

ZUCCABORG IL RISORTO

Zuccaborg è un Cattivo Minore (5 Punti Ultima). Questo scontro vale come 5 Soldati: la CPU è un Campione che vale 3 Soldati, mentre Fortebraccio e Tortebraccio sono Soldati.

CPU

Liv 10 • NON MORTO

La parte centrale del corpo di Zuccaborg, acronimo di Central Pumpkin Unit. Per quanto sia stata fondamentale sviluppata a partire da una pianta, al momento questa struttura ospita l'anima del Dr. Zuccaborg.

Tratti: Grottesca, intimidatoria, massiccia, puzzolente.

DES d6	INT d8	VIG d10	VOL d8	PV	210 • 105	PM	100	Iniz. 10
DIF +2	D.MAG +1				VU	IM	RS	RS

ATTACCHI BASE

- ✂ **Bot-ta** • [VIG + VIG] +1 • [TM + 10] danni fisici.
- ✂ **Zuccaraggio** • [INT + VOL] +1 • [TM + 5] danni da ombra, e il bersaglio subisce lo status **confuso**. Se il bersaglio era già **confuso**, perde 10 Punti Mente.

INCANTESIMI

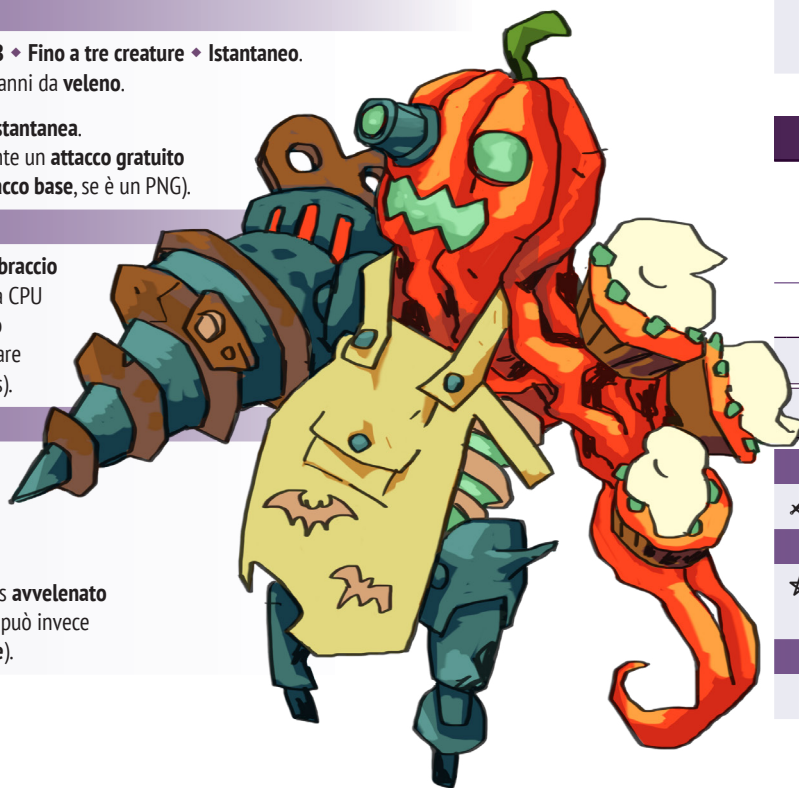
- ★ **Fiatella** • [INT + VOL] +1 • 10 PM x B • Fino a tre creature • Istantaneo.
Ciascun bersaglio subisce [TM + 15] danni da **veleno**.
- ★ **Overclock** • 20 PM • Una creatura • Istantanea.
Il bersaglio può eseguire immediatamente un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata (o con un **attacco base**, se è un PNG).

ALTRE AZIONI

- ⚙ **Riparazione d'Emergenza** • Se il **Fortebraccio** e/o il **Tortebraccio** sono stati sconfitti, la CPU può usare un'azione e spendere **1 Punto Ultima** per rigenerare uno di essi (riappare con PV e PM pieni, e senza alcuno status).

REGOLE SPECIALI

- Corpo Centrale** • Se la CPU viene ridotta a 0 Punti Vita, anche il **Fortebraccio** e il **Tortebraccio** vengono automaticamente ridotti a 0 Punti Vita.
- Non Morto** • La CPU è immune allo status **avvelenato** e ciò che le farebbe recuperare Punti Vita può invece ferirla (vedi pagina 305 del **manuale base**).



FORTEBRACCIO

Liv 5 • COSTRUTTO

Uno stranissimo aggeggiato innestato sul lato destro della CPU, dotato di numerose bobine e di una trivella a caldaia dall'aspetto poco raccomandabile.

Tratti: Collegato alla CPU, instabile, raffazzonato, privo di volontà.

DES d8	INT d6	VIG d10	VOL d8	PV	60 • 30	PM	45	Iniz. 10
DIF +0	D.MAG +0				VU	RS	VU	IM

ATTACCHI BASE

- ✂ **Trivella a Scoppio** • [DES + VIG] • [TM + 5] danni da terra, e il bersaglio subisce lo status **scosso**. Questo attacco infligge 5 danni extra ai bersagli **confusi**.

SPECIALE

- Protezione** • Quando un'altra creatura è in pericolo, il Fortebraccio può decidere di prenderne il posto (vedi pagina 203 del **manuale base**).
- Macchinario** • Il Fortebraccio è immune agli status **avvelenato**, **confuso**, **furente** e **scosso**.

TORTEBRACCIO

Liv 5 • PIANTA

Una pianta mutante aggrovigliata sul lato sinistro della CPU, ricoperta di baccelli che ricordano stranamente dei tortini alla zucca. La mente del Dr. Zuccaborg è davvero capace di orrori insondabili.

Tratti: Collegato alla CPU, deforme, privo di volontà, spinoso.

DES d10	INT d8	VIG d8	VOL d6	PV	50 • 25	PM	45	Iniz. 9
DIF +0	D.MAG +0				RS	VU	VU	RS

ATTACCHI BASE

- ✂ **Scherzetto** • [DES + VIG] • [TM + 5] danni fisici, e il bersaglio perde 1 Punto Inventario.

INCANTESIMI

- ★ **Dolcetto** • [VIG + VOL] +3 • 10 PM • Una creatura • Istantanea.
Il bersaglio subisce [TM + 15] danni fisici e subisce lo status **lento**.

SPECIALE

- Pianta** • Il Tortebraccio è immune agli status **confuso**, **furente** e **scosso**.