

FUBAR



di Max "Arioch" Caracristi

Distribuito sotto licenza Creative Commons Attribution Non Commercial Share Alike 3.0 Unported (CC-BY-SA 3.0)
Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da Fateitalia.it, e distribuiti sotto la licenza Creative Commons Attribuzione 3.0.

INTRODUZIONE

FUBAR¹ è uno scenario d'avventura per Fate Accelerato, utilizzabile come una veloce one-shot da concludere in una serata, oppure come base per una serie di avventure o una campagna più articolata.

Ispirato a film come *Aliens*; *Starship Troopers*; *Pitch Black*; *Black Hawk Down*, e a giochi come *Dead Space*; *Doom* e *Spec Ops: The Line*, FUBAR vi proietterà in un futuro cupo e tormentato dalla guerra.

Visiterete pianeti lontani, vi scontrerete con alieni ostili, sopravviverete in situazioni impossibili e affronterete una Minaccia molto più grande di voi.

LA SQUADRA

In FUBAR i giocatori interpreteranno una squadra di marines spaziali; un gruppo di soldati d'élite impegnati in una missione ad alto rischio in condizioni estreme.

Potete utilizzare i personaggi pronti che trovate alla fine del modulo d'avventura, adattarli alle vostre esigenze oppure crearne di vostri. Se modificate o create dei vostri personaggi, tenete a mente che devono andare a formare una squadra di veterani, possibilmente affiatata e con diverse missioni sotto la cintura.

LA MISSIONE

FUBAR comincia con una missione di salvataggio: i marines sono inviati su un pianeta remoto per trarre in salvo da una situazione pericolosa un gruppo di civili; oppure rispondono ad una chiamata di soccorso da parte di alcuni commilitoni; o hanno il compito di infiltrarsi nel covo di alcuni criminali spaziali per salvare degli ostaggi... Per il momento non scendete troppo nel dettaglio, limitatevi a decidere grossomodo qual'è l'obiettivo da raggiungere per completare la missione. In questo modo potrete aggiungere e scoprire nuovi particolari man mano che il gioco procede.

Ad ogni missione è associato un **Aspetto**, che rappresenta i pericoli e le difficoltà insite nel compito. Si tratta sostanzialmente di un **Aspetto di Situazione**, che dura per tutta la missione e che può essere utilizzato per rendere la vita più difficile al gruppo in ogni momento.

Per la missione in corso, l'Aspetto è **Minuti Contati**: i personaggi devono sbrigarsi se vogliono recuperare e trarre in salvo il loro obiettivo. In questa missione il tempo è loro nemico, e loro lo sanno bene.

Scrivete il nome della missione ed il suo Aspetto su un foglietto o su un post-it e lasciatelo in bella vista sul tavolo.

Se l'idea del salvataggio non vi aggrada, oppure se volete provare a rigiocare l'avventura dandogli un tocco personale, niente vi impedisce di sostituire la missione con un'altra creata da voi. Vi basta assegnare alla missione un nome, delineare un obiettivo da raggiungere, ed associarvi un Aspetto adeguato.

¹ In gergo militare FUBAR sta per Fucked Up Beyond All Recognition/Repair (Irriconoscibilmente/Irrimediabilmente Fottuto) e viene utilizzato per indicare una situazione fuori controllo o del tutto compromessa.

Se ne avete bisogno, prendete ispirazioni dagli esempi elencati qua sotto:

- **Raid (Aspetto - Oltre le Linee Nemiche):** un rapido attacco a sorpresa contro un obiettivo strategico (come un centro comunicazioni, o un deposito di rifornimenti), al quale dovrebbe seguire una veloce ritirata.
- **Ricognizione (Aspetto - Territorio Sconosciuto):** un'incursione in territorio nemico, al fine di raccogliere dati ed informazioni vitali.
- **Scorta (Aspetto - Bersagli Facili):** una missione che prevede l'accompagnamento da un punto A ad un punto B di uno o più elementi (civili, tecnici, prigionieri, provvigioni, materiali preziosi,...), e la loro protezione da eventuali pericoli ed attacchi nemici.
- **Difesa (Aspetto - Assediati):** la difesa di un sito (postazione difensiva, centro ricerche, stazione mineraria, villaggio rurale) fino all'arrivo di rinforzi o per un determinato periodo di tempo.

IL PIANETA

L'universo è pieno di meraviglie, pianeti paradisiaci e stazioni orbitanti dotate di ogni comfort. Sfortunatamente, le missioni in cui vengono inviati i marines si svolgono di solito in buchi infernali sperduti al limitare della galassia, che ogni persona sana di mente tende ad evitare come la peste.

Il pianeta in cui si svolge l'avventura ovviamente non è da meno. Trovategli un nome ed utilizzate due Aspetti per descriverlo: un Aspetto Planetario ed un Problema Incombente.

Il primo è un Aspetto di Situazione che può essere chiamato in causa in tutte le scene di esplorazione, e serve a dare un'idea del tipo di pianeta sul quale sono capitati i PG. Non fatevi troppi problemi di realismo, prendete liberamente ispirazione dai vostri libri di fantascienza, film o videogiochi preferiti e segnate solo la caratteristica più evidente del pianeta come Aspetto Planetario. È una dannata palla di ghiaccio e neve, con temperature costantemente sotto lo zero? Il suo Aspetto Planetario sarà **Pianeta Ghiacciato**. Si tratta di un ammasso di rocce e sabbia, dove l'acqua vale più dell'oro? **Pianeta Desertico** andrà più che bene.

Scrivete l'Aspetto scelto e mettetelo in bella vista vicino a quello della missione.

Il Problema Incombente, invece, descrive un pericolo noto, ma non immediatamente presente. Una minaccia all'orizzonte, con la quale i marines dovranno prima o poi scontrarsi, ma che per il momento rimane in secondo piano. Magari il pianeta è conosciuto per le sue improvvise e violentissime tempeste elettromagnetiche; o per la sua fauna particolarmente ostile e vorace; o magari per un'escursione termica estrema fra il giorno e la notte. Scegliete un Aspetto adeguato e scrivetelo vicino agli altri. Il GM potrà chiamarlo in gioco al momento più opportuno.

Se gli Aspetti del pianeta vi mettono in crisi, sceglietene un paio da quelli

elencati in seguito; oppure tentate la sorte tirando due dadi Fate per Aspetto e confrontando il risultato sulla tabella sottostante:

2dF	Aspetto Planetario	Problema Incombente
☐☐	Pianeta Ghiacciato	Tempesta Imminente
☐	Pianeta Prigione	Eruzioni Vulcaniche
■	Pianeta Discarica	Scosse Telluriche
⊕	Pianeta Morto	Pioggia Acida
⊕⊕	Atmosfera Velenosa	Inondazioni Improvvise

LA MINACCIA

I marines ancora non lo sanno, ma la missione che è stata loro assegnata ed i pericoli ambientali del pianeta sono l'ultima cosa di cui dovranno preoccuparsi. Un'oscura Minaccia incombe sulla galassia. Una forza misteriosa e terribile, che potrebbe significare la fine della razza umana e dei suoi alleati.

I suoi semi si trovano proprio sul pianeta sul quale i PG sono stati inviati e, quando la Minaccia si paleserà in tutta la sua possanza, essi si troveranno a combattere non solo per le loro vite, ma per il destino dell'umanità stessa!

L'esatta natura di questa Minaccia è lasciata alla fantasia del GM. Potrebbe essere una coscienza alveare di dimensioni planetarie; oppure un parassita alieno in grado di prendere il controllo del corpo del proprio ospite; o una malevola entità proveniente da un'altra dimensione... Sbizzarritevi pure nel creare la vostra Minaccia, senza timore di esagerare. In fin dei conti, deve trattarsi di un male in grado di minacciare l'intera galassia.

Anche in questo caso, lasciate che i dettagli emergano durante il gioco. Una volta delineata l'idea base, reistete all'impulso di mettervi a scrivere decine di pagine di background per la vostra Minaccia. Sedetevi comodi e preparatevi a cominciare la partita.

IN MEDIA RES

Ora siete pronti a gettarvi nell'azione. Non perdetevi tempo in ulteriori preamboli e cominciate subito con un bel conflitto. La missione è già iniziata, i marines sono già arrivati sul pianeta e sono stati attaccati di sorpresa da un gruppo di misteriosi nemici.

Descrivete brevemente la scena e dite ai giocatori di tenere eventuali domande per la fine del conflitto.

Misteriosi Gregari Senza Volto (2 per PG)

Prime avvisaglie di una minaccia molto peggiore, (secondo aspetto)

Capace (+2) in: Combattere in Gruppo

Incapace (-2) in: Agire Individualmente

Stress: nessuno (il primo colpo a segno li mette fuori combattimento)

Aggiungete un secondo aspetto agli assalitori, qualcosa che li descriva velocemente e li leghi alla Minaccia che avete creato. Potrebbero essere dei Droni d'Assalto, oppure dei Civili Infetti o forse dei Mutanti Assetati di Sangue. L'importante è che i giocatori capiscano che NON si tratta dei nemici che i loro PG si aspettavano di dover affrontare.

La scena di combattimento non dovrebbe portare via tanto tempo, il suo unico scopo è quello di introdurre la Minaccia e di catapultare i PG nel centro dell'azione. I marines dovrebbero essere in grado di spazzare via gli assalitori senza troppi problemi.

Una volta terminato il conflitto, fate una breve pausa per rispondere ad eventuali domande e procedete con il resto dell'avventura.

Se i PG esaminano i corpi dei loro avversari, di loro che non hanno mai visto nulla di simile, e chiedi se hanno intenzione di fermarsi per compiere un'indagine più approfondita, avvisandoli che sarà un compito lungo e complesso (si tratta di un'azione di Creare un Vantaggio di difficoltà Eccellente).

Questa è una fantastica occasione, sia per i PG che per il GM. I marines potrebbero infatti guadagnare in questo modo un prezioso indizio riguardante la natura della Minaccia con largo anticipo; mentre il GM può utilizzare la scena per sottolineare l'atmosfera dell'avventura o sfruttare l'Aspetto della Missione.

PROCEDERE CON LA MISSIONE

E' probabile che i PG vogliano procedere con la missione che era stata loro assegnata.

Descrivete la nuova situazione e chiedete ai giocatori come intendono affrontarla. Per esempio, nel caso di una missione di salvataggio dovrete dire ai giocatori dove si trova il loro obiettivo e quali sono le difese più palesi che devono superare per raggiungerlo.

Mettete in gioco alcuni Aspetti, come:

- *Posto di Guardia Corazzato*
- *Sistema di Difesa Automatizzato*
- *Condotti Termici*
- *Guardie sul Chi Vive*

per delineare gli ostacoli appena rivelati. Man mano che i giocatori vi espongono il loro piano d'azione, traducetelo in una serie di tiri volti a Creare Vantaggi o Superare Ostacoli.

Lasciate spazio alle idee dei giocatori in questa fase, e cercate di non andarci troppo pesanti con le difficoltà, questa parte dell'avventura dovrebbe risolversi abbastanza velocemente e dare l'impressione di un lavoretto semplice, forse pure fin troppo semplice...

Nel caso se ne presenti l'occasione, sentitevi liberi di tentare l'Aspetto di Missione, visto che probabilmente nella seconda parte dell'avventura esso

diventerà meno rilevante.

Nel caso abbiate bisogno di avversari da far affrontare al gruppo durante questa fase, utilizzate queste caratteristiche:

Soldato Autoctono (2 per PG)

Determinato, Ben Armato

Capace (+2) in: Combattimento a Distanza; Sorvegliare

Incapace (-2) in: Corpo a Corpo; Disobbedire agli Ordini

Stress: 1

Mentre i marines sono intenti nello svolgere la loro missione, ricordatevi di cospargere la scena con indizi e tracce della presenza della Minaccia. A questo proposito, sfruttate eventuali fallimenti dei PG, concedendo loro di Riuscire con un Costo, per crearvi dei Vantaggi appropriati da utilizzare in seguito.

Può darsi che le guardie che i marines hanno aggirato recassero dei *Sintomi di Infezione*; oppure che il sistema di allarme non scatti perché *Qualcuno è già Passato di Qui...*

In generale, i giocatori dovrebbero intuire che sul pianeta sta accadendo qualcosa di tremendamente sbagliato.

LA MINACCIA SI PALESA

Proprio quando la missione sembra volgere alla conclusione ed i marines stanno per cantare vittoria, fate entrare prepotentemente in gioco la Minaccia. Colpite duramente e senza preavviso, schierando fin da subito contro i PG un gruppo di avversari abbastanza impegnativo.

Utilizzate le statistiche nel capitolo "Avversari" per gli attaccanti (potreste usare un Branco Assalitore ogni due PG, più uno/due Capibranco e un Tank; o due Cacciatori Furtivi per PG, più due o tre Artiglieri e/o Combattenti Elite); oppure create i vostri nemici personalizzati.

Se potete, costruite la situazione in modo che l'eventuale campo di battaglia favorisca gli avversari. I nemici potrebbero aspettare ad attaccare fino a che i marines non si trovano in un luogo difficile da difendere, o pieno di anfratti in cui nascondersi e dai quali lanciare attacchi a sorpresa.

Anche in questo caso, ricordatevi di inserire degli Aspetti di Situazione adeguati, tenendo conto anche delle precedenti scene e scelte dei personaggi.

Non giocate per "fregare" i giocatori, ma non fatevi nemmeno intenerire. Chiudete gli occhi e schiacciate sull'acceleratore!

Lo scopo di questa fase è quello di intaccare le risorse dei marines e metterli alle strette. Se riescono a superarla senza problemi, probabilmente siete stati troppo indulgenti.

Utilizzate eventuali fallimenti dei PG per costringere il gruppo a ritirarsi in posizioni sempre più svantaggiose, o per infliggere loro Aspetti come *Tagliati Fuori*; *Le Munizioni Scarseggiano* o *Equipaggiamento Danneggiato*. Se un PG o

un PNG viene messo fuori combattimento, potreste far sì che venga fatto prigioniero dagli avversari e trascinato nel loro nido; o che cominci a mostrare i sintomi della loro tremenda infezione.

Se invece vedete che il combattimento si protrae troppo e gli avversari non si trovano chiaramente in posizione di vantaggio, considerate l'idea di concedere e farli ritirare. In questo modo metterete da parte un bel gruzzolo di Punti Fato e eviterete di spezzare il ritmo serrato.

FUBAR

A questo punto, i marines avranno sicuramente capito di essersi cacciati in un bel casino, e probabilmente staranno pensando ad un modo per affrontare le conseguenze dell'ultimo scontro.

Forse sono interessati al mistero che avvolge il loro nuovo nemico, o magari vogliono solamente trovare un modo per lasciare il pianeta il più presto possibile.

Non lasciateli tirare il fiato. Questo è il momento di trasformare una situazione difficile in un vero e proprio inferno.

Portate in gioco il Problema Incombente del pianeta: improvvisamente si scatena una tempesta di sabbia devastante; il terreno comincia a tremare violentemente; i crateri vulcanici eruttano...

Potete gestire questo nuovo pericolo in molti modi, ma quello suggerito è una Sfida (o anche una Competizione, nel caso in cui, per esempio, i marines siano stati messi in fuga!): come sempre descrivete il problema, chiedete ai giocatori come intendono affrontarlo, e stabilite le varie fasi della Sfida.

Cercate di calibrare la difficoltà dei test da effettuare in base alle risorse in mano ai PG. Se sono ancora pieni di Punti Fato, impostate le difficoltà sull'Ottimo o Eccellente. Se invece ne hanno pochi o nessuno, tenete le difficoltà basse e provate a Tentare gli Aspetti dei PG con meno Punti Fato per dare loro un'opportunità di recuperarne.

In tutto questo, la Minaccia non se ne starà certamente con le mani in mano! Lasciate che i PG vedano i loro avversari portare avanti i loro terribili piani per l'annientamento o l'assimiliazione della Galassia.

Cosa intendono fare a proposito i prodi marines? Cercheranno di fermarli ad ogni costo? Proveranno a chiamare rinforzi? Tenteranno di scorprie qualcosa di più su di loro? O fuggiranno per salvarsi la pelle?

Questa parte è completamente libera e può svilupparsi come preferite. Lasciate che siano i PG, da veri protagonisti, a decidere che strada far prendere alla vostra storia.

GRAN FINALE

Quando pensate di aver raggiunto un punto di svolta, o quando i nemici e le sfide da lanciare contro ai PG cominciano a scarseggiare, è l'ora di concludere in bellezza.

Costruite la scena risolutiva sulla base delle precedenti azioni dei marines. Se si sono lanciati all'assalto della Minaccia, lo scontro finale probabilmente si terrà nel cuore della base nemica; se stavano fuggendo, si trasformerà in un ultimo inseguimento disperato; e così via.

Per quest'ultima fase, utilizzate come avversari il Boss descritto qui sotto, più un Branco di Assalitori ogni 2 PG.

Ricordatevi di inserire anche degli Aspetti di Situazione consoni alla battaglia.

Lo scontro è impari, e se i marines lo affrontano senza pensare è probabile che vengano sconfitti.

La chiave per uscirne vincitori è ovviamente scoprire la *Vulnerabilità Segreta* del Boss ed utilizzarla contro di esso.

A questo proposito, eventuali indizi sulla natura della Minaccia raccolti dai PG durante l'avventura potrebbero rivelarsi di vitale importanza o addirittura diminuire drasticamente la difficoltà dell'incontro.

Anche se i marines non hanno fatto alcuna indagine prima di arrivare a questo punto, potrebbero comunque individuare il punto debole del boss, seppur con maggiore difficoltà.

Individuare la vulnerabilità richiede un'azione appropriata e un test di Creare un Vantaggio contro l'Approccio Elusivo del Boss (+4).

Boss

Manifestazione Vivente della Minaccia Intergalattica; Quasi Immortale; Nessun Riposo, Nessun Compromesso, Nessuna Resa

Approcci: Attento +5, Ingegnoso +5, Appariscente +6, Energico +6, Rapido +4, Elusivo +4

Stress: 4 più due Conseguenze Lievi, una Moderata e una Grave

Talenti:

- Siccome **I miei Servitori sono Legioni**, all'inizio di ogni turno metto in gioco un *Misterioso Gregario Senza Volto*.
- Dato che **Trascendo le Leggi dell'Universo**, alla fine di ogni turno posso liberare la mia casella di Stress occupata più alta o eliminare una delle Conseguenze che ho subito.
- Siccome ho una **Vulnerabilità Segreta**, se viene utilizzata contro di me, perdo il Talento "**Trascendo le Leggi dell'Universo**" e tutti i miei Approcci calano di un punto.

CONCLUSIONE

Se i marines emergono vittoriosi dall'ultimo scontro, la Minaccia viene definitivamente respinta, e l'umanità può tirare un sospiro di sollievo.

I PG sono senza ombra di dubbio gli eroi del giorno, e dovrebbero ricevere il riconoscimento che si sono guadagnati. Forse, per qualche tempo, potranno godersi un po' di meritato riposo.

Ma forse non per sempre. Tracce della Minaccia potrebbero comparire su qualche altro pianeta; o qualcuno potrebbe rinvenire dei misteriosi artefatti

abbandonati sul luogo della missione; o parlare di strani collegamenti fra le ultime scoperte tecnologiche e la natura stessa della Minaccia.

E allora i marines saranno chiamati nuovamente in azione, per fronteggiare ancora una volta il loro antico nemico.

Se, invece, i PG sono stati sconfitti, l'esito dell'avventura sarà ben diverso. Forse la squadra potrà riuscire a salvarsi per il rotto della cuffia. O deciderà di sacrificarsi per rallentare l'avanzare della Minaccia.

In ogni caso è chiaro che il nemico è tutt'altro che sconfitto, e che presto riverserà la sua malvagità nell'intero Universo, a meno che qualcuno non riesca a fermarlo prima...

AVVERSARI

Gregari

Misteriosi Gregari Senza Volto

Prime avvisaglie di una minaccia molto peggiore, (secondo aspetto)

Capace (+2) in: Combattere in Gruppo

Incapace (-2) in: Agire Individualmente

Stress: nessuno (il primo colpo a segno li mette fuori combattimento)

Branco di Assalitori

Frenesia Insensata, Orda Devastatrice

Capace (+2) in: Accerchiare; Fare a Pezzi

Incapace (-2) in: Pensare; Prestare Attenzione

Stress: 2 (4 Assalitori)

Capobranco

Frenesia Controllata, Più Duro di Quanto Sembri

Capace (+2) in: Condurre il Branco; Fare a Pezzi

Incapace (-2) in: Combattere a Distanza

Stress: 2

Cacciatore Furtivo

Rapido e Silenzioso, Sensi Ipersviluppati

Capace (+2) in: Tendere Agguati; Sparire in luoghi Angusti

Incapace (-2) in: Combattere in Campo Aperto

Stress: 1

Singoli

Combattente Elite

Assaltatore Evoluto Indipendente, Nato Per Uccidere

Approcci: Attento +1, Ingegnoso +1, Apparisciente +2, Energico +2, Rapido +3, Elusivo +0

Stress: 3

Talenti: Siccome sono un **Guerriero Letale**, guadagno un +2 quando Creo Ingegnosamente un Vantaggio volto a danneggiare le armi o le difese dei miei avversari.

Artigliere

Mira Infallibile, Mutazione Instabile

Approcci: Attento +3, Ingegnoso +1, Appariscente +0, Energico +1, Rapido +2, Elusivo +2

Stress: 3

Talenti: Siccome sono armato di **Artiglieria Pesante**, quando compio un Attacco a distanza, posso spendere un punto Fato per creare un Aspetto di Situazione (come *Zona Contaminata* o *In Fiamme*) e guadagnarne un'Invocazione gratuita, in aggiunta agli effetti dell'Attacco.

Tank

Gigantesco Colosso Corazzato, Inarrestabile Macchina da Guerra; Arsenale Vivente

Approcci: Attento +2, Ingegnoso +1, Appariscente +3, Energico +4, Rapido +1, Elusivo +0

Stress: 3, 1 Conseguenza Lieve, 1 Conseguenza Moderata

Talenti: Siccome posso emettere un **Raggio Devastante**, guadagno un +2 quando compio un Attacco a distanza in modo Appariscente.

Dato che ho una **Corazza Impenetrabile**, guadagno un +2 quando mi Difendo Energicamente dagli attacchi di armi convenzionali.

CAPT. DWAYNE HICKS

Concetto Base: Capitano della Squadra

Problema: I miei fallimenti mi perseguitano

Altri Aspetti: Esperto Stratega; Ho visto di Peggio; Presenza Ispiratrice

APPROCCI

Attento: +2

Ingegnoso: +2

Appariscente: +3

Energico: +1

Rapido: +1

Elusivo: +0

TALENTI

- Siccome sono un **Faro di Speranza** per i miei compagni, guadagno un +2 quando creo un Vantaggio in maniera Appariscente in combattimento se il nostro gruppo è circondato o in inferiorità numerica.
- Dato che indosso un **Esoscheletro Potenziato MK-3000**, guadagno un +2 quando mi Difendo Energicamente da un attacco in battaglia.
- Siccome **L'avevo Previsto**, una volta per sessione posso spendere un punto Fato per ridirigere un singolo attacco di un avversario contro un bersaglio a mia scelta che si trova nella stessa Zona del bersaglio originale.

STRESS □□□

CONSEGUENZE

Lieve (2):

Moderata (4):

Grave (6):

RECUPERO: 3

Concetto Base: Combattente Veterana

Problema: Frenesia da Battaglia

Altri Aspetti: Caricaaaaa!; Spirito di Squadra; Armata fino ai Denti

APPROCCI

Attento: +2

Ingegnoso: +0

Appariscente: +2

Energico: +3

Rapido: +1

Elusivo: +1

TALENTI

- Siccome porto con me delle **Granate Tattiche**, una volta a sessione posso trattare un mio attacco Energico come un attacco ad Area, che colpisce tutti i nemici nella mia Zona o in una Zona adiacente.
- Siccome sono **Inarrestabile**, guadagno un +2 quando mi Difendo in maniera Appariscente in battaglia, se sto avanzando contro i miei nemici.
- Siccome sono sempre il **Primo a Sfondare**, guadagno un +2 per Superare gli Ostacoli quando assalto Rapidamente delle postazioni difensive nemiche.

STRESS □□□

CONSEGUENZE

Lieve (2):

Moderata (4):

Grave (6):

RECUPERO: 3

MODELLO BISHOS

Concetto Base: Androide Infiltratore di Ultima Generazione

Problema: Nessuno si fida di un Androide

Altri Aspetti: Come un'Ombra; Riflessi Inumani; Imperturbabile

APPROCCI

Attento: +2

Ingegnoso: +1

Appariscente: +1

Energico: +0

Rapido: +2

Elusivo: +3

TALENTI

- Siccome ho un **Corpo Meccanico**, una volta per sessione posso ignorare completamente il danno proveniente da un singolo attacco.
- Grazie al mio **Software di Mira Automatica** integrato, guadagno un +2 quando Creo un Vantaggio in modo Ingegnoso individuando i punti deboli di strutture ed avversari.
- Grazie alla mia **Mimetizzazione Termo-ottica**, guadagno un +2 quando Attacco Elusivamente un nemico ignaro della mia presenza.

STRESS □□□

CONSEGUENZE

Lieve (2):

Moderata (4):

Grave (6):

RECUPERO: 3

SGT. WILLIAM HUDSON

Concetto Base: Sergente Geniere Tecnico

Problema: Le vecchie ferite si fanno sentire

Altri Aspetti: Lo Posso Aggiustare. Credo...; Arti Cibernetici; Mai Disarmato

APPROCCI

Attento: +2

Ingegnoso: +3

Appariscente: +1

Energico: +1

Rapido: +2

Elusivo: +0

TALENTI

- Dato che porto con me i miei **Proiettili a Penetrazione Speciale**, guadagno un +2 quando Attacco in maniera Attenta i nemici in armatura.
- Siccome sono un **Genio dell'Elettronica**, guadagno un +2 quando cerco di riparare o manomettere Attentamente ordigni e macchinari tecnologici.
- Grazie al mio **Jetpack Sperimentale**, una volta a sessione posso raggiungere un qualsiasi luogo sul pianeta, a patto che sia possibile arrivarci volando.

STRESS □□□

CONSEGUENZE

Lieve (2):

Moderata (4):

Grave (6):

RECUPERO: 3

MARK DRAKE

Concetto Base: Promettente Recluta alla Prima Missione

Problema: Falsa Sicurezza

Altri Aspetti: Dimostrerò a Tutti il mio Valore; Nessuno Resta Indietro; Non Posso Morire Qui!

APPROCCI

Attento: +0

Ingegnoso: +1

Appariscente: +2

Energico: +2

Rapido: +3

Elusivo: +1

TALENTI

- Siccome sono armato di **Lanciafiamme**, guadagno un +2 quando attacco in maniera Appariscente i bersagli infiammabili.
- Dato che prima di partire mi sono **Preparato ad Ogni Evenienza**, una volta per sessione posso dichiarare di avere con me uno speciale pezzo di equipaggiamento che nega un singolo Aspetto di Situazione.
- Siccome ho memorizzato il **Manuale Tattico della Fanteria Spaziale**, guadagno un +2 per Superare un Ostacolo in maniera Ingegnosa recitando una soluzione presa dal Manuale.

STRESS □□□

CONSEGUENZE

Lieve (2):

Moderata (4):

Grave (6):

RECUPERO: 3