

Personaggio: Viper

Un agente specializzato nell'infiltrazione solitaria, nell'uso di gadget tecnologici e nel combattimento corpo a corpo, privilegiando l'elusione e l'eliminazione silenziosa.

Attributi → **Stati** = 0 - 100

Furtività: La capacità di muoversi senza essere visti o sentiti, l'efficacia del camuffamento e la difficoltà per i nemici di individuarlo. Valore → 55

Abilità di Combattimento: Precisione con le armi da fuoco, efficacia nel Close Quarters Combat (CQC), velocità di ricarica e gestione dell'arma. Valore → 60

Tecnica: Competenza nell'uso e nella manipolazione di gadget elettronici, hacking, disinnescare di trappole e interazione con sistemi complessi. Influenza anche l'efficacia di certi equipaggiamenti. Valore → 35

Vigilanza: La consapevolezza dell'ambiente circostante, la capacità di individuare nemici nascosti, trappole, telecamere e percorsi di pattuglia. Influenza il raggio di individuazione e la reazione alle sorprese. Valore → 70

Resistenza: La salute fisica (PV), la capacità di sopportare fatica (Stamina), e la resistenza a effetti ambientali (freddo, caldo) o a tranquillanti/veleni. Valore → 20

Azioni

Movimento Furtivo / Nasconditi:

Descrizione: Muoversi di un certo numero di caselle/unità (costa stamina, terminare la stamina termina il turno). Se il movimento termina in una casella di copertura (ombra, erba alta, dietro un oggetto) o se si attiva un oggetto di camuffamento (es. Scatola di Cartone), lo stato di Furtività migliora notevolmente.

Meccanica: L'efficacia nel non essere rilevato durante il movimento dipende dalla Furtività. Usare una copertura/camuffamento fornisce un bonus situazionale alla FUR.

Scopo: Posizionamento tattico, elusione.

Eliminazione Silenziosa:

Descrizione: Tentativo di neutralizzare (stordire o uccidere) un nemico adiacente senza allertare altri. Richiede di non essere stati ancora scoperti dal bersaglio.

Meccanica: Probabilità di successo basata sulla Furtività del personaggio contro la Vigilanza del nemico. L'efficacia (es. riuscire a stordire invece che solo danneggiare) può scalare con Abilità di Combattimento. Un fallimento può allertare il nemico e quelli vicini.

Scopo: Eliminare minacce senza innescare un combattimento aperto.

Uso Gadget Tattico (es. Decoy, Stun Grenade, Chaff Grenade):

Descrizione: Utilizzare un gadget dall'inventario per influenzare l'ambiente o i nemici.

Meccanica: L'effetto specifico dipende dal gadget. L'efficacia (raggio, durata, intensità) è determinata dalla Tecnica. Consuma una carica del gadget. Può richiedere una linea di vista o una gittata massima.

Scopo: Manipolazione del campo di battaglia, distrazione, supporto.

Fuoco Mirato (Arma Silenziata):

Descrizione: Sparare un colpo con un'arma dotata di silenziatore verso un bersaglio.

Meccanica: Il danno è basato sull'arma e sull'Abilità di Combattimento. La precisione dipende dall'abilità di combattimento e dalla distanza. Il silenziatore riduce drasticamente la probabilità di essere sentiti, ma non la elimina (la probabilità residua può dipendere da furtività vs vigilanza nemica e distanza).

Scopo: Eliminazione a distanza con rischio calcolato di allerta.

Scansione Ambientale / Uso CODEC:

Descrizione: Utilizzare sensori (visivi, radar passivo) o comunicazioni per ottenere informazioni.

Meccanica: Rivela la posizione di nemici, oggetti d'interesse, e sistemi di sicurezza entro un certo raggio, determinato dalla Vigilanza. Può anche fornire suggerimenti tattici o dettagli sulla "lore" se la vigilanza o la tecnica sono alte. Non costa Stamina ma impiega il turno.

Scopo: Raccolta di informazioni per pianificare le mosse successive.

Macchina a Stati: Stato di Rilevamento di Viper (non rientra tra gli attribuiti tecnicamente)**Stati Possibili****1. Nascosto**

- *Descrizione:* Viper non è stato rilevato. I nemici non sono a conoscenza della sua posizione precisa e seguono le loro routine normali (pattugliamenti, ecc.).
- *Condizione Iniziale:* Solitamente lo stato di partenza all'inizio di una mappa o dopo essersi nascosto con successo.

2. Sospetto

- *Descrizione:* Un nemico ha percepito qualcosa (rumore, ombra fugace) in una certa area, ma non ha identificato Viper. Il nemico potrebbe investigare l'area sospetta. Viper non è ancora "scoperto".

3. Individuato

- *Descrizione:* Un nemico ha identificato Viper e conosce la sua posizione attuale. Il nemico probabilmente allenterà gli altri e inizierà il combattimento o una caccia attiva. Lo stato di "Allerta" generale della mappa potrebbe aumentare.

- **Da Nascosto a Sospetto:**
 - *Trigger:* Fallimento check Furtività durante il movimento (Viper fa rumore vicino a un nemico).
 - *Trigger:* Uso di gadget rumorosi non vicino ad un gruppo di nemici.
 - *Trigger:* sparo di proiettile (anche silenziato) vicino a un nemico.
 - *Trigger:* Nemico trova tracce (es. corpo appena ucciso).
- **Da Sospetto a Nascosto:**
 - *Trigger:* Viper rimane fermo e nascosto, il nemico investiga l'area sospetta e non trova nulla (dopo X turni)
 - *Trigger:* Viper usa con successo una distrazione (es. Decoy basato su **Tecnica**) per attirare l'attenzione altrove.
- **Da Sospetto ad Individuato:**
 - *Trigger:* Nemico che investiga l'area sospetta Viper entra nel cono di visione.
 - *Trigger:* Viper compie un'azione palesemente visibile/rumorosa (es. sparo non silenziato, CQC fallito) mentre in stato sospetto.
 - *Trigger:* Viper fallisce un altro check di Furtività rimanendo troppo vicino/visibile al nemico sospettoso.
- **Da Individuato a Nascosto:**
 - *Trigger:* Viper interrompe la linea di vista del nemico e supera un check di Furtività più complesso. (I nemici potrebbero comunque cercare nell'ultima posizione nota).
 - *Trigger:* Viper elimina *silenziosamente e rapidamente* l'unico nemico che lo aveva individuato prima che questo possa allertare altri (richiede abilità specifiche future(?)).
- **Da Nascosto ad Individuato (Passaggio diretto):**
 - *Trigger:* Viper entra nel cono visivo diretto di un nemico a breve distanza (**Furtività** fallisce direttamente).
 - *Trigger:* Viper compie un'azione estremamente rumorosa (lancio di una granata).
 - *Trigger:* Viper cade in una trappola che fa scattare un allarme.

Idea sul combattimento a turni:

- **Turno di Viper:** Le azioni di Viper (Movimento Furtivo, Eliminazione Silenziosa, Uso Gadget, Fuoco Mirato) hanno una probabilità (basata su i suoi attributi e quelli del nemico) di causare una transizione da Nascosto a Sospetto o persino a Individuato. L'obiettivo è compiere azioni che mantengano lo stato Nascosto o che permettano di tornare rapidamente a Nascosto da Sospetto/Individuato e di poter ripulire l'area di gioco. L'azione "Scansione Ambientale" (basata su **Vigilanza**) aiuta a capire lo stato dei nemici e pianificare per evitare di essere scoperto.
- **Turno dei Nemici:** Se Viper è Nascosto, i nemici eseguono le loro routine. Se è Sospetto, il nemico pertinente potrebbe muoversi per investigare. Se è Individuato, i nemici passano a una logica di combattimento, cercando attivamente di uccidere Viper. Le loro azioni (coerenti con le nostre) sono tentativi di causare transizioni negative per Viper Nascosto -> Sospetto -> Individuato e di conseguenza di eliminare la minaccia.

