarà di +4. In entrambi i casi non si potrà prendere la mira sul bersaglio per avere il +2 al tiro per colpire. Inoltre ogni raffica sparata darà sempre un +1 per

colpire fino ad un massimo di +5. I danni invece si tireranno per ciascun D20 che avrà colpito (composto, come sempre, da gruppi di X proiettili e che pertanto infliggeranno il danno base moltiplicato per X).

Quando il giocatore tira questi d20 indirizzati a uno o più bersagli, ognuno, se colpisce, indicherà col suo valore se si è andata a colpire la copertura o meno.

- Il danno inflitto per ogni d20 è sempre uguale al **danno base moltiplicato per X (numero di colpi per raffica)** (questo perché per semplificare si considera che le raffiche siano sempre composte da X proiettili che, mediamente, colpiscono in un'area vicina), a meno che non venga colpita una Protezione. Le Protezioni, infatti, sottrarranno il loro Livello di Protezione da CIASCUN proiettile (come sempre). Pertanto se si centra una Protezione, si procederà in questo modo: si tira il danno base: es, 3D6 in raffiche da 3 colpi, ottenendo un 12. Lo si confronta contro la Protezione: es. una corazza di LP 10. Avendo superato il LP, i danni rimanenti (in questo caso 2) andranno moltiplicati x3 ed inflitti al Bersaglio (in questo caso infliggendo 6 PF). Allo stesso tempo, i 10 PF assorbiti dalla Protezione per ciascun colpo andranno sottratti alla Protezione stessa (per un totale di 30 PF). Se la Protezione dovesse distruggersi prima di aver assorbito tutti i danni, i rimanenti andranno comunque al Bersaglio (in questo caso, se di questi 30 PF assorbiti la protezione poteva assorbirne solo 20, saranno 16 e non più 6 i PF subiti dal Bersaglio)

NOTA1: Il massimo bonus al tiro per colpire ottenibile da un'arma automatica tramite raffiche è +5 PER CIASCUN BERSAGLIO. Eventuali +d20 in più possono solo servire per aumentare i bersagli colpibili o per aumentare i danni inflitti. Esempio: una Minigun della GE può avere fino a +16d20 di bonus, ma anche sparandoli tutti ad un solo bersaglio potrà al massimo avere un +5 per colpire che, aggiunto al suo -4 di base, darà un +1 massimo (a cui aggiungere eventualmente il Livello di Competenza nell'uso dell'arma). Però, potendo sparare +16d20, si potranno sparare +16d20 divisi tra 2 bersagli: +8 su entrambi al tiro per colpire e quindi 8D20 ciascuno. Siccome il massimo resta comunque +5, il tiro per colpire rimarrà +1 per entrambi (infatti -4 per l'arma + 5 del massimo bonus = +1), ma si tireranno 8d20 per ciascun bersaglio ed il loro danno relativo, che resta sempre il danno base moltiplicato il numero di proiettili per raffica, che per quest'arma non è il solito 3 bensì 7!).

NOTA2: Alcune armi hanno caricatori che portano un numero di proiettili non multiplo di X o, comunque, dopo aver sparato alcuni colpi singoli, è sempre possibile rimanere con un numero di proiettili nel caricatore non multiplo di X. In questo caso, quei proiettili rimasti non saranno sufficienti a conferire un +1 al Tiro per Colpire. Se si starà terminando un caricatore, questi colpi in più si aggiungeranno all'ultima raffica intera (che diventerà da X + quanto resta nel caricatore, ma solo ai fini del danno).

Se si avrà un solo colpo rimasto, non sarà possibile sparare a raffica (non si avrà quindi il bonus di +2 all'iniziativa). Il colpo si considererà singolo.

Esempio: con una Glock 18C 9mm (3d6) con solo 16 colpi rimasti il PG (con Agilità 12 e un Livello 1 in Armi Automatiche) spara a 2 persone con Difesa 4 e Corpetti Antiproiettili MK 1 da Copertura 10 e LP 10/50, nel raggio di 2 metri, provando a usare 4 Raffiche in Fuoco Continuo (a cui si aggiunge +1d4-2 di raffiche incontrollate) per avere +4 all'iniziativa e vuole distribuire 2d20 a ciascuno. Tirando il d4 ottiene 4, sparando quindi in realtà 5 raffiche piene (sarebbero 4+2=6, ma i proiettili sono solo 16, cioè 3x5 raffiche ed 1 extra). Decide di distribuirle 2 al primo e 3 al secondo: si avrà per il primo un +0 per colpire (-2 dell'arma e +2 per le raffiche), mentre per il secondo si avrà un +1 per colpire (-2 dell'arma e +3 per le raffiche). Il danno inflitto al primo sarà quindi di 3d6x3 per ogni d20 che va a segno indirizzato a ogni bersaglio, eccetto l'ultimo che sarà di 3d6x4 (l'ultimo proiettile).

A questo punto si calcolano direttamente i 2 Target: AGI (12) + Bonus arma (-2) + Livello di Competenza 1(+1) MENO Difesa del bersaglio (4 per entrambi) = 7. Non potendo superare la Copertura (10) col Tiro per Colpire (al massimo può farcela con un 7), il PG sa già che colpirà sempre e solo la Protezione!

Tira i 2d20 per il primo bersaglio e colpisce con entrambi (facendo un 3 e un 5). Tira i 3d6 del danno del primo D20 ed ottiene 9, mentre col secondo ottiene 12. Il bersaglio, dotato di Corpetto Antiproiettili MK 1, assorbe 10 PF a colpo: il primo d20 quindi non ha fatto danni (9 < 10). Il secondo invece ne ha fatti: 12-10=2 a proiettile (le raffiche sono le standard da 3), per un totale di 6 PF al bersaglio e 10x3=30 alla sua Protezione (che da 10/50 passa a 10/20).

Tira ora i 3d20 per il secondo bersaglio, colpendolo solo con l'ultima raffica (quella da 4 colpi). Tira i 3d6 del danno ed ottiene un 18. Il bersaglio, come il precedente, ha una Protezione di LP 10/50, pertanto i danni che passano al bersaglio sono 18-18=0 x 4 (i colpi di questa raffica) pari a 32 danni. La Protezione, invece, ne subisce 10x4=40.

Se invece, per esempio, la protezione avesse precedentemente ricevuto 14 danni, avendone quindi rimasti 36 invece dei 50 iniziali, i 4 PF di differenza sarebbero andati al bersaglio (che invece di 32 ne avrebbe ricevuti 36).

RIASSUMENDO: Armi Automatiche (a Raffica Controllata e a Fuoco Continuo)

- Sparare a Raffica controllata da un +2 all'Iniziativa. A Fuoco Continuo da un +4
- Se si spara a Fuoco Continuo, va tirato un dado per vedere quante raffiche si sparano in realtà
- Le Raffiche di un arma sono in generale di un numero fisso di proiettili (3 se non indicato). Il danno che fa ciascuna raffica è quindi pari al danno del colpo singolo moltiplicato per il numero di proiettili di una raffica.
- Per ogni raffica sparata si tira 1d20 per vedere se si è colpito il Bersaglio. Per ogni d20 sparato si ha un +1 al Tiro per Colpire a 1 bersaglio, fino ad un massimo di +5 a ciascun bersaglio (ogni d20 è indirizzabile a 1 bersaglio diverso distante fino a un metro dal precedente, senza penalità).
- Se dal tiro per colpire risulta che si è colpita la Copertura, essa tratterrà tanti danni pari al suo LP per il numero di colpi ricevuti (fino al suo totale di PF). Il resto lo riceve il bersaglio stesso.

ARMI AD AREA DI EFFETTO

Alcune armi hanno un'area di effetto (esplosione, getto di fiamme, onda d'urto, etc.): il loro danno viene inflitto a tutti i bersagli presenti nell'area. Se si fallisce nel Tiro per Colpire, il valore di quanto si è fallito il Target indica di quanti metri si è mancato il Bersaglio (la direzione si determina casualmente). Se, pertanto, pur mancando direttamente il bersaglio, esso si dovesse trovare ancora nell'area di effetto, questo subirà ugualmente il danno, anche se l'entità dello stesso potrebbe essere inferiore.

Infatti, diversamente dalle altre armi, che dimezzano il danno al doppio della distanza di tiro e lo riducono al minimo fino al triplo di essa, quelle ad area subiscono sì gli stessi decrementi al danno, ma per quanto riguarda la distanza del bersaglio dal centro dell'area di azione dell'arma stessa. In pratica se un'arma ad area colpisce in un raggio di 2 metri causando 4d6 di danni (infliggendo diciamo 12 PF), ne causerà soltanto 6 dai 2 ai 4 metri (la metà) e soltanto 4 dai 4 ai 6 metri finali (il minimo). Pertanto se si sarà mancato il Target di 3 punti, e quindi 3 metri, l'arma sopra indicata infliggerà solo 6 PF. Avendo mancato il bersaglio, si considererà inoltre un 1 come risultato del dado (per individuare che protezione è stata colpita).

Come per le altre armi, se il valore del D20 tirato per il check indicherà che si è colpita la Protezione invece della persona che lo indossa, sarà quella a trattenere prima il danno. Se invece si sarà colpito direttamente la persona, essa subirà il danno intero, sempre come per le altre armi. Se infine il danno sarà inferiore al Livello di Protezione del PG, non si avrà alcun danno, come sempre.

A differenza delle altre armi però, se il danno dovesse colpire la Protezione e superarne il LP, il danno verrebbe assorbito completamente da essa, prima di passare al PG. In pratica la Protezione dovrà venire totalmente distrutta prima che il PG subisca dei danni!

Esempio: un PG indossa un Completo di Sicurezza di LP 12/120. Riceve un colpo da un razzo che lo colpisce (la locazione è indifferente, dato che il Completo di Sicurezza ha una Copertura di 20) infliggendogli 104 danni. Siccome questa protezione ne può reggere 120, essa ne subisce appunto 104 ed il PG resta illeso (anche se subirà ugualmente il Critico da caduta per l'urto subito). Se invece il danno fosse stato inferiore a 12 pf, non sarebbe accaduto nulla. Se, infine, il PG avesse indossato una Protezione parziale con Copertura limitata e fosse stato colpito lui stesso, il danno lo avrebbe ricevuto totalmente.

RIASSUMENDO: Armi ad Area di effetto

- Le armi che hanno un'area di effetto possono colpire anche se si manca il bersaglio: se si sbaglia il Target di un numero di metri inferiore al raggio dell'area stessa (o fino al suo doppio, infliggendo metà danno o fino al suo triplo, infliggendo il danno minimo) il bersaglio sarà stato colpito lo stesso (o nella sua protezione, se ne indossa una)
- Se il danno dell'arma supererà il LP, esso verrà sottratto prima dai PF della protezione che da quelli del PG. Solo il danno rimanente verrà sottratto al PG stesso.

Munizioni speciali

Invece dei proiettili normali, è possibile utilizzare proiettili speciali (in genere solo per quanto riguarda le armi da fuoco). Questi proiettili hanno una serie di effetti indicati nelle note sotto la tabella. Le munizioni possono essere: Normali, Glaser, a Punta Cava, AET (Accelerated Energy Transfer), Flechette, Esplosivi, Perforanti, Incendiari, Traccianti, In Plastica, all'Uranio Vetrificato, Narcotizzanti, Stordenti.

Calibro	Bonus a tutti i critici	Normali	Glaser	Punta Cava	AET	Flechette	Esplosivo	Perforante	Incendiario	Tracciante	In Plastica	Uranio Vetrificato	Narcotizzante	Stordente
.25	-	1d4	1d4+2	1d4+1	-	-	-	-	-	1d4	1d4	-	1	1
.22	-	1d4+1	1d4+3	1d4+2	-	-	-	-	-	1d4+1	1d4+1	-	1	1
.32	-	1d6	1d6+2	1d6+1	-	-	-	-	-	1d6	1d6	-	1d2	1d2
9mm corto	+1	2d4	2d4+3	2d4+2	-	-	-	-	-	2d4	2d4	-	1d2	1d2
.30	+1	3d6	3d6+3	3d6+2	2d6+6	3d6	+1d4	3d6	+1d4	3d6	3d6	3d6	1d3	1d3
9 mm	+2	3d6+1	3d6+4	3d6+3	2d6+8	3d6+1	+1d4	3d6+1	+1d4	3d6+1	3d6+1	3d6+1	1d4	1d4
.45	+2	3d6+2	3d6+5	3d6+4	3d6+6	3d6+2	+1d4	3d6+2	+1d4	3d6+2	3d6+2	3d6+2	1d4	1d4
.357 Mag	+3	3d6+4	4d6+2	4d6	3d6+8	3d6+4	+1d4	3d6+4	+1d4	3d6+4	3d6+4	3d6+4	1d4	1d4
.41 Mag	+4	4d6	4d6+5	4d6+2	4d6+4	4d6	+1d6	4d6	+1d6	4d6	4d6	4d6	1d4	1d4
.44 Mag	+5	4d6+2	5d6+4	5d6+2	4d6+8	4d6+2	+1d6	4d6+2	+1d6	4d6+2	4d6+2	4d6+2	1d4	1d4
.50	+6	4d6+4	6d6	5d6+2	4d6+8	4d6+4	+1d6	4d6+4	+1d6	4d6+4	4d6+4	4d6+4	1d6	1d6
5.56 NATO	+6	4d6+5	6d6+4	6d6	5d6+6	4d6+5	+1d8	4d6+5	+1d8	4d6+5	4d6+5	4d6+5	1d6	1d6
7.62 NATO	+8	5d6	6d6+5	6d6+2	4d6+8	5d6	+1d8	5d6	+1d8	5d6	5d6	5d6	1d6	1d6
7mm	+10	8d6	10d6+4	9d6+2	8d6+10	8d6	+1d10	8d6	+1d10	8d6	8d6	8d6	1d8	1d8

Normali: sono le normali pallottole in piombo.

Glaser: sono proiettili fatti per sbriciolarsi all'impatto, molto usati per i luoghi chiusi ed i combattimenti ravvicinati, in quanto evitano sia pericolosissimi rimbalzi che lo sfondamento delle pareti leggere con conseguente possibile ferimento di persone in stanze adiacenti. *Contro qualsiasi tipo di protezione infliggono il danno minimo ma hanno un ulteriore +3 ai Critici da Emorragia.*

Punta Cava: sono proiettili la cui punta contiene del materiale morbido come plastica, fatti apposta per deformarsi all'impatto. Questo le rende inadatte a perforare corazze ma sono molto efficaci contro bersagli non protetti. *Contro qualsiasi tipo di protezione il danno è dimezzato ma hanno un ulteriore +3 ai Critici da Stordimento.*

AET (Accelerated Energy Transfer): si tratta di particolari munizioni dalla sagoma irregolare che penetrano le protezioni rilasciando nel bersaglio elevata energia cinetica. La loro forma causa però problemi di caricamento: *eccetto che per i Revolver, qualsiasi Fallimento Critico causa ANCHE un inceppamento. Danno un ulteriore +2 ai Critici da Stordimento.*

Flechette: sono munizioni composte da decine di dardi metallici, che trasformano l'arma in un fucile a pallini. *Il danno è identico al normale, ma il raggio viene quartificato. Si ha però un +2 per colpire ed un ulteriore +4 ai Critici da Emorragia.*

Esplosivo: si tratta di proiettili la cui punta dispone di una carica esplosiva (come il fulminato di mercurio). *Al danno normale si aggiunge quello indicato. Danno un ulteriore +3 a tutti i tiri critici. In caso di Fallimento Critico, se viene indicato un inceppamento, un guasto o un'esplosione, tutto il caricatore esplose infliggendo il danno al personaggio.*

Perforante: sono pallottole rivestite di una corazzatura particolarmente dura atta a penetrare le corazze ma, per questo, poco deformabili e quindi di minor impatto sui tessuti. *Il Livello di Protezione del bersaglio si considera dimezzato, ma il danno inflitto al corpo vero e proprio è anch'esso dimezzato. Hanno inoltre una penalità di -2 a tutti i critici.*

Incendiario: si tratta di proiettili che dispongono di una carica altamente incendiaria. *Al danno normale si aggiunge quello indicato, ma a partire dal round successivo e, perdendo 1 punto al round, persiste per tanti round finchè non si riduce a zero (ad esempio, se si aggiungono 3pf il primo round, se ne aggiungeranno 2 il secondo ed un ultimo il terzo). Danno un ulteriore +3 ai critici da Emorragia.*

Tracciante: sono munizioni ad uso esclusivo delle armi automatiche. Ogni tot proiettili ce n'è uno che rilascia una scia luminosa, utilizzata per un puntamento immediato al buio. *Solo per i tiri a raffica, conferisce un +2 ai tiri per colpire di notte.*

In Plastica: sono proiettili a potenza ridotta utilizzati per situazioni particolari. Non si possono tuttavia considerare non-letali. *Contro qualsiasi tipo di protezione infliggono il danno minimo e contro il corpo del bersaglio vero e proprio infliggono solo metà danno. Hanno inoltre un -3 a tutti i tiri critici.*

Uranio Vetrificato: si tratta di munizioni molto pesanti la cui radioattività è stata bloccata da un processo di vetrificazione (che però è cancellata dall'impatto del proiettile quando lo si spara!). Sono perciò innocui da trasportare, ma le polveri che rilasciano sono ugualmente radioattive e nocive. *Il Livello di Protezione del bersaglio si considera dimezzato, mentre il danno al corpo è normale. Danno un ulteriore bonus di +2 a tutti i tiri critici. Il loro peso però conferisce una penalità di -2 per colpire. Inoltre i caricatori pesano il doppio.*

Narcotizzante: sono proiettili leggeri dotati di una dose di forte sonnifero. Difficilmente penetrano corazze. *Un bersaglio colpito (se ferito), deve effettuare un check di RES con un -10 o cadere addormentato a partire dal round successivo. Possono essercene varianti con penalità e durate diverse.*

Stordente: si tratta di proiettili speciali antisommossa che infliggono un danno minimo rilasciando una fortissima scarica elettrica, causano un collasso muscolare identico a quello dello stun baton. *Un bersaglio colpito (se ferito), riceve un tiro critico automatico sullo stordimento con +10 sulla tabella.*

ALTRE MUNIZIONI

Le munizioni per Armi a Canna Liscia (cartucce cilindriche in plastica o carta) possono essere: a Palla Singola, a Palla Singola Penetrante, a Pallettoni, Lacrimogeni, a Pallini, Lacrimogeni Penetranti, Dragon, Antisommossa (non letali). Le armi Metalstorm esistono invece in un unico formato standard.

Calibro	Bonus a tutti i critici	Standard	Pallettoni	Pallini	Palla Singola	Palla Singola Penetrante	Lacrimogeno	Lacrimogeno Penetrante	Dragon	Antisommossa Non Letale
12g (Armi a Canna Liscia)	+1	-	3d6	2d4	3d8	3d8	1d4	1d6	3d6	2d4
Metalstorm Pellets	+1	1d6	-	-	-	-	-	-	-	-
Metalstorm Heavy Pellets	+2	3d6	-	-	-	-	-	-	-	-
Metalstorm XHP	+3	5d6	-	-	-	-	-	-	-	-

Pallettoni: sono le cartucce più usate, riempite da grosse sfere metalliche. *Danno un +5 a tutti i critici e un +2 per colpire.*

Pallini: sono le comuni cartucce da caccia, riempite da piccole sferette metalliche, usate per gli uccelli. *Danno un +3 per colpire.*

Palla Singola: si tratta di munizioni dotate di un singolo grosso proiettile metallico. *Danno un +2 a tutti i critici ma un -2 per colpire a causa della minor precisione.*

Palla Singola Penetrante: sono sempre munizioni dotate di un singolo grosso proiettile metallico, ricoperto di materiale molto duro atto a penetrare protezioni e corazze. *Danno un +2 a tutti i critici ma un -2 per colpire a causa della minor precisione. Inoltre, come i normali proiettili Perforanti, considerano dimezzato il Livello di Protezione, ma infliggono al corpo del bersaglio solo metà danno.*

Lacrimogeno: sono cartucce dotate di una carica di gas lacrimogeno, non intese per essere sparate direttamente ad un bersaglio. *Danno un -1 a tutti i critici ma un -4 per colpire a causa della loro bassa velocità. L'area di effetto è minore di quella delle granate (di solito 2 metri con decremento di efficacia fino a 6).*

Lacrimogeno Penetrante: come le normali cartucce lacrimogene, sono dotate di una carica di gas. Ma essendo progettate per sfondare finestre o piccole protezioni, onde rilasciare il gas all'interno di ambienti sparando da fuori, dispongono di una carica esplosiva maggiore. *Danno un -1 a tutti i critici ma un -3 per colpire a causa della loro bassa velocità. L'area di effetto è minore di quella delle granate (di solito 2 metri con decremento di efficacia fino a 6).*

Dragon: sono particolari munizioni incendiarie, caricate con materiale altamente infiammabile. Invece di sparare un proiettile, emettono una fiammata di un metro e mezzo, a mò di rudimentale lanciafiamme. *Danno un +5 ai critici da emorragia. Nel caso colpiscono materiale infiammabile, il danno può proseguire in alcuni round successivi.*

Antisommossa Non Letale: sono proiettili particolari, di materiali plastici, intesi ad un uso stordente e non letale. *Un bersaglio colpito (se ferito), riceve un tiro critico automatico sullo stordimento con +10 sulla tabella.*

Metalstorm: le munizioni delle armi della serie Metalstorm, sono piccoli blocchetti metallici che vengono sparati ad altissima velocità da microcariche di esplosivo poste dietro a ciascuno di essi. A loro volta questi blocchetti sono già allineati interamente dentro la canna delle armi stesse che, a tutti gli effetti, risulta quindi essere il caricatore della stessa (ragione per cui risultano essere armi dai "caricatori" molto pesanti). Questa soluzione rende le armi Metalstorm molto più affidabili delle automatiche normali. La velocità elevatissima rende i proiettili Metalstorm equivalenti ai proiettili perforanti. *Il Livello di Protezione del bersaglio si considera dimezzato, ma il danno inflitto al corpo vero e proprio è anch'esso dimezzato. Hanno inoltre una penalità di -2 a tutti i critici.*

RIASSUMENDO: Munizioni Speciali

- Quasi tutte le armi dispongono di munizioni diverse da quelle standard, studiate per ottenere effetti diversi. Ogni tipo di munizionamento può dare bonus o penalità sia al Tiro per Colpire, che ai tiri sui Critici che altri effetti secondari.

7F. Le Ferite (per i personaggi privi di Zombie Device)

Pur essendo la maggior parte delle armi prevalentemente letale, è possibile subire più attacchi e sopravvivere. Le persone normali, a differenza dei PG dotati di Zombie Device, sono esposti alle conseguenze di emorragie, fratture, lacerazioni e stordimenti. Per questo sul campo spesso risultano indispensabili capacità di Pronto Soccorso o di Chirurgia. Queste Abilità fanno riferimento alla seguente Tabella del Livello del Danno. Essa fa riferimento ai danni totali ricevuti da un personaggio: si confronta quindi il totale dei PF persi con la tabella seguente.

Quando un personaggio privo di Zombie Device raggiunge una delle seguenti Soglie di Danno, subisce immediatamente ed automaticamente gli effetti di un Colpo Critico (il cui tipo dipende dall'arma che lo ha colpito).

Tab.7F.a - Tabella del Livello del Danno: questi effetti vanno ignorati da chi ha una ZD installata.

<i>Leggero: Livello 0</i> (fino al valore della RES)	:	NESSUN EFFETTO
<i>Medio: Livello 1</i> (da RES a RESx2)	:	+1 ai Critici
<i>Serio: Livello 3</i> (da RESx2 a RESx3)	:	+2 ai Critici
<i>Critico: Livello 5</i> (da RESx3 a RESx4)	:	+5 ai Critici
<i>Letale: Livello 10</i> (oltre RESx4)	:	+10 ai Critici

Giunti a 0 PF il PG è definitivamente morto (*a meno che non sia dotato di Zombie Device*). In casi eccezionali un intervento immediato può riportare in vita il PG.

Le ferite che danno Emorragie (o danni analoghi come le ustioni, che vengono considerate Emorragie anche esse) sono Stabilizzate o Curate con interventi di Pronto Soccorso o Chirurgia, o il loro costante apporto al calo di Punti Ferita porterà inevitabilmente il paziente al decesso.

- Per Stabilizzarle occorre un intervento di *Pronto Soccorso* con un check penalizzato del valore relativo al Livello di Danno raggiunto ed un tempo pari a 1+1 round per Livello di Danno raggiunto (es: per una ferita critica occorre un tempo pari a 6 round). Un fallimento lascerà il ferito nelle stesse condizioni. Un successo stabilizzerà la ferita e curerà 1 PF. I PF si recuperano al ritmo di 1 + eventuali bonus di RESistenza x notte di riposo. Se in ospedale o sotto attento controllo medico, i PF si recupereranno al ritmo di 1D6 + eventuali bonus di RESistenza x notte di riposo.
- Per Curarle occorre invece un intervento di *Chirurgia* della durata di 5 minuti a PF con un check penalizzato del valore relativo al danno ricevuto (ES: un pg ha subito danni critici, per cui il check andrà effettuato con un -5). Un fallimento lascerà il ferito nelle stesse condizioni. Un successo curerà 1D6 di PF (dopodiché si entrerà in un periodo di degenza). Chiaramente la maggior parte delle ferite va prima Stabilizzata che Curata, in quanto una lunga operazione richiede tempi superiori a quelli di sopravvivenza del paziente.

RIASSUMENDO: Ferite

- L'accumularsi di ferite in un corpo non equipaggiato di Zombie Device porta automaticamente ad effetti Critici che peggiorano con il Livello del Danno raggiunto.
- Certi effetti indicati come Emorragie sono degenerativi e vanno arrestati onde evitare che il loro progressivo peggiorare porti alla morte del paziente (si usano Pronto Soccorso o Chirurgia).

8. ZOMBIE DEVICE

La Zombie Device è un fascio di fibre innestate in tutto il corpo che è controllato da un processore nascosto sotto il cervelletto. Il suo compito è di bloccare le emorragie interrompendo il flusso sanguigno nelle aree interessate ai traumi ma di mantenere sufficienti funzionalità tramite elettrostimolazione delle aree altrimenti inerti. In pratica la ZD è in grado di muovere una parte del corpo finché c'è un brandello di muscolo attaccato.

Un'altra peculiarità delle ZD è quella di essere direttamente connessa al nervo uditivo di entrambe le orecchie. Grazie ad un microfono collegato alle ossa del cranio, i membri di una squadra sono in grado di comunicare tra loro via induzione magnetica tramite le ZD, anche solo sussurrando. Il raggio di comunicazione è però limitato a 30 metri (che si possono ridurre all'interno di costruzioni con particolari strutture metalliche). La comunicazione è criptata. Grazie a questo sistema, inoltre, un PG dotato di ZD "percepisce" sempre la presenza di un'altra persona che ne è dotata.

Il processo di impianto di una ZD comporta lo smembramento del corpo del soldato e l'inserimento di innumerevoli fibre Weissmann in tutto il corpo, unitamente all'immersione in una Bara Staminale che infine ricostruisce il corpo stesso. La percentuale di successo di questa operazione è attualmente intorno all'1 su 450. Il costo della stessa si aggira intorno ai 170 milioni di dollari. E' pertanto fondamentale per la GAİM non perdere alcun soldato dotato di ZD! E' anche questo il motivo per cui i PG possono essere personaggi particolari e non necessariamente dei veri supersoldati: è anche una questione di fortuna se una persona riesce a sopravvivere all'impianto della ZD.

La "potenza" delle Zombie Device si misura in MK. Valori tipici vanno da 5 a 15 (ma la tecnologia migliorerà). Alla creazione del personaggio, lo Zombie Master assegnerà un valore MK a ciascuna Zombie Device. Questo valore di solito è proporzionale al GRAdo, ma grazie alle Particolarità questo non è sempre vero. Ad esempio un Alleato (magari all'interno della GAİM) potrebbe garantire un livello alto perfino all'MK della ZD di un soldato semplice!

Se il PG è dotato di Zombie Device, la stabilizzazione delle ferite è immediata e non occorre alcun check. Si ignorano gli effetti di Svenimento o, Stordimento o Emorragia derivanti da qualsiasi Critico, anche automatico. In certi casi lo Zombie Master potrà chiedere di effettuare un check sull'MK della ZD per verificarne il corretto funzionamento (es: un colpo in testa oppure una scarica elettrica). In caso di malfunzionamento sarà possibile che avvengano varie conseguenze (da un funzionamento difettoso della ZD al suo totale arresto).

Anche dopo l'arresto cardiaco, la perdita di tutti gli arti e la distruzione degli organi interni, il soggetto munito di ZD sarà ancora in grado di agire, anche se in uno stato semicosciente. Se decapitato, la testa avrà mobilità agli occhi ma non potrà parlare né con la voce né tramite Zombie Device (che ricorre comunque a un microfono).

Giunti a 0 PF la Zombie Device prenderà il controllo e il PG entrerà in Modalità Zombie: questo avviene con un tiro di d20. Se il risultato è uguale o inferiore al valore MK della ZD, essa si attiva. Il check viene effettuato ogni round.

Modalità Zombie

Quando si attiva la Zombie Device, il PG viene guidato dalla essa. Perde la memoria a breve termine a partire dall'attivazione (non ricorderà nulla di quello che ha fatto o è accaduto) perché la Zombie Device non può registrare gli avvenimenti nella memoria (che sta nel cervello, che è in effetti morto in quel momento). Il PG agisce però tramite comandi perlopiù elementari (attaccare, rialzarsi) che esegue meccanicamente. Il comportamento resterà limitatamente simile a quello della persona cosciente. Potrà anche parlare, ma con limitazioni derivanti dal cambiamento delle Caratteristiche.

In Modalità Zombie il PG ha tutte le caratteristiche mentali ridotte a 1/3 (ignorare altre penalità o effetti come stordimento o sordità). Ciò significa che il PG avrà grandi difficoltà ad usare le sue Abilità. Se una caratteristica è scesa sotto valori umani (3), ogni azione normale richiede un check (a parte camminare lentamente ed emettere lamenti). Con un check di intelligenza si può pronunciare una parola. Azioni particolarmente facili possono avere dei bonus alla riuscita (es: rialzarsi).

Le caratteristiche fisiche cambiano invece diversamente:

- L'AGlità del PG sarà pari all'MK/3. Questo, ad esempio, implica che sicuramente ci saranno penalità all'uso di armi da fuoco (un 4 in AGlità è un -2 ai tiri per colpire, per esempio). Un personaggio non può correre in modalità Zombie (è la ZD a tenerlo in equilibrio).
- La FORza sarà pari al valore MK della ZD (anche in questo caso i bonus al tiro per colpire e al danno potranno variare). Inutile dire che questo rende quasi indispensabile per i PG che sono dotati di ZD di portare con sé armi da mischia: spesso infatti la loro forza aumenta in Zombie Mode, migliorandone i Tiri per Colpire!
- La RESistenza resterà invariata. I suoi PF, tuttavia, possono continuare a diminuire anche sotto lo zero, fino ad un massimo di RES x MK. In pratica i PF derivanti dalla ZD si trattano come negativi. Ogni ulteriore danno viene semplicemente sottratto ai PF negativi senza altri effetti, a meno che non avvenga in testa (cosa che potrebbe fare uscire il PG dalla Modalità Zombie). Se il PG esce dalla Modalità Zombie perde istantaneamente la capacità di sopravvivere a PF negativi (questo può significare la "morte" immediata se la ZD si era attivata perché i PF erano scesi sotto zero).

Esempio: il PG ha 13 in RES e quindi 65 PF. Riceve 70 PF (perdendo le gambe) e va a -5 "morendo". Ma la sua ZD MK 10 si attiva e gli dà altri 130 PF negativi (di cui ne ha già perduti 5). Finché il PG non scenderà a -130, il suo corpo non sarà del tutto distrutto e potrà agire!

Danni Permanenti

Per ogni volta che si è entrati in Modalità Zombie e ci si è restati più di 30 minuti, c'è un -1 al check di COScienza da effettuare al risveglio. Se si fallisce, si perde per sempre 1 punto di COScienza.

Questo accade perché quando si entra in Modalità Zombie il cervello è in realtà morto e i danni derivanti dalla mancanza di ossigeno diventano permanenti dopo 30 minuti circa. E' possibile che le Bare Staminali riescano a contrastare questo effetto, ma le probabilità di successo sono sempre limitate. Col tempo è quasi inevitabile che il soggetto finisca per perdere il contatto col proprio corpo per agire definitivamente come se fosse sempre in Zombie Mode: la COScienza infatti tenderà a diminuire fino a zero. Da quel momento il soggetto agirà praticamente come un automa, noncurante ed inconsapevole di quasi tutto ciò che gli accade intorno (si stanno studiando soluzioni per ovviare a questo problema).

Quando il PG, pur essendo in Modalità Zombie, subisce un totale di RESxMK di PF, il suo corpo è "distrutto" ed il PG è considerato morto. Ma a meno che questo non avvenga per una esplosione ad area o un Colpo Critico alla testa (un 20 ottenuto sul d20 dei Colpi Critici), il corpo sarà comunque ancora in parte recuperabile (anche se smembrato, crivellato, dilaniato o carbonizzato!). In questo caso il PG potrà venire nuovamente "resuscitato" grazie alle Bare Staminali che, in un tempo ovviamente molto lungo, lo ricostruiranno nuovamente!

In caso di totale distruzione del corpo, invece, sempre grazie alle Bare Staminali, il corpo sarebbe teoricamente ricostruibile partendo da una sola cellula!. Ma il nuovo corpo ottenuto non avrebbe alcuna memoria, risultando pertanto inutile per la Gaim (si avrebbe un adulto con le capacità e conoscenze di un neonato!). Inoltre l'operazione di impianto andrebbe ripetuta e la ZD stessa andrebbe riprogrammata usando un salvataggio dei dati antecedente alla morte del PG. Si tratta quindi di un'eventualità "praticamente" impossibile.

Colpo Critico alla Zombie Device: Dis/Attivazione Imprevista - Lesioni alla Memoria

Se un PG riceve un Colpo Critico alla testa (cosa che si ottiene con un 20 come risultato del dado senza modificatori sui tiri per vedere l'effetto di Colpi Critici), ci sono forti possibilità che egli subisca danni alla memoria e/o alla Zombie Device. Poiché la ZD ricopre interamente la corteccia cerebrale, essa fornisce una limitata protezione al cervello stesso: questo tipo di danno può avvenire soltanto in seguito ad un Colpo Critico (e non tutti i colpi che, ad esempio, perforerebbero un elmetto centrando, di fatto, la testa). La ZD, come meccanismo di difesa, tenderà comunque ad attivarsi, anche se il colpo non avrà "ucciso" il PG (o lo fosse stato precedentemente).

Se si riceve un Colpo Critico alla Zombie device, occorre effettuare immediatamente un Check sull'MK penalizzato dai PF subiti alla testa (il Target, cioè, è MK-PF subiti col colpo). A differenza dello stato della ZD in quel momento, si avranno effetti differenti:

- Se il Check riesce e il PG è vivo, egli entra immediatamente in Zombie Mode (pur non essendo effettivamente morto).
- Se invece il Check riesce ma il PG è già in Zombie Mode, egli conserva tale stato, senza effetti ulteriori.

- Se il Check fallisce e il PG è vivo, egli resta cosciente (a meno che il danno non lo porti a zero PF o meno, ed in tal caso la ZD tenderà comunque di attivarsi, ma dal round successivo, come al solito)
- Se invece il Check fallisce e il PG si trova già in Zombie Mode, egli esce immediatamente da tale stato (e si hanno 2 casi ulteriori):
 - se i suoi PF sono ancora positivi (trovandosi in Zombie Mode per un precedente Critico alla testa non letale) il PG ritorna nuovamente cosciente ed in grado di agire come prima!
 - se invece i suoi PF in quel momento sono negativi (per ferite precedenti), il PG cade a terra morto. In seguito, essendo il suo corpo ancora intatto, grazie alle Bare Staminali, il PG potrà venire "resuscitato" (anche se periodi anche brevi di inattività vitale possono portare a danni al corpo. Tali danni vengono in genere riparati dalle Bare Staminali, eccetto quelli che comprendono lesioni alla memoria, che, in quanto volatile, non verrà recuperata).

In entrambi i casi in cui il Check venga fallito, esiste la possibilità che la memoria abbia subito un danno:

- Occorre a questo punto effettuare un Check di RESistenza penalizzato sempre dai PF subiti alla testa. In caso di fallimento, si avranno danni permanenti alla memoria.

L'entità e il tipo di danni saranno da definire ogni volta, poiché il funzionamento della memoria nel cervello umano è ancora in parte sconosciuto. E' possibile infatti perdere del tutto la memoria per un danno minimo così come mantenerla praticamente integra dopo un danno apparentemente devastante. Inutile dire che si tratta di danni irreparabili, in quanto la memoria fisica dei PG non può essere "salvata" da nessuna parte!

La ZD, imitando il comportamento del PG, tende a farlo agire come da cosciente in Zombie Mode. Ciò significa che, apparentemente, un PG che ha perso del tutto la memoria, entrando in Zombie Mode tornerà a comportarsi come prima. Tuttavia la ZD non è in grado di salvare nella memoria fisica del PG le nuove informazioni acquisite (che vengono invece

salvate ed elaborate all'interno della Bara Staminale per poter aggiornare le caratteristiche del comportamento del PG ad ogni nuova missione). Pertanto una volta uscito dalla Modalità Zombie, il PG tornerà ad essere privo di memoria. Nonostante questa possa quindi sembrare un'ultima via di uscita, è abbastanza difficile che un PG resti utile alla Gaim anche una volta perduta la memoria (anche se non è una cosa impossibile...)

Vulnerabilità della Zombie Device

Che cosa implica quindi essere dotati di Zombie Device?

Innanzitutto si continua a combattere anche da "morti". Si ignorano tutti i Colpi Critici a parte quelli normali che moltiplicano il danno o fanno cadere per l'entità dell'urto. Non si sanguina e non si sente dolore.

Finché si è vivi, però, si è comunque ragionevolmente umani! Si deve pertanto mangiare, respirare e dormire (e la mancanza di questi elementi essenziali causa le stesse problematiche che causa alle persone normali).

Si può quindi "morire" affogati, soffocati, avvelenati, folgorati, di fame, di sete. In tutti questi casi, la Zombie Device tenterà di attivarsi normalmente ogni round. In questo caso il PG conserverà i PF positivi che aveva al momento della morte anche se, in ogni caso, non potrà tornare in vita se non dopo immersione in Bara Staminale. Questi PF positivi verranno perduti prima di quelli negativi in caso di ferite, esattamente come se il PG fosse vivo. Ovviamente, come sempre, mentre il PG è morto non memorizza nulla di quello che fa nella memoria fisica, ma soltanto in quella della Zombie Device. Pertanto una volta riportato in vita non ricorderà nulla, come negli altri casi.

Un discorso a parte va fatto per le radiazioni. Un PG esposto a forti radiazioni può subire lo stesso danno che subisce una persona normale. Inoltre, dato che tale esposizione porta al danneggiamento del DNA, neppure una Bara Staminale è in grado di riparare i danni subiti. Questo perché gli errori introdotti nel DNA stesso dal suo danneggiamento vengono replicati insieme alle cellule, portando ad una persistenza del danno. E' quindi fondamentale essere sempre adeguatamente protetti da tale tipo di esposizione.

E' bene ricordare che le caratteristiche mentali dei PG sono ridotti ad un terzo mentre sono in Modalità Zombie e questo perché le loro menti vengono "simulate" dal processore della ZD. Pertanto, mentre è possibile per un PG fingere di essere ancora vivo (sempre che non abbia subito danni vistosi che normalmente porterebbero al decesso!) non avrà certo le stesse capacità di quando lo era veramente.

RIASSUMENDO: La Zombie Device

- La potenza della ZD si misura in MK. Essa conferisce immunità a Emorragie e Stordimenti, un sistema di comunicazione radio tra persone che ne sono dotate ed un numero di PF extra pari a RES x MK.
- Quando i PF raggiungono lo zero, la ZD tenta ogni round di attivarsi (check sull'MK) per rendere nuovamente operativo il PG.
- In Zombie Mode le Caratteristiche mentali e l'AGilità del PG sono ridotte ad un terzo, la FORza diviene pari all'MK e la RESistenza resta invariata (le Abilità ne restano modificate di conseguenza).
- Se si resta più di 30 minuti in Zombie Mode, occorre un Check di RES-1 o si perde 1 punto di RES.
- Finiti anche i PF negativi, si è morti ma ancora ricostruibili a meno che non sia stato distrutto il corpo o la testa (con una esplosione ad area o un Colpo Critico alla testa che abbia appunto tolto tutti i PF rimasti)
- I Colpi Critici alla testa possono attivare o disattivare la ZD così come generare danni alla memoria.
- La ZD non rende quindi immortali ma conferisce una resistenza elevatissima ed un grado di sopravvivenza enormemente più elevato di una persona normale.

9. Esperienza

I PG affronteranno una serie di missioni che li porteranno a conoscere nuovi luoghi, ad usare nuove armi ed a trovarsi in mille situazioni mai incontrate precedentemente. Per questo insieme al susseguirsi delle missioni i PG vedranno aumentare la propria Esperienza. Tale esperienza (espressa in Punti Esperienza) si potrà tradurre in nuovi Livelli di Competenza (in Abilità nuove o già conosciute) o addirittura nell'aumento di alcune Caratteristiche del personaggio stesso.

L'Esperienza si divide in Progressiva, Incrociata e Risolutiva.

L'esperienza Progressiva la si riceve per ogni sessione di gioco a cui si partecipa: 1 punto per ogni sessione di gioco. Ad esempio se un PG partecipa ad una missione che dura 4 sessioni di gioco, ma il giocatore partecipa fisicamente solo a 3 sessioni (lasciando che i suoi compagni controllino il suo PG in sua assenza per la quarta), il PG guadagnerà solamente 3 Punti Esperienza.

L'Esperienza Incrociata viene invece assegnata segretamente dai Giocatori: 1 punto per ogni sessione di gioco. Alla fine di ogni sessione di gioco, ciascun Giocatore indicherà segretamente (scrivendo ad esempio il nome su di un foglio di carta che verrà mostrato solo allo Zombie Master) il Giocatore che a suo giudizio avrà giocato meglio in quella sessione. Questo Giocatore riceverà quindi un Punto Esperienza. Il giudizio è personale come le motivazioni: si potrà decidere in base a chi avrà aiutato di più il gruppo, o interpretato meglio il suo personaggio, o in maniera del tutto casuale. E' possibile ovviamente che un Giocatore riceva tutti i Punti Esperienza Incrociata o, più facilmente, che non ne riceva nessuno. Non è possibile non indicare nessuno né indicare sé stessi.

L'Esperienza Risolutiva, infine, viene assegnata al termine vero e proprio di una missione e solo se questa ha avuto un bilancio ritenuto positivo dallo Zombie Master. Solo i Giocatori che avranno partecipato fisicamente ad almeno metà delle sessioni riceveranno questi Punti Esperienza. L'ammontare di questi punti verrà deciso dallo Zombie Master PRIMA di iniziare la prima sessione di gioco, tenendo conto della difficoltà della missione stessa. Questi Punti Esperienza andranno quindi divisi equamente (arrotondando per eccesso) tra i PG i cui giocatori avranno effettivamente partecipato ad almeno metà delle sessioni di gioco (questo perché, ad esempio, se inizialmente la missione fosse stata pensata per 5 PG, ma al termine di essa il Giocatore di uno di loro avrà partecipato fisicamente a meno della metà delle sessioni di gioco, saranno solo gli altri a beneficiare dell'Esperienza Risolutiva). Valori tipici per una missione possono andare da 1 Punto a 10 Punti per Giocatore appartenente alla squadra (per facili missioni da una sola sessione o difficili missioni da 5 o più sessioni, rispettivamente).

Avanzamento

Con i Punti Esperienza accumulati, i PG potranno modificare i valori della propria scheda seguendo il seguente schema:

- 10 Punti Esperienza: +1 Livello in un'Abilità già conosciuta fino ad un massimo (pari al Bonus della Caratteristica su cui essa si basa).
- 15 Punti Esperienza: conoscenza di una nuova Abilità a Livello 0 (per nuova Abilità si intende, ad esempio, prendere Geografia dell'Europa a Livello 0 anche se si conosceva già Geografia dell'Asia a Livello 5)
- 20 Punti Esperienza: +1 Livello in un'Abilità già conosciuta oltre al massimo (pari al Bonus della Caratteristica su cui essa si basa) e comunque fino al massimo possibile che resta il Livello 6 (pari a +5 in tale Abilità)
- X x 10 Punti Esperienza: +1 punto a una qualsiasi Caratteristica o al GRAdo con X pari al nuovo valore (ad esempio per andare da 12 a 13 in COScienza saranno necessari $13 \times 10 = 130$ Punti Esperienza)
Per tutti i valori delle Caratteristiche, il massimo assegnabile è 20. Il GRAdo può arrivare invece a 25.
- X x 15 Punti Esperienza: +1 punto alla Difesa di Base o all'MK con X pari al nuovo valore (ad esempio per andare da 16 a 17 in MK saranno necessari $17 \times 15 = 255$ Punti Esperienza)
Sia per l'MK che per la Difesa di Base non si conoscono i limiti esatti del massimo raggiungibile (resta a discrezione dello Zombie Master)

Quando si modifica la scheda, essa va adeguata ai nuovi valori (ad esempio, aumentando la propria RESistenza, sia i PF positivi che negativi andranno ad aumentare). La stessa cosa vale per qualsiasi altro valore (l'aumento di GRAdo, ad esempio, comporta la conoscenza di nuove Abilità).

RIASSUMENDO: Esperienza

- L'esperienza si esprime in Punti Esperienza e la si accumula progressivamente in modi diversi.
- L'Esperienza si divide in Progressiva, Incrociata e Risolutiva.
- 1 Punto Esperienza di Progressiva lo si riceve per ogni sessione di gioco a cui si è partecipato.
- 1 Punto Esperienza di Incrociata viene assegnato a fine sessione da ogni Giocatore presente ad un altro Giocatore, in base a criteri personali e insindacabili.
- L'Esperienza Risolutiva viene assegnata dal Master (il totale viene deciso quando si prepara la missione) al gruppo intero. Essa verrà suddivisa equamente tra quei giocatori che hanno partecipato almeno metà delle sessioni di gioco.
- Coi PE accumulati si possono acquistare (fuori missione) punti di Caratteristiche, Livelli di Competenza, etc.

Appendice 1: Tabelle delle Armi

Armi da Mischia	Gruppo	Dim.	Mani	Iniziat.	Bonus	Danno	Critici	Peso	Note
Arma									
Tonfa (Polizia)	Concussione	M	1	+9	+2	1d4	Stordimento	1	
Bastone Corto o Manganello	Concussione	M	1	+8	+2	1d4	Stordimento	1	
Clava	Concussione	M	1	+0	+1	1d6	Stordimento	2	Arma improvvisata (un pezzo di legno)
Mazza da Baseball (alluminio)	Concussione	M	2	+4	-1	1d6+2	Stordimento +2	1	
Mazza	Concussione	M	1	+6	0	1d6+2	Stordimento +1	4	
Mazza da Baseball (legno)	Concussione	M	2	+2	-1	1d6+3	Stordimento +3	2	
Mazzafrusta	Concussione	M	1	+0	-2	2d6	Stordimento +2	4	
Pugnale	Lame	S	1	+18	+2	1d4	Emorragia	0.25	Il manico contiene piccoli attrezzi.
Bastone Animato	Lame	M	1	+2	0	1d6	Emorragia	1	
Fioretto	Lame	M	1	+10	-2	2d6	Emorragia +3	.5	
Machete	Lame	M	1	+7	-1	2d6+2	Emorragia +1	2	
Spada Lunga	Lame	M	1	+4	0	3d6	Emorragia +2	3	
Spada Larga	Lame	M	1	+2	-2	3d6+2	Emorragia +3	6	
Spadone a due Mani	Lame	M	2	-2	-3	4d6	Emorragia +5	7	
Accetta	Lame&Concussione	M	1	+12	-2	2d4	Emorragia	1	
Vibro-Pugnale	Lame&Concussione	S	1	+17	-1	1d6+2	Emorragia +7	.25	Perforante
Ascia da Battaglia	Lame&Concussione	M	2	-6	-3	3d6+2	Stordimento +3; emorragia +3	10	
Vibro-Spada	Lame&Concussione	M	1	+6	-3	3d6+4	Emorragia +4	4	Perforante
Vibro-Alabarda	Lame&Concussione	M	2	-4	-4	4d6+2	Stordimento +3; emorragia +7	8	Perforante
Bastone Lungo	Lame&Concussione	L	2	-13	-3	4d6+4	Emorragia +8	7	Lunga. Perforante
Glaive	Lunghe/Orientali	L	2	-12	-3	2d6+2	Emorragia +3	3	Concussione. Bo Orientale
Lancia	Lunghe	L	2	-16	-1	2d6+4	Emorragia +2	5	Lame. Naginata Orientale
Picca	Lunghe	L	2	-14	-2	3d6	Emorragia +3	8	Lame
Alabarda	Lunghe	L	2	-15	-2	3d6+2	Emorragia +3	4	Lame
Nunchaku	Orientali	M	1	+8	-3	2d4	Stordimento	1	Concussione
Wakizashi	Orientali	M	1	+10	-2	2d6	Emorragia +2	1	Lame. Spada Corta
Katana	Orientali	M	1 (2)	+9	-3	3d6+2	Emorragia +5	1.5	Lame. Spada da Samurai. Se usata a 2 mani si aggiunge 2 volte il bonus della FORza al danno
Teisubô	Orientali	M	2	-8	-4	4d6+2	Stordimento +5	8	Concussione
Stun Baton	Speciale	S	1	+20	0	1d2	Stordimento Automatico +10	.5	Concussione; bonus da Stordimento +15 contro ZD
Frusta	Speciale	L	1	-13	-3	1d4	Stordimento +5	.5	lo stordimento è per strangolamento
Baionetta	Speciale	M	-	+4	0	1d4+1	Emorragia	.5	Lame. Aggiungere il peso al fucile
Catena	Speciale	L	2	-10	-3	1d4	Stordimento +1	1	lo stordimento è per strangolamento
Pugnale Monomolecolare	Speciale	S	1	+15	-3	2d6+4	Emorragia +12	.1	Lame. Superperforante
Katana Monomolecolare	Speciale	M	1 (2)	+6	-5	4d6+6	Emorragia +15	0.8	Lame. Superperforante. Se usata a 2 mani si aggiunge 2 volte il bonus della FORza al danno
Maglio Idrraulico Corazzato (MIC)	Speciale	M	1	-8	-5	6d6+5	Stordimento +10	16	Indossato. Protezione 12/48 (viene colpito con 1-4 sul D20). NON si aggiunge il bonus di FORza al danno.
Pugno	Lotta	S	-	+AGI+2+LIV	0	Speciale	Stordimento + Livello	-	Concussione. Danno: vedi descrizione
Calcio	Lotta	M	-	+AGI+LIV	0	Speciale	Stordimento + Livello +1	-	Concussione. Danno: vedi descrizione
Spada Bastarda	Lame	M	1 (2)	+3	-1	2d6+2	Emorragia +4	5	Se usata a 2 mani si aggiunge 2 volte il bonus della FORza al danno
Note									
Perforante: il livello della protezione si considera dimezzato (arrotondando per eccesso) ma il danno contro il corpo è dimezzato anch'esso									
Superperforante: il livello della protezione si considera dimezzato mentre quello contro il corpo è normale									
Armi S: 3 attacchi a round. Armi M: 2 attacchi a round. Armi L: 1 attacco a round.									

Armi da Lancio										
Arma	Gruppo	Iniziativa	Bonus	Danno	Raggio	Cadenza	Colpi (Peso) / Raggio Area	Peso	Note	
Fionda	Lancio	-12	-1	1d3	30	1/3	1 (0.1)	0.1	Critici da Stordimento	
Boomerang	Speciale	-8	-3	1d4	FORzax5	1	1 (0.5)	0.5	Critici da Stordimento	
Bolas	Lancio	-10	-2	1d4	FORzax3	1	1 (0.25)	0.25	Critici da Stordimento+3	
Arco Composito	Archi	-10	-1	4d6	FORzax10	1/2	10 (1)	2	Con faretra	
Arco Corto	Archi	-6	0	2d6	FORzax5	1/3	10 (1)	2	Critici da Emorragia+1, Con faretra	
Arco Lungo	Archi	-14	-2	3d6	100	1/4	10 (1)	3.5	Critici da Emorragia+2, Con faretra	
Fiocina	Speciale	-3	0	3d6	5	1/4	1 (0.3)	3	Critici da Emorragia+4	
Granata a Frammentazione M33A1	granate	-20	0	8d6x2	FORzax3	1/2	1 (4) / 3m	4	+10 a tutti i Critici	
Granata Incendiaria	granate	-20	-1	4d6x2	FORzax4	1/2	1 (4) / 2m	4	Critico Automatico da Emorragia+2 (ustioni)	
Granata Dirompente	granate	-20	-2	7d6x3	FORzax3	1/2	1 (4) / 1m	4	+5 a tutti i Critici	
Granata a Gas M47	granate	-20	+1	vario	FORzax3	1/2	1 (4) / 4m	4	Effetti vari: da narcotizzante a mortale. 3 round perchè abbia effetto	
Granata Stordente	granate	-20	0	Special	FORzax3	1/2	1 (4) / 3m	4	Critico Automatico da Stordimento+10	

Armi da Fuoco Leggere: hanno tutte effetti supplementari di Stordimento ed Emorragia sulla Tabella dei Colpi Critici										
Arma	Calibri	Gruppo	Iniziativi	Bonus	Raggio	Cadenza di Fuoco	Colpi / Caricatore (e peso relativo)	Peso Carico	Note	
Coit semiautomatica Browning	.25	pistole piccole	+15	0	10	4	6 (0.1)	0.5		
Ruger semiautomatica MARK III	.22	pistole piccole	+13	0	15	4	10 (0.2)	0.7		
Coit .32 a canna corta	.32	revolver	+11	-2	15	3	6 (0.1)	0.8		
Coit .32 revolver	.32	revolver	+12	-2	25	3	6 (0.1)	1.1		
Beretta Tomcat 3032 Titanium	.32	pistole piccole	+14	-1	20	4	8 (0.2)	0.6		
Walther PPK	.32	pistole piccole	+11	0	20	4	7 (0.2)	0.6		
Beretta M1934	9mm corto	pistole piccole	+10	-1	25	4	6 (0.2)	1		
Skorpion vz.61	.32	pistole automatiche	+7	-3	20	0.0:+7(+1d8-1)	21 (0.6)	8.08	Calcio pieghevole	
Mauser C-96	.30	semiautomatiche	+4	-2	30	3	10 (0.3)	1.5		
Coit M1911A1	.45	semiautomatiche	+5	-3	25	4	7 (0.2)	1.1		
Sig Sauer P220	.45	semiautomatiche	+7	-3	25	4	7 (0.2)	1.02		
H&K USP	.45	semiautomatiche	+7	-3	25	4	10 (0.3)	1.03		
Beretta M92F	9 mm	semiautomatiche	+7	-2	30	4	15 (0.5) / 20 (0.7)	1.5/1.7		
Beretta 93r automatica	9 mm	pistole automatiche	+7	-2	30	4:+4:0	20 (0.7)	1.8	Calcio pieghevole opzionale	
Glock 17	9 mm	semiautomatiche	+7	-2	30	4	16 (0.5)	1.02	Facile da occultare. anche ai metal detector	
Glock 18C automatica	9 mm	pistole automatiche	+7	-2	30	4:+4:+5(+1d4-1) / +11(+1d8-1)	17 (0.6) / 33 (1.1)	1.4/1.9	Facile da occultare. anche ai metal detector	
H&K MP5K	9 mm	pistole automatiche	+7	-2	30	3:+4:+10(+1d6-1)	30 (1)	3	Impugnatura anteriore	
Micro UZI / UZI Pistol	9 mm	pistole automatiche	+6	-2	20	0.0:+10(+1d8-1)	32 (1.1)	2.06	Calcio pieghevole opzionale	
Ingram MAC-10	9 mm	pistole automatiche	+5	-2	20	0.0:+10(+1d8-1)	30 (1)	3.09		
Mateba 6Unica	.357 Magnum	revolver	+2	-1	35	3	6 (0.1)	1.06		
Coit Python	.357 Magnum	revolver	+6	-2	25	3	6 (0.1)	1.02		
Coit King Cobra 6 pollici	.357 Magnum	revolver	+5	-2	30	3	6 (0.1)	1.04		
M425 Tracker	.41 Magnum	revolver	+4	-3	20	3	5 (0.1)	1.03		
S&W Model 57 6 pollici	.41 Magnum	revolver	+3	-3	30	3	6 (0.7)	2		
S&W Model 29 8 pollici	.44 Magnum	revolver	+1	-4	40	3	6 (0.1)	1.05		
Desert Eagle Action Express	.50	semiautomatiche	+4	-4	30	4	7 (0.7)	2.04		
PKD Detective Special CS	7.62 NATO	Speciale	+0	-3	40	1	5 (0.4)	2.05	Doppio grilletto (+3 mirando). status led. revolver	
VLE Metalstorm Gun	Metalstorm Pellets	Speciale	+7	-4	15	4.0:+8(+1d6-1)[6]	48 (1)	1.09	incompatibile con munizioni speciali	
Note										

Perforante: il Livello della protezione si considera dimezzato (arrotondando per eccesso) ma il danno contro il corpo è dimezzato anch'esso

Armi da Fuoco da Assalto: hanno tutte effetti supplementari di Stordimento ed Emorragia sulla Tabella dei Colpi Critici										
Arma	Calibri	Gruppo	Iniziativa	Bonus	Raggio	Cadenza di Fuoco	Colpi/ Carcatore (e peso relativo)	Peso Carico	Note	
Carbina	.22	fucili	-3	-1	80	4	10 (0.2)	1.05		
H&K CAW	12g	a canna liscia	+3	0	30	2	10 (1)	5		
Cannemozze	12g	a canna liscia	+8	+2	5	2	2 (0.2)	2		
MOSSBERG 500ATP8	12g	a canna liscia	+3	0	30	2	8 (0.8)	3		
Franchi SPAS	12g	a canna liscia	+4	-1	30	3:0.+2(+1d3-1)	20 (2)	5		
carbina	.30	fucili	-3	-2	100	4	5 (0.3)	3		
M-16A2	5.56mm NATO	fucili automatici	+1	-3	600	4:4.+5(+1d6-1)	30 (1.5)	5		
STEYR AUG AR	5.56mm NATO	fucili automatici	+1	-3	500	4:4.+5(+1d6-1)	30 (1.5)	5.05	Mirino 4x: +1 per colpire a round: max +4	
FAMAS AR	5.56mm NATO	fucili automatici	+1	-3	500	4:4.+5(+1d6-1)	30 (1.5)	5		
82A1 Barrett	.50	cecchino	-5 / -20	-5	1000	3	11 (1)	14.05	Mirino 6x: +1 per colpire a round: max +5	
Heckler & Koch PSG 1	7.62 NATO	cecchino	-4 / -20	-4	1000	4	20 (1)	8.05	Mirino 6x: +1 per colpire a round: max +5	
SVD Dragunov	7.62 NATO	cecchino	-4 / -20	-4	700	4	10 (0.7)	5	Mirino 4x: +1 per colpire a round: max +4	
Steyr SSG	7.62 NATO	cecchino	-3 / -20	-3	1200	4	5 (0.4)	5	Mirino 6x: +1 per colpire a round: max +5	
AK-47 AR	7.62 NATO	fucili automatici	+1	-4	700	4:4.+8(+1d8-1)	30 (1.5)	5.05		
FN FAL AR	7.62 NATO	fucili automatici	+0	-4	1000	4:4.+6(+1d6-1)	20 (1)	5		
Weatherby Magnum Euromark V	7mm	fucili	-8	-5	700	1	3 (0.3)	5.05		
Metalstorm Rifle	Metalstorm HP	Speciale	-2	-5	25	4:0.+12(+3d6-2) 8	100 (4.5)	6	no munizioni speciali	
Note										
Perforante: il Livello della protezione si considera dimezzato (arrotondando per eccesso) ma il danno contro il corpo è dimezzato anch'esso										
Mirino = -20 all'iniziativa se si usa il mirino										

Armi Pesanti e Da Supporto											
Arma	Calibri	Gruppo	Iniziativi	Bonus	Danno	Raggio	Cadenza di Fuoco	Colpi (Peso) / Raggio Area	Critici	Peso Carico	Note
Mitragliatrice M60 trasportata	7.62 NATO	pesante	-15	-2		400	4.4.+10(+2d6-1)[5]	100 (3)	tutti +3	20	Treppiede
Mitragliatrice M60	7.62 NATO	pesante	-12	-4		100	4.4.+10(+2d6-1)[5]	100 (3)	tutti +3	13	
Mitragliatrice M2HB	.50	pesante	-18	-6		1000	4.4.+12(+1d8-1)[5]	105 (14)	tutti +5	72	Treppiede
M1 Lanciarazzi	-	lanciarazzi	-18	0		35	1/5	1 (2) / 1m	tutti +6	8	Esplosivo. Bazooka Antiquato
M72A2 LAW	-	lanciarazzi	-12	+1		30	1	1 (2.4) / 1.5m	tutti +7	2.4	Esplosivo. usa e getta
RPG-7	-	lanciarazzi	-15	+2		50	1/4	1 (3) / 2m	tutti +8	9	Esplosivo. Lanciarazzi moderno
Athens AA	-	lanciarazzi	-20	-3		2000	1	1 (6) / 3m	tutti +3	6	Missile antiaereo monouso
GE M134 MINIGUN 6b	7.62 NATO	Speciale	-20	-4		300	0.0.+16(+3d6-2)[7]	6000 (18)	tutti +3	38	
Turbolaser	batterie	Speciale	-18	-6		1000	0.0.+20(+2d20-1)[20]	100000 (15)	tutti +4	60	Perforante
Metalstorm Gatling Gun	Metalstorm XHP	Speciale	-16	-8		50	0.0.+18(+2d20-1)[10]	10000 (24)	tutti +5	34	
Lanciafiamme	Napalm Gaim	Speciale	-6	0		10	1	50 (4) / 1m	Automatico Emorragia +8	14	Può esplodere
SemtexUltra	-	Speciale	-20	-1		-	1	1 (1) / 0.5m	stordimento +8	1	Esplosivo. Esplosivo plastico
Impact Cannon	Batterie	Squadra	-18	-1		10	1/4	10 (5) / 0.5m	Automatico Stordimento +8	35	Ignora Protezioni.
Montato da 81mm	-	Squadra	-20	+2		1000	1/2	1 (3) / 4m	tutti +7	18	Esplosivo. manovrato da una squadra
Postazione Lanciamissili	-	Squadra	-20	-2		3000	4	4 (30) / 3m	tutti +10	400	Esplosivo. Batteria di 4 missili antiaerei
Artiglieria FCS	-	Squadra	-20	-4		25 Km	4	1 (20) / 10m	tutti +12	30000	Explosivo. Artiglieria Semovente
Railgun Elettromagnetica	Alluminio	Speciale	-20	-5		300 Km	1/10	100 (100)	stordimento +15	15000	Superperforante. Tipico cannone da tank
Missile Intercontinentale	-	Speciale	-20	-6		20000 Km	1	1 (900) / 20m	tutti +15	9000	Esplosivo. ICBM programmabile
Cannone Elettromagnetico orbitale	-	Speciale	-20	-8		15904 Km Ø	1/20	20 (-) / 300m	tutti +20	70000	Motato su satelliti spesso geostazionari
Note											
Perforante: il Livello della protezione si considera dimezzato (arrotondando per eccesso) ma il danno contro il corpo è dimezzato anch'esso											
Superperforante: il Livello della protezione si considera dimezzato mentre quello contro il corpo è normale											

Appendice 2: Scheda giocatore

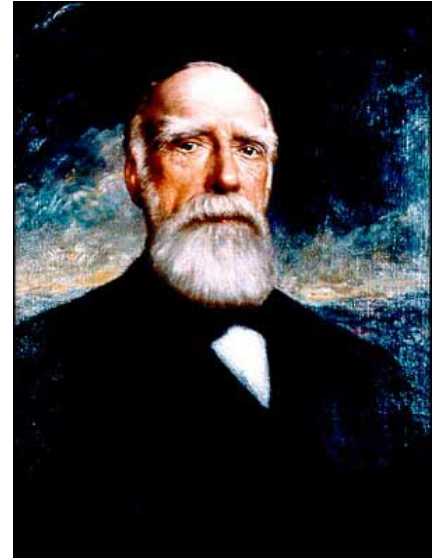
Appendice 3: Il Mondo di Zombie Device



GAIM CORPORATION

La Gaim Corporation è un'organizzazione multinazionale composta da oltre 400 società sparse per il mondo. E' stata fondata da Edward Gaim, padre dell'attuale presidente (Adam Gaim) agli inizi del nuovo millennio, per investire nella ricerca di nuove ed innovative tecnologie. La sua sede è da sempre a Berlino. Adam Gaim, nel 2021, spinse la sua organizzazione verso nuove frontiere tecnologiche. *Reclutando le tre più geniali menti del MIT, iniziò una ricerca segreta atta a realizzare il soldato perfetto (il progetto Achilles). Essi erano: Alessandro Righi (massimo esperto mondiale nelle cellule staminali; a lui si deve l'invenzione delle Bare Staminali), Hans Weissmann*

(rivoluzionario ricercatore in materiali plastici, che realizzò le fibre Weissmann, alla base della rete neuro-motile della Zombie Device) e Chong Yao Su (ricercatore in sistemi esperti e replicazione di comportamenti, colui che creò il processore della Zombie Device). Ottenuti nel 2025 i primi risultati, Gaim diede il via al secondo progetto segreto (Lux Aeterna) per la realizzazione del gruppo di superuomini Ursa Maior. I prototipi sembrarono funzionare perfettamente e, quando i tre scienziati espressero il loro desiderio di abbandonare il progetto, Gaim li fece sparire, confinandoli in zone remote e segrete. La ricerca è da allora continuata internamente all'organizzazione stessa. Il primo gruppo di soldati si è rivelato imperfetto e dopo altri anni di ricerca, nel 2030 è stato infine realizzato un secondo gruppo (Ursa Minor) sotto la supervisione di Gunther Berghen. E' stato iniziato il progetto del terzo gruppo del Lux Aeterna (Orion)



Il referente di Adam Gaim per il progetto Lux Aeterna è Gunther Berghen, responsabile del progetto e diretto coordinatore dei gruppi Ursa Maior e Ursa Minor (e il futuro Orion).

43 anni, laureato ad Oxford in Scienze Politiche ed in Storia Antica, è single. Solitamente lavora nella sede principale di Berlino.

Ad egli è stata affiancata Vae Moser, tecnico amministrativo e referente della Gaim presso l'ONU. Il suo compito è assicurare un alto tasso di successo alle azioni della Ursa Maior per garantire i finanziamenti necessari al progetto.



URSA MAIOR: il gruppo è composto da 8 soldati tutti dotati di Zombie Device di prima generazione. Queste ZD avevano un dispositivo di controllo diretto sulle azioni dei soldati, che però in pratica ne limitavano i tempi di reazione, la qualità delle azioni stesse e la loro stabilità mentale. Alcuni i componenti del gruppo sono a tutti gli effetti morti che camminano (condizione ZOMBIE IRREVERSIBILE). Le bare staminali riescono a ricostruirne continuamente i corpi, ma essi tendono a decomporsi in tempi molto limitati.

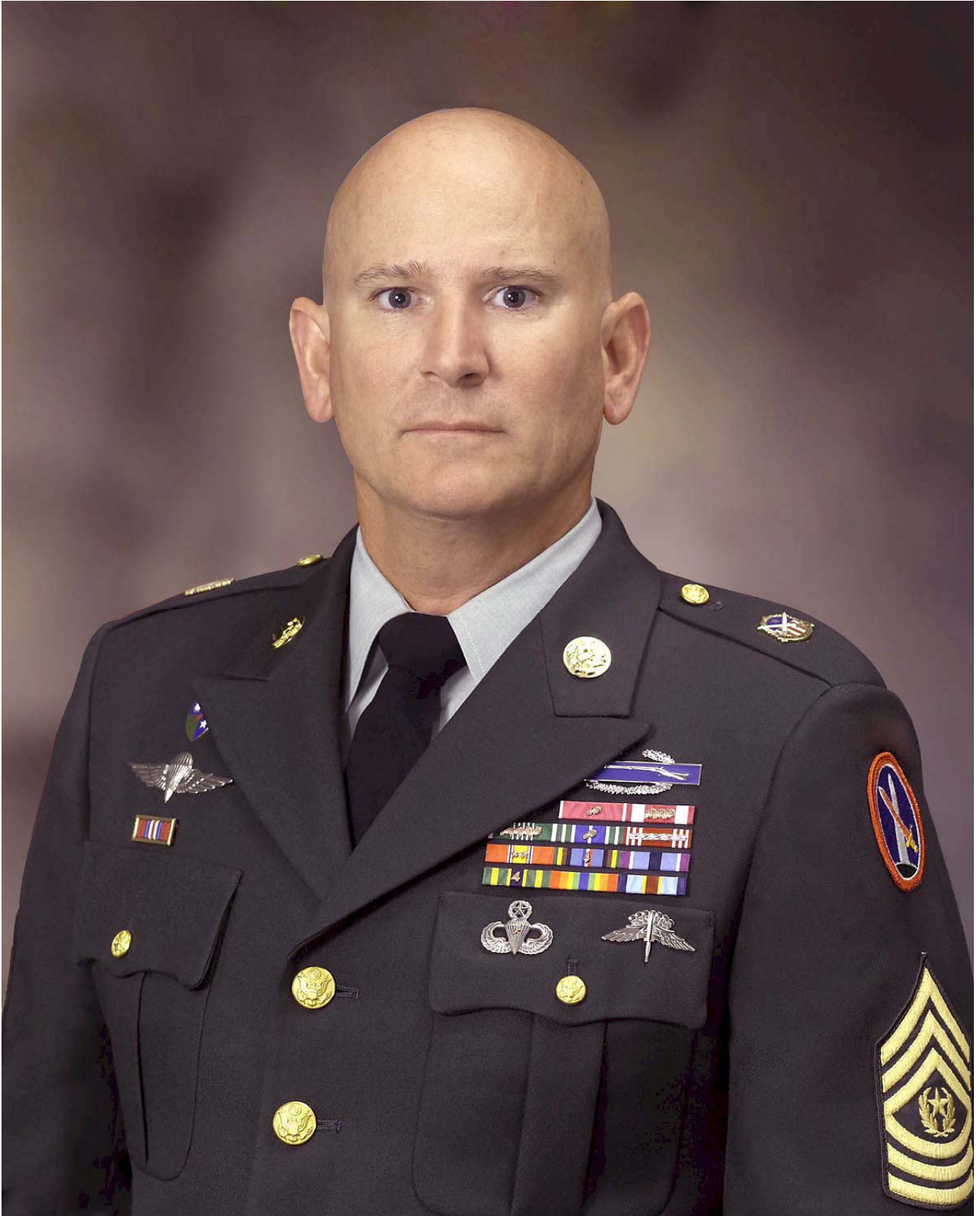
L'Ursa Maior è composta da: Dubhe, Merak, Phecda, Megrez, Alioth, Mizar e Alcor (sono stelle gemelle) e Alkaid (il comandante).

URSA MINOR: i giocatori fanno parte di questa squadra. (in numero consigliato da 4 a 7)

L'Ursa Minor è composta da: Kochab, Pherkad, Anwar al Farkadain, Alifa al Farkadain, stella y (non ha nome), Yildun e Polaris (il comandante).

ORION: la terza squadra, composta per ora da bambini che vengono sottoposti a modifiche sconosciute ai giocatori, è composta da: Betelgeuse, Bellatrix, Saif, Rigel, Alnitak, Alnilam, Mintaka.

ALKAID



MEGREZ



DUBHE



PHECDA



ALCOR



MIZAR



L'Ursa Maior è composta da:

Dubhe (corrisponde a Kochab), Merak (corrisponde a Pherkad - morto), Phecda (corrisponde a Anwar al Farkadain), Megrez (corrisponde a Alifa al Farkadain), Alioth (corrisponde alla ipsilon senza nome), Mizar (gemella di Alcor (corrisponde a Yildun)) e Alkaid (corrisponde a Polaris).



Merak (ucciso da Polaris)

CRAB NEBULA



È un'organizzazione internazionale che ha sede in Corea del Sud a Pyongyang. In seguito alla conversione democratica del governo nord coreano del 2017 e la successiva riunificazione delle due Coree, l'enorme apparato militare della nazione si è rapidamente riconvertito in un innumerevole quantità di gruppi paramilitari che in breve si sono riorganizzati sotto l'unico nome della Crab Nebula nel 2019. Essa opera in tutto il mondo utilizzando le tecnologie più avanzate esistenti sulla Terra, grazie soprattutto all'appoggio governativo che non pone limiti alla ricerca in campo militare e genetico. *Alessandro Righi è sopravvissuto ed ora lavora per loro.*

Legami con la CIA hanno portato Crab Nebula ad una crescente collaborazione con gli USA che, con frequenza crescente, si sta appoggiando all'organizzazione per le operazioni più scomode. Il livello di commistione tra le 2 organizzazioni è tale che i migliori agenti di Crab Nebula vengono quasi sempre forniti direttamente dalla CIA.

Crab Nebula è anche la principale antagonista della Gaim nei confronti dell'ONU, in quanto dispone di mezzi e capacità analoghe ad essa. Spesso però non disdegna di collaborare con gruppi militari locali, piccoli dittatori, reti minori di spaccio di droghe ed organi e così via. In pratica gli introiti del gruppo godono di un continuo flusso di capitali sommersi. Grazie a questo denaro Crab Nebula riesce a mantenersi sempre ai vertici tecnologici e ad assicurarsi preziosi collaboratori.

Tra le sue fila non è raro trovare personaggi di ogni tipo, a cui il governo coreano ha garantito protezione ed asilo: scienziati condannati per ricerche contro la legge, ex agenti segreti caduti in disgrazia, truppe sanguinarie riabilite o nascoste all'opinione pubblica.

Oltre ad essere all'avanguardia negli armamenti e nella ricerca tecnologica, Crab Nebula si avvale di una gran quantità di truppe meccanizzate Nacon (da Vork a vere truppe robotizzate).

Ma quello che contraddistingue maggiormente Crab Nebula è la sua avanzatissima ricerca in campo genetico, ed in particolare nella clonazione umana.

L'organizzazione, infatti, dispone di agenti scelti, clonati e continuamente riprodotti.

Ovviamente questi elementi sono estremamente costosi e quindi impiegati in missioni speciali.

Questa squadra di cloni è nota come "La Legione" ed è composta dai seguenti membri:

Vren Kaspersky, Luis Mestrino, Aaron Marzolf, Gam Nathader e Nikolay Valuev

Essi sono stati modificati geneticamente e ricondizionati psicologicamente. Possono infatti avere atteggiamenti apparentemente patologici che, a volte, sono di ostacolo alle loro missioni.

Sanno infatti di essere cloni ma un pesante lavoro di condizionamento precedente alle missioni ed un forte uso di psicofarmaci consente a Crab Nebula di controllare le loro azioni.

Il loro atteggiamento è comunque a volte fuori dai parametri normali. "Vivono" infatti per portare a termine le loro missioni che, spesso, sono senza ritorno. Il loro atteggiamento è pertanto diverso da quello di una persona normale che, in situazioni di pericolo, cerca di salvarsi finché possibile. Alcuni elementi particolarmente instabili (o anche alcuni cloni non perfettamente ricondizionati) possono avere reazioni di estrema violenza, atteggiamenti di supereroismo o di estrema arroganza, fino ad arrivare a situazioni opposte. Si sono verificati infatti tentativi di fuga, rifiuti di compiere una determinata o qualsiasi missione, catatonie e suicidi.

Qui di seguito sono allegati i profili degli "originali" da cui, negli anni, Crab Nebula ha clonato e perfezionato l'intera squadra operativa "La Legione". Non è chiaro se queste persone siano ancora sotto controllo di Crab Nebula, morte o nascoste da qualche parte.

Vren Kasperski [dossier originale CIA - 2015]



nome	-	Vren Kasperski
nazionalità	-	Polonia
età	-	34
altezza	-	173 cm
peso	-	74 kg
stato civile	-	vedovo
figli	-	nessuno
titolo di studio	-	Perito Informatico
lingue parlate	-	Inglese, Polacco, Russo, Spagnolo
copertura	-	Gestore di un Internet Cafè
operatività	-	pistole fucili automatici esplosivi Aikido II dan patente sub guida elicotteri patente A, B e C

DISCRETO LIVELLO DI AFFIDABILITA'

Vren Kaspersky nacque a Varsavia, in Polonia, nell'ospedale di Ratunkowie. La madre, Irena Twardeckis, originaria di Rogozno, non lontano da Poznan, era stata lasciata poco prima dal marito Tomasz Kaspersky. Prematuro di 1 mese, soffrì di problemi polmonari fino all'età di 2 anni. La madre, analfabeta, si prostituì per pagare le cure al figlio e mantenerlo. Fin dai primi studi si distinse per la sua intelligenza tanto che l'istituto Chomsky di Varsavia prima ed i servizi segreti russi poi hanno finanziato la sua carriera con borse e donazioni. Durante l'anno del diploma all'istituto Chomsky, Vren Kaspersky sposò la sua ragazza Ilena Bresval, cameriera di un locale da lui frequentato. Da lì a poco la madre morì e, diplomatosi, Kaspersky tornò a Rogozno con la moglie. Durante l'anno di leva Kaspersky venne avvicinato da più uomini dei servizi segreti che lo indussero ad entrare nelle loro fila. Completato brillantemente il suo addestramento, fu trasferito a Novosibirsk in Siberia per perfezionare le sue capacità. Dopo primi successi nelle sue azioni sul campo, egli si perfezionò nel combattimento, mostrando un talento innato per l'uso della pistola. La moglie a questo punto iniziò ad osteggiare il proseguire del suo addestramento. Il profondo attaccamento di Kaspersky alla moglie lo portò a ripensare al suo coinvolgimento nei servizi segreti. Ovviamente l'investimento dei servizi in Kaspersky e le sue preziose capacità portarono all'inevitabile eliminazione della moglie che, ufficialmente, morì in un incidente d'auto poco prima dei 30 anni di Kaspersky.

Da allora egli ha nutrito forti sospetti sulle cause del decesso della moglie, ma come previsto, ha confermato il suo ruolo presso i servizi segreti. Nel tempo ha condotto segretamente ricerche personali sulla morte della moglie ed è stato indotto a credere che servizi segreti esteri siano alla base dell'accaduto. Questo forte trauma rimane un prezioso mezzo con cui muovere profondamente le azioni di Kaspersky. D'altro lato la sua stabilità psicologica ne è restata intaccata. Si tratta quindi di un'area limite in cui potrebbe essere rischioso operare. Kaspersky è comunque un valido agente che, messo alle strette, ha saputo più di una volta salvarsi senza l'aiuto di nessuno.

Note: i cloni di Kasperski hanno un numero tatuato sul palmo della mano destra. La prima serie hanno il numero progressivo da 1 a 9. La seconda serie da 10 a 99. La terza serie da 100 a salire (per ora sono a 754).

Caratteristiche: DIFesa 8. PF 70. Target con pistole: 20. Target con altre armi e Aikido: 15. +3 a iniziativa

Caratteristiche speciali: il corpo di Vren Kasperski è modificato a livello molecolare. Esso è potenzialmente una bomba incendiaria che, se innescata, esplose alla morte del soggetto. Il danno inflitto e l'area variano a seconda della serie.

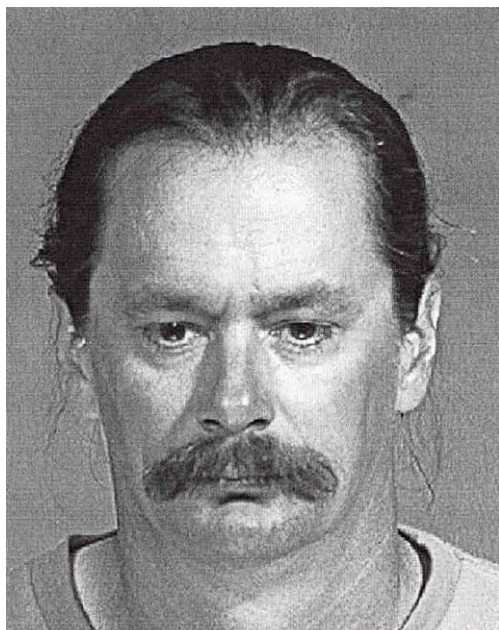
Serie 1: 20d10 al 1°round, 19 al secondo e così via fino a 0, area 20m con temperature di 2000°.

Serie 2: 10d6 al 1°round, 9 al secondo e così via fino a 0, area 10m con temperature di 1500°.

Serie 3: 6d6 al 1°round, 5 al secondo e così via fino a 0, area 3m con temperature di 1000°.

La sua struttura molecolare lo rende estremamente resistente alle tossine e ai veleni, ma limita la sua "vita" a meno di 4 anni. Deve prendere ogni 12 ore uno psicofarmaco in pastiglie gialle denominato "Agrax" o diventare totalmente instabile mentalmente.

Luis Mestriño [dossier originale CIA - 2018]



nome	-	Luis Mestriño
nazionalità	-	Messico
età	-	38
altezza	-	185 cm
peso	-	94 kg
stato civile	-	nubile
figli	-	nessuno
titolo di studio	-	Scuola Elementare
lingue parlate	-	Spagnolo, Inglese
copertura	-	venditore di auto
operatività	-	lame e coltelli pistole fucili patente A, B e C
NOTA PSICHIATRICA	-	pedofilo psicopatico

BASSO LIVELLO DI AFFIDABILITA'

Luis Mestriño nacque nei sobborghi di Città del Messico. Fu subito abbandonato dai genitori presso l'orfanotrofio di Santa Madre de Asuncion, dove restò fino al 10 anni. Scarse sono le informazioni sulla sua vita dopo la fuga dall'orfanotrofio. E' data per certa una sua infanzia di violenze ed abusi nell'orfanotrofio da parte di diverse persone ed in particolare di Padre Alvarez Petroso, da Mestriño ucciso col suo stesso rasoio il giorno della fuga. Con lui erano altri 2 ragazzi dell'orfanotrofio (Armando Pessoa ed Aguirre Buendia) di cui si persero presto le tracce. Mestriño riappare a Bogotà verso i 18 anni dove viene arrestato per violenza ad una minore (Lucia Gomez), che lascia disabile per le percosse. Dopo 6 mesi di carcere evade con un gruppo di carcerati con cui fonderà una banda con cui agirà per i 6 anni successivi. Entrato nel giro della cocaina sarà coinvolto in una escalation di violenza che porterà tutta la sua banda alla morte. Riuscirà a salvarsi per una soffiata e, dandosi alla fuga, tornerà prima in Messico e, a breve, passerà il confine Americano. Da lì, con l'aiuto della malavita, ricomincerà da zero una nuova vita di omicidi, stupri e violenze. Catturato nello stato del Texas e riconosciuto colpevole di omicidio di 6 bambine dai 4 ai 12 anni, verrà condannato alla pena capitale che, apparentemente, sconterà all'età di 34 anni. Verrà invece sostituito sulla sedia elettrica da un agente segreto brasiliano (Paulo Aarão) e segretamente trasferito in un campo di addestramento della CIA a Cuba. Inizialmente destinato ad una unica missione suicida, Mestriño è riuscito invece a cavarsela e a ritornare alla base con le sue sole forze. Questo lo ha messo in luce presso la direzione della CIA che ha iniziato ad investire in lui con un programma di parziale riabilitazione psichica e di condizionamento. Il programma è tutt'ora operativo. Mestriño resta comunque un elemento fortemente soggetto alle sue pulsioni e difficilmente controllabile. La sua brama di denaro lo rende anche corruttibile. Questo livello di instabile pericolosità lo rende comunque un utile soggetto atto ad eliminazioni elaborate ove si necessiti di depistaggi coperti da segni di insana violenza.

Note: i cloni di Mestriño hanno un numero tatuato sull'avambraccio sinistro, con numeri bluastri molto spartani, a mò di prigioniero di campo di concentramento. La prima serie hanno il numero progressivo da 1 a 9. La seconda serie da 10 a 99. La terza serie da 100 a salire (per ora sono a 116).

Caratteristiche: DIFesa 12. PF 60. Target con rasoio e lame: 20. Target con altre armi: 14. +5 a iniziativa.

Caratteristiche: Mestriño, per brevi periodi di tempo, può essere molto agile e più veloce di una persona normale. La sua iniziativa sale a +10 e può correre come un centometrista. Col suo rasoio può fare 4 attacchi (+ altri 3 con una seconda lama nella sinistra). Rasoio di Luis Mestriño: iniziativa +20. danno 1d10+2. Critico AUTOMATICO da Emorragia +8 (è una lama in nanotubi di carbonio dal profilo speciale). Contiene un localizzatore GPS per Crab Nebula e una mini radio criptata.

Deve prendere ogni 24 ore uno psicofarmaco in pastiglie blu denominato "Brexotal" o uscire totalmente dal controllo per cedere alle sue pulsioni maniacali omicide.



nome	-	Aaron Marzolf
nazionalità	-	Estonia
età	-	34
altezza	-	193 cm
peso	-	190 kg
stato civile	-	celibe
figli	-	nessuno
titolo di studio	-	Media Inferiore
lingue parlate	-	Inglese, Russo
copertura	-	Bodyguard
operatività	-	pistole fucili automatici pugilato e lotta patente A e C

ALTO LIVELLO DI AFFIDABILITA'

Marzolf è nato da una famiglia molto povera dell'Estonia durante la fine del secolo scorso. Con gli scarsi mezzi dei genitori ha dovuto lasciare gli studi subito dopo i termini dell'obbligo, per aiutarli a lavorare nelle segherie dello stato. Finito in un giro di droga e spaccio minorile, trascorse un anno in riformatorio. Questa sua carcerazione gli costò l'affetto dei genitori che non vollero più avere nulla a che fare con lui. Da allora Marzolf si è guadagnato una serie ininterrotta di entrate e fuoriuscite da istituti di detenzione per reati minori, legati a spaccio, comportamenti aggressivi, danni a proprietà private ed ancora uso di droga. Alcune conoscenze derivanti dalla sua permanenza nelle carceri lo hanno quindi portato a lavorare per un'agenzia di security. Allontanato dalla sua terra d'origine, Marzolf ha lavorato quindi come bodyguard in sud America per proprietari terrieri, uomini politici ed altre personalità. Da allora il suo comportamento è cambiato e non ha mai più mostrato segni di ribellione alla società. Al contrario, è divenuto scrupoloso nel suo lavoro e più di una volta ha combattuto e denunciato persone che lavoravano ai margini della legalità. E' evidente il suo desiderio di riscatto per il suo passato turbolento. Unico segno dei suoi trascorsi è la violenza che a volte riaffiora, ma sempre all'interno dell'esercizio della sua professione. Marzolf venne quindi contattato dalla CIA in seguito ad un incarico di scorta ad un presidente sudamericano. Accettato l'incarico, è stato quindi impiegato in varie missioni di controllo e di scorta. Nonostante la sua stazza e resistenza, per le sue caratteristiche resta meglio utilizzabile come bodyguard.

Note: i cloni di Marzolf hanno un codice numerico bidimensionale tatuato sulla nuca all'interno di un piccolo quadrato. La prima serie hanno il numero progressivo da 1 a 9. La seconda serie da 10 a 99 (per ora sono a 77).

Caratteristiche: FORza 18. RESistenza 25. DIFesa 5. PF 200. Target con pistole: 18. Target con altre armi: 13. +3 a iniziativa

Caratteristiche: Marzolf è stato potenziato al massimo geneticamente, per avere una forza notevole. Ma ha soprattutto una resistenza inumana. I suoi organi interni sono stati modificati e semplificati, in modo da dover dipendere da un apparato molto meno vulnerabile degli altri esseri umani. Modifiche alla struttura ossea e alle cartilagini lo rendono capace di sopportare danni che ridurrebbero in pezzi un qualunque essere umano.

A causa delle modifiche al suo corpo, Marzolf può nutrirsi solo con preparati speciali altamente digeribili e nutrienti. In caso di emergenza può sopperire con omogeneizzati, ma assunti in quantità enorme. Può bere solo acqua e integratori mentre l'alcool può essergli letale.

Gam Nathader [dossier originale Stasi - 1996]



nome	-	Gam Nathader
nazionalità	-	Slovacca
età	-	56
altezza	-	170 cm
peso	-	112 kg
stato civile	-	vedovo
figli	-	nessuno
titolo di studio	-	Ingegnere meccanico
lingue parlate	-	Inglese, Francese, Italiano, Spagnolo, Polacco, Portoghese, Russo, Tedesco, Cinese, Giapponese
copertura	-	Pensionato ex guardiacaccia
operatività	-	Ogni tipo di arma e di veicolo. Altissime capacità investigative.

ALTISSIMO LIVELLO DI AFFIDABILITA'

Le origini di Nathader non sono mai state chiarite. La prima traccia della sua esistenza si ha in un rapporto del 1980 della polizia di Cracovia che lo mette immediatamente alla luce dei reclutatori della Stasi. Ancora minorenne viene trovato in un suo nascondiglio autocostruito circondato da sistemi di sicurezza, armi e strumenti autoprodotti.

Inizialmente increduli di fronte alle capacità del ragazzo, le autorità decidono di farne immediatamente un agente segreto. Egli descrisse la sua infanzia come trascorsa in un orfanotrofio slovacco da cui fuggì con l'aiuto di un rom dotato di insolite capacità tecniche che, a suo dire, gli insegnò ogni suo trucco. Non è però mai stato trovato alcun riscontro di queste sue affermazioni.

Dopo aver conseguito prima dei 20 anni la laurea in Ingegneria Meccanica, Gam Nathader (nome di sua probabile invenzione) ha trascorso anni ad imparare tecniche di investigazione così come l'utilizzo di ogni tipo di arma e di mezzo. Nonostante la sua mole egli si è sempre rivelato un precisissimo agente, capace di portare a termine le missioni più difficili.

Note: i cloni di Nathader hanno un numero progressivo tatuato sulla spalla destra. La prima serie hanno il numero progressivo da 1 a 9. La seconda serie da 10 a 99 (per ora sono a 15).

Caratteristiche: FORza 8. RESistenza 12. DIFesa 0. PF 60. Target con le armi: 20. +1 a iniziativa

Caratteristiche: Nathader è il più normale dei componenti della squadra. Le sue capacità sono esclusivamente mentali. Egli è esperto praticamente in ogni campo della conoscenza umana ed in particolare in quelle discipline tipicamente utili alle azioni di un agente segreto. Si diletta costruire armi e dispositivi insoliti e prova un piacere personale nell'utilizzarli, anche a discapito di dispositivi più avanzati.

Nikolay Valuev [dossier originale MI6 - 2009]



nome	-	Nikolay Valuev
nazionalità	-	Russo
età	-	33
altezza	-	253 cm
peso	-	194 kg
stato civile	-	celibe
figli	-	nessuno
titolo di studio	-	Licenza elementare
lingue parlate	-	Inglese, Russo
copertura	-	nessuna
operatività	-	combattimento corpo a corpo, armi bianche, pistole

BASSISSIMO LIVELLO DI AFFIDABILITA'

Valuev fu un pugile relativamente famoso all'inizio del 21° secolo. I limiti della sua tecnica lo portarono però a un rapido declino. La sua fama era dovuta solo alla sua impressionante prestanza fisica. Dopo un breve periodo di fama che lo portò a vivere in Inghilterra e a gettarsi in una esistenza sfrenata di lusso e di droghe, alcune pesanti sconfitte gli valsero la carriera. Valuev cadde in depressione e divenne vittima dell'alcool prima dei 30 anni. Agenti dell'MI6 lo contattarono e gli prospettarono un qualche tipo di riscatto nei servizi segreti. Qui Valuev si dimostrò estremamente limitato nelle capacità di apprendere e rimase quello che era: un picchiatore ed un incassatore d'eccezione.

Note: i cloni di Valuev hanno un codice numerico bidimensionale tatuato sottola lingua. La prima serie ha il numero progressivo da 1 a 9. La seconda serie da 10 a 99. La terza serie da 100 in su (per ora sono a 452).

Caratteristiche: INTelligenza 5. FORza 25. RESistenza 25. DIFesa 2. PF 200. Target con pistole: 12. Target con altre armi: 10. +5 a iniziativa a mani nude. 4 attacchi (pugni) che infliggono 1d10+10 (anche se il danno non supera una protezione, l'impatto rende necessario un check alla forza con -5 per non cadere).

Caratteristiche: come e più di Marzolf, Valuev è stato potenziato al massimo geneticamente, per avere una forza ancora maggiore di quella, già ragguardevole, che aveva in origine. La sua muscolatura è stata rimappata da quella di un gorilla gigante ed ulteriormente potenziata, rendendolo forte quanto una macchina. Allo stesso modo è stato dotato di una resistenza inumana. I suoi organi interni sono stati modificati e semplificati, in modo da dover dipendere da un apparato molto meno vulnerabile degli altri esseri umani. Modifiche alla struttura ossea e alle cartilagini lo rendono capace di sopportare danni che ridurrebbero in pezzi un qualunque essere umano.

A causa delle modifiche al suo corpo, Valuev può nutrirsi solo con preparati speciali altamente digeribili e nutrienti. In caso di emergenza può sopperire con omogeneizzati, ma assunti in quantità enorme. Può bere solo acqua e integratori mentre l'alcool può essergli letale.

Truppe Crab Nebula



Definiti impropriamente "ninja", le trupper invisibili di Crab Nebula sono un modello di esoscheletro della Nacon posseduto in esclusiva dalle forze Coreane. Si tratta di soldati esperti di arti marziali dotati di armature con copertura termooptica. Da fermi sono totalmente invisibili. Se si muovono o attaccano hanno una difesa di 10. Come unica arma dispongono di 2 katane monomolecolari con cui effettuano 2+2 attacchi con una iniziativa di +3 ed un Target relativamente basso di 8 (anche se truppe scelte possono avere di +). Di fronte a bersagli difficili possono migliorare la precisione del colpo (uno solo invece di 4) con un Target aumentati di 3.

Punti Ferita: 60. FORza 14. RESistenza 12. AGLlià 18. DIFesa 3.

UNTERWELT



La UnterWelt è un'organizzazione neonazista comandata da un discendente genetico di Hadolf Hitler: Sarin Hitler. Le sue origini restano misteriose, ma pare frutto di un progetto di clonazione ad opera di gruppi neonazisti dell'ex Germania est. La sua sede si trova in Siberia, negli ex stabilimenti petroliferi di Novosibirisk. Dispone di un illimitato supporto economico da parte della mafia russa.

Nato dall'organizzazione paramilitare che un tempo difendeva gli stabilimenti petroliferi e i processi di estrazione e lavorazione. Una volta esaurito il petrolio, lo scontento nella popolazione ha dato l'impulso ad una rinascita neonazista del gruppo.

Le sue truppe dispongono di impianti cibernetici e bionici e soprattutto di armi avanzate e VORK sviluppati dalla NACON.

Un mainframe avanzatissimo (KampfenFührer) collega tra loro permanentemente tutte le truppe più avanzate. L'UnterWelt sta acquistando sempre più tecnologia, armi e personale militare allo scopo di prepararsi ad un conflitto imminente.

La scienza dell'Unterwelt si è sviluppata segretamente grazie ad enormi investimenti ed il genio del Dottor Soyben (che gode della totale fiducia di Sarin Hitler. Si dice sia stato lui a clonarlo dai resti del vero Hitler!)



Sarin Hitler



Dott. Soyben

Kyber Mudra



È il braccio destro di Sarin Hitler, comandante delle truppe dell'UnterWelt. Un soldato scelto dalle origini sconosciute dal cui corpo distrutto è stata salvata la mente, ora inserita nel più avanzato esperimento della NACON, per realizzare (in esclusiva per l'UnterWelt) il prototipo del perfetto soldato del futuro.

Difesa: 9. Con fumo freddo: 12. Con termovisione: 15 (sempre)

LP 34/800 (copertura 20)

PF: 40 ma solo in testa (è poco più di un cervello). Il resto del corpo è robotico: riceve PF solo in testa, e quindi soltanto in seguito a Colpi Critici, che però infliggono solo il danno normale.

Se scende sotto i 200 pf, il corpo può perdere armi, mobilità ed altre caratteristiche.

Ha visore infrarosso, ultravioletto, raggi x, amplificazione di luce, collegamento satellitare permanente con KampfenFuhrer (il mainframe dell'Unterwelt) che gli da suggerimenti ed informazioni. La sua tuta è in grado di sopportare il vuoto siderale e la pressione delle profondità del mare fino a 1km.

Armamento:

2 magli idraulici (Target 25; 6d8+5 damage - perforante)

Mano destra: equivalente di stun baton (Target 20)

Kyber Gora



E' il comandante della divisione ABC dell'UnterWelt. Un soldato eccezionale .

Difesa: 2. Con fumo radioattivo: 12.
LP 26/240 PF: 100

Ha visore infrarosso, ultravioletto, raggi x, amplificazione di luce, collegamento satellitare permanente con KampenFuehrer (il mainframe dell'Unterwelt) che gli da suggerimenti ed informazioni.
La sua tuta lo rende immune da attacchi ABC.

Armamento:

1 maglio idraulico (Targe 22; 6d8+5 damage - perforante)

ATOMICO

Emana una nube radioattiva che può arrivare a 100 metri di diametro. E' calda e molto radioattiva (ogni round in cui ci si sta dentro Check RES. Se si riesce sono 3d6 PF. Altrimenti sono 6d6).
E' talmente densa da essere impenetrabile dai ogni tipo di sensore!

BATTERIOLOGICO

Lanciagranate con cariche di Antrace x 4 (morte in 1d6 di giorni), Ebola x 4 (morte in 1d6 di giorni)

CHIMICO

Lanciagranate: SarinX x 2 (fusione in 3 round della carne), Vx x 2 (soffocamento in 6 round)

"Lanciafiamme" a getto d'acido (fluoridrico): 4d10 di danni +10 ai critici da emorragia, per 20 getti.

Kyber Noma



E' a capo dello spionaggio dell'UnterWelt. Leggendarie le sue azioni di sabotaggio.

Difesa: 0. Con camuffamento termooptico attivo: 16.

LP 16/80 PF: 60

Ha visore infrarosso, ultravioletto, raggi x, amplificazione di luce, collegamento satellitare permanente con KampenFuhrer (il mainframe dell'Unterwelt) che gli da suggerimenti ed informazioni.

La sua tuta lo è pressurizzata, isolata e non rilevabile elettromagneticamente o visivamente. Se vuole può lasciare che il suo campo emetta un disturbo elettromagnetico fortissimo che fa l'effetto di spegnere i dispositivi elettronici (check sulla ZD!)

Armamento:

2 lame monomolecolari a scomparsa in ciascun avambraccio:

Target 18 - 5d6 superperforanti

la sua tuta corazzata emette un campo elettromagnetico (diventando però visibile) che infligge danni da microonde in un'area variabile:

10d10 in 5 metri (penetrando qualsiasi protezione non schermata elettromagneticamente)

5d10 in 10 metri (penetrando protezioni pesanti fino a LP 10)

1d10 in 50 metri (penetrando protezioni leggere fino a LP 5)

I danni che infligge sono ustioni interne ed esterne di terzo grado.

Kyber Veda



Agente speciale dell'UnterWelt. Dotato di pesanti impianti cibernetici al cervello in seguito di una parziale ricostruzione dello stesso. Abilissimo cecchino.

Difesa: 2. Con fumo freddo: 5. Con termooptica: 12 (sempre)
LP 30/600
PF: 25

Ha visore infrarosso, ultravioletto, raggi x, amplificazione di luce, collegamento satellitare permanente con KampenFuehrer (il mainframe dell'Unterwelt) che gli da suggerimenti ed informazioni. La sua tuta è in grado di sopportare il vuoto siderale e la pressione delle profondità del mare fino a 1km.

Armamento:

1 maglio idraulico (mano sinistra: Target 17; 6d8+5 damage - perforante)

Altre armi, tra cui di preferenza un fucile da cecchino come Dragunov o Barrett.

In seguito ad uno scontro fatale, è stato "ceduto" alla GAIM (grazie ad accordi segreti tra quest'ultima e il Dott.Soyben) che, grazie alle sue conoscenze, lo ha riportato in vita. In parte è rimasto il contatto con KampfenFuehrer, anche se i danni cerebrali del soggetto lo hanno lasciato privo di memoria (è stato in pratica riclonato da zero, lasciandolo senza memorie vere). Questo "scambio" ha sottinteso un reciproco accordo di non danneggiamento degli interessi delle due organizzazioni. Kyber Mudra (amico personale di Kyber Veda), inizialmente allo scuro del fatto che egli fosse ancora in vita, cerca ora di riprenderlo nell'UnterWelt.



Nella remota regione dell'**Evenkia**, è stata costruita la base sotterranea dell'Unterwelt. Si trova sotto l'area dell'impatto che nel 1908 venne creato dall'esplosione di Tunguska.



E'una regione tra le meno abitate della terra, perennemente coperta dalle nevi.

La base è chiamata **Unterwelt** come il movimento.



Nell'area era presente una immensa miniera di metalli pregiati che è stata riconvertita nella base attuale. Essa si estende in un'area di 250 Km² e fino ad una profondità di 7 Km. E'in grado di sostenere un bombardamento nucleare.



UNTERSOLDAT

Esoscheletro corazzato di nuova generazione.

Corazza in Kevlar VII

Difesa: 3 (8 con Generatore di Fumo Freddo). Livello di Protezione: 20/240

Armamento:

1 lanciafiamme: Target 15; -4 iniziativa, 4d6 danno da fuoco, critico +6 da emorragia

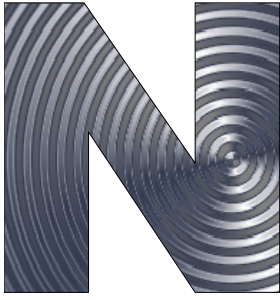
Maglio idraulico corazzato: Target 15; -8 iniziativa, 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

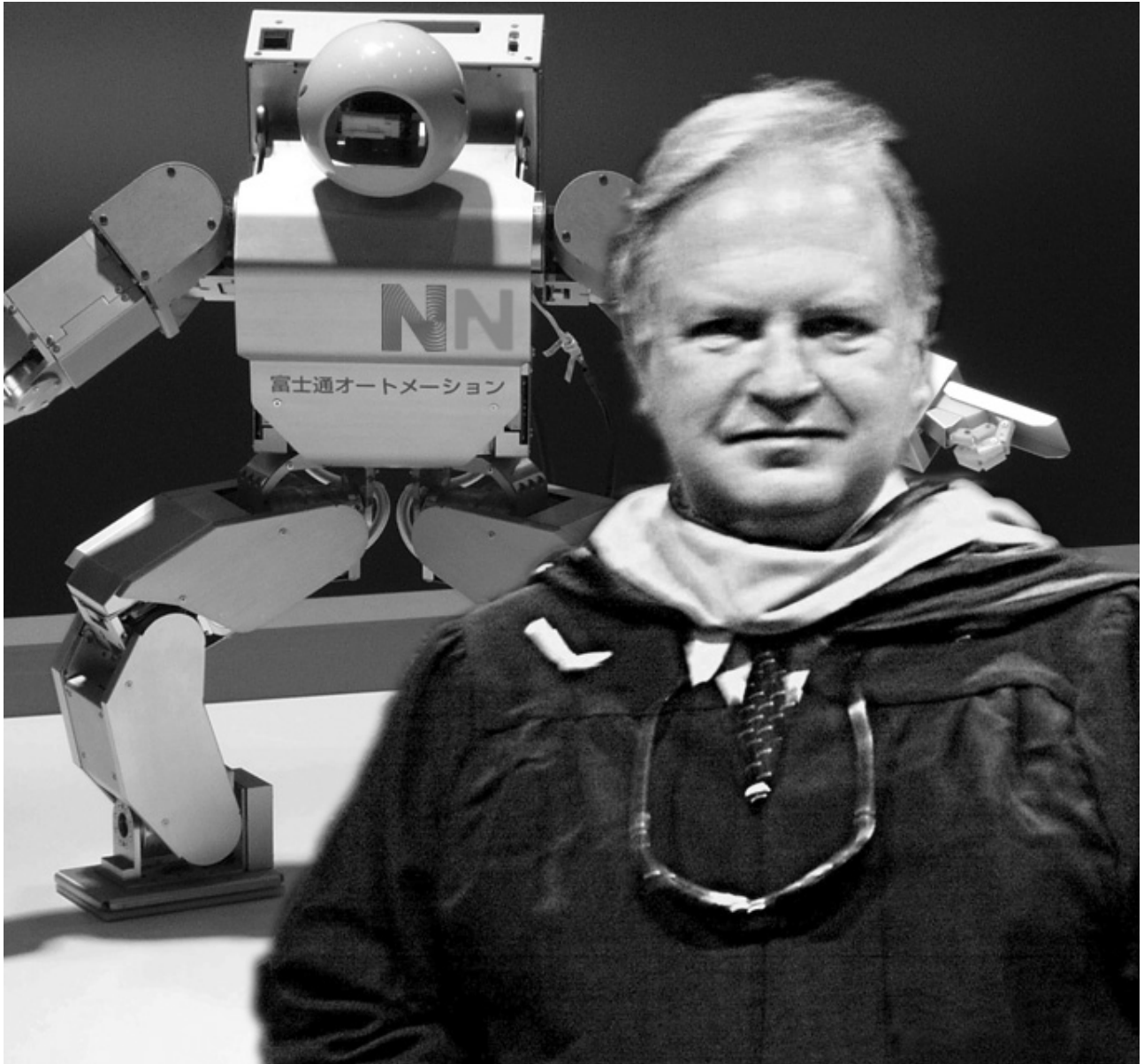
Riserva di ossigeno per 50 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 9 ore di attività.

Movimento: 12 km/h (5m al round)



NACON

Società Nipponica-Sudafricana impegnata nella ricerca robotica. Proprietà del multimiliardario *Ghert Von Daikum* rifornisce attualmente quasi tutti gli altri gruppi paramilitari di esoscheletri e piattaforme tattiche multifunzione (tank entomomorfi, elicotteri roboguidati, armi autopropulse, etc).



Ghert Von Daikum

Esoscheletri

VORK-SF (Small Factor)



Esoscheletri corazzati di prima generazione, ormai obsoleti.

Corazza in Kevlar IV

Difesa: 0 (5 con Proiettore Olografico d'Esca)

Livello di Protezione: 25/350

Armamento:

Turbolaser (Danno: 5d6, Bonus 0, Cadenza 0:+20(3d6x25), Colpi 100000)

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Proiettore Olografico d'Esca, Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 25 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 1 ora di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK-PF (Power Factor)



Esoscheletri corazzati: evoluzione del Completo Corazzato d'Assalto.

Corazza in Kevlar V

Difesa: 1 (6 con Proiettore Olografico d'Esca)

Livello di Protezione: 25/400

Armamento:

2 Magli idraulici corazzati: +3 to hit; 4d6+3 danno

Equipaggiamento: Proiettore Olografico d'Esca, Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 40 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 4 ore di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK-FF (Fire Factor)



Esoscheletri corazzati: evoluzione del Completo Corazzato d'Assalto.

Ancora in uso per il loro basso costo di manutenzione

Corazza in Kevlar VI

Difesa: 3 (8 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 20/300

Armamento:

1 Minigun GE : 7d6 +0 to hit. +18v(3d6). 3000 colpi

1 Maglio idraulico corazzato: +2 to hit; 2d6+3 danno

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 20 minuti. Computer di bordo, radio, Fuel Cell a Idrogeno per per 8 ore di attività.

Movimento: 10 km/h (3m al round)

VORK A-1



Esoscheletro corazzato di seconda generazione, praticamente obsoleto.

Corazza in Kevlar V

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 15/300

Armamento:

1 lanciafiamme: +5 to hit; 3d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 50 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ora di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK A-2



Esoscheletro corazzato di seconda generazione, praticamente obsoleto.

Corazza in Kevlar V

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 16/320

Armamento:

1 lanciafiamme: +5 to hit; 3d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

1 lanciagranate (1 granata al round. Raggio: 40 m. Dirompenti e a gas)

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 50 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ora di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK A-3



Esoscheletro subacqueo corazzato di seconda generazione, praticamente obsoleto.

Corazza in Kevlar V

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 18/350

Armamento:

1 lanciafiamme: +5 to hit; 3d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar.

Riserva di ossigeno per 70 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ora di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

Sott'acqua: 5 Km/h (1m al round) tramite eliche silenziose.

VORK V-1



Esoscheletro corazzato di terza generazione, ancora in uso. Sviluppato per le forze di polizia. Non ha infatti armi a lunga gittata.

Corazza in Kevlar VI

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 20/400

Armamento:

1 lancigranate (1 granata al round. Raggio: 40 m. Dirompenti e a gas)

2 Magli idraulici corazzati: +4 to hit; 6d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 70 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ore di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK V-2



Esoscheletro corazzato di terza generazione, ancora in uso. Sviluppato per le forze di polizia. Non ha infatti armi a lunga gittata.

Corazza in Kevlar VI

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 25/600

Armamento:

1 lanciafiamme: +6 to hit; 4d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

Maglio idraulico corazzato: +5 to hit; 8d6+5 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 70 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ore di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK V-3



Esoscheletro corazzato di terza generazione, ancora in uso. Sviluppato per le forze di polizia. Non ha infatti armi a lunga gittata.

Corazza in Kevlar VI

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 30/1000

Armamento:

1 lanciafiamme: +6 to hit; 4d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

Maglio idraulico corazzato: +5 to hit; 8d6+5 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 70 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 3 ore di attività.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK X-1



Esoscheletro subacqueo corazzato di quarta generazione.

Corazza in Kevlar VI

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 35/1500

Armamento:

1 fucile laser: 5d6 perforanti. +2 to hit; cadenza 1. 30 colpi

Maglio idraulico corazzato: +5 to hit; 8d6+5 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 120 minuti. Computer di bordo, radio. Fuel Cell all'Idrogeno per 8 ore di autonomia.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

Sott'acqua: 5 Km/h (1m al round) tramite eliche silenziose.

VORK X-5



Esoscheletro corazzato di quarta generazione. In dotazione agli eserciti.

Corazza in Kevlar VII

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 40/2000

Armamento:

1 RPG-7: 10d6x5. Raggio 50m. +2 to hit. Cadenza 1 ogni 2 round. 20 colpi.

1 Minigun GE : 7d6 +0 to hit. +18v(3d6). 3000 colpi

2 Magli idraulici corazzati: +8 to hit; 8d8+5 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 120 minuti. Computer di bordo, radio. Fuel Cell all'Idrogeno per 12 ore di autonomia.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

VORK X-10



Esoscheletro corazzato di quarta generazione. In dotazione agli eserciti.

Corazza in Kevlar VII

Difesa: 0 (5 con Generatore di Fumo Freddo)

Livello di Protezione: 40/2000

Armamento:

4 lanciagranate (1 granata al round. Raggio: 40 m. Dirompenti e a gas)

1 Metalstorm Gatling Gun: 3d6x5 +2 to hit. 0:+20(3d6x5) 10000 colpi

1 Maglio idraulico corazzato: +10 to hit; 8d8+5 danno superperforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce, radar, ultravioletti, raggi-X.

Riserva di ossigeno per 120 minuti. Computer di bordo, radio. Fuel Cell all'Idrogeno per 12 ore di autonomia.

Movimento: 7 km/h (2m al round)

Robots

Zyklon MK I



Peso 800 Kg. Altezza 2.50 m (in modalità trasporto, un cubo di 1,8 m di lato)
Intelligenza artificiale di livello 5 (Robotical Intelligence Quotient: 85)

Corazza in nanotubi di carbonio:

Difesa: 3 (8 con fumo freddo)

Livello di Protezione: 40/2000 (un danno alla testa di oltre 50 pf lo distrugge)

Armamento:

2 magli idraulici corazzati: +8 to hit; 8d6+5 danno perforante

1 impact cannon: 6d6. Raggio 5 m (area 1 m). Ignora le protezioni (danno non localizzato)

Elettrificazione della corazza: effetto stun gun in mischia (evitabile con un check di AGI-3)

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, ultravioletti, amplificazione di luce, raggi x
6 fari infrarossi per illuminazione a 360°

Suole magnetiche per attività extraveicolare e zero-G

Generatore di fumo freddo in area di 25 metri

Movimento: 7 km/h (2m al round)

Zyklon MK II



Peso 1000 Kg. Altezza 3.00 m (in modalità trasporto, un cubo di 2 m di lato)

Intelligenza artificiale di livello 6 (Robotical Intelligence Quotient: 90)

Corazza in nanotubi di carbonio:

Difesa: 2 (7 con fumo freddo)

Livello di Protezione: 50/3000 (un danno alla testa di oltre 70 pf lo distrugge)

Armamento:

2 magli idraulici corazzati: +10 to hit; 10d6+5 danno perforante

1 impact cannon: 6d6. Raggio 7 m (area 2 m). Ignora le protezioni (danno non localizzato)

Elettrificazione della corazza: effetto stun gun in mischia (evitabile con un check di AGI-2)

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, ultravioletti, amplificazione di luce, raggi x

6 fari infrarossi per illuminazione a 360°

Suole magnetiche per attività extraveicolare e zero-G

Generatore di fumo freddo in area di 30 metri

Movimento: 10 km/h (3m al round)

Zyklon MK III



Peso 1500 Kg. Altezza 3.50 m (in modalità trasporto, un cubo di 2,3 m di lato)

Intelligenza artificiale di livello 7 (Robotical Intelligence Quotient: 100)

Corazza in nanotubi di carbonio:

Difesa: 1 (6 con fumo freddo)

Livello di Protezione: 60/4000 (un danno alla testa di oltre 100 pf lo distrugge)

Armamento:

2 magli idraulici corazzati: +12 to hit; 12d6+5 danno perforante

1 impact cannon: 10d6. Raggio 10 m (area 3 m). Ignora le protezioni (danno non localizzato)

Elettrificazione della corazza: effetto stun gun in mischia (evitabile con un check di AGI)

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, ultravioletti, amplificazione di luce, raggi x

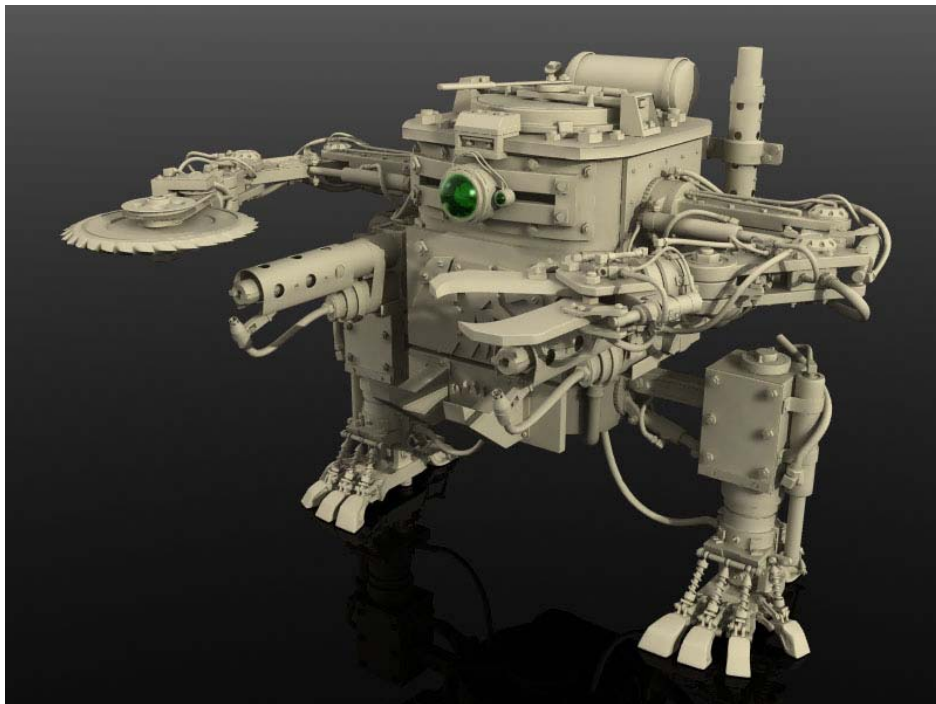
6 fari infrarossi per illuminazione a 360°

Suole magnetiche per attività extraveicolare e zero-G

Generatore di fumo freddo in area di 25 metri

Movimento: 15 km/h (4m al round)

Noughter Classe 1



Peso 2500 Kg. Altezza 2 m
Intelligenza artificiale di livello 3 (Robotical Intelligence Quotient: 45)

Corazza in acciaio e kevlar:

Difesa: 0

Livello di Protezione: 50/4000

(un danno al sensore ottico di 100 pf lo rende cieco)

Armamento:

2 lanciafiamme: +6 to hit; 4d6 danno da fuoco che persiste per 3d6 di round

1 Sega circolare in carbonio: +3 to hit; 4d6 danno superperforante

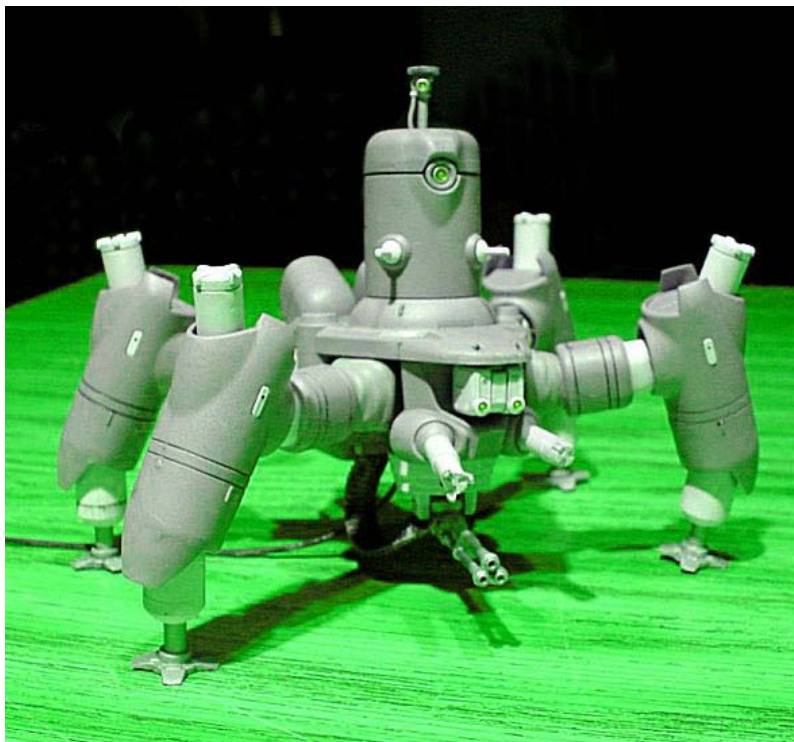
1 pinza pneumatica: +3 to hit: 5d8+5 danno perforante. Danno continuato per i round successivi (nemico afferrato).

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, radar.

Movimento: bipede. 6Km/h (1metro al round)

Noughter Classe 2



Peso 4500 Kg. Altezza 3 m
Intelligenza artificiale di livello 6 (Robotical Intelligence Quotient: 90)

Corazza in acciaio e kevlar:

Difesa: 0

Livello di Protezione: 65/7000

(un danno al sensore ottico di 150 pf lo rende cieco)

Armamento:

2 lanciafiamme: +3 to hit; 2d6 danno da fuoco che persiste per 1d6 di round

1 Sega circolare in carbonio: +3 to hit; 4d6 danno superperforante

1 pinza pneumatica: +3 to hit: 5d8+5 danno perforante. Danno continuato per i round successivi (nemico afferrato).

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, radar, sonar, laser, intensificazione di luce, ultravioletti, raggi X.

Movimento: quadrupede. 10Km/h (10 metri al round)

Sott'acqua: idromagnetica: 20 Km/h (20 metri al round).

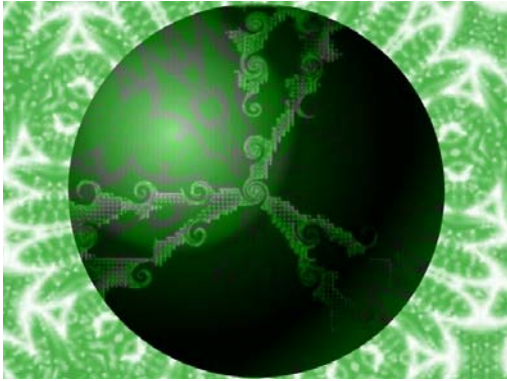


LUCIFER'S EYE (UDJAT)

E' un gruppo in continua espansione di carattere fortemente satanico. Ufficialmente si occupano solo di riti esoterici ed evitano pubblicità negativa. Sono fortemente osteggiati da quasi tutte le altre organizzazioni a carattere religioso. La loro natura esoterica consente all'organizzazione di controllare segretamente ogni aspetto della società internazionale. Non si conosce l'esatta estensione del loro potere. Il lato ufficiale dell'organizzazione ha sede a Torino e conta non più di 5000 iscritti in tutto il mondo. Tuttavia l'influenza del gruppo su altre organizzazioni è in pratica incontrollabile e non valutabile. Si sono avuti riscontri in più di un'occasione in cui membri di

organizzazioni paramilitari apparentemente estranee alla Lucifer's Eye, stavano in realtà agendo per loro conto.

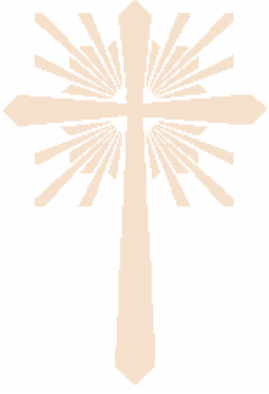
Gruppi mercenari e paramilitari (ufficialmente) minori



GANGREEN

E'una comunità di giovani dediti alle droghe che dominano parte del sud degli Stati Uniti. Hanno eliminato le altre organizzazioni malavitose grazie alla loro disponibilità di denaro e al traffico di armi. Producono e spacciano quantità enormi di droghe sintetiche. Fanno riferimento ad un gruppo musicale tecno-post-industriale chiamato "De-Nerve".

Gruppi mercenari e paramilitari internazionali



LEGIO JESUS CHRISTI

Una potentissima organizzazione internazionale prettamente sudamericana composta da fanatici religiosi cattolici. Dispone di quantità enormi di denaro derivanti dal narcotraffico. Ufficialmente la Chiesa di Roma non si è mai dissociata dalle sue azioni contro i gruppi estremisti delle altre principali religioni.



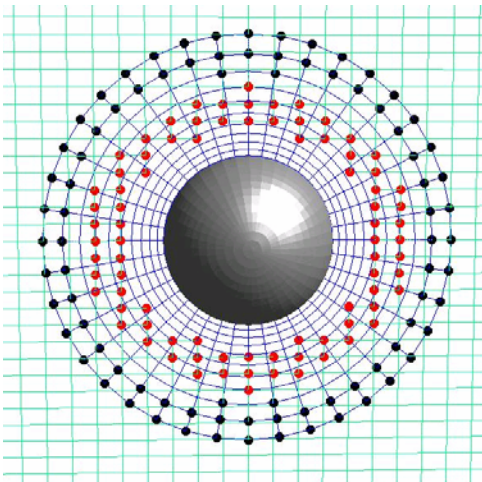
ASWAD WAHID (UNO NERO)

Rinata dalle ceneri di Al-Qaeda, l'organizzazione religiosa è composta da fanatici musulmani. Finanziata segretamente da petrolieri sauditi da sempre promuove le azioni terroristiche su tutto il pianeta. Le 5 lance nel disegno rappresentano i finanziatori segreti che controllano l'organizzazione.



SANGH PARIVAR

E'una delle più grandi organizzazioni paramilitari del mondo, con sede in India, costituita interamente da fanatici religiosi induisti che tentano di eliminare le minoranze religiose in India e nei paesi limitrofi.



ZERO-G

Si tratta di un gruppo numericamente ridotto di scienziati ed esperti militari che, nel 2024, presero il controllo della Stazione Internazionale orbitale, la base Alfa, e la riconvertirono a base militare. Mantenendo una posizione neutrale rispetto alle politiche del pianeta, si sono rivelati spesso utili alleati così come subdoli avversari. Hanno il controllo della più potente arma di distruzione di massa orbitale: il Generatore di Interferenze di Van Allen (VAIG) che può temporaneamente bucare le fasce di Van Halen che proteggono la Terra, permettendo al vento solare di giungere fino alla superficie, con danni estesi e di enorme portata (data l'estrema attività di macchie solari che da anni caratterizza la superficie del sole). Le radiazioni solari giungendo sulla superficie portano effetti paragonabili a quelle di una bomba atomica su tutte le forme di vita.

Altre multinazionali, gruppi e corporazioni



Arasaki - Queste società di sicurezza e di polizia è ben nota per le sue truppe di elite. Arasaka tende a proteggere più sé stessa che i clienti...
Boss: Saburo Ittori. Contatto principale: Ghenki Azuo. Membri noti: Asami Tekkabo, Yuko Aremaki, Masaru Maito.



Biotechnica – E' la principale società di ingegneria biomolecolare nel mondo, grazie alla fabbricazione di tessuti sintetici a bassissimo costo. Fa soldi a palate per rimettere in sesto i giovani devastati dalle droghe sintetiche (l'Ultrasly, l'extasy alla decima potenza, e il SickTrip, la miscela instabile di idrocarburi che al primo uso devasta l'equilibrio psichico) che distruggono la pelle dopo pochi mesi di uso.
Boss: Alexander Devon. Contatto principale: Maria Salvati. Membri noti: dr. Hans Schiller, dr.Woo Kung Diao.



Robolympics - Una società di intrattenimento che ha portato il Wrestling ad un successo senza precedenti, facendo combattere tra loro umani e robot (il campione del mondo attuale è il robot dai tratti femminili Mami Tsunami della Honda). Si fusero con la federazione normale nel 2020 fondando la Robo-Human-Wrestling-Federation.



Geffen - Jobs – E' il principale gruppo multinazionale nell'ambito dell'intrattenimento. Possiede la maggioranza delle case di produzione cinematografiche, musicali e di videogiochi.



IBM – Sono i primi produttori al mondo di supercomputer quantistici. Tutta la sicurezza informatica di livello militare del mondo è affare loro. Le elezioni elettroniche sono gestite da loro.



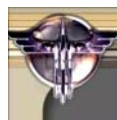
Informatzia – Una specie di spionaggio legalizzato con sede nella ex Unione Sovietica. Qualsiasi informazione ha un prezzo e può essere reperita secondo loro.



Tsukanagi & Biggleden – Potentissima agenzia immobiliare internazionale. Quasi tutti gli immobili in posizioni vantaggiose del mondo appartengono a loro. Hanno anche lotti lunari in edificazione e 3 hotel orbitali.



Microsoft- Il suo sistema operativo Windows XE è installato sul 77% dei computer del mondo. Bill Gates ne è ancora a capo.



Militechnica – E' il più grande produttore e venditore del mondo di armi ed equipaggiamenti militari di tutti i generi. Forniscono anche bunker prefabbricati e soluzioni di difesa standard.



Channel 99 – La principale rete di informazione mondiale (nata dalla fusione di Al Jazeera e della CNN).



G-Orbital – L'unica società in grado di fornire in tempi ridotti e a prezzi stracciati shuttle per lo spazio.



Exxon - Il colosso petrolifero convertito a produttore di idrogeno (estraendolo dall'oceano).



Novartis – La frontiera della ricerca medica, genetica e molecolare ad alto costo è il loro scopo.



Trauma Corp - Fornisce ambulanze e servizio paramedico praticamente ovunque, con gruppi di medici esperti dotati di unità di intervento immediato, a prezzi elevatissimi.



Clona – La prima società al mondo a clonare animali domestici e specie in estinzione. Si dice che per la giusta cifra sia in grado di clonare anche persone.

Appendice 4: Esempi di Missioni giocate

PRIMA MISSIONE

Lo scopo di questa prima missione è duplice:

- 1) Convincere Aristo Charvoyz, inviato dal Procuratore Generale delle Nazioni Unite, che la GAIM è ancora il miglior partner per la difesa degli equilibri internazionali.
- 2) Liberare Sung Po Chang, ambasciatore dell'ONU nel Laos.
- 3) Quella zona è sotto il controllo delle truppe maoiste del generale Sin Tiek Hung (un vecchio generale ribellatosi al governo dei Laos che vive nella giungla). Pertanto l'azione rimarrà comunque segreta. Nessuno potrà ammettere di essere stato lì.
La squadra verrà depositata a meno di 5 km dalla casa con un aereo invisibile a decollo verticale che li aspetterà esattamente 4 ore e poi ripartirà. La partenza avverrà entro 30 minuti.



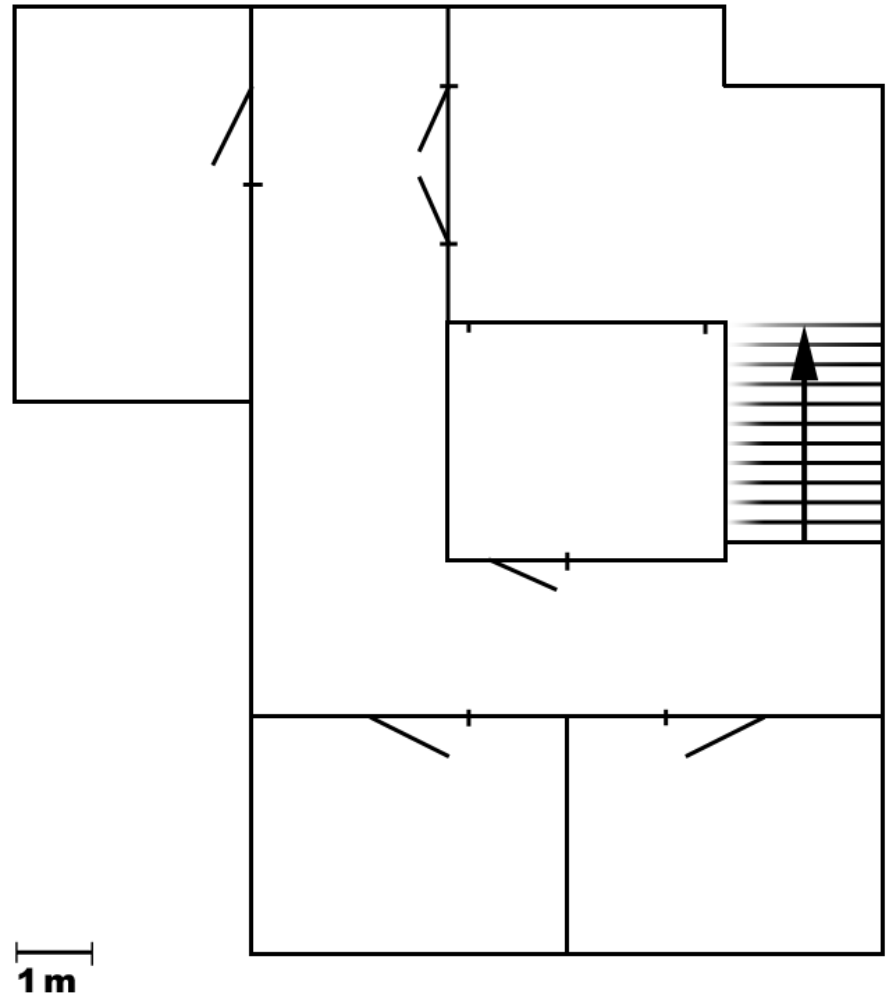
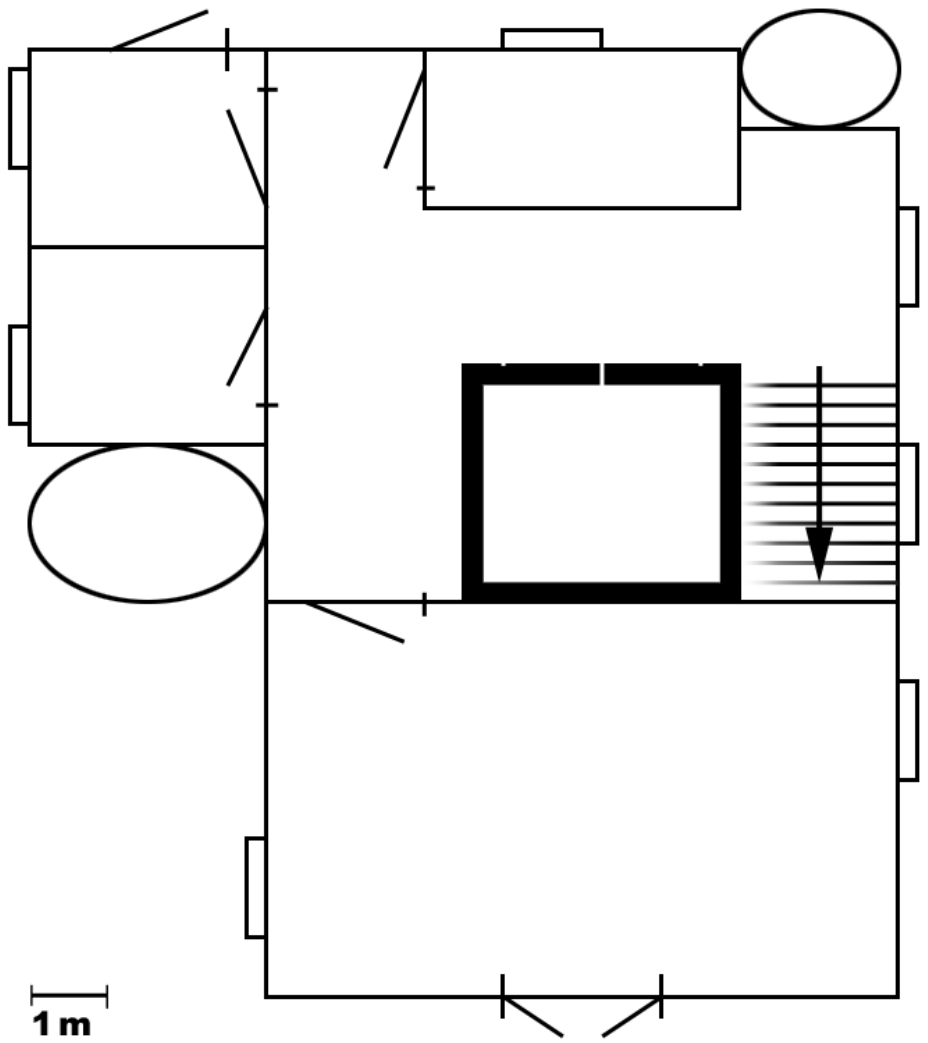
Aristo Charvoyz
64 anni, da 31 all'ONU, da 12 braccio destro del Procuratore Vera Olsen. Vedovo da 5 anni, padre di 3 figli di 40,38 e 35 anni. Laureato ad Oxford nel 1990 in Diritto Internazionale. Uomo incorruttibile.



Sung Po Chang
35 anni, ex consigliere amministrativo della Nacon per l'Estremo Oriente, da 3 anni al servizio delle Nazioni Unite per incarichi temporanei. Single. Laureato alla Chiba University in nanotecnologie nel 2015. Per ora non ci sono altri dati ufficiali rilevanti. Stava sostituendo l'ex ambasciatore dell'ONU nel Laos, ucciso 2 mesi fa in un attentato delle truppe del Generale Sin Tiek Hung. E'scomparso 17 ore fa. La sua scorta di 6 uomini è stata trovata 3 ore fa: tutti morti decapitati con machete. Ulteriori analisi sono in corso.



Generale Sin Tiek Hung
71 anni, ex generale delle forze armate del Laos. Ribellatosi all'attuale governo 4 anni e mezzo fa in seguito all'adesione del Laos al programma di smilitarizzazione unilaterale dei paesi dell'estremo oriente. Le sue truppe più fedeli lo hanno seguito in una guerriglia continua che sta indebolendo il Laos in maniera costante e preoccupante. Le sue più famose azioni sono la distruzione del 30% dell'attuale oleodotto indocinese e il rapimento e la successiva esecuzione di 12 rappresentanti della New Arbusto, azienda texana a forte partecipazione saudita, leader nelle trivellazioni e nella logistica legata all'estrazione petrolifera, dagli interessi in espansione nell'area indocinese. E'uno dei principali ricercati della CIA.



Campo Kamid (Kamid Sahir)

Il campo si trova a 25 km dal villaggio più vicino. Per 2-3 km intorno è stato tutto spianato. Ci sono 8 campi minati in posizioni strategiche (una mina fa 10d6 di danni a una gamba). Lungo la strada normale ci sono sensori di movimento. Attorno 3 metri di filo spinato alto 5 metri e un reticolato elettrificato (dai generatori nelle torrette).



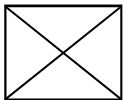
Torrette: ciascuna monta un faro che illumina a 2km. Sopra da 3 a 8 Grunt Level 2 o 3.

Armamento: una Mitragliatrice M-60: bonus 0, danno 6d6+2, raggio 100m, cadenza 4:+7(2d6), 500 colpi.

Corazzatura: cemento e acciaio. Difesa 2, LP 40/800. I soldati al suo interno hanno difesa 16.

Dentro c'è una scaletta che porta alla base (sono alte 8 metri). Lì c'è una porta corazzata Dif 2, LP 30/200.

Ci sono 10 casse di munizioni per l'M60, 10 canne di scorta ed altri ricambi, razioni ed acqua. C'è inoltre un generatore a nafta di emergenza per il faro ed una radio per comunicare con la base.



Costruzioni

A: centro comunicazioni: LP 30/300. 20GruntL1, 10GruntL2, 20GruntL3, 20GruntL4

Ha 2 parabole e 2 antenne di vecchio tipo per le comunicazioni a onde corte. Pc portatili.

B: dormitorio e mensa ufficiali: LP 30/300. 10GruntL1, 5GruntL2.

Cucine e cibo in quantità.

C: centro di comando: LP 40/600. 30GruntL1, 20GruntL2, 20GruntL3, 20GruntL4

4 silos con acqua e idrogeno LP 35/200. Molti pc, dati criptati, moltissime scartoffie, razioni e munizioni.

D: centro di controllo: LP 30/300. 5GruntL1, 10GruntL2, 20GruntL3, 20GruntL4.

Apparecchiature mediamente sofisticate, molti pc per il coordinamento di veicoli e velivoli.

E: deposito ufficiali: LP 30/300. 10GruntL2, 20GruntL3, 20GruntL4.

Deposito di armi e corazze di qualità, alte uniformi, razioni di qualità etc..

F: deposito carri armati: LP 40/500. 6 vecchi T-80 russi. 20GruntL3, 10GruntL4

Carri con piloti, munizioni e pezzi di ricambio.

G: deposito mezzi ruotati: LP 40/500. 15 humvee, jeep e semicigolati. 20GruntL3, 10GruntL4

Munizioni e pezzi di ricambio.

H: magazzino ricambi: LP 40/500. 20GruntL3, 10GruntL4

Ricambi di qualsiasi tipo: armi, veicoli e strutture.

I: magazzino armi: LP 60/800. 25GruntL3, 15GruntL4

La santabarbara della base. Centinaia di pistole, fucili e munizioni.

J: mensa sottufficiali: LP 40/500. 20GruntL1, 10GruntL2

Analoga alla mensa ufficiali

K: deposito divise: LP 20/200. 20GruntL1, 10GruntL2

Qui si lavano, stirano e cuciono le divise

L: 3 depositi di cibo: LP 10/100. 3GruntL1 ciascuno.

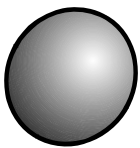
Nient'altro che grandi casse di riso e curry.

M: Hangar 2: LP 40/500. 10GruntL4

Contiene un elicottero corazzato invisibile con 2 piloti dentro.

N: Hangar 1: LP 40/500. 10GruntL4

Contiene un aereo da trasporto marchiato Unterwelt, vuoto (trasportava gli Zyklon).



Cupola

LP: 1000/50000. 10 GruntL4. 4 VORK SF. 8 Zyklon MKI.

E' un bunker ipertecnologico. Ha 4 uscite invisibili. Può mimetizzarsi termoopticamente.

E' indipendente (una specie di fortezza) con idrogeno, acqua, cibo e posto per 10 persone x 6 mesi.

Ha un centro di comunicazioni, un computer centrale ed è altamente informatizzato. Ha anche

un'infermeria. Non c'è traccia, a parte i simboli Unterwelt che in alcuni punti sono stati sostituiti con la Bandiera Sangh Parivar. E' chiaramente stato comprato..



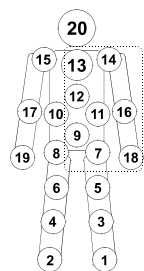
Silos

Contengono acqua o idrogeno. Sono corazzati LP 35/200.

Area addestramento

E' il lago fangoso al centro della base (il lato destro funge da latrina...). Ha vari percorsi ad ostacoli, una casamatta finta e vari punti di fuoco per addestrare i cecchini.

Soldati



Grunt Level 1 (Soldato semplice)

PF: 50

DIF: 2

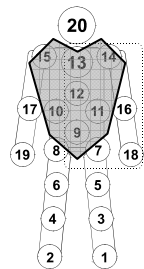
LP: nessuno. Con Scudo: 20/40

Armamento 1: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

Armamento 2: Ingram MAC-10: 4d6, +0 to hit, raggio 20, cadenza 3:+6(1d6). 4 caricatori da 30.

In dotazione: Spada Lunga: 3d6, iniz.6 (M), +1/+1

2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 2 (Caporali o Sergenti)

PF: 50

DIF: 0

Corpetto Antiproiettili Leggero LP: 10/44

Scudo eventuale: 20/40

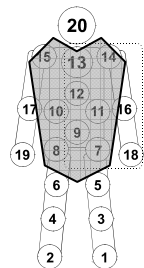
Armamento 1: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

Armamento 2: H&K MP5K: 4d6+1, +1 to hit, raggio 30, cadenza 3:+5(1d6). 4 caricatori da 30.

Armamento 3: AK-47 AR: 7d6, +3 to hit, raggio 700m, cadenza 4:+6(1d6+2). 4 caricatori da 30.

In dotazione: Spada Lunga: 3d6, iniz.6 (M), +1/+1

2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 3 (Sottufficiale)

PF: 60

DIF: 2

Corpetto Pesante LP: 25/50

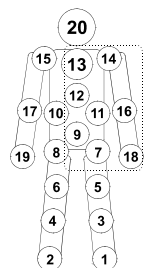
Scudo eventuale: 20/40

Armamento 1: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

Armamento 2: H&K MP5K: 4d6+1, +1 to hit, raggio 30, cadenza 3:+5(1d6). 4 caric. da 30 (**perforanti**)

In dotazione: Spada Lunga: 3d6, iniz.6 (M), +1/+1

2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 4 (Ufficiale)

PF: 80

DIF: 4

Completo Corazzato da Assalto LP: 16/80

Armamento : FN FAL AR: 7d6, +4 to hit, raggio 1Km, cadenza 4:+6(1d6). 8 caric.da 20 (**perforanti**)

Pugnale Monomolecolare: 3d6, iniz.8 (S), +1/+1 (**superperforante**)

4 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



VORK-SF (Small Factor)

Esoscheletri corazzati di prima generazione, ormai obsoleti.

Corazza in Kevlar IV

Difesa: 0 (5 con Proiettore Olografico d'Esca)

Livello di Protezione: 25/300

Armamento:

Turbolaser (Danno: 5d6, Bonus 0, Cadenza 0:+20(3d6x25), Colpi 100000)

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Proiettore Olografico d'Esca, Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

Riserva di ossigeno per 25 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 1 ora di attività.



Zyklon MK I

Peso 800 Kg. Altezza 2.50 m (in modalità trasporto, un cubo di 1,8 m di lato)

Intelligenza artificiale di livello 5 (Robotical Intelligence Quotient: 85)

Corazza in nanotubi di carbonio:

Difesa: 3 (8 con fumo freddo)

Livello di Protezione: 40/2000 (un danno alla testa di oltre 50 pf lo distrugge)

Armamento:

2 magli idraulici corazzati: +8 to hit; 8d6+5 danno perforante

1 impact cannon: 6d6. Raggio 5 m (area 1 m). Ignora le protezioni (danno non localizzato)

Elettrificazione della corazza: effetto stun gun in mischia (evitabile con un check di AGI-3)

Equipaggiamento:

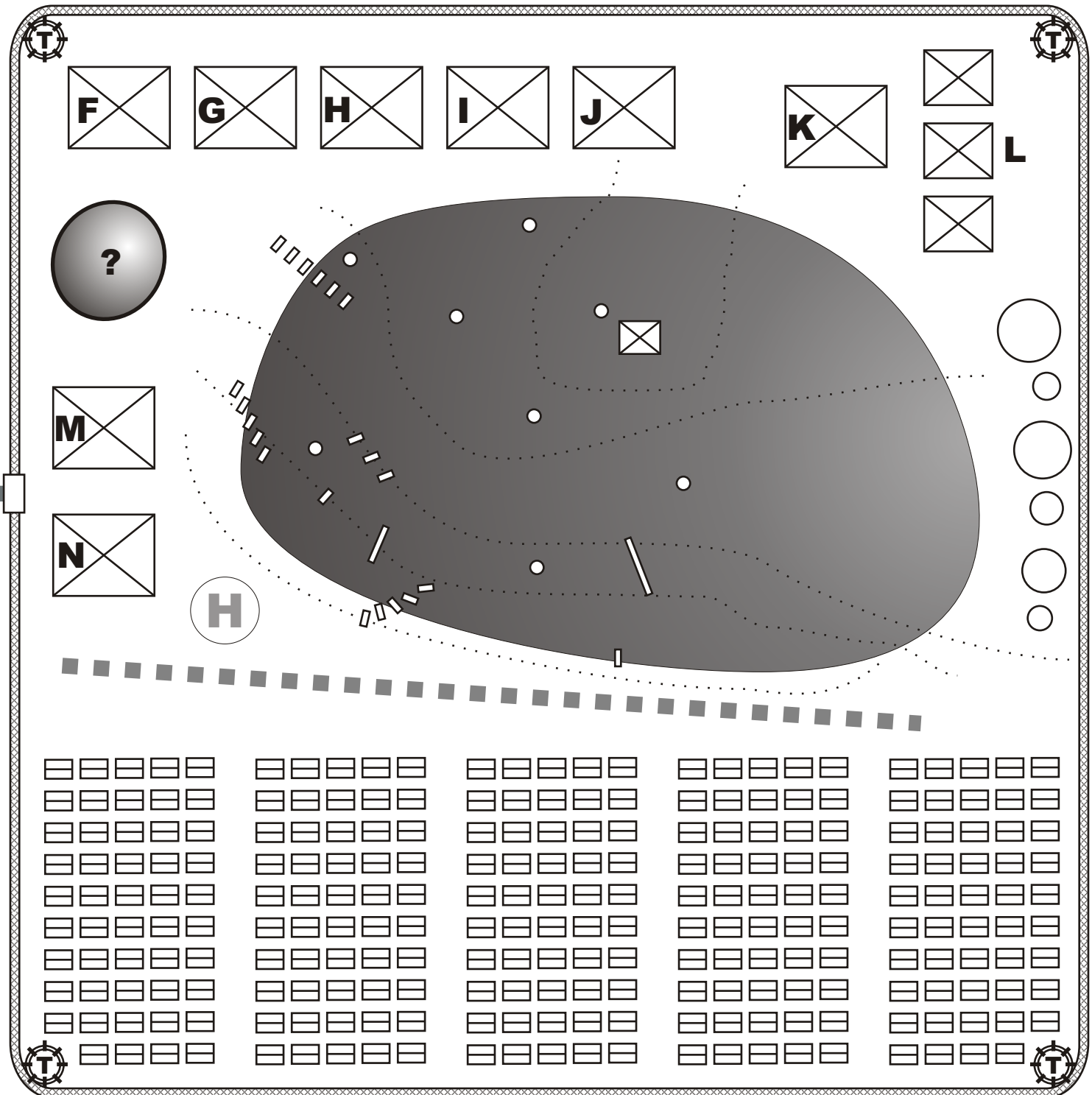
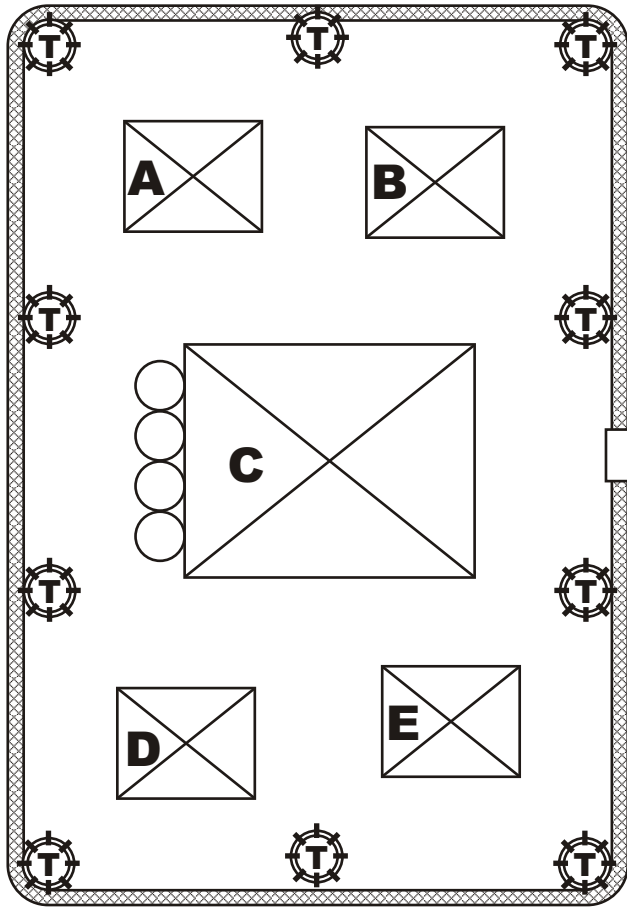
Sensori termici, di movimento, infrarossi, ultravioletti, amplificazione di luce, raggi x

6 fari infrarossi per illuminazione a 360°

Suole magnetiche per attività extraveicolare e zero-G

Generatore di fumo freddo in area di 25 metri

Kamid Sahir



Daputri
25Km

5m

Morte a Hesùs

Hesùs Cuaron è a capo del narcotraffico Colombiano con la sua organizzazione "No Suerte". La sua enorme produzione rifornisce gruppi affiliati in tutto il mondo.

L'età di Hesùs, comunque, lo ha portato a prendere una decisione nella sua successione al controllo dell'organizzazione.

Non avendo figli, dovrà per forza affidare il comando ad un'altro pezzo grosso di un'altra organizzazione (dando vita a una nuova super-organizzazione).

In occasione del suo annuncio, per la prima volta, Hesùs ha chiamato a sè rappresentanti di tutte le organizzazioni maggiori, tra una delle quali sceglierà il suo successore.

Infiltrati come banda di trafficanti dei paesi dell'est europeo (in Siberia hanno sgominato una banda e grazie ad accordi col loro governo la GAIM ha avuto tutti i dati necessari a realizzare questa copertura) parteciperete al summit ed ucciderete Hesùs. Questo lascerà l'organizzazione nello scompiglio e darà il via ad una guerra tra le bande per il controllo della No Suerte, con ovvi benefici alla società civile.

NON dovete uccidere membri di altre organizzazioni, poichè in diverse di esse sono presenti infiltrati della CIA, MI6, NEU KGB, Sismi, etc.. di cui non abbiamo neppure l'identità (sempre per motivi di segretezza). Gli unici narcos di cui si ha identità certa sono i membri della No Suerte, poichè nell'organizzazione non si è mai riusciti ad infiltrare nessuno.

Arriverete in Colombia con un vecchio Douglas DC3 ad elica e dovete tornare.. in qualche modo!

In Siberia si era formato negli anni dal 2010 al 2025 un grosso esercito che difendeva (e in pratica si finanziava tramite) i pozzi petroliferi dell'area.

Negli anni successivi, con l'esaurimento dei pozzi, i neonazisti hanno preso piede approfittando della crisi come motivazione trainante. Ora che ufficialmente sono al governo, si sospetta che siano intenzionati a prendersi i pozzi petroliferi delle aree geografiche adiacenti (e più avanti, chissà).

Ma nell'epoca d'oro in cui ogni mercenario veniva ben pagato coi proventi del petrolio, ogni tipo di feccia arrivava in Siberia per guadagnare la sua parte.

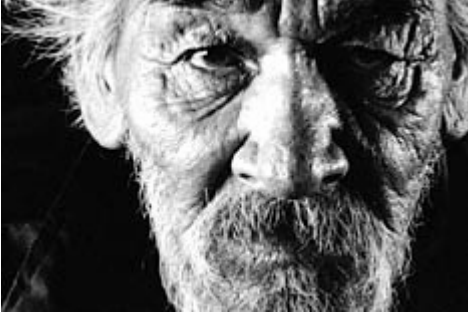
Di per sè, quindi, non è necessario essere affatto di origine russa (anzi, trattandosi di spacciatori ex mercenari o militari, voi siete decisamente perfetti)

E, comunque, un russo vero ce lo avete...



Oltre la catena andina, a 300 km dalla capitale Bogotá, ormai nella giungla amazzonica, gli sterminati campi di canapa ed oppio controllati dalla No Suerte, si estendono attorno a Miraflores, città in mano al narcotraffico. Si tratta di un paese arretrato che non ha mai beneficiato del fiume di denaro che proveniva dal traffico di stupefacenti. A pochi chilometri da essa si trova il Rancho Hesùs, la residenza-roccaforte del re del narcotraffico.

No Suerte



Hesùs Cuaron: capo della “No Suerte”, età probabile 85 anni. Nulla si sa delle sue origini. Si dice che non sia Colombiano. Non ha mai avuto figli anche se ha avuto 4 mogli che sono tutte morte. Si hanno le prove di una sua grave malattia. La sua organizzazione ha preso il controllo del narcotraffico in Colombia fin dagli inizi del secolo, grazie all'appoggio del governo di allora. Da oltre quindici anni la No Suerte è del tutto libera di agire indisturbata. Le sue milizie sono spesso composte dai migliori mercenari di tutto il mondo.



Ramòn Garcia: braccio destro di Hesùs da oltre 10 anni. Ex navy SEAL congedato con disonore nel 2018 in quanto scoperto implicato in traffico di cocaina. Si sospetta che abbia a più riprese modificato il suo corpo (è stato individuato almeno tre volte in una clinica di Amburgo che si occupa di ricostruzioni degli arti e, segretamente, di bionica militare).

Abbigliamento militare: mimetica e berretto.

DIF: 6 (18) LP: 12/50 (no alla testa e mani). PF: 120

In pericolo (suo o di Hesùs), attiva il generatore di Fumo Freddo.

-Glock 18c: 4d6+1, +5 totale to hit, ratio: 4:+6(1d4+1). 8 caricatori da 33.

- 4 granate a frammentazione 8d8 +5 totale to hit.



Felipe Serrano: guardia del corpo personale di Hesùs. Un tempo appartenente alla guardia presidenziale colombiana, è passato al narcotraffico all'epoca dell'unificazione delle organizzazioni nella No Suerte. Un tempo temibile e spietato, in seguito ad un attentato ha perso parte della mobilità ad una gamba e ad un braccio. Resta tra i fidatissimi di Hesùs.

Abbigliamento militare: mimetica e berretto.

DIF: 3 LP: 5/30 (corpetto). PF: 70

- 2 x Ingram MAC-10: 4d6, +3/-1 totale to hit, ratio: 3:+6(1d6). 6 caricatori. da 30.



Agosto Cruz: esperto torturatore, fatto fuggire dal braccio della morte dalle carceri messicane dalla No Suerte per la sua fedeltà alla causa, è ricercato in 8 nazioni per crimini efferati.

Abbigliamento militare: mimetica e berretto.

DIF: 4 LP: 8/40 (corpetto). PF: 75

- VLE Metalstorm Gun, 1d6x4. +3 to hit, ratio 4:+8 (2d6). 4 caric. da 48. (esibisce la pistola per la sua costosa doratura)

Altre organizzazioni:

Triade - Cina



Lo Wei



Wo Chow



Soo Tang

Yakuza - Giappone



Goro Amachi



Natzuo Zaitso



Ren Ishihara

Mafia internazionale



Ralph Cacioppa



Darren Levi



Bill Pecchia



Gus Lazare

Rodina - Russia



Misha Kikaliev



Kolja Smirov



Boris Smirov



Mikahil Kaledin



Nikholaji Gudisken

Cabo Blanco - Sudafrica



Soto Deweyne



Sumbu Ubaso



Togo Mason



Lex Agoto

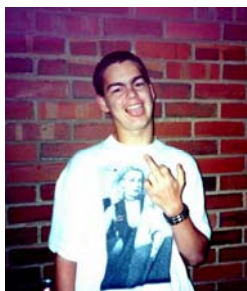


Benjamin Barkley

GangGreen – America



Icesman



Fapo-Man



Gustav De Ville

Deimatl - Indonesia



Ed Grossmann



Arm Klein

Rancho Hesùs

Il campo si trova a 30km da Miraflores, entrando nella foresta amazzonica. Intorno la giungla è già fitta, ma a distanza di un paio di km iniziano le coltivazioni di Coca e Marijuana. Il campo è circondato da un doppio reticolato alto 5 metri, percorso da corrente a 20mila volts prodotti da generatori presenti nelle torrette.

- Tra i 2 reticolati passano delle pattuglie composte da 2 persone in completo corazzato da assalto e 2 cani pastori tedeschi (lp 14 pf 30, 2D6 morso) o pitbull (lp 15, pf 40, 3d6 morso)
- Si entra da 4 cancelli doppi elettrificati e blindati (dif 2, lp 50/250).



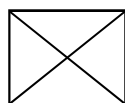
Torrette: ciascuna monta un faro che illumina a 2km. Sopra da 3 a 8 Grunt Level 2 o 3.

Armamento: una Mitragliatrice M-60: bonus 0, danno 6d6+2, raggio 100m, cadenza 4:+7(2d6), 500 colpi.

Corazzatura: cemento e acciaio. Difesa 2, LP 30/600. I soldati al suo interno hanno difesa 16.

Dentro c'è una scaletta che porta alla base (sono alte 8 metri). Lì c'è una porta corazzata Dif 2, LP 30/200.

Ci sono 10 casse di munizioni per l'M60, 10 canne di scorta ed altri ricambi, razioni ed acqua. C'è inoltre un generatore a nafta di emergenza per il faro ed una radio per comunicare con la base.



Costruzioni

A: Casinò "Cielito Lindo": LP 20/300. Costruzione a due piani, in legno rinforzato come tutte. Al piano di sopra si controlla con telecamere a circuito chiuso cosa avviene di sotto. Di notte è pieno di gente che gioca proveniente da tutto il mondo. 20GruntL1, 10GruntL2, 20GruntL3, 20GruntL4. 1 VORK.

Dietro il proprio silos d'acqua e quello di idrogeno per la corrente e il riscaldamento.

B: laboratorio di raffinamento della cocaina: LP 20/200. 20GruntL1, 10GruntL2, 4GruntL3, 4GruntL4

Esperti chimici lavorano incessantemente alla produzione. Una torretta lo sorveglia.

C: confezionamento droga: LP 20/200. 30GruntL1, 20GruntL2, 4GruntL3, 4GruntL4

Qui si impacchetta la droga prodotta e la si nasconde in casse o dentro oggetti vari. Una torretta lo sorveglia.

D: cantina e tabacchi: LP 10/100. 5GruntL1. Una torretta la sorveglia.

Vanto di Hesùs: è una collezione di vini pregiati e di tabacchi rari provenienti da tutto il mondo.

E: deposito cibi di lusso: LP 10/100. 5GruntL1. Una torretta lo sorveglia.

Qui si conservano carni ed altri alimenti pregiati da servire al ristorante personale di Hesùs..

F: mensa soldati: LP 20/200. 20GruntL2, 2GruntL4

Qui i soldati mangiano. C'è posto per un migliaio di persone. Una torretta la sorveglia.

G: cucine per la mensa soldati: LP 20/200. 10GruntL1

Qui i cuochi lavorano per dare cibo all'esercito personale di Hesùs..

H: deposito armi: LP 40/500. 20GruntL3, 10GruntL4. 1 VORK. Una torretta lo sorveglia.

Una struttura pesantemente corazzata. Piena di armi di qualsiasi tipo (soprattutto di basso costo).

I: magazzino equipaggiamento: LP 20/200. 20GruntL1, 1GruntL4

Qui si tengono divise, stivali e quant'altro per equipaggiare i soldati.

J: dormitorio soldati: LP 20/300. 20GruntL1, 20GruntL2

Qui alloggiano fino a 400 persone. Una torretta lo sorveglia.

K: residenza Hesùs: LP 80/800. 20GruntL3, 10GruntL4. 1VORK.

Qui vive Hesùs, in compagnia dei suoi uomini più fidati. C'è un passaggio segreto sotterraneo che arriva nella giungla dove c'è sempre una jeep pronta a partire. Una torretta lo sorveglia.

L: 3 depositi di razioni per soldati: LP 10/100. 3GruntL1 ciascuno.

Nient'altro che grandi casse di razioni standard. Dietro, 4 silos di idrogeno e relativi generatori elettrici. In alto, 4 silos interrati di fosforo per preparare bombe incendiarie per eliminare piantagioni avversarie e villaggi indios.

M: centro comunicazioni: LP 30/300. 10GruntL1, 10GruntL2, 10GruntL3, 2GruntL4

Ha 2 parabole e 2 antenne di vecchio tipo per le comunicazioni a onde corte. Pc portatili. Ha un piccolo generatore ad idrogeno per poter comunicare anche in caso di blackout del resto del campo.

N: deposito cibo: LP 10/100. 1GruntL1

Questo deposito viene appositamente lasciato aperto per consentire ai diseredati che vivono nel campo di nutrirsi. Hesùs, in ricordo della sua gioventù in miseria, lascia che centinaia di pezzenti vivano nel campo.

O: area residenziale: LP 20/50 ciascuna abitazione. 2GruntL2 con cani pattugliano sempre.

Questo borghetto residenziale ricostruito serve ad ospitare i visitatori (sempre intenti a concludere affari) che non mancano mai.

P: deposito jeep: LP 30/300. 10GruntL2. 1GruntL4.

Questo deposito contiene 24 Jeep armate di M6 con cui andare a controllare i campi di coca e marijuana.

Q: deposito cibo: LP 40/40. 10GruntL3, 4GruntL4

Da qui, tramite telecamere ed un sistema informatico, si coordinano le operazioni di tutta la base. Spesso è Ramon a comandare tutto direttamente

R: deposito camion: LP 30/300. 10GruntL2. 1VORK.

Questo deposito contiene 16 camion blindati e camuffati in gradoni trasportare a Miraflores ingenti quantità di coca e marijuana ogni giorno..

S: officina: LP 20/200. 2GruntL2. 1GruntL3.

Qui esperti meccanici mantengono efficienti jeep e camion.

T: deposito ricambi: LP 20/200. 10GruntL2.

Questo deposito contiene i ricambi per le 24 Jeep e per i 16 camion.



U: chiesa: LP 10/200. 1GruntL2.

In questa chiesa Hesùs prega tutti i giorni. Padre Mendez segue da molti anni Hesùs. E'egli stesso un criminale che ha più volte aiutato Hesùs ed ufficialmente è stato cacciato dalla chiesa cattolica per omicidio. Per gli uomini del campo è una guida quanto Hesùs. Sotto la tonaca ha un corpetto MKI e una Desert Eagle placcata in argento donatagli da Hesùs.

V: lavanderia: LP 10/100. 1GruntL2.

Qui si lavano, con metodi antichi, tutti i panni del campo. Le lavandaie sono molte mogli di soldati che vengono da Miraflores e da alcuni villaggi limitrofi a lavorare qui.

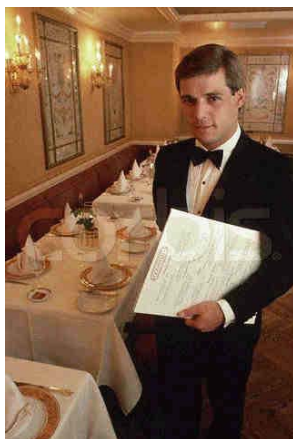
Padre Mendez



W: bordello: LP 20/200. 10GruntL2. 1GruntL4.

In questa palazzina di 3 piani ci sono una ventina di stanze dove diverse prostitute intrattengono i soldati.

Marina, Patty, Carmen e Lola.



Il Maitre Antoine Bocuse



Lo Chef Aldo Giustini

X: ristorante "Amazonas": LP 20/200. 10GruntL2. 1GruntL4.

In questo ristorante si possono ordinare specialità da ogni parte del mondo. Il maitre Antoine Bocuse consiglierà gli ospiti con i gustosi piatti del giorno. Lo chef Giustini di Nocera Umbra è il fidatissimo cuoco di Hesùs.

Y: logistica: LP 20/200. 10GruntL1. 1GruntL3.

Qui i pacchi preparati nel magazzino C vengono smistati accuratamente e ricontrollati da cani antidroga per verificare il livello di occultamento ottenuto.

Z: Tende soldati: accanto ai silos d'acqua, ci sono 16 tende in cui dormono i soldati più giovani e giunti da poco. Sono circa un'ottantina e sono tutti GruntL1.

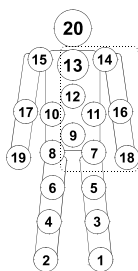
Sentinelle: nel campo ci sono alcune garritte o piccole costruzioni contententi sentinelle che da terra si coordinano con quelle nelle torrette. Ognuna di queste contiene 4GruntL1. 1GruntL2 e 1 cane pitbull (dif 15 pf 40 3d6 morso)



Silos

Contengono acqua o idrogeno. Sono corazzati LP 35/200.

Soldati



Grunt Level 1 (Soldato semplice)

PF: 50

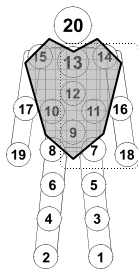
DIF: 2

LP: nessuno. Con Scudo: 20/40

Armamento 1: Ingram MAC-10: 4d6, +0 to hit, raggio 20, cadenza 3:+6(1d6). 4 caricatori da 30.

Armamento 2: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

In dotazione: 2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 2 (Caporali o Sergenti)

PF: 50

DIF: 0

Corpetto Antiproiettili Leggero LP: 10/44

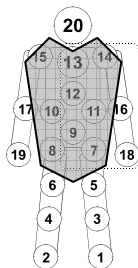
Scudo eventuale: 20/40

Armamento 1: H&K MP5K: 4d6+1, +1 to hit, raggio 30, cadenza 3:+5(1d6). 4 caricatori da 30.

Armamento 2: AK-47 AR: 7d6, +3 to hit, raggio 700m, cadenza 4:+6(1d6+2). 4 caricatori da 30.

Armamento 3: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

In dotazione: 2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 3 (Sottufficiale)

PF: 60

DIF: 0

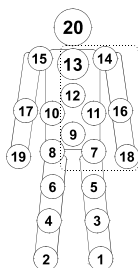
Corpetto Pesante LP: 25/50

Scudo eventuale: 20/40

Armamento 1: H&K MP5K: 4d6+1, +1 to hit, raggio 30, cadenza 3:+5(1d6). 4 caric. da 30 (**perforanti**)

Armamento 2: Beretta M92F: 4d6+2, +2 to hit, raggio 30, cadenza 4. 5 caricatori da 15.

In dotazione: 2 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



Grunt Level 4 (Ufficiale)

PF: 80

DIF: 4

Completo Corazzato da Assalto LP: 16/80

Armamento : FN FAL AR: 7d6, +4 to hit, raggio 1Km, cadenza 4:+6(1d6). 8 caric.da 20 (**perforanti**)

Pugnale Monomolecolare: 3d6, iniz.8 (S), +1/+1 (**superperforante**)

4 Granate a Frammentazione M33A1: 8d8, FORzax3, raggio 8m (prot. X2)



VORK-PF 1200

Esoscheletri corazzati di nuova concezione.

Corazza in nanotubi di carbonio dotata di schermatura ottica (NON termica)

Difesa: 3 (8 con schermatura ottica)

Livello di Protezione: 28/400

Armamento:

Turbolaser (Danno: 5d6, Bonus 0, Cadenza 0:+20(3d6x25), Colpi 100000)

4 granate a frammentazione: +4 to hit, 10d8, area 8 metri (protezione raddoppiata)

4 granate perforanti: +2 to hit, 10d4 perforanti, area 4 metri

Maglio idraulico corazzato: +3 to hit; 5d6+3 danno perforante

Equipaggiamento:

Sensori termici, di movimento, infrarossi, amplificazione di luce.

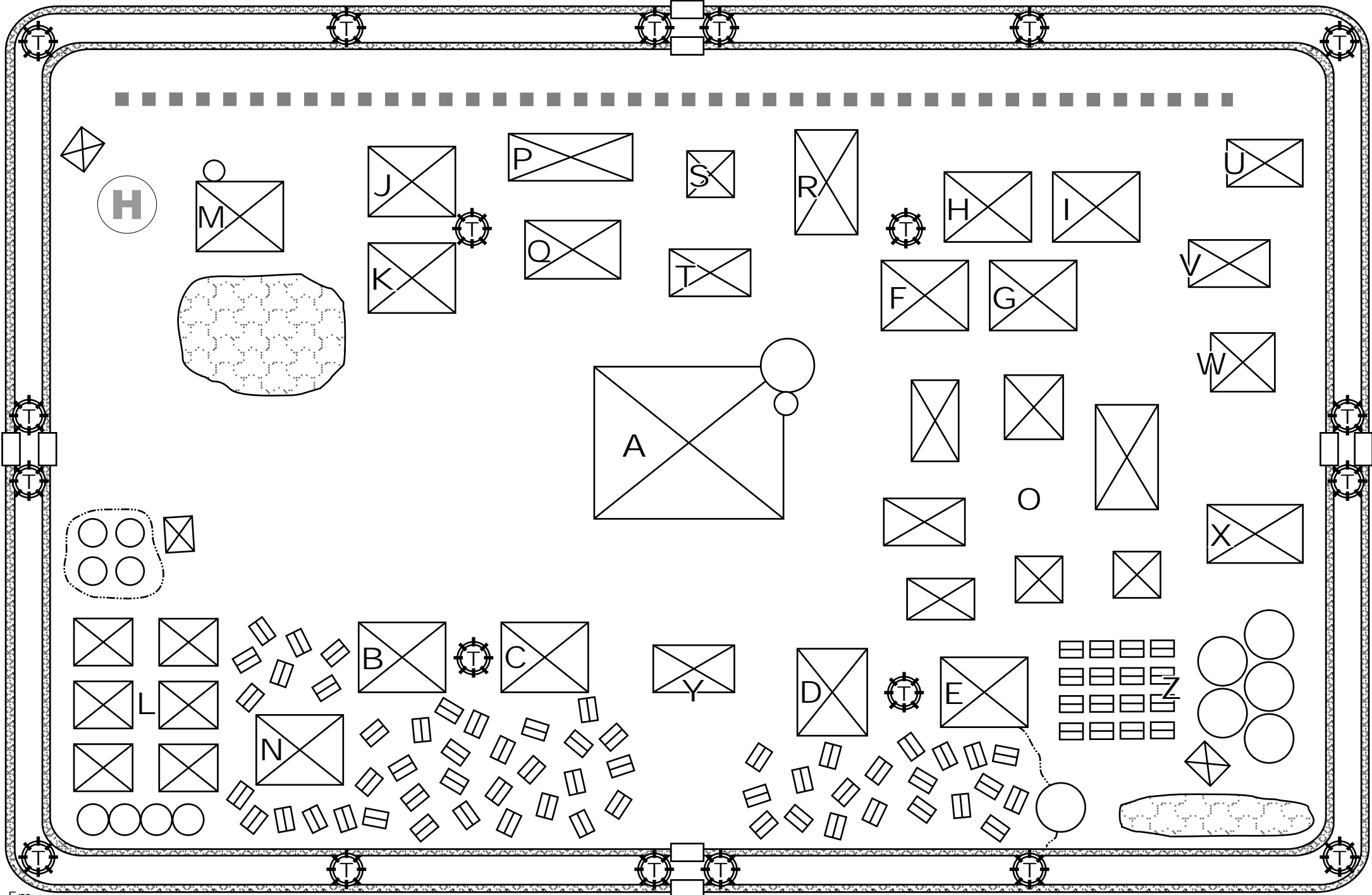
Riserva di ossigeno per 25 minuti. Computer di bordo, radio, batterie LI-Ion per 10 ora di attività.



El Trio Mariachi

(Rojo Salinas, Josè Salinas, Santiago Rotundo)

Rancho Hesùs



5m