

/>Fuoco Alieno</

In un'epoca buia, durante una drammatica crisi che ha portato intere nazioni allo sfacelo, organi di potere terrestri hanno svenduto la terra agli Zaga, una corporazione aliena scoperta solo recentemente con nuove tecnologie, nella speranza di un accordo di condivisione e la salvezza dal declino finale.

Il popolo terrestre, cullato da false promesse di pace, ha accolto con gioia gli insoliti visitatori... per poi essere subito reso schiavo. Gli Zaga, infatti, erano più interessati ad assorbire le riserve della terra piuttosto che salvarla. Per questo, intere città sono state rase al suolo e milioni di persone sterminate.

Nel tentativo di mediare con gli invasori si è raggiunto un compromesso: un rappresentante della terra si recherà sul pianeta Zagar per partecipare alla Ka-1, una terribile sfida 1vs1 nell'Antro, un complesso speciale realizzato a tal scopo. TU sei il prescelto; per salvare il tuo pianeta dovrai sconfiggere nell'Antro 6 Campioni Zaga. Per farlo avrai a disposizione armi distruttive e potrai avvalerti di speciali innesti cibernetici che ti renderanno poteri al di là del limite umano.

In questo corto agisci in due aree distinte: la Cittadella (pag. 3-6) sulla terra, e l'Antro (pag. 7-10) sul pianeta Zagar. Ti rifornirai nella prima, lotterai nel secondo. Per giocare procurati 2 dadi, a 6 e 10 facce, una matita e un foglio in cui strutturare a piacimento la scheda del tuo personaggio.

Libera il mondo dalla minaccia Zaga!

Leggi le Linee Guida alla pag. seguente.

↳ e f - Possiedi un valore di Energia (↳) che indica la tua salute, e uno di Forza Combattiva (f), cioè la tua abilità negli scontri. Quest'ultima varia in base al valore di ↳ secondo quanto segue: [f 7 → ↳ 28+], [f 6 → ↳ 21-27], [f 5 → ↳ 15-20], [f 4 → ↳ 10-14], [f 3 → ↳ 6-9], [f 2 → ↳ 3-5], [f 1 → ↳ 1-2 (quasi morto)].

Tu inizi con ↳ 10 (f 4) (eccedibile solo tramite *innesti*)

Combattimento - Tira 1d10 (- bonus se ne hai): se il punteggio è ≤ tua f attuale hai colpito l'avversario; sottrai dalla sua ↳ il danno previsto dalla tua arma. Se il punteggio naturale (*senza bonus*) è 10 il fallimento è automatico. Se è 1, il successo è automatico e il danno è doppio, e se la f del nemico è 2 o meno il colpo è *mortale*. Ripeti il tiro per il nemico. Ricorda di scalare la f in base all'attuale ↳.

Quando la f è 1 non si può attaccare, ma solo fuggire.

Fuga – Puoi fuggire in qualsiasi momento, tirando 1d10: se il risultato è > f del nemico, riesci a fuggire. Altrimenti fallisci e perdi il turno. Il tuo avversario proverà automaticamente a fuggire, ad ogni suo turno, quando la sua f è 1.

Nell'Antro, se feriti, tu e il tuo avversario curerete ↳ pari a metà della vostra attuale f ogni volta che ti sposti (v. sez. B).

Quarzi (qz) – Sono la valuta del gioco. Inizi con 2d6qz.

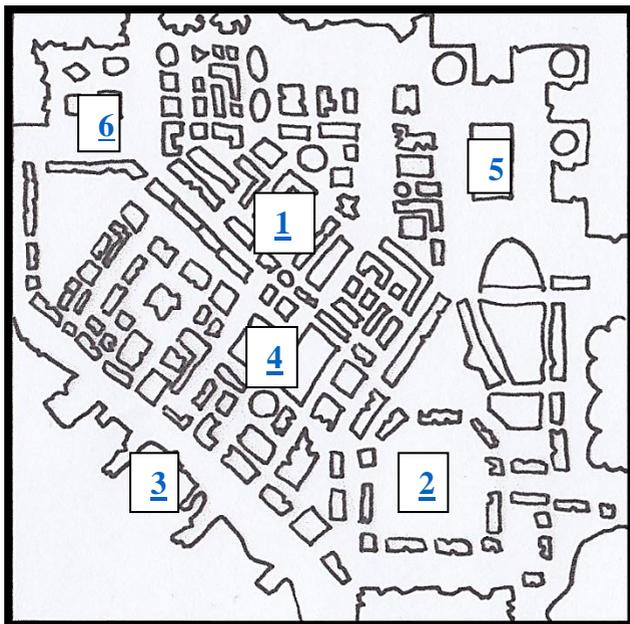
Armi – Utili al tuo scopo, giusto? Hai xxx slot per le armi.

Inizi con una Spada laser (danno 2, slot x, vale 15qz).

Chip di carica – Munizioni futuristiche per armi da fuoco. Il colpo va scalato a ogni turno di attacco (che tu colpisca o meno). Quando consumi 1 chip, spendi 1 turno per ricaricare.

Innesti – Migliorano aspetti fisici e mentali. Puoi installare al massimo 3 innesti alla volta. Sono intercambiabili, cumulabili e rimovibili in qualsiasi momento, ma non durante gli scontri.

A – Mappa della Cittadella



- 1 – rifugio
- 2 – bazar
- 3 – porto
- 4 – vicoli
- 5 – gilda
- 6 – tempio

Rifugio:

Nella *Cittadella* puoi spostarti liberamente da un'area all'altra, ma ogni volta che lo fai dovrai passare per i Vicoli (par. [4](#)).

Il portale per l'Antro si trova alla Gilda (par. [5](#)). Quando sei pronto a un nuovo scontro recati là per usarlo. Al termine del combattimento nell'Antro, se vinci, sarai automaticamente riportato indietro alla Gilda per ricevere la ricompensa.

Tutti gli accenni al tempo (giorni, ore...) indicati in questo modo si riferiscono al tempo REALE (controlla l'ora!)

Inizi dal tuo rifugio (par. [1](#)).

Se muori riparti dal rifugio senza armi, quarzi e innesti (compresi quelli installati) non conservati. Ma se avevi pagato un Geba riparti dal tempio con tutto ciò che avevi.

1 – Questo è il tuo rifugio. Qui c'è una *cassa di metallo* dove riporre armi e innesti non installati, e uno *scomparto* segreto ove conservare i quarzi. Inoltre se sei ferito puoi riposare e recuperare 1d10 ⚡ persa per ogni ora spesa nel rifugio.

2 – (nota: il bazar è chiuso dalle 20pm alle 7am) Tra i relitti di una vasta piazza fanno capolino un numero spropositato di banchetti, tendoni e spazi pieni zeppi di merce in vendita. I mercanti, esagitati oltremodo, si sbracciano di continuo facendo un sacco di baccano nella speranza di attirare la folla. L'ambiente è pregno di odori speziati - talvolta sgradevoli - che si disperdono nell'aria distraendo i sensi.

Di seguito puoi visionare la merce disponibile al bazar. I mercanti accettano di acquistare gli stessi articoli con una riduzione di prezzo del 50% rispetto al valore di vendita (75% se hai l'innesto "Affarista").

Armi: **Pistola Gamma** (25qz, danno 3, slot x) | **Pistola a raggi** (35qz, danno 4, slot x) | **Fucile a raggi** (50qz, danno 5, slot xx) | **Fucile Zorg** (100qz, danno 6, slot xx) | **Gore** (5000qz, arma aliena, danno 11, slot xx). **Chip di carica:** **Chip pistole** (10qz, 1x12) | **Chip fucili** (15qz, 1x5) | **Chip mitragliette** (20qz, 1x10) | **Chip lanciamissili** (30qz, 1x1) | **Chip armi aliene** (50qz, 1x1). **Innesti:** **Combattente** (600qz, +10 ⚡) | **Dopato** (500qz, +6 ⚡) | **Scaltro** (650qz, attacchi sempre per primo) | **Vampiro** (750qz, +6 ⚡ se è notte, -6 ⚡ se è giorno) | **Jedi** (500qz, -1 tiri di attacco con spada laser). **Altro:** **Trappola** (100qz, da piazzare a inizio scontro) | **Siringa** (50qz, riporta 1 e ⚡ al valore originale. Puoi portarne massimo 2 alla volta).

3 – Scricchiolanti banchine bagnate dalle onde del mare collegano la nefasta e pericolosa zona portuale, frequentata da loschi tipacci, topi di appartamenti, assassini e vagabondi in cerca di guai. Tra le case e gli edifici in legno allineati ai margini del porto c'è la Pozza Fangosa, un ritrovo per reietti. *Qui puoi sbronzarti bevendo birre scadenti (1 birra costa 2qz) oppure scommettere ai dadi. Puoi scommettere massimo 50qz (in multipli di 10) al giorno. Decidi quanto puntare poi tira 1d6: 1-3 perdi la tua puntata, 4-5 la raddoppi, 6 la triplichi.*

4 – Tra gli oscuri, fetidi vicoli della cittadella non sai mai cosa può succedere. Guardati le spalle...!

Tira 1d6:

1-2 (20pm-5am) *Una banda di ladri (↔ 2d10, danno 1d6) ti circonda. Se non consegna loro tutti i tuoi quarzi ti attaccano / (5am – 20pm) Un ladruncolo ti ruba 2d10qz. (se ne hai)*

3-4 *Non succede niente*

5 – *Un tipo losco ti propone della merce: Innessi: **Armigero** (1000qz, non perdi 1 turno per ricaricare l'arma) | **Ninja** (800qz, eviti le trappole). Armi: **Mitraglietta gamma** (200qz, danno 7, slot xx) | **Fustigatore** (350qz, mitraglietta, danno 8, slot xx)*

6 – (nota: il mercato nero è chiuso dalle 5am alle 22pm) *Ti imbatti in un mercato nero che ha in mostra le seguenti merci: Armi: **Lanciamissili** (600qz, danno 9, slot xxx) | **Devastatore** (850qz, lanciamissili, danno 10, slot xxx). Innessi: **Affarista** (750qz, vendi a -75% invece di 50) | **Divora-belve** (1000qz, curi 1d10 ↔ quando ti nutri di cadaveri delle belve uccise) | **Spietato** (1500qz, bonus -1 tiri di attacco).*

5 – La villa di un ricco magnate data alle fiamme durante la crisi è diventata la sede principale della Gilda. Il portale per l'Antro si trova qui; le prime volte che lo usi probabilmente vomiterai, ma ci si fa presto l'abitudine.

*Qui è possibile accettare le sfide e reclamare a missione compiuta la ricompensa. Stabilisci chi sarà il tuo avversario, poi recati alla sez. **B** (mappa dell'Antro) per iniziare la Ka-1. Puoi usare il cyborg per uno scontro libero di allenamento. Le sfide sono ripetibili.*

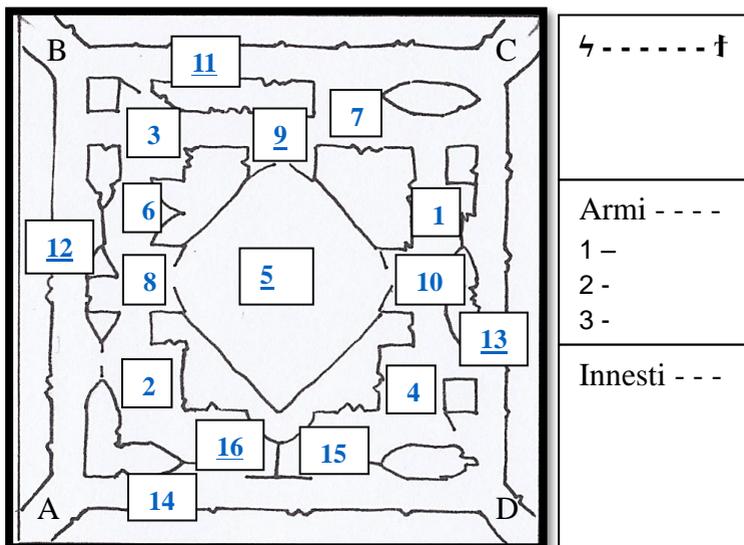
- *Sfide nell'Arena*

<i>Nome</i>	<i>⚡</i>	<i>Danno</i>	<i>Ricompensa</i>
Gozag	6 († 3)	3	50qz
Maach	10 († 4)	5	150qz
Garun20	15 († 5)	7	250qz
Bip	21 († 6)	9	400qz
Chod'lor	28 († 7)	11	750qz
Xaelo	36 († 8)	12	1000qz
<u>cyborg</u>	2d10 (se 1 ritira)	1d10	nessuna

Armi con danno di 2 punti superiore rispetto a quello del nemico non possono essere usate negli scontri della Ka-1.

6 – Un antico tempio ridotto in macerie fa da scenario attuale per la SindroTec. Qui, attraverso i mistici servizi di Padre Yan, potrai ripristinare le tue ferite e pagare un Geba (richiamo). Per 300qz puoi curare le ferite riportando i tuoi punteggi al valore originale. Per 150qz invece recuperi 1d10 ⚡. 500qz sono richiesti per un Geba.

B – Mappa dell'Antro



Tira 1d6 per sapere in quale dei quattro angoli della mappa appari: **1-2 A** (12,14), **3 B** (12,11), **4-5 C** (11,13), **6 D** (13, 14)
Ogni volta che ti sposti o ispezioni un'area devi tirare 1d6 per possibili eventi: **1** cadi in una trappola (perdi 1d10 ↳), **2** incontri una belva (↳ 2d6, danno 1d6), **3-4** niente, **5** se avevi una trappola il tuo avversario ne è vittima. Cancellala e riduci di 1d10 ↳ del nemico, **6** incontri il tuo avversario! (se ti eri spostato attacchi per primo, se stavi ispezionando un'area attaccherà lui per primo).

Puoi ispezionare -1 volta sola - le aree con il n. del paragrafo bordato (es- **8**) tirando 1d6: **1** fai rumore e attiri una belva (↳ 2d6, danno 1d6, attacca prima), **2-3** non trovi nulla, **4** trovi 2d6qz, **5** trovi un chip di carica arma in uso (o chip pistole se al momento non hai armi da fuoco), **6** trovi una siringa.

1 – Le pareti di questa pittoresca sala sono ricoperte da centinaia di piccoli cristalli colorati che si riflettono a vicenda, generando insoliti giochi di luce. [Uscite: [13](#), [10](#), [7](#)]

2 – Nel pavimento, al centro di questa stanza, si apre una fossa ricolma di una fumante e ribollente sostanza verde-chiara. *Si tratta di acido corrosivo. Con due 1 naturali in due attacchi consecutivi puoi spingere nella fossa il tuo avversario e vincere lo scontro. Vale anche per il tuo avversario.* [Uscite: [16](#), [12](#), [8](#)]

3 – La sala ha tutta l'aria di essere un laboratorio abbandonato ormai da tempo. Sopra svariati tavoli d'acciaio ci sono fiale e altri contenitori di ogni forma e dimensione, strani macchinari scintillanti e registri impolverati pieni di segni arcaici. Ai lati della sala ci sono anche alcuni armadietti e un paio di casse metalliche. [Uscite: [6](#), [12](#), [11](#), [9](#)]

4 – Una stanza con il pavimento e i muri ricoperti di chiazze di sangue rappreso. Al centro un lungo tavolo su cui poggia uno scheletro umano incatenato, dal cranio ghignante. In un angolo c'è la fedele riproduzione di una vergine di ferro, mentre alla parete opposta vedi un rozzo bancone su cui sono abbandonati svariati attrezzi di tortura. *Con due 1 naturali in due attacchi consecutivi puoi serrare l'avversario nella vergine e vincere lo scontro. Vale anche per il tuo avversario.* [Uscite: [15](#), [13](#), [10](#)]

5 – Al centro di questo vasto salone a cielo aperto troneggia la gigantesca statua di una creatura dalle fattezze mostruose. Quattro colonne di marmo nero circondano l'essere, mentre ai

lati della sala il pavimento si apre in strette grate in cui scorre un liquido viola dal puzzo nauseabondo. [Uscite: [9](#), [8](#), [10](#)]

6 – Questa è una stanza minuta il cui esiguo mobilio è costituito da un letto, una rude scrivania in legno, una libreria e un comodino mezzo scassato. È l'incredibile riproduzione di una stanza terrestre. [Uscite: [3](#), [8](#)]

7 – Questa sala è piena di macchinari accesi che emettono luci e suoni intermittenti. Tra questi risalta un terminale collegato a un groviglio di cavi e con l'ampio display acceso. Sotto ci sono comandi e leve per utilizzarlo. *Puoi usare questo terminale, 1 sola volta per scontro, per richiamare qui l'avversario. Ma ci riesci solo con 4-6 su un tiro di 1d6.* [Uscite: [9](#), [11](#), [13](#), [1](#)]

8 – Qui ci sono alcune casse e barili di metallo adagiati sotto le pareti. Vedi anche dei quadri con soggetti astratti e un magnifico bassorilievo che rappresenta l'intero sistema solare. *Se lo tocchi, 1 volta per scontro, recuperi 1d10 4.* [Uscite: [6](#), [2](#)]

9 – Questa stanza è completamente spoglia, salvo per dei minuscoli ganci alle pareti che sostengono alcuni stracci di stoffa bianchi candidi. [Uscite: [7](#), [3](#)]

10 – Alcune casse di metallo e forzieri sigillati sono adagiati sotto le pareti di questa stanza. Ci sono anche dei quadri con soggetti astratti e un bassorilievo che rappresenta un'ancestrale battaglia tra le forze del bene e quelle dal male. [Uscite: [1](#), [4](#)]

11 – Questo è un lungo corridoio che si estende da est a ovest e dal quale si aprono una serie di porte che conducono ad altre aree. Le pareti spoglie sono dipinte di un rosso acceso, molto fastidioso alla vista. [Uscite: [3](#), [7](#), [12](#), [13](#)]

12 – Da questo corridoio che si estende da nord a sud si aprono una serie di porte che conducono ad altre aree. Le pareti spoglie sono dipinte con un'insolita tonalità verde-acido, e pulsano di luce proveniente da grossi pannelli posti sul soffitto. [Uscite: [3](#), [2](#), [11](#), [14](#)]

13 – Il corridoio si estende da nord a sud, e ci sono una serie di porte che conducono ad altre aree. Le pareti sono dipinte di nero e pulsano di luce proveniente da grossi pannelli posti sul soffitto. Inoltre due ampie vetrate mostrano lo spazio cosmico, nella sua misteriosa e inquietante oscurità. [Uscite: [4](#), [11](#), [14](#)]

14 – Il corridoio porta da est a ovest e due ampi passaggi conducono ad altrettante aree. Le pareti sono dipinte di rosso scuro striato di viola, e pulsano di luce proveniente da grossi pannelli posti sul soffitto. [Uscite: [16](#), [15](#), [12](#), [13](#)]

15 – Le pareti metalliche di questa stanza sono ricoperte da strani simboli e iscrizioni incomprensibili. Un bagliore porpora proviene da sotto il pavimento, attraverso strette fessure ai lati della stanza. [Uscite: [14](#), [4](#)]

16 – In questa stanza c'è solo la statua di un wurstel gigante. [Uscite: [14](#), [2](#)]