

Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivista con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA, LONDRA A VAPORE E SCHIANTO:

VA IN CERCA DI GUAI (*Manuale di Gioco* pagina 71)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Guarire (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Rissaiolo (già indicato in attacchi in mischia); trattare ferite (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro appropriato alla ricorsione
Trench imbottito/Plastipelle su Ruk (+1 all'Armatura)
Registratore vocale
Kit di pronto soccorso
Coltellino multi uso
Smartphone (ombelicale su Ruk; no su Londra a Vapore)
\$400 (su Londra a Vapore, £40; su Ruk, 40 bit)

ATTACCHI:

Pugno [-1 grado alla difficoltà]; Danno 3
Coltello [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 3
Scalpello [arma media]; Danno 5
Pistola (pistola a spine su Ruk) [arma media]; Danno 4

FOCUS RUK:

COMBATTE ALIENI (*Rivelazioni Anomale* pagina 7)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Bersaglio alieno (facoltà)

EQUIPAGGIAMENTO:

Tuta spaziale (+1 all'Armatura)
Indumenti comodi
Album di disegni sugli alieni
Olotablet
L'occhio di un alieno appeso ad un ciondolo
100 crediti

ATTACCHI:

Arma laser [arma pesante]; Danno 6
Frusta elettrica [arma media, -1 grado alla difficoltà];
Danno 2

FOCUS ARDEYN:

STERMINA DRAGHI (*Manuale di Gioco* pagina 69)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Conoscenza dei draghi (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Conoscenza dei draghi (già indicato nelle abilità); Flagello dei draghi (già indicato in Attacchi); Spada ammazza-draghi

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ardeyn
Cotta di maglia (+2 all'Armatura)
Kit dell'esploratore
600 corone

ATTACCHI:

Talwar [spadone, arma pesante]; Danno 7
Arco [arma media]; Danno 5
(+3 danni contro creature grandi più del doppio di te)

FOCUS DESOLAZIONE DEI CANNIBALI:

REGENERA TESSUTI (*Manuale di Gioco* pagina 64)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Rigenerazione (1 punto Intelletto)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro delle Desolazioni, tatuaggi, piercing
Giubbotto di pelle (+1 all'Armatura)
Dispositivo di riproduzione musicale alimentato a energia solare
5 giorni di razioni
100 proiettili (valuta e munizioni)

ATTACCHI:

Shotgun [arma pesante, gittata ravvicinata]; Danno 6

THE STRANGE

L'ANOMALIA

Kevin Chancellor

È UN/A **Paradox** **Scettico** CHE

SU

VIGORE		PRONTEZZA		INTELLETTO	
8	0	8	0	20	1
RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE

ABILITÀ	A	S	I
Identificare	X		
Psicologia	X		
Smascherare bugie, illusioni, ecc.	X		
Conoscenza dell'Anomalia	X		
+ abilità del focus attivo, se presenti			

CAPACITÀ
Pratico con le Armi Leggere (facoltà)
Eccezione (1 punto Intelletto)
Mente protetta (facoltà)
Traslazione
da Scettico (manuale di gioco pagina 42):
Riflessivo (già indicato nelle Riserve)
Addestramento dello Scettico (già indicato nelle abilità)
+ capacità del focus attivo, se presenti

ATTACCHI	M	D
Aggiungi dal focus attivo equipaggiamento o capacità		

RANGO	TENACIA	PE
1	1	

TIRI DI RECUPERO	TRACCIA DEL DANNO
1D6+ 1 ☐ 1 AZIONE ☐ 1 ORA ☐ 10 MIN ☐ 1 GIORNO	☐ INDEBOLITO ☐ DEBILITATO +1 costo per livello di Tenacia Ignora effetti minori e maggiori In combattimento con tiri da 17 a 20 infligge solo +1 danno Può muoversi solo a distanza ravvicinata Se la riserva di Prontezza è pari a 0 non può muoversi

CRYPTO
Perforatore (livello 4, modulo): l'arma leggera (o munizione sparata da un'arma) a cui il congegno è attaccato ignora l'Armatura per 1 ora.
Curativo (livello 5, pillola): fa recuperare 5 punti nella Riserva di Vigore.
Collante (livello 7, tubo con colla): crea un legame solido di livello 7 tra due oggetti.
3
LIMITE

EQUIPAGGIAMENTO	
Aggiungi dal focus attivo	
ARMATURA	DENARO

BACKGROUND E CONNESSIONI
Stavi conducendo un esperimento nel tuo garage, quando è esploso tutto. La casa è andata distrutta dall'incendio e nel disastro alcuni familiari sono morti. Ti sei unito alle forze militari, ma quell'incubo ti perseguita.
Connessioni
Quando eri militare, quel bastardo di Léopold ti ha ferito con un coltello lanciato durante le prove. È stato segnalato come un incidente, ma ti sei sempre chiesto se lo fosse davvero. La cicatrice che hai sul viso non ti fa dimenticare. Alcune persone dicono che ti fa sembrare pericoloso. Sei rimasto in contatto con Yuki Kobayashi perché ti ha chiesto di creare un dispositivo in grado di aprire qualsiasi lucchetto con chiave magnetica. Dopo aver consegnato l'oggetto, ti sei sentito in colpa che lo avrebbe usato per fini illeciti e ha interrotto i contatti, fino a poco tempo fa.
Legame all'Avventura Iniziale
Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivisto con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA, SCHIANTO E LONDRA A VAPORE:

CONDUCE ESPERIMENTI BIZZARRI (*Manuale di Gioco* pagina 47)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Ingegneria (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Analisi di laboratorio (3 punti Intelletto); Scienziato (già indiato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro appropriato alla ricorsione (su Schianto, aggiungere una tuta spaziale, +1 all'Armatura, sottrarre 2 a Prontezza)

Computer portatile (su Londra a Vapore, un congegno diverso portatile)

Kit scientifico da campo

Set di attrezzi

\$900 (su Londra a Vapore, £90; su Schianto, 90 crediti)

ATTACCHI:

Pistola (pistola laser su Schianto)[arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

FOCUS RUK:

COMPIE METAMORFOSI (*Manuale di Gioco* pagina 45)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Crisalide da battaglia (2 punti Intelletto); Abile con gli attacchi da crisalide (facoltà)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ruk

Ombelicale

70 bit

ATTACCHI:

Spara-aculei [-1 grado alla difficoltà]; Danno 2

Attacco da crisalide; Danno 4

FOCUS ARDEYN:

GOVERNA I MORTI (*Manuale di Gioco* pagina 52)

RISERVA DI PRONTEZZA: Sottrarre 2

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Interpellare gli spiriti (2 punti Intelletto)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ardeyn

Corpetto di cuoio (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non abituato all'armatura; già indicato in Riserva di Prontezza)

Kit dell'esploratore

Incenso e 10 fiammiferi

400 corone

ATTACCHI:

Falcetto [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

FOCUS DESOLAZIONE DEI CANNIBALI:

BRANDISCE DUE ARMI (*Manuale di Gioco* pagina 43)

RISERVA DI PRONTEZZA: Sottrarre 2

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Stile a due armi leggere (facoltà)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro delle Desolazioni, tatuaggi, piercing

Corpetto di cuoio recuperato (+1 all'Armatura; riduce la Prontezza di 2 perchè non abituato all'armatura; già indicato in Riserva di Prontezza)

ATTACCHI:

Pistola [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

Pistola [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2 (attacca con entrambe le pistole in una sola azione)

Léopold Watson

È UN/A **Vector** **Irruento** CHE

SU

RANGO

1

TENACIA

1

PE

VIGORE

11 **1**

RISERVA ATTITUDINE

PRONTEZZA

16 **1**

RISERVA ATTITUDINE

INTELLETTO

9 **0**

RISERVA ATTITUDINE

ABILITÀ A = ADDESTRATO, S = SPECIALIZZATO, I = INABILITÀ

	A	S	I
Equilibrio	X		
Scalare	X		
Iniziativa	X		
Ignorare paura	X		
difesa di Prontezza (senza armatura)	X		
+ abilità del focus attivo, se presenti			

CAPACITÀ

Pratico con tutte le armi (facoltà)
Abituato alle armature (facoltà)
Perforare (1 punto Prontezza)
Traslazione
da Irruento (manuale di gioco pagina 41):
Energico (già indicato nelle Riserve)
Audace (già indicato nelle abilità)
+ capacità del focus attivo, se presenti

ATTACCHI M D

Aggiungi dal focus attivo equipaggiamento o capacità

TIRI DI RECUPERO

1D6+ **1**

☐ 1 AZIONE ☐ 1 ORA

☐ 10 MIN ☐ 1 GIORNO

TRACCIA DEL DANNO

☐ INDEBOLITO ☐ DEBILITATO

+1 costo per livello di Tenacia
Ignora effetti minori e maggiori
In combattimento con tiri da 17 a 20 infligge solo +1 danno

Può muoversi solo a distanza ravvicinata
Se la riserva di Prontezza è pari a 0 non può muoversi

CRYPTO

Induttore di torpore (livello 6, taser): gli attacchi di contatto addormentano la vittima per 10 minuti o finché non viene svegliata da un'azione violenta o da un rumore forte.

Munizioni anomale (livello 5, caricatore): per 1 ora, ogni attacco con armi da fuoco infligge 3 danni da acido addizionali.

2

LIMITE

EQUIPAGGIAMENTO

Aggiungi dal focus attivo

ARMATURA **DENARO**

BACKGROUND E CONNESSIONI

Tua sorella è la solista di una band molto popolare. Non sei un cantante così male e talvolta lei ti chiama durante uno dei suoi tour come vocalist. A volte, i fan ti riconoscono.

Connessioni

Quando hai incontrato Padma Ananda per la prima volta, adorava davvero come cantavi e ti chiedeva di farlo per lei e per gli altri dell'unità militare in cui eravate arruolati. Durante una esercitazione nell'unità militare in cui prestavi servizio, hai ferito Kevin Chancellor con un coltello. Ne porta ancora i segni sul volto.

Legame all'Avventura Iniziale

Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivisto con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA E LONDRA A VAPORE:

RISOLVE MISTERI (*Manuale di Gioco* pagina 65)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Percezione (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Investigatore; Segugio (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro appropriato alla ricorsione

Trench imbottito (+1 all'Armatura)

Smarphone (su Londra a Vapore un megafono)

Torcia elettrica

Computel portatile (su Londra a Vapore, un dispositivo diverso portatile)

Coltello multi uso

\$300 (su Londra a Vapore, £30)

ATTACCHI:

Coltello [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

Pistola [arma media]; Danno 4

FOCUS RUK E SCHIANTO:

SI INFILTRA (*Manuale di Gioco* pagina 68)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Furtività (facoltà)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro appropriato alla ricorsione

Plastipelle su Ruk/tuta spaziale su Schianto (+1 all'Armatura)

Ombelicale

Borsa di attrezzi leggeri

50 bit (su Schianto, 50 crediti)

ATTACCHI:

Lancia [arma media]; Danno 4

Pistola spara-aculei [arma media]; Danno 4

FOCUS ARDEYN:

HA CON SÈ UNA FARETRA (*Manuale di Gioco* pagina 55)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Fabbricare frecce (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Arciere (facoltà);
Fabbricare frecce (facoltà) (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ardeyn

Corpetto di cuoio (+1 all'Armatura)

24 frecce

Kit dell'esploratore

Attrezzi da artigiano

400 corone

ATTACCHI:

Arco [arma media]; Danno 4

Coltello [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

FOCUS DESOLAZIONE DEI CANNIBALI:

GUIDA SPERICOLATO (*Rivelazioni Anomale* pagina 8)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Guidare auto, camion o motociclette (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Pilota (facoltà) (già indicato nelle abilità); Guidare al limite (facoltà)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro delle Desolazioni, tatuaggi, piercing

Corpetto di cuoio recuperato (+1 all'Armatura)

Borraccia (1 giorno di acqua)

Accesso ad un veicolo che è possibile guidare, con l'approvazione del GM

90 proiettili (valuta e munizioni)

ATTACCHI:

Pistola [arma media]; Danno 4

Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivisto con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA, DESOLAZIONE DEI CANNIBALI E SCHIANTO:GUIDA GLI ALTRI (*Manuale di Gioco* pagina 53)**AGGIUNGI ALLE ABILITÀ:** Interazioni sociali (A)**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Ascendente spontaneo (già indicato nelle abilità); Saggio consiglio (1 Punto Intelletto)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro elegante appropriato alla ricorsione
 Computer portatile (dispositivo olografico su Schianto; alimentato a energia solare nelle Desolazione dei cannibali)
 Smartphone (solo sulla Terra)
 Tuta spaziale (solo su Schianto)
 \$1.500 (150 crediti su Schianto; 50 proiettili nelle Desolazione dei cannibali)

ATTACCHI:

Pistola [arma media]; Danno 4 (Terra e Schianto)
 Arma ad asta [arma media]; Danno 4 (Desolazione dei cannibali)

FOCUS LONDRA A VAPORE:INDOSSA UN'ARMATURA A VAPORE (*Rivelazioni Anonale* pagina 9)**AGGIUNGI ALL'ATTITUDINE DI VIGORE:** +1**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Armatura a vapore (già indicato in Equipaggiamento e Attacchi); Funzione di Assistenza Attiva (già indicato nell'Attitudine di Vigore); addestrato nell'uso dei guanti rinforzati come se fossero un'arma media (già indicato in Attacchi)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Armatura a vapore (+2 all'Armatura; nessuna penalità all'Armatura)
 Vestiaro appropriato su Londra a Vapore
 Set di attrezzi
 Debito di £20

ATTACCHI:

Guanto rinforzato; Danno 4

FOCUS ARDEYN:È DI LIGNAGGIO QEPHILIM (COMMERCIO) (*Manuale di Gioco* pagina 49)**AGGIUNGI ALLE ABILITÀ:** Ingannare (A); Intimidire (A diventa S); Persuasione (A); compiti relativi a commerciare e barattare (A); sapere qephilim (A)**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Consanguineità: Commercio (già indicato nelle abilità); Sapere qephilim (già indicato nelle abilità); aura ancestrale (facoltà)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro di Ardeyn
 Veste di mamifattura qephilim (+1 all'Armatura; nessuna penalità all'Armatura)
 Scudo (concede vantaggio alla difesa di Prontezza)
 Reliquia qephilim a forma di moneta
 Kit dell'esploratore
 400 corone

ATTACCHI:

Bastone ferrato [arma media]; Danno 4

FOCUS RUK:SI ADATTA A QUALSIASI AMBIENTE (*Manuale di Gioco* pagina 66)**RISERVA DI PRONTEZZA:** sottrarre 2 punti**AGGIUNGI AI TIRI DI RECUPERO:** +1**AGGIUNGI ALL'ARMATURA:** +1 (si applica a tutti gli Attacchi)**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Guarirsi (già indicato nei tiri di recupero; Difendersi (già indicato in Armatura)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro di Ruk
 Seconda pelle (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non sei abituato all'Armatura; già indicato nella Riserva di Prontezza)
 Borsa di attrezzi leggeri
 Respiratore
 Ombelicale
 50 bit

ATTACCHI:

Pistola a spine; Danno 4

THE STRANGE

L'ANOMALIA

Padma Ananda

È UN/A **Paradox** **Attrante** CHE

SU

VIGORE		PRONTEZZA		INTELLETTO	
9	0	11	0	16	1
RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE

ABILITÀ	A	S	I
Usare computer	X		
Resistere a persuasione o seduzione	X		
Interagire piacevolmente con gli altri	X		
Conoscenza dell'Anomalia	X		
+ abilità del focus attivo, se presenti			

CAPACITÀ
Pratico con le armi leggere (facoltà)
Far levitare (2+ Punti Intelletto)
Premonizione (2 Punti Intelletto)
Translazione
da Attrante (manuale di gioco pagina 40):
Resistente al fascino (già indicato nelle abilità)
Carismatico (già indicato nelle Riserve)
Piacevole (già indicato nelle abilità)
+ capacità del focus attivo, se presenti

ATTACCHI	M	D
Aggiungi dal focus attivo equipaggiamento o capacità		

RANGO	TENACIA	PE
1	1	

TIRI DI RECUPERO	TRACCIA DEL DANNO
1D6+ 1 ☐ 1 AZIONE ☐ 1 ORA ☐ 10 MIN ☐ 1 GIORNO	☐ INDEBOLITO ☐ DEBILITATO +1 costo per livello di Tenacia Ignora effetti minori e maggiori In combattimento con tiri da 17 a 20 infligge solo +1 danno Può muoversi solo a distanza ravvicinata Se la riserva di Pron-tezza è pari a 0 non può muoversi

CRYPTO
Proiettore di campo (livello 4, fibbia): conferisce +1 all'Armatura per 1 ora.
Antidoto (livello 5, grossa pillola): mette fine ad un effetto di avve-lenamento, paralisi o malattia.
Invertitore di gravità (livello 6, sfera di ceramica): la gravità si in-verte per 1 minuto in un diametro a breve distanza attorno alla sfe-rea, escludendo un diametro a distanza ravvicinata attorno alla sfera. La sfera può essere mossa.
3
LIMITE

EQUIPAGGIAMENTO	
Aggiungi dal focus attivo	
ARMATURA	DENARO

BACKGROUND E CONNESSIONI
Hai lavorato per un famoso sensitivo, ma ti cacciato quando ha capito che le tue capacità erano reali, al contrario dei suoi trucchi. Quindi ti sei unita ai reparti militari.
Connessioni Quando prestavate servizio insieme, amavi sentire cantare Léopold Watson e ti piacerebbe molto ascoltarlo di nuovo. Hai predetto la fortuna di Camille Va-lentine dieci anni fa dicendole che sarebbe morta in modo orribile. Non ti ha creduto, ma sai che la sua morte è più vicina che mai. (Quello che non le hai mai detto è che l'unico modo in cui la morte non la toccherà è se ti sacrifierai tu al suo posto.)
Legame all'Avventura Iniziale Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivisto con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA, LONDRA A VAPORE E RUK:**INTRATTIENE** (*Manuale di Gioco* pagina 58)**AGGIUNGI ALLE ABILITÀ:** Interazioni sociali piacevoli (A diventa S)**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Frivolezza (in parte già indicato nelle abilità)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro elegante appropriato alla ricorsione
 Smartphone (ombelicale su Ruk; togliere su Londra a Vapore)
 Flauto (flauto a vapore su Londra a Vapore)
 Temperino
 \$300 (£30 su Londra a Vapore; 30 bit su Ruk)

ATTACCHI:

Coltello [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2
 Pistola (spara aculei su Ruk) [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

FOCUS SCHIANTO:**HA IL PORTO D'ARMI** (*Manuale di Gioco* pagina 56)**RISERVA DI PRONTEZZA:** sottrarre 2**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Abile con le pistole (facoltà); Tiratore (già indicato in Attacchi)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Tuta spaziale (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non sei abituato all'Armatura; già indicato nella Riserva di Prontezza)
 Indumenti comodi
 Olotablet
 80 crediti

ATTACCHI:

Pistola laser [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 3
 Pistola laser [arma pesante]; Danno 7

FOCUS ARDEYN:**È DI LIGNAGGIO QEPHILIM (SILENZIO)** (*Manuale di Gioco* pagina 49)**AGGIUNGI ALLE ABILITÀ:** Percezione (A); Iniziativa (A); Furtività (A); Conoscenza Qephilim (A)**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Consanguineità: Silenzio (già indicato nelle abilità); Sapere qephilim (già indicato nelle abilità); Aura ancestrale (facoltà)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro di Ardeyn
 Veste di manifattura qephilim (+1 all'Armatura; nessuna penalità all'Armatura)
 Scudo (concede vantaggio alla difesa di Prontezza)
 Reliquia quephilim a forma di occhio
 Kit dell'esploratore
 400 corone

ATTACCHI:

Balestra [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

FOCUS DESOLAZIONE DEI CANNIBALI:**HA ARMI INTEGRATE** (*Manuale di Gioco* pagina 54)**RISERVA DI PRONTEZZA:** sottrarre 2**AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ:** Arma integrata (in parte già indicato in Attacchi); Abile con le armi integrate (facoltà)**EQUIPAGGIAMENTO:**

Vestiaro delle Desolazioni, tatuaggi, piercing
 Giubbotto lungo di pelle (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non sei abituato all'Armatura; già indicato nella Riserva di Prontezza)
 Dispositivo di riproduzione musicale alimentato a gas
 180 proiettili (valuta e munizioni)

ATTACCHI:

Fucile integrato; Danno 7

Una volta facevi parte di un progetto militare segreto che indagava sulle abilità paranormali, ma che si è sciolto molto tempo fa. Alcuni mesi fa, ti sei rivisto con alcuni amici della vecchia unità. Ora tu e i tuoi amici siete stati reclutati dalla Fondazione, un'organizzazione che protegge la Terra dall'Anomalia.

FOCUS TERRA, LONDRA A VAPORE E SCHIANTO:**MANIPOLA IL SISTEMA** (*Manuale di Gioco* pagina 59)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Programmazione informatica (A) (su Londra a Vapore, questa abilità si applica alla programmazione di macchina a vapore e motori)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Hacking impossibile (3 Punti Intelletto); Programmazione informatica (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro appropriato alla ricorsione (su Schianto, aggiungere una tuta spaziale, +1 all'Armatura, sottrarre 2 dalla Prontezza)

Computer portatile (su Londra a Vapore, un congegno diverso portatile)

Smartphone (togliere su Londra a Vapore)

Portachiavi elettronico

\$500 (su Londra a Vapore, £50; su Schianto, 50 crediti)

ATTACCHI:

Pistola [arma media]; Danno 4

FOCUS RUK:**ELABORA INFORMAZIONI** (*Manuale di Gioco* pagina 51)

RISERVA DI INTELLETTTO: aggiungere 4 punti

RISERVA DI PRONTEZZA: sottrarre 2 punti

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Ricercare nell'Omni-Eco (A); Geografia di Ruk (A); Ingegneria del microbioma (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Capacità di archiviazione (già indicato nelle Riserve); Archivio vivente (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ruk

Plastipelle (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non sei abituato all'Armatura; già indicato nella Riserva di Prontezza)

kit di guarigione

Ombelicale

50 bit

ATTACCHI:

Spara aculei [arma media]; Danno 4

FOCUS ARDEYN:**PRATICA LA MAGIA DELLE ANIME** (*Manuale di Gioco* pagina 62)

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Difesa di Intelletto (A); Difesa di Vigore (A)

AGGIUNGI ALL'ARMATURA : +1

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Filatterio (già indicato nelle abilità e in Armatura)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro di Ardeyn

Kit dell'esploratore

Filatterio (amuleto)

6 anelli incastonati di gemme semipreziose

100 corone

ATTACCHI:

Balestra [arma media]; Danno 4

FOCUS DESOLAZIONE DEI CANNIBALI:**RISOLVE MISTERI** (*Manuale di Gioco* pagina 65)

RISERVA DI PRONTEZZA: sottrarre 2 punti

AGGIUNGI ALLE ABILITÀ: Percezione (A)

AGGIUNGI ALLE CAPACITÀ: Investigatore; Segugio (già indicato nelle abilità)

EQUIPAGGIAMENTO:

Vestiaro delle Desolazioni, tatuaggi, piercing

Giubbotto lungo di pelle (+1 all'Armatura; ridurre la Prontezza di 2 perchè non sei abituato all'Armatura; già indicato nella Riserva di Prontezza)

Computer portatile ad energia solare

Torcia elettrica ad energia solare

Coltello multi uso

100 proiettili (valuta e munizioni)

ATTACCHI:

Pistola [arma leggera, -1 grado alla difficoltà]; Danno 2

Chiave giratubi di 90 cm; Danno 4