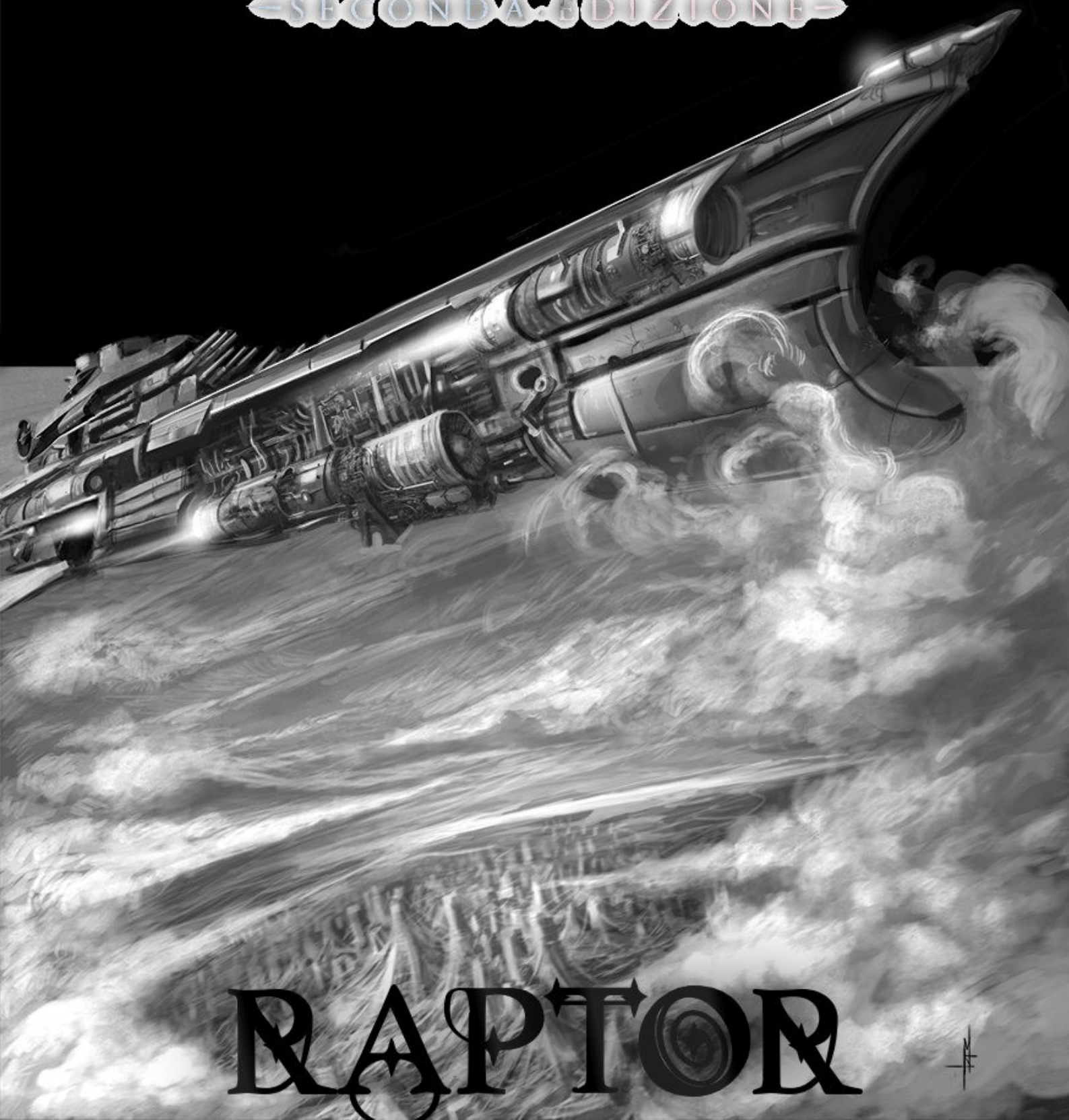


ANIME e SANGUE

-SECONDA EDIZIONE-



RAPTOR



RAPTOR

Questa è la storia dell'incrociatore "Raptor", partito tre anni or sono verso la guerra in un mondo sconosciuto e tornato sul pianeta Casa quando ormai... era troppo tardi!

Questa è la storia drammatica di una manciata di Piloti, disposti a tutto pur di vendicare il proprio pianeta distrutto dai perfidi Gononiani.

****Era l'anno 3050 quando l'astronave Raptor partì per un mondo lontano, per una guerra ai confini del cosmo contro la razza aliena dei Gononiani. Quando la flotta terrestre giunse su Gonon lo trovò quasi completamente disabitato, e mentre era in orbita attorno al corpo celeste ridotto a una massa di acidi veleni, il pianeta esplose e l'intera flotta umana venne spazzata via. Solo poche astronavi resistettero all'urto, erano le più grandi, le più distanti o semplicemente le più fortunate.*

Nonostante alcune fossero sopravvissute all'esplosione i danni riportati furono troppo ingenti per far ritorno sul proprio pianeta natale, inoltre squadre di caccia Gononiani apparvero dal nulla, gettandosi sulle carcasse dei sopravvissuti come avvoltoi su una preda ferita.

Un misterioso messaggio criptato giunse alle navi umane, senza che nessun membro dell'equipaggio potesse decifrarlo. Mentre il raggi delta balenavano e le esplosioni silenziose riempivano la vista dei sopravvissuti affacciati agli oblò o impietriti davanti ai monitor in attesa della loro ora, la Raptor, su decisione autonoma del computer di bordo o forse per un guasto del sistema, spiccò un salto in un quadrante ignoto, sfuggendo ai Gononiani e approdando in prossimità di un pianeta verde e brillante, che chiamarono Rifugio. Qui i membri dell'equipaggio trovarono molte carcasse di astronavi aliene di una tipologia sconosciuta, né umana, né gononiana, e usarono tale tecnologia per riparare e in parte riprogettare la Raptor e i veicoli in essa contenuta: gli -Human Nuke Tech Robot-, detti in codice "H.U.N.T.E.R".

Al termine delle riparazioni il computer di bordo, Hellen, annunciò di poter triangolare la posizione di Casa.

I motori della Raptor furono riaccesi e una volta fuori dall'orbita l'astronave ricevette un nuovo messaggio in codice incomprensibile e spiccò il salto verso Casa.

*Erano passati tre anni dalla loro partenza******

DA REALTÀ

...

Ma tutto ciò che per loro era il pianeta Casa, ormai, non esisteva più.

Durante la loro assenza i Gononiani hanno invaso rapidamente e con inaspettata ferocia il pianeta Casa. Le forze di difesa umane hanno combattuto per circa un anno, poi hanno capitolato.

I Gononiani si riproducono velocemente e producono sostanze appiccicose acide e tossiche durante la schiusa delle loro uova-bozzolo.

Queste sostanze hanno trasformato la superficie di Casa in una massa disordinata e filamentosa, capace, negli anni, di sciogliere rocce e metalli, e che emette vapori solforosi che hanno lentamente decimato la vita sul pianeta.

Alcune aree sembrano delle intricate ragnatele poggiate sui resti di alberi, palazzi e foreste di cui restano solo pochi metri di sostanze annerite e sciolte come candele.

Imbrigliate nei resistenti filamenti alieni danzano le ossa deformate di intere popolazioni e di branchi di animali.

I mari sono coperti da una sostanza lattiginosa dalla quale spuntano i cadaveri di pesci e di altre bestie acquatiche.

Il cielo è costellato di nubi giallastre e la pioggia che cade al suolo alza una nube di vapori malsani.

Nessun essere umano, nessun mammifero, rettile, pesce, uccello o anfibio, è sopravvissuto ai Gononiani. Solo rari insetti, alcuni funghi, alghe e batteri capaci di vivere in condizioni estreme resistono all'estinzione totale.

Nella Raptor non c'è abbastanza energia per effettuare un nuovo salto e... non c'è traccia delle coordinate di Rifugio!

Hellen non ha spiegazioni su questo fatto. La Raptor non ha un posto dove andare, non esistono colonie extra mondo o pianeti abitabili conosciuti, e vagare nello spazio vorrebbe dire morire soli, lontano da casa, di fame, di sete, o per la mancanza di ossigeno.

ABITANTI

Questa Realtà racconta la storia degli ultimi sopravvissuti e della loro lotta per vendicare il proprio pianeta. Gli unici umani -almeno inizialmente- saranno i PG, e l'unico PnG degno di nota sarà il Computer di bordo, Hellen, capace di governare l'astronave durante i viaggi, consigliare i Piloti, coordinarli in base a schemi tattici preimpostati e fornire loro tutte le informazioni che la sua sconfinata memoria e i suoi sensori possono conoscere.

Oltre agli umani l'intero pianeta è abitato dai terribili Gononiani, una razza aliena che ricorda dei giganteschi insetti mollicci dotati di una mente alveare

che collega molte unità tra loro e capaci di modificare geneticamente la propria prole per creare nuove generazioni di Gononiani con capacità, dimensioni e impieghi simili a quelli dei veicoli umani.

Questa capacità unita all'incredibile velocità di sviluppo -la maturità è raggiunta in poche ore, al massimo in qualche giorno- e alla riproduzione asessuata, ha fatto sì che ben presto l'intero pianeta fosse invaso da alieni. Esistono quindi Gononiani di ogni forma e dimensione, armati con arti che funzionano come fucili laser o come cannoni terra-aria, e persino Gononiani talmente grandi da trasportarne altri nel loro ventre come fossero Astronavi ricolme di "caccia" e "incrociatori" che altro non sono se non Gononiani dotati di ali, e della capacità di bruciare combustibile in una sorta di motori a reazione biologici, non così diversi da quelli meccanici creati dagli umani.

I Gononiani non parlano e non hanno nessun tipo di capacità empatica o relazionale con gli umani. Non comunicano con gli umani in nessuna maniera e non hanno altro scopo che uccidere per avere nuovi spazi per riprodursi o eliminare una minaccia o un competitore biologico.

Non sono una "popolazione aliena evoluta" sono solo mostri senza cuore e senza pietà alcuna.

SOCIETÀ †

Sul pianeta Casa non esiste più una società. Quella aliena è incomprensibile dal punto di vista umano (quindi per i PG e anche per Hellen, che è una creazione umana) e quella precedente si è estinta col resto degli esseri viventi che ne avevano una.

L'unica società di cui possiamo parlare è quella interna alla Raptor, composta da un graduato, con il grado di Tenente (uno dei PG, lasciate che i Giocatori scelgano liberamente chi di loro è "il capo", se però non si mettono d'accordo... fate decidere a un tiro di dadi) e da Piloti Semplici, cioè soldati.

I membri del Raptor sono i soli sopravvissuti della razza umana, su questo Hellen sarà ben chiara: secondo i suoi dati -considerati affidabili- sia le popolazioni presenti sulle altre navi da guerra mandate in missione, sia quelle in ogni città sul pianeta, sono state sterminate.

La Raptor è un Incrociatore cosmico di Classe B, lungo 186 metri, automatizzato tramite un cervello biotecnologico chiamato Hellen, dotato di un sistema di difesa costituito da tre batterie di cannoni governabili manualmente o tramite Hellen e da mezzi di classe H.U.N.T.E.R. (tanti quanti i PG), che sono robot antropomorfi attualmente modificati con tecnologia aliena.

Il cibo e l'acqua vengono prodotti dal Sistema di Nutrizione Spinto, che fornisce giornalmente barrette e zuppe ricavate da polveri organiche presenti

nell'aria, addizionate con proteine contenute in speciali fusti che permettono ancora un anno di sostentamento per l'equipaggio.

Sulla Raptor è presente una sala ricreativa con giochi come scacchi, carte da gioco, una sala olografica per vivere avventure in 3D di tipo fantastico o per effettuare simulazioni di azioni d'emergenza, oltre a uno schermo su cui possono essere visionati filmati e concerti, ovviamente risalenti ai tempi in cui la Raptor partì da Casa.

Esiste anche una "infermeria" dove Hellen può pilotare una serie di bracci meccanici dotati di sonde, siringhe, pinze e sensori tramite le quali può effettuare visite e persino semplici operazioni chirurgiche.

Un impianto simile esiste nell'hangar degli H.U.N.T.E.R. dove Hellen può effettuare riparazioni e persino progettare e installare nuove armi.

Tutte le aree dell'astronave sono anguste, estremamente funzionali e sobrie. Indicatori e luci sulle pareti e il soffitto rimandano informazioni sullo stato della nave e dell'ambiente esterno, gli oblò sono pochi, sporchi e ingialliti, i letti sono stretti e corti, disposti a castello in una stanza essenziale priva di comodità oltre lo stretto indispensabile.

L'equipaggio è composto da militari, le cui storie possono essere anche molto diverse tra loro. C'è chi si è arruolato per guadagno, chi per un ideale, chi per scappare da una famiglia oppressiva e chi per far perdere le proprie tracce a creditori pericolosi.

Tutti sanno seguire una disciplina militare che potrà essere impostata con più o meno arroganza in base alle decisioni che effettuerà il Giocatore del PG con il grado di Tenente, che è l'unico ad avere un ruolo di autorità riconosciuto dal vecchio sistema.

L'atmosfera che si respirerà all'interno della Raptor dipenderà da come i Giocatori creeranno e faranno interagire tra loro i Personaggi. Hellen avrà sempre il compito di tentare di sedare gli animi e acquietare le divergenze, ma non potrà agire fisicamente contro un Personaggio, in nessun modo e in nessun caso (a meno che non venga manomessa...).

È importante, anzi fondamentale, che il Narratore trasmetta un pesante senso di "ultimi giorni" al gruppo di gioco.

La Raptor e gli H.U.N.T.E.R. al suo interno sono in ottime condizioni e sono armi potenti, ma per loro è ormai troppo tardi per ritirarsi, per cercare un nuovo posto dove vivere o per vincere la guerra.

Tutto ciò che conoscevano è distrutto, ogni amico, amore, parente, avversario o leader, è morto. Se nel gruppo non ci sono sia uomini che donne anche la possibilità che esistano future generazioni è annientata, ma anche se potessero... dove potrebbero vivere i loro figli se né loro, né Hellen conoscono altri pianeti abitabili e le scorte per la sopravvivenza non

dureranno ancora per molto?

I PG sono con le spalle al muro, ognuno di loro ha perso tutto tranne il proprio H.U.N.T.E.R. e i propri compagni, che ora sono la cosa a lui più cara. Non possono vincere... possono solo cercare di fare più danni possibile!

Non possono vincere... ma prima di morire trascineranno all'inferno quanti più Gononiani potranno!

AFFIDATE I DADI

La Realtà "Raptor" è pensata per essere giocata con un gruppo di Piloti e i loro "H.U.M.A.N N.U.K.E T.E.C.H Robot" ma...

- I PG iniziano a giocare dal Livello 3 (quindi con 8 punti per le QP del Pilota, 13 per le QP del Robot e la Capacità "Ali Spietate" già attiva).
- I Personaggi sono militari, non sono per forza "eroi" pertanto non sono vincolati ad avere per forza una Natura Acciaio, ma sono vincolati ad avere Nature di Colore: Acciaio, Bianca, Nera o Rossa e dovranno essere tutti dei Bicolori. Nessuno di loro potrà accedere alle Nature Blu, Caos, Gialla o Verde (ma potranno scegliere tutte le Magie Bicolori che mescolano le loro Nature con quelle "vietate").
- Gli H.U.N.T.E.R. non hanno bisogno di unirsi a un veicolo per entrare in azione, quindi non ci sarà la fase di AGGANCIAMENTO!
- Dall'inizio della Campagna le riparazioni sulla Raptor saranno limitate e poco efficienti, in pratica come descritto al livello 4 della Tabella di Devastazione di Pagina 178 di Anime e Sangue Seconda Edizione. Se la Raptor dovesse essere gravemente danneggiata, fate riferimento al Grado 5 (relativamente alle capacità di Riparazione massima). Quindi se durante un'avventura gli H.U.N.T.E.R. subiranno più danni di quelli che Hellen potrà riparare, i PG si troveranno a giocare con robot non al pieno dell'efficienza... innescando una spirale che renderà le loro avventure sempre più pericolose e difficili!
- Se volete, potrete utilizzare i PG proposti di seguito o crearne di originali.

AVVENTURE

Qui di seguito troverai le tracce per 7 possibili missioni che possono comporre una breve Campagna. Se volete prolungare la Campagna potrete inserire altre avventure nel mezzo, sfruttare i Misteri Aggiuntivi presentati al termine delle avventure, ma soprattutto sfruttare tutte le idee e le indicazioni che vi

daranno i vostri Giocatori e i loro Personaggi di seduta in seduta.

Insomma, ovviamente non sarà facile che i tuoi PG seguano pedissequamente questo schema di missioni e probabilmente giocando vi verranno in mente una marea di cose più fighe da fare, ma intanto questa lista di tracce ti aiuterà a improvvisare una manciata di Avventure con poco sforzo e ti trascinerà pian piano verso pericoli sempre maggiori!

Se prolungate la Campagna con altre Avventure valutare se dare un Livello ai PG ogni 2 o più Missioni riuscite.

1) RITORNO A CASA

Per prima cosa leggete, recitate o spiegate ai PG quel che è riportato precedentemente, dal punto con i tre asterischi (***) , fino al punto seguente con cinque asterischi (*****).

Date pure modo ai PG di parlare tra loro, di "presentare" i propri Personaggi e interrogare Hellen se vorranno. Fategli partecipare all'ultimo pasto ozioso durante il salto, in attesa di tornare finalmente a Casa.

Poi la Raptor uscirà dalla velocità di salto, gli scudi protettivi che chiudono gli oblò si apriranno, gli schermi si accenderanno rimandando le immagini del pianeta devastato.

Date tempo ai PG di capire cosa succede, ma prima che inizino a tergiversare o a ideare piani, buttateli nell'azione: l'incrociatore sarà attaccato da una pattuglia di caccia Gononiani e Hellen preparerà gli H.U.N.T.E.R. all'uscita.

Siate frenetici in questa parte dell'avventura: sbattetegli in faccia l'amara realtà e metteteli a bordo degli H.U.N.T.E.R. per un po' d'azione dura! Al termine del combattimento ci sarà tempo per comprendere la gravità e l'irreparabilità della situazione. Hellen stessa dirà che non resta che combattere fino alla morte.

O morire e basta, semplicemente, senza combattere, ma non è questo che è stato insegnato ai guerrieri della Raptor!

2) VENDETTA!

In questa seconda avventura Hellen proporrà ai personaggi di effettuare dei passaggi a bassa quota nelle aree che un tempo erano le più popolate o militarmente organizzate.

Sarà evidente che senza scendere al suolo è impossibile capire se ci sono o meno sopravvissuti nascosti in alcune aree.

Quando i Personaggi saranno fuori con i loro H.U.N.T.E.R. verranno attaccati da potenti forze Gogoniane.

Nota: i filamenti acidi alieni che ricoprono il suolo hanno un'azione inesorabile ma molto lenta, quindi se

un H.U.N.T.E.R. o un Pilota scendono a terra non riceveranno danni a meno che non restino a contatto con la sostanza acida per molte ore senza curarsene.

3) HELLEN è IMPAZZITA

Piccoli insetti, in realtà minuscoli Gononiani, penetrano nella Raptor, pungendo i Personaggi in maniera fastidiosa (ma non pericolosa)... ma non solo. Quando tutto sembrerà finito la Raptor verrà attaccata. Se i Personaggi chiederanno a Hellen di fornirgli una copertura con i cannoni Hellen non darà alcuna risposta. L'attacco sarà violento e durante il combattimento, quando gli H.U.N.T.E.R. saranno fuori, il Raptor attaccherà i PG con le sue batterie di cannoni, rollando in maniera strana e perdendo quota. Se almeno uno degli H.U.N.T.E.R. non riuscirà a rientrare nell'hangar, per permettere al Pilota di cercare il guasto (alcuni insetti Gononiani sono attaccati a dei cavi sensibili), la Raptor si schianterà al suolo. In questo nefasto caso riducete ulteriormente le capacità di riparazione massima dell'incrociatore (come il livello 5 della tabella presente a pagina 40 di Cuori d'Acciaio). Quando la Raptor sarà al suolo verrà invasa da numerosissimi Gononiani bipedi. La battaglia sarà dura!

Se la nave sarà stata danneggiata dovrete continuare la campagna con una scarsa capacità di riparazione, oppure effettuare una o più avventure per trovare pezzi di ricambio, tempo e luoghi dove riparare la Raptor.

4) UN MOSTRO INVINCIBILE

Un enorme Gononiano, un vero titano di dimensioni e potenza inusitate, verrà individuato da Hellen. "L'Immondo" si dirigerà verso la Raptor per attaccarla. Questo Immondo ha, stranamente, un aspetto quasi umano, sebbene deformato e asimmetrico. Se i PG lo sconfiggeranno e controlleranno i resti, troveranno molta materia umana nella carne acida e velenosa del Gononiano.

5) RICERCA DI CIBO

Il cibo fa schifo! Le scorte di proteine si sono guastate per via dell'aria mefitica che si respira all'esterno. Hellen scandaglierà la superficie dicendo che forse esistono dei depositi sotterranei dove trovare cibo salubre.

Ogni volta che i Personaggi penetreranno in un deposito sotterraneo (possono essere vecchi supermercati, bunker privati, basi militari) potranno trovare cadaveri rinsecchiti e resti del loro vecchio mondo. Se indagheranno scopriranno (da giornali o registrazioni) che in una fase dell'invasione i Gononiani hanno rastrellato molti individui imprigionandoli in quello che viene chiamato "Grande

Alveare", che a quei tempi era visibile mentre oggi è totalmente mimetizzato. Ora i PG hanno un bersaglio da colpire... e forse dei loro simili da salvare!

6) ATTACCO AL GRANDE ALVEARE

I Personaggi potranno attaccare il Grande Alveare, dove troveranno una potente resistenza (e un altro Immondo, stavolta ancor meglio armato). All'interno troveranno anche un Principe Gononiano, che li attaccherà furiosamente appena scenderanno in profondità sottoterra. Nel Grande Alveare i PG potranno trovare due cose importantissime: una mappa olografica (ovviamente biologica) che raffigura altri Grandi Alveari e un punto segnato con maggior risalto sulla mappa del pianeta. Dalla mappa bio-olografica provengono immagini di Gononiani e fischi striduli. Sembra che gli alieni lo usino per tenersi in contatto tra Grandi Alveari. Se i PG toccheranno il punto più evidenziato apparirà il volto della Regina Gononiana, vedranno il suo nido e avranno un'idea delle sue titaniche dimensioni. Poi il Grande Nido inizierà ad autodistruggersi. Nel Nido, se i PG lo esploreranno, troveranno fino a venti sopravvissuti (uomini, donne, bambini), scioccati ma vivi. I sopravvissuti racconteranno che subivano continui prelievi di sangue e venivano nutriti con cose oscure.

7) LA REGINA GONONIANA

I Personaggi potranno attaccare gli altri Nidi o dare il colpo di grazia ai Gononiani, distruggendo la loro Regina.

Nel Nido della Regina, oltre a una marea di Gononiani, Immondi e alla Regina stessa, c'è un dispositivo biologico che affonda le radici nel centro stesso del pianeta. Hellen potrà capire cos'è se i PG le daranno modo di "esplorarlo". Questo essere è lo stesso che fu usato a Gonon per distruggere il pianeta e anche in questo caso, se verrà ucciso, Casa esploderà.

8) ALTRE AVVENTURE...

...una volta uccisa la Regina, dopo qualche ora, Hellen riceverà un nuovo messaggio criptato... e Rifugio tornerà nella sua memoria. Un nuovo inizio è possibile?

MISTERI AGGIUNTIVI SU CUI POTRETE LAVORARE:

Come hanno fatto i Gononiani a trovare Casa? Cosa sono davvero quei messaggi criptati percepiti dalla Raptor? Esiste forse un'altra razza aliena? A chi appartenevano le astronavi trovate sul pianeta Rifugio? Altre navi umane sono sopravvissute

all'esplosione di Gonon? I Gononiani vogliono far esplodere anche Casa? E Rifugio è realmente un pianeta sicuro? A cosa servivano gli umani catturati dagli alieni? I sopravvissuti sono ancora umani o alcuni di loro sono stati mutati? Perché il governo di Casa ordinò la guerra contro Gonon? Perché Hellen ha ricalcolato la posizione di Rifugio solo dopo la morte della Regina?

PERSONAGGI DELLA RAPTOR

HELMUT	
Livello 3 (D/A 2) Nature Acciaio Bianco Inclinazioni Inflessibile Onesto	
VI	2
MO	2
IN	2
MA	2
Valore:	21
Armatura	2
Punti Motore	4
Capacità: Riparatore (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Helmut si è imbarcato dopo il fallimento della sua officina di mezzi militari speciali. Tale fallimento fu orchestrato da un Sergente che voleva in tutti i modi Helmut sulla Raptor. Questo Helmut lo sa, per questo odiava il suo nuovo lavoro. Ora però sa che il Sergente Liam gli ha salvato la vita.</i>	

REY	
Livello 3 (D/A 2) Nature Rosso Bianco Inclinazioni Passionale Ottimista	
VI	1
MO	1
IN	4
MA	2
Valore:	21
Armatura	2
Punti Motore	4
Capacità: Fortunato al gioco (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Rey doveva 10.000 crediti a uno allibratore che gli aveva giurato che lo avrebbe cercato in capo al mondo. Rey pensò che non lo avrebbe cercato fuori dall'atmosfera di Casa... così, anche spinto dal miraggio di razzie e tesori alieni, si imbarcò.</i>	

GUNNER	
Livello 3 (D/A 2) Nature Acciaio Rosso Inclinazioni Martire Coraggioso	
VI	4
MO	2
IN	1
MA	1
Valore:	22
Armatura	2
Punti Motore	2
Capacità: Esperto tiratore (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Gunner si è arruolato da giovane perchè per lui essere un militare voleva dire scoprire il mondo e ciò che c'era fuori, aiutare la gente e il progresso, voleva dire avventura!</i>	

ICE	
Livello 3 (D/A 2) Nature Rosso Acciaio Inclinazioni Competitiva Imperturbabile	
VI	1
MO	3
IN	2
MA	2
Valore:	21
Armatura	2
Punti Motore	4
Capacità: esperto pilota in volo (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Ice è stata uno dei più spericolati e ammirati piloti acrobatici prima di entrare nella squadra Hunter. Per due anni è stata addestratrice per le giovani reclute (tra cui Helmut e Rey).</i>	

BOONE	
Livello 3 (D/A 2) Nature Nero Acciaio Inclinazioni Crudele Fanatico	
VI	2
MO	0
IN	4
MA	2
Valore:	21
Armatura	2
Punti Motore	4
biologo – scienziato (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Boone era un promettente scienziato, quando in un esperimento mise a repentaglio la vita di sua moglie... uccidendola. Da allora ha lasciato il laboratorio e si è arruolato. Sfoga in battaglia il suo dolore, mostrandosi crudele e privo di rimorsi. Boone vuole solo seguire gli ordini e fare il suo lavoro, basta che il suo passato non torni a fargli visita.</i>	

LEYA	
Livello 3 (D/A 2) Nature Bianco Nero Inclinazioni Prode Pessimista	
VI	1
MO	2
IN	3
MA	2
Valore:	21
Armatura	2
Punti Motore	4
persuadere e sedurre (N°min 15) Ali Diaboliche (N°min 15)	
<i>Leya si è arruolata dopo aver visto in azione Boone ed essersi segretamente innamorata di lui. Ha smosso mari e monti perchè il suo H.U.N.T.E.R. fosse caricato sulla Raptor assieme a quello del suo idolo. È una prode guerriera, ma crede fermamente che il suo destino sia di essere per sempre infelice e circondata dalla morte e dalla guerra.</i>	

GONONIANI

GONONIANO BÍPEDE	
L.A.1 (D/A 1)	
VI	3
MO	0
IN	1
MA	0
Valore:	19
Armatura	Fisica 0 Energetica 0
Punti Motore	0
Capacità: -	
<i>La maggior parte dei Gononiani ha questa forma. Sono simili a mollicce larve di mantide con aspetto grottesco e asimmetrico, un numero di braccia variabili e una testa irta di antenne, tentacoli e misteriose appendici sensoriali. Sono spesso armati con tubi marroni che usano come fucili laser.</i>	

GONONIANO TANK	
L.A. 3 (D/A 2)	
VI	6
MO	5
IN	1
MA	0
Valore:	27
Armatura	Fisica 1 Energetica 0
Punti Motore	0
Capacità: Trasporto truppe (N°min10)	
<i>Questo essere è grande quanto un container, si sposta su una miriade di esili zampe che spuntano fuori senza alcuna simmetria dal ventre e dai fianchi. Sulla parte anteriore ha dalle due alle sei appendici luminescenti dalle quali può far scaturire Raggi delta per colpire i suoi nemici. Il suo addome si apre, permettendo a una mezza dozzina di Gononiani bipedi di entrare al suo interno.</i>	

GONONIANO CACCIA	
L.A. 4 (D/A 3)	
VI	12
MO	2
IN	2
MA	0
Valore	31
Armatura	Fisica 1 Energetica 0
Punti Motore	0
Capacità: Volare (N°min 10)	
<i>Simili a mante con grandi ali membranose e il ventre coperto da piccoli arti terminanti con chela con le quali afferrano oggetti, maneggiano con maestria fucili laser e armi taglienti.</i>	

GONONIANO INCROCIATORE	
L.A. 8 (D/A 5)	
VI	12
MO	4
IN	4
MA	8
Valore	35
Armatura	Fisica 2 Energetica 1
Punti Motore	16
Capacità: Volare (N°min 10) Scarica delta (Magia Rossa Fiammata) (N°min 15)	
<i>Questi enormi dischi lattiginosi fluttuano nell'aria come senza peso. Sono dotati di molte teste, con bocche estroflesse come vermi, dalle quali fuoriescono fiamme violacee. Sotto il loro ventre si appendono spesso gruppetti di "Caccia".</i>	

GONONIANO TRASPORTATORE	
L.A.11 (D/A 6)	
VI	11
MO	22
IN	11
MA	0
Valore	48
Armatura	Fisica 3 Energetica 2
Punti Motore	0
Capacità: Trasporto truppe (N°min 10) Filamenti di seta (Magia Nera Maledizione) (N°min 15) Cannone Delta (Magia Rossa Palla di Fuoco) (N°min 15)	
<i>Questo colossale gononiano è alto come un palazzo di sette piani e termina con un altissimo tentacolo biancastro screziato di viola che si innalza verso il cielo. Sotto alla base del tentacolo si aprono numerose bocche simili a squarci nella sua carne molliccia. Queste bocche emettono continuamente fili di bava giallastri e bianchi. Nelle sue numerose zampe regge un cannone marrone di notevole potenza. Il suo addome si apre per dare alloggio a due dozzine di Gogoniani bipedi o alla metà di caccia.</i>	

GONONIANO IMMUNDO	
L.A. 12 (D/A 6)	
VI	24
MO	0
IN	0
MA	24
Valore	39
Armatura	Fisica 3 Energetica 2
Punti Motore	48
Capacità: Scarica delta (Magia Rossa Fiammata) (N°min 10) Attacco Rapido (Magia Acciaio) (N°min 15) Fulmine Siderale (Magia Acciaio) (N°min 15)	
<i>Dopo alcuni scontri contro gli HUNTER i Gononiani inizieranno a produrre guerrieri antropomorfi delle loro stesse dimensioni e di grande potenza, sfruttando il DNA</i>	

umano. Gli Immondi sono incapaci di volare e hanno una grande capacità di fuoco e di distruzione. Queste unità verranno messe a capo di ogni operazione bellica contro la Raptor.

Quello presentato è un Immondo base, ma esistono Immondi di LA maggiore, fino a LA 16 (i Principi)

REGINA GONONIANA	
L.A.20 (D/A 10)	
VI	25
MO	25
IN	5
MA	25
Valore	70
Armatura	Fisica 5 Energetica 4
Punti Motore	50
Capacità: Filamenti di seta (Magia Nera Maledizione) (N°min 15) Attacco Rapido (Magia Acciaio) (N°min 15) Fulmine Siderale (Magia Acciaio) (N°min 15)	
<i>La gigantesca Regina Gononiana è il nucleo dell'invasione gononiana su Casa. Una volta distrutta i Gononiani saranno privi di una guida e nel giro di pochi giorni inizieranno a lottare tra di loro e a mangiarsi l'un l'altro. Prima che Casa torni abitabile, però passeranno molti secoli.</i>	

RADICE DEL MONDO	
L.A. 3 (D/A 2)	
VI	3
MO	0
IN	9
MA	0
Valore	27
Armatura	Fisica 1 Energetica 0
Punti Motore	0
Capacità: Sostenere il nucleo del pianeta (N°min10)	
<i>Questa specie di fungo globoso sembra composto da una moltitudine di bianche teste di insetto, come una mora mostruosa, e ha propaggini che scendono fino al nucleo del mondo. Quando muore scarica un'energia portentosa da tali propaggini, fracassando il nucleo e causando la distruzione del pianeta.</i>	

Raptor è ideata e realizzata da *Matteo Curte Cortini*
Illustrazione di copertina di *Matteo Spirito*

Trovate le (imbarazzanti) Live di Anime e Sangue nella Realtà "Raptor" sul canale di *Quelli Che Ben Nerdano*:

<https://www.youtube.com/watch?v=FQgg3RgR8F4&t=395s>

Affilate i Dadi Rotanti!
Caricate le Schede dei vostri HU.N.TE.R!!
L'Avventura ha inizio!!!