Cacciatori e prede.

"Il mondo si divide in due categorie miei piccoli amici: cacciatori e prede, ma il problema è questo: non sempre si può scegliere..."

(Mr. Shark dal Nathan Never n. 39: "Cacciatori e prede")

Accessorio per G.U.S. Gioco di ruolo Universale Sperimentale.

A cura di Andrea Angelico

Attenzione il contenuto di questo manuale è di carattere strettamente amatoriale e non ha fini di lucro, quest'opera non vuole ledere i diritti commerciali ed intellettuali dei creatori delle serie "Predator" e "Alien" e dei legittimi proprietari di tutti i marchi e le licenze ad esse associate.

Introduzione.

Cacciatori e prede non nasce come un'ambientazione od un'avventura bensì come la trasposizione in chiave G.U.S. della figura del famigerato e temuto Predator, l'alieno cacciatore che è entrato di diritto nell'immaginario collettivo grazie ad una serie di fortunati film.
Questa spietata creatura ha saputo conquistare un vasto pubblico diventando un vero fenomeno di culto e arrivando persino a vincere i confronti diretti con altri "Mostri sacri" del cinema di fantascienza come ad esempio il blasonato Alien.
Questo mio lavoro vuole perciò essere non solo un mero omaggio a questa creatura, ma uno strumento nelle mani dei Narratori, per imbastire una o più avventure in cui ai giocatori verrà riproposto il tema della lotta per la sopravvivenza, attraverso il confronto con la nemesi incarnata dal Predator e da altre creature ad esso collegate; uno scontro dove solo alla fine si potrà capire chi è stato cacciatore e chi preda.

Descrizione.

Iniziamo la descrizione dei Predator con l'indicazione del loro vero nome: yautja[1], questo sembra essere non solo il nome del loro popolo ma anche il nome del loro pianeta natale Yautja Prime, da questo luogo gli yautja partono alla ricerca di nuovi pianeti in cui organizzare le loro battute di caccia e, soprattutto, di nuove prede da cacciare.

Caratteristiche fisiche: esternamente gli yautja sono creature umanoidi alte oltre i due metri e dall'aspetto possente e longilineo, hanno piedi e mani artigliati, gli artigli non ne limitano però la mobilità e la scioltezza. La loro pelle è spessa e rugosa simile a quella dei rettili. Le maggiori differenze tra loro e gli esseri umani sono concentrate sulla testa, essi hanno una testa molto grande, con quattro protuberanze poste ai lati della bocca unite da ciascun lato del volto da una membrana di pelle, il tutto assomiglia molto all'apparato boccale di alcuni crostacei e aracnidi. Hanno una fronte ampia e spaziosa su cui a volte vi sono delle creste ossee laterali (simbolo forse di anzianità o probabilmente di superiorità sociale), in fondo vi sono una serie di appendici flessibili, simili a dei dreadlocks rasta, che formano un semicerchio che parte dai lobi del cranio fino alla parte posteriore.
Altra grandissima differenza tra loro e gli esseri umani è il sangue, che ha un colorito verde fosforescente, il che potrebbe darci qualche suggerimento circa il loro sistema respiratorio, probabilmente (ma è un'ipotesi) il loro organismo non consumerebbe ossigeno, il fatto che però riescano stare senza maschera anche per lunghi periodi, suggerisce che nella nostra aria riescano a trovare altre sostanze necessarie per la loro respirazione, l'unica certezza è che l'inquinamento delle grandi città provoca loro qualche problema: in Predator 2 infatti lo yautja dopo essersi tolto la maschera di cacciatore deve rifiatare di tanto in tanto utilizzando qualcosa di molto simile ad una maschera per l'ossigeno. Le loro abitudini alimentari sono molto simili a quelle umane, gli yautja si nutrono di carne, anche se non risulta nei film che abbiano mai divorato quella delle loro prede, umane meno. Per quel che riguarda le preferenze climatiche dei Predator, essi sembrano prediligere i climi molto caldi, probabilmente il motivo della loro predilezione è solamente funzionale alla caccia, in quanto nel film Alien vs. Predator si vedono i tre predator muoversi senza troppi problemi in mezzo ai ghiacci del polo.
A livello sensoriale gli yautja sono molto simili agli esseri umani, se la loro vista con la maschera-visore è in grado di individuare praticamente ogni tipo di preda, senza, pare ridimensionarsi parecchio, per quel che riguarda l'udito ed il fiuto (altri due sensi importantissimi per i cacciatori) essi sembrano essere simili se non superiori a quelli umani sebbene gli yautja non abbiano apparentemente orecchie e naso.
Dal punto di vista sessuale e riproduttivo gli yautja sono un mistero, probabilmente sono divisi in

1 Fonte wikipedia e Xenopedia.

maschi e femmine ma per il resto non si sa nulla.
Nulla si sa neppure della durata della loro vita anche se molto probabilmente vivono molto più a lungo degli umani, in Predator 2 (i cui eventi avvengono nel 1997) il capo degli yautja è in possesso di una pistola del 1700 di cui sicuramente si era appropriato personalmente, questo fa pensare che il più anziano degli yautja lì presenti avesse almeno più di duecento degli anni umani.
Alla fine di questa descrizione si può comprendere l'indiscussa superiorità fisica dei Predator rispetto agli esseri umani, fatto questo che unito alla loro astuzia ed al loro armamento tecnologicamente avanzato, rende anche uno solo di questi esseri in grado di sterminare gruppi di combattenti esperti e preparati senza troppe difficoltà.

Caratteristiche culturali: se fisicamente molte sono le differenze tra gli esseri umani e gli yautja, culturalmente la cosa è diversa. Questo popolo non è molto differente da molti popoli tribali di cacciatori, con una gerarchia basata sul comando del più abile, anziano, forte; una serie di regole di comportamento incentrate sull'onore, il coraggio ed il rispetto, e per finire una serie di riti di passaggio che ciascun membro del gruppo deve superare per accedere a livelli più alti nella scala sociale. Le regole di comportamento sono proprio una delle caratteristiche più importanti ed interessanti di questa specie, in quanto determinano non solo la loro condotta all'interno della società ma anche la loro stessa condotta di caccia ed i rapporti con le altre creature. Gli yautja, come esposto precedentemente, credono fortemente nei valori di forza, coraggio e onore e questo influenza moltissimo la loro visione della caccia, portando addirittura a ribaltare il concetto di scelta della preda, coloro che cacciano per sopravvivere infatti sono incoraggiati a scegliere come preda creature che possono essere catturate più facilmente, creature di taglia più piccola, deboli, malate o molto giovani; gli yautja, non dovendo cacciare per sopravvivere ma per collezionare trofei, tendono invece a cercare la preda più grossa, forte, pericolosa ed astuta. Un ragionamento come questo potrebbe portare a compiere delle scelte fatali conseguenti ad errori di valutazione, ma l'abilità del cacciatore yautja non sta soltanto nello scegliersi la preda, ma nello scegliere il modo più adatto per uccidere la preda che ha scelto, e qui sorge un altro elemento che si ricollega ai valori di onore e coraggio: così come uno yautja non attaccherà mai spontaneamente (a meno che sia costretto dagli eventi) cuccioli, individui deboli, disarmati, o malati, così non lascerà mai perdere una preda che ha deciso di catturare anche se la cosa dovesse costargli la vita. Importantissimo per ogni cacciatore yautja è soprattutto non diventare a sua volta un trofeo, se il cacciatore comprende di aver fallito il proprio compito e di essere prossimo alla morte, allora preferisce suicidarsi facendosi esplodere con il suo bracciale-computer-bomba, cancellando in questo modo ogni traccia della propria presenza.
A questo coraggio e determinazione si accompagna una spiccatissima intelligenza, che porta gli yautja ad elaborare nuove strategie di caccia e ad imparare dai propri errori, essi hanno inoltre un elevato, anche se macabro e bizzarro, senso estetico non solo infatti adornano le loro astronavi con i trofei ricavati dalle loro battute di caccia, ma sembrano gradire che gli interni delle loro costruzioni siano abbelliti con statue e bassorilievi che celebrano la caccia e la loro forza e potenza, come è possibile notare dal film Alien vs. Predator (dove tra l'altro si ipotizza che gli yautja abbiano ispirato gli uomini nella costruzione delle piramidi).
Quello che stupisce maggiormente di questa specie è il fatto pur facendo della caccia la propria attività principale siano riusciti a raggiungere un elevatissimo grado di sviluppo tecnologico, come si può evincere da tutti i film dei Predator (armi al plasma, dispositivi d'occultamento ottico, navi spaziali), e comunque tutto funzionale alla caccia. In altre parole questo popolo inventa e costruisce armi e dispositivi complicati e micidiali eppure la maggior parte di essi caccia in continuazione, com'è possibile? A questo punto iniziano le speculazioni e le ipotesi:

1. questo popolo ha un'organizzazione sociale complessa e a noi sconosciuta, in cui la caccia riguarda solo una parte della popolazione, potrebbe esserci quindi una comunità yautja molto vasta dove esistono molti ruoli sociali: scienziati, costruttori, tecnici, sacerdoti ecc.

2. Esistono altri popoli o creature che lavorano per loro, costruendo mezzi armi e marchingegni spesso miniaturizzati (come il bracciale-computer-bomba) e lasciando loro tutto il tempo per dedicarsi alla loro unica attività preferita: la caccia.

Quale che sia la ragione o le ragioni di questa superiorità tecnologica, gli yautja hanno armi e strumenti di caccia micidiali, (che successivamente descriverò) e che danno a questa creatura astuta ed intelligente un vantaggio ulteriore nei confronti di qualsiasi avversario umano o meno.

Interazione yautja-uomo: da quello che ci è stato mostrato nei film della saga di Predator, è chiaro che gli yautja visitano regolarmente il nostro pianeta dall'alba dei tempi, infatti la presenza di foreste di ogni tipo, di climi differenti e di una fauna da sempre ricca di animali pericolosi, sono tutte caratteristiche che contrassegnano la Terra come un autentico paradiso per questi alieni cacciatori. In Predator 2 è possibile vedere nella "stanza dei trofei" sulla nave spaziale aliena i teschi di un dinosauro carnivoro (forse un T-rex) e di un triceratopo, animali che per dimensioni e aggressività rientrano in pieno tra i requisiti di preda ideale per uno yautja. Con l'estinzione dei dinosauri probabilmente gli yautja videro esaurirsi una delle loro fonti di divertimento maggiore, ma questa fonte di divertimento venne presto sostituita da una nuova risorsa: l'uomo.
Il rapporto tra uomini e yautja è decisamente curioso e complesso, guardando i tre film della saga di Predator canonica (Predator, Predator 2 e Predators) sembra che gli esseri umani siano sempre stati considerati dagli yautja delle mere prede da cacciare, mentre guardando Alien vs. Predator si arriva alla sconcertante scoperta che in tempi passati esseri umani e yautja avevano addirittura collaborato, collaborazione che deve essere intesa in rapporto simile a quello che lega una divinità (yautja) ai suoi servi-adoratori (esseri umani). Nel film si mostrano civiltà precolombiane interagire tranquillamente, sebbene con molta deferenza, con gli yautja, arrivando al punto che alcuni uomini e donne si sacrificavano spontaneamente per accogliere dentro di sé gli alieni che sarebbero poi diventati le prede di caccia degli yautja. Non è ben chiaro come mai il rapporto tra umani e yautja si sia incrinato, le cause possono essere molteplici, lo stesso film ne suggerisce una: in una sequenza si mostrano alcuni Predator che, incapaci di arginare un'invasione in massa degli Alien si vedono costretti ad autodistruggersi col bracciale-bomba, cancellando in un sol colpo: se stessi, gli alien e la città che ospitava la piramide di caccia.
Vi potrebbero essere altre cause alla base del deterioramento del rapporto:

1. gli yautja avrebbero "snobbato" il nostro pianeta per moltissimi anni e così il culto legato alla loro figura sarebbe stato dimenticato e sostituito da altri culti che non prevedono la presenza di più divinità provenienti dal cielo, ad esempio il cristianesimo.
2. La scoperta da parte degli yautja della pericolosità della razza umana, dovuta ad un miglioramento della tecnologia bellica di quest'ultima (in particolare con la scoperta delle armi da fuoco), che avrebbe elevato gli umani da semplici servi a vere e proprie prede. Questa spiegazione ovviamente non esclude anzi potrebbe essere concomitante con quella precedente.

In ogni caso lo strano tipo di rapporto che da sempre lega uomini e yautja potrebbe essere alla base di alcune alleanze forzate che hanno visto esseri umani collaborare con yautja di fronte ad una minaccia comune particolarmente grave, citando il dottor Sebastian de Rosa in Alien vs. Predator: "*Il nemico del mio nemico è mio amico*". Qualunque sia stata la natura passata e presente dei rapporti tra uomini e yautja, una cosa è chiara: gli yautja ci conoscono da moltissimo tempo e ci conoscono molto bene, forse persino meglio di noi stessi...

I due tipi di yautja: "*Sono di due tipi quei bastardi...Sono simili ma diversi, avete presente la differenza tra cane e lupo?*" Noland Ronald dal film Predators.
Il film Predators del 2009 ci pone di fronte ad una nuova sconcertante scoperta: non esiste un solo tipo di yautja, ma almeno due ed il secondo tipo è, se possibile, persino peggiore del primo: non solo è più grosso, più forte, più spietato, più brutto (testa più grossa ed occhi iniettati di sangue), ma

è persino più fanatico! Questo secondo ceppo di yautja (che per comodità indicherò come "Superior") incentra tutta la sua vita sul miglioramento delle proprie abilità di cacciatore ed arriva persino a cacciare gli yautja più piccoli; non si sa se il motivo di questo comportamento sia dovuto ad una faida sanguinaria per determinare che tra le due razze sia la più forte, o se la ricerca di degni avversari li abbia portati ad annoverare tra le prede i loro simili, fatto sta che l'unico credo che sembrano possedere questi esseri è: "Il debole perisce il forte regna supremo".
La conseguenza di questa linea di pensiero si riflette sul modo di cacciare, se gli yautja vanno a cacciare negli altri pianeti, i superior scelgono e raccolgono le loro prede per portarle su di un pianeta che hanno scelto come loro personale riserva di caccia, in questo modo non solo sono sicuri di cacciare delle prede degne di diventare i loro trofei (o da cui imparare nuove tecniche di caccia), ma sono anche sicuri che queste non possano alla lunga sfuggire alla cattura non avendo alcuna possibilità di tornare a casa o di cercare altri loro simili con cui allearsi per difendersi dai cacciatori.
Le differenze non finiscono qui, la continua ricerca di nuovi e più efficaci sistemi di caccia porta i superior ad avere armi e sistemi di individuazione molto più potenti dei normali yautja (come spiegherò più avanti), e ad utilizzare stratagemmi e tattiche di provata efficacia: per esempio gli yautja di solito sono cacciatori solitari, l'unica eccezione pare essere il rito di passaggio della caccia all'alien nelle piramidi in cui si cimentano a gruppi di tre, i superior invece cacciano sempre a gruppi di tre; i superior utilizzano trappole con esche vive (almeno in apparenza) per attirare la preda, cosa che gli yautja non fanno; i superior non si fanno scrupoli ad utilizzare creature mostruose a mo' di segugi per stanare le loro prede, insomma la loro ossessione di diventare cacciatori perfetti li ha differenziati parecchio dai loro cugini yautja.

Caratteristiche di gioco

I tratti degli yautja.

I seguenti tratti sono indicativi e si riferiscono ad individui standard, i Narratori se vogliono possono modificarli a loro giudizio, ricordo che il set di regole completo di G.U.S a cui questo accessorio si ispira può venire scaricato gratuitamente a questo indirizzo: http://gdrfree.altervista.org/ .

Iniziamo con i Tratti Base:

	yautja	yautja superior
• Forza (+1 al danno ogni 2 punti > a 6)	14	16
• Destrezza (tratto di difesa)	9	10
• Costituzione (tratto di energia vitale) (1)	15	18
• Mente	8	9
• Arrampicarsi	11	11
• Correre	8	8
• Saltare	10	10
• Nascondersi (2)	8	8
• Muoversi silenziosamente (3)	9	9
• Nuotare	7	7
• Percezione (4)	8	8

Ecco con i Tratti di Disciplina a mio avviso più comuni:

	yautja	yautja superior
• Lottare a mani nude	9	11
• Armi da taglio	10	10
• Arma al plasma (5)	8	8
• Armi ad asta	10	10
• Armi da lancio	10	10
• Armi speciali (6)	9	10
• Preparare trappole	8	11
• Seguire tracce (vedi nota 4 Percezione)	14	16
• Pilotare Veicoli	8	8
• Geografia (7)	8	8
• Forgiare/Riparare Armi-Armature (8)	8	9
• Tassidermia (9)	12	12
• Medicina	7	7
• Addestrare animali	7	9
• Uso Tecnologia yautja	8	8

Ulteriori informazioni

Armatura naturale: riduce i danni di 1d6.

Energia Vitale: valore Costituzione moltiplicato per 3.
Recupero energia vitale: per otto ore di riposo (è un dato relativo al gioco effettivamente non si sa se gli yautja dormano e se lo facciano per otto ore) un punto più uno ogni 2 punti al di sopra del 6 nel valore Costituzione: per gli yautja +5 per i superior +7.

(1) Gli yautja vista la loro taglia (da oltre 2 metri per i normali e 2 metri e 40 per i superior) moltiplicano il valore nel tratto Costituzione per 3.

(2) Gli yautja sono abili a nascondersi anche in condizioni normali (senza apparato di mimetizzazione), con il loro apparato acquistano un + 4 alla prova nel tratto e, se sono perfettamente immobili sono praticamente invisibili.

(3) Gli yautja sono silenziosi quando si avvicinano alla loro preda, l'apparato di mimetizzazione impedisce infatti alle prede di vederli ma non di sentirli, gli yautja emettono però un suono caratteristico, e se una vittima sopravvive ad un assalto ha la possibilità di sentire questo suono con un tiro sul tratto Ascoltare (o altro tratto sensoriale legato a Percezione) con bonus di +2 vs. il tratto Muoversi silenziosamente dello yautja.

(4) Non ho dati sulle capacità uditive degli yautja, sebbene credo siano pari alle nostre, a livello di percezione visiva, la loro visione non è eccezionale quando sono sprovvisti di maschera-visore, con il loro visore invece (vedi equipaggiamento) hanno un bonus di +4 nella percezione (annullato se il soggetto ha cura di schermare il calore corporeo). Attenzione se gli yautja decidono di ricercare qualcosa di particolare utilizzando il loro visore: per esempio tecnologia, esplosivi, fonti luminose, meccanismi ecc., e spendendo alcuni round nella ricerca, allora il bonus alla prova diventa +6.

(5) In caso di tiro rapido si applica il valore del tratto in questione, quando invece lo yautja utilizza il mirino laser del visore (col rischio di essere però individuato) il bonus alla prova di tratto ha un bonus di +3.

(6) Ricadono in questa categoria: le reti, le fruste ed i dardi.

(7) Indica la capacità di conoscere il terreno di caccia qualunque esso sia.

(8) Si intendono sia armi rudimentali come lance-scudi che armi tecnologiche come quelle al plasma.

(9) E' la capacità di saper imbalsamare e trattare le parti di cadaveri che vuole trasformare in trofei.

Equipaggiamento.

Da sempre le armi e l'equipaggiamento degli yautja stuzzicano la fantasia dei fan della serie Predator, in particolare il sistema di mimetizzazione e la loro maschera-visore; in questa sezione cercherò di descrivere tutte le armi ed i gadget di queste creature, cercando di differenziare quelle che appartengono agli yautja e quelle che sono proprie degli yautja superior.
Iniziamo elencando quello che può essere definito come equipaggiamento standard, in quanto è nella normale dotazione di tutti gli yautja (eccezion fatta per quelli che intraprendono la caccia all'Alien all'interno delle piramidi).

Sistema di mimetizzazione: è lo strumento da sempre più strabiliante dei film Predator, come anticipato sopra (vedi punto 2 nella descrizione dei tratti), crea una sorta di campo di forza che distorce e deflette la luce rendendo gli yautja praticamente invisibili se rimangono immobili; qualora lo yautja si dovesse muovere verrebbe percepito come uno strano fenomeno di rifrazione della luce, una sorta di macchia trasparente. Questo sistema è regolato per durare per tempi molto lunghi (tempo indefinito) ma tende a mal funzionare se si verificano alcune condizioni:

1. lo yautja viene colpito e subisce un numero elevato di danni, di solito quando viene a trovarsi nel raggio d'azione di un'esplosione molto potente, ma basta anche una granata a distanza ravvicinata, in questo caso lo yautja può, coi mezzi adatti, tentare di riparare il sistema con una prova sul tratto Forgiare/Riparare Armi-Armature a difficoltà difficile (16).
2. Lo yautja si ritrova immerso in un liquido, il sistema comincia ad emettere delle scariche d'energia statica e l'occultamento svanisce, comunque basta asciugarsi per poter riavviare lo schermo.
3. L'armatura dello yautja non è completamente indossata, in pratica già senza la maschera non è possibile attivare l'occultamento, oppure quando una o più sue parti sono compromesse.

Importante: il sistema di mimetizzazione è meno efficace contro gli Alien, in quel caso non viene conferito alcun bonus nella prova del tratto Nascondersi.

Maschera-visore: altro importantissimo strumento di caccia, permette di vedere l'infrarosso esaltando in questo modo il calore corporeo emesso dalle prede, il sistema non è infallibile però poiché è possibile disturbarlo con fonti di calore esterne molto forti come gli incendi, o confonderlo utilizzando degli isolanti termici per nascondere il calore del proprio corpo, inoltre non tutte le prede emettono calore (gli Alien per esempio no), per questo motivo gli yautja hanno sviluppato la possibilità di cambiare la frequenza con cui funziona il visore, fatto questo che permetto loro di individuare fonti di luce che non producono calore (come in Predator 2), elementi tecnologici, trappole esplosive e gli Alien. Le maschere-visore sono inoltre in grado di registrare dei suoni che gli yautja possono utilizzare per comprendere il tipo di linguaggio delle prede o di usarlo come richiamo per preparare una trappola. Ogni maschera ha uno speciale sistema di registrazione dati, con cui un cacciatore può venire a conoscenza dei fatti accaduti al precedente possessore della maschera (vedi Alien vs. Predator Requiem). I superior hanno maschere in grado di poter individuare persino le impronte e di identificare visivamente il battito cardiaco delle loro prede. Tutte le maschere-visore hanno un mirino laser identificabile con tre puntini disposti a triangolo, che conferisce un bonus alla prova di tratto con Armi al plasma di +3, rendendo però più facile la localizzazione dello yautja da parte della preda.

Armatura: gli yautja hanno delle armature composte solitamente da: spallacci, bracciali, schinieri e piastre pettorali. Sono fatte di un materiale molto resistente, anche se alcuni modelli subiscono gli effetti devastanti degli spruzzi di sangue acido degli alien, motivo per cui alcuni yautja hanno imparato a costruirsi delle protezioni usando parte dell'esoscheletro degli alien. Le armature degli yautja non coprono tutto il corpo, anzi a volte lasciano esposto tutto il tronco, forse per non

compromettere la mobilità e la silenziosità del cacciatore o forse perché affrontare in nemici con un'armatura più leggera è per loro simbolo di maggior coraggio, in ogni caso gli yautja hanno naturalmente una pelle molto spessa che protegge per 1d6 di punti danno, le armature danno un'ulteriore protezione che si va ad aggiungere a quella già fornita dalla loro pelle, ovviamente tanto più l'armatura diventa protettiva ed ingombrante tanto più alto sarà il modificatore negativo alle prove nei tratti Destrezza e Muoversi Silenziosamente.

Composizione armatura	punti protezione	modificatore
Spallacci+schinieri+bracciali	6	0
Spallacci+schinieri+bracciali+pettorali	8	-2
Spallacci+schinieri+gambali+bracciali+pettorali	10	-4

Cannone al Plasma: si tratta di un piccolo cannoncino portatile, di solito piazzato sulla spalla del cacciatore, che sebbene abbia una bassa cadenza di fuoco (un colpo a round) e spari dei colpi lenti, ha un'elevata potenza considerate le dimensioni ridotte, che dimezza il fattore di protezione di ogni armatura compresa la corazza naturale degli Alien.
Il cannone utilizza un sistema di puntamento che segue i movimenti della testa del cacciatore, sebbene a volte possa essere utilizzato in movimento indipendente (fenomeno osservato solo nei superior).
Di solito ad ogni cacciatore viene dato un solo Cannone al plasma, ma individui anziani e particolarmente abili possono utilizzarne due contemporaneamente (è il caso del Wolf Predator).
I superior possiedono dei cannoni più potenti dei loro cugini yautja ma anche più lenti e meno precisi (modificatore-1).

Tipo di arma	azione	modificatore	danni	gittata	cadenza
Cannone plasma yautja	energia	0	4d6	200 metri	1x round
Cannone plasma superior	energia	-1	7d6	200 metri	1x round

Lame solidali: sono le micidiali armi da corpo a corpo degli yautja, sono due lame seghettate retrattili di lunghezza variabile (40 – 45 cm.) innestate in uno dei bracciali, hanno il filo nella loro parte interna, ma alcune hanno uno speciale meccanismo tramite cui possono ruotare sul proprio asse per indirizzare le parte tagliente verso l'esterno. Sono anche molto appuntite e se usate per infilzare la preda sono devastanti, una delle manovre da combattimento ravvicinato preferite dagli yautja consiste nell'infilzare la preda (di solito di taglia media o minore) e sollevarla da terra sfruttando la loro forza eccezionale, questa manovra (in gioco si deve dichiarare ed ha un modificatore negativo di -3) causa ogni round un ulteriore 1d6 di danno che non può essere assorbito dalla corazza. Esistono anche lame retrattili singole che sono più lunghe che arrivano a misurare anche quanto la gamba di uno yautja, queste lame possono essere all'occorrenza sparate verso un bersaglio entro 10 metri, e sono maggiormente utilizzate dai superior.
L'uso di queste armi da parte degli yautja è considerato molto onorevole in quanto li espone alla vista della preda e ad un possibile contrattacco, il sistema di occultamento infatti non permette di nascondere completamente le lame una volta che queste sono state sfoderate, è accaduto che alcuni yautja sfidati apertamente da una preda che aveva dimostrato coraggio e valore (vedi lo yakuza Hanzo nel film Predators) abbiano ingaggiato duelli mortali all'arma bianca uno contro uno rinunciando al vantaggio dell'occultamento.
Ritengo giusto ricordare che la forza eccezionale degli yautja consente loro di fare del danno aggiuntivo: +1 ogni 2 punti sopra il valore 6 nel tratto Forza, quindi +4 per gli yautja e +5 per i superior.
Può capitare che alcuni yautja abbiano delle lame solidali in entrambi i bracciali con la possibilità di effettuare quindi un doppio attacco per round con penalità di -1 al primo tiro e -2 al secondo tiro.
Le lame solidali, così come le altre armi da corpo a corpo e le armature sono suscettibili dei danni da acido del sangue degli alien, a meno che non vengano trattate in modo particolare.

Tipo di arma	modificatore	danni	manovra impalamento	gittata
Lama solidale doppia	+1	2d6+1	+1d6 per round	ND
Lama solidale singola	-1	3d6+1	+1d6 per round	10 metri

Kit pronto soccorso: è un'insieme di sostanze chimiche e strumenti chirurgici complessi ed anche un po' bizzarri, probabilmente utilizzati anche per trasformare le prede uccise in trofei.
Le sostanze chimiche sono la parte più interessante in quanto hanno un utilizzo molto vario, possono infatti essere usate per disinfettare ferite, mescolate al cemento possono cauterizzare le ferite e limitare le emorragie più gravi (in Predator 2 cauterizzavano un braccio amputato), alcune di queste sostanze possono venire utilizzate per sciogliere i cadaveri in modo da non lasciare traccie, soprattutto se i cadaveri in questione sono quegli degli Alien. Il kit serve con il tratto Medicina e fa guadagnare 1d6 di energia vitale più lo scarto per una prova riuscita contro difficoltà 16. Nel kit ci dovrebbe essere (non ne sono sicuro al 100%) un laser simile al mirino della maschera-visore, che però è in grado di scaldare rapidamente il metallo ed incidere materiali come la pietra.

Bracciale- computer - bomba: è uno dei sistemi tecnologici più importanti del cacciatore yautja, il bracciale permette di controllare tutti i sistemi principali: dal sistema d'occultamento alla maschera-visore, permette anche di guidare in remoto la navetta spaziale yautja. La sua funzione più micidiale però è senza dubbio il sistema autodistruttivo che attiva una potente carica esplosiva in grado di vaporizzare ogni cosa nel raggio di svariate centinaia di metri.

Equipaggiamento speciale: è l'equipaggiamento che alcuni yautja utilizzano in aggiunta a quello standard, a seconda dello stile di caccia, della preda cacciata o delle preferenze personali, si tratta comunque sempre di armi. Solitamente ciascun cacciatore yautja ha in dotazione un paio di queste armi aggiuntive.

Shuriken: si tratta della versione yautja della più nota arma giapponese, è un disco con lame che possono essere retratte quando viene riposto, se usato con abilità (tratto Armi da lancio) è un'arma micidiale, compare nel film Alien vs. Predator e in quella versione era stato reso resistente all'acido degli Alien.

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Shuriken	1	+3	1d6	10 metri

Lancia: è un'arma aggiuntiva molto comune tra gli yautja tanto che potrebbe essere considerata quasi standard, si tratta di una lancia molto lunga oltre 3 metri che può essere ridotta di dimensioni per essere più facilmente trasportabile circa 50 cm.

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Lancia	1	0	3d6	10 metri se scagliata

Spara rete: in teoria questo tipo di arma dovrebbe solo intrappolare la preda, la versione yautja è in grado di ferire e persino uccidere le prede catturate grazie ad una serie di meccanismi, che inchiodano prima la vittima al terreno o ad una parete solida, e che poi stringono le taglienti maglie della rete, contro la vittima impedendone qualunque movimento e, se la pressione viene aumentata, causando ferite mortali. Non è possibile con attrezzi umani tagliare la rete, solo armamento yautja e sangue di alien possono lacerarne le maglie, chi tentasse di liberarsi senza strumenti è destinato a subire 1d6+3 a tentativo, mentre se il cacciatore decide di stringere le maglie per uccidere la preda allora il danno è subito ad ogni round fino alla morte della vittima.

Tipo di arma	mani	effetto	modificatore	danni	gittata
Spara rete	1	imprigiona	+2	1d6+3 per round	50 metri

Disco tranciante remoto: è un curioso strumento di caccia poco comune ma molto efficace, sembra una sorta di frisbee che non viene propriamente lanciato ma levita su di un campo elettromagnetico verso la vittima designata, tende a ritornare nella mano di chi l'ha lanciato a meno che nel tiro sul tratto Armi da lancio non esca un doppio 1, in tal caso l'arma si pianta in un materiale solido e non può venire recuperata.
Può venire usato anche come arma da corpo a corpo, ma la cosa è decisamente inusuale, ed allora si usa per combattere il tratto Armi da taglio (con penale di 2).

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Disco tranciante remoto	1	+1	2d6+3	100 metri

Pugnale rituale: quest'arma viene mostrata in Alien vs. Predator, ed è utilizzata nella caccia all'Alien nella piramide, è un pugnale dalla foggia strana ma pare essere molto efficace come arma, inoltre sembra essere resistente al sangue acido Alien.

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Pugnale rituale	1	+1	2d6+1	10 metri se scagliata

Frusta: è un'arma che viene mostrata in Alien vs. Predator: requiem, sebbene molto semplice, nelle mani del Wolf Predator (lo yautja protagonista del film) diventa un micidiale strumento di morte.

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Frusta	1	0	1d6	N.D.

Spara dardi: arma poco utilizzata dagli yautja, viene vista solo in Predator 2, è un sistema di sparo che lancia un dardo a forma di Y con molta potenza verso il bersaglio, non so dove il cacciatore tenga questo meccanismo, probabilmente dovrebbe essere in uno dei bracciali.

Tipo di arma	mani	modificatore	danni	gittata
Spara dardi	1	+1	2d6+1	10 metri

Creature segugio: sono creature che i superior devono aver catturato in un qualche pianeta forse durante una delle loro battute di caccia, poiché il sangue di queste creature è rosso[2]. Sono utilizzati come segugi per stanare e sfiancare (non uccidere se possibile) le prede che i cacciatori dovranno cacciare. Sono creature orrende piuttosto grosse (come un pony), tozze, e con una corona di corna molto resistenti che ricoprono loro la schiena e le spalle e tutte orientate verso il lato frontale della creatura. Oltre alle corna queste creature hanno anche un terribile morso che può risultare mortale, ed una pelle scagliosa molto coriacea che lo rende assai difficile da ammazzare.
Queste creature sono utilizzate nelle battute di caccia solo dai superior che li controllano usando degli strumenti sonori speciali.
Di seguito i tratti di queste creature:

- Forza (+1 al danno ogni 2 punti > a 6) 10
- Destrezza (tratto di difesa) 7
- Costituzione (tratto di energia vitale) 12
- Mente 3
- Correre (+1 metro ogni 2 punti > a 6) 10
- Saltare 8
- Muoversi silenziosamente 6
- Percezione 10

2 Fonte Xenopedia

Taglia media: Energia Vitale (12 x 2,5)= 30
Pelle di scaglie: protezione: 2d6
Attacco con corna: danno 1d6+3 valore tratto 10
Morso: danno 2d6+2 valore tratto 8
Movimento in corsa: veloce metri per round: 10+2

Falchi: sono degli strumenti simili a dei rapaci stilizzati, che servono ai superior (solo loro li usano) per tenere sotto controllo le prede in zone molto ampie. Da quello che si può vedere nel film Predators sono solo mezzi di sorveglianza e non d'attacco e perciò sono dotati di sensori molto simili al visore in dotazione ai cacciatori. Il loro sistema di propulsione è di tipo jet ma molto silenzioso ed una volta tornati dal "falconiere" che li comanda, tramite il computer sul loro bracciale, ritraggono le ali in modo da essere trasportati più facilmente sulle sue spalle, è probabile che questo sistema non possa essere utilizzato insieme al cannone al plasma che normalmente vien trasportato proprio sulle spalle.

Supplemento sugli Xenomorfi (Alien).

Premessa.

Ho ritenuto corretto, dopo aver lungamente descritto la figura dei cacciatori yautja, introdurre anche una descrizioni di coloro che, oltre agli esseri umani, sono i loro maggiori antagonisti: gli alien, che per praticità d'ora in poi indicherò con il nome di xenomorfi.

Descrizione generale.

Queste creature, il cui design per il cinema è stato ideato dal talentuoso artista svizzero H. R. Giger e realizzato dal maestro degli effetti speciali Carlo Rambaldi, rappresentano un modello d'alieno molto diverso da quello che era stato proposto in tutti i precedenti film di fantascienza. L'alien cinematografico ha pertanto non solo conquistato il favore del pubblico, ma ha fondamentalmente influenzato il modo di concepire gli alieni da quel momento in poi. Uno dei tratti distintivi di queste creature è proprio nell'aspetto e nel loro metabolismo. La cosa che più colpisce l'osservatore dell'aspetto di queste creature è la forma della testa estremamente allungata e sproporzionatamente grande rispetto al resto del corpo, un corpo di forma vagamente umanoide alto circa due metri e mezzo, che è formato da un esoscheletro in cui parti anatomiche come la gabbia toracica, la colonna vertebrale, i tendini ed i muscoli, sono esposti ed hanno una forma molto simile a meccanismi come cavi, molle e tubi. Sarà questo aspetto bizzarro sarà il colore dell'esoscheletro, che va dal grigio antracite al nero metallizzato, che il corpo degli alien pare essere una perfetta fusione di parti organiche e meccaniche, da cui deriverebbe l'aggettivo "Biomeccanico"[3]. Un'altra cosa decisamente spaventosa di questa creatura è il muso dove occhi, naso ed orecchie sono assenti ma è invece presente una bocca umanoide senza labbra molto grande, la cui lingua è una sorta di proboscide alla cui estremità è situata una seconda bocca dotata di denti acuminati, questa bocca assieme alla coda è una delle più letali armi naturali dello xenomorfo, il quale infatti, una volta che la vittima è sufficientemente vicina, proietta a velocità altissima questa seconda bocca verso la testa del bersaglio perforandola e causandone la morte immediata.
E' quasi scontato ribadire che gli xenomorfi siano una specie parassitaria estremamente aggressiva il cui scopo primario, più che la ricerca del cibo, sembra essere la completa colonizzazione dell'ambiente in cui si trovano, colonizzazione che avviene totalmente a spese delle altre specie che hanno la sfortuna di venire a contatto con queste creature.
Gli xenomorfi hanno molte analogie con altre forme di vita presenti in natura, per esempio hanno una struttura sociale simile a quella delle api o delle formiche: con a capo una "Regina" che depone continuamente uova ed una serie di xenomorfi che, come le formiche operaie e soldato, si prendono cura di lei e provvedono alla costruzione della colonia, sfruttando edifici già esistenti che vengono modificati e riconvertiti dagli xenomorfi utilizzando delle secrezioni resinose come cemento. Molto probabilmente anche all'interno degli xenomorfi sottoposti alla regina c'è una scala gerarchica, supposizione che deriva dal fatto che nel film Alien 4 "La clonazione" due xenomorfi prigionieri decidano di sacrificarne un terzo per garantirsi una via di fuga. L'esistenza di un'organizzazione sociale del genere comporta certamente che gli xenomorfi abbiano un modo per comunicare tra loro e coordinarsi durante gli assalti alle altre creature, non si conosce l'esatta forma di linguaggio se basata su segni emissione di suoni particolari od una limitata forma di telepatia in ogni caso gli xenomorfi comunicano tra di loro in modo molto efficace, tanto da poter portare a termine strategie di attacco anche molto complesse adattandole alla forza dell'avversario, con avversari molto ben armati passano per esempio da un attacco diretto agli agguati furtivi.
Questa specie ha una forte analogia coi virus, gli xenomorfi infatti, proprio come i virus, si possono riprodurre solo a spese di un altro organismo. E' certamente questo l'aspetto più terrificante degli

3 Fonte wikipedia

xenomorfi: la regina depone delle uova da cui escono delle creature chiamate nel linguaggio dei fans “Facehuggers” (abbraccia volto), essi non rappresentano un stadio dello sviluppo degli xenomorfi, bensì sono più o meno assimilabili a degli apparati sessuali esterni ed indipendenti. Questa definizione può sembrare un po' forte e bizzarra, ma è quanto mai calzante, lo scopo di queste creature, rassomiglianti a dei ragni senza testa e muniti di coda prensile, è infatti solo quello di avvinghiarsi al volto di un essere di un'altra specie, mandarlo in coma per alcune ore (durante le quali il facehugger si occupa di mantenere in vita l'ospite facendolo respirare) e quindi deporre attraverso un condotto, che viene introdotto nella bocca dell'ospite, un embrione da cui nascerà un piccolo xenomorfo allo stato larvale. Questo processo è in pratica assimilabile ad uno stupro, proprio questo aspetto è stato scelto dagli sceneggiatori per rendere la figura di questo alieno ancora più terribile, sconcertante, inquietante e “disturbante” per il pubblico sia femminile che maschile (nel primo film infatti la vittima di questo trattamento è un uomo). Una volta deposto l'embrione all'interno del corpo ospite il facehugger muore, e la vittima rinviene apparentemente senza alcun problema fisico, fino a quando dopo alcune ore una larva di xenomorfo, che ha gli stessi valori di un facehugger (vedi più avanti), fuoriesce dal petto del malcapitato che muore sul colpo.
E' molto importante rimarcare che l'aspetto della congiunzione tra creatura aliena ed ospite è molto più profondo di quel che può sembrare, l'ospite infatti non solo fornisce allo xenomorfo una sorta di utero nel quale svilupparsi in tutta tranquillità, ma cede anche delle caratteristiche peculiari che lo xenomorfo farà proprie: nel caso degli umani la stazione eretta ed una maggiore intelligenza, nel caso dei cani (Alien 3) una velocità formidabile persino per gli xenomorfi; mentre forza, aggressività ed astuzia di cacciatore nel caso invece di incrocio con gli yautja (Alien vs. Predator ed Alien vs. Predator: requiem).
Rimangono ancora da citare alcuni elementi tutt'altro che marginali degli xenomorfi, innanzitutto:

- la loro forza decisamente superiore a quella umana e probabilmente pari se non superiore a quella della maggior parte degli yautja,
- la loro grande velocità dovuta al fatto di poter correre anche a quattro zampe,
- i loro sensi: pur essendo sprovvisti in apparenza di organi sensoriali hanno comunque una grande consapevolezza di ciò che li circonda (dovuta forse alla percezione dell'infrarosso e dei ferormoni) fatto questo che li rende immuni all'apparato mimetico degli yautja,
- il sangue acido in grado di corrodere in poco tempo qualsiasi materiale compreso lo scafo delle navi spaziali, solo gli organi degli xenomorfi ed alcuni materiali impiegati dagli yautja sembrano poter resistere all'azione di corrosione.
- la loro corazza che oltre ad essere discretamente resistente permette loro di mimetizzarsi molto bene al buio o in penombra, sfuggendo persino ai rilevatori di calore, ma non ai visori degli yautja appositamente settati.

La durata del ciclo di vita di queste creature è sconosciuta hanno un rapidissimo ritmo di sviluppo questo è certo, ed una buona resistenza ai climi estremi (ma temono il fuoco) e non necessitano di respirazione. Il loro metabolismo è altrettanto sconosciuto, si nutrono della carne delle altre specie ma con quale frequenza e di quali elementi nutrizionali necessitano non è dato saperlo.
Questo è tutto quello che è possibile apprendere sugli xenomorfi dai film, ma basta comunque a farci capire quanto possa essere distruttivo l'impatto di questo tipo di creature su di un qualsiasi ecosistema o civiltà: umana o aliena che sia.

I tipi di xenomorfo.

Regina: rappresenta il fulcro di ogni colonia di xenomorfi, è colei che continuamente depone uova che contengono i facehuggers, ed è colei che di fatto comanda il “formicaio” tutti gli xenomorfi le ubbidiscono e per lei sono pronti al sacrificio totale. E' impossibile scambiarla per un comune adulto, la sue dimensioni sono infatti molto superiori, dai 4 ai 6 metri in altezza e dai 9 ai 12 in lunghezza (taglia enorme), inoltre le sua enorme testa anziché essere oblunga nel retro si allarga a

ventaglio cosa che la rende ancora più terrificante. Questa creatura raramente esce dal formicaio, quando deve deporre le uova essa fa crescere dal suo corpo un'apposita struttura, enorme e dall'aspetto gommoso da cui può, in caso di bisogno staccarsi, infatti quando deve muoversi la sua mobilità è comunque notevole così come la sua forza. Non è dato sapere quale fattore faccia nascere una regina piuttosto che un adulto comune, probabilmente una regina alla sua morte è in grado di stimolare i facehugger a produrre l'embrione per una nuova regina, o magari con la scomparsa della regina un adulto soldato già esistente muta geneticamente per sostituirla.

Facehugger: non è propriamente uno xenomorfo semmai un contenitore ambulante di embrioni di xenomorfo. Come anticipato nella descrizione generale sembrano dei ragni senza testa e con una coda prensile. Sono creature piccole, rapidissime, estremamente resistenti considerate le ridotte dimensioni ed in grado di nascondersi molto bene. Sono sempre vigili, pronte a balzare sul volto del malcapitato da "impregnare" con un embrione di xenomorfo.

Adulto: è lo xenomorfo più comune e quello che è presente in tutti i film della serie Alien ed Alien vs. Predator, nell'economia del formicaio può essere un soldato o un operaio, il primo di solito difende il formicaio o va a caccia di prede, che posizionerà nei bozzoli che sono stati precedentemente preparati dagli operai in prossimità delle uova contenenti i facehuggers. Si trova molto bene in una vasta varietà di climi ed ambienti, può nuotare, correre e arrampicarsi molto bene e molto in fretta, possiede una mente intelligente ed astuta, comunque inferiore a quella della regina. Non è un avversario da sottovalutare: uno solo di questi esemplari infatti ha spazzato via la quasi totalità dell'equipaggio della nave spaziale Nostromo nel film: Alien.

Corridore: più conosciuto come "Dog alien" è nato dall'unione di un facehugger con un cane. Questo xenomorfo raramente mantiene la stazione eretta, ma questo difetto è ampiamente compensato dalla sua straordinaria velocità, superiore a qualunque altro esemplare della sua specie. La sua aggressività è molto alta, ma non è affatto una creatura stupida, nel film "Alien 3 " infatti risparmia Ripley in quanto riesce a percepire in lei la presenza di una larva di regina.

Predalien: è l'ultimo incubo uscito dalla mente dei creatori di Alien e Predator: uno xenomorfo originato dall'unione di uno yautja e di un facehugger, questa creatura possiede tratti distintivi di entrambe le specie: testa e corpo di xenomorfo, escrescenze "rasta" e mandibole agli angoli della bocca tipiche degli yautja, sangue acido (come gli xenomorfi) ma fosforescente (come quello degli yautja), forza eccezionale ed un'astuzia decisamente spiccata. Possiede una caratteristica inusuale, probabilmente un effetto collaterale della fusione tra queste due specie: il Predalien è in grado di impregnare direttamente i membri delle altre specie senza utilizzare i facehuggers, può inoltre inoculare fino a cinque embrioni all'interno delle vittime. L'unica restrizione che sembra avere questa creatura, sta nella scelta del tipo di vittima da impregnare, sembra che per riprodursi debba usare individui che siano già in stato di gravidanza.
Fortunatamente al momento è nota l'esistenza di un solo individuo di questo tipo, che è stato distrutto assieme a tutta la cittadina dove aveva iniziato a costruire il suo formicaio.

Umalien[4]: anche questo soggetto (descritto anche come Newborn) è un individuo unico, e la sua nascita è dovuta alle manipolazioni genetiche che nel futuro un qualche governo terrestre, avrà compiuto segretamente sul materiale organico del Tenente Ripley, clonando una serie di individui tra cui una nuova Ripley ed una regina, dotata di un apparato riproduttivo differente da quello canonico degli xenomorfi: in pratica un vero e proprio utero da cui verrà partorito un unico Umalien. Questa creatura è simile ad uno xenomorfo nella forma del corpo, ma con delle notevoli differenze: il colore del corpo è biancastro con pelle simile a quella umana, non possiede coda, ma

4 Il termine "Umalien" non proviene né da wikipedia né da xenopedia è una mia invenzione. n.d.a.

la differenza più eclatante è però nella testa: questo tipo di creatura possiede infatti un volto, anche se più somigliante ad un teschio umano, che è dotato di una certa espressività e non possiede la "lingua" degli xenomorfi. Questo esemplare non sembra identificarsi molto con gli altri xenomorfi, infatti appena nato ucciderà la regina che lo aveva generato (dimostrando forza eccezionale), bensì sarà più propenso ad accettare il clone di Ripley come sua madre, questo comportamento non deve trarre in inganno: l'umalien è estremamente aggressivo, spietato ed intelligente.

Tabella dei valori degli xenomorfi.

Tratto	Regina	Facehugger	Adulto	Corridore	Predalien	Umalien
Forza	20	7	14	16	16	16
Destrezza	9	12	8	10	11	9
Costituzione	18	6	8	9	12	10
Mente	10	2	6	5	12	10
Arrampicarsi	11	8	10	9	11	8
Correre	9	---	8	12	9	8
Saltare (I)	10	10	9	12	9	8
Nascondersi (II)	7	12	10	9	9	7
Furtività (III)	8	12	10	10	9	9
Nuotare	7	---	8	10	8	8
Percezione	9	9	9	9	10	9
Artigli (IV)	8	---	9	10	10	9
Coda	11	---	10	8	11	---
Morso	10	---	9	9	9	---

Caratteristica	Regina	Facehugger	Adulto	Corridore	Predalien	Umalien
Corazza:	2d6+2	---	1d6+2	1d6+2	2d6	1d3
Energia Vitale:	90	6	24	27	36	30
Movimento:	rapido (14)	rapido (4)	rapido (12)	veloce (18)	rapido (12)	rapido (12)
Taglia:	enorme	minuscola	grande	grande	grande	grande
Danno Artigli:	1d6+7	---	1d3+4	1d3+5	1d3+5	1d3+5
Danno Coda[5]:	3d6+7	---	2d6+4	2d6+5	2d6+5	---
Danno Morso:	4d6+7	---	3d6+4	3d6+5	3d6+5	---
Acido (V):	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6

(I) Il tratto Saltare è il tratto d'attacco dei facehuggers in pratica con una prova superata vs. la Destrezza della vittima si attaccano al viso del malcapitato e devono essere rimossi chirurgicamente se si vuole che non impiantino l'embrione, solitamente il soggetto muore durante l'operazione.

(II) All'interno di ambienti con scarsa illuminazione (ad es. una nave spaziale) gli xenomorfi hanno

5 Secondo wikipedia gli Xenomorfi usano la punta della coda anche per iniettare un veleno paralizzante, se questo avviene in gioco allora la vittima non subisce danno ma deve superare una prova di Costituzione con difficoltà alta (Gd 16 e penalità -2) per non rimanere paralizzata.

i seguenti bonus nella prova del tratto Nascondersi: +2 per i soldati e +1 per i corridori.

(III) Equivalente a Muoversi Silenziosamente.

(IV) Con un doppio attacco riuscito con gli artigli lo xenomorfo ha afferrato la vittima e può effettuare l'attacco col morso, la vittima deve superare una prova di Forza vs. quella dello xenomorfo per liberarsi o venire attaccato dal morso ad ogni round.

(V) Quando si colpisce uno xenomorfo, chiunque si trovi entro un raggio di due metri dalla creatura deve tentare una prova su Destrezza (il grado di difficoltà viene stabilito dal Narratore) per evitare gli effetti degli spruzzi del sangue acido, un fallimento significa che il soggetto subisce i danni più lo scarto di differenza tra la difficoltà ed il risultato effettivo della prova, qualunque tipo di corazza, a parte quelle apposite degli yautja, viene sciolta e diventa inutilizzabile, stessa cosa per tutte le armi da mischia non appositamente trattate quando feriscono lo xenomorfo. Sui mezzi e le strutture il sangue acido ha effetti ancor più negativi, continuando a creare danni strutturali per un numero di round pari al numero di dadi di danno come segue: al primo round 3d6 di danno, al secondo 2d6, al terzo 1d6. In rari casi ed entro un metro di distanza, uno xenomorfo può spruzzare sul volto scoperto della vittima una sostanza acida, che non fa danno ma acceca permanentemente.

Avvertenze.

Chiunque conosca il sistema di G.U.S. avrà notato che la potenza delle creature qui descritte è decisamente superiore a quella di qualunque personaggio umano, ho scelto volontariamente di rendere molto potenti queste creature per non snaturare la fama che si sono create nell'immaginario di tutti coloro che le hanno conosciute. Il mio consiglio ai Narratori è pertanto di usarle con estrema cautela senza far capire subito ai giocatori chi stanno affrontando, onde evitare che questi capiscano di avere di fronte una avversario troppo forte o che, peggio ancora decidano di combatterla utilizzando le conoscenze che ogni fan di queste creature ha acquisito. C'è sempre la possibilità di depotenziare i tratti di questi mostri (così come di irrobustirli) ma sempre con molta cautela.
Per il resto non mi resta che augurare buon divertimento e... BUONA CACCIA!

Fonti consultate.

Filmografia:

- Predator: film del 1987 diretto John McTiernan , soggetto di Jim e John Thomas.
- Predator 2: film del 1990 diretto da Stephen Hopkins, soggetto di Jim e John Thomas.
- Predators: film del 2010 diretto da Nimrod Antal, soggetto di Jim e John Thomas e Robert Rodriguez, sceneggiatura di Alex Litvak e Michael Finch.
- Alien vs. Predator: film del 2004: regia, soggetto e sceneggiatura di Paul W.S. Anderson.
- Alien vs. Predator 2 o Alien vs. Predator: requiem: film del 2007, diretto dai Fratelli Strause, sceneggiato da Shane Salerno.
- Alien: film del 1979, diretto da Ridley Scott, soggetto di Dan O'Bannon e Ronald Shusett, sceneggiatura di Dan O'Bannon.
- Aliens – scontro finale: film del 1986, diretto da James Cameron, soggetto di James Cameron, David Giler, Walter Hill, sceneggiatura di James Cameron.
- Alien 3: film del 1992, diretto da David Fincher, soggetto di Dan O'Bannon e Ronald Shusett, sceneggiatura di David Giler, Walter Hill.
- Alien – la clonazione: film del 1997, diretto da Jean-Pierre Juenet, sceneggiatura di Joss Whedon.

Fonti web:

- per il regolamento di G.U.S. (Gioco di ruolo Universale Sperimentale): http://gdrfree.altervista.org/
- per le notizie su yautja e xenomorfi: wikipedia.org e xenopedia (avp.wikia.com)