

HUSK RPG - Manuale di Gioco

HUSK è un gioco di ruolo da tavolo ambientato su un pianeta senza nome, chiamato semplicemente *Pianeta*. In questo mondo coperto interamente da deserti, canyon e lande ghiacciate, cacciatori di tecnologia chiamati **Operatori** esplorano le rovine di antichi laboratori e città perdute nella speranza di trovare hardware di epoche passate da rivendere nella metropoli di Sho-Gai.

In HUSK ci sono poche regole da imparare, in poco tempo sarai in grado di creare il tuo Operatore ed iniziare ad esplorare le lande inospitali del Pianeta.

In questa guida troverai tutte le regole del gioco e le opzioni che hai a disposizione per personalizzare il tuo Operatore: specie, classi, competenze ed equipaggiamento.

Oltre ai giocatori è indispensabile la presenza di un coordinatore che gestisca l'avventura. La persona che ricopre questo ruolo è chiamata Admin. L'Admin si occupa di descrivere l'ambiente, gestire i nemici e le missioni che gli Operatori dovranno affrontare.

Prima di iniziare, sappi che HUSK utilizza principalmente il dado a 10 facce (d10), e in alcuni casi anche il dado a 4 facce (d4), 6 facce (d6) e 8 facce (d8). Tutte le informazioni del tuo Operatore sono tracciate su un foglio chiamato LOG.

Creare un Operatore

Quando giochi ad HUSK, devi creare un alter ego chiamato Operatore. Puoi scegliere liberamente il background del tuo avatar, le sue esperienze passate, la sua personalità ed il suo aspetto. Utilizzi invece le regole di HUSK per stabilire che cosa il tuo Operatore sa fare e quali azioni può compiere durante il gioco.

Per creare un Operatore, devi seguire questi step:

1. Scegliere un nome e se vuoi, fornire una descrizione del tuo Operatore
2. Stabilire gli Attributi
3. Scegliere una Specie
4. Scegliere una Classe
5. Determinare le Capacità
6. Scegliere l'Equipaggiamento

I capitoli successivi illustreranno nel dettaglio le opzioni che hai a disposizione e ti guideranno nella creazione del tuo Operatore.

Attributi

Gli attributi rappresentano i parametri fisici e mentali del tuo Operatore. Gli Attributi sono quattro: **vigore**, **destrezza**, **lucidità** ed **ingegno**. Ognuno di essi influenza altre caratteristiche del tuo Operatore e concede particolari bonus. Quando crei un Operatore, puoi stabilire i suoi Attributi in due modi:

- **configurazione fissa:** assegna i valori 5, 4, 3 e 2 agli Attributi nel modo che preferisci.
- **configurazione casuale:** lancia 1d6 per ogni Attributo e assegnagli il risultato del dado.

Di seguito vengono illustrati nel dettaglio gli Attributi, specificando per ognuno di essi quali sono le caratteristiche che vengono influenzate.

Vigore

Il Vigore rappresenta quanto il tuo personaggio è resistente fisicamente. Il Vigore influenza la salute totale e la capacità di resistere alle Ferite. A volte un certo punteggio di Vigore è richiesto per utilizzare alcune armi e gusci.

Destrezza

La Destrezza rappresenta la capacità del tuo personaggio di schivare attacchi ed essere pronto a combattere. A volte un certo punteggio di Destrezza è richiesto per utilizzare alcune armi.

Lucidità

La Lucidità rappresenta la fermezza mentale del tuo personaggio. La Lucidità aiuta a mitigare gli effetti nocivi dello Stress ed influenza la capacità di osservare attentamente l'ambiente circostante.

Ingegno

L'ingegno rappresenta l'insieme delle conoscenze dell'Operatore e l'abilità nel risolvere i problemi. Il valore di Ingegno rappresenta il massimo Grado che le proprie Capacità possono raggiungere. Inoltre, alla creazione dell'Operatore si ottiene un numero di Gradi extra da assegnare alle Capacità pari al proprio valore di Ingegno.

Caratteristiche

Le Caratteristiche sono parametri derivati dagli Attributi, dalla Specie e dalla Classe. Le Caratteristiche rappresentano lo stato di salute del tuo Operatore, la sua reattività in combattimento e lo stato mentale. Le Caratteristiche sono le seguenti:

- **Salute:** rappresenta le funzioni vitali del tuo Operatore.
- **Stress:** rappresenta la condizione mentale del tuo Operatore.
- **Reattività:** indica quanto velocemente puoi intervenire in battaglia.
- **Difesa:** indica quanto è difficile colpire il tuo Operatore.
- **Scudo:** indica quanti danni puoi mitigare.

Specie

Quando crei il tuo Operatore, devi selezionare la Specie a cui appartiene. Ogni Specie è definita da **Benefici** ed **Abilità**. I Benefici sono bonus passivi, mentre le Abilità sono azioni che il tuo Operatore è in grado di eseguire.

Quando selezioni una Specie, ne ottieni tutti i Benefici; devi invece selezionare una delle 3 Abilità che ogni Specie ti offre.

Di seguito vengono illustrate nel dettaglio tutte le Specie.

Umano

Gli umani sono giunti sul Pianeta di recente. Come sempre, la loro grande adattabilità ha reso possibile una rapida diffusione. Quando giochi con un Umano, godi dei seguenti vantaggi:

- Benefici:
 - versatile: puoi sostituire l'Abilità di Specie con 1 Abilità di Classe a tua scelta.

- curioso: ottieni 2 Gradi extra in una Capacità che non conosci.
- Abilità:
 - Ispirare: i tuoi alleati entro 1 Distanza ottengono +1 Lancio fino al tuo prossimo turno.
 - Medicina: cura un alleato nella stessa Distanza di 1d6. Se eccedi il limite di Soglia, rimuovi 1 Ferita.
 - Istinto di sopravvivenza (r): dimezza il prossimo danno (arrotondato per difetto).

Larva

Le larve sono grossi insetti umanoidi con la testa che assomiglia a quella di una mosca. Vivono sul Pianeta da moltissimo tempo; sono avide, astute e si sfregano spesso le zampe. Quando giochi con una Larva, godi dei seguenti vantaggi:

- Benefici:
 - occhi da insetto: puoi guardare in tutte le direzioni contemporaneamente.
 - proboscide: puoi utilizzare la proboscide come arma (2G, M, 1d4).
- Abilità:
 - Balzo: puoi spostarti fino a 3 Distanze.
 - Succhiavita (r): se infliggi danno con una protolama o con la proboscide, recupera lo stesso ammontare di Salute (entro la Soglia).
 - Fiutadodi (e): scopri la presenza e posizione di esseri viventi entro 3 Distanze.

Kintu

I Kintu sono molto simili agli umani, ma hanno capelli e occhi bianchissimi. Sono sinuosi, abili con le parole ed estremamente agili. Quando giochi con un Kintu, godi dei seguenti vantaggi:

- Benefici:
 - sensi all'erta: conosci in anticipo la Pericolosità di un nemico.
 - eleganza felina: se indossi un Guscio leggero, aumenta la tua Reattività di 1.
- Abilità:
 - Colpo alla gola: esegui un attacco con un'arma da mischia che ignora lo Scudo.
 - Sgattaiolare: puoi spostarti fino a 2 Distanze senza esser notato.
 - Schivata (r): eviti il prossimo attacco.

Sync

I Sync sono automi di origine sconosciuta. Sono guidati dalla fredda logica ed agiscono per fini misteriosi. Quando giochi con un Sync, godi dei seguenti vantaggi:

- Benefici:
 - CPU: il Grado massimo delle tue Capacità aumenta di 1.
 - impassibile: ottieni +1 Lucidità quando lanci per Crisi.
- Abilità:
 - Cyber-occhio: scopri il valore di Salute, Difesa e Scudo di una creatura che riesci a vedere.
 - Reboot: ti iberni per 4 ore. Recupera tutta la Salute e guarisci 1 Ferita.
 - Pugno d'Acciaio: scagli un pugno devastante (3G, M, 1d8).

Classi

La Classe è la specializzazione del tuo Operatore. Ogni Classe conferisce una serie di Abilità e Competenze uniche. Le Abilità sono azioni che il tuo Operatore può eseguire, mentre le Competenze rappresentano la dimestichezza con le varie classi di armi.

Quando selezioni una Classe ottieni anche un valore di Salute Iniziale, che sommato al valore del tuo Vigore stabilisce la Salute del tuo personaggio. Di seguito sono elencate nel dettaglio le varie Classi.

Agente

Gli Agenti sono persone d'azione, in grado di gettarsi in mezzo alla mischia, proteggere gli alleati e infliggere pesanti danni ai nemici. Sono in grado di utilizzare tutte le armi ed armature, il che li rende estremamente versatili e capaci di fare la differenza in ogni situazione.

Salute Iniziale

Gli Agenti hanno un valore di Salute Iniziale pari a 8.

Competenze

Gli Agenti ottengono 1 Grado nelle protolame K1 e K2.

Gli Agenti ottengono 2 Gradi in tutti i vettori.

Gli Agenti possono indossare tutti i Gusci.

Abilità

- **Colpo Sicuro:** il tuo prossimo Attacco va a segno.
- **Minaccia:** i nemici entro 2 Distanze attaccano te fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Juggernaut:** ignora Danni e Ferite fino al tuo prossimo turno.
- **Rappresaglia (r):** dopo aver subito danni da un nemico, esegui un attacco in risposta (se la Distanza lo permette).

Capacità

Gli Operatori ottengono 1 Grado in Atletica.

Ghonin

I Ghonin sono artisti marziali, ladri esperti, abili con le protolame e soprattutto maestri di morte. A differenza degli Agenti, preferiscono approcciare gli scontri in maniera meno diretta, cercando i punti deboli dei nemici per finirli in un'unico colpo.

Salute Iniziale

I Ghonin hanno un valore di Salute Iniziale pari a 5.

Competenze

I Ghonin ottengono 1 Grado nei vettori leggeri.

I Ghonin ottengono 2 Gradi in tutte le protolame.

I Ghonin possono indossare i Gusci Leggeri.

Abilità

- **Esecuzione:** lancia 2d6. Se esce un doppio 1, un doppio 2 o un doppio 3 uccidi un nemico entro 1 Distanza.
- **Shindo:** esegui una tecnica tra le seguenti (puoi usare una sola tecnica per Combattimento):
 - **Kendai:** lanci un poderoso palmo di energia (2G, LR, 2d4).
 - **Oo-mitsu (r):** dimezza i danni che subiresti dal prossimo attacco.
 - **Ryo Ban Soi:** curati di 1 Stress.
 - **Jotten:** colpisci con un calcio a mezzaluna (4G, M, 1d8).
- **Furto:** ruba fino a 2V di oggetti da un nemico che non ti vede.
- **Colpo pulito (r):** se schivi un attacco nemico, attacca a tua volta (se la Distanza lo permette).

Capacità

I Ghonin ottengono 1 Grado in Furtività, Psicologia, Atletica e Manomissione.

Teurgo

I Teurghi sono medici esperti, abili con gli esplosivi e con le droghe. Nel loro bizzarro arsenale di abilità trovano spazio scienza e misticismo, un cocktail che rende i Teurghi alleati formidabili e combattenti dalle risorse impreviste.

Salute Iniziale

I Ghonin hanno un valore di Salute Iniziale pari a 7.

Competenze

I Teurghi ottengono 1 Grado nelle protolame K1 e K2.

I Teurghi ottengono 1 Grado nei vettori leggeri e automatici.

I Teurghi possono indossare i Gusci Leggeri e i Gusci Medi.

Abilità

- **Chirurgia (e):** cura un alleato di 1d6 Danni. Se eccedi la Soglia, rimuovi 1 Ferita.
- **Blaster:** lancia una granata esplosiva che colpisce tutti i bersagli entro 2 Distanze (2G, CR, 1d6).
- **Psicosostanza:** inietti una sostanza ad una creatura entro 1 Distanza. Scegli se: ottiene 2 Azioni in più per il prossimo turno; non è in grado di eseguire azioni il prossimo turno.
- **Metafisica:** sposta una creatura che vedi in un luogo che vedi (puoi scegliere te stesso).

Capacità

I Teurghi ottengono 1 Grado in Soccorso, Psicologia, Genetica e Storia.

SHELLER

Gli Sheller sono gli unici in grado di accedere alla SHELL, il terminale metafisico capace di influenzare la realtà. Abili hacker e cyber-scienziati, possono aggirare le difese dei sistemi informatici e fornire supporto agli altri Operatori.

Salute Iniziale

I Ghonin hanno un valore di Salute Iniziale pari a 6.

Competenze

Gli Sheller ottengono 1 Grado nelle protolame K1.

Gli Sheller ottengono 1 Grado nei vettori leggeri, automatici e di precisione.

Gli Sheller possono indossare i Gusci Leggeri.

Abilità

- **SHELL** (e): lancia un Comando tra i seguenti (puoi usare un solo Comando per Combattimento):
 - **GREP**: riveli Attributi, Salute, Difesa, Scudo e Pericolosità di un nemico che puoi vedere.
 - **CHMOD**: lancia 1d6; se superi l'Ingegno nemico, lo controlli fino al tuo prossimo turno (il tuo turno finisce immediatamente ed inizia quello del nemico controllato).
 - **ECHO**: invia un messaggio ad un qualsiasi sistema o essere vivente.
 - **SLEEP**: manda in stasi un nemico per 1 turno (non può eseguire azioni nè muoversi).
 - **SUDO**: resetta un Comando (puoi usarlo nuovamente senza causare una Crisi).
- **Drone**: attiva un drone che esegue Attacchi e Cura alleati per il resto del Combattimento (attacco: 1G, CR, 1d4; cura: M, 1).
- **Ricerca improvvisata** (e): crea 1 oggetto casuale usando 3V di Ferraglia.
- **Calcolatore**: riposizionati dove vuoi nell'Ordine di Battaglia.

Capacità

Gli Sheller ottengono 1 Grado in Ingegneria, Robotica e Hacking.

Capacità

Le Capacità rappresentano ciò che il tuo personaggio sa fare. I Gradi indicano quanto un personaggio è esperto in una certa Capacità. Quando devi effettuare un'azione che coinvolge una certa Capacità, lancia un numero di dadi pari al Grado di quella Capacità.

Di seguito vengono elencate le Capacità e per ognuna di esse viene fornita una breve descrizione.

- **Atletica**: indica quanto sei bravo ad eseguire manovre fisiche.
- **Furtività**: indica la tua abilità nel nasconderti agli altri.
- **Genetica**: indica la tua conoscenza di altri esseri viventi.

- Geologia: indica la tua conoscenza del terreno.
- Hacking: indica la tua abilità nel superare sistemi di difesa cibernetici.
- Ingegneria: indica la tua abilità nell'utilizzo di macchinari.
- Intuito: indica la tua abilità nel percepire minacce.
- Manomissione: indica la tua abilità nel superare sistemi di difesa meccanici.
- Psicologia: indica la tua abilità nel comprendere le intenzioni altrui.
- Robotica: indica la tua abilità nell'utilizzo di strumentazione robotica.
- Soccorso: indica la tua abilità nel prestare soccorso immediato e somministrare medicinali.
- Storia: indica la tua conoscenza del passato.

Quando un Operatore vuole eseguire un'azione che coinvolge una Capacità, l'Admin stabilisce un livello di difficoltà chiamato **Break**. L'Operatore lancia i dadi in base al numero di Gradi e sceglie il risultato migliore. Se quel risultato è pari o superiore al Break, l'Azione ha luogo. In caso contrario, l'Admin descrive le conseguenze del fallimento.

Equipaggiamento

L'Equipaggiamento è l'insieme degli oggetti in dotazione al tuo Operatore. Ciò comprende *armi, gusci, accessori e strumenti*. Puoi comprare equipaggiamento stock nella città di Sho-Gai, ma tutti sanno che la tecnologia migliore la si può trovare solamente esplorando gli angoli più remoti e pericolosi del Pianeta.

Di seguito verranno illustrati tutti i tipi di equipaggiamento, divisi per categoria.

Vettori

I vettori sono fucili di diverso calibro e dimensione alimentati da energia parasinottica. Questo significa che non hanno bisogno di munizioni, ma possono sparare una sola volta per turno. I vettori a loro volta si suddividono in quattro classi: **leggeri, automatici, d'assalto e di precisione**.

Nome	Classe	Danni	Raggio	Proprietà	Requisiti
Cometa	Leggera	1d4	CR	Tracciante	
Dente RR	Leggera	1d4	CR	Silenziosa	Destrezza 3
Alfa 1	Automatica	1d4	LR		
Oculus	Automatica	1d6	LR	Silenziosa	
QAZAR	Automatica	1d6	CR	Ricochet 1	Vigore 3
TOR-98	Assalto	1d6	SLR	Tracciante	
Trinità	Assalto	2d4	LR	Calcio 3	Vigore 4
VK2	Assalto	1d8	LR		
Epilogo SVN	Precisione	2d6	SLR	Silenziosa	Destrezza 4, 2 Azioni

Protolame

Le protolame sono armi da mischia in nerite, materiale duttile ed estremamente tagliente. Le protolame hanno generalmente la forma di lunghi coltelli, sciabole o falcioni, di diverse dimensioni e fatture. Si dividono in tre classi: k1, k2 e k3.

Nome	Classe	Danni	Raggio	Proprietà	Requisiti
Bandito 9	k1	1d4	M	Sangue 1	
Uncino G28	k1	1d4	M	Inchiodare	Destrezza 3
Senzabordi	k2	1d4	CR	Mulino 2	
Esojitte	k2	1d6	M	Spezzare	
Stilo Nomi	k2	1d8	M	Inchiodare	Destrezza 4
UKZ	k3	1d4	CR	Sangue 2	Vigore 3
Placca Delta	k3	1d8	M	Spezzare	Vigore 5
Abraj	k3	2d4	M	Mulino 3	Destrezza 5

Gusci

I gusci sono particolari armature prodotte dalle carcasse dei liplorg, lumache gigantesche ormai estinte. I gusci non sono in grado di resistere a colpi diretti dei vettori e sono meno dure della nerite, ma sono comunque in grado di fornire protezione. I gusci si dividono in 3 classi: leggeri, medi e pesanti.

Nome	Classe	Protezione	Scudo	Requisiti
Brigantina	leggera	1/0	1	
Tagelmust	leggera	2/0	0	Destrezza 4
Zhan	media	2/-1	1	Destrezza 3
Neurogiacca	media	3/-1	1	Vigore 3, +1 Cr.
Giacotech	media	3/-1	2	
Usbergo	pesante	3/-1	2	Vigore 3
Gibus	pesante	4/-3	2	
Kastenburst	pesante	4/-2	3	Vigore 5

Upgrade

Gli accessori sono oggetti che conferiscono bonus passivi speciali. Non è possibile acquistare , ma negli antichi laboratori tecnologici disseminati sul Pianeta è possibile trovare Accessori dalle straordinarie capacità.

Nucleosacca

La nucleosacca è lo zaino dato in dotazione a tutti i Cacciatori di tecnologia. La nucleosacca contiene fino a 10V (volumi) di oggetti e al suo interno contiene fino a 5L di linfa. Ogni personaggio ha bisogno di 1L di linfa al giorno per sopravvivere al di fuori di Sho-Gai.

Strumenti

Gli strumenti sono oggetti con cui svolgere azioni speciali. Alcuni strumenti, come i *grimaldelli*, sono usa e getta, mentre altri, come l'*estrattore genetico* possono essere utilizzati un numero indefinito di volte.

Nome	Tipo	Volume	Costo	Utilizzo
Grimaldello	singolo	1V	2 gon	strumento da scasso
Estrattore genetico	permanente	2V	30 gon	imbottiglia codice genetico per studio
Olosegnale	permanente	3V	10 gon	luce di segnalazione
Girolente	permanente	1V	8 gon	analizzatore
Plastico JDF	singolo	3V	18 gon	esplosivo
Filo shiga	permanente	1V	22 gon	filo indistruttibile
Triobussola	permanente	2V	25 gon	Coordinate x, y e z
Crack ionizzato	singolo	3V	10 gon	disturbatore per strumenti
Pronto Soccorso	singolo	2V	5 gon	cura immediata

Crediti

All'inizio di ogni sessione, gli Operatori iniziano con 50 gon a loro disposizione.

Combattimento

Il Combattimento è il fulcro di Husk RPG. La fase di Combattimento inizia ogni volta che il gruppo di giocatori incontra una o più creature ostili.

Il combattimento in Husk è frenetico, veloce e spesso letale. Non sempre affrontare dei nemici a testa bassa è la soluzione migliore. Ma quando evitare lo scontro è impossibile, le regole da seguire sono riportate nei capitoli successivi.

Stabilire lo STACK

All'inizio del Combattimento, tutti i personaggi *consce* (ossia che sono consapevoli dell'inizio dello scontro) entrano nello STACK, che rappresenta l'ordine in cui Operatori e nemici eseguono il proprio turno.

Per stabilire l'ordine dello STACK si utilizza la **Reattività**. In caso di pari punteggio di Reattività, si favoriscono casualmente gli Operatori o i nemici.

Dopo che lo STACK è stato stabilito, si procede con i turni di ogni singolo personaggio, fino alla fine del Combattimento.

Turno

Durante il proprio turno si ha a disposizione 1 Movimento e 2 Azioni. Qualora si sia feriti, si ha a disposizione 1 Movimento ed 1 Azione.

Movimento e Distanze

In Husk esistono 4 Distanze, che rappresentano quanto due creature sono distanti tra loro. Le distanze sono: Mischia (M), Corto Raggio (CR), Lungo Raggio (LR), Super Lungo Raggio (SLR). Quando si usa 1 Movimento ci si può spostare di 1 Distanza.

Attacco

Durante il turno, puoi attaccare nemici di cui sei conscio. Quanto decidi di effettuare un Attacco, lancia un numero di d10 pari ai Gradi dell'arma che stai utilizzando e prendi il risultato migliore. Un 1 è sempre un Attacco fallito, mentre un 10 è sempre un Attacco riuscito. Confronta il risultato del lancio con la **Difesa** nemica. Se il risultato è pari o superiore, lancia i dadi del Danno dell'arma. Un attacco richiede un'azione.

Abilità

Durante il tuo turno puoi utilizzare al massimo 1 Abilità. Quando utilizzi una particolare Abilità, devi soddisfare tutti i requisiti richiesti. Ad esempio, le Abilità con la dicitura (r) possono essere utilizzate unicamente **in risposta** ad un evento.

Puoi usare tutte le abilità che vuoi in Combattimento, ma ogni Abilità può essere utilizzata 1 'senza rischi' solamente una volta. Se decidi di utilizzare la stessa Abilità più volte in un Combattimento, incorri in una Crisi.

Salute e Ferite

Il tuo personaggio dispone di un punteggio Salute, ottenuto sommando il Vigore alla Salute Iniziale della tua Classe.

Questo punteggio Salute va raddoppiato. Ad esempio, se sei un Ghonin (salute iniziale 5) e disponi di un Vigore pari a 5, il tuo punteggio di Salute sarà pari a 10, moltiplicato per 2, 20.

Fintanto che il tuo personaggio si trova al di sopra della Soglia, che è il tuo punteggio iniziale (nel caso di prima, 10) allora è in salute. Quando scende al di sotto della Soglia (10 o meno) è Ferito e subisce una Crisi.

Quando raggiungi 0 punti salute, diventi incosciente. Se il tuo punteggio di Salute scende sotto lo 0, muori.

Stress e Crisi

Lo Stress è la misura dei danni mentali accumulati dal tuo personaggio. Ogni Operatore inizia con un punteggio di Stress pari a 0. Tuttavia, degli eventi chiamati **Crisi** possono aumentare questo punteggio, fino ad un massimo di 3.

Si verifica una Crisi quando:

- subisci un attacco critico
- subisci un attacco mentale
- fallisci una azione pericolosa
- diventi Ferito
- utilizzi la stessa Abilità più volte nello stesso Combattimento

Ogni volta che il tuo Operatore affronta una Crisi, devi lanciare un numero di d10 pari al tuo punteggio di lucidità e prendere il risultato migliore. Se il risultato è pari o superiore a 8, non succede nulla. Altrimenti, incrementa di 1 il tuo punteggio di Stress.

Quando il tuo punteggio di Stress raggiunge il valore 3, lancia 1d6 ed applica l'azione riportata nella tabella:

Risultato	Effetto	Descrizione
1	Determinazione	Rimuovi 2 Stress
2	Nichilismo	Subisci 1d4 danni. Rimuovi 1 Stress
3	Amnesia	Perdi permanentemente 1 Grado nella Competenza o Arma in cui hai più Gradi. Rimuovi 1 Stress.
4	Psicosi	Attacchi l'alleato più vicino. Rimuovi 1 Stress.
5	Coma	Rimani incosciente per 1h. Rimuovi 1 Stress
6	Arresto cardiaco / System Failure (sync)	Muori

Risoluzione del Combattimento

Il Combattimento è risolto quando una delle due parti è impossibilitata a combattere. Questo include fuga, sterminio o resa. Al termine del combattimento, lo STACK è svuotato e si rientra in modalità di Esplorazione.

Azioni di Combattimento

Durante il combattimento, oltre ad Attaccare ed usare Abilità, puoi compiere altre azioni. Quando non specificato diversamente, queste azioni costano 1 Azione.

- **nascondersi** = ci si nasconde usando Furtività.
- **copertura** = ci si copre dietro un oggetto. Si ottiene +2 difesa fino al prossimo turno. Rimanere in copertura costa sempre 1 azione.
- **supportare** = se si ha un Grado in una abilità, si può fornire quel grado ad un alleato per il suo prossimo turno.
- **fuga** = si tenta la fuga dal Combattimento.

Esplorazione

La maggior parte del tempo trascorso dai giocatori è in modalità esplorazione. Le abilità che hanno la dicitura (e) possono anche esser usate in esplorazione.

Il tempo trascorre di 1h per ogni kilometro percorso a piedi, 1h per ogni 50km percorsi in veicolo terrestre e 1h per ogni 200km percorsi in veicolo aereo.

L'esplorazione degli spazi chiusi richiede sempre 10 minuti per stanza.

Riposo

Il riposo riempe la propria Salute, ma non le ferite. Per curare le Ferite bisogna riposare nelle neurovasche di Sho-Gai (o altrove, se trovate) oppure utilizzare dei consumabili.

Lo stress invece si resetta ogni giorno.

Capacità

È sempre possibile usare le proprie capacità in esplorazione.

Percezione

Ciò che viene percepito passivamente dai giocatori è pari al livello di lucidità dei singoli personaggi.