



CIMICE, SORVEGLIANZA: un tempo eri il fiore all'occhiello del tuo reparto, la regina delle intercettazioni ambientali, con l'orecchio sempre teso a captare qualcosa che non avresti dovuto sentire. Hai trascritto così tante conversazioni scottanti da poter ricattare tutta Villamara. Non ti immaginavi però che un giorno saresti stata tu quella sorvegliata.

RISCATTO

TRAUMA

STILI Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONTROMISURA Scegli una contromisura.

- DRONE DI SORVEGLIANZA
- MESMERIZER
- DISTURBATORE SONICO

DOTAZIONE

Segna un uso quando ricorri a **EQUIPAGGIAMENTO**, **CRIFONONO**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE Spendi punti anomalia per attivare.

- COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.
- RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.

- ABBIAMO TUTTI UN SEGRETO!** Svela un segreto su una persona e usalo per estorcere informazioni o per ricattare.
- BECCATO!** Usa le tue conoscenze di sorveglianza per stabilire l'esatta posizione di un bersaglio.
- INFILTRAZIONE!** Usa le tue tecniche di elusione per bypassare qualsiasi forma di sorveglianza.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



Sei KO, esci di scena.



Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.

RAID, DISINFESTAZIONE: bonificare per te non è mai stato un problema, specie da quando il tuo ex capo reparto ha dato il via libera all'attrezzatura pesante: lanciafiamme, nebulizzatori ad alta pressione, pesticidi non conformi alle direttive europee. Ma si sa come va a finire quando giochi col fuoco: prima o poi ti bruci.

RISCATTO _____

TRAUMA _____

STILI *Distribuisci 6 punti tra gli stili.*

SCAVEZZACOLLO:

SANGUEFREDDO:

TESTAGROSSA:

LINGUALUNGA:

CONTROMISURA *Scegli una contromisura.*

LANCIAFIAMME

NEBULIZZATORE

FUMOGENI STORDENTI

DOTAZIONE

Segna un uso quando ricorri a EQUIPAGGIAMENTO, CRIPTOFONO, RICORDI per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE *Spendi punti anomalia per attivare.*

COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.

STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.

RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.

BRUTTA CICATRICE: mostra una cicatrice e racconta un aneddoto su come te la sei procurata per intimidire qualcuno.

PIROMANIA PORTAMI VIA: provoca un incendio con qualunque cosa hai a disposizione.

BRUCIA ALL'INFERNO! Aggiungi +3 dadi bonus se gridi "Brucia all'inferno" mentre apri il fuoco.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



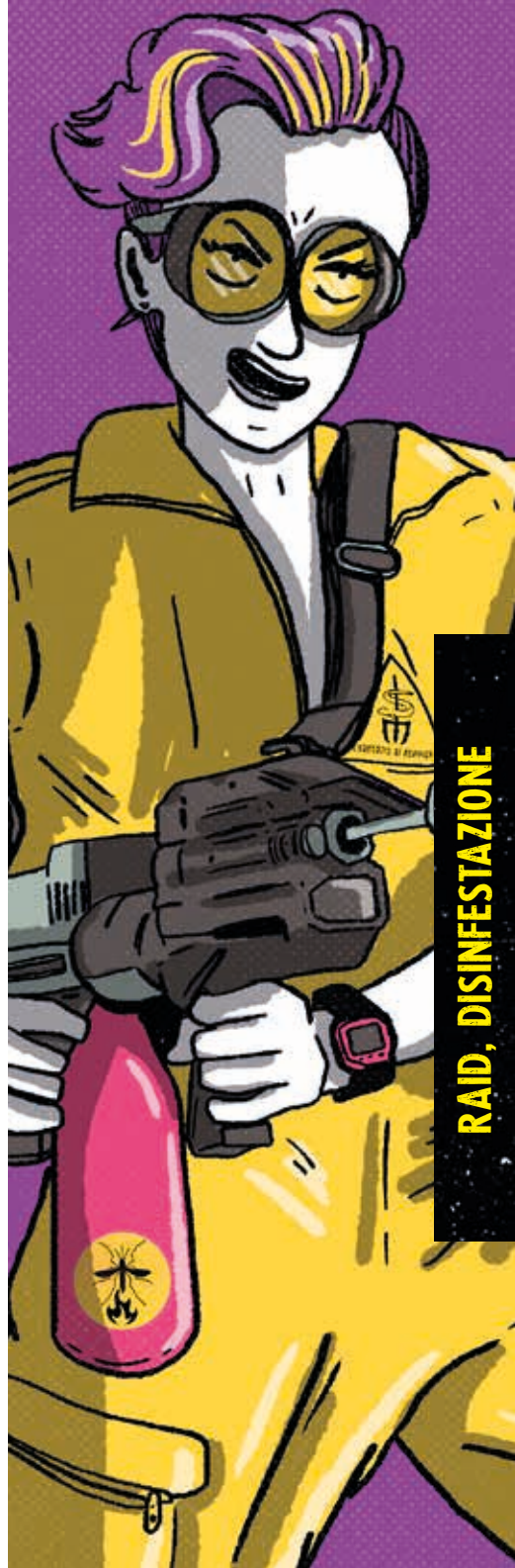
Sei KO, esci di scena.



Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.



RAID, DISINFESTAZIONE

DIODO, MANUTENZIONE



DIODO, MANUTENZIONE: sei l'unico che rimane sveglio durante i corsi di aggiornamento. Elettronica, meccanica, persino una spruzzatina di informatica, quando si tratta di far funzionare qualcosa, sai sempre individuare l'origine del problema. Eppure, l'unica volta che non ce l'hai fatta, ti è costata la carriera.

RISCATTO

TRAUMA

STILI Distribuisci 6 punti tra gli stili.

- SCAVEZZACOLLO:
- SANGUEFREDDO:
- TESTAGROSSA:
- LINGUALUNGA:

CONTROMISURA Scegli una contromisura.

- SUPERTOOL + + +
- SUPERFLEX + + +
- PUNGOLO ELETTRICO + + +

DOTAZIONE + + +

Segna un uso quando ricorri a **EQUIPAGGIAMENTO**, **CRIFONONO**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE *Spendi punti anomalia per attivare.*

- COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.
- RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.

- DIODO RIPARA TUTTO:** aggiungi +1 dado bonus se stai cercando di riparare/sistemare qualcosa.
- COSÌ DOVREBBE FUNZIONARE:** prenditi un po' di tempo e crea un accrocchio con soli mezzi di fortuna.
- BLACKOUT!** Provoca un black out in tutta l'area fino al prossimo arco.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



Sei KO, esci di scena.



Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.

TALPA, RICERCA: ex assistente del Dottor Sintesi, quando sei entrata al Consorzio, sei stata salutata come una delle più brillanti ricercatrici nel campo delle attività e delle anomalie subsidenziali. Ma hai imparato presto che ogni scoperta porta con sé delle conseguenze - specie se qualcuno vuole offuscare la tua luce.

RISCATTO

TRAUMA

STILI

Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONTROMISURA

Scegli una contromisura.

- DISSUASORE ELETTRICO + + +
- RILEVATORE DI ATTIVITÀ SUBSIDENZIALE + + +
- DISTURBATORE SONICO + + +

DOTAZIONE

Segna un uso quando ricorri a EQUIPAGGIAMENTO, CRIPTOFONO, RICORDI per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE

Spendi punti anomalia per attivare.

- COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.
- RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.
- MEMORIE D'ARCHIVIO: ottieni un'informazione su l'Oscura Minaccia: fornisce +1 dado bonus a chi la mette in gioco.
- MI DEVO CONCENTRARE: migliora di +1 un tuo stile fino al prossimo arco.
- MI SERVE UN CAMPIONE: preleva un campione dell'Oscura Minaccia per individuare un suo punto debole.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



Sei KO, esci di scena.



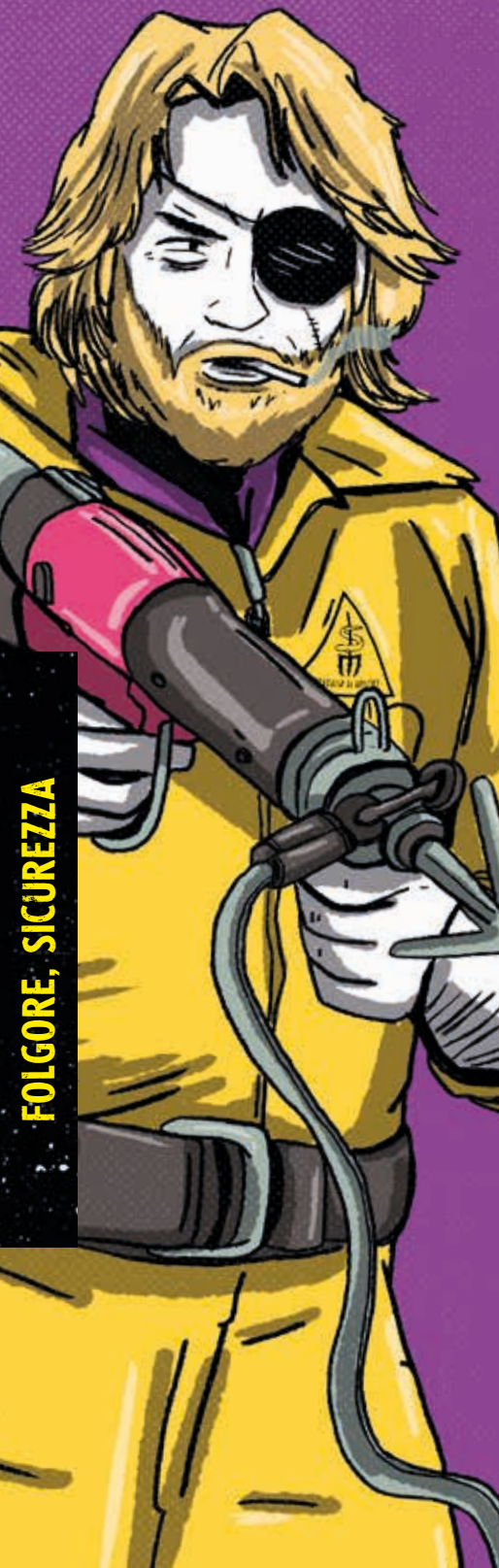
Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.



TALPA, RICERCA



FOLGORE, SICUREZZA: figlio di pescatori di frodo, riformato all'esercito per eccesso di ego, per anni sei stato la punta di diamante della sicurezza - nonché il principale fornitore d'ultragangia di Villamara. Se solo sapessi filtrare quello che pensi prima di aprire bocca, forse oggi saresti ai vertici del Consorzio. Forse.

RISCATTO

TRAUMA

STILI Distribuisci 6 punti tra gli stili.

- SCAVEZZACOLLO:
- SANGUEFREDDO:
- TESTAGROSSA:
- LINGUALUNGA:

CONTROMISURA Scegli una contromisura.

- FIOCINA NEPTUNE T-3000
- LANCIAFIAMME
- FLASHBANG

DOTAZIONE

Segna un uso quando ricorri a **EQUIPAGGIAMENTO**, **CRIPTOFONO**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE Spendi punti anomalia per attivare.

- COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.
- RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.

- DEVO CALMARMÌ: consuma un po' di UltraTHC e annulla gli effetti di uno stile instabile.
- MI CHIAMO FOLGORE: aggiungi +1 dado bonus se metti in gioco il tuo ego.
- CI VEDIAMO ALL'INFERNO: riduci di -1 il livello della Minaccia fino alla prossima scena.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



Sei KO, esci di scena.



Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.

MORFINA, SOCCORSO: guida spericolata, esperto nel massaggio cardiaco e nessuna paura di gettarsi in mezzo al pericolo quando si tratta di fare il tuo dovere. Certo, non sei esente anche tu da qualche vizio, come suggerisce il tuo nome in codice, ma almeno una medaglietta potevano dartela, no? E invece eccoti qui, all'Unità Sigma.

RISCATTO

TRAUMA

STILI

Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONTROMISURA

Scegli una contromisura.

- | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> FUCILE A DARDI | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> SPARA ARPIONE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> PUNGOLO ELETTRICO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

DOTAZIONE

Segna un uso quando ricorri a EQUIPAGGIAMENTO, CRIPTOFONO, RICORDI per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

MANOVRE

Spendi punti anomalia per attivare.

- COPERTURA: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- STATO D'ALLERTA: aggiungi +1 dado bonus se rischi di scatenare uno stato d'allerta.
- RICARICA: rigenera tutti gli usi della tua contromisura.

- PRONTO SOCCORSO: cura un altro giocatore e annulla gli effetti di uno stile instabile.
- MI PRENDEREI UNA PALLOTTOLA PER TE: subisci una conseguenza al posto di un altro giocatore.
- TUTTI ABBIAMO UNA SECONDA CHANCE: se stai per uscire di scena, ritira tutti i fallimenti.

CONSEGUENZE



Se comprometti la missione, segna un'allerta.



Sei KO, esci di scena.



Per ogni contaminazione, uno STILE diventa instabile.



La tua contromisura è fuori uso.



MORFINA, SOCCORSO