






REGISTRO DI MISSIONE

CARATTERISTICHE

Combattività  **Energia** 

Velocità  **Psiche** 

P.Eroe 

Se la Psiche arriva a zero o meno leggi il paragrafo 53

ABILITÀ



_____   



_____   

_____   

_____   











EQUIPAGGIAMENTO

Medikit  **Mentalkit** 

Rap.Intra.  **Pot.Dual.** 

Arma 1 _____ **Att** _____ **Dan** _____

Arma 2 _____ **Att** _____ **Dan** _____

Granate          

Se usi con successo una granata o un lanciarazzi, al turno successivo hai un bonus di +2 su Attacco e Velocità

PAROLE CHIAVE

- | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|---------------------|-----------------------|
| <i>Abbattuto</i> | <i>Biforcuto</i> | <i>Distruttore</i> | <i>Jack</i> | <i>Pupa</i> |
| <i>Agguato</i> | <i>Caccia</i> | <i>Enigma</i> | <i>Livello Due</i> | <i>Saccheggio</i> |
| <i>Ammazzamorti</i> | <i>Carne</i> | <i>Flash</i> | <i>Livello Uno</i> | <i>Scivolata</i> |
| <i>Ammucchiata</i> | <i>Cataratta</i> | <i>Frittata</i> | <i>Livello Zero</i> | <i>Sorpresa</i> |
| <i>Annichilente</i> | <i>Corpi</i> | <i>Hangar</i> | <i>Memorie</i> | <i>Sterminio</i> |
| <i>Aracnofobia</i> | <i>Corpomorto</i> | <i>Ibrido</i> | <i>Nucleo</i> | <i>Tomba</i> |
| <i>Armato</i> | <i>Crollo</i> | <i>Illuminati</i> | <i>Pannello</i> | <i>Zombiekilleder</i> |
| <i>Barriera</i> | <i>Curabenessere</i> | <i>Impietoso</i> | <i>Passaggio</i> | |
| <i>Biblico</i> | <i>Darwin</i> | <i>Infezione</i> | <i>Prigioniero</i> | |

NOTE E INDIZI

ABILITÀ

FURIA DI SANGUE

Quando la tua Energia scende sotto i 10 punti somma ad Attacco e Danno il doppio del valore in questa abilità. Se nel corso del combattimento riporti la tua Energia sopra i 10 punti, i bonus si annullano.

COLPO FINALE

Per utilizzarlo devi mettere a segno tre attacchi (anche non consecutivi) contro il tuo avversario. Nel turno in cui sferri il terzo colpo sfoghi la tua rabbia in un attacco aggiuntivo, che infligge il doppio del danno dell'arma che stai utilizzando. Quest'abilità può essere usata **una sola volta in ogni combattimento**.

CONTRATTACCO

A ogni colpo (fisico o psichico) che subisci, tira 2D6 e somma il tuo valore in questa abilità. Se fai più di 6 hai diritto a un colpo che va sicuramente a segno e infligge il danno della tua arma più il tuo valore di Contrattacco.

FORMA FANTASMA

Nel corso dei combattimenti utilizzi la Velocità al posto della Combattività per il calcolo del colpo.

PIOGGIA DI PLASMA

Quando riesci a colpire il tuo avversario esegui un confronto di Velocità. Se ha successo riesci a mettere a segno ancora un numero di colpi pari al tuo livello nell'abilità.

SCIVOLATA DI POTENZA

Non puoi scappare dall'avversario che ti sta martellando di colpi, ma puoi scattare e scivolare a terra, arrivargli alle spalle e colpirlo prima che si renda conto di cosa è successo. Invece di portare il colpo normalmente esegui un confronto di Velocità. Se ha successo devasti il tuo avversario con il doppio del danno normale della tua arma. Quest'abilità può essere usata **una sola volta in ogni combattimento**.

FORZA MENTALE

L'addestramento è riuscito a forgiarti nel corpo e nello spirito, aumentando la resistenza del tuo sistema nervoso e insegnandoti a sfruttare la mente per essere più forte. Quando perdi punti di Psiche guadagni altrettanti punti di Energia (senza andare oltre al valore iniziale).

FOLLIA DI MORTE

In combattimento ogni colpo subito (fisico o psichico), aumenta di 2 il valore del tuo Attacco e del tuo Danno, fino a un massimo di 6 punti. Una volta concluso lo scontro il bonus si azzera.

DALL'ALTROVE

Quando i tuoi punti Energia o Psiche arrivano a zero qualcosa esplose dentro di te, una forza che non sapevi di possedere, una voglia ancestrale di rimanere vivo e continuare a scalciare culi alieni. E dalle profondità della tua mente questa ondata di forza si dirama fino alle più inutili cellule del tuo corpo morente, ridando vita a ciò che era quasi morto.

La caratteristica che era arrivata a zero o meno (Energia o Psiche) torna a metà del suo valore massimo, arrotondata per eccesso.

*Questa abilità può essere usata **una sola volta nel corso della tua avventura**.*

IL TURNO DI COMBATTIMENTO

1. Calcola la **Velocità di attacco**, pari al tiro di 1D6 più la tua **Velocità**.
2. Calcola la **Velocità di attacco** dell'avversario, pari al tiro di 1D6 più la sua **Velocità**.
3. Chi ha la **Velocità di attacco** maggiore ha un bonus di 2 punti sulla **Potenza di attacco**. Se i valori sono uguali nessuno ha un vantaggio.
4. Calcola la tua **Potenza di attacco**, pari al tiro di 1D6 più il tuo valore di **Attacco**.
5. Calcola la **Potenza di attacco** dell'avversario, pari al tiro di 1D6 più il suo valore di **Attacco**.
6. Se la tua **Potenza** è superiore alla sua sottrai il **Danno** della tua arma dalla sua **Energia**. Se ottieni un 6 il colpo va automaticamente a segno e infligge il doppio del danno dell'arma.
7. Se la sua **Potenza** è superiore alla tua, sottrai il suo **Danno** dalla tua **Energia**.
8. Se i due valori sono uguali venite danneggiati entrambi, sottrai il **Danno** della tua arma dalla sua **Energia** e il suo **Danno** dalla tua **Energia**.

Se la situazione si mette male e vuoi curarti annota la modifica e toglie l'oggetto utilizzato dall'equipaggiamento. Ricorda che in questo modo durante il gioco non puoi superare il valore iniziale di Energia o Psiche. Utilizzare medikit o mentalkit per curarti ti fa automaticamente perdere il turno di combattimento e dà al tuo avversario la possibilità di colpirti.

OBIETTIVI SPECIALI



Abbattuto

Hai sbattuto il mostro al muro e scoperto il passaggio segreto



Agguato

Hai eliminato la creatura dai mille tentacoli



Ammazzamorti + Carne + Zombiekilled

Non hai pietà dei morti viventi



Annichilente

Sei riuscito a trovare il super fucile Annihilator



Biforcuto

Quel coltello stava benissimo nella lingua della Bestia



Curabenessere

Hai trovato la vasca di cura



Flash

Hai eliminato l'Avatar entro 10 turni



Frittata

Hai sparpagliato pezzi di morto vivente per tutta la stanza



Infezione

Non sei più del tutto umano



Memorie

Hai ricevuto il disco dallo scienziato



Pupa

Hai eliminato la larva aliena



Saccheggio

Hai saccheggiato il magazzino armi



Scivolata

Sei riuscito ad evitare l'attacco della bestia dai mille tentacoli



Sterminio

Sei un vero sterminatore di aracnidi giganti



Livello Zero

Hai bloccato tutti i tre generatori



Livello Due

Hai invertito tutti i tre generatori



AVAMPOSTO GAMMA

