

DARK HERESY ADVANCED



TITOLO: Dark Heresy Advanced

Edizione: 7.0

Ringraziamenti: Un ringraziamento speciale al mio collaboratore Stefano Mozzo, al mio gruppo di gioco, all'associazione Cirith Ungol, alla Locanda delle Due Lune, a Dott Watson, a Enrico (Ks34pe), e a tutti quelli che hanno creduto a questo possente progetto.

Contenuto realizzato: Mario "Kargan".

PREFAZIONE	3	CAPITOLO VI: POTERI PSIONICI	262
CAPITOLO I: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	4	Fenomeni Psichici.....	264
Mondi di Origine.....	5	Insidie del Warp.....	265
Origini della Distesa Golgenna.....	6	Utilizzare i Poteri Psionici.....	266-267
Origini del Sotto-Settore Malfiano.....	26	Poteri Psionici Universali	268-269
Origini dei Confini Drusu.....	41	Biomanzia.....	270-281
Origini della Nebulosa Adranti.....	57	Divinazione.....	282-292
Origini del Sotto-Settore Abisso di Hazeroth.....	67	Piromanzia.....	293-303
Origini della Distesa Josiana.....	80	Telecinesi.....	304-313
Origini dei Confini Markaiani.....	90	Telepatia.....	314-327
Origini del Dominio Severano (L'Estremità).....	100	Criomanzia.....	328-339
Origini Varie (Fuori Settore).....	109	Poteri Psionici Adeptus Arbites.....	340-342
Generare le Caratteristiche ed il Personaggio.....	115	Stregoneria.....	343-347
Segni Particolari e Peculiarità, Personalità del Personaggio.....	118-120	INTOCCABILE	348
CAPITOLO II: ABILITA'	121-148	DISCORDANTE	349-350
CAPITOLO III: TALENTI	149-189	CAPITOLO VII: ATTI DI FEDE	351
CAPITOLO IV: TRATTI	191-194	Il Segno dell'Imperatore.....	351-353
CAPITOLO V: COME SI GIOCA	195	La Misericordia dell'Imperatore.....	354-355
Prove Abilità e di Caratteristica.....	195	L'Ira dell'Imperatore.....	356-357
Gradi di Successo/insuccesso, Prove Contrapposte e Assistenza...	196	ROTE E TEMPO DI VIAGGIO NEL WARP	358
Il Ruolo del Fato e Investigazione.....	197		
Combattimento e Sorpresa.....	198		
Iniziativa.....	199		
Le Azioni.....	199-204		
L'attacco e Giusta Furia.....	205		
Inchiodamento, Mancare il Bersaglio e Inceppamento.....	206		
Attacchi Multipli, Maldestro in Mischia, Comb. Disarmato.....	207		
Vincente/Perdente, Danni da Stordimento, Colpi in Testa.....	208		
Combattimento in Sella.....	208-210		
Gruppo e Coesione, Situazioni di Combattimento, Copertura.....	210-211		
Ferite, Affaticamento, Stordimento, Fame, Sete, Decadimento.....	212		
Danno Critico, Morte Istantanea.....	213		
Danni Critici Impatto.....	214-215		
Danni Critici Taglio.....	216-217		
Danni Critici Esplosione.....	218-219		
Danni Critici Energia.....	220-221		
Cura, Arti Fratturati, Emorragia, Arti amputati.....	222		
Effetti permanenti, Caduta, Fuoco, Soffocamento, Vuoto.....	223		
Allucinogeni, Movimento e Gravità.....	224-225		
Arrampicarsi, Lanciarsi e Nuotare.....	225-226		
Peso, Illuminazione.....	227		
Stipendio, Congelamento Stipendio e Tabella Abilità.....	228-230		
Regole per i Veicoli.....	231-245		
Malattie.....	246		
Volare, Paura e Dannazione, Impazzire.....	247-248		
Disturbi mentali, Rimuovere i Punti Follia.....	249-252		
Corruzione.....	253		
Mutazioni.....	254-255		
Punti Esperienza e Avanzamenti.....	255		
Interazione.....	256		
Profilo.....	257-258		
Regole di Artigianato.....	259-261		

Benvenuti fratelli del nostro grande Imperium. Benvenuti nel tempo in cui la pace è solo un antico ricordo.

DARK HERESY ADVANCED

PREFAZIONE

Benvenuti su questo progetto amatoriale che dispone, per il momento, di quattro volumi. Questo, essenziale come regolamento Base del progetto (chiamato appunto Manuale Base), più altri tre volumi a parte: uno per l'Equipaggiamento, uno che riguarda solo le Carriere e l'ultimo che riguarda Bestiario e Storia. Principalmente il progetto Advanced non si discosta molto da quello che è stato Dark Heresy, che viene però ampliato all'ennesima potenza, con nuove regole, modifiche e grandi cambiamenti, che riguardano tutte le direzioni.

Un veterano di Dark Heresy dovrà, quindi, leggere bene i manuali, perché, anche se molte cose risulteranno familiari, altre saranno del tutto nuove o i cambiamenti talmente marcati da poter mettere in difficoltà anche il giocatore più incallito.

Advanced è stato creato per giocatori veterani, mentre per i principianti, è sempre meglio fare qualche partita a DH base prima di passare a questo.

Il motivo della nascita di questo Advanced è presto detto. Quando con il mio gruppo iniziai a fare il Master a Dark Heresy, così anche alle prime letture al suo acquisto, ne carpii subito le sue enormi potenzialità. Ragazzi, stiamo sempre parlando dell'Universo di Warhammer 40.000, che personalmente non ha rivali, ma è pur vero che lo sentivo incompleto, limitato, come se fosse solo la punta di un Iceberg. La scintilla (non il pianeta è...), è scattata quando ho cominciato a vedere dapprima i manuali usciti in seguito, come The Lathe Worlds, Blood of Martyrs o Book of Judgement, ma anche e soprattutto Only War, la Beta DH2 e la stessa versione finale, da cui abbiamo ripreso alcune cose, ma solo quello che meglio si adattava al progetto. Ho cercato di prendere il meglio da tutti questi manuali, così anche dal lavoro amatoriale di altri utenti che frequentano il Forum della Fantasy Flight. Ho potuto realizzare tutto questo anche all'immenso lavoro di traduzione svolto da uno dei miei giocatori, cui non finirò mai di ringraziare. In ultimo, oramai sono quasi tre anni che stiamo provando (e quindi giocando) al meglio questo progetto, con risultati davvero impareggiabili e soddisfacenti. Questo Manuale è enorme e si va dalla creazione della scheda, molto più dettagliata e ampliata in confronto a DH, fino a equipaggiamento e armi, incredibilmente numeroso (sezione che occupa oltre mezzo manuale) e naturalmente, le regole per giocare, senza il supporto di altri manuali, se non quello delle Carriere e del Bestiario.

Il gioco in sé stesso, anche se si basa sull'investigazione, si presta ad una molteplicità di azioni anche molto diverse potendo spaziare da situazioni di combattimento totale (pirateria, salvataggio, aggressione, etc) a situazioni molto sociali (acquisizione di contratti dal governo del pianeta, corruzione, ottenimento di permessi, garanzie dalle forze di polizia etc.) o esplorative (foreste, miniere antiche, archeotecnologia o relitti spaziali) e infine quello più importante e marcato per la cellula, l'investigazione (individuazione risorse, intrighi, scoperta di tradimenti, politica, etc).

Avendo un obiettivo così preciso ma il cui ottenimento è così diversificato il Master potrà realizzare le avventure secondo lo stile più apprezzato dai giocatori. I veterani noteranno un forte cambiamento anche nel Combattimento, che risulta talmente mortale, che aggirarlo e trovare altre strade è quasi sempre la soluzione migliore. Questo non è un Epic Game, e i giocatori dovranno stare molto attenti a come porteranno avanti la loro storia.

Il progetto, in futuro, si potrebbe anche avvalere di altri manuali. Il lavoro è stato molto lungo ed è sempre soggetto a qualche nuova aggiunta o modifica, perché è un po' come l'amata Galassia, sempre in movimento, sempre mutevole.

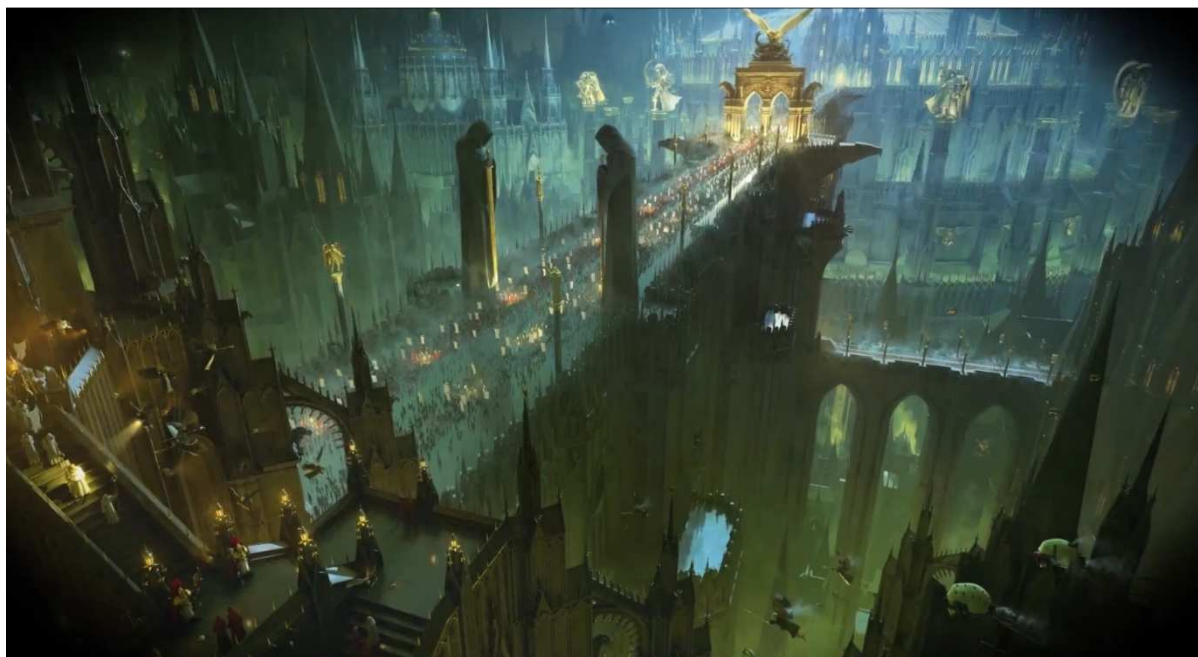
Una sola cosa rimane indissolubilmente al suo posto, la Luce dell'Imperatore Dio.

Nota: Alcuni termini hanno, tra parentesi, la traduzione in Inglese. Questo è servito solo per renderci la vita più facile in determinate ricerche.

TERMINOLOGIA E ACRONIMI IN DARK HERESY ADVANCED

Sui Manuali di DA Advanced, vengono usati molti Acronimi e abbreviazioni, mostrati in tabella. Alcuni hanno doppi acronimi o abbreviazioni.

Abilità di Combattimento	AC	Dark Heresy	DA	Punti Armatura o Protezione	PA
Abilità Balistica	AB	Personaggio o Personaggio giocante	PG	Unità Energetiche	UE
Forza	F o For	Personaggio non giocante, seguace	PNG	Integrità Strutturale	IS
Resistenza	R o Res	Punti Esperienza	PE	Integrità Trainante	IT
Agilità	A o Agi	Grado/i di Successo	GdS	Livello/i di Affaticamento	LdA
Intelligenza	I o Int	Grado/i di Insuccesso	GdI	Conoscenze	Con.
Percezione	P o Per	Punti Follia	PF	Linguaggio	Ling.
Volontà	V o Vol	Punti Corruzione	PC	Equipaggiamento	Equip.
Tecnica	T o Tec	Livello di Potere	LP	Troni	T
Simpatia	S o Sim	Punti Ferita o Ferite	FE	Soglia Funzionale	SF



La Cattedrale dell'Illuminazione - Tarsus

CAPITOLO I: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

In Dark Heresy assumerai il ruolo di un Accolito, un investigatore ancora in fase di addestramento al servizio di un potente Inquisitore. Proprio tu, tra miliardi di persone, sei stato scelto per giocare un ruolo in una guerra grande e terribile, di cui gli uomini comuni non dovranno mai conoscere i segreti più reconditi. Il tuo maestro ti affiderà le più svariate missioni nelle quali incontrerai streghe, alieni e perfino demoni. Sarai tentato dal potere ed esposto alla corruzione. Tu, i tuoi alleati o anche il tuo maestro potresti finire schiavi degli Dei Oscuri: se ciò dovesse accadere, sarà tuo dovere purificarti con il fuoco e la rettitudine, poiché gli Essere Abominevoli, i Poteri del Caos, sono insidiosi nella loro malizia e se potessero, distruggerebbero te e tutta l'Umanità. Tu e i tuoi compagni Accoliti dovete combattere duramente per arginare le molteplici minacce che l'Umanità deve affrontare. Lotterai sapendo che il tuo nome non verrà mai registrato negli annali della storia: il potere, la fama e la gloria non saranno mai tuoi, ma certo non combatti per tali banalità ma perché è tuo dovere. Combatti perché fallire significherebbe la distruzione dell'Imperium, la distruzione di tutta l'Umanità. Ottenere questi risultati non sarà facile. All'inizio ti troverai in una situazione leggermente migliore di chiunque altro viva nel 41° millennio: uno dei tanto Accoliti reclutati dall'Inquisizione. Se vuoi sopravvivere, avrai bisogno di utilizzare il tuo acume, la tua fortuna e le abilità dei tuoi compagni al meglio delle tue possibilità. Più a lungo resisterai, più forte diventerai e più potenti saranno i nemici che ti sarà chiesto di affrontare. La guerra per l'anima dell'Umanità è senza fine e, anche se dovessi vivere a sufficienza per diventare un Inquisitore, non conoscerai mai la pace fino a quando non godrai del freddo abbraccio della morte. Quando morirai, nessuno sentirà la tua mancanza e dall'altra parte la gloria non ha mai plasmato veri eroi. Le tue battaglie, i tuoi trionfi, i tuoi fallimenti: questo è ciò che conta. Conta perché, per grazie dell'Imperatore, potresti aver fatto la differenza, per quanto piccola. E' questa la più grande eredità che un uomo può sperare di lasciarsi alle spalle nel 41° Millennio.

CREAZIONE DEL TUO ACCOLITO

Per iniziare la tua prima missione hai bisogno di creare il tuo alter ego, che da ora in poi chiameremo Personaggio Giocante (PG), un processo semplice e divertente. Scorrendo questo capitolo, unito al Manuale delle Carriere, ti saranno dati gli strumenti per costruire un personaggio interessante con una storia, motivazioni e una chiara idea di cosa il futuro possa riservargli. Prima di cominciare devi procurarti alcuni oggetti: avrai bisogno di due dadi a dieci facce (o 2D10 come saranno chiamati d'ora in poi), una scheda del PG, matita e gomma.

E' meglio iniziare a scrivere a matita, perché potresti voler cambiare o aggiungere dettagli mentre avanzi nel processo di creazione. Tieni a portata di mano anche fogli bianchi per appunti. Quando crei un Accolito, devi procedere per sei stadi successivi: ogni stadio è relativamente semplice e ti permette di compiere alcune scelte e registrarle sulla tua scheda del Personaggio. Ecco l'elenco degli Stadi per la creazione del Personaggio.

Stadio Uno-Scegliere la Carriera: Spulciando dal Manuale delle Carriere, il giocatore dovrà scegliere la Carriera che vorrà interpretare, stabilendo le sue funzioni all'interno del gioco; interpretare un Redenzionista Zelante è molto diverso dall'interpretazione di un Nobile di Kasballica. Ciò è molto importante, poiché ogni carriera è diversa dall'altra, anche se potrebbero far parte della stessa Organizzazione (vedi le molte carriere dell'Ecclesiarchia, o dei vari Adepta). Molti giocatori scelgono la carriera in base alle scelte degli altri componenti del gruppo, per fare, ad esempio, un gruppo a tema. Tutte le carriere iniziano il gioco con Tratti che rispecchiano regole speciali particolari. Vanno segnati nel riquadro dei Tratti, nella Scheda del personaggio. Lo Stadio uno si trova sul Manuale delle Carriere.

Stadio Due-Tirare il Mondo di Origine: Una volta scelta la Carriera dal Manuale delle Carriere, bisogna tirare il Mondo di Origine.

Quest'operazione è molto divertente e varierà ancor di più la Carriera intrapresa. Alcune Carriere, come anche i Reggimenti famosi della Guardia Imperiale, non dovranno tirare casualmente i Mondi di Origine ma vengono da determinati Mondi (vedi il Pistolero di Armetallo).

Questo dà un piccolo vantaggio a queste carriere, ben equilibrato da altri fattori delle carriere stesse. Per esperienza personale posso affermare che il tiro per le Origini è molto divertente e diversifica ampiamente il personaggio. Nel nostro gruppo all'Assassino Moritat è uscito il Mondo di Piacere; un Mondo castrante per un Assassino, ma, giocando, ci siamo resi conto di quanto questo tipo di mondo abbia dato quel tocco di sociale che un Moritat non avrebbe mai avuto, probabilmente annoiando da subito il giocatore e ora lo stesso giocatore Moritat sta ringraziando ancora il destino. Con oltre 200 Origini, la versatilità e le possibilità sono praticamente infinite.

Stadio Tre-Generare le Caratteristiche: La maggior parte delle informazioni basilari a proposito del tuo PG vengono definite in termini numerici: queste informazioni sono chiamate Caratteristiche. Rappresentano le capacità dell'Accolito e spaziano dalle caratteristiche fisiche, quali Forza e Resistenza, a quelle mentali, come Intelligenza e Volontà, o quelle di coordinamento, come Agilità e Tecnica.

Tutti tirano 2D10 e sommano il risultato a quello della Caratteristica descritta dal proprio Mondo di Origine. Infatti, i Mondi possono cambiare le Caratteristiche stesse, molto spesso di +2/-2, +3/-3, etc, ma potrebbero anche non cambiarle.

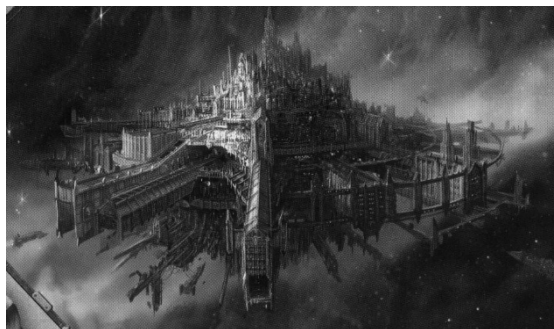
Ricordarsi che le Caratteristiche iniziali (tutte le Caratteristiche), non possono iniziare con meno di 20 e più di 45. Questi sono i CAP, che non possono essere cambiati in nessun modo, escluso quello di un avanzamento della Caratteristica spendendo i PE iniziali (vedi Stadio Cinque).

Stadio Quattro-Dare vita al tuo Personaggio: Ora è tempo di dare corpo al tuo PG. Questo stadio ti aiuta a definire l'aspetto del tuo Personaggio, il suo passato, i suoi comportamenti, le sue credenze e molto altro. Si tratta di un passo importante, visto che ti aiuta a ritrarre il PG durante il gioco e rende il tuo Accolito unico, distinguendolo da altri che ricoprono un ruolo simile. I Mondi di Origine possono cambiare Peso, Altezza e altro.

Stadio Cinque-Spendere Punti Esperienza e comprare Equipaggiamento: In questo passaggio puoi ulteriormente personalizzare il tuo Accolito: tutti i PG iniziano il gioco con 450 PE (Origini o Tratti possono cambiare questa cifra), che riflettono l'andamento delle loro vite prima di trovarsi a servire l'Inquisizione. A meno che non specificato diversamente nella Carriera, puoi spendere i PE per acquisire Abilità e Talenti o per migliorare le tue Caratteristiche, sempre attento ai Prerequisiti (vedi Manuale delle Carriere). Gli Accoliti ricevono inizialmente anche del denaro che possono utilizzare per comprare armi, armature ed equipaggiamento addizionale (vedi Capitolo dell'Equipaggiamento).

I tiri su Investigare per trovare tali oggetti vanno fatti ugualmente alla creazione della scheda, ma il Master potrebbe dare dei Bonus, o calcolare che i Personaggi si trovino in un grande Formicaio.

Stadio Sei-Giocare: Una volta completati tutti gli stadi, sei finalmente pronto a giocare a Dark Heresy Advanced.



Exatredale

STADIO DUE: MONDI DI ORIGINE

In questa sezione iniziale vengono descritti tutti i Mondi e le Origini nel loro totale, la tabella per generare la provenienza del personaggio (da quale specifico Mondo viene) e tutto il necessario per creare la propria carriera. Il Settore Calixis è grande ed è diviso in 8 Sotto-Settori, oltre che si potrebbero avere Origini extra Settore. Quando si parla di Origini, non si parla solo di Mondi, che saranno coperti completamente, ma anche Città o Origini particolari. Prima di determinare l'Origine, bisognerà tirare 1D100 e consultare la Tabella *Sotto-Settore* per vedere da quale Sotto-Settore provenga il proprio Personaggio; una volta visto da quale Sotto-Settore proviene, bisognerà consultare la tabella specifica di quel Sotto-Settore, tirando un nuovo D100, e vedere la propria Origine. Questo significa che le varianti sono praticamente centinaia. Le proprie Origini vanno tirate dopo aver scelto la Carriera da interpretare, anche se Master e giocatore potrebbero mettersi d'accordo e agire come preferiscono (è altamente consigliato tirare casualmente dopo aver scelto la Carriera). Visto l'elevato numero di Carriere disponibili, non ci sono limiti ad esse, tranne per alcune in cui viene descritto un Mondo d'appartenenza iniziale o regole Speciali diverse, ma se Master e giocatore trovano inusuale o brutto il tiro scelto, ad esempio il giocatore proprio non riuscirebbe ad interpretare una Guardia Cremisi che viene da un Mondo di Piacere, il Master potrebbe acconsentire al ritiro per le origini. Una volta visto le Origini, prendi nota di Abilità, eventuali Talenti e i Trattati dati dall'Origine e scriverli nella scheda del Personaggio. Comunque, l'Imperium cataloga i propri Mondi e ogni Mondo avrà, di lato, scritto la tipologia descritta, in modo anche da aiutarsi con la Mappa del Settore Calixis e del Dominio Severano, con la creazione della scheda, la ricerca di equipaggiamento, etc.

Quasi ogni Origine determina uno o più Bonus o Malus alle Caratteristiche, e verranno determinate anche le Ferite e i Punti Fato iniziali, Abilità, Talenti e Trattati particolareggiati e unici, o persino Equipaggiamento unico di quel determinato Mondo.

Caratteristiche: Tutte le Caratteristiche tirano 20+2D10, ma la maggior parte delle Origini cambiano queste Caratteristiche, più o meno pesantemente. Quando nella voce c'è il tratto "-", vuol dire che tira tutti 20+2D10.

Questa è la prima voce che si trova nelle Origini, sotto il nome di Caratteristiche (nome del Mondo o dell'Origine).

Abilità: Qui si trovano le Abilità donate dalle proprie Origini, con la voce Abilità (nome del Mondo o dell'Origine), ma alcuni Trattati descritti in seguito potrebbero donare altre abilità, la possibilità di acquisto su abilità particolari o dare dei Bonus a determinate abilità. In questo caso, puoi sempre acquistare uno o più talenti di Abilità insieme (addestrata+maestria ad esempio), a meno che non venga specificato diversamente.

Tratti o Talenti: Qui si trovano i Trattati peculiari dati dall'Origine, sotto la voce Trattati (nome del Mondo o dell'Origine).

Molti Trattati donano Talenti o regole uniche.

Punti Ferita: In questa voce è riportato con quante ferite inizia il Personaggio, sommandolo solitamente ad 1D5.

Punti Fato: In questa voce è riportato con quanti Punti Fato inizia il Personaggio tirando 1D10.

CATALOGO DELLE ORIGINI

Anche se esistono letteralmente decine e decine di Origini, serve che rientrino in un lista ben definita. Questo serve per le Tabelle come Altezza, Peso ed Età, ma anche per le ricerche di equipaggiamento durante il gioco. Un oggetto infatti potrebbe provenire da una tipologia specifica di mondo (come Formicaio ad esempio). Tuttavia, alcuni Mondi specifici potrebbero cambiare l'Altezza o il Peso del Personaggio, o altre cose.

Le Origini cercano di coprire ogni Mondo, che sarà diverso dall'altro; ad esempio, Malfi sarà diverso dal Bront, pur essendo due Mondi Formicaio, e questo può cambiare molto soprattutto tra diversi Sotto-settori. Alcune Origini invece rimangono comuni anche attraverso Sotto-Settori.

Ad esempio, la Schola Progenium della Distesa Golgenna è uguale a quella della Nebulosa Adranti, oppure un Nato nel Vuoto, che rimane simile ovunque. Ci sono comunque delle eccezioni persino su queste Origini Generiche. La lista delle Origini è riporta di seguito.

-Formicaio: I Mondi Formicaio dell'Imperium, i più popolosi e soffocanti di tutti.

-Forgia: I Mondi appartenenti all'Adeptus Mechanicus, pieni di Forge e Manifactorum.

-Frontiera: Mondi lontani dalla civiltà, più vicini allo spazio sconosciuto che a quello Imperiale.

-Nobile: I Nobili di Nascita sono tra i più fortunati, poiché fanno parte della ricca Elite dell'Imperium.

-Famula: Uomini e donne figli di ricchi cresciuti da una Famula.

-Cardinale: Mondi dove l'Ecclesiarchia Governa, pieni di Templi dedicati ai martiri e dove la vita è regolata dalla religione in ogni aspetto.

-Tomba: Mondi di pace dove i ricchi hanno grossi mausolei per seppellire i propri cari e dove ci sono Necropoli labirintiche.

-Fascia Asteroidale: Gente cresciuta in uno Asteroide abitati, probabilmente da pirati o fuorilegge.

-Nato nel Vuoto: Gente nata a Bordo di Astronavi in viaggio che non hanno mai messo piede in un Mondo vero.

-Stazione Orbitante: Dei veri Mondi tra le stelle, dove le persone vivono e muoiono per generazioni.

-Erede della Notte: Uomini e donne nati in una Nave Nera, probabilmente figli sfortunati di psionici, guardie o tecnici.

-Schola Progenium (Schola): Orfani cresciuti in queste serie istituzioni Imperiali.

-Fortezza o Zone di Guerra: Mondi costruiti per resistere ad una rotta di invasione oppure dove la Guerra regola ogni cosa.

-Agricolo: Mondi fondati sull'agricoltura e sull'allevamento.

-Feudale: Mondi arretrati, con società sorpassate, spesso violente o prevaricatrici.

-Feriale: Mondi pericolosi e primitivi, dove la sopravvivenza è un'arte.

-Assassino: Mondi dove la vita è quasi impossibile.

-Maceria: Probabilmente un tempo Mondi civili, ora sono solo un cumulo di macerie, spesso radioattive, oppure Mondi Proibiti ed in quarantena.

-Piacere: Mondi paradisiaci in cui si può trovare ogni specie di divertimento, dove il sesso e l'immoralità regolano ogni cosa.

-Sommerso: Mondi che sono stati sommersi dal mare e la vita si basa su di esso.

-Desertico: Mondi aridi e desertici regolati da uno o più soli assassini e che ospitano comunità nomadi.

-Glaciale: Mondi dove freddo, neve e ghiaccio permangono per l'eternità e la vita è durissima.

-Purificato mentale: Condizione particolare per cui la mente e la memoria del soggetto è stata cancellata per scopi misteriosi.

-Penale: Mondi carcerari regolati da istituti di sorveglianza e grandi carceri. A volte il mondo stesso è un carcere a cielo aperto.

-Miniera: Mondi in cui la produzione di minerali e materiale è d'importanza primaria e l'uomo vive quasi sempre sottoterra.

-Educazione monastica: Uomini e donne che hanno ricevuto una forte impronta monastica, pur non essendo dell'Ecclesiarchia.

Varie: Altri tipi di Mondi o Origini che sono al di fuori del Settore Calixis.

TABELLA DEL SOTTO-SETTORE

Dopo aver scelto la Carriera, a meno che la stessa non abbia regole particolari per le Origini, si dovrà vedere, con questo primo tiro, da quale Sotto-Settore di Calixis siamo originari, o persino se abbiamo Origini extra-Settoriali. Tira 1D100 e consulta la Tabella seguente.

TABELLA SOTTO-SETTORE			
D100	Luogo	D100	Luogo
01-20	Distesa Golgenna	71-82	Distesa Josiana
21-35	Sotto-Settore Malfiano	83-92	Confini Markaiani
36-50	Confini Drusu	93-97	Dominio Severano (L'Estremità)
51-60	Nebulosa Adranti	98-99	Varie (Fuori Settore)
61-70	Abissi di Hazeroth	100	Speciale (giocatore e Master creano un Origine, altrimenti ritirare).

DISTESA GOLGENNA

La *Distesa Golgenna* è il centro focale, economico, religioso ed in parte amministrativo del Settore. E' qui che si trova *Scintilla*, in Mondo Capitale di Calixis, che con i suoi 25 Miliardi di persone e le grandi Città Formicaio come Sibellus e Tarsus è tra i più popolosi del Settore, oltre che ospitare il Governatore di Settore Marius Hax. Personaggi che vengono dalla Distesa Golgenna si sentono superiori, nei loro campi di interesse, a tutti gli altri, e spesso tendono ad essere spocchiosi e arroganti. Tira 1D100 nella tabella della Distesa di Golgenna per vedere da dove vieni.



TABELLA DISTESA GOLGENNA			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile della Distesa Golgenna	63-64	Educazione Monastica
03	Protetto dall'Ordine Famula	65-66	Porto Gavinus
04-06	Schola Progenium	67-68	Quaddis
07-13	Scintilla-Sibellus	69-71	Luggnum
14-17	Scintilla-Tarsus	72-73	Luna Lago di Luggnum
18-19	Scintilla-Armetallo	74-75	Misericordia
20-21	Scintilla-Ambulon	76-77	Flotta da Battaglia di Calixis
22-23	Scintilla-Comunità Alcaline	78-81	I Torni
24-27	Sepheris Secundus	82	Stazione 41
28-31	Iocanthos	83-86	Merov
32-38	Nato nel Vuoto	87	Scacciafato
39-42	Stazione Orbitante	88-89	Schola Occulta di Golgenna
43-45	Valon Urr	90-91	Cyrus Vulpa
46-49	Bront	92-93	Strank
50-53	Sofano Primo	94	Luna Detentiva CV-II
54-55	NDO/K4	95-96	Ysai Ydumee
56-57	Granithor	97-98	Erede della notte
58	Luna di Donaris	99	Insediamiento 228
59-60	Fascia Asteroidale	100	Purificato mentale
61-62	Porto Ira		

Nota: La Tabella della Distesa Golgenna è presa come quella d'esempio per Origini Generiche come possono essere, ad esempio le origini di Nato nel Vuoto, Schola Progenium, Purificato mentale, etc. Nelle altre tabelle, questi risultati riporteranno alla descrizione generica di queste origini.

NOBILE DELLA DISTESA GOLGENNA (Nobile)

I Nobili della Distesa di Golgenna rappresentano l'apice di superiorità razziale che ci si possa aspettare. Spocchiosi, insubordinati, viziati e arroganti, sono più ricchi degli altri Nobili del Settore, e amano sfoggiare la loro ricchezza e i loro gingilli, che adorano più di ogni altra cosa, e se non lo fanno, significa che questi "oggetti" sono proibiti e pericolosi. I Nobili di Golgenna sono i più grandi collezionisti del Settore, e non smettono mai di ripetere, fino allo sfinimento, a quale vecchio Governatore o Pontifex la loro famiglia è imparentata; tengono moltissimo alle tradizioni, dove quasi mai sono disposti a passare sopra, soprattutto se riguardano direttamente il loro casato. Finanziano personalmente spedizioni a cui, spesso, partecipano, anche con un certo rischio, se sono pesantemente annoiati o se pensano che la loro presenza assicuri il successo.

Caratteristiche Nobili Golgenna: +5 Simpatia, +4 Intelligenza, +2 Volontà, -6 Tecnica, -5 Forza.

Abilità Nobili Golgenna: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica, Arte) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +20, Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Assolutezza (Tratto): Se i Nobili sono generalmente ricchi, quelli della Distesa Golgenna lo sono ancor di più. Partono con il quintuplo della ricchezza iniziale e lo stipendio del giocatore viene Quintuplicato, ma almeno 1/5 di esso deve essere speso mensilmente per qualcosa di superfluo (come quadri, gioielli, orologi, vestiti, strani oggetti esotici, strumenti musicali, etc). Il giocatore può togliere anche subito 1/5 del suo Stipendio per questo, in modo da facilitare l'uso del Tratto. Il Personaggio non dovrebbe mai mancare di mostrare i suoi gingilli e ostentare la sua ricchezza.

Comando superiore (Tratto): I Nobili della Distesa, come sono conosciuti, sono talmente abituati a dare ordini da poter essere abili Comandanti. Il giocatore potrà acquistare l'abilità di Comandare per 50 PE alla creazione della Carriera, e spendere altri 150 PE per partire con un grado di Maestria (+10). Potrà farlo solo alla creazione della Carriera, e se lo fa con il grado di Maestria, inizierà anche con un Servo Personale fidato.

Hobby (Tratto): Tutti i Nobili di Golgenna vengono preparati a Hobby e passioni, come anche al fatto di seguire le Leggende come grande fondo di verità. Il personaggio potrà trattare le abilità di Conoscenze Accademiche (Leggende), Conoscenze Comuni (Numismatica) ed Esibirsi (suonare uno strumento a scelta) come Abilità base senza Addestramento e potrà acquistarle in gioco in qualunque momento per 50 PE l'una.

Inserimento della Distesa (Tratto): I nobili possono contare su estese reti di relazioni e tu sai bene che fare il nome "giusto" in una conversazione può aprire molte porte. Inizii il gioco con il talento *Relazionarsi (Nobiltà)* e avrà un ulteriore +5 come bonus di Simpatia per Relazionarsi con la Nobiltà ed il Governo.

Ottieni anche un Talento *Relazionarsi* a scelta tra (Accademici, Adeptus Mechanicus, Administratum, Astropati, Ecclesiarchia, Governo, Guardia Imperiale, Malavita, Mercanti), scegliendo questa categoria nell'ambito del potere della tua famiglia o dalla storia creata dal giocatore.

Mondanità superiore (Tratto): La Distesa Golgenna è la casa delle più antiche e potenti famiglie nobili di Calixis. Questo Tratto è opzionale, se il giocatore vuole, potrà spendere 150 PE per partire con un grado di Maestria (+10); se lo fa, ogni volta che prende il tiro su questa abilità, parte con un grado di successo aggiuntivo. Questo tratto può essere appreso solo alla creazione della Scheda.

Vendetta Suprema (Tratto): Ogni casata nobile ha rivali e nemici giurati che vorrebbero la rovina tua e della tua famiglia, ma ancor di più per le casate della Distesa, piene di rivalsa e invidia. Forse si tratta di casate rivali o gruppi di potere. Potrebbero restare nell'ombra aspettando un tuo errore, oppure metterti i bastoni tra le ruote sin da subito. La Casata del giocatore ha due organizzazioni/culti/casate rivali.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PROTETTO DELL'ORDINE FAMULA (Famula)

Le Sorelle dell'Ordine Famula (il più segreto e misterioso degli ordini Sororitas) sono figure onnipresenti in molte famiglie nobili o di ricche mercanti imperiali. Vestite di nero entrano in silenzio in queste grandi case, occupandosi di crescere e istruire i figli di queste nobili casate, o di chi permettersi una balia così particolare e potente. Assicurano lo sviluppo fisico e spirituale all'infante, che crescerà con la devozione all'Imperatore e alla Dottrina Imperiale. Anche una volta vicino alla maturità, la sorella Famula continuerà ad osservare il proprio protetto, sussurrandogli nelle orecchie le cose giuste da fare e a volte, agendo dietro le quinte. Li guidano anche verso unioni vantaggiosi per la famiglia e per l'Impero, facendo in modo che queste famiglie prosperino, e quando ci sono dei contrasti, agiranno da intermediarie, reprimendo vendette e contese. Sono anche delle grandi croniste, scrivendo meticolosamente ogni aspetto della famiglia che stanno servendo, dalle caratteristiche spirituali a quelle genetiche di purezza, fino ad arrivare a sfiorare l'ossessione, soprattutto per il proprio protetto. Le Famula faranno in modo che le famiglie siano osservanti e che diano molte donazioni all'Ecclesiarchia. I bambini che hanno cresciuto sviluppano stranezze particolari: un'intelligenza sopra la media, una natura mediatonda, un forte acume misterioso, ma anche instabilità mentale. Non è raro che questi bambini diventino, da grandi, delle figure clericali importanti. Chi viene cresciuto dalla sorella, crede di dover realizzare un certo destino, solitamente è devoto ma anche piuttosto eccentrico.

Caratteristiche Ordine della Famula: +3 Volontà, +3 Intelligenza, -3 Agilità, -3 Tecnica.

Abilità Ordine Famula: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I) +20, Mondanità (S), Parlare lingua Basso Gotico (I) +20, Parlare lingua (Alto Gotico) (I).

Contatti della Famula(Tratto): Possiedi il Talento *Relazionarsi (Ecclesiarchia)* e un talento a scelta di *Relazionarsi* (su *Administratum*, *Guardia Imperiale*, *FDP* o *Nobiltà* a scelta).

Lignaggio misterioso(Tratto): Probabilmente il tuo lignaggio è stato controllato per molto tempo dall'Ordine Famula, agendo anche dietro le quinte. Nessuno sa il vero piano della Famula che ha il serbo per te e magari hai avuto passato tragico o semplicemente ti porti dietro un'ombra del passato che continuerà ad inseguirti anche nel futuro. Tira 1D10 e applica i seguenti effetti:

Lignaggio misterioso	
D10	Risultato
1-2	Sei intelligente, tuttavia alcuni inganni passati ti hanno lasciato il segno. Puoi ritirare la Caratteristica di Intelligenza (dovrai tenere il 2° risultato) ma inizi con 1D5 Punti Follia.
3-4	Le macchinazioni della Sorella hanno fatto in modo che la debolezza della carne non ti offuschi la mente. Ottieni il tratto <i>Castrazione Chimica</i> .
5-6	Le macchinazioni a cui sei stato abituato ti hanno sempre messo al centro dell'attenzione. Guadagni l'abilità di <i>Ingannare</i> e il Talento <i>Talentuoso (Ingannare)</i> oltre che 5D10 Troni, ma prendi un Malus di -10 alle prove di <i>Nascondersi</i> e <i>Muoversi silenziosamente</i> .
7-8	La tua salute è stata colpita da un difetto genetico, ma la Sorella ti ha ugualmente preparato per il tuo destino. Perdi 1 ferita ma guadagni un'abilità di <i>Conoscenze Proibite</i> ; tira 1D5 per vedere quale: 1: <i>Eresia</i> ; 2: <i>Ordo</i> a scelta; 3: <i>Mutanti</i> ; 4: <i>Psionici</i> ; 5: <i>Demologia</i> . L'abilità partirà con un grado di <i>Maestria</i> (+10).
9-0	Sei bellona al costo di alcune imperfezioni nascoste. Guadagni un bonus di +10 su <i>Sedurre</i> , potrai ritirare la Caratteristica di <i>Simpatia</i> (dovrai tenere il 2° risultato) e non potrai partire con meno di 30 sulla stessa Caratteristica, ma inizi con 1D5 Punti Corruzione.

Ricchezza(Tratto): Grazie alla tua famiglia o attraverso la sottile guida della tua mentore, possiedi grandi ricchezze. Inizi il gioco con il doppio dei Troni e aggiungi 1D10x10 Troni al tuo stipendio (il valore indica la modifica permanente; se esce 5, aggiungi +50 al tuo stipendio).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SCHOLA PROGENIUM (Schola)

La Schola Progenium raccoglie i bambini i cui genitori sono morti servendo l'Imperatore. Possono essere figli di Ufficiali della Guardia uccisi in battaglia, oppure di Amministratori delle regioni più remote dello Spazio Imperiale. Gli orfani sono addestrati in modo da diventare la spina dorsale dell'Imperium. Questi discepoli vengono chiamati Progena e ricevono un'istruzione che non ha eguali; l'essenza del loro addestramento è la disciplina. Sin dal giorno in cui indossano la prima volta le loro uniformi grigie, i Progena imparano come un servitore del Dio Imperatore non possa permettersi di essere debole o incerto e che il dolore è solo l'illusione della mente.

Le basi sono la preghiera, il rimprovero, il digiuno e la meditazione, oltre che una fede forte. I Progena sono addestrati anche per migliorare la resistenza fisica, oltre che l'intelletto, allenandosi con le armi, e molti dei migliori ufficiali della Guardia Imperiale e dei Commissari provengono da una Schola Progenium.

Duri, spietati e implacabili, le lezioni che vengono impartite loro li segneranno per tutta la vita. Molti orfani diventano agenti dell'Administratum, entrano nell'Ecclesiarchia o, per chi ha propensioni militari, tra le molte forze armate dell'Imperium.

Nota: Se il tuo PG è una Feccia/Criminale, sarebbe opportuno ritirare le Origini, a meno che il giocatore non voglia fare qualcosa di particolare.

Caratteristiche Schola: -

Abilità della Schola: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10.

Abilità con le armi (Tratto): Sei stato addestrato ad una tipologia di arma, tira 1D10 per vedere quale: 1: Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia); 2: Addestramento nelle armi da Lancio (Shock); 3: Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia); 4: Addestramento nelle Pistole (Laser); 5: Addestramento nelle Pistole (PS); 6: Addestramento nelle Pistole (Shotgun); 7: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 8: Addestramento nelle armi da Mischia (Shock); 9: Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia); 10: Addestramento nelle armi Base (Laser). Se la Carriera possiede già il Talento uscito, ritirarlo. Un PG con 40 di AB iniziale non modificata, potrà tirarne due.

Educazione protetta (Tratto): Nonostante il loro duro addestramento, i Progena sono in genere all'oscuro degli aspetti peggiori della società, condizione che infonde loro un disprezzo che faticano a contenere. Subiscono una penalità di -10 a tutte le prove di *Affascinare*, *Comandare*, *Ingannare* e *Intuizione* ogni volta che hai a che fare con i peggiori tipi di esseri umani (Feccia, Criminali, Mutanti, Traditori, Tossici, Cultisti, etc).

Istruzione della Schola (Tratto): La mente di un Progena è il risultato di anni d'insegnamenti che hanno riguardato gli aspetti fondamentali di cultura e conoscenza. Conoscenze Comuni (*Administratum*, *Dottrina Imperiale*, *Ecclesiarchia*, *Sotto-Settore d'origine*, *Guerra*) (I), Conoscenze Accademiche (*Antropologia*, *Filosofia*) (I) e *Mestiere (Valletto)* (S), per te sono abilità Base senza addestramento (con metà Caratteristica).

Potrà acquistarle in gioco in qualunque momento pagandole 50 PE l'una, 100 PE per *Filosofia*.

Volontà temprata(Tratto): I Metodi duri della Schola Progenium mirano principalmente a forgiare la più importante delle armi che un servitore dell'Imperatore possiede, una volontà che non può essere piegata. Ogni volta che devi affrontare una prova di *Volontà Molto Difficile* (-30) o superiore, subisci una penalità di -20 alla tua Caratteristica invece che di -30. Conterai -20 come Malus massimo su questi tiri.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.



SCINTILLA-SIBELLUS (Formicaio)

Il Formicaio Sibellus è la città più antica di Scintilla, quasi certamente fondata prima delle invasioni angevine. La sua immensità, estesa per ottomila chilometri, domina le pianure costiere e le valli della massa terrestre temperata settentrionale. Dove le sue propaggini enormi e multistrato toccano la costa vera e propria, in una cintura di cinquecento chilometri, le spire sporgono dai picchi di granito nero come antenne o speroni ghiacciati. Sibellus ha il doppio della popolazione del suo gemello Tarsus ed è il Formicaio più popoloso del Settore, con oltre i 12 Miliardi di persone, ma anche il più grande, dove i cittadini passeggiano e vivono tra gargolle, affreschi, colonne e mosaici, sempre più spesso abbandonati o occupati da profughi. Chi viene da Sibellus, sa bene come muoversi tra una massa brulicante di persone.

Per maggiori dettagli sul Formicaio Sibellus, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Sibellus: +3 Intelligenza, -3 Resistenza.

Abilità Sibellus: Conoscenze Comuni (Mondo-Scintilla) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +10, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle Sibelliane (Tratto): Gli abitanti di Sibellus crescono circondati da miliardi e miliardi di persone e gli assembramenti e muri di carne sono una costante. Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendono un bonus di +30 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

All'Ombra del Palazzo Splendente (Tratto): I Sibelliani sono Orgogliosi e fanatici delle loro Origini; persino il più umile Sibelliano, mostrerà inorgogliito il petto nel dichiarare che viene dal Formicaio Sibellus. Questo comporta un certo coraggio (o ottusità) in ogni Sibelliano. In termini di gioco il PG ha un bonus di +10 per resistere all'Intimidazione, e potrà acquistare l'abilità di Intimidire a 50 PE, ma solo alla creazione della Scheda.

Formicaio Capitale (Tratto): Anche se senza il Formicaio gemello di Tarsus Sibellus sarebbe nei guai, questo è il Formicaio Capitale del Settore.

Il Personaggio dovrà fare una scelta, o aumentare il suo stipendio permanentemente di 1D5x10 Troni, oppure partire con 1D5x25 PE in più.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Sibellus raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base non addestrata.

Simboli ovunque (Tratto): Affreschi, simboli nobiliari e mercantili, livree, arazzi e araldica sono ovunque a Sibellus. Un Sibelliano tratta le Abilità di Conoscenze Accademiche (Araldica) e Conoscenze Comuni (Administratum, Mercanti), come abilità base senza Addestramento e potrà acquistarle in gioco in qualunque momento, pagandole 50 PE l'una.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SCINTILLA-TARSUS (Formicaio)

Il Formicaio Tarsus è il secondo centro di Scintilla per popolazione, oltre a essere sede del commercio e degli scambi del pianeta: mantiene un'aggressiva indipendenza dal Formicaio Sibellus, sebbene allo stesso tempo si sostenga economicamente grazie all'esportazione dei manufatti prodotti da Sibellus stesso. Il formicaio Tarsus si trova al centro del più inospitale deserto di Scintilla, arso dal sole spietato e continuamente sferzato da tempeste di sabbia. La costruzione del formicaio poggia su delle fondamenta, composte da quattro smisurate barre verticali, in mezzo alle quali si sviluppano gli immensi conglomerati di edifici che compongono il corpo del formicaio. Come risultato, Tarsus si sviluppa più in verticale che in orizzontale, con la maggioranza dei lavoratori del formicaio centrale che si arrampicano o salgono fino al loro lavoro, piuttosto che camminare. I Tarsiani tendono ad essere bassi e tozzi, abbronzati e abituati al commercio come nessun altro.

Per maggiori dettagli sul Formicaio Tarsus, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Tarsus: +3 Simpatia, -3 Forza.

Abilità Tarsus: Conoscenze Comuni (Mondo-Scintilla) (I) +10, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +10, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I), Valutare (I) e una tra Atletica (F/R) o Contrattare (S) a scelta.

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Bassi e Tossi (Tratto): I Tarsiani tirano 2D5 in meno sull'altezza e aggiungono +1 sulla Tabella del Peso.

Burocrazia Vitae (Tratto): Pochi sanno combattere con la Burocrazia di Tarsus. Il Personaggio potrà trattare le abilità di Conoscenze Accademiche (Burocrazia) e Conoscenze Comuni (Administratum) come abilità base senza Addestramento e potrà acquistarle in gioco, in qualunque momento, pagandole 50 PE l'una. In ultimo, se il tuo Personaggio è un Adepto della Mano Dorata (vedi Carriere), il suo stipendio è aumentato di 1D10x10 Troni in modo permanente.

Legato a Tarsus (Tratto): Se si trovano nel Vuoto, i Tarsiani sono in grande difficoltà e prendono -5 a tutte le Prove di Intelligenza e Volontà.

Relazioni Tarsiane (Tratto): Hai molti contatti, scegli un Talento di Relazionarsi tra (Administratum, Ecclesiarchia, FDP, Mercanti, Organizzazione a scelta). Inoltre, potrai ritirare la Caratteristica di Simpatia, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Riflessi infuocati (Tratto): I Tarsiani tendono ad avere Riflessi veloci.

Il Personaggio inizia con il Talento *Riflessi Fulminei (+1)* e se vuole, potrà spendere 300 PE iniziali per migliorare di un grado questo Talento.

Sinodo Golgenna (Tratto): Tarsus ospita la Cattedrale dell'Illuminazione e interi livelli ospitano letteralmente decine di Chiese e Abbazie, di vari ordini, intorno ad essa, la più grande Cattedrale del Settore. I Tarsiani sono abituati alla vista dei membri dell'Ecclesiarchia tanto da poterli riconoscere a primo sguardo; il PG usa l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) come abilità base senza Addestramento.

Se il tuo PG fa parte dell'Ecclesiarchia o un Culto affine, inizierà in gioco con un bonus di 1D5x10 Troni al suo stipendio.

Sotto il sole di Tarsus (Tratto): Il sole di Tarsus è terrificante e i Tarsiani né sono più che abituati. Iniziano con il Talento *Resistente (Caldo)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SCINTILLA-ARMETALLO (Formicaio)

Città Armetallo è una massa industriale, costruita all'interno di un enorme cratere vulcanico noto come Monte Thollos che si innalza dai fumanti e ardenti capi di lava delle coste settentrionali. E' soltanto una semplice megalopoli se confrontata con i due immensi formicaio del pianeta. Le spire di Armetallo si innalzano ben al di sopra della cima del vulcano, mentre i suoi quartieri inferiori si trovano a grande profondità, sotto la crosta terrestre. E' un luogo di spire slanciate d'acciaio, con torri simili a immensi aghi d'acciaio lucido come l'argento che si innalzano verso il cielo. Il cratere del vulcano limita la vista dalle fondamenta della città, quindi i nobili hanno costruito le proprie dimore ben al di sopra, a centinaia di metri. La città è spesso avvolta dai fumi delle fonderie, che si trovano nel mezzo. L'aria pure è risorsa di grande valore, dato che ogni dimora importante ha un proprio sistema di filtraggio per purificare i fumi. Il livello centrale della città è dominato da immense fonderie ed è qui che si costruiscono le armi a proiettili solidi più esportate in tutto il Settore. I Templi di armi si fanno una guerra spietata, sia economicamente che, a volte, nelle strade. Fonderie e armi sono l'unica ragione di vita di questa città. Infernis è la parte formata dai livelli più bassi delle fabbriche che sono crollate e formano i bassifondi, quasi invivibili per l'enorme calore del vulcano. Le bande di Infernis sono tra le più toste e meglio armate, ma sono i Pistolieri di Armetallo che la rendono famosa ovunque nel Settore. Una descrizione più accurata si può trovare nella sezione Storia sul Bestiario.

Caratteristiche Armetallo: +4Abilità Balistica, -2 Abilità di Combattimento, -2Intelligenza.

Abilità Armetallo: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Scintilla) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Armetallo) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle Armetalliche (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, possono acquistare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Ferro nella fondina (Tratto): Gli abitanti di Armetallo amano molto le proprie armi e poco importa se si tratti dell'arma a colpo singolo che è permesso portare agli operai oppure della pistola personale da duello di un malvivente.

Di certo ad Armetallo si è soliti affidare alle armi non solo il proprio senso di autostima, ma anche delle capacità di protezione quasi soprannaturali. Su Armetallo quando si fa un giuramento, lo si fa sul proprio ferro, e quando non lo hai dietro, ti senti perso.

Se per una qualunque ragione ti trovi senza un'arma a distanza utilizzabile (perché sono finiti i proiettili o sei disarmato), subisci -5 a tutte le abilità, ma quando si tratta di trovare le Pistole (PS) usando Contrattare, hanno un bonus di +20 in un Formicaio e +10 in qualunque altro posto.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Armetallo raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Fuochi Armetalliani (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie e al Sottosuolo di Armetallo.

Consideri le Abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.

Prudenza Armetalliana(Tratto): Gli abitanti di Armetallo sono costantemente all'erta per un Duello e guadagnano +1 su iniziativa.

Strade violente (Tratto): Tutti gli Armetalliani sanno come usare una varietà di armi da fuoco e la maggior parte di loro sono tiratori sopra la media, soprattutto con le Pistole a Proiettili Solidi. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle Pistole (PS)* e potrai ritirare la Caratteristica di Abilità Balistica una seconda volta, ma dovranno accettare il secondo risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SCINTILLA-AMBULON (Formicaio)

Ambulon è la città Semovente che cammina nel deserto Alcalino di Scintilla. La sua peculiarità è che non si ferma mai, provocando un dondolio continuo che possono diventare fino a vere e proprie scosse, per questo gli Ambuliano devono saper stare in equilibrio in qualsiasi situazione.

Non esistono strade su Ambulon ed i mezzi sono molto limitati; ci si muove tramite un sistema di corde e passerelle, spesso sull'orlo del precipizio, che passano sopra e di lato ai tetti delle piccole palazzine cresciute sul dorso della macchina. Anche se agili, gli Ambuliani non sono abituati a correre.

Per maggiori dettagli sul Formicaio Ambulon, riferirsi al Manuale del Bestiario e Storia.

Caratteristiche Ambulon: +5 Agilità, -2 Resistenza, -3 Simpatia.

Abilità Ambulon: Atletica (F/R) +10, Acrobatica (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Scintilla) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna, Tecnologia) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Vedi Tarsus, l'unica differenza è che il bonus verso i terreni difficoltosi è di +30 (vedi Equilibrio perfetto) e che non potranno mai acquistare il talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)*, almeno ché non possano prenderlo dalla Carriera.

Arrampicatori (Tratto): Quando un Ambuliano si arrampica (Atletica, Acrobatica o Forza che sia), ha sempre un bonus di +5 al tiro, e aggiunge mezzo Metro in più al proprio movimento di Arrampicata (solitamente il Movimento di Azione, più 0.5 Metri).

Equilibrio perfetto (Tratto): Un vero Ambuliano potrebbe rimanere perfettamente in Equilibrio anche su un Vulcano in eruzione. Quando tirano su Equilibrio, oppure devono tirare su Agilità per Caricare/Correre su un terreno difficoltoso, di qualsiasi tipo, hanno un bonus di +30.

Feccia Ambuliana (Tratto): Se il Personaggio ha una Carriera appartenente alla Feccia, o ad un basso strato sociale (come un Recuperatore ad esempio), potrà prendere questo tratto e acquistare, se vuole, il Talento Resistente (Caldo) per 100 PE. Potrà farlo anche in gioco.

Movimento limitato (Tratto): Muoversi velocemente su Ambulon è un suicidio. Il PG sottrae -2 metri dalla Carica e -5 metri dalla Corsa.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



SCINTILLA-COMUNITA' ALCALINE (Desertica)

Il Deserto di Scintilla, conosciuto come il Deserto Alcalino, è arido e putrescente, in parte radioattivo per le molte discariche che i grandi Formicai formano. Altamente pericoloso, ha pochissime oasi dove dissetarsi e spesso sono inquinate e radioattive, come parte dei suoi abitanti.

Nonostante questo, molte comunità nomadi formano insediamenti che vengono spostati o smembrati nel giro di una o due stagioni, anche se alcuni di essi sopravvivono anche per molti anni. Primitivi e fuori dalla civiltà, tendono ad adorare la Tecnologia e gli oggetti Tecnologici, anche i più semplici, come veri cimeli, e la stessa cosa accade per le armi, anche se Cibo, medicinali ed acqua sono la prima preoccupazione e quindi tendono ad a barattare e commerciare fermamente con chiunque, anche se alcuni sono violenti e uccidono per depredate.

Alcune di queste comunità sono talmente isolate, che non sanno neanche dell'esistenza dei Grandi Formicai.

Caratteristiche Alcaline: +5 Agilità, -3 Intelligenza, -2 Tecnica.

Abilità Alcaline: Atletica (F/R), Cercare (P), Conoscenze Comuni (Tradizioni Comunità Alcaline) (I) +20, Nascondersi (A), Schivare (A), Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Baratto Alcalino (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà acquistare sin da subito l'abilità di Contrattare (S) per 50 PE.

Inoltre, quando Baratta Acqua, Cibo e Medicinali, avrà sempre un bonus di +10 su Contrattare per vedere se ottiene degli sconti.

Polvere Alcalina nel sangue (Tratto): Molti membri della Reale Schola Geologicus pensano che ogni granello del Deserto Alcalino sia radioattivo, e hanno ragione. Il Personaggio guadagna il Talento *Resistente (Radiazioni)* e prende sempre un danno in meno alle Caratteristiche quando calano per le Radiazioni per la regola del Decadimento.

Privazione (Tratto): Le privazioni hanno portato il Personaggio a garantirsi una certa sopravvivenza in mancanza di cibo e acqua. Un Alcalino può resistere il 50% in più di un uomo normale senza cibo e acqua, rimandando di ore il guadagno di Livelli di Affaticamento per questo, o di giorni o persino settimane la perdita di Forza e Resistenza. Inoltre, potrà ritirare la Caratteristica Resistenza, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Inoltre, per il D5 delle ferite iniziali, il risultato di 1 conta come 2 (non potranno avere meno di 9 ferite per il D5 iniziale).

Resistenza alcalina (Tratto): Inizi il gioco con il Talento *Resistente (Caldo)* e avrai un ulteriore +10 al tiro per resistere al Caldo.

Sopravvissuto (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere. Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Stracci Alcalini (Equip): Gli stracci che porti addosso ti si sono attaccati, diventando una seconda pelle. Anche se logori, sono induriti tanto da donare 1 PA in tutto il corpo (tranne che in testa) con le stesse qualità di un'armatura di Cuoio, ma possono essere indossati sotto un'altra armatura, per le Armature Sovrapposte, senza che questi ingombrino (vedi Armature Sovrapposte). Per via del loro odore, puzzerai e avrai un Malus di -20 alle Prove di Affascinare, Diplomazia, Ingannare e Mondanità. Se lavi gli stracci, non daranno più nessuna protezione come Armatura.

A parte lavarli, questi Stracci non si rovinano mai per la regola delle armature rovinate o per la qualità Corrosiva, visto che sono continuamente rattoppati e ricuciti, ma se vanno in fiamme per 3 Round consecutivi, sono definitivamente distrutti.

Ferite Iniziali: Un Alcalino inizia con 1D5+7 ferite, ma non potrà avere meno di 9 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

NATO NEL VUOTO (Vuoto)

Partoriti nell'oscurità fra le stelle, coloro che sono nati nel vuoto sono una strana collezione di disadattati, strambi e gente sfortunata. Probabilmente dati alla luce su qualche nave di pellegrini, queste persone vengono spesso considerate in qualche modo contaminate dal tocco del Warp. Tendono ad avere una carnagione pallida e cadaverica e, a vederli, danno sempre l'impressione di essere malaticci. Sono totalmente abituati ai viaggi spaziali, all'alterazione della gravità, al vuoto e al silenzio siderale, come anche al vivere sempre lo stesso ciclo, notturno e diurno, all'interno della semioscurità della nave che hanno chiamato casa per tutta la vita.

Lo shock culturale che i Nati nel vuoto provano quando entrano in contatto con altre persone e con altre culture, è paragonabile ad infilare la testa nell'acqua gelida. Non è raro che questi individui siano molto solitari, a volte scontrosi e non molto socievoli, almeno con chi non è Nato nel vuoto. In molte culture, vengono malvisti e persino temuti e maltrattati.

Caratteristiche Nati nel Vuoto: +3 Tecnica, -3 Forza.

Abilità Nati nel Vuoto: Conoscenze Comuni (Mondo-Nave dove è nato) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I) +30, Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Parlare Lingua (Dialecto Navale) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) +10.

Abituato al vuoto (Tratto): A causa della loro infanzia strana e innaturale, i Nati nel Vuoto sono abituati ai cambi di gravità. Sei immune al mal di spazio e quando corri o carichi in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +20, pagando 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Spaziale)* per 350 PE.

Esperto di navi (Tratto): Nato nelle profondità delle stive di una nave spaziale, il nato nel vuoto ha una forte affinità con questo tipo di veicoli.

Le abilità di Navigare (Stelle) (I) e Pilotare (Velivoli Civili) (A) sono considerate abilità base senza Addestramento.

Potrà acquistarle in gioco in qualunque momento, pagando 100 PE per Navigare (Stelle) e 150 per Pilotare (Velivoli Civili).

Portasfortuna (Tratto): Che sia a causa del loro aspetto peculiare, del loro atteggiamento o del portamento innaturale, i nati nel vuoto sono malvisti e considerati inaffidabili e sono spesso i capri espiatori quando il gruppo di Accoliti attira su di sé un'attenzione negativa; saranno loro a essere accusati di far cagliare il latte, i mercanti saranno maldisposti verso di loro, i bambini scaglieranno loro addosso escrementi di Grox, e così via. Subisci una penalità di -5 a tutte le prove di Simpatia effettuate per interagire con personaggi non Nati nel Vuoto. Il Malus non viene preso verso persone che sono pesantemente legate al Vuoto (come chi ha Origini Asteroidali ad esempio, oppure verso dei Pirati).

Stregato (Tratto): Inconsciamente, il nato nel vuoto incanala i poteri volubili del Warp, rendendoli vantaggiosi per sé in maniera innaturale.

Ogni volta che spendi un Punto Fato (ma non quando ne bruci uno), tira 1D10: con un risultato di 9 o più, non perdi il Punto Fato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 2 punti fato; con 5-10 avrai 3 Punti fato.



GRANITHOR (Tomba)

Granithor è il Mondo Tomba più antico del Settore Calixis, e lo è diventato proprio perché Drusus ha sostato qui, con le sue truppe stanche, durante la lunga Crociata Angevina. Granithor è pieno di Palazzi-Tomba appartenenti alle grandi famiglie nobili di Calixis o alle Adepta, o alcune Palazzi-Necropoli dove la gente può comprare un loculo per cifre astronomiche. Si dice che chi venga sepolto su Granithor, siederà vicino a Drusus durante il proprio riposo. Ad oggi, la sua Luna, Donaris, in mano ai Mechanicus, è usata per seppellire chi non riesce ad ottenere un posto su Granithor, ma nessuno vuole accontentarsi e tutti cercano una scappatoia o un garante per avere un posto su Granithor.

Per maggiori dettagli su Granithor, fate riferimento alla Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Granithor: -

Abilità Granithor: Conoscenze Comuni (Mondo-Granithor) (I) +30, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Granithor) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

La tua posizione (Tratto): Sicuramente hai avuto una posizione, seppur semplice, all'interno di uno dei grandi Palazzi-Tomba.

Questo ti ha portato ad avere una conoscenza specifica; tira 1D10 e vedi cosa esce.

1-2: Ti occupavi di archivi e amministrazione. Guadagni l'abilità Conoscenze Comuni (Administratum) o un grado di maestria se già la possiedi.

3-4: Sei in qualche modo legato all'Ecclesiarchia e aggiunti un grado di Maestria alle Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale).

5-7: Hai servito una delle famiglie. Guadagni l'abilità di Mestiere (Valletto) che aumenta lo stipendio, in questo caso, di +10 Troni.

8-9: Ti occupavi di legge. Guadagni l'abilità Conoscenze Accademiche (Giustizia) o un grado di maestria se già la possiedi.

10: Aggiunti un risultato di quelli descritti a scelta e guadagni il Talento di *Relazionarsi (Culto della Pura Forma o Ecclesiarchia a scelta)*.

Le lunghe giornate di Granithor (Tratto): Su Granithor il tempo scorre lentamente, con giornate lunghe 28 ore e, a parte il proprio turno di lavoro, non c'è molto da fare e spesso si guarda il Tramonto e la enorme Donaris che occupa il 40% dello spazio visivo in cielo. Chi nasce su Granithor, possiede una calma interiore unica. Il Personaggio parte con -1D10 Punti Follia e -1D5 Punti Corruzione (quindi, parte con valori negativi) e i disturbi mentali presi in gioco vengono guadagnati 10 Punti Follia dopo, quindi a 50/70/90 Punti Follia.

Reazione lenta (Tratto): I Granithoriani, come sono conosciuti, reagiscono molto lentamente al pericolo. Il PG ha un malus di -2 su Iniziativa.

Processioni lente e sacre (Tratto): Le processioni sotto gli enormi archi dei Palazzi-Tomba o Mausolei avvengono giornalmente su Granithor e spesso quasi si scontrano. I Granithoriani hanno sviluppato un senso incredibile nel camminare lentamente, con rispetto ed in silenzio.

Il Personaggio aggiunge 1 metro in più dal suo Movimento di Mezza Azione.

Inoltre, se il giocatore vuole, potrà spendere 100 PE per partire con l'abilità di Muoversi Silenziosamente (A); se lo fa o la sua Carriera parte già con questa abilità, aggiungerà un Bonus di +5 al tiro, purché stia camminando lentamente (movimento di Mezza Azione).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 2 punti fato, con 8-9 con 3 e con 10 avrai 4 Punti fato.

LUNA DI DONARIS (Forgia)

La Luna inospitale e fredda di Granithor, Donaris, è da tempo dominio dei Mechanicus, ma è divenuta anche un Mondo Tomba per via dell'accordo preso al Concilio di Scrobis. Questo ha portato a trasformare la Luna, con le sue industrie sotterranee, ad essere il maggior centro di produzione per di Servitori di tutto il Settore Calixis. Per maggiori dettagli su Donaris, fate riferimento alla Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Donaris: +6 Tecnica, +2 Intelligenza, -4 Agilità, -2 Percezione, -2 Simpatia.

Abilità Donaris: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Donaris) (I) +30, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Sotto Settore-Distesa Golgenna, Tecnologia) (I), Linguaggio segreto (Tecnico) (I), Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Produzione Donaris (Tratto): Sei stato impiegato nei centri di produzione per Servitori di Donaris. Tira 1D10 e vedi dove.

1-3 *Impianti base:* Hai lavorato come Tecnomate per gli Impianti Base. Guadagni l'abilità di Mestiere (Tecnomate) e +10 Troni allo Stipendio.

4-6 *Impianti di Imbalsamazione:* Hai lavorato negli impianti di Imbalsamazione dei Morti. Guadagni l'abilità di Mestiere (Imbalsamatore) e +10 Troni allo Stipendio.

7-8 *Impianti Meccanici:* Hai lavorato all'Impianti Meccanici. Guadagni l'abilità di Mestiere (Meccanico) e +10 Troni allo Stipendio.

9 *Armeria:* Lavorati sulle armi dei Servitori. Guadagni l'abilità di Mestiere (Armiere) e +20 Troni allo Stipendio.

10 *Costruttore:* Lavorati nella costruzione stessa dei Servitori. Guadagni l'abilità di Mestiere (Costruttore) e +30 allo Stipendio.

Rachitici (Tratto): Personaggi di questa luna tendono ad essere rachitici e poco robusti.

Quando tirano il D5 per le ferite, se questo ottiene 5 è come se avesse fatto 4, quindi possono partire con massimo 11 ferite dal tiro iniziale.

Sequela Donaris (Talent): Il Personaggio avrà questo Talento unico. Funziona come descritto nel Talento *Sequela Binata*, ma i servitori non guadagnano +20 su Volontà per perdere il controllo. Se il PG acquista il talento *Sequela Binata*, lo pagherà 50 PE in meno.

Servoteschio (Equip): Inizi il gioco con un Servoteschio; la tipologia è decisa dal Master, valutandola in base alla Carriera del PG.

Se hai 36 o più di Tecnica iniziale (dopo averla modificata e aver tirato la Divinazione, ma prima di eventuali avanzamenti), sarà di Buona fattura.

Se hai 40 o più, sarà un Servoteschio di Eccezionale fattura.

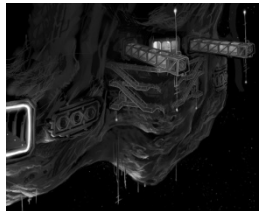
Simbiosi della dottrina (Tratto): Grazie al Concilio di Scrobis e alla vicinanza di Granithor, chi viene da Donaris conosce, in parte, le base della Dottrina Imperiale e dei suoi servitori. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) come abilità Base senza addestramento. Il giocatore potrà acquistarle in gioco in qualunque momento pagandole 50 PE l'una.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite, ma se ottieni 5, è come se avessi fatto 4 (4-5 ti fanno partire con 11 ferite dunque).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

FASCIA ASTEROIDALE (Asteroideale)

Molti asteroidi vengono colonizzati e abitati, come anche lune senza orbita. I motivi sono vari ma spesso sono legati al bisogno di trovare un luogo sicuro per chi è diventato Fuorilegge nell'Imperium, e da qui a formare vere e proprie comunità, il passo è breve.



In queste comunità cosmopolite la maggior parte delle persone ha avuto rogne con l'Imperium e si riempie di canaglie, contrabbandieri, mercenari, mutanti, mercanti corsari, ladri, tecnoereticici, prostitute, Xenos, killer ma soprattutto, Pirati. Quasi sempre queste comunità nelle migliori delle ipotesi, sono fuorilegge, e nella peggiore delle ipotesi, sono comandate e gestite da un Capitano Pirata che ne ha fatto il proprio feudo.

In altri casi, sono vere e proprie organizzazioni criminali a gestirle (vedi Kasballica). Ogni abitante, anche il più onesto, se così si può dire, ha un look piratesco, con grandi cappelli a falde larghe, bende e altre cose bizzarre, persino le armi. Chi nasce in questi posti potrebbe aver avuto genitori pirati, o persino nonni pirati, o, male che va, altra feccia

di vario genere in famiglia. I nati nelle Fasce Asteroideali tendono ad essere a casa praticamente dappertutto, essendo persone pratiche, abituate a rigori della vita e persino alla vista di cose di cui gli altri sussurrano soltanto.

In molte di queste comunità, il capriccio dell'atmosfera è comune e fanno presto ad apprendere i segreti più reconditi.

Sono veri e propri sbruffoni che tendono all'anarchia quanto al tradimento, ma anche all'avventura più sfrenata.

Caratteristiche Asteroideale: +3 Agilità, -3 Intelligenza.

Abilità Asteroideale: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Asteroide dove è nato) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) e una tra Intimidire (F) o Schivare (A) a scelta.

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di una Stazione Orbitante sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Cultura povera (Tratto): Gli Asteroideali hanno una bassa cultura e ben poca affinità con l'apprendimento; hanno solo 350 PE iniziali.

Occhi tra le stelle (Tratto): Gli Asteroideali, come sono conosciuti, sono cresciuti in mezzo alle stelle a cui danno qualsiasi tipo di significato e persino ad incontri con i Xenos. Possono usare l'abilità di Conoscenze Accademiche (Astromanzia) (I), Conoscenze Proibite (Pirati) (I) e Conoscenze Proibite (Xenos-a scelta) (I) come abilità Base senza addestramento.

Sbruffoni (Tratto): Gli Asteroideali sono Sbruffoni e prepotenti. Prendono un bonus di +5 sull'Inchiodamento e +20 a tutte le prove su Volontà per resistere all'Intimidazione. Se hai scelto l'abilità di Intimidire, qualcuno ti ha donato, sotto intimidazione, 6D10 Troni a inizio scheda.

Taglia sulla testa (Tratto): Hai il 20% di iniziare con una Taglia sulla Testa. Più il valore è basso, più la Taglia è alta.

Nel caso fai parte di Carriere legate alle forze dell'ordine (Adeptus Arbites, Frateris Militia, Sororitas, Tutori, ecc), non avrai la Taglia che ti è stata commutata in un abbassamento di Stipendio dall'Inquisizione. Perdi 1D5x10 Troni dallo Stipendio.

Versatile(Tratto): Per la regola del ritiro di una Caratteristica a scelta, gli Asteroideali la potenziano e possono ritirarne fino a due diverse.

Vita illegale: Sei talmente immerso nell'illegalità, che potresti aver appreso un Talento unico. Il giocatore, se vuole, potrà spendere i suoi PE iniziali per acquisire un Talento da "Criminale". Il costo dovrà essere calcolato come se il Personaggio avesse il talento sotto una Caratteristica d'attitudine. Dovrà comunque soddisfare i requisiti del Talento, prima di spendere i PE per eventuali avanzamenti. L'ultima parola spetta al Master.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

SEPHERIS SECUNDUS (Miniera)

Sepheris Secundus è un Mondo semi-glaciale, probabilmente uno dei Mondi con più risorse Minerarie di tutto il Settore Calixis. Terribilmente arretrato, il sistema organizzativo e politico si basa ancora su un antico sistema feudatario, con regioni controllate da sanguinari Baroni che sono sotto il comando della loro Regina Lachryma III. I Minatori di Sepheris Secundus sono la cosa più vicina agli Schiavi del Settore Calixis. Le Miniere, che arrivano a grande profondità, ospitano enormi catini pieni di Gas e Radiazioni naturali e nei meandri più profondi, vivono intere comunità di Mutanti. Le mutazioni, su questo Mondo, sono più comuni che in altri mondi. Per maggiori dettagli su Sepheris Secundus, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.



Caratteristiche Sepheriane: +4 Resistenza, +2 Forza, +2 Tecnica, -4 Abilità Balistica, -4 Simpatia.

Abilità Sepheriane: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Sepheris Secundus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Mestiere (Minatore) (F) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Al di sopra della Miseria (Tratto): La Miseria, per gli abitanti di questo impietoso mondo, è una costante. Il PG parte senza ricchezza iniziale e avrà un Piccone e degli stracci come equipaggiamento iniziale; comunque, manterrà il normale equipaggiamento della Carriera; il Mestiere (Minatore) non donerà Stipendio. E' normale che la miseria colpisce anche la Psiche; il PG inizia con 1D5+1 Punti Follia.

Confidenza del Piccone (Tratto): L'abitudine ad usare questo attrezzo ha fatto in modo da poterlo usare come un'estensione del proprio braccio.

Un Sepheriano guadagna +1 a Danni e Penetrazione quando usa un qualsiasi tipo di Piccone, che guadagnerà anche la qualità *Sperimentata* (2).

In gioco o alla creazione della Scheda, il Personaggio potrà acquistare il Talento *Confidenza dell'arma (Picconi)* per 100 PE.

Difesa personale (Tratto): Un Sepheriano sa che è meglio sapersi difendere e possono contare solo su loro stessi.

Guadagni il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Forza degli scavi (Tratto): I Sepheriani sono abituati a fumi tossici, perdita di gas, fiamme improvvise, pontili precari e altri pericoli di un ambiente malsano, rafforzando il loro fisico. Un Sepheriano può ripetere qualunque Prova fallita che implichi la resistenza ad ambienti estremi, come condizioni di caldo e freddo intensi, zone con scarsità di ossigeno o addirittura atmosfere tossiche.

Per la regola dell'Affaticamento, perderanno i sensi solo dopo aver superato il loro BR di 2 punti invece che di 1.

Essendo molto robusti o tosti, quando tirano per le ferite, tirano 2D5 e scelgono il risultato migliore.

Mondo Freddo (Tratto): Sepheris è un Mondo Freddo. Guadagni il Talento *Resistente (Freddo)*.

Movimento limitato (Tratto): Il Movimento nelle miniere e nel sottosuolo è molto limitato e pericoloso.

Questi uomini tendono ad essere curvi, a volte rachitici, anche se tarchiati. Perdono un metro di movimento in Carica e 2 metri in Corsa.

Sottosuolo come casa (Tratto): I Sepheriani sono abituati all'oscurità del sottosuolo e dimezzano i Malus dati dall'oscurità per le Prove di percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassero dei Filtratori anti oscurità. Se indossano i Filtratori, il massimo Malus che possono prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10. Tutte le Prove di Orientarsi nel sottosuolo, di qualunque genere esso sia, non prendono Malus. Infine, in gioco, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +20 per 200 PE, a +30 per 250 PE, ed infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (tirano 2D5 e scelgono il risultato migliore).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

IOCANTHOS (Desertico)

Iocanthos è uno dei Mondi più importanti di tutto il Settore Calixis, solo perché è qui che viene raccolto e raffinato il Polline del Fuoco Spettrale e l'Imperium è disposto a mantenere un unico insediamento, Porto Sofferenza, pur di mantenere gli accordi con i Signori della Guerra. Acqua, Armi, Carburante, Mezzi e Medicinali sono le cose che più agognano i Signori della Guerra, conosciuti come *Vai*, e morte, guerra, violenza e sofferenza sono all'ordine del giorno nei deserti infuocati e tra le montagne brulle e senza macchia.

Per maggiori dettagli su Iocanthos, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Iocanthos: +6 Percezione, +3 Agilità, -3 Volontà, -3 Forza, -3 Intelligenza.

Abilità Iocanthos: Consapevolezza (P) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Iocanthos) (I) +30,

Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golegenna) (I), Parlare lingua (Dialecto di Iocanthos) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Adatto al volante (Tratto): Potresti aver guidato uno dei mezzi sgangherati e usurati di qualche capo Clan. Se il giocatore vuole, alla creazione della scheda, potrà acquistare l'abilità di Guidare (Ruotati o Ruotati moto a scelta) per 50 PE; se lo fa, potrà acquistare anche un grado di Maestria (+10) per 100 Punti Esperienza. Questo Tratto può essere usato solo alla creazione della scheda.

Fatica desertica (Tratto): Sei abituato alla fatica e per la regola dell'Affaticamento, perdi i sensi dopo aver superato il BR di 2 punti invece di 1.

Percezione progressiva (Tratto): Gli Ashleen migliorano facilmente la loro Percezione. Avanzare la Caratteristica di Percezione, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Resistenza atavica (Tratto): Hai il Talento *Resistente (Caldo)*, ma contro il Freddo, hai un Malus di -10.

Senso sviluppato (Tratto): Hai il Talento *Sensi Acuti (Vista)*. Se un giorno dovessi prenderlo di carriera, potrai ricomprarlo, per un Bonus totale su Percezione (Vista) di +20.

Sopravvissuto (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere. Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Tatuaggi di Iocanthos (Tratto): Tutti su Iocanthos hanno tatuaggi. Inizi con il Segno Particolare *Tatuaggi Tribali*, in più ad eventuali altri Segni particolari, ma i Tatuaggi di Iocanthos sono molto vasti, questo dona un Malus di -10 di alle prove di Travestirsi (e ingannare quando è correlato).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



EREDE DELLA NOTTE (Vuoto)

Le Navi Nere sono le spaventose navi spaziali che formano la Lega delle Navi Nere, la divisione che si occupa del reclutamento per l'Adeptus Astra Telepatica dell'Imperium dell'Umanità. La Lega delle Navi Nere consiste di una flotta numerosa di potenti navi spaziali Imperiali incaricate di raccogliere e trasportare psionici umani dai vari mondi nativi fino alla Terra, attraverso tutta la galassia, dove saranno addestrati e diventeranno Psionici Sanzionati che potranno servire l'Imperium in molti modi, oppure saranno sacrificati all'Imperatore dell'Umanità in modo tale che Egli abbia l'energia psichica sufficiente a mantenere il cruciale faro per la navigazione dell'Astronomican. Le Navi Nere sono trasporti temuti, pieni di lugubri psionici non sanzionati, tenuti in ambienti cavernosi e scudati psichicamente, fino ad essere trasportati sulla Terra per nutrire il vorace appetito psichico dell'Imperatore. Soltanto quelli con la forza mentale necessaria a contrastare la costante disperazione dell'anima prodotta dagli psionici catturati, che permea tutte le Navi Nere, possono far parte dell'equipaggio: un compito quanto mai traumatico. Questi psionici diventeranno psionici ufficialmente sanzionati, addestrati a servire l'Imperium, o saranno sacrificati all'Imperatore, mentre le loro vite vengono risucchiate per mantenere il faro telepatico dell'Astronomican che si proietta nell'Immaterium per guidare tutte le navi Imperiali. Le Navi Nere sono descritte come un vuoto che blocca la luce delle stelle mentre passa. I capitani delle Navi Nere sono spesso agenti Inquisitori veterani con una forza di difesa navale composta da Truppe d'Assalto Inquisitorie o Sorelle dell'Adeptus Sororitas. Nascere in tali fortezze significa essere educati con scarsa gioia e nessuna tolleranza per i deboli.

Caratteristiche Erede della Notte: +5 Volontà, +3 Percezione, -3 Abilità Balistica, -3 Forza, -2 Resistenza.

Abilità Edere della Notte: Conoscenze Comuni (Mondo-Nave dove è nato) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I), Conoscenze Proibite (Psionici) (I), Parlare Lingua (Dialecto Navale) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Abituato al vuoto (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Avvezzi allo Shock (Tratto): L'assaggio dei Bastoni e Magli Shock è un'abitudine per gli Eredi della Notte.

Quando vieni colpito da un'arma Shock o un Potere Psionico Shock, prendi sempre un danno in meno, prima di vedere BA e BR.

Freddi e senza pietà (Tratto): C'è qualcosa di vagamente sinistro in un Erede della Notte. Il personaggio comincia con 1D5+3 Punti Corruzione e potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Volontà o Percezione, ma dovrà accettare il secondo risultato.

L'innocenza non prova nulla (Tratto): Gli Eredi della Notte sono cresciuti con durezza e sono convinti della giustizia delle loro credenze. Non esistono "vittime". Dolore e tormento sono soltanto sintomi del condannato, che muore se si dimostra debole e sconfitto.

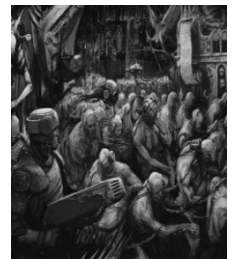
Il personaggio ha un Bonus di +5 sulle Prove di Comandare, Interrogare e Intimidire.

Segni sul corpo (Tratto): Gli Eredi hanno parecchi segni sul corpo e tirano 1 Segno particolare in più sulla Tabella (vedi Segni Particolari).

Inoltre, quando tiri il D5 per le ferite, un risultato di 5 sul D5 equivale a 4 (massimo parti con 10 Ferite per il D5 iniziale).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite, ma se ottieni 5, è come se avessi fatto 4 (4-5 ti fanno partire con 10 ferite dunque).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



LUGGNUM (Miniera)

Luggnum è un posto tetro e povero dove le miniere sono tutto quello che hanno, costruite tutt'intorno alla città di Lugg. Su Luggnum c'è una forte tradizione legata ai Fabbri e alle Lame, che danno un valore davvero esagerato, tanto da considerarla l'oggetto più prezioso e sacro che posseggano. Famosa per i suoi Labirinti di Fuliggine, queste miniere sono piene di Gas e Polveri molto pericolose. Questo mondo è anche famoso per essere la casa natia del Reggimento dei Ratti di Fogna di Luggnum. Gli abitanti di Luggnum sono chiamati Lug e hanno la tradizione di usare il Kilt.

Caratteristiche Luggnum: +3 Abilità di Combattimento, +3 Resistenza, +2 Agilità, -6 Simpatia, -2 Percezione.

Abilità Luggnum: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Luggnum) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna, Tecnologia) (I), Mestiere (Minatore) (F), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Luggnum) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Attrezzi-armi (Tratto): Non è raro che i Lug siano costretti ad utilizzare attrezzi da lavoro, come picconi, piccozze, mazze e punteruoli, come armi, per difendersi dalle creature del loro mondo. Quando un Lug usa uno di questi attrezzi come arma purché siano primitive, guadagna +1 alla Penetrazione dell'arma stessa. Se l'arma non ha la qualità primitiva e non è del tipo descritto, non si applicherà tale regola.

Lama di famiglia (Equip): La tradizione di Luggnum vuole che ogni famiglia si tramandi una Lama di buona fattura (ma può essere anche un altro tipo di arma da Mischia). Ogni Lug ha con se tale Lama, che considera sacra, ed è di Buona Fattura (Fattura da tirare) e Monomolecolare x2.

Se il giocatore vuole potrà apprendere il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* per 200 PE ad inizio scheda.

Se l'arma dovesse perdersi o rompersi, il Lug guadagna 1D5 Punti Follia.

Movimento limitato (Tratto): Il Movimento nelle miniere e nel sottosuolo è molto limitato e pericoloso.

Questi uomini tendono ad essere curvi, a volte rachitici, anche se tarchiati. Perdono un metro di movimento in Carica e 2m. in Corsa.

Polveri di Luggnum (Tratto): Le polveri che hai respirato dai Labirinti di Fuliggine sono mortali; hai il 10% alla creazione della scheda, di perdere 1 Ferita in modo permanente; in qualsiasi caso il tuo corpo è ora incredibilmente resistente a Fumi tossici, Gas ad aria, etc, e prendi un bonus di +20 su Resistenza per resistere a Fumi Tossici e Gas aerei, normalmente cumulabili con Maschere antigas, Respiratori, etc.

Inoltre, per la regola dell'Affaticamento, perderai i sensi solo dopo aver superato il BR di 2 punti invece che di 1.

Popolo avanzato (Tratto): Luggnum è stato benedetto con la tecnologia per estrarre Minerali. Il PG usa Tecnologia tra le abilità base senza Addestramento e può acquistarla alla creazione della scheda per 250 PE, 150 PE se fai parte dei Mechanicus.

Sottosuolo come casa (Tratto): I Lug sono abituati all'oscurità del sottosuolo e dimezzano i Malus dati dall'oscurità per le Prove di percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassero dei Filtratori anti oscurità. Se indossano i Filtratori, il massimo Malus che possono prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10. Tutte le Prove di Orientarsi nel sottosuolo, di qualunque genere esso sia, non prendono Malus. Infine, in gioco, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +20 per 200 PE, a +30 per 250 PE, ed infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE.

Ferite Iniziali: Un Lug inizia con 1D5+8 ferite, ma non potrà avere meno di 10 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Potranno avere meno di 10 ferite, solo se perdono la ferita dovuta al Tratto *Polveri di Luggnum*.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

LUNA LAGO DI LUGGUM (Sommerso)

Luggnum possiede due lune, una morta e inabitabile, l'altra, la più lontana e dall'orbita irregolare, è conosciuta come Luna Lago ed è praticamente un Mondo Sommerso. Su Luna Lago non esiste la terraferma, ma esiste la vita. Grazie ad un particolare Legno Marino che spesso arriva a sfiorare la superficie, gli autoctoni, conosciuti come Lugi (Lugo al singolare), gente primitiva ma furba e piena di ingegno, ha potuto costruire barche, di ogni grandezza, e persino una città, Città Lagos, che non è altro che un'enorme palafitta. Il mare di Luna Lago, è incredibilmente pulito e non ha mai conosciuto inquinamento o industrializzazione, ma è anche maledettamente pericoloso e povero verso l'uomo. I Pesci commestibili, difatti, sono pochissimi e i Lugi hanno appreso tecniche per pescare conchiglie ma soprattutto l'alga Agos, piena di nutrienti, che devono spartire con pesci-fauci e altra fauna davvero aggressiva. I Lugi apprendono al meglio come usare le Lance, Navigare, Nuotare e Sopravvivere in generale.

Caratteristiche Luna Lago: +4 Forza, +2 Agilità, -4 Simpatia, -2 Volontà.

Abilità Luna Lago: Atletica (F/R) +10, Con. Comuni (Mondo-Luna Lago) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Nuotare (F) +20, Guidare (Veicoli di Mare) (A) +10, Parlare Lingua (Dialecto Tribale Lugi) (I) +10, Schivare (A), Sopravvivenza (Marina) (T/I).

Abituato al Mare (Tratto): Hai il mare nel sangue. Quando Corri o Carichisu una banca/zattera, prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, puoi avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Marina) fino a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Marina)* per 350 PE.

Armature asfissianti (Tratto): I Lugi sono abituati a navigare e viaggiare leggeri, per la paura di poter affogare con indumenti troppo pesanti, soprattutto in testa, che usano per spaziare con lo sguardo, e nelle braccia, che usano per nuotare e mostrare i loro tatuaggi.

In termini di gioco entrambe le Locazioni (testa e braccia) di un eventuale armatura indossata guadagnano la qualità Esposta (1), o peggiorano di uno tale qualità se già l'armatura stessa la possiede. Un Lugi che volesse indossare armature in metallo, carapace o potenziati (o simili), o armatura Sovrapposte, potrebbe andare in panico e dovrà fare una prova di Volontà, o non le indosserà mai in quel determinato giorno.

Dottrina della Lancia (Tratto): La Lancia è il vero cuore pulsante della Sopravvivenza Lugi. Il PG inizia con una Lancia fatta con Legno Marino e Roccia dei fondali, è considerata una Lancia di Eccezionale Qualità che dona +5 a colpire (sia su AB che su AC) e +1 ai Danni (non segue le altre regole della Fattura), sia da Mischia che da Lancio. Il PG possiede i Talenti di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Addestramento nelle armi Esotiche (Lancia)*; quest'ultimo è legato al Lancio proprio delle Lance, ma non ad altre armi da Lancio.

Gambe dei Lugi (Tratto): I Lugi non hanno nessuna possibilità di Correr sul loro mondo, e sviluppano delle gambe storte che li rendono buffi.

Prendono un Malus di -5 alle Prove di Sedurre e un Malus di -2 metri dal movimento di Carica, e 4 metri da quello di Corsa, ma hanno un bonus di +5 per mantenere una Presa (una volta che ha colpito) e +10 alle Prove di Equilibrio, anche per Caricare e Correr attraverso un terreno difficoltoso, che diventa di +20 su una Barca o mentre si Naviga.

Navigatore (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà prendere questo tratto per 100 PE, ma solo alla creazione della Scheda.

Se lo fa, guadagna l'abilità di Navigare (Superficie Marina); è infatti legato solo a Mare, Laghi, Fiumi, etc, e aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Nuotatore esperto (Tratto): Durante il gioco, un personaggio che viene da questo mondo potrà acquistare alla creazione della scheda o in gioco il grado di Maestria di Nuotare (+30) per 150 PE, ed in seguito, se vuole, il Talento *Talentuoso (Nuotare)* per 250 PE.

Reazione Lugi (Tratto): I Lugi temono di finire in un brutto guaio e hanno una forte capacità di reagire. Quando tirano su Iniziativa, tirano 2 Dadi e scelgono il migliore. Inoltre, potranno acquistare, alla creazione della scheda oppure in gioco, il Talento *Reazione Rapida* per 200 PE.

Segni particolari aggiuntivi (Tratto): I Lugi tirano 2 Segni particolari in più sulla Tabella e né potranno ritirare uno.

Tecnologia inadatta (Tratto): I Lugi sembrano rifiutare la Tecnologia in tutti i modi, probabilmente ciò deriva dalle loro forti tradizioni e dall'isolamento. Prendono un Malus di -10 su eventuali Prove di Conoscenze Comuni (Tecnologia), Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia, e quando devono disinceppare un'arma PS, Laser, Plasma, Termica o Esotica simile, avranno un malus di -10 al tiro.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fatto.

NDO/K4 (Miniera)

NDO/K4 è un gigante gassoso dove l'atmosfera è ricca di idrogeno, elio e metano. Questi gas vengono utilizzati in vari processi di produzione e industriali. Grandi piattaforme di raffinazione, che sono tenute in un'orbita bassa delicata, formano un dedalo di tunnel pericolosi che collegano centri di produzione e centrali elettriche, un vero incubo per i claustrofobici, divisi in blocchi di produzione. Ognuno di essi è una fatiscente reliquia del passato, dove sabotaggi ed incidenti sono all'ordine del giorno. NDO/K4 è solo formalmente in mano all'Administratum imperiale, visto che i veri signori, sono un culto di Mechanicus conosciuto come Culto K4.



Questo culto asfissia i lavoratori e lo squilibrio sociale ed economico tra le due parti, insieme ad altre cause, come incidenti mortali, pessimo stile di vita, turni di lavoro allucinanti ed isolamento, ha portato a forti scontri e c'è una potenziale ribellione che potrebbe scatenarsi verso l'oppressore, tanto che è nato un moto di rivolta e odio proprio verso il Culto del Dio Macchina.

Caratteristiche NDO/K4: +4 Agilità, +2 Resistenza, +2 Tecnica, -3 Percezione, -2 AC e -3 Intelligenza (o -3 AB se fai parte dei Mechanicus).

Abilità NDO/K4: Atletica (F/R) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-NDO/K4) (I) +30, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Sotto Settore-Distesa Golgenna, Tecnologia) (I), Mestiere (Cercatore, Minatore) (T e F), Sopravvivenza (Spaziale, Sottosuolo) (T/I).

Moto di ribellione (Tratto): Se il Personaggio non fa parte dell'Adeptus Mechanicus, oppure è una Carriera dei Mechanicus Radicale (come il Malatek) o adatta all'astio verso l'Omnissia (magari con il BG alternativo Apostata), guadagnerà il Talento *Rivale (Adeptus Mechanicus)*, che si trasformerà in *Odio (Adeptus Mechanicus)*, se il Personaggio fa parte dell'Ecclesiarchia. Quando agisce contro i Mechanicus, il Personaggio guadagna +1 ai Danni a mani nude o fatte con armi da Mischia (di qualsiasi tipo). Al contrario, personaggi devoti all'Omnissia che vengano da qui, guadagnano l'abilità di Intimidire, o un grado di Maestria se già la posseggono di Carriera.

Movimento fortemente limitato (Tratto): Il Movimento degli abitanti di NDO/K4 è fortemente compromesso.

Essi perdono 1 metro dal Movimento di Mezza Azione e Azione intera, 2 metri dal movimento di Carica e 4 metri dal Movimento di Corsa.

Popolo avanzato (Tratto): NDO/K4 possiede macchinari molto avanzati. Usi Tecnologia tra le abilità Base e puoi acquistarla alla creazione della scheda o durante il gioco per 250 PE che aumenterà anche lo stipendio di +10 Troni se fatta a inizio scheda e si potrà prendere, in gioco, un grado di Maestria (+10) per altri 350 PE. Se fai parte dei Mechanicus, i costi saranno di 150 per l'acquisto base, e 250 per il +10.

Sopravvissuto tra i Dedali e le centrali (Tratto): Questo tratto, che ha vari effetti, indica che sei sopravvissuto tra i pericolosi dedali di tunnel di NDO/K4. Hai un bonus di +10 per resistere ai Gas Nocivi, normalmente cumulabile con Maschere Antigas, Respiratori, etc, e potrai ritirare la Resistenza, ma dovrai accettare il 2° risultato. Inoltre, alla creazione della scheda o durante il gioco, potrai acquistare un grado di maestria (+10) su entrambe le abilità di Sopravvivenza (Spaziale e Sottosuolo) per 150 PE l'una.

Terreni impervi (Tratto): Quando hai a che fare con gli incidenti e pericolosità di terreni mortali e gassosi, acquisisci un equilibrio e una familiarità nel muoverti in qualsiasi ambiente pericoloso. Guadagni un bonus di +20 alle Prove di Equilibrio e a tutte le prove di Agilità per Caricare e Correre in qualsiasi ambiente (ad esempio, nell'Oscurità o nel Sottobosco, che dà -10, prenderesti +10, e così via).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SOFANO PRIMO (Miniera)

L'enorme Sofano Primo è stato il più sfruttato Mondo Miniera della Distesa Golgenna. Con un governo feudale formato da Elettori, vassalli, Duchi e Conti, Sofano Primo, originariamente un Mondo pianeggiante e collinare, è un posto che ospita centinaia di miniere a cielo aperto dove quelle abbandonate, pieno di rifiuti tossici accatastate in montagne, e di cittadine misere che nascono ai piedi delle uniche zone alte del pianeta, dove vivono i più fortunati. Qui la nobiltà e le casate Nobili antiche, come gli *Ethelbert*, i *Gaithe*, i *Gilbert*, i *Lowthe*, solo per citarne alcune, decidono su tutto e tutti, anche se la presenza delle Adepta è piuttosto forte, e ogni abitante deve saper riconoscere i simboli delle casate se vuoi sopravvivere. Per maggiori dettagli su Sofano Primo, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Sofano Primo: +4 Resistenza, +3 Forza (o Agilità a scelta), +2 Tecnica, -4 Simpatia, -3 Abilità Balistica, -2 Intelligenza.

Abilità Sofano Primo: Atletica (F/R) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Sofano Primo) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Araldica vistosa (Tratto): Centinaia di Nobili, casate e sottocasate vive su Sofano ed esistono letteralmente migliaia di simboli Araldici.

I Sofaniani usano l'abilità di Conoscenze Accademiche (Araldica) (I) come abilità Base senza addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistarla alla creazione della scheda o durante il gioco per 50 PE, e arrivare ad acquistare un grado di Maestria (+10) per ulteriori 100 PE.

Se acquistano l'abilità fino a +10 alla creazione della Scheda, aggiungono +15 Troni al proprio Stipendio.

Confidenza del Piccone (Tratto): L'abitudine ad usare questo attrezzo ha fatto in modo da poterlo usare come un'estensione del proprio braccio.

Un Sofaniano guadagna +1 a Danni e Penetrazione quando usa un qualsiasi tipo di Piccone, che guadagnerà anche la qualità *Sperimentata* (2).

In gioco o alla creazione della Scheda, il Personaggio potrà acquistare il Talento *Confidenza dell'arma (Picconi)* per 100 PE.

Quando usano i Picconi, anche senza l'addestramento necessario (armi da Mischia a Bassa Tecnologia) non avranno malus a colpire su AC.

Consumati (Tratto): I Sofaniani sono consumati mentalmente, un impoverimento culturale e mentale che li segna profondamente.

In termini di gioco, quando riescono in una Prova di Intelligenza, perdono un eventuale grado di successo; ad esempio, una Prova di Conoscenze Accademiche (Araldica) presa con 2 gradi di successo, sarebbe presa con un solo grado, fino ad un massimo peggiorativo di zero gradi di successo.

Questo Tratto verrà perso se il Personaggio arriverà ad avere 50 o più di Intelligenza.

Miniere e Gas tossici (Tratto): Un Sofaniano ha sviluppato una certa resistenza contro tutto ciò che è tossico e velenoso, e guadagna un bonus di +5 su Resistenza quando tira per resistere agli effetti Tossici e di Veleni, di qualsiasi tipo, anche contro le armi Tossiche e potrà acquistare il talento *Resistente (Veleni)* per 200 PE, ma solo alla creazione della scheda. Se il giocatore vuole, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sulle abilità di Mestiere (Minatore) e Sopravvivenza (Sottosuolo) in qualsiasi momento per 150 PE e un ulteriore grado (+20) per 200 PE.

Prigionieri in casa (Tratto): La vita della maggior parte dei Sofaniani è quasi quella di essere prigionieri dei propri signori, ma ciò li ha resi orgogliosi e uniti ed il loro moto di rabbia viene spesso fuori. Il Personaggio guadagna un bonus di +5 su Intimidire e potranno apprendere l'abilità per 100 PE alla creazione della scheda. Inoltre, ha un bonus di +10 per resistere all'Intimidazione.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

STAZIONE ORBITANTE (Orbitante)

I Mondi Orbitanti sono una categoria che racchiude diverse tipologie di luogo, tra cui troviamo stazioni orbitanti, installazioni asteroidali e altre strutture maggiori su mondi morti, mondi mortali o altri pianeti. Le stazioni di ricerca sono responsabili di una vasta gamma di ricerche, dall'addomesticamento e allevamento di animali fino ai test sulle armi e all'ingegneria genetica. Ci sono anche le postazioni di controllo per la difesa planetaria di mondi importanti. Alcuni Mondi Orbitanti sono mantenuti per il preciso scopo di contenere prigionieri, conoscenze proibite o artefatti blasfemi. Questi luoghi oscuri sono ormai da tempo fuori dalla luce dell'Imperatore. Come gli altri Nati nel Vuoto, gli Orbitanti sono nati nell'oscurità che giace tra le stelle. Sono uno strano insieme di disadattati e strambi. Questi nati nel vuoto sono cresciuti in grosse stazioni spaziali, e sono esenti dagli orrori del viaggio Warp e di quello che si può trovare nello spazio profondo. Isolamento e depressione sono malattie comuni, alleviate da brevi visite sulle superfici di altri mondi. La maggior parte degli Orbitanti sono socialmente goffi e spesso sono privi della giusta etichetta a causa del loro particolare sviluppo.



Caratteristiche Orbitante: +2 Tecnica, +2 (vedi il Tratto *Vita scritta nelle Stelle*), -2 Agilità, -2 Percezione.

Abilità Orbitante: Conoscenze Comuni (Mondo-Stazione dove è nato) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza, Tecnologia) (I), Parlare Lingua (Dialecto della Stazione) (I) +20, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di una Stazione Orbitante sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Stranieri del Vuoto (Tratto): Che sia a causa del loro isolamento, o della natura delle loro ricerche, o di un'oscura reputazione, gli altri Nati nel Vuoto provano pietà o diffidenza nei confronti degli Orbitanti, e li allontanano. Prendi un -5 nei Test di Simpatia che coinvolge Nati nel Vuoto.

Vita scritta nelle Stelle (Tratto): Gli Orbitanti vivono per intere generazioni all'interno dello stesso posto artificiale e si fa sempre parte di un ceto sociale o una tipologia di occupazioni. Tira 1D5 per vedere quale, ciò cambierà le Caratteristiche iniziali, che possono essere anche ritirate una 2° volta e come eccezione, potrà essere ritirare una 3° volta con il normale ritiro, ma si dovrà accettare il nuovo e ultimo risultato.

1 Manutenzione: Vieni da una famiglia di Tecnomati; parti con l'abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) e aggiungi +2 su Tecnica (+4 in totale).

Il tuo stipendio iniziale sarà aumentato di +5 Troni.

2 Ricercatore: Guadagni le abilità di Alfabetismo (I) e una Conoscenza Accademica a scelta tra Astromanzia o Chimica, oltre che +2 su Int.

3 Sentinella: Guadagni l'abilità di Pilotare (Velivoli Militari) (A) e Ling. Segreto (Militare), oltre che un bonus di +2 su Agilità (col -2 si azzera).

4 Tutore: Guadagni un Talento tra *Abattere*, *Disarmare* o *Gioco di Squadra* (tira 1D10, 1-3: Abattere, 4-6: Disarmare, 7-9: Gioco di squadra, 10: sceglie il giocatore) e parti con +2 su AC.

5 Prigioniero: Sei un ex prigioniero; guadagni 1 ferita extra, i talenti *Relazionarsi (Malavita)* e *Nemico (Adeptus Arbites)*, oltre che +2 su Per.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

VALON URR (Cardinale)

Valon Urr è l'unico vero Mondo in mano all'Ecclesiarchia nella Distesa Golgenna e la sua storia è costellata di sangue e tradimento.

Seppur flagellato da movimenti sismici e un continente pieno di vulcani, un clima piuttosto freddo e poche risorse difficili da trovare, Valon Urr cominciò a divenire un Mondo molto ricco dopo la Crociata Angevina. Difatti, la sua posizione è la rotta perfetta per le Navi Cartiste e per i viaggi Warp per chi viene dall'Estremità, entrando quindi nella Distesa Golgenna, ed in passato, grazie a questa rotta e agli accordi commerciali con alcuni Mercanti Corsari, tra cui il famoso Nathan Voil, resero Valon Urr un pianeta di passaggio, ricco e prospero. Questo attirò la gelosia dei Nobili Sinophiani, che iniziarono una guerra segreta secolare che indebolì economicamente sempre più Valon Urr; i Sinophiani, approfittando della lontananza di Valon Urr da altri sistemi della Distesa, pagarono Pirati, persino Xenos, affinché attaccassero le navi in transito intorno al Valon Urr. La situazione divenne insostenibile quando la un Potente Capo Orko di nome Brazzer Magtoof giunse con la sua flotta, alleandosi inaspettamente con i pirati, per compiere razzie sul Mondo stesso. Furono giorni terribili e Valon Urr fu salvato dalla distruzione totale solo grazie all'intervento massiccio della Flotta della Marina Calixiana del Sotto Ammiraglio Kapes il Lucente, ma a quel tempo, morirono milioni di persone e l'apparato burocratico-amministrativo fu totalmente distrutto. L'Ecclesiarchia riuscì, con una politica mossa scaltra e decisa, a prendere il controllo del Mondo usando la giustificazione che tutti quei morti dovevano essere commemorati e c'era bisogno della giusta mano ecclesiastica.

Ad oggi, Valon Urr si pone a metà tra un mondo Ecclesiastico e Tomba, con le sue tradizioni e costumi che sono amalgamate perfettamente ad una civiltà piuttosto avanzata e ai Manufactorum tessili, il tutto diviso in varie cittadine e borghi, lontano dalle zone vulcaniche. E' tradizione per i veri fedeli sfidare le vie del Fuoco, come vengono chiamate le zone vulcaniche interdette, per cercare risposte mistiche o sfidare pericoli mortali.

Caratteristiche Valon Urr: +2 Volontà, +2 Tecnica, -4 Percezione (o una tra AC o AB a scelta).

Abilità Valon Urr: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Valon Urr) (I) +30, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Isolamento Valoriano (Tratto): I Valoriani di oggi, come sono conosciuti gli abitanti di Valon Urr, soffrono l'isolamento portato dalla guerra passata e presente (la Ribellione dell'Estremità), ma hanno appreso al meglio come adattarsi. Ciò li rende meno versatili ma più specializzati.

Alla creazione della Scheda, il giocatore non potrà spendere i suoi punti PE nelle Caratteristiche, ma solo su Abilità e Talenti. Se prendono solo Abilità e Talenti che usino le Caratteristiche di Volontà e/o Tecnica, avranno 200 PE da spendere in più; in questo caso non dovranno avanzare PE da spendere in futuro e non si dovrà prendere nessuna Abilità e Talento che non sia legata, in qualche modo, alle 2 Caratteristiche.

Manufactorum Tessile (Tratto): Su Valon Urr molte famiglie sono legate alle industrie Tessili o all'artigianato legato al Cuoio o ai Vestiti.

Il Personaggio usa l'abilità di Mestiere (Conciatore) (T) come abilità Base senza addestramento. Potrà acquistarla alla creazione della scheda o in gioco in qualunque momento pagandola 50 PE e acquistare un grado di Maestria (+10) per ulteriori 100 PE, aumentando normalmente lo stipendio.

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Via della Fede (Tratto): Valon Urr è un Mondo Cardinale, dove la presenza dell'Ecclesiarchia è molto forte. Il Personaggio usa l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) come abilità Base senza addestramento. Se il PG parte con 35 o più di Intelligenza, avrà l'abilità addestrata.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

PORTO IRA (Orbitante)

Porto Ira è un'enorme struttura che funge sia da cantiere sia da base navale, ospita il quartier generale della Flotta da Battaglia di Calixis. Emerge per metà da un planetoido metallico in orbita intorno a Mundus (una nana bianca della Distesa Golgenna) e pullula di batterie di laser difensivi che le forniscono una potenza di fuoco pari a quella di una flotta. Porto Ira è stato sotto il comando del contrammiraglio *Zoila Kusch* per più di cinquant'anni ed è l'installazione principale della Marina Imperiale nel Settore. Incontro Diplomatici e l'andirivieni di Ambasciatori sono all'ordine del giorno a Porto Ira. Tutti hanno un addestramento base sulle Comunicazioni, cosa che a Porto Ira viene data un'importanza strategica vitale. Gli abitanti di Porto Ira hanno un'aria marziale e sono sempre all'erta, ma proprio perché debbono eseguire gli ordini, non tendono a sviluppare una spiccata personalità.



Caratteristiche Porto Ira: +2 Percezione, +2 Tecnica, -3Intelligenza, -1 Resistenza.

Abilità Porto Ira: Comunicazioni (T), Consapevolezza (P), Conoscenze Comuni (Marina Imperiale, Mondo-Porto Ira, Sotto Settore-Distesa Golgenna, Tecnologia) (I) +10, Parlare Lingua (Canto da Guerra della Flotta da Battaglia) (I) +10, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di Porto Ira sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Pronti all'azione (Tratto): Porto Ira è sempre pronto all'azione, che sia per salvaguardare una nave in difficoltà o per spegnere un incendio in corso. Chi viene da qui parte con il Talento *Riflessi Fulminei* (+1).

Sistema Vox Avanzato (Tratto): Chi viene da Porto Ira si sente perduto senza un sistema Vox e sembrano portati al loro utilizzo meglio di chiunque altro. Qui vengono studiate le teorie delle trasmissioni, delle bande larghe e dei canali. Oltre ad avere l'abilità di Comunicazioni, il Personaggio partirà sempre con un grado di successo in più su questa abilità, potendola avanzare in gioco, fino a +10 per 100 PE e poi a +20 per 150 PE. Inizierà il gioco con un Vox Portatile di Buona Fattura di Porto Ira (10 Km di portata ma pesa 0.8 Kg.)

Spazio angusto e uomini scattanti (Tratto): Le sirene di allarme a Porto Ira suonano dalle 10 alle 50 volte al giorno e indicano molte situazioni diverse. Quasi tutte sono l'avvicinamento di una nave ad uno dei tanti approdi del Porto, e la gente del posto è abituata a scattare per andare al lavoro, fare i propri compiti o prepararsi a combattere. Purtroppo, anche se enorme, correre è alquanto difficile e questi uomini non sviluppano mai il saper correre. In termini di gioco, il PG guadagna 0.5 metri dal movimento di Mezza Azione, 1 metro da quello di Azione intera, ma perdono 4 metri dal Movimento di Corsa completa. Il movimento di carica rimane invariato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

MEROV (Formicaio)

Merov è un Mondo Formicaio piuttosto piccolo della Distesa Golgenna, che ha la peculiarità di avere un anno diviso in 13 mesi, di cui 9 di questi, il suo mare, oramai inquinato e tossico, sommerge tutto e le tre grandi città formicaio di Aliqua, la capitale, Cartica e Olimpia, protette da cupole enormi e rocce naturali, vivono un isolamento molto lungo e devono sopravvivere grazie alle loro industrie. I Meroviani sono gente strana; uno di essi è capace di dare tutto sé stesso per una persona conosciuta da poco, per poi scappare o scomparire alla prima occasione, e non sono famosi per la loro affidabilità o lealtà. Merov è anche un mondo pieno di risorse dove, anche se il Mare è morto, la cultura marina non è mai cessata.

Per maggiori dettagli su Merov, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche di Merov: +3 Percezione, -3 Volontà.

Abilità di Merov: Conoscenze Comuni (Mondo-Merov) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Merov) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Abituato alle folle Meroviane (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Baricentro basso e veloce (Tratto): I Meroviani tendono tutti ad avere un Baricentro basso; quando tirano l'altezza, avendo solo 1.45/1.40 di altezza più i 7D5 e perdono -1 al movimento di Carica e -2 al movimento di Corsa, ma guadagnano +2 sulla propria Iniziativa.

Non possono avere il Segno Particolare *Gambe Lunghe*; se esce, ritirarlo.

Cultura marina Meroviana (Tratto): Anche se abitanti delle Città Formicaio, i Meroviani non hanno mai perso la cultura del Mare, tanto che su Aliqua c'è il famoso Parco Marino di Merov. Il personaggio potrà usare l'abilità di Sopravvivenza (Marina) (T/I) come abilità senza addestramento.

Alla creazione della scheda, potrà decidere di acquistarla per 50 PE. Se lo fa, parte con 1D10 gusci di conchiglia di Rakor (valore di 10-25 T l'una).

Difesa personale (Tratto): Visto i molti pericoli di Merov, tra creature marine Mutate per sopravvivere al mare tossico e la delinquenza sempre molto alta, ai Meroviani è data la possibilità di difendersi ma solo quelle che non possano rovinare lo scafo e il vetro in Vitrix. Il PG parte con l'*Addestramento nelle Pistole (Shotgun)*; se possiede 35 o più di AB, potrà scambiarlo con *Addestramento nelle armi Base (Shotgun)*.

Miniera di Plastacciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie e su Merov ancora più del solito.

Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità Base senza Addestramento, ma tiri solo con un Malus di -10.

Percezione oscura (Tratto): Per 9 Mesi l'anno i Meroviani vivono sommersi dall'acqua, nelle lunghe ombre delle loro città umide, oscure e piene di umidità. Il Personaggio guadagna il Talento *Combattimento alla cieca* e un bonus di +5 per Orientarsi in Città e nel Sottosuolo, usando le abilità appropriate (che sia per una Prova di Orientamento veloce usando le due Sopravvivenze, oppure usando l'abilità di Navigare, se la possiede).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PORTO GAVINUS (Orbitante)

Porto Gavinus si trova nella Distesa Golgenna ed è una delle più popolari stazioni commerciali del settore. Funge da dimora nello spazio per migliaia di piccoli vascelli commerciali che percorrono la rotta Scintilla-Sepheris Secundus-Iocanthos (detta il Triangolo Golgenna), insieme alla Misericordia. Il notevole volume di traffico e di scambi di Porto Gavinus suggerisce l'esistenza di un fiorente mercato nero, che certamente prospera di sotto alla pubblica facciata di rispettabilità della base. Il mercato nero di Porto Gavinus è piuttosto famoso e chi nasce qui apprende come trovare oggetto ed equipaggiamento o con chi cercare per avere informazioni.

Caratteristiche Porto Gavinus: +4 Simpatia, +2 Percezione, -4 Forza, -2 Volontà.

Abilità Porto Gavinus: Conoscenze Comuni (Mondo-Porto Gavinus) (I) +30, Conoscenze Comuni (Mercanti, Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +10, Contrattare (S), Parlare Lingua (Dialecto di Porto Gavinus) (I) +30, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di Porto Gavinus sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Cercatore (Tratto): Il giocatore dovrà scegliere tra un tipo di equipaggiamento generico (Armi, Armature, Equipaggiamento); una volta scelto, dovrà poi scegliere un equipaggiamento generico tra quello scelto (esempio, tra le armi, tutte quelle Laser, oppure nell'equipaggiamento, le Droghe, o sulle armature, tutte quelle di Cuoio); una volta scelto, quando tira per trovare la tipologia di equipaggiamento scelta avrà un bonus di +10.

Cosmopolita (Tratto): Il contatto continuo con altri popoli giunti da lontano ti ha portato ad apprendere dialetti e linguaggi diversi e con alcuni di essi ti trovi meglio. Apprendi 2 abilità di Parlare Lingua (un Dialecto a scelta del giocatore) e un *Relazionarsi di (Nativi di Mondo a scelta)*.

Informatore (Tratto): Apprendere informazioni dalla folla è un'arte a Porto Gavinus, ed il Personaggio guadagna un bonus di +5 sull'abilità di Investigare quando viene fatta su Pettegolezzo tra la folla (ma non per altri usi di Investigare); se non dovesse possederla, dimezza Simpatia e poi aggiunge il Bonus. Se il giocatore vuole potrà iniziare con l'abilità di Investigare, spendendo 50 PE, alla creazione della Scheda.

Sopravvalutazione (Tratto): Al porto gli oggetti vengono passati di mano in mano ed il Personaggio potrebbe saper valutare al meglio ciò che gli passa davanti. Se il giocatore vuole, potrà spendere 50 PE alla creazione della scheda per partire con l'abilità di Valutare, o spendere 150 PE per avere anche un grado di Maestria e partire con Valutare +10. Se lo fa, parte anche con 1D10x10 Troni aggiuntivi o 2D10x10 se parte con il +10.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.



QUADDIS (Piacere)

Quaddis è il più noto tra i Mondi di Piacere di Calixis, nella Distesa di Golgenna, famoso soprattutto per i suoi incredibili vini, unici in tutto il Settore, e per i palazzi del piacere, appartenenti a nobili facoltosi. Quaddis è anche uno dei Mondi più anarchici in tutto il settore perché è totalmente isolato e difficile da trovare, tanto da essere considerato, da molti, una leggenda, e la mancanza dell'Administratum, dell'Adeptus Mechanicus e dell'Adeptus Arbites, fa in modo che tutta la sua amministrazione sia sotto il controllo privato, piuttosto capriccioso, dei nobili Quaddiani. Qui la presenza dell'Imperium è davvero poco sentita. E' un mondo temperato diviso in feudo ma che ospita una sola grande città, Xicarph, situata nel polo Nord. Ogni 5-6 anni, si manifesta il corretto allineamento delle stelle, chiamato "Grande Congiunzione", formando grandi pericoli e un Eclissi che dura parecchie ore. In queste ore, lontani dalla luce dell'Imperatore, si potrà perpetrare qualsiasi atto, anche i più deplorevoli. Per maggiori dettagli su Quaddis, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Quaddis: +6 Simpatia, +3 Percezione, +1 Intelligenza, -5 Forza, -3 Abilità Balistica, -2 su Abilità di Combattimento.

Abilità Quaddis: Conoscenze Comuni (Mondo-Quaddis) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Esibirsi (a scelta) (S) +10, Mestiere (Amatore, Valletto) (S), Nascondersi (A), Parlare Lingua (Dialecto Quaddese) (I) +20.

Benvenuti a Quaddis (Tratto): I Quaddiani sono ben abituati ad accettare i stranieri che vengono a "socializzare" sul proprio mondo.

Scegli un Talento di Relazionarsi tra: Accademici, Culto (specifico), Governo, Il Pazzo, Mercanti, Malavita, Nativi dei Mondi (specifico), Nobiltà, Organizzazione (specifico). Se in futuro, grazie agli avanzamenti della tua carriera, potrai acquistare il Talento di Relazionarsi dello stesso tipo scelto, potrai scegliere lo stesso gruppo per un totale di +20, che diventa di +30 se possiedi anche il Talento di Buona Reputazione.

Fiducia Quaddese (Tratto): I Quaddesi possono essere affascinati e affabili, ma al tempo stesso, nel loro intimo, sono diffidenti. Puoi acquistare l'abilità di *Affascinare* solo per 50 punti Esperienza sin da subito. Si potranno spendere altri 150 punti per iniziare con *Affascinare* +10.

Malattia vada retro (Tratto): Queste persone sono avvezze alle malattie veneree e di altro tipo. Guadagni +5 ai tiri contro le malattie.

Mondo Anarchico (Tratto): Quaddis ti cambia ed è capace di allontanarti dal giusto percorso. Personaggi dell'Ecclesiarchia, dell'Adeptus Arbites, dell'Adeptus Mechanicus e dell'Administratum, alla creazione della Scheda, devono spendere forzatamente i punti su *Affascinare* fino a +10 (vedi *Fiducia Quaddese*) e non possono avanzare le loro Conoscenze comuni base.

Inoltre, hai un Malus di -10 sulla regola dell'Influenza interna legata alle proprie Conoscenze Comuni.

Narciso (Disturbo): Con tanta bellezza in giro non sorprende che il *Narcisismo* sia il disturbo più comune su questi pianeti.

Hai il 15% di iniziare con questo disturbo, ma se lo prendi, potrai anche ritirare la Simpatia, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Poco avvezzo alla fatica (Tratto): Vivere in un Mondo di piacere è una cosa meravigliosa, ma non prepara alla dura realtà del resto della galassia. Ogni volta che il personaggio guadagna un livello di Fatica, dovrà fare una prova di Resistenza, se fallisce, guadagnerà un altro livello di Fatica extra. Inoltre, per recuperare dalla fatica ci vorrà il doppio del tempo (2 ore per un livello, 16 ore per rimuovere tutti i livelli di Affaticamento).

Vendemmia sanguigna (Tratto): La vendemmia è talmente importante su Quaddis, dove vengono prodotti i migliori vini del Settore, che chiunque avrà avuto, in famiglia, uno o più viticoltori. Puoi usare l'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) come abilità Base senza addestramento e potrà essere acquistata, alla creazione della Scheda, per 50 PE. In questo caso lo Stipendio aumenta di +10 Troni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; con 2-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

EDUCAZIONE MONASTICA (Educazione Monastica)

Il Ministorum è un'organizzazione mastodontica, con una miriade di chiesa, Collegium, cattedrali e scuole a loro dedicate, tutte molto indottrinate. Durante la censura, vennero identificati non meno di 5.000 ordini monastici all'interno del Settore Calixis, molti dei quali con una miriade di proprietà correlate. Queste comunità possono trovarsi su molti mondi, ma solitamente sono legate ai Mondi Cardinale, dove ce ne sono veramente numerose. All'interno dei Monasteri si conservano antiche tradizioni e si professa la fede Imperiale. Le tipiche comunità Monastiche del Settore Calixis sono formate da un nucleo di Chierici e un piccolo esercito di servitori laici e la stessa comunità basa la propria esistenza nei dintorni o all'interno del Monastero stesso. Qui la Routine quotidiana è molto severa e si passa da esercizi della mente a quelli del corpo, ma questo dipende molto dalla tradizione stessa di quel determinato Monastero, sempre legata al suo fondatore. Il più grande ordine monastico nel Settore Calixis è la fratellanza Drusiana, un ordine di frati con milioni di aderenti. Si vestono di un semplice saio grigio per marcare la propensione marziale del loro patrono e vivono vite umili e semplici, spesso viaggiando tra i vari Mondi Calixiani, seguendo le orme del Santo e finendo spesso su Maccabeus Quintus o la Cattedrale dell'Illuminazione su Scintilla. Chi viene da una Educazione Monastica proviene da posti freddi ed oscuri del Monastero stesso, dove ha vissuto gran parte della sua vita, il duro lavoro e la devozione al Dio Imperatore erano l'unico conforto.

Molti non diventano necessariamente Chierici, ma avranno comunque una base di cultura della Dottrina Imperiale.

Caratteristiche Educazione Monastica: +10 Volontà, -5 Agilità, -3 Abilità Balistica, -2 Forza.

Abilità Educazione Monastica: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia, Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Carne divina (Tratto): Credi nella forza della Carne, e questo ha vari effetti. Subisci shock più immediati dagli Innesti Cibernetici, aumentando sempre di +1 i Punti Follia guadagnati. Inizi il gioco con il talento *La Carne è Forte (1° grado)*; inoltre, conti un Punto Fato in più in gioco, che non può essere bruciato, ma usato per fare tutto il resto, come un normale Punto Fato (ritirare una Prova, lanciare un Atto di Fede, etc).

Conosci la tua posizione (Tratto): Ogni Monastero richiede a ogni servitore che ha cresciuto di crearsi una propria posizione e lavorare accanitamente per seguire i doveri che gli sono stati assegnati. Aumenti permanentemente lo Stipendio di 1D5x5 Troni.

Il Segno dell'Aquila (Tratto): Hai un grande rispetto per l'Ecclesiarchia e per le sue azioni, quasi come un timore reverenziale.

Agire contro gli interessi del Ministorum, contro i suoi dettami e contro chi la rappresenta va contro a tutto ciò che ti hanno insegnato.

Prendi una penalità di -10 su qualsiasi Azione che possa danneggiare l'Ecclesiarchia e i suoi rappresentanti. Devi fare un test di Volontà normale per cercare di non farti il segno dell'Aquila quando vedi un qualsiasi segno Ecclesiastico o c'è presenza di poteri oscuri o della rovina.

In ultimo, quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

FLOTTA DA BATTAGLIA DI CALIXIS (Vuoto)

Uomini e donne che formano o discendono dai ranghi della Marina imperiale fanno storia a se anche a confronto ai Nati nel vuoto, discendendo da una lunga e nobile tradizione di dinastie navali e di clan combattenti forti delle loro navi da guerra, con radici millenarie. Orgogliosi, con un forte senso dell'onore, rispettano il dovere, la fedeltà e la forza di carattere e disprezzano debolezza, l'incostanza e l'inganno. La corporatura è più forte di quella dei Nati nel vuoto, con cui hanno comunque in comune moltissime cose. I personaggi che appartengono a questa discendenza entrano di diritto in una lunga tradizione di coraggio, eroici sacrifici e avventure. Per generazioni le loro famiglie hanno adempiuto al sacro dovere di garantire l'integrità dell'Imperium, difendendo i mondi dall'aggressione nemica e tenendo le rotte commerciali aperte. Per questo loro ritengono che gli sia dovuto il rispetto che meritano. A prescindere che abbiano seguito o meno le orme dei propri consanguinei e prestano effettivo servizio militare nella flotta, questi personaggi tendono ad essere rumorosi, sicuri di se e sfrontati, ma in virtù della propria abilità e temperamento, sono atteggiamenti che si possono permettere. Comunque, sin da giovani, anche se hanno seguito percorsi divertiti, hanno avuto un forte addestramento con armi corte e automatiche, adatte negli arrembaggi tra navi spaziali. Una descrizione più accurata si può trovare sul Manuale dell'Inquisitore.

Caratteristiche Flotta da Battaglia: -

Abilità Flotta da Battaglia: Conoscenze Comuni (Marina Imperiale, Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I) +10, Parlare Lingua (Canto da Guerra della Flotta da Battaglia) (I) +20, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Abituato al vuoto (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Danni in vista (Tratto): Crescendo in una nave della Flotta ci si abitua ai Danni allo Scafo e ai macchinari; usi l'abilità di Tecnologia come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda potrai apprendere l'abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) per 50 PE.

Combattimento Ravvicinato (Tratto): Il compito della Marina è fare la guerra, negli scontri tra i vascelli nel freddo vuoto delle spazio come nelle sanguinose azioni ravvicinate di abbordaggio e per questo tipo sei stato addestrato fin da piccolo. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Shotgun)*. In aggiunta, ogni riparo che può offrirti una Nave spaziale/Stazione Orbitante, o anche stazioni di ricerca e corridoi angusti se il Master è d'accordo, dona +1 al PA. Tuttavia, quando ti trovi all'aperto o sulla superficie di un pianeta subisci una penalità di -1 su Iniziativa. Subisci anche una penalità aggiuntiva di -10 alle prove di Abilità Balistica quando utilizzi un'arma a distanza Lunga o superiore.

Esperto di navi (Tratto): Nato nelle profondità delle stile di una nave spaziale, il nato nel vuoto ha una forte affinità con questo tipo di veicoli. Le abilità di Navigare (Stelle) (I) e Pilotare (Velivoli Militari) (A) sono considerate abilità Base senza addestramento (con metà Caratteristica).

Potrà acquistarle in gioco in qualunque momento, pagando 100 PE per Navigare (Stelle) e 150 per Pilotare (Velivoli Militari).

Ufficiale sul Ponte (Tratto): Su una nave da guerra gli ordini devono essere seguiti velocemente e alla lettera, altrimenti la gente muore.

Chi ha la Marina nel sangue sa come urlare ordini ed essere obbedito, a prescindere dal proprio status Sociale. Ottieni un bonus di +10 a tutte le prove di Comandare effettuate a bordo di una Nave Spaziale o di una Stazione Orbitante. Inoltre, ottieni un bonus di +5 a tutte le prove di Simpatia eseguite per interagire con i Nati nel Vuoto in generale (Asteroidale, Erede della Notte, Orbitante, etc).

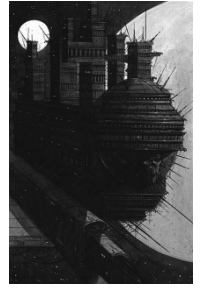
Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 2 punti fato; con 6-10 avrai 3 Punti fato.



MISERICORDIA (Vuoto)

La *Misericordia* è un esempio delle numerose navi spaziali cartiste che lavorano assiduamente per garantire le rotte commerciali fra Scintilla, Iocanthos, Sepheris Secundus e gli altri pianeti del Settore. E' una nave brutta e abnorme, somigliante a una balena spaziale incrostata di molluschi, dalla quale si protendono in modo azzardato ammassi di motori e torri che lasciano dietro una lunga scia di detriti e spazzatura che appare come la coda di una cometa. La *Misericordia* trasporta enormi quantità di merci di scambio destinate ai mondi clienti oltre a numerosi passeggeri. All'interno, la *Misericordia* assomiglia a un castello immenso, complesso e ornato grottescamente: questo è dovuto al fatto che la nave è in realtà costruita dalla fusione di vari vascelli, ognuno con suo stile proprio, che è stato rinnovato e abbellito nel corso dei secoli. Nei punti dove si connettono navi diverse, i corridoi possono trasformarsi in ripidi pozzi, le stanze risultare sottosopra e muoversi da un ambiente all'altro risultare alquanto complesso, sebbene l'equipaggio sembri piuttosto abile nell'Atletica su scalette di fortuna e perfino nel gettarsi oltre i pozzi che si aprono sui pavimenti. L'interno della *Misericordia* è arcaico, con saloni per festini, segrete, gallerie labirintiche da processione e molti altri luoghi che sembrano avere scarse connessioni con i compiti della nave o le necessità dell'equipaggio. La *Misericordia* è gestita da una società a Caste, che ne regolano la vita di tutti i giorni ed i loro abitanti sono meno gracili dei classici Nati nel Vuoto. Per maggiori dettagli sulla *Misericordia*, riferirsi al Manuale *Bestiario e Storia*.



Caratteristiche Misericordia: +4 Tecnica, -3 Percezione, -1 Resistenza.

Abilità Misericordia: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Misericordia, Sotto Settore-Distesza Golgenna) (I) +30, Parlare Lingua (Dialecto Navale) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Abituato al vuoto (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Comunione Misericordia (Tratto): Il giocatore potrà acquistare l'abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) a 50 PE, ma solo a inizio scheda.

Disprezzo del Warp (Tratto): La *Misericordia* è una nave Cartista quindi non può entrare nel Warp.

I suoi abitanti temono già solo la parola Warp; se dovessi apprendere l'abilità di Conoscenze Proibite (Warp), avrai un Malus di -10 al tiro.

Figli delle Caste (Tratto): Le caste regolano la vita di tutta la *Misericordia* e i figli devono fare quello che facevano i loro padri e i loro nonni.

Quando generi il Personaggio, tira 1D10 e vedi a quale Casta appartieni.

1-2-I Portatori del silenzio: Fanno parte di una Casta che non ha uno scopo ben definito: il Personaggio potrà scegliere un'abilità tra Contrattare, Intuizione, Investigare e Valutare ed in gioco parte con 50 PE in più da spendere. Da qualche parte hai tatuaggi a forma di stelle.

3-4-I Raffinatori: I cuochi allevatori urlanti e invadenti della *Misericordia*. Iniziano il gioco con le abilità di Domare (S) e Mestiere (Cuoco) (T) +10; segnare anche l'aumento di Stipendio legato a tali abilità. Inoltre, hanno il 20% di iniziare con il Disturbo mentale *Borbottio*.

5-La comunione degli Sterminatori: I disinfestatori della *Misericordia*.

Iniziano il gioco con i Talenti di *Addestramento nelle Pistole (Lanciafiamme)* e *Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)*.

6-Gli Immortali: Coloro che recuperano i morti e investigano sulle morti circospette, che devono anche catalogare e archiviare.

Iniziano il gioco con le di Conoscenze Accademiche (Burocrazia) e Investigare (S).

7-Il Parlamento dei Sutturatori: La casta che si occupa di suturare le ferite ed il personale medico in generale; inizi il gioco con i Talento *Cura da campo* e *Relazionarsi (Nati nel Vuoto)*.

8-9-I Misericordiosi: L'ala di sicurezza della nave; inizi il gioco con un talento a scelta tra *Addestramento nelle armi da Mischia (Shock)* o *Addestramento nelle Pistole (Shotgun)* e l'abilità di Intimidire (F); avrai inoltre una Veste di maglia completa che peserà il 25% in meno.

10-I Lord: Sei imparentato con la Classe ufficiale della *Misericordia*, magari proprio con i Capitani Gemelli.

Inizi il gioco con una Maschera di Eccezionale fattura, l'abilità di Comandare (S) e 2D10x10 Troni da aggiungere alla ricchezza iniziale.

Portafortuna (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 2 punti fato; con 5-10 avrai 3 Punti fato.

STAZIONE 41 CURIOSO (Orbitante)

Curioso è un gigante gassoso, che ospita una squallida stazione orbitale Imperiale chiamata appunto 41 Curioso. La stazione è un noto punto di rifornimento e sede di attività illegali. Ci si può trovare polline di Fuocospettrale al giusto prezzo, se si sa con chi trattare. Se non lo sai, simili domande ti faranno ammazzare piuttosto rapidamente. La Stazione tende a sfruttare Gas estratti dai vicini Asteroidi, da rivendere a Mercanti e Organizzazioni Imperiali di passaggio, quindi sono più abituati di altre Stazioni Orbitanti a rapporti sociali, anche se i Gas sono sempre più rari. Si sa che nella Stazione uno dei pezzi grossi è un Nobile della Kasballica, Alexander Var, che regna come un Principe al di sopra delle autorità Imperiali.

Caratteristiche Stazione 41: +2 Tecnica, +2 Simpatia, -4 Resistenza.

Abilità Stazione 41: Conoscenze Comuni (Malavita, Sotto Settore-Distesza Golgenna) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Stazione 41) (I) +30, Contrattare (S), Parlare Lingua (Dialecto di 41 Curioso) (I) +20, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Abituati ai cambi di Gravità (Tratto): Gli sbalzi di Gravità nella Stazione 41 sono all'ordine del giorno. Prendi un bonus di +30 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi) per Bassa Gravità o Gravità Zero. Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Criminalità intrinseca (Tratto): Tira 1D100, se ottieni 30 o meno, guadagni questo Tratto poiché hai avuto che fare con la Criminalità del Luogo e gli Uomini della Kasballica, oppure i Pirati che occupano gli Asteroidi vicini. Guadagni l'abilità di Conoscenze Proibite (Culti-Kasballica) o Conoscenze Proibite (Pirati) a scelta del giocatore. Se il tiro è stato da 01-05, guadagni anche un grado di Maestria (+10), nell'abilità di Conoscenze Comuni (Malavita). Se il tiro è superiore a 30, allora guadagni il Talento *Relazionarsi (Governo o Tutori a scelta)*.

Miniere nel Vuoto (Tratto): Il personale, per sopravvivere, ha dovuto lavorare a turno, in una delle Miniere Asteroidali intorno alla Stazione, e chi non l'ha fatto, ha avuto un parente tra di essi. Usi le abilità di Mestiere (Minatore) e Mestiere (Tecnomate) come abilità Base senza Addestramento (tirano con la Metà della Caratteristica). In qualsiasi momento potrai acquistarle entrambe per 50 PE l'una.

Oscurità sanguigna (Tratto): Tra il lavoro alle miniere e problemi di elettricità, gli abitanti della Stazione 41 sono abituati all'oscurità e dimezzano i Malus per i test di Percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassero dei Filtratori anti oscurità.

Se indossano i Filtratori, il massimo Malus che possono prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -5.

Stranieri del Vuoto (Tratto): Che sia a causa del loro isolamento, o della natura delle loro ricerche, o di un'oscura reputazione, gli altri Nati nel Vuoto provano pietà o diffidenza nei confronti degli Orbitanti, e li allontanano. Prendi un -5 nei Test di Simpatia che coinvolge Nati nel Vuoto.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.



I TORNI (Forgia)

Il centro spirituale del Sistema dei Torni, e di fatto di tutto il Mechanicus di Calixis, è racchiuso nei tre mondi forgia costruiti dallo scheletro delle antiche navi Fabricator atterratevi migliaia di anni fa. La topografia originale dei tre pianeti è ormai irrimediabilmente perduta, ricoperta da innumerevoli strati di costruzioni e di infrastrutture.

Gli uomini senza miglioramenti cibernetici sono a malapena in grado di sopravvivere all'atmosfera densa di fumo e smog prodotto da migliaia di fabbriche, ma i servitori del Dio Macchina continuano a lavorare incessantemente per la Gloria dell'Ommissia e dei Torni. Questi tre Mondi subiscono abitualmente un cambio repentino della Gravità, permettendo la costruzione di oggetti unici in tutta la Galassia.

Per un maggiore dettaglio sui Torni, fate riferimento al Manuale del Bestiario e Storia.

Caratteristiche Torni: +5 Tecnica, +3 Intelligenza, +2 Agilità, -5 Percezione, -3 Simpatia, -2 Abilità Balistica.

Abilità Torni: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-uno dei tre planetoidi a scelta) (I) +30, Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Capitale dell'Ommissia (Tratto): I Torni sono i Mondi Capitali dell'Ommissia Calixiana, ricchi e potenti, e questo si riflette, in parte, sul PG.

Hai 3D10x10 Troni in più alla ricchezza iniziale, migliori di 2 gradi la disponibilità per acquisti iniziali e lo stipendio aumenta di 1D5x10 Troni.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Ommissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Gravità dei Torni (Tratto): Chi nasce su uno dei 3 Planetoidi, è abituato a cambi repentini di Gravità. Questo Tratto funziona esattamente come il Tratto *Adattato al vuoto* della Stazione Orbitante (solo per il Movimento a Bassa Gravità e Gravità Zero, non per acquistare le abilità di Sopravvivenza Spaziale), inoltre, potranno ritirare la Caratteristica di Agilità, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Ommissia Rex (Tratto): Chi nasce sui Torni è abituato a lavorare e vivere tra impianti tecnologici, e usano le abilità di Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia (I/T) come abilità Base senza addestramento ma tirando solo con -10; potranno apprendere, alla creazione della Scheda o durante il gioco, in qualsiasi momento, per 50 PE il Mestiere (Tecnomate), che aumenterà lo stipendio di +15 Troni, e per 200 PE (150 per Carriere dei Mechanicus) per Tecnologia, che in questo caso aumenta di +5 Troni lo Stipendio. Se dovessero acquistarle, anche durante il gioco, o partire con queste abilità tramite carriera o acquisto iniziale, guadagneranno un bonus di +5 al tiro su entrambe.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SCACCIAFATO (Vuoto)

Così come accade per alcuni mondi, ci sono diversi vascelli spaziali che hanno un'oscura nomea. Anche se tutte le navi spaziali hanno le loro storie, non tutte piacevoli, e molte hanno diversi oscuri segreti e livelli semi-deserti dove strisciano cose che sarebbe meglio non vedere mai, alcuni vascelli hanno una reputazione d'infamia tutta loro. Queste navi, alcune antiche e leggendarie, solcano il nero vuoto tra le stelle portando tenebre ancora più fitte al loro interno, nascoste dietro storie di terribili maledizioni, cattivi presagi, fortuna avversa, efferatimassacri, atti di cannibalismo, infestazioni di spiriti, e cose ancora peggiori. I nati nel vuoto chiamano queste navi Scacciafato, e quelli che provengono da esse hanno una reputazione oscura al pari di quella della nave. Essi sono scacciati e considerati sfortunati dai loro eccentrici simili, portatori di disgrazie e calamità. Anche se una tale distinzione è spesso al di là delle possibilità di un esterno, che considera tutti gli spettrali nati nel vuoto allo stesso modo, quelli che spendono la maggior parte delle loro vite seppelliti in uno scafo di un vascello spaziale temono gli Scacciafato, allontanano quelli che li chiamano casa e stringono i loro talismani protettivi quando si avvicinano troppo. Gli Scacciafato sono una razza a parte agli occhi di chi possiede la saggezza per distinguerli: magri, pallidi, sempre in preda ad una fame che non può essere saziata, con il freddo e nero vuoto che danza costantemente in fondo ai loro occhi febbrili. Il Settore Calixis ha diverse Scacciafato famose, come la *Bestia Generosa*, o come il *Santo Accurato*, che percorre una rotta commerciale di sette anni fino all'Abisso di Hazeroth e ritorno, oppure come il *Pallido Sepolcro*, gigantesco mausoleo dello spazio, o ancora come il *Calice di Fuoco*, incrociatore da battaglia dalla sinistra fama, recuperato centinaia di anni fa mentre vagava alla deriva completamente vuoto, e che si dice sia ancora infestato dai fantasmi della vecchia ciurma, sparita nel nulla senza lasciare traccia.

Caratteristiche Scacciafato: +3 Tecnica, -3 Forza, (+3 Resistenza, -3 Intelligenza, vedi i Trattati Anima fredda e affamata e Sangue di Ghilliam).

Abilità Scacciafato: Conoscenze Comuni (Mondo-Nave dove è nato) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Quello d'appartenenza) (I) +20, Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Parlare Lingua (Dialecto Navale) (I) +10, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) +20.

Abituato al vuoto (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli, ma partono già con +20 su Sopravvivenza (Spaziale).

Anima Fredda e Affamata (Tratto): C'è qualcosa di vagamente sinistro in uno Scacciafato, e nessuno sente questa cosa più di un Nato nel Vuoto. Il personaggio riceve un malus di -3 alla sua Intelligenza iniziale, e comincia il gioco con 1D5 Punti Corruzione. Subisce una penalità di -5 a tutte le prove di Simpatia effettuate per interagire con PG non Nati nel Vuoto, e -10 verso tutti gli altri Nati nel Vuoto (anche Asteroidali, Orbitanti, etc).

Carezza del Warp (Tratto): Quelli che sono cresciuti nella sinistra atmosfera di un vascello Scacciafato sono stati "accarezzati dal Warp" tanto che trattano l'abilità di Conoscenze Proibite (Warp) come abilità di base senza Addestramento.

Potrà acquistarla in gioco in qualunque momento, pagandola 100 PE.

Sangue di Ghilliam (Tratto): Alcuni dicono che il sangue degli Scacciafato sia corrotto, e che discendano dai pallidi esseri umanoidi che abitano le ombre dei più oscuri recessi delle navi maledette, condividendo con questi esseri una sete di sangue umano e l'anima di un demone, e forse non sono così lontani dalla verità. Il Personaggio aggiunge +3 alla sua Resistenza iniziale e guadagna il Talento *Logoro* e ha il 20% di iniziare con il Talento *Paranoia*. Se il tiro fallisce, potranno acquistarlo alla creazione della scheda per 100 PE. Infine, possono ritirare il D5 delle Ferite iniziali, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 2 punti fato; con 6-10 avrai 3 Punti fato.



BRONT (Formicaio)

Bront è un Mondo Formicaio molto particolare che ospita il famoso reggimento di Guardia Imperiale conosciuto con il nome di Lunghi Coltelli di Bront. Su Bront la violenza è un luogo comune, eppure i Brontiani tendono ad essere insolitamente Disciplinati. Su Bront vige un sistema a Clan, legato strettamente alle tradizioni delle lame e di sfregi rituali. Chiunque porta una Lama originale di Bront, persino gli adolescenti più piccoli.

Le dispute incessanti tra clan preparano al meglio i Brontiani alla Guerra. Essendo Bront un'immensa città alveare, i Brontiani mal sopportano i viaggi interstellari. I Brontiani hanno forti tradizioni che cercheranno di rispettare ovunque si trovino.

Caratteristiche di Bront: +5 Abilità di Combattimento, +2 Agilità, -4 Simpatia, -3 Intelligenza.

Abilità di Bront: Conoscenza Comuni (Mondo-Bront) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Nascondersi (A), Parlare Lingua (Dialecto di Bront) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Coraggio di Bront (Tratto): I Brontiani sono piuttosto coraggiosi; il Personaggio non potrà partire con meno di 30 di Volontà; se tira meno, avrà 30. Inoltre, il giocatore potrà acquistare, alla creazione della scheda, il *Talento Resistente (Paura)* per 150 PE.

Lame Brontiane (Tratto): Usare le Lame è una Tradizione di Bront. Parti con il *Talento Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e una Lama di Bront a scelta (vedi il Manuale dell'Equipaggiamento). Finché usa Lame di Bront, guadagna la qualità Sperimentale (2) o aumenta di uno tale qualità (ad esempio acquistando in gioco il *Talento Confidenza dell'arma*, o per un'eventuale fattura che dona questa qualità).

Mai appesantirsi (Tratto): I Brontiani non amano vestiti e armature troppo pesanti. Per questo motivo, cercheranno di non indossare mai armature troppo pesanti. Eviteranno di indossare armature di Piastre, Carapace e Potenziate e se indossano queste armature, avranno un Malus di -5 per tutte le Prove fisiche (AC, AB e Agi), oltre i Malus dati eventualmente dalle stesse. Finché indossano armature leggere (3 o meno di PA), guadagnano un bonus di +1 su Iniziativa. Infine, molti Brontiani si rasano a zero, persino le donne. Dovrà decidere il giocatore se farlo.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Negazione (Tratto): A cielo aperto e in spazi totalmente aperti, i Brontiani subiscono una penalità di -5 a tutte le prove di Volontà, anche quelle che riguardano la Paura, l'Inchiodamento e la Resistenza mentale al Warp.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 punti fato e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SCHOLA OCCULTA DI GOLGENNA (Schola)

La Schola occulta venne creata per volere di un gruppo di Inquisitori Radicali chiamati Congrega di Golgenna. Imitando ereticamente le tradizioni della Schola Progenium, la Schola Occulta requisì orfani accuratamente selezionati di leali servitori Imperiali, e li addestrò fino a diventare individui dalla volontà di ferro, dalla conoscenza profana e dal terrificante potenziale. Usando metodi psichici e chirurgici con poco di etico, i "Progena" di queste istituzioni segrete furono formati per essere uomini e donne altamente capaci, destinati all'eccellenza sotto gli ordini dei propri maestri Radicali. Tutti infatti possedevano un'ottima capacità d'adattamento e un bagaglio fornito di conoscenze proibite. Nascoste nel cuore stesso del settore, sui mondi di *Scintilla*, *Sepheris Secundus* e *Valon Urr*, le Schole Occulte furono create da un velo di segretezza. Seguendo il metodo delle loro legittime controparti, queste istituzioni ricevono un flusso di orfani figli di leali servitori Imperiali, venendo scelti accuratamente da agenti della Congrega di Golgenna all'interno delle stesse Schola Progenium. La Schola Occulta della Distesa Golgenna è un vergognoso segreto noto soltanto ai membri del Conclave Calixiano e a pochi membri anziani delle diverse Adeptus. Ora molti figli di queste abominevoli Schole sono membri rispettati all'interno delle loro organizzazioni e alcuni lavorano propri all'interno dell'Inquisizione.

Caratteristiche Schola: -

Abilità della Schola: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10.

Abilità con le armi (Tratto): Sei stato addestrato ad una tipologia di arma, tira 1D10 per vedere quale: 1: Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia); 2: Addestramento nelle armi da Lancio (Shock); 3: Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia); 4: Addestramento nelle Pistole (Laser); 5: Addestramento nelle Pistole (PS); 6: Addestramento nelle Pistole (Shotgun); 7: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 8: Addestramento nelle armi da Mischia (Shock); 9: Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia); 10: Addestramento nelle armi Base (Laser). Se la Carriera possiede già il *Talento uscito*, ritirarlo. Un PG con 40 di AB iniziale non modificata, potrà tirarne due.

Istruito nel Profano(Tratto): Mentre i veri Progena sono addestrati nelle abilità e nelle aree di conoscenza che li renderanno dei leali servitori dell'Imperium, i prodotti della Schola Occulta sono stati equipaggiati con un bagaglio di conoscenze che non dovrebbero essere insegnate.

Il PG tratta Conoscenze Proibite (Culti, ma uno specifico scelto dal Master o legato al BG del giocatore, Demonologia, Eresie, Psionici, Warp) come abilità Base senza addestramento, e comincia il gioco con 1D5+5 Punti Corruzione. In gioco potrà acquistarle in qualunque momento, pagandole 50 PE per Con. Proibite (Culto-scelto), 100 PE per Con. Proibite (Eresie) e 150 PE tutte le altre.

Mente Condizionata: La mente dell'Accolito è stata spezzata e ricostruita con mezzi psichici, noetici e chirurgici, in modo da creare uno strumento incrinato ma potente. Il Personaggio ha un Bonus di +10 su Volontà per Resistere ai Poteri Psionici e comincia il gioco con il *Talento Preveggenza*. Subisce anche 1D10 Punti Follia.

Volontà temprata (Tratto): I Metodi duri della Schola Progenium mirano principalmente a forgiare la più importante delle armi che un servitore dell'Imperatore possiede, una volontà che non può essere piegata. Ogni volta che devi affrontare una prova di Volontà Molto Difficile (-30) o superiore, subisci una penalità di -20 alla tua Caratteristica invece che di -30. Conterai -20 come Malus massimo su questi tiri.

Ferite Iniziali: Il Personaggio della Schola Occulta inizia con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

CYRUS VULPA (Agricolo)

Cyrus Vulpa è l'unico Mondo Agricolo della Distesa Golgenna e riesce a sfamare molti mondi grazie ad immense savane costellate da centinaia di Ranch che allevano i Grox. L'unica città degna di nota, è la capitale *Cassandane*. Il centro focale della società Vulpana è il ranch.

I proprietari dei ranch e le loro famiglie sono effettivamente una casta nobiliare ereditaria. Sotto di loro ci sono i lavoratori del ranch e le loro famiglie, legati tramite obbligazioni feudali al signore delle terre in cui lavorano. La grandezza di un ranch varia molto: alcuni coprono decine di migliaia di chilometri quadrati, altri appena un centinaio. I cento ranch più estesi sono conosciuti come i Primari, e rappresentano la nobiltà più altolocata di Cyrus Vulpa. Per maggiori dettagli su Cyrus Vulpa, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Cyrus Vulpa: +3 Simpatia (o Forza a scelta), -3 Volontà.

Abilità Cyrus Vulpa: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Cyrus Vulpa) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Affinità Grox (Tratto): Anche se su Cyrus Vulpa ci sono molti animali per essere cavalcati, quelli più usati per gli spostamenti sono proprio i Grox, con cui i Vulpiani hanno un'affinità unica. Ogni prova di Cavalcare un Grox o legata ad esso (ad esempio, per calmarlo, per vedere se sta male o semplicemente per non farsi mangiare), ha un bonus di +10.

Fisico Vulpiano (Tratto): I Vulpiani tendono ad essere leggermente più alti e massicci della media.

Sull'altezza partono con 1.55/1.50+9D5 e per la tabella del peso tirano 1D10+1. Inoltre, tirano una volta in più sulla Tabella dei Segni particolari.

Pace Vulpiana (Tratto): Cyrus Vulpa è un mondo pacifico e ben lontano dagli orrori della Galassia. Il personaggio parte con -2D5+Bonus Volontà (BV iniziale) punti Follia, quindi avrà un valore negativo, ma quando tirerà sui Traumi mentali, aggiungerà sempre +10 sulla Tabella.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Vicino agli animali (Tratto): I Vulpiani hanno a che fare con i Grox e altri animali tutti i giorni. Il Personaggio usa l'abilità di Domare come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà apprenderla in qualsiasi momento per 50 PE, e arrivare a prendere un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE. Se acquista l'abilità a +10 ad inizio scheda, aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 punti fato, con 8-9 avrai 3 punti fatto e con 10 avrai 4 Punti fatto.

LUNA DETENTIVA CV-II (Penale)

Cyrus Vulpa ha due Lune minori, un Mondo Morto catalogato come CV-I, e la Luna Detentiva CV-II, che orbita in modo irregolare ben lontano dall'orbita del Pianeta madre, e più vicino ai Soli del sistema Cyrus. Inospitale, arida e con continui smottamenti tettonici, la Luna divenne una Luna Prigione quasi 7 secoli fa, per ospitare tutti quei detenuti "scomodi" da trattenerne su altri mondi e coloro che furono interdetti ed esiliati. Su CVII la vita è difficilissima, soprattutto durante le ore diurne dove nel peggiore periodo dell'anno si arriva fino a 50 gradi, per questo venne creata la centrale detentiva centralizzata direttamente



nel Polo nord ed in gran parte sotto terra, a ridosso di una catena montuosa. Non c'è mai stato un solo Tutore sul mondo e nessuna nave può avvicinarsi alle batterie orbitali senza previa autorizzazione. Gli ospiti vengono portati in questo posto da incubo, e lasciati direttamente nella centrale detentiva. Chi riesce a fuggire da essa, si ritrova in un mondo inospitale, dove trovare acqua e cibo è un'impresa e dove la poca vita presente è altamente pericolosa e mortale per l'uomo. Tu sei uno dei figli di uno stupro o un accoppiamento avvenuto nella centrale detentiva.

Caratteristiche Luna Detentiva CV-II: +5 Percezione, +4 Resistenza, +3 Abilità di Combattimento, -5 Simpatia, -4 Tecnica, -3 Volontà.

Abilità Luna Detentiva CV-II: Conoscenze Comuni (Mondo-Luna Detentiva CV-II) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Sopravvivenza (Desertica) (T/I) e un'abilità a scelta tra Atletica (F/R), Cercare (P), Consapevolezza (P) o Intimidire (F).

Baratto (Tratto): Su CV-II i Troni non contano nulla e hai appreso l'arte del Baratto. Quando Baratti e non ci sono Ori del Trono di mezzo (o monete simili), guadagni un bonus di +20 su Contrattare (S) per quanto riguarda saper massimizzare dal Baratto stesso, e +10 per trovare oggetti in posti malsani, come i Bassifondi di un Formicaio ad esempio; questo bonus di +10 può essere usato anche per oggetti di Contrabbando.

Criminale (Tratto): Il tuo passato Criminoso tradisce certi modi e comportamenti. Quando hai a che fare con le autorità Imperiali (Adeptus Arbites, Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, Marina Imperiale e Tutori), prendi un Malus di -20 alle prove di Affascinare.

Il Master potrebbe cancellare questo Malus verso quei soggetti con cui il personaggio ha una fiducia incondizionata. Master e Giocatore potrebbero decidere che alcune carriere siano inadatte per questo Mondo (come quelle dell'Adeptus Arbites), ma ricordarsi che anche un Arbites può essere stato accusato e arrestato come criminale, magari per Astrazionismo o per Omicidio di un funzionario imperiale; una bella sfida da interpretare.

Movimenti tettonici pesanti (Tratto): CV-II ha continui movimenti tettonici. Il PG guadagna un bonus di +20 ad ogni prova di Equilibrio e un bonus di +20 quando Carica o Corre mentre c'è un terremoto (un Terremoto dona un Malus -20, quindi il PG azzera il tiro che diventa +0).

Resistenza indotta (Tratto): Chi si piega, si spezza. Quando tira il D5 per le ferite, il risultato di 1 conta come se fosse 2 (tira minimo 2).

Segnato nell'animo (Tratto): Sopravvivere a CV-II ti ha segnato per sempre. Guadagni 1D10+2 Punti Follia e Master e giocatore dovranno accordarsi per prendere un Disturbo minore (o inventarne uno). Guadagni un Talento a scelta tra *Relazionarsi (Malavita)* o *Sono leggero*.

Inoltre, potrai ritirare una Caratteristica a scelta tra Percezione o Resistenza, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Sopravvive il più forte (Tratto): Il Personaggio si è difeso più volte durante la sua vita su CV-II. Guadagni il Talento *Combattimento da strada*, inoltre, quando combatti a mani nude e colpisci usando un Calcio, un Cazzotto o una Gomitata (non una presa) che non usi nessun oggetto (Tirapugni, arma improvvisata, etc), parti sempre con un grado di successo aggiuntivo.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite, ma non potrà avere meno di 10 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fatto; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

STRANK (Feriale)

Strank è l'unico Mondo Ferale della Distesa Golgenna, famoso per essere la casa delle creature conosciute come le Belve del Tanfo di Strank, che vivono tra le grandi, nebbiose e pallide paludi del Mondo. Nonostante Strank abbia due lune morte e che grazie ad esse ci sia sempre la luce lunare nelle sue lunghe notti (che durano il doppio del pallido giorno di Strank), la nebbia, soprattutto in prossimità delle Paludi, che sono praticamente ovunque, limita la visuale, a volte persino a pochissimi centimetri. Gli abitanti di Strank sono primitivi, coraggiosi e pieni di forti tradizioni, che vivono tra caverne isolate o palafitte costruite rozzamente, anche se esiste un ceto nobile, discendente dei primi coloni di Strank, che possiede alcune magioni di pietra all'interno delle paludi. Molte sono le leggende sinistre che circondano Strank e la discendenza nobile.

Caratteristiche Strank: +3 Forza, +3 Resistenza, +2 Abilità di Combattimento, +2 Volontà, -4 Simpatia, -3 Abilità Balistica, -3 Percezione.

Abilità Strank: Conoscenze Comuni (Mondo-Strank) (I) +20, Conoscenze Comuni (Bestie, Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Strank) (I) +20, Muoversi silenziosamente (o Nascondersi a scelta) (A), Sopravvivenza (Rurale-solo Paludi) (T/I) +30.

Coraggio di Strank (Tratto): I Stranki, come vengono chiamati, sono molto coraggiosi. In termini di gioco, il Personaggio riduce gli effetti della paura di un grado; quindi una creatura con un Fattore Paura di (2), conterebbe Paura (1) verso uno Stranki; se la creatura possiede un Fattore Paura (1), allora lo Stranki guadagna +10 alla Prova di Paura. Inoltre, sono totalmente immuni alla Paura indotta dalle Belve del Tanfo di Strank.

Figli della Nebbia (Tratto): I Stranki sono nati all'interno della Nebbia, sanno leggerla e interpretarla. All'interno di una qualsiasi Nebbia (anche quella prodotta da impianti industriali e dalle granate fumogene), i Stranki non prendono Malus sulle Caratteristiche di Abilità Balistica e Percezione e le Prove di Agilità per Caricare/Correre nella Nebbia forte sono Molto facili (+30).

Paludi amiche (Tratto): Gli Stranki vivono nelle paludi; quando tirano sulle abilità di Muoversi silenziosamente e Nascondersi all'interno di un qualche tipo di Palude, prendono un Bonus di +10.

Primordiale (Tratto): I Stranki sono Primordiali. Il Personaggio subisce un Malus di -10 su eventuali Prove di Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia. Uno strano tocco di corruzione aleggia negli occhi degli Stranki; guadagna 1D5 Punti Corruzione e parti con 50 PE in meno.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Stomaco d'acciaio (Tratto): Le creature di Strank sono tossiche e velenose. Il PG ottiene un bonus di +20 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato, ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e tutte le prove per resistere ai conati di vomito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

YSAI YDUMEE (Glaciale)

Ysai Ydumee è un Mondo quasi del tutto isolato dalle rotte Warp che da sempre è stato considerato un Mondo di Frontiera, ma con la nuova Catalogazione, è considerato più un Mondo Glaciale che altro. Diviso in due grandi continenti, quello meridionale, che ospita varie comunità umane, è dominato da un altopiano desertico e freddo dove la neve e il ghiaccio presente è il culmine di innumerevoli secoli, e tira un vento davvero forte, che in alcuni periodi dell'anno può spazzare via un uomo come un fuscillo. Il Continente settentrionale è una tundra semi-glaciale ma più mite, dove fauna e flora sono aggressivi e ci sono alcune comunità Xenos che contendono il dominio di Ysai Ydumee all'uomo.

I più pericolosi sono una comunità di Barghesi, ma ci sono anche comunità di Galg che vivono nelle tundre, senza contare la presenza di altri predatori mortali. Gli umani di Ysai Ydumee, conosciuti come Ysiani, non si scoraggiano e cercano spesso di esplorare le zone Settentrionali, sapendo che una conquista di quel territorio gli permetterebbe di vivere lontano dalle temperature glaciali del continente sud.

Caratteristiche Ysai Ydumee: +4 Resistenza, +3 Percezione, +1 Abilità Balistica, -4 Intelligenza, -4 Simpatia.

Abilità Ysai Ydumee: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Ysai Ydumee) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I), Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Glaciale/Montana) (T/I).

Attenti alle tracce (Tratto): Gli Ysiani danno molta importanza alle tracce sul terreno. Il PG tratta l'abilità di Seguire Tracce (I) come un'abilità base senza Addestramento, e potrà acquistarla in qualsiasi momento per 50 PE, e prendere anche un grado di Maestria (+10) per altri 100 PE.

Conosci il tuo nemico (Tratto): Gli contri con queste due razze Xenos solo secolari ed il Personaggio guadagna il *Talento Odio (Barghesi, Galg)* e tratterà l'abilità di Con. Proibite (Xenos-Barghesi, Galg) (I) come abilità Base senza addestramento, potrà comprare una o entrambe le abilità alla creazione della scheda per 50 PE l'una, e se vuole acquistare un grado di Maestria (+10) per 100 PE ad abilità.

In questo caso avrà anche un bonus di +5 su Int quando tira e un bonus di +1 su Iniziativa quando combatte verso la razza scelta.

In qualsiasi caso, se il giocatore vuole potrà acquistare il *Talento Xenocombattente* per 100 PE legato ad una delle due razze a scelta.

Controvento (Tratto): L'abitudine degli Ysiani a resistere alle raffiche di vento è famosa. Il PG avrà un bonus di +10 su Forza quando si aggrappa per resistere al vento; le Prove di Agilità per Caricare/Correre con il Vento molto forte sono Facili (+20).

Corsa molto limitata (Tratto): Su un Mondo perennemente coperto di neve e ghiaccio, correre è alquanto problematico e gli Ysiani si affidano più ad armi a distanza. Il Personaggio perde 2 metri dalla velocità di Carica e 5 metri da quella di Corsa.

Mondo di Ghiaccio (Tratto): Chi viene da qui è abituato al freddo e guadagna il talento *Resistente (Fredde)*, ma prende -10 a resistere al Caldo.

Le Prove di Agilità per Caricare/Correre sulla neve sono Facili (+20). Inoltre, durante il gioco potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Glaciale/Montana) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Pronti all'azione (Tratto): Gli Ysiani devono sapersi difendere e prediligono le armi a distanza; tira un 1D10 e vedi che Talento acquisisci:

1-3: Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)*.

4-7: Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia)*.

8-9: Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)*.

10: Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Pesanti (Bassa Tecnologia)*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato più di altri. Tirerà un Segno particolare in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Inizi il gioco con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

INSEDIAMENTO 228 (Frontiera)

L'Insedimento 228 è un nuovo mondo coloniale Imperiale, arido e severo, che ospita circa diciottomila individui. Anche se i "fagioli sazianti" si sono rivelati un'esportazione alimentare di discreto successo, tra le piantagioni dell'Insedimento 228 regna l'irrequietezza. Le famiglie di coloni, tutte esportate da Scintilla, credono che la terra gli sia stata venduta su basi fraudolente. Essi affermano che il pianeta non è neanche lontanamente il paradiso che era stato annunciato loro prima della partenza. Nell'intero mondo regna una forte corrente ideologica anti-Imperiale, e il giorno della rivolta popolare è ormai vicino. Per maggiori dettagli sull'Insedimento 228, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Insedimento 228: +3 Percezione, -3 Intelligenza.

Abilità Insedimento 228: Conoscenze Comuni (Mondo-Insedimento 228) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Golgenna) (I) +30, Consapevolezza (P), Mestiere (Agricoltore) (I), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Anti-Imperiale (Tratto): Il sentimento Anti-Imperiale sta germogliando sempre più nei cuori dell'Insedimento 228.

Se il Personaggio non fa parte dell'Adeptus Arbitres, Adepta Sororitas, Adepta Astropaticus, Mechanicus, Ecclesiarchia e Governo, guadagnerà il Talento *Rivale (Governo)*, che si trasformerà in *Odio (Governo)* se il Personaggio fa parte della Feccia e quando agisce contro queste istituzioni (o istituzioni simili, a descrizione del Master), il PG guadagna +1 su Iniziativa e +2 metri dal movimento di Carica. Al contrario, personaggi che fanno parte delle Organizzazioni elencate, guadagnano l'abilità di Intimidire, o un grado di Maestria se già la posseggono di Carriera.

Bassa Gravità Atavica (Tratto): L'insediamento 228 ha una Bassa Gravità e gli abitanti sono abituati in modo incredibile a questa gravità; con la Bassa Gravità, il PG aumenta di 3 Step il proprio movimento, aggiunge 3 al BF per determinare quanto lontano possa lanciare oggetti o granate, triplica le distanze di salto e lancio e prende +30 alle prove di Atletica e Acrobatica. Al contrario, tratta la Gravità Zero come Molto Difficile (-30).

Esploratori (Tratto): In parte, hai partecipato ad esplorare e tracciare il Pianeta e usi l'abilità di Mestiere (Cartografo) (T) come abilità Base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistarla per 100 PE alla creazione della scheda, aggiungendo anche +15 Troni al suo Stipendio.

Lontani (Tratto): Non sei abituato a ricercare l'equipaggiamento venendo dall'Insedimento 228. Peggiori di un grado la reperibilità di ogni tipo di equipaggiamento, escluso quello legato alla Sopravvivenza (Razioni di cibo e Kit di Sopravvivenza su tutti).

Movimenti tettonici (Tratto): 228 ha continui movimenti tettonici. Il PG guadagna un bonus di +10 ad ogni prova di Equilibrio e un bonus di +10 quando Carica o Corre mentre c'è un terremoto (un Terremoto dona un Malus -20, quindi il PG prenderebbe solo -10).

Perceptivi (Tratto): Alla creazione della scheda, potrai ritirare uno dei due dadi da 10 quando tiri la Percezione; dovrai accettare il 2° risultato.

Segni dell'esploratore (Tratto): Inizi il gioco con 2 segni particolari aggiuntivi.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PURIFICATO MENTALE (Purificato)

Esistono cose troppo pericolose perché siano conosciute e vite troppo miserevoli per essere vissute. Ci sono ricordi troppo terribili da sopportare.

In questi casi l'Inquisizione ha una soluzione fin troppo semplice: la morte, venga per mezzo di una meritata esecuzione o con la pace data dalla benedizione dell'Imperatore. Per un ristretto numero di individui, tuttavia, esiste un altro sistema: la Purificazione Mentale, una complessa e laboriosa procedura altrimenti definita "annullamento della mente". Con una combinazione di manomissioni psico-virali, imitative e telepatiche i ricordi del soggetto sono selettivamente cancellati e i suoi schemi di pensiero vengono alterati. L'individuo risultante dalla procedura è una tabula rasa pronta a essere riscritta; in casi estremi ciò significa impiantare direttamente nella mente una nuova personalità e nuove abilità.

Sono a tutti gli effetti degli uomini nuovi, di fatto riplasmati a immagini e desideri dell'Inquisitore. Sono dotati della personalità, dei ricordi e delle capacità richiesti e magari anche di un nuovo volto. Potrebbero anche aver ricevuto ricordi di una persona in realtà mai esistita. Questa procedura ha dei rischi e c'è un prezzo da pagare. I Purificati sono di solito creature destinate all'isolamento, tenute a distanza dalle presone che non si fidano di loro e sono condannati ad un'esistenza con pochi sentimenti, permeata per qualcuno dal senso di perdita, e per altri da un terrore senza nome.

Caratteristiche Purificato mentale: Tira 1D10 e confronta la Caratteristica uscita da AC fino a Sim; quella uscita, avrà un Bonus di +3. Ora tira un secondo D10 e vedi che Caratteristica esce; quella uscita la seconda volta avrà un Malus di -3. Questo rappresenta la variabilità del Purificato. Se esce la stessa Caratteristica, non avrai né Bonus né Malus.

Attraverso uno specchio oscuro (Tratto): Il processo di purificazione mentale ha numerosi effetti collaterali. Inizi il gioco con 1D5+2 Punti Follia. A discrezione del Master, alcuni rari eventi, individui e persino frasi, immagini e odori possono attivare ricordi repressi.

Quando ciò si verifica, devi superare una prova di Volontà o tirare sulla Tabella degli Shock, considera che il tuo condizionamento e qualunque talento che consenta di resistere alla Paura o alla Follia non si applica in questa circostanza, ma si applicano talenti legati alla tabella degli Shock.

Condizionamento Imperiale (Tratto): Gli annullamenti mentali praticati dall'Inquisizione hanno lo scopo di distruggere specifici ricordi ma lasciano le abilità utili. Ottieni un bonus di +10 alle prove di Volontà effettuate per resistere alla Paura, all'Intimidazione e ai tentativi di possessione mentale (di origine psionica, chimica, etc). Questo bonus non si applica, ovviamente, per il controllo di sicurezza (vedi sotto).

Controllo di Sicurezza (Tratto): Tutti i Purificati hanno un comando di attivazione impiantato nella mente che impedisce loro di ribellarsi ai propri padroni. Solo un PNG qualificato (ad esempio l'Inquisitore stesso) dovrebbe aver accesso al comando di attivazione, che di solito deve essere impartito telepaticamente o per mezzo di una specifica sequenza di nomi o una frase. L'attivazione funziona come il potere Psionico Dominare (vedi questo Manuale). Se l'attivazione ha successo, puoi ricevere un ordine o una sequela di istruzioni che devi eseguire al meglio delle possibilità. Se il comando è contrario alle tue convinzioni o determina un danno diretto nei tuoi confronti, puoi ottenere un bonus per resistere.

Impianto dell'Engramma (Tratto): Dato che il cervello del soggetto presenta ancora aree più o meno vuote, le quali possono contenere nuove informazioni, i riprogrammatori utilizzano l'induzione engrammatica per incidere schemi mentali relativi ad abilità utili direttamente nella corteccia. Questo Tratto rappresenta le Abilità del Purificato Mentale. Il PG inizia con le abilità Ingannare (S) e Intimidire (F).

Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I) e Sopravvivenza (Urbana o adatta al BG) (T/I) sono considerate come abilità Base senza addestramento ed in gioco potrà acquistarle per 50 PE in meno (minimo 50 PE).

Se il Personaggio dovesse avere già le abilità di Ingannare o Intimidire, inizierà con un grado di Maestria.

Ferite Iniziali: Il Purificato Mentale inizia con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SOTTO-SETTORE MALFIANO

Il Sotto-Settore Malfiano è vasto e sconfinato. Il punto di diamante è il Mondo di Malfi, un Mondo Formicaio che più si avvicina allo stile architettonico terrestre. In questo Sotto-Settore, secondo per importanza solo alla Distesa Golgenna, si trovano decine di mondi uno diverso dall'altro che, grazie alla loro dispersione, spesso rimangono isolati o lontani dalle rotte commerciali. Personaggi che vengono dal Sotto-Settore Malfiano si sentono defraudati, forse giustamente, dal fatto che Scintilla sia la capitale del Settore e non Malfi.

Portati a mentire e all'inganno, figure losche e intrighi sono una vista comune in quasi tutti i Mondi del Sotto-Settore Malfiano.

Tira 1D100 nella tabella del Sotto-Settore Malfiano per vedere da dove vieni.

TABELLA SOTTO-SETTORE MALFIANO			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile del Sotto-Settore Malfiano	59-60	Kessae
03	Protetto dall'Ordine Famula (vedi D. Golgenna)	61-63	Junos
04-09	Malfi	64-67	Alactra
10-12	Sottoterra-Subrique	68-69	Educazione Monastica (vedi Distesa Golgenna)
13-14	Sottoterra-Tubrique	70-71	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
15-17	Bilani	72-73	Faldon Kise
18-20	Penolpass	74-75	Nahme
21-24	Mondo Zweihans	76-79	Vaxanide
25-31	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	80-81	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
32-35	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	82-83	Cindar
36-37	Synford II	84-85	Festus
38-40	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	86-88	Kinog
41-42	Facrast	89-91	JXMA18Z
43-45	Lind	92-93	Kuluth
46-48	Piuma Orbel	94	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)
49	Luna Stazione di Diossimo	95-96	Perdita
50	Luna Glaciale di Lurico	97-98	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)
51-52	Crepuscolo	99	Xeiros Primo
53-55	Aryus Uno	100	Purificato mentale (vedi Distesa Golgenna)
56-58	Fydae Minos		



NOBILE DEL SOTTO-SETTORE MALFIANO (Nobile)

Le casate Nobili dell'Imperium possono produrre una lunga stirpe di grandi e nobili servitori del Dio Imperatore, ma anche nobili corrotti e degenerati. Il luogo per eccellenza dove ciò accade è Malfi, un mondo di intrighi e bugie dove le molte casate nobili rivaleggiano per il potere, l'influenza e il prestigio, e dove migliaia di culti e società segrete nascono, sopravvivono e poi scompaiono nell'arco di una generazione.

I Nobili Malfiani sono crudeli, capricciosi e perversi, dediti all'intrigo, alla vendetta e alla cospirazione, e molti di essi hanno sangue corrotto da generazioni, un marciume morale che non ha rivali. I Nobili Malfiani perseguono vie oscure, abbracciando, quando possono, conoscenze Proibite.

Caratteristiche Nobili Malfi: +6 Simpatia, +2 Intelligenza, -4 Tecnica, -4 Forza.

Abilità Nobili Malfi: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica, Arte) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Ingannare (S), Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Dietro una maschera (Tratto): I Malfiani sono talmente abituati ad indossare una maschera da potersi identificare in altre persone con facilità.

In termini di gioco hanno un bonus di +5 sull'abilità di Travestirsi (S). Se non si dovesse possedere l'abilità, dimezzarla e poi usare il +5 di bonus.

Inoltre, se il giocatore vuole, alla creazione della scheda potrà acquistare l'abilità di Travestirsi per 100 PE, a prescindere dalla Carriera intrapresa.

Perfettamente inserito (Tratto): I nobili di Malfi possono contare su estese reti di relazioni e tu sai bene che fare il nome "giusto" in una conversazione può aprire più porte di una manciata di Troni. Inizii il gioco con il talento *Relazionarsi (Nobiltà)*. In aggiunta, ottieni anche il Talento *Relazionarsi* a scelta tra (Accademici, Administratum, Culto a scelta, Ecclesiarchia, Governo, Guardia Imperiale, Malavita, Mercanti, Organizzazione a scelta), scegliendo questa categoria nell'ambito del potere della tua famiglia o dalla storia creata dal giocatore.

Proibizionismo (Tratto): Il PG tratta Conoscenze Proibite (Culti, uno specifico, meglio se legato al BG del giocatore) come abilità Base senza addestramento. Alla creazione della Scheda, il giocatore potrà acquistare l'abilità per 50 PE; se nel Tratto *Perfettamente inserito* ha scelto *Relazionarsi* Culti, ed è lo stesso Culto scelto per questa abilità, potrà partire con due gradi di Maestria (+20) sull'abilità per ulteriori 100 PE.

Ricchezza (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco. Parti con il Doppio dei troni della ricchezza iniziale, inoltre, hai uno stipendio di tutto rispetto. Lo stipendio del giocatore viene triplicato.

Sangue corrotto di Malfi (Tratto): Questo Tratto è opzionale e se il giocatore lo sceglie, deve sapere che il suo Personaggio vive sull'orlo dell'Eresia e della Follia, dimostrano una spiccata intelligenza, una propensione alle bugie e una strana anestesia alla paura.

Il PG guadagna l'abilità di Conoscenze Proibite (Eresie) (I), un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Ingannare ed il Talento *Resistente (Paura)*.

Inoltre potrà ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrà accettare il 2° risultato. Inizierà con 2D10 Punti Follia e 1D10+5 Punti Corruzione.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MALFI (Formicaio)

Di sicuro il Mondo Formicaio che più si avvicina ad un Mondo Terrestre, i Malfiani vorrebbero vedere il loro mondo come Capitale del Settore. Si tratta di un mondo cupo e semitropicale, dove il caldo è una costante. La società Malfiana si basa sull'intrigo e il sotterfugio e i suoi Formicai affollati e labirintici sono lo sfondo perfetto per i loro inganni. La stessa società si basa su tradizioni antiche che riguardano le maschere, i trucchi e lo stratagemma, ma anche alla vendetta. E' cosa comune per un Malfiano coprirsi il volto con una maschera, e anzi, molti indossano una maschera diversa per rappresentare il proprio stato d'animo del momento. Culti e società segrete sono molteplici su Malfi e molte di queste hanno l'appoggio di potenti casate nobiliari. Malfi è anche la sede ufficiale dell'Administratum, con i suoi enormi archivi, dove la burocrazia imperiale viene rappresentata in tutte le sue peggiori sfaccettature. Per maggiori dettagli su Malfi, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Malfi: +5 Simpatia, -3 Resistenza, -2 Forza.

Abilità Malfi: Conoscenze Comuni (Mondo-Malfi) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Ingannare (S), Parlare Lingua (Dialetto di Malfi) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Burocrazia Malfiana (Tratto): La Burocrazia su Malfi è un incubo e ogni cittadino ne ha appreso le basi sulla propria pelle.

I Malfiani usano le abilità di Conoscenze Comuni (Administratum) e Conoscenze Accademiche (Burocrazia) come abilità base senza Addestramento (metà Caratteristica). Alla creazione della scheda, possono acquistare la prima per 50 PE e la seconda per 100 PE.

Dietro una maschera (Tratto): I Malfiani sono talmente abituati ad indossare una maschera da potersi identificare in altre persone con facilità.

In termini di gioco hanno un bonus di +5 sull'abilità di Travestirsi (S). Se non si dovesse possedere l'abilità, dimezzarla e poi usare il +5 di bonus.

Se il giocatore desidera, quando vuole, potrà acquistare l'abilità di Travestirsi per 100 PE, ed un altro grado di Maestria (+10) per ulteriori 150 PE, ma se lo fa alla creazione della scheda, fino al +10, partirà con una Maschera imperlata di Eccezionale Fattura (val. indicativo 50-100 Troni).

Legato al Formicaio Malfiano (Tratto): Venendo dai Formicai di Malfi raramente si resiste all'orrore a cielo aperto e dei grandi spazi. Si subisce un Malus di -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina e Rurale) ed in queste zone i Malfiani hanno -5 su Intelligenza.

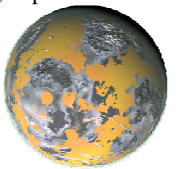
Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SOTTOTERRA-SUBRIQUE (Formicaio)

In profondità nel Settore Calixis, seppellito nel sotto-settore Malfiano, giace il Sistema di Sottoterra. Il pianeta principale, Sottoterra, ospita i formicai dalle strutture più inusuali di tutto il settore, con la maggior parte di queste megalopoli che si sviluppano al di sotto di gigantesche placche tettoniche che galleggiano su un oceano chimico. Tra queste città, a modo loro splendide e molto particolari, quella che spicca tra tutte è sicuramente Subrique, che è un piccolo continente a se stante, con il grosso della sua massa che quasi sfiora il fondo dell'oceano chimico. Le sue spire si ergono fino alle nubi, mentre la maggior parte del formicaio si trova sotto il livello del mare. Le parti più profonde del Formicaio sono un dedalo di caverne naturali pieno di misteri e leggende. Il formicaio di Subrique sta attraversando tempi difficili. L'ottanta per cento della popolazione è stato prelevato come tributo per combattere nella Crociata del Margine, lasciando la megalopoli vuota e desolata, cosa atipica per una città Formicaio. Un potente Capitano Corsaro, Tarian Zanatov, sorveglia la città dall'alto, nella sua possente nave in orbita, la Giusta Indignazione.



La città non solo galleggia, ma si muove lentamente nell'oceano grazie ad antichi motori, seguendo rotte ormai dimenticate. L'oceano chimico è altamente mortale, ma grazie a dei potenti depuratori, si riesce a filtrare e rendere potabile l'acqua per gli ormai pochi abitanti del Formicaio.

Nella città c'è una forte concentrazione dell'Adeptus Arbites, visto che è qui che vengono creati e addestrati i Ciber-Mastini.

Le bande hanno in mano tutta la parte inferiore della città, dove non mancano creature mortali e segreti indicibili.

Per maggiori dettagli su Subrique e Sottoterra, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Subrique: +3 Agilità, +3 Percezione, -3 Forza, -3 Simpatia.

Abilità Subrique: Conoscenze Comuni (Mondo-Formicaio Subrique) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10 e una scelta tra Nascondersi (A) e Intuizione (P).

Camminata rapida (Tratto): Quando è iniziato il tributo forzato di migliaia di persone per essere mandati a combattere nella Crociata del Margine, gli abitanti di Subrique rimasti hanno appreso come camminare velocemente senza destare sospetti. In termini di gioco, aumentano di 1m. il movimento di Mezza Azione, e di 2m. quello di Azione Intera. Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Lame di Sottoterra (Tratto): Su Sottoterra (il Mondo che ospita Subrique), le Lame come coltelli e spade hanno una forte tradizione, tanto che ogni cittadino ha usato armi da mischia in passato. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Leggifex (Tratto): La presenza massiccia dell'Adeptus Arbites ha fatto in modo che la gente prestasse molta attenzione alle leggi.

Il Personaggio potrà usare l'abilità di Conoscenze Accademiche (Giustizia) come abilità base senza addestramento e potrà acquistare l'abilità, alla creazione della scheda, per 100 PE. Se lo fa inizia con 2D10 Troni aggiuntivi alla ricchezza iniziale.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Prudenza di Sottoterra (Tratto): Gli abitanti di questo mondo tendono ad essere prudenti e ottengono un bonus di +1 su Iniziativa.

Il bonus è perso se indossano la Tuta Selenite o un'armatura Potenziata. Possono acquistare l'abilità di Consapevolezza a 50 PE quando vogliono.

Traditi: Gli Abitanti di Subrique si sentono traditi dai loro signori e dal Governo stesso, diventando sfiduciati verso il prossimo. Il PG prende un Malus di -5 a tutte le Prove di Affascinare, Diplomazia e Ingannare compiute verso persone che non conoscono o di cui non si fidino.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SOTTOTERRA-TUBRIQUE (Formicaio)

Tubrique è un Formicaio del Mondo di Sottoterra che, come per Subrique, che si sviluppa al di sotto di gigantesche placche tettoniche che galleggiano su un oceano chimico, ma che sviluppa tradizioni e dottrine piuttosto differenti da altri Formicai. La parte superiore del Formicaio è di vetro, tanto che è conosciuto anche come Città di Vetro. Lavorare il vetro qui è una vera e propria arte, ed esso è intessuto nei vestiti, nei cappelli, nelle porte di casa e persino in armi e armature, ma soprattutto visiere e occhiali. Un'altra particolarità sono le sue piscine in vetro, dove i cittadini possono nuotare ricordando vagamente una Città Vasca, e le vasche stesse abbelliscono ogni aspetto del Formicaio, anche se non mancano le parti buie e abbandonate, in mano a bande criminali molto violente. Vasche e piscine hanno bisogno di manutenzione continua, cosa che rende i Cittadini di Tubrique più avvezzi alla tecnologia. Tubrique al momento conta circa 20.000 abitanti, anche se piccolo rispetto a Subrique.

Caratteristiche Tubrique: +4 Agilità, +2 Tecnica, -4 Percezione, -2 Simpatia (o Abilità Balistica a scelta).

Abilità Tubrique: Conoscenze Comuni (Mondo-Formicaio Tubrique) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano, Tecnologia) (I), Nuotare (vedi Tratto Piscine di Tubrique), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle (Tratto): Vedi l'Origine di *Malfi* per maggiori dettagli.

Agili e Tecnici (Tratto): Il giocatore potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Agilità o Tecnica, ma dovrà accettare il secondo risultato.

Arte e Tecnica (Tratto): La sopravvivenza di Laghi e Vasche e la pulizia delle loro acque è legata ai depuratori, quindi ad una certa Tecnologia, oltre che sviluppano una certa conoscenza nel lavorare il vetro. Consideri l'abilità di Mestiere (Artista-Vetraio) (T), Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T) come un'abilità Base senza Addestramento. Possono acquistare, in qualsiasi momento, le abilità di Mestiere (Artista-Vetraio) e di Mestiere (Tecnomate) per 100 PE ognuna; lo stipendio viene aumentato +10 Troni per abilità. L'abilità di Mestiere (Artista-Vetraio) potrà prendere un grado di Maestria (+10) per 150 PE, un ulteriore grado di Maestria (+20) per 200 PE, e +30 per 300 PE. Lo stipendio aumenta, per questi gradi di Maestria acquisiti, come per l'abilità di Mestiere (Cercatore).

Lame di Sottoterra (Tratto): Vedi l'Origine di *Subrique* per maggiori dettagli.

Legato al Formicaio Tubrique (Tratto): Venendo dal Formicaio Tubrique raramente si resiste all'orrore a cielo aperto e dei grandi spazi.

Si subisce un Malus di -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Pluviale e Rurale) ed in queste zone hanno -5 su Intelligenza.

Piscine di Tubrique (Tratto): Le donne di Tubrique, per tradizione, partoriscono dentro le vasche e piscine legate allo strato sociale a cui appartengono (le più sporche sono per lo strato sociale più basso) e i figli, crescendo, apprendono tecniche di nuoto uniche.

Usano l'abilità di Nuotare sotto Agilità e in qualsiasi momento, il giocatore potrà acquistare un grado di Maestria (+10) per 50 PE, un ulteriore grado di Maestria (+20) per 100 PE e infine il +30 a 150 PE. Inoltre, sotto l'acqua, possono resistere 2 Round di più nel tempo di Combattimento (o 1 minuti di più in tempo narrativo), ma solo nelle piscine e nei laghi e fiumi non troppo grandi e mai in un Oceano.

Vista distorta (Tratto): Sembra che gli abitanti di Tubrique non sappiano vedere al meglio se non indossino un qualche tipo di visiera/occhiali, e anche in questo caso, oramai la vista sembra compromessa. Prendono un malus di -10 su Consapevolezza (Vista) e non potranno mai apprendere il Talento *Sensi Acuti (Vista)*. Infine, le abilità di Cercare (P), Consapevolezza (P) e Lettura labiale (P) non possono essere acquistate ad inizio scheda. Il Personaggio inizierà il gioco con occhiali o visiera antiurto e dovrà tenerci molto. Se si rompono, guadagna 1 Punto Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

VAXANIDE (Formicaio)

Vaxanide è un Mondo Formicaio che si trova ai margini del Sotto-Settore Malfiano. Ha una produzione mineraria decente e considerevoli esportazioni di carne e pesce, ma nonostante questo, la sua popolazione di oltre 3 Miliardi di persone lotta per sopravvivere. La degenerazione economica di Vaxanide è il risultato dell'essere un mondo quasi anarchico ed in generale senza legge, specialmente al di fuori dei confini del formicaio centrale, Formicaio Vaxanide, dove presenta Canyon e un giungla equatoriale piena di misteri. Questo pianeta è noto soprattutto per la sua produzione di porcellane, vetro e pesce ed è inoltre sede di un tempio a San Drusus, dove si dice accadano miracoli. Per maggiori dettagli su Vaxanide, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.



Caratteristiche Vaxanide: +3 Percezione, -3 Forza (o Resistenza a scelta).

Abilità Vaxanide: Conoscenze Comuni (Mondo-Vaxanide) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Investigare (S), Parlare Lingua (Dialecto di Vaxanide) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti dei due Formicai di Vaxanide, *Remsburg* e *Vaxanide* stesso, sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Curiosi (Tratto): Se c'è un popolo curioso, questi sono i Vaxaniani, e questo rispecchia il fatto delle molte spedizioni perdute nelle zone di Frontiera. Il Personaggio ha un bonus di +5 a tutte le prove di Investigare, e potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Investigare, alla creazione della scheda per 150 PE.

Degenerazione socio-economica (Tratto): I Vaxaniani soffrono di una Degenerazione economica e questo rispecchia saper gestire i loro capitali e sui contatti. In termini di gioco dimezzi la ricchezza iniziale e perdi 1D5x10 Troni dallo stipendio in modo permanente. Ogni abilità Base (addestrata) di mestiere appresa dal Personaggio non dona nessun beneficio allo stipendio; eventuali gradi di Maestria aumenteranno normalmente lo stipendio. Infine, acquistare i Talenti di Relazionarsi e Buona Reputazione costa 50 PE in più ognuno per il Personaggio.

Frontiera Vaxan (Tratto): Il continente centrale di Vaxanide è Vaxan e se non fosse per i due formicai, questo mondo sarebbe catalogato come un mondo di Frontiera, con zone Pluviali e Marine. Il PG considera le abilità di Sopravvivenza (Marina e Pluviale) (T/I) come abilità base senza Addestramento. Potrà acquistarne una a scelta alla creazione della scheda per 50 PE.

Inoltre, il Personaggio potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Agilità e Percezione, ma dovrà tenere il secondo risultato.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base non addestrata.

Semi-anarchici (Tratto): I Vaxaniani si avvicinano pericolosamente all'anarchia. Inizi con i Talenti di *Rivale (Adeptus Arbites, Governo)*.

Specializzato (Tratto): Questo tratto è opzionale e possono prenderlo solo quelle Carriere che iniziano con un Talento di Addestramento su una tipologia di armi. Se questo è il caso e il giocatore vuole, potrà acquistare il Talento *Confidenza dell'arma* per 200 PE (100 PE per armi a Distanza a Bassa Tecnologia o da Lancio). Se ha più di un Talento, deve associarlo a quello principale (in caso di dubbio, deciderà il Master).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

LIND (Formicaio)

Lind è uno dei produttori maggiori di Munizioni e di granate di tutto il Settore Calixis e oltre, tanto che ben 1/4 delle Granate a Frammentazione del Settore Calixis viene prodotto qui. Vengono prodotte anche innumerevoli armi da fuoco, come Pistole e Fucili automatici, insieme a Mortai, Armi pesanti per Carri armati, Auto cannoni e molto altro. Anche se non è un Mondo Forgia, questi Manifactorum dominano il pianeta.

Il PDF locale è di grande qualità e ogni Lindiano apprende l'arte di usare un'arma da fuoco, e per certi aspetti, è anche un Mondo Fortezza.

Caratteristiche Lind: +3 Abilità Balistica, +3 Tecnica, -3 Agilità, -3 Simpatia.

Abilità Lind: Conoscenze Comuni (Guerra) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Lind) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Lind) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).
Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Abilità Lindiana (Tratto): Sei stato addestrato ad una tipologia di arma, tira 1D10 per vedere quale: 1-2: Addestramento nelle Pistole (Shotgun); 3-5: Addestramento nelle Pistole (PS); 6-7: Addestramento nelle armi Base (Shotgun); 8-9: Addestramento nelle armi Base (PS); 10: Addestramento nelle armi Pesanti (PS). Se la Carriera possiede già il Talento uscito, ritirarlo. Inoltre, avrai l'arma base dell'addestramento uscito (ad esempio una Pistola Semi-automatica per l'Addestramento nelle Pistole PS), l'eventuale fondina e due Caricatori.

Agilità regressiva (Tratto): I Lindiani migliorano difficilmente la loro Agilità. Avanzare la Caratteristica di Agilità, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).
Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Forge d'acciaio (Tratto): Lind è un grande produttore di armi e proiettili, pieno di macchinari e manifactorum. Il PG considera le abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Armiere) (T), e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.
Se il giocatore vuole, potrà comprare, alla creazione della scheda, le abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) e Tecnologia, come pacchetto di due abilità insieme, per 250 PE (200 per una Carriera dell'Adeptus Mechanicus), oppure acquistare l'abilità di Mestiere (Armiere) per 200 PE.

Indirizzati (Tratto): I Lindiani sono già indirizzati dalla nascita e hanno poca versatilità verso la Cultura e l'apprendimento in generale. Il Personaggio ha solo 350 PE da spendere alla creazione della scheda, e non potrà acquistare le Caratteristiche con questi Punti.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Lind raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Reperibilità Lindiana (Tratto): Ogni Lindiano sa come trovare le armi con cui è più affine; il PG migliora di 2 gradi la Disponibilità di tutti i proiettili e Cartucce PS e delle Granate a Frammentazione, oltre che di tutte le armi in cui abbia l'Addestramento.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

ALACTRA (Formicaio)

Alactra è un Mondo Formicaio di medie dimensioni dove vengono prodotti la maggior parte dei Chimera del Settore Calixis, nonché per farli usare ai loro PDF meccanizzato, le Alte Guardie di Alactra. Qui fu ritrovato, durante la Crociata Angevina, un Sistema di Produzione Modulare (SPM) dai Mechanicus che permise, appunto, la costruzione dei Modelli Chimera che montano il Cannone Automatico invece del Laser, e per questo divenne ben presto centro di grandi Manifactorum, rimasti tutt'ora. Ad oggi, l'SPM richiama ancora un certo interesse, mentre il pianeta è infestato da fumi di cenere proveniente di Manifactorum, tanto che portare respiratori e maschere antigas è la prassi. Alactra è altamente meccanizzato, e ogni Alactriano possiede le basi per portare un mezzo. Alactra è anche la sede del Sinodo Malfiano, guidata dal Cardinale *Cal Sutai Arran*.

Caratteristiche Alactra: +2 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Alactra: Conoscenze Comuni (Mondo-Alactra) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Tecnologia) (I), Guidare (Ruotati o Ruotati moto a scelta) (A), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Alactra sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Consuetudine alle polveri (Tratto): Gli Alactriani sono talmente abituati a portare le Maschere Antigas, da annullare il Malus su Percezione dato dalle Maschere Antigas. Inoltre, hanno un bonus di +10 su Resistenza per resistere a Fumi e Polveri.

Guida atavica (Tratto): Perlopiù, gli spostamenti avvengono usando il proprio mezzo o quello di famiglia e gli Alactriani hanno la guida nel sangue. Quando vuole, durante il gioco o alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Ruotati scelta per 150 PE, e un ulteriore grado (+20) per 250 PE. Se arriva a +20, potrà acquistare il Talento *Asso* per 500 Punti Esperienza.

Legato al Formicaio (Tratto): Venendo da un Formicaio raramente si resiste all'orrore a cielo aperto e dei grandi spazi. Si subisce un Malus di -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale e Rurale) ed in queste zone si subisce -5 su Intelligenza.

Mostri di metallo (Tratto): E' facile che un tuo parente stretto (o persino te stesso) abbia lavorato in un Manifactorum di Chimera, spostando i bestioni quando serviva. Consideri l'abilità di Guidare (Cingolati) (A) come abilità base senza Addestramento.

Se il giocatore vuole, potrà acquistare l'abilità alla creazione della scheda per 50 PE, e avanzarla di un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base non addestrata e se il giocatore vuole, potrà acquistarla, a inizio carriera, per 250 PE, o 150 PE se fa parte dell'Adeptus Mechanicus.

Reazione meccanica (Tratto): Fuori da un mezzo, gli Alactriani sono impacciati. Il Personaggio prende un Malus di -2 su Iniziativa; questo Malus non si conta se il Personaggio è alla guida di un qualsiasi mezzo di terra.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

MONDO ZWEIHANS (Formicaio)

Un Mondo Formicaio dove gran parte della superficie è coperta d'acqua; ha un clima temperato ma molto umido. Il pianeta è formato da lunghe e sottili catene montuose, continenti serpentini ed arcipelaghi, dove proprio qui, nella zona dell'equatore, sono situati i suoi quattro Formicai.

La caratteristica più particolare di Zweihans non è sulla superficie del pianeta, ma intorno ad esso; un vasto sistema di anelli circonda il pianeta, formati da rocce appartenenti ad una grande luna esplosa millenni or sono. Queste rocce sono incredibilmente ricche di minerale, che viene estratto, portando beneficio al pianeta. Il Governatore di Zweihans è Malakai Vess, e ha personalmente supervisionato lo sviluppo del pianeta nell'ultimo secolo. Carismatico, passionale ed intelligente, ha governato talmente bene che i suoi sudditi hanno una vera e propria adorazione per lui, cosa piuttosto rara nella galassia, tuttavia si prospettano minacce serie per Vess e i suoi abitanti. L'Administratum ha recentemente stabilito che Zweihans non sfrutta adeguatamente i vasti giacimenti minerari presenti negli anelli, di conseguenza la decima Imperiale è destinata ad aumentare. Vess sa cosa significa, che il suo amato mondo diventerà un deserto radioattivo inquinato, dove i suoi abitanti moriranno a milioni e in miseria.

Caratteristiche Zweihans: Speciale (vedi il Tratto Un Uomo, un Capo, Un Governatore).

Abilità Zweihans: Conoscenze Comuni (Mondo-Zweihans) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Zweihans) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Vedi l'Origine *Lind* per maggiori dettagli.

Diffidenti (Tratto): La diffidenza verso l'Imperium e gli Adepta in generale è molto radicata nei Zweihani, ricordando bene le repressioni del passato; questo avviene persino se né fai parte, crescendo in te un senso di contrasto tra la lealtà verso l'Imperatore e quella verso Vess, la famiglia e Zweihans. Quando hai a che fare con rappresentanti dell'Imperium (Adepta Administratum, Adeptus Terra, Arbites, Astropaticus, Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, Inquisizione, Marina Imperiale, Sororitas, Mechanicus e FDP straniere), prendi un Malus di -10 a ogni prova sociale (Affascinare, Diplomazia, Ingannare, etc); per i rappresentanti degli Adepta e dell'Inquisizione, prendono anche -10 al tiro della sotto-regola dell'Influenza Interna. In ultimo, la loro diffidenza gli dona un Malus di -5 alle Prove di Investigare di qualsiasi tipo.

Miniere in cielo (Tratto): La società di Zweihans è piuttosto avanzata e probabilmente hai avuto contatti con chi ha lavorato negli anelli, o lo hai fatto tu stesso. Consideri le abilità di Sopravvivenza (Spaziale, Sottosuolo) (T/I) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.

Un Uomo, un Capo, un Governatore (Tratto): I Zweihani sono fortunati a poter avere Malakai Vess alla loro guida, con il quale hanno prosperato e ha permesso loro di seguire, nella vita, quello che più amano, nei limiti del possibile, e avere anche un certo guadagno personale.

Il Personaggio aumenta lo Stipendio di 10 Troni e la ricchezza iniziale di 1D5x10 Troni; inoltre, il giocatore dovrà fare una piccola lista mettendo le sue Caratteristiche d'attitudine, tirando 1D10 e vedere quale esce (ad esempio, se né ha 3, tirerà 1D10 e con 1-3: esce la prima inserita, 4-6: esce la seconda, 7-9: esce la terza e con 10 ritira), se ne ha solo due 1-5 e 6-10 saranno i due risultati, e con una (tipo il Mercante) sarà automatica.

La Caratteristica uscita, aumenterà di 1D5 Punti. Ora dovrà mettere in lista tutte le altre Caratteristiche, dividerle possibilmente con 1D10 donando le stesse possibilità di uscita. Quella uscita perderà lo stesso punteggio guadagnano nel 1° tiro.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

FALDON KISE (Frontiera)

Mondo Frontiera primitivo ubicato vicino alle Stelle dell'Aura. La sua scarsa popolazione discende da generazioni di Nati nel Vuoto abbandonati lì per i loro crimini. Gli abitanti sono distribuiti in tre piccoli insediamenti, ammassati intorno a una singola stazione di guardia automatizzata che segna il confine più esterno dell'Imperium. La gente di Kise è ben nota per il fatto di essere arretrata, selvaggia e inaffidabile.

Le mutazioni, in questo luogo, sono molto comuni, e i misteri nel pianeta abbondano.

Caratteristiche Faldon Kise: +8 Percezione, -6 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Faldon Kise: Atletica (F/T), Cercare (P), Conoscenze Comuni (Mondo-Faldon Kise) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Consapevolezza (P) +10, Intimidire (F), Parlare Lingua (Dialecto Faldon Kise) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Allertati (Tratto): I Faldoniani, come sono conosciuti gli abitanti di Faldon Kise, tendono a stare allerta. Se il giocatore vuole potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Paranoia* per 150 Punti Esperienza e il Talento *Sonno leggero* per 100 PE.

Cosa ho visto (Tratto): Chi Nasce su Faldon Kise, ha avuto contatti con mutanti orribili. Inizi il gioco con 1D10 Punti Follia.

Fortemente segnato (Tratto): Inizi il gioco con 3 Segni particolari aggiuntivi. Se esce Innesto Minore, ritirare.

Luogo contaminato (Tratto): Faldon Kise ha molti casi di mutazione. Tira 1D100, con 91-98 avrai una Mutazione Minore, con 99-100 avrai una Mutazione Maggiore; entrambe da tirare casualmente. Se ottieni 01-05, hai aiutato dei Mutanti in passato e guadagni il Talento *Relazionarsi (Mutanti)*. Infine, il Personaggio tratterà l'abilità di Conoscenze Proibite (Mutanti) (I) come abilità Base senza addestramento; potrà comprare l'abilità alla creazione della scheda per 100 PE, e se vuole acquistare un grado di Maestria (+10) per 200 PE.

Percezione di Kise (Tratto): Alla creazione della scheda, potrai ritirare la Caratteristica di Percezione, ma dovrai accettare il 2° risultato, ma in qualunque caso non potrai partire con meno di 35 (con la modifica di +8 inclusa). Inoltre, se il giocatore vuole, potrà acquistare le Maestrie di Consapevolezza (+20, +30) per 300/400 PE, sia in gioco che alla creazione della Scheda, ma il +30 richiede Percezione a 50 o più.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite, ma non si potrà partire con meno di 10 Ferite (1-2 contano come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

PIUMA ORBEL (Agricolo)

Piuma Orbel è un mondo pastorale sereno e sano, di mandrie e greggi di bestiame, dove curiosamente nessuno vive oltre l'età standard di quarant'anni. Sebbene molti pensino che questi sia soltanto un pettegolezzo o uno scherzo, la "soglia della morte" di Piuma Orbel è reale.

I visitatori e i viaggiatori devono stare attenti, dato che possono spesso essere sopra l'età dei quaranta in termini siderali: chiunque abbia superato i quaranta verrà colpito da un declino terminale e morirà entro trentasei ore, anche coloro che hanno ammassato questi anni durante il tempo-nave.

Molti sospettano che il pianeta sia governato da un ben radicato sistema, in grado di selezionare chi viene reputato essere anziano.

Piuma Orbel ha due lune, la Luna Stazione di Diossimo, controllata da un ordine di Genetor, e la Luna Glaciale di Lurico.

Per maggiori dettagli su Piuma Orbel, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Piuma Orbel: +4 Simpatia, +2 Intelligenza, -3 Abilità di Combattimento, -3 Agilità.

Abilità Piuma Orbel: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Bestie) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Piuma Orbel) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Favole oscure (Tratto): Sin da piccoli, gli Orbeliani apprendono strane storie sulle rovine nell'Emisfero Sud, su creature non umane sul loro mondo vivente. Questo tratto non comporta nulla nell'immediato, ma un Orbeliano ha una mente predisposta e probabilmente geni adatti ad apprendere Conoscenze che dovrebbero rimanere oscure. Quando durante il gioco acquista Conoscenze Proibite di qualsiasi tipo, o un Linguaggio Xenos qualsiasi, pagherà queste abilità sempre 50 PE in meno (minimo 50PE), sia a livello Addestrato che al 1° grado di Maestria (+10), ma non oltre (+20, +30 le pagherà normalmente), inoltre parte con 1D5 PuntiCorruzione alla creazione della scheda.

Gioventù bruciata (Tratto): Su Piuma Orbel non ci sono ultra quarantenni, e di fatto, le istituzioni e le persone che contano sono tutte giovani, o si sono trasferite sulla Luna-Stazione di Diossimo, oppure sono andate via dal sistema. Questo comporta che gli Orbeliani apprendono sin da giovanissimi le responsabilità ed il loro posto in società. Il Personaggio avrà 550 PE da spendere invece dei canonici 450, ma non potrà spenderli sui Talenti (solo Abilità e Caratteristiche). Questo comporta che sono anche meno versatili, e non possono ritirare una Caratteristica a scelta tramite il ritiro, ma possono ritirare una Simpatia che Intelligenza. Inoltre, se tira l'età, non può avere 40 anni o più (a meno che da BG non ha girato molto).

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Pelle adorna di Grox (Tratto): Su Piuma Orbel i Grox non vengono solo allevati e macellati, ma ogni cosa che producono viene usata, soprattutto le loro dure pellicce. Quando un Orbeliano indossa un'armatura in Pelle di Grox, non conta le qualità negative di *Ingombrante* e *Scomoda*.

Inoltre, il Personaggio parte con un'armatura di Pelle di Grox completa, anche in testa, che dona 4 di PA in tutto il corpo e pesa solo 11 Kg.

Se il giocatore vuole, potrà spendere 100 PE dei suoi 550 iniziali, per dare la qualità Ignifuga all'armatura e renderla più leggera (10 Kg in tutto).

Vicino agli animali (Tratto): Gli Orbeliani hanno a che fare con i Grox e altri animali tutti i giorni. Il Personaggio usa l'abilità di Domare come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà apprenderla in qualsiasi momento per 50 PE, e arrivare a prendere un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE. Se acquista l'abilità a +10 ad inizio scheda, aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 punti fato.

LUNA STAZIONE DI DIOSSIMO (Orbitante)

Diossimo era una luna morta, che secoli fa venne in parte distrutta da un Asteroide. Più di 3 secoli fa, un gruppo di Genetor costruì una Stazione su un lato della Luna per studiare le peculiarità di Piuma Orbel, e divenne un ordine a parte, conosciuto come l'Ordine Diossicano.

Ora la Luna Stazione ospita quasi 5.000 anime ed è governata dall'ordine, ma ci sono molte potenti casate con i loro ambasciatori e amministratori che vivono qui, legate al commercio di Carne di Grox, come l'Alleanza Cestelle, e anche ex Bovari arricchiti di Piuma Orbel che per non morire su un mondo che li uccide se raggiungono 40 anni, sono fuggiti in questa Stazione, gestendo gli affari delle loro proprietà proprio da qui.

La parte interna della Stazione è controllata dall'Ordine Diossicano dei Genetor, ma si dice che ci siano ancora grotte e crateri da esplorare.

Chi nasce su Diossimo è affine con la Tecnologia, l'Omnissia ed il Commercio, ma è abituato ad un ambiente minimalista e ristretto.

Caratteristiche Diossimo: +2 Tecnica (o Intelligenza a scelta), +2 Simpatia, -4 Agilità.

Abilità Diossimo: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Diossimo) (I) +30, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Mercanti, Sotto Settore-Malfiano, Tecnologia) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) +10.

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di Diossimo sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Benestanti (Tratto): Gli abitanti di Diossimo sono tutti benestanti, anche i meno abbienti. Raddoppi la tua ricchezza iniziale ed aggiungi 2D5x10 Troni al tuo stipendio. Inoltre, ogni acquisto iniziale costerà il 50% in meno.

Dinamismo compromesso (Tratto): Diossimo, con le sue strutture tentacolari, i suoi vicoli stretti e piccoli formati da roccia lunare e paratie di metallo e il marginale bisogno di muoversi, ha portato i Diossiani ad essere lenti.

Il Personaggio perde 1 metro dal movimento di Carica e 2 metri da quello di Corsa; quando tira su Iniziativa, tira 2D10 e sceglie il peggiore.

Stazione Tecnologica (Tratto): Diossimo è altamente Tecnologica. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Se il giocatore vuole, potrà acquistarla, alla creazione della Scheda, per 250 PE, o per 150 PE se fa parte dei Mechanicus.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fatto.

LUNA GLACIALE DI LURICO (Glaciale)

La piccola Luna Glaciale di Lurico, un'altra Luna di Piuma Orbel, si trova molto lontano sia da Piuma Orbel stesso, ma soprattutto dal sole, che non riesce a riscaldarla se non 3 mesi l'anno in cui le temperature sfiorano i zero gradi, mentre il resto dell'anno si arriva anche a -50°.

Lurico ospita una piccola stazione di Comunicazione Vox imperiale, gestita da personale civile che non arriva a contare neanche 200 individui, ma su Lurico vivono anche dei locali, figli di ex minatori, cercatori ed esploratori. I Nati su Lurico, chiamati Lurici, hanno tutti gli occhi glaciali, pupille inquietanti da fissare, che mettono soggezione, un gene del Mondo stesso che ha modificato la loro retina.

Caratteristiche Diossimo: +4 Resistenza, -4 Simpatia.

Abilità Diossimo: Conoscenze Comuni (Mondo-Lurico) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Consapevolezza (P), Mestiere (Cercatore) (T), Sopravvivenza (Glaciale) (T/I) +10.

Corsa limitatissima (Tratto): Lurico non solo presenta Ghiaccio e Neve ovunque, cosa che renderebbe il movimento davvero problematico, ma anche crepacci improvvisi e pareti scivolose.

Il Personaggio perde 1 metro dal Movimento completo, 2 metri dalla velocità di Carica e 5 metri da quella di Corsa.

Cuore di ghiaccio (Tratto): Per qualche motivo misterioso, gli autoctoni Lurici sono freddi; ciò non deriva né dall'affrontare una Fauna aggressiva peggiore di altri posti, né da un coraggio particolare, piuttosto dal modo proprio di essere dei Lurici.

Il Personaggio parte con il Talento *Logoro*, ma anche 1D5 punti Follia. Se il giocatore vuole, potrà potenziare questo Talento per 450 PE iniziali (se li ha); in questo caso, la sua freddezza è impressionante e scala sempre 2 Punti Follia invece di 1 (vedi *Logoro*).

Occhi glaciali (Tratto): Hai degli occhi del color del ghiaccio, che rifuggono la luce intensa ma sembrano a loro agio in ambienti freddi e glaciali. Innanzitutto, il PG conta avere il segno particolare *Occhi Intense* prende un Bonus di +5 sull'abilità di Intimidire (se non ce l'ha, dimezza la Caratteristica e aggiunge +5). Se colpito da luce intensa come la potente luce di un sole, il PG prende un Malus di -10 su Consapevolezza (vista).

Al contrario, in mezzo a tormente di neve, nevischio e pioggia, non dimezza il raggio di vista e prende +5 su Consapevolezza (vista).

Grotte e miniere Luricane (Tratto): Lurico presenta molte zone montane e collinari concave, piene di Caverne e Miniere, alcune che già sono state sfruttate. Il Personaggio considera le abilità di Mestiere (Minatore) (F) e Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) come abilità Base senza addestramento. In qualsiasi momento, il PG potrà acquistare una o entrambe le abilità per 50 PE l'una.

Mondo glaciale (Tratto): Chi viene da qui è abituato al freddo e guadagna il talento *Resistente (Freddo)*, ma prende -10 a resistere al Caldo.

Le Prove di Agilità per Caricare/Correre sulla neve sono Facili (+20). Inoltre, durante il gioco potrà acquistare un grado di Maestria (+20) sull'abilità di Sopravvivenza (Glaciale/Montana) per 200 PE, per poi acquistare il +30 per 250 PE e in ultimo, prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Glaciale)* per 350 PE.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato più di altri. Tirerà un Segno particolare in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Inizii il gioco con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CREPUSCOLO (Feriale)

L'Oscurità che si anni su Crepuscolo è potente e antica, un luogo di malaugurio posto sul bordo estremo delle stelle dell'Aura, famoso per la sua fauna micidiale e per molti racconti infausti e storie sinistre. E' pieno di paludi inesplorate, foreste immerse nella nebbia e acquitrini da cui emergono alberi contorti, un candidato perfetto per la riconversione agricola di massa. Tutti i tentativi di colonizzarlo non sono andati a buon fine, ed è abitato dai Crepuscolari, un popolazione di individui chiusi in se stessi, minacciosi e con un macabro senso dell'umorismo.

Peggio ancora, Crepuscolo è un luogo in cui il velo che separa lo spazio reale dall'Immaterium, e quindi divide la realtà dall'incubo. Per una maggiore descrizione su Crepuscolo, riferirsi al Manuale del Bestiario e Storia.

Caratteristiche Crepuscolo: +4 Forza, +3 Resistenza, -5 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Crepuscolo: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Crepuscolo) (I) +20, Conoscenze Comuni (Bestie, Sotto Settore-Malfiano) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Crepuscolare) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Adattati al Sottobosco (Tratto): I Crepuscolari sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco (vedi Terreni Difficolto) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Cattivo sangue (Tratto): I nativi di Crepuscolo sono persone segnate dai cattivi auspici, a detta di molti maledetti per il solo fatto di essere nati sul pianeta. I Crepuscolari iniziano il gioco con 1D5+1 Punti Follia e 1D5+1 Punti Corruzione, ma potranno ritirare una Caratteristica a scelta tra Percezione e Volontà. Dovranno accettare il 2° risultato.

Latrato crepuscolare (Tratto): Incontrare gli orrori di Crepuscolo ha segnato i coloni in modo maniacale, quasi isterico, e reagiscono con veemenza quando sentono che la loro vita è in pericolo. Ogni qual volta che si va in dettaglio e si testa su Iniziativa, il giocatore potrà decidere di lanciare il suo urlo Crepuscolare, che richiede Mezza Azione, che non ha effetto sui nemici, ma solo su se stessi, e si comincerà ad agire, dal 2° Round, in modo nevrotico, ma più veloce e ugualmente efficace. Al 2° Round, si guadagnerà +1 su iniziativa, al 3° Round +2, dal 4° Round in poi, fino ad un massimo di +3. I Round devono essere continuativi o il bonus va perso e bisogna riniziare.

Se il giocatore vuole evitare di usare l'urlo, poiché molto rumoroso, potrà fare una prova di Volontà Facile (+20).

Poco altro da temere (Tratto): Sebbene altri mondi possano certamente ospitare pericoli peggiori di quelli di Crepuscolo, questi ultimi sono di una specie singolarmente macabra e spesso orribile. Dopo un'intera vita passata a sopravvivere a tali minacce, i brutali predatori e gli strani eventi di altri mondi non sono così spaventosi. Guadagni +10 a tutte le prove di Paura, Panico, Inchiodamento e Resistere all'Intimidazione.

Primitivo (Tratto): I Crepuscolari non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Racconti tenebrosi (Tratto): Uno dei modi in cui un bambino può imparare a sopravvivere su Crepuscolo è prestare attenzione alle molte strane storie e ai racconti da incubo narrati davanti al fuoco, quando la tempesta infuria e la nebbia umida si avvicina. Le storie di Crepuscolo nascondono molte verità oscure e sinistre perle di saggezza. Inizii il gioco con l'abilità Conoscenze Comuni (Folklore di Crepuscolo) (I) +20.

In aggiunta, consideri Conoscenze Proibite (Demonologia, Warp) (I) e Conoscenze Accademiche (Occulto) (I) abilità base senza addestramento.

Segnato: Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 1 punto fato; con 8-10 con 2 punti fato.

PERDITA (Feriale)

Si tratta di un Mondo Feriale totalmente isolato che, per i più colti, è conosciuto solo per il trattamento di un Fungo da cui si deriva la droga Erbacuoio (vedi Equipaggiamento). Arretrato ai massimi livelli, gli abitanti di Perdita sono buzzurri enormi, bruti alti due metri o più.

Tra di loro, comunque, a volte nasce qualcuno dall'intelletto superiore che riesce a spiccare, come saggio, nella società. Inoltre, tutti gli abitanti di Perdita (chiamati Perduti) sanno come trattare gli estratti naturali delle loro molte piante che nascono tra le zone montane e boschive di Perdita.

Caratteristiche Perdita: +3 Forza, +6 Resistenza, -4 Simpatia, -3 Agilità, -2 Intelligenza.

Abilità Perdita: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Perdita) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Parlare Lingua (Dialetto Tribale-Perduto) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Abituati al Sottobosco (Tratto): I Perduti sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) a +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Rurale)* per 300 PE.

Altezza Perduta (Tratto): I Perduti sono davvero alti e massicci. Sull'altezza partono con 1.75/1.70+10D5.

Fungo di Perdita (Tratto): I Perduti sono abituati all'estratto del Fungo. Dimezzano gli effetti negativi della Droga Erbacuoio.

Piante di Perdita (Tratto): Abituati al Foreste impervie e paludi mortali, gli abitanti di Perdita sanno non solo riconoscere le piante più pericolose, ma in parte, anche lavorarle. Usano le abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) (I) e Mestiere (Speciale) (T) come abilità base senza Addestramento, con un bonus di +10 quando viene lavorato il Fungo di Perdita per fare l'Erbacuoio. Se il giocatore vuole, potrà acquistare una o entrambe, alla creazione della scheda, per 100 PE per Conoscenze Accademiche (Botanica) e 200 PE per Mestiere (Speciale).

Se il giocatore ha acquistato entrambe, potrà prendere solo +3 dal Bonus di Resistenza, ma inserire +3 al bonus di Tecnica.

Primitivo (Tratto): I Perduti non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Perduto e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i perduti sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Scritto primitivo (Tratto): Anche se i Perduti hanno appreso a farsi capire e capire gli altri usando il Basso Gotico (anche con difficoltà), essi non sanno né leggerlo né scriverlo, e anche nel caso prendano l'abilità Alfabetismo, ci metteranno il triplo di una persona comune a leggere e scrivere ed in termini di PE la pagheranno sempre 100 PE in più, +100 per un eventuale Grado di Maestria.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Stomaco di ferro (Tratto): I Perduti ingurgitano di tutto per sopravvivere. Ottieni un bonus di +10 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato ingerito (Resistenza), ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e le prove per resistere ai conati di vomito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

FYDAE MINOS (Sistema Fydae) (Agricolo)

Fydae Minos fa parte del corposo sistema Fydae ed è un Mondo Agricolo. Il Mondo viene diviso in due da un'altissima catena montuosa che attraversa tutto il continente, conosciuta come la Grande Divisione. A nord ci sono foreste umide e dense che cingono le montagne, mentre a sud il clima è più temperato e ad ovest delle Montagne la terra è coltivabile e generosa, costellata da praterie dove vivono Grox, Bisonti e altro bestiame e dove Frumento e Avena vengono colti in abbondanza tramite macchinari tecnologici. Gli abitanti vengono chiamati Minossiani.

Caratteristiche Fydae Minos: +2 Tecnica, +2 Simpatia, -4 Volontà.

Abilità Fydae Minos: Conoscenze Comuni (Mondo-Fydae Minos) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Agricoltore) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Flessibili (Tratto): I Minossiani sono flessibili. Il giocatore potrà annullare il Malus di -4 su Volontà a scapito di una Ferita iniziale (1D5+7).

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Salto controllato (Tratto): E' tradizione Minossiana saltare tra crepacci (a dire il vero non molto profondi) inseguendo giovani Grox (o fanciulle).

Quando Salti o ti Lanci, sia da fermo che in corsa, aggiungi +20 al tiro di Agilità ed il Personaggio non potrà partire con meno di 30 su Agilità.

Shock facilitato (Tratto): Tendi a subire gli shock in modo peggiore; quando tiri sulla Tabella degli Shock, aggiungi sempre +10 al tiro.

Inoltre, se deve acquistare il Talento *Fedele alla Follia*, lo pagherà 100 PE in più.

Tecnologia agricola (Tratto): Sei abituato alla tecnologia usata nei campi Minossiani. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base non addestrata. Se il giocatore vuole, potrà acquistarla, alla creazione della scheda, per 250 PE, o per 150 PE se fa parte dell'*Adeptus Mechanicus*.

Inoltre, in qualsiasi momento, il giocatore potrà acquistare un grado di Maestria (+20) sull'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) per 150 PE e il +30 per 200 PE, fino ad arrivare ad acquistare il Talento *Talentuoso (Mestiere Agricoltore)* per 300 PE.

Vita sana Minossiana (Tratto): La vita sana Minossiana ti permette di essere equilibrato. Il personaggio parte con -2D5 Punti follia, quindi avrà un valore negativo, che in realtà è un Bonus. Inoltre, potrà ritirare la Caratteristica di Simpatia, ma dovrà tenere il secondo risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-8 con 2 punti fatto, con 9 avrai 3 punti fatto e con 10 avrai 4 Punti fatto.

KESSAE (Sistema Fydae) (Frontiera)

Kessae fa parte del Sistema di Fydae ed è un Mondo di Frontiera arretrato e primitivo con una popolazione di circa 30 milioni di persone, arido e pianeggiante. Anche se il comportamento dei Kessaiani è poco ortodosso, la loro lealtà verso l'Imperatore è indubbia ed un governo democratico governa il pianeta. I Kessaiani sono molto orgogliosi e coraggiosi ma poco propensi al lavoro manuale. Il 70% di loro vive nella Capitale del pianeta, *Suttler Canyon*, che è la casa dell'8 Reggimento di Cavalleria Kessaiano della Guardia Imperiale. Kessae è, purtroppo, sede di una persistente infestazione di Orki, che porta continui attacchi ai coloni; per fortuna, gli Orki di Kessae sono particolarmente primitivi, usando più che altro Asce e Lance. Kessae è quasi totalmente privo di veicoli o di tecnologia complicata, soprattutto al di fuori di *Suttler Canyon* e lo spostamento con Cavalli o altri animali da sella è la prassi, usando l'equitazione come parte integrante della tradizione Kessaiana.

Caratteristiche Kessae: +3 Agilità, +2 Volontà, -5 Tecnica.

Abilità Kessae: Atletica (F/T), Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Kessae) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Parlare Lingua (Dialetto Kessae) (I) +30, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di Agilità una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Se parte con almeno 35 di agilità (dopo la modifica del +3), alla creazione della scheda, potrà acquistare l'abilità di Acrobatica per 200 PE.

Difesa spartana (Tratto): Reperire armi da fuoco o simili è quasi impossibile su Kessae, e i Kessaiani han fatto di necessità virtù, usando armi a distanza spartane. Guadagni il Talento *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)* e, in qualsiasi momento, il giocatore potrà acquistare il Talento *Maestria nell'Addestramento (Armi da Lancio Bassa Tecnologia)* per 200 PE.

In sella (Tratto): I Kessaiani sono abili cavalieri, lo hanno nel sangue. Possono acquistare in qualsiasi momento un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Cavalcare per 50 PE, un ulteriore grado di +20 per 100 PE, +30 per 150 PE e infine il Talento *Talentuoso (Cavalcare)* per 250 PE. Questo da molta visibilità ai Kessaiani e ogni grado di successo acquisito, aumenta lo stipendio di un ulteriore +5 Troni e +10 troni per il Talento *Talentuoso (Cavalcare)*. Infine, il giocatore dovrà scegliere un tipo di cavalcatura dal Bestiario.

Sulla tipologia di creatura scelta, potrà usare l'abilità di Domare, anche se non ce l'ha, oppure prendere un bonus di +5 su Domare se la possiede.

Reperibilità limitata (Tratto): Alla creazione della scheda, il personaggio fallirà automaticamente i tiri di Reperibilità per oggetti Tecnologici, armi da Fuoco avanzate, armature senza la qualità Primitiva, etc.

Tecnica regressiva (Tratto): I Kessaiani migliorano difficilmente la loro Tecnica. Avanzare la Caratteristica di Tecnica, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

JUNOS (Sistema Fydae) (Miniera)



Junos è un Mondo Miniera, ricco principalmente di due cose, Minerali e Troni. Junos è stato a lungo uno dei Mondi Miniera sfruttato usato dai Torni per i suoi scopi ed è un mondo duro e sporco.

Il lavoratore medio, avrà a malapena di cui sfamare se stesso e la sua famiglia, ma funzionari amministrativi e governativi, sono incredibilmente ricchi. Queste persone agiate vivono su isole incontaminate dove l'estrazione è vietata, piccole oasi verdeggianti da dove dirigono, tramite Vox, i loro sottoposti, in una catena di comando infinita. Ci sono 8 grandi Spaziporti, uno per ogni continente.

Solitamente la vista grigia e spoglia di Junos tiene lontano gli stranieri, esclusi quelli che arrivano fin qui per trattare con gli abili ed avidi funzionari amministrativi per quanto riguarda i minerali. Junos, come

tutto il Sistema Fydae, ha problemi seri con i pirati, che attaccano spesso le miniere e persino le isole, per rapire e saccheggiare, anche se il più delle volte le piattaforme di difesa orbitale riescono a respingerli. Le principali navi mercantili e navi cargo, però, devono essere sempre scortate.

Caratteristiche Junos: +2 Forza, +2 Resistenza (o Tecnica a scelta), -2 Volontà, -2 Percezione.

Abilità Junos: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Junos) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Mestiere (Minatore, Muratore) (F e T), Schivare (A), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Attaccano (Tratto): Il flagello dei Pirati su Junos è reale e hai appreso alcuni loro modi di fare; i Junosiani sono sempre pronti e guadagni un bonus di +1 su Iniziativa, che diventa di +2 nel caso combattano Pirati umani. Inoltre, consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Pirati) (I) come abilità base senza Addestramento; il personaggio potrà acquistarla, in qualsiasi momento, per 100 PE.

Caratteristiche di Junos (Tratto): Il fisico tozzo dei Junosiani è impostato per tutti loro. Non potrai avere meno di 32 (+2 della modifica già incluso) sulle Caratteristiche di Forza e Resistenza (o Tecnica se scelta), dopo aver visto Segni particolari e Divinazione; se tiri meno, avrai 32.

Lavoratori avanzati (Tratto): Junos possiede macchinari avanzati e molti Tecnopreti hanno benedetto il mondo con la tecnologia per estrarre Minerali e i Junosiani sono grandi lavoratori. Considerano Tecnologia tra le abilità Base (quindi, con metà Intelligenza) e possono acquistarla alla creazione della scheda per 250 PE, 150 se fai parte dei Mechanicus o Carriere simili. Inoltre, potranno acquistare, quando vogliono, un grado di Maestria (+10) sulle abilità di Mestiere (Minatore e Muratore) per 150 PE, ed un ulteriore grado di Maestria (+20) per 200 PE.

Miniere di Junos (Tratto): Anche se le Miniere di Junos non vanno in grande profondità e sono tutte a cielo aperto, il giocatore potrà acquistare, alla creazione della scheda, un grado di Maestria (+10) su Sopravvivenza (Sottosuolo) per 150 PE. Inoltre, i Junosiani sanno come sabotare al meglio i macchinari; consideri l'abilità di Sabotare come abilità base senza Addestramento e potrà essere acquistata, quando vuoi, per 50 PE.

Polveri di Junos (Tratto): Alcuni dicono che le polveri di Junos siano piene di metalli pesanti, che hanno fatto in modo di formare il fisico tarchiato e storto dei Junosiani. Questo tratto ha più effetti; quando tiri l'altezza, tiri 2D5 in meno. Tutti gli avanzamenti di Caratteristica a livello Semplice, per tutte e 10 le Caratteristiche costano 50 PE in più. Il PG inizia con un Respiratore Junos; dona un bonus di +25 contro i Gas ad Aria.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

CINDAR (Fortezza/Guerra)

Cindar è un mondo fortezza situato sul bordo dell'Estremità. Governato dal Lord *Sigismund Jedamar*, con i suoi 13 Miliardi di persone, si tratta di un mondo molto importante, in quanto si trova su una delle principali vie di trasporto da e per la zona di spazio conosciute come il Fronte Estremo in cui attualmente l'Imperium è impegnato in molteplici zone di guerra. Se la guerra dovesse estendersi in questa zona del Sotto-Settore Malfiano, Cindar sarebbe in prima linea e l'intero Settore Calixis sarebbe in pericolo. Cindar è classificato come pre-alveare in termini di civiltà e di densità di popolazione. La maggioranza della stessa vive a *Castellon*, la capitale, mentre il resto del mondo è generalmente coperto di caserme, fattorie corazzate e difese anti-aeree. Il traffico spaziale di Cindar è piuttosto pesante a causa del movimento costante di navi che trasportano truppe sui campi di battaglia del fronte che tendono ad utilizzare Cindar come una sosta per rifornirsi di carburante e cibo, per questo c'è anche una stazione Orbitante in orbita, insieme a varie stazioni Piattaforma di difesa orbitale. Chi nasce su Cindar, è preparato alla guerra da intere generazioni.

Caratteristiche Cindar: +3 Abilità Balistica, -3 Intelligenza.

Abilità Cindar: Conoscenze Comuni (Guerra, Sotto Settore-L'estremità) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Cindar) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Cindar) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Addestrati alla guerra (Tratto): Sei stato addestrato ad una tipologia di arma, tira 1D10 per vedere quale: 1-3: Addestramento nelle Pistole (Laser); 4-6: Addestramento nelle Pistole (PS); 7-8: Addestramento nelle Pistole (Lanciagranate); 9: Addestramento nelle armi Base (Laser); 10: Addestramento nelle armi Base (PS). Se la Carriera possiede già il Talento uscito, ritirarlo. Un Personaggio che parta con 40 o più di Abilità Balistica iniziale non avanzata (modificata dal +3 di Cindar), sceglierà direttamente il Talento. Una volta uscito il Talento, avrai anche un'arma standard legata all'Addestramento (per le Pistole PS è una Pistola Semi-automatica o Automatica), di Buona fattura (da tirare separatamente) e 2 caricatori. Per il Personaggio, quest'arma è una specie di reliquia tramandata dalla sua famiglia. Se la perde, guadagna 1D5 Punti Follia.

Ottusaggine della militanza (Tratto): Non si può certo dire che su Cindar siano nati i migliori Eruditi dell'universo. Quando spendi i 450 PE iniziali, puoi farlo solo su Caratteristiche come AB, Resistenza e Forza, o su Abilità/talenti di combattimento a distanza, percettivi, fisici e comando. Il giocatore non potrà scegliere di tenersi i PE, sarà costretto a spenderli tutti, o sarà il Master a farlo per lui.

Pronto soccorso (Tratto): Sei addestrato ai rudimenti della Medicina. Usi l'abilità di Medicina come abilità base senza Addestramento.

Tattica Cindar (Tratto): Ogni Cindariano ha un minimo di addestramento al combattimento (vedi Addestrati alla guerra) poiché è nella loro cultura e sanno come coordinarsi tra loro. Iniziano il gioco con il Talento *Abbassarsi*. Inoltre, il personaggio può apprendere, alla creazione della scheda, il Talento *Formazione di Combattimento* per 300 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato

NAHME (Miniera)

Nahme è un mondo Miniera poco conosciuto situato in una zona centrale, ma fuori rotta, nel Sotto Settore Malfiano. Il sole del Sistema Nahme è morto molto tempo fa e possiede un tritico di lune morte e piene di crateri che lo cingono come un animale braccato, che non donano nessuna luce. Questo è il problema più grande dei Nahme e i suoi abitanti, i Nahmiani, un Mondo di Tenebra, dove la vita è dura e si aggira all'unica città, Nahme Prime, da dove partono le spedizioni sotterranee in tunnel non scavati dall'uomo che arrivano fino al nucleo di profondità, dove le temperature sono caldissime. Qui ci sono giacimenti sia di Platino che di Prometeo, ma i Tunnel sembrano di origine naturale e sono inquietanti e totalmente bui, abitati da creature striscianti e pericolose. I Nahmiani sviluppano l'abilità unica di vedere al buio, con pupille nere come la pece.

Caratteristiche Nahme: +2 Forza, -2 Simpatia.

Abilità Nahme: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Nahme) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10 e una a scelta tra Consapevolezza (P) o Muoversi silenziosamente (A).

Difesa personale (Tratto): Un Nahmiano sa che è meglio sapersi difendere e possono contare solo su loro stessi.

Guadagni il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Forza degli attrezzi (Tratto): L'abitudine ad usare Picconi e l'Ascia Rastrello fanno di questi attrezzi un'estensione del proprio braccio.

Un Nahmiano guadagna +1 a Danni e Penetrazione quando usa un qualsiasi tipo di Piccone e l'Ascia Rastrello, che guadagneranno anche la qualità *Sperimentata (2)*. In gioco o alla creazione della Scheda, il Personaggio potrà acquistare il Talento *Confidenza dell'arma (Attrezzi)*, che vale per Picconi, Ascia Rastrello e attrezzi simili, per 150 PE.

Mondo di Tenebra (Tratto): Tutti i Nahmiani, vivendo perennemente al buio, hanno sviluppato un senso incredibile, quasi una visione notturna. Entro il bonus di percezione x3 in metri, vedranno anche al buio completo, come se avessero il Tratto Vista Oscura limitato a quei pochi metri. Tutte le Prove di Orientarsi nel sottosuolo, di qualunque genere esso sia, non prendono Malus. Infine, in gioco, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +20 per 200 PE, a +30 per 250 PE ed infine acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE.

Movimento molto limitato (Tratto): Il Movimento nelle miniere oscure e tortuose di Nahme è davvero limitato se non si vuole finire male.

I Nahmiani perdono 2 metri di movimento in Carica e 4m. in Corsa.

Segni di Nahme (Tratto): I Nahmiani sono segnati e tirano 2 Segni particolari più dalla tabella dei Segni particolari.

Inoltre, potranno acquistare il Talento *Resistente (Caldo)* alla creazione della scheda per 100 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

XEIROS PRIMO (Maceria)

Durante l'ascesa dell'Arci-eretico Umbra Malygris, lui e i suoi seguaci sottoposero questo piccolo Mondo (all'epoca un giovane Mondo Formicaio) e il Mondo di MMX215, ad esperimenti genetici terrificanti, trasformando l'intero pianeta in una follia metropolitana. Orrore bio-forgiati che seguivano e atrocità transeggiche divorarono e distrussero quasi ogni cosa, finché non intervennero le forze congiunte dell'Imperium.

Ad oggi è un Mondo Proibito dove, oltre ogni immaginazione, vivono delle comunità all'interno delle città distrutte, combattendo ancora orrori sopravvissuti alla purga e sopravvivenza ad ogni costo. A volte, un Inquisitore scende per i suoi scopi e riporta con sé uno o due Xeiosiani.

Caratteristiche Xeios Primo: +3 Abilità Balistica (o su Abilità di Combattimento a scelta), +2 Agilità (o Resistenza a scelta), -3 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Xeios Primo: Conoscenze Comuni (Mondo-Xeios Primo) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) e una a scelta tra Parare (AC) o Schivare (A).

Bio Mutazioni (Tratto): I Xeiosiani vivono in un mondo dove creature abominevoli sono in agguato. Considerano l'abilità di Conoscenze Proibite (Mutanti) (I) come abilità base senza Addestramento e possono iniziare con l'abilità, alla creazione della scheda per 150 PE.

Se lo fanno, quando colpiscono un Mutante, con qualsiasi arma (a distanza, da mischia, persino a mani nude), aggiungono +1 ai Danni inferti.

Carne corrotta (Tratto): Malattia, contaminazione da radiazioni e armi biologiche attive sono tutte comuni su Xeios Primo. Pochi sopravvissuti sono veramente incontaminati dall'esposizione a questi agenti. I sopravvissuti iniziano il gioco con 20 + 3D5 Punti Corruzione, ma non tireranno per le Malignità sulla creazione della scheda (ciò succederà quando avanzeranno i punti Corruzione in gioco). Ciò significa che se iniziano con 31 o più Punti Corruzione, oltre ad avere più Punti Fato (vedi sotto), non subirà gli effetti del Macchiato, anche se torna a meno e supera i 31 di nuovo.

Pronto a vendere la Pelle (Tratto): Se il PG vuole, potrà acquistare un qualsiasi Talento di Addestramento che la sua Carriera possa prendere pagandolo 100 PE in meno alla creazione della scheda (minimo 50PE), ma dovrà soddisfarne i Prerequisiti.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Stomaco d'acciaio (Tratto): Tutto può essere geneticamente velenoso su Xeios. Il PG ottiene un bonus di +20 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato, ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e tutte le prove per resistere ai conati di vomito.

Talento Rad (Tratto): Le radiazioni sono una costante nelle devastate città di Xeios. Il Personaggio inizia con il Talento *Resistente (Radiazioni)*.

Uno di loro o li uccido? (Tratto): Le mutazioni sono indotte geneticamente, ma potresti essere uno di loro. Tra 1D10, se ottieni 1, inizi con una Mutazione Minore. Se ottieni 9-10 con lo stesso dado, ottieni il Talento *Odio (Mutanti)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+2+il doppio del Bonus di Resistenza iniziale, prima che venga eventualmente avanzata.

Punti Fato: Uno Xeiosiano inizia il gioco con il numero di Punti Fato corrispondente alla cifra delle decine dei Punti Corruzione iniziali (26 Punti Corruzione = 2 Punti Fato).

FACRAST (Fortezza/Guerra)

Facrast è un Mondo in guerra oramai da decenni, una maceria dopo l'altra che domina ogni cosa, soprattutto la capitale del Mondo, *Bar Harbor*, dove si trova l'unico spaziorporto del pianeta. Facrast fu perso dall'Imperium per colpa di una Waaagh degli Orki circa 80 anni fa.

Quando gli Orki erano sul punto di essere sconfitti, dopo decenni, il malcontento ed il seme corrotto di molti Facrastiani venne fuori e i Reggimenti della Guardia si ritrovarono un nuovo nemico da affrontare, schiere e schiere di cultisti ben organizzati che riuscirono a prendere lo Spazio porto e le centrali nucleari che, grazie a dei Tecnopreti corrotti, fecero esplodere, rovinando per sempre l'atmosfera e la vita di Facrast, ora altamente radioattivo. Ora i Facrastiani si dividono in adoratori del Caos e lealisti all'Imperium, con un occhio ad un terzo incomodo, le bellicose comunità degli Orki che attaccano da Sud. Le radiazioni hanno reso brutti e disperati i Facrastiani, ma anche resistenti alle stesse.

Caratteristiche Facrast: +2 Abilità Balistica, +2 Abilità di Combattimento, +2 Resistenza, +1 Forza, -5 Simpatia, -2 Tecnica.

Abilità Facrast: Conoscenze Comuni (Mondo-Facrast) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale, Sotto Settore-Malfiano) (I), Sopravvivenza (Desertica, Urbana) (T/I).

Addestramento necessario (Tratto): Hai ricevuto un addestramento in una tipologia di arma Base a scelta del giocatore (Bassa Tecnologia, PS, Shotgun o Laser).

Altamente segnati (Tratto): Pochi sono segnati come i Facrastiani. Tiri 3 segni particolari e ritirare l'eventuale segno *Viso Affascinante*.

Intuizione Estenuante (Tratto): I sopravvissuti di Facrast sono una razza paranoica, che non ha mai fiducia in niente e nessuno.

C'è sempre un altro motivo per cui un'azione possa essere intrapresa, e chiunque può tradirti quando il momento è giusto.

Questa sana paranoia è servita ai sopravvissuti per vivere a lungo. Questo tratto dona +1 alle prove di Iniziativa.

Macchiati (Tratto): Per sopravvivere, hai fatto cose orribili durante la guerra, fatta di saccheggi, stupri, violenza e assassini. Parti con 1D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione. Inoltre, sarai considerato Macchiato a 26 Punti Corruzione invece di 31 (vedi Corruzione su DH Base).

Stomaco di ferro (Tratto): I Facrastiani ingurgitano di tutto per sopravvivere. Ottieni un bonus di +10 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato ingerito (Resistenza), ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e le prove per resistere ai conati di vomito.

Vita radioattiva (Tratto): I Facrastiani sono abituati alle radiazioni e prendono un bonus di +10 su Resistenza per resistere alla radioattività e armi Radioattive. In qualsiasi momento, possono acquistare il Talento *Resistente (Radiazioni)* per 150 PE, che porterebbe il bonus ad un totale di +20, e acquistare, di seguito, il Talento *Sangue Rad* per 300 PE, ma questo richiede almeno 45 di Resistenza.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

BILANI (Agricolo)

Bilani si discosta molto dal classico Mondo Agricolo visto che è quasi completamente desertico; mari di acqua troppo salata per la maggior parte delle forme di vita vengono intervallati da oceani di dune ardenti, e le pochissime oasi naturali sono troppo piccole per le enormi produzioni richieste dall'Imperium. Il segreto che rende Bilani adatto alla colonizzazione è la ricchissima falda acquifera sotterranea: l'equivalente di oceani d'acqua dolce giacciono chilometri sotto la superficie terrestre, intrappolati lì da millenni. Enormi impianti di pompaggio sono stati eretti, e milioni di ettoltri d'acqua vengono riversati sulla superficie del pianeta, dove scorrono in lunghi fiumi che si perdono tra le dune, il tutto costellato da enormi palazzi Ziggurat in mano ai nobili. Per maggiori dettagli sul Bilani, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Bilani: +2 (vedi il Tratto *Classe di Coloni*), -2 Abilità di Combattimento.

Abilità Bilani: Conoscenze Comuni (Mondo-Bilani) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Bilani) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Classe di Coloni (Tratto): In realtà, i Bilani sono coloni e terraformanti, trapiantati qui già da varie generazioni. I Nobili sono potentissimi e possono tutto mentre i servitori sgobbano, ma ci sono molte altre classi nel mezzo. E' tradizione di famiglia seguire il lavoro del padre. Tira 1D10 e vedi da quale tipo di classe/famiglia arrivi.

1-3 Lavoratore: Vieni da uno strato sociale basso, lavorando ai pozzi o peggio ancora, cercando di aprire vie sotterranee; parti con l'abilità di Atletica (F/R) e aggiungi di +2 su Forza.

4-5 Miliziano: Ti occupi della sicurezza; parti con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Carabine PS)* e aggiungi +2 su AB. Tratta questo Talento come un'arma Esotica, nonostante le Carabine facciano parte delle armi Base PS, questo perché vengono usate principalmente quelle.

6-7 Esploratore: Esplora il deserto e vedi se ci sono altre falde acquifere; parti con l'abilità di Sopravvivenza (Desertica) +10 e aggiungi +2 su Per.

8-9 Funzionario: Lavori come funzionario; parti con l'abilità di Logica (I) e aggiungi +2 su Int.

10 Sangue nobile: Fai parte dell'Aristocrazia locale di una famiglia nobile minore di Bilani; raddoppi la tua ricchezza iniziale e il tuo stipendio base, ma tutto ciò può essere sostituito con un bonus di +2 su Simpatia a scelta del giocatore. Infine, parti con l'abilità di Comandare (S).

Filare (Tratto): Il Filare di Mezzanotte è un'arma di Bilani. Hai l'*Addestramento nelle armi Esotiche (Filare di Mezzanotte)* e un Filare di Mezzanotte di Eccezionale fattura (Fattura da tirare).

Fisico acquoso (Tratto): Se un uomo è composto dalla maggior parte d'acqua, questo vale ancor di più per un Bilaniano. Essi hanno bisogno di un apporto di 3-5 litri d'acqua (o liquidi simili) al giorno o si sentono fiacchi. Se non possono berne, guadagneranno un Livello di Affaticamento automatico finché non si abbeverano. Il PG resisterà la metà del tempo senza acqua in confronto ad un uomo comune (se togli una ferita per mancanza di acqua/liquidi, il Bilaniano né perderà due). Per questo motivo, comunque, ogni Bilaniano inizia il gioco con una Bisaccia-tracolla da 5 litri di Cuoio impermeabile e antiurto che, in termini di peso, grazie all'equilibrio e alla tracolla, conta pesare solo 2 Kg da piena. Inoltre, quando tira i D5 per le ferite, il risultato di 5 equivale a 4 (non potrà partire con più di 12 ferite per il tiro).

Mare sotterraneo (Tratto): I Bilaniani sono addetti a lavorare come estrattori, esploratori e cercatori nel sottosuolo, seguendo le correnti del Mare sotterraneo e solitamente questo avviene a turno per ognuno di loro. Consideri le abilità di Sopravvivenza (Marina, Sottosuolo) (T/I) e Mestiere (Cercatore) (T) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarne una delle tre, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (per un massimo di 12 Ferite per il tiro iniziale).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; con 2-7 con 2, con 8-9 avrai 3 punti fato e con 10 avrai 4 Punti Fato.

PENOLPASS (Feudale)

Solo qualche decennio fa, questo Mondo Feudale ha visto un'esplosione del settore Minerario quando sono stati scoperti giacimenti di oro e argento sotto le montagne Selvagge. Gli investimenti stranieri hanno portato ricchezza e anche un minimo di Tecnologia in questa società arretrata.

La corsa alle concessioni minerarie divenne presto violenta e fu messo in atto un vero commercio illegale di armi; alcuni pensano che questo contrabbando d'armi avvenne per scopi più nefasti che semplici controversie minerarie. Nel frattempo, il sistema politico ha cominciato a sgretolarsi; il Re *Giudeas* è morto, lasciando la sua regina in carica; a quel punto, molte famiglie nobili si ribellarono, creando una situazione instabile. L'Imperium è recentemente intervenuto per ristabilire l'ordine, ma al momento senza successo. Si vocifera anche di alcune ricerche militari svolte sul mondo, un Mondo dove la tradizione e l'arretratezza la fanno ancora da padrone, tanto che gli Psionici vengono solitamente bruciati. Su Penolpass i giorni possono raggiungere temperature soffocanti mentre le notti possono gelare il sangue nelle vene.

Caratteristiche Penolpass: +3 Agilità, +2 Abilità di Combattimento, -3 Resistenza, -2 Simpatia.

Abilità Penolpass: Conoscenze Comuni (Mondo-Penolpass) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Esibirsi (Ballerino) (A), Parlare Lingua (Dialecto-Penolpass) (I) +20, Schivare (A), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Armi di Penolpass (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà acquistare, quando vuole, i Talenti su due armi Esotiche di Penolpass. Uno è il *Doppio Flagello di Penolpass*, acquistabile per 300 PE, l'altro è il *Panabas di Penolpass*, acquistabile per 200 PE. Puoi acquistarli entrambi alla creazione della scheda, in questo caso li pagherai 400 PE in tutto, risparmiando 100 PE, e parti con una delle due armi a scelta di Buona Fattura (da tirare).

Danze Tribali di Penolpass (Tratto): La tradizione di Penolpass vuole che esistano alcune Danze Tribali, altamente evocative, fatte di movimenti agili ed aggraziati, come quelle fatte dall'Ordine del Sangue. Il Personaggio userà l'abilità di Esibirsi (Ballerino) sempre sotto Agilità invece che Simpatia, ma ha comunque gli stessi effetti. Inoltre, alla creazione della scheda, potrà acquistare un pacchetto che porta l'abilità a +20 per 200 PE; se lo fa, potrà acquistare, quando vuole, l'abilità di Acrobatica (A) per 150 PE e ritirare la Caratteristica di Agilità, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Disprezza le streghe (Tratto): Psionici e streghe sono davvero mal visti qui. Soffri un Malus di -20 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagnerai 1D10 Punti Follia.

Incomprensione (Tratto): I cambiamenti su Penolpass hanno confuso gli abitanti e danno la colpa di tutto ciò ai Nobili. Guadagni il Talento *Rivale (Nobiltà)*. Giocatori con Carriere particolari, come l'Emissario ad esempio, possono evitare il tratto, ma perderanno 200 PE iniziali.

Ostacoli evitati (Tratto): La gente di Penolpass ha una cultura strana che li porta sempre a cercare di aggirare gli ostacoli, anche materialmente, e non è abituata a scontri frontali. Quando tiri su Schivare, hai un bonus di +5, ma prenderai sempre un Malus di -10 per Parare (AC), con qualsiasi cosa tenti di farlo; quindi, se non hai l'abilità di Parare, il tiro di Parare avverrà metà AC e un ulteriore -10, altrimenti con -10.

Riti di passaggio (Tratto): La vita è dura in questi mondi e il sangue spesso viene sparso troppo spesso; grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione e agli insegnamenti tribali, i Feudali sono abili nel curare le ferite e guadagnano il Talento *Cura da campo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

JXMA18Z (Forgia)

Questo Mondo Forgia si trova al centro del Sotto Settore Malfiano, eppure la sua rotta Warp è sconosciuta ai più e può essere raggiunto, molto lentamente, quasi esclusivamente dalle navi cartiste. Nonostante questo isolamento, JXMA18Z è un mondo incredibilmente avanzato, forse addirittura più dei Torni, anche perché segue i rigidi dettami Ortodossi di Marte, quindi un Mondo Forgia più vicino a quelli terrestri che non a quelli poco ortodossi Calixiani. Qui la Tecnologia ha benedetto ogni cittadino, ognuno dei quali possiede un terminale o lavagne dati avanzate, persino se vive in un loculo come servitore, o addirittura un Cogitator. La troppa tecnologia ha fatto in modo che gli abitanti di JXMA18Z sfruttino la stessa per ogni cosa, diventando pigri e tistici.

Caratteristiche JXMA18Z: +5 Intelligenza, +3 Tecnica, -4 Resistenza, -2 Forza, -2 Agilità.

Abilità JXMA18Z: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-JXMA18Z) (I) +30, Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo o Urbana a scelta) (T/I), Tecnologia (I/T).

Alfabetizzazione (Tratto): C'è una forte alfabetizzazione in questo mondo; consideri l'abilità di Alfabetismo (I) come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistarla, in qualsiasi momento, per 150 PE, o per soli 100 PE se lo fa alla creazione della scheda.

Se il Personaggio ha già tale abilità, potrà acquistare un grado di Maestria (+10), per soli 150 PE se fatto alla creazione della scheda.

Infine, il primo avanzamento su Intelligenza (Semplice) costa 50 PE in meno.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Possesso JXMA18Z (Equip): Tutti i personaggi provenienti da qui iniziano il gioco con una Lavagna dati di Buona Fattura con display a colori e la possibilità di registrazione audio-video per 10 minuti. Se il PG fa parte dei Mechanicus, parte con un Cogitator portatile.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

KINOG (Piacere)

Kinog è un Mondo di piacere dove palazzi di Alabastro sono stati costruiti all'intero di pinete e roseti paradisiaci e dove, i Nobili Malfiani, vengono a passare momenti indimenticabili. Simile ai Mondi di Piacere del Segmentum Solar, Kinog ha avuto momenti turbolenti in passato, dove sono stati sgominati Culti legati al Dio del Piacere, Slaanesh, e che, tutt'ora, non sembra aver sconfitto del tutto.

I Cittadini di Kinog sono apatici ed edonisti, con un certo grado di follia nelle vene e una forte tendenza al masochismo.

Caratteristiche Kinog: +9 Simpatia, -3 Forza, -3 Abilità Balistica, -3 Abilità di Combattimento.

Abilità Kinog: Conoscenze Comuni (Mondo-Kinog) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I) +20, Esibirsi (a scelta) (S) +10, Mestiere (Amatore) (S), Parlare Lingua (Dialecto Kinog) (I) +20.

Amanti (Tratto): Chi viene da qui conosce molte tecniche per dare piacere durante il rapporto sessuale. Il giocatore potrà acquistare, ad inizio scheda, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Amatore) per 100 PE. Se lo fa, aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Amici di passaggio (Tratto): Su questi mondi paradisiaci i personaggi amano incontrarsi e relazionarsi con molte persone che vengono qui appositamente per rilassarsi e...fare altro. Per riflettere questo, scegli due Talenti di Relazionarsi legati a: Accademici, Adeptus Mechanicus, Administratum, Astropati, Culto (specifico), Ecclesiarchia, Governo, Mercanti, Militari, Malavita, Organizzazione (specifico). Se in futuro, grazie agli avanzamenti della tua carriera, potrai acquistare il Talento di Relazionarsi dello stesso tipo scelto, potrai scegliere lo stesso gruppo per un totale di +20, che diventa di +30 se possiedi anche il Talento di Buona Reputazione.

Fidati di me (Tratto): Puoi acquistare l'abilità di *Affascinare* solo per 50 punti Esperienza sin da subito.

Si potranno spendere altri 150 punti per iniziare con *Affascinare* +10. Inoltre, quando fai una prova di sedurre sotto *Affascinare* (e solo su sedurre), e hai successo, guadagni automaticamente un grado di successo.

Malattia vada retro (Tratto): Queste persone sono avvezze alle malattie veneree e di altro tipo. Guadagni +5 ai tiri contro le malattie.

Narciso (Disturbo): Con tanta bellezza in giro non sorprende che il *Narcisismo* sia il disturbo più comune su questi pianeti.

Hai il 15% di iniziare con questo disturbo, ma se lo prendi, potrai anche ritirare la Simpatia, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Poco avvezzo alla fatica (Tratto): Vivere in un Mondo di piacere è una cosa meravigliosa, ma non prepara alla dura realtà del resto della galassia. Ogni volta che il personaggio guadagna un livello di Fatica, dovrà fare una prova di Resistenza, se fallisce, guadagnerà un altro livello di Fatica extra. Inoltre, per recuperare dalla fatica ci vorrà il doppio del tempo (2 ore per un livello, 16 ore per rimuovere tutti i livelli di Affaticamento).

Relazioni intime (Tratto): Le intime relazioni che hai coltivato hanno fatto in modo di renderti benestanti. Raddoppi la tua ricchezza iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fatto; con 2-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fatto.

SYNFORD II (Forgia)

Synford II è solo un pallido ricordo del Mondo Forgia che era prima che venisse raziato e semi-distrutto dall'Arce Eretico Umbra Malygris, che riuscì, tramite i suoi terribili esperimenti, a causare un terremoto che distrusse la maggior parte dei centri di produzione e Manifactorum del pianeta, tanto che l'estrazione delle sue abbondanti risorse è ormai quasi impossibile. Coloro che nascono qui spendono più tempo a rievocare la potenza del passato di Synford che guardare al futuro.

Caratteristiche Synford II: +2 Intelligenza, +1 Tecnica, -3 Volontà.

Abilità Synford II: Conoscenze Comuni (Mondo-Synford II) (I) +20, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Sotto Settore-Malfiano, Tecnologia) (I), Esibirsi (Cantastorie) (S), Linguaggio segreto (Tecnico) (I), Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Conoscenze perdute (Tratto): Gli abitanti di Synford si aggrappano su storie antiche e passate, ma anche a quelle che hanno portato al decadimento del loro Mondo. Consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Antichità, Araldica e Leggende) (I) e Con. Proibite (Tecno-eresia) (I) come abilità base senza Addestramento. In qualsiasi momento, il Personaggio potrà acquistarne una o tutte quelle Accademiche per 50 PE l'una, e quella Proibita per 100PE; se acquista tutte e tre le Accademiche ad inizio scheda, aumenta il suo stipendio di +10 Troni, +15 se le acquista tutte.

Memorie passate (Tratto): Non dimenticare il passato ha creato in te una forte memoria ma anche una forte sfiducia verso il futuro.

Il PG inizia con il Talento *Memoria prodigiosa*. Purtroppo, la sua volontà è spezzata e tendono a reagire scarsamente; il primo avanzamento su Volontà (Semplice) costa 200 PE in più.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Totalmente estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Synford interpreta la Dottrina Imperiale a modo suo, dando loro in parte la colpa di non averli difesi da Umbra Malygris. Chi viene da qui subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -10 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali e -10 per un'eventuale Influenza Interna se fai parte dell'Ecclesiarchia. In questo caso, l'interpretazione del giocatore deve essere all'altezza e, se il Master acconsente, potrebbe non contare questo Tratto per essi, a discapito del guadagno delle Caratteristiche di Synford (prenderebbe solo -3 su Vol).

Nota: Il BG alternativo dei Mechanicus, Apostata dell'Omnissia, non è disponibile per Personaggi di Synford II.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ARYUS UNO (Feudale)

Aryus Uno è un Mondo Feudale pericolosamente vicino alle stelle dell'Aura. Aryus sembra infestato dalle creature abominevoli conosciute come. Il Mondo, dal clima temperato, è formato da grandi pianure e foreste dove nascono molte piante a foglia larga e ben poche di queste sono nutrienti. Tuttavia, la vegetazione abbondante ha prodotto una vasta fauna di grandi erbivori e mastodontici predatori che non fa mancare l'apporto di carne. Questo Mondo è anche la patria di vari tipi di pipistrelli, alcuni esotici e addirittura colorati. La popolazione umana si sviluppa in grandi carovane nomadi formate da carri, cavalcature e bestiame che sembra aver abbandonato città antiche, simili a formicai, sparse per tutto il Mondo e oramai solo ruderi in rovina. Aryus non paga nessuna decima all'Imperium visto che l'estrazione del legno richiederebbe spese eccessive, ed è stato a lungo trascurato, anche se il pianeta conta più di 800 milioni di persone e ospita antichissime rovine Xeno risalenti a 5.000 anni fa, che si trovano nelle pianure desertiche sud del pianeta. Qui l'Imperatore è adorato come un Capo Carovaniere, pronto a condurre i lunghi convogli verso città civilizzate. Le tradizioni sono molto forti e spesso le Carovane si uniscono, o combattono tra di loro.

Caratteristiche Aryus Uno: +2 Abilità di Combattimento (o Percezione a scelta), +2 Agilità, -2 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Aryus Uno: Atletica (F/R), Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Aryus Uno) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Guidare Veicoli (Ruotati) (A), Parlare Lingua (Dialecto-Aryus) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Aryus Uno. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Nemesi Ambull (Tratto): Gli Ambull sono una presenza minacciosa su Aryus. Sei immune al Fattore Paura degli Ambull e quando li combatti, guadagni +1 ai Danni con tutte le armi da Mischia, di qualsiasi tipo, persino a Mani nude.

Occhi aperti (Tratto): I Carovaniere devono tenere gli occhi aperti; in termini di gioco potrai ritirare la Caratteristica di Percezione, ma dovrai accettare il 2° risultato. Inoltre, potrai acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Sonno Leggero* per 100 PE.

Oziosi (Tratto): C'è l'ozio nel sangue di ogni persona nata su Aryus Uno. Saranno i primi a chiedere una pausa, i primi a tirarsi indietro sul lavoro stancante e gli ultimi ad alzarsi dal letto la mattina, Drusus ce ne scampi se gli chiedete di andare a piedi per lunghi tratti. Il giocatore deve interpretare l'ozio del suo PG, anche a costo di forti discussioni con il resto del gruppo. Il master è libero di punirlo se non lo fa. Questo, comunque, comporta anche 50 PE in meno ad inizio scheda (ha solo 400 PE) e non potrà acquistare, con questi Punti, nessuna abilità di Mestiere.

Riti di passaggio (Tratto): La vita è dura in questi mondi e il sangue spesso viene sparso troppo spesso; grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione e agli insegnamenti tribali, i Feudali sono abili nel curare le ferite e guadagnano il Talento *Cura da campo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

FESTUS(Feudale)

Quando si pensa ad un Mondo Feudale, a molti vengono in mente uomini vestiti di armature di metallo, castelli arroccati, fanciulle da salvare, intrighi politici, regnanti corrotti e macchine d'assedio. Festus è tutto questo e molto di più, dove gli uomini sono forti e le donne sono belle; diviso in soli due continenti, più di cinquanta piccoli regni cercano la supremazia politica, militare ed economica uno sull'altro, sempre, ovviamente, accompagnati da stendardi e stemmi araldici dove in qualche modo non manca mai l'immagine dell'Imperatore o del Trono d'oro.

Festus non ha ancora conosciuto la polvere da sparo, ma il metallo e i suoi fabbri fanno ottimi lavori, tanto da essere ricercati.

Caratteristiche Festus: +3 Abilità di Combattimento, +2 Forza (o Simpatia se hai un PG donna), -5 Percezione.

Abilità Festus: Cavalcare (A), Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Festus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Malfiano) (I), Parlare Lingua (Dialecto-Festus) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) e una a scelta tra Parare (AC) e Intimidire (F).

50 Regni (Tratto): Festus è diviso in 50 regni e nessuno riconosce un Sovrano. Ogni Regno ha culture secolari e anche se parlano la stessa lingua, il Dialecto di Festus, arrivano a cambiarlo ed avere differenze notevoli.

Ogni Festusiano possiede il Talento *Poliglotta* e un bonus di +5 alle Prove di Conoscenze Accademiche (Araldica) (I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Festus. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Carica di Festus (Tratto): Quando Caricano in Mischia, i Festusiano aggiungono un ulteriore bonus di +5 a colpire per l'Azione di Carica (+15 per la Carica, +25 per la Carica Furiosa).

Fortemente arretrato (Tratto): I Festusiani non sanno proprio adattarsi al progresso. Prendono un malus di -10 a tutte le Prove di Tecnologia.

Metallo atavico (Tratto): I Festusiani sono abituati ad indossare pesanti armature o protezioni. Le armature indossate da loro, se di metallo, perdono la qualità Scomoda e perdono 1 punto sulla qualità Lenta (Lenta 1 viene persa).

Al contrario, se indossano armature in Carapace o Potenziate, contano un Malus di -1 su Iniziativa (cumulativo con l'eventuale qualità Lenta).

Segni Festusiani (Tratto): I Festusiani uomini hanno il Segno particolare *Spalle Ampie*, mentre le donne possono ritirare due segni particolari negativi, ma dovranno accettare quelli che donano Sedurre.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

KULUTH (Fortezza/Guerra)

Kuluth è un Mondo da sempre in guerra e che, probabilmente, non ha mai visto la pace. Si tratta di un Mondo pesantemente rurale, con poche e possenti città montagne controllate da Signori della Guerra diversi, che portano avanti una guerra civile secolare per il possesso dell'unico spaziorporto del Pianeta. All'Imperium sembra stare bene questo stato di cose, visto che il Mondo non è una risorsa essenziale ma da cui possono venire ottime reclute per la Guardia e molta roccia arenaria (la roccia di Kuluth). Grazie al commercio generico, armi moderne si fondono all'uso di archi e balestre, di spade e asce, in un connubio di ferocia, odio razziale e tradizioni antiche. I Kuluth sono gente superstiziosa, legata al proprio Clan, alla famiglia, alle tradizioni e al duello onorevole, di corporatura bassa e tozza, non molto forti e dalla pelle spesso tatuata.

Caratteristiche Kuluth: +4 Abilità di Combattimento, +1 Abilità Balistica, -2 Forza, -3 Percezione.

Abilità Kuluth: Conoscenze Comuni (Mondo-Kuluth) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Sotto Settore-Malfiano) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Kuluth) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Addestrato dal Clan (Tratto): Il Clan ti ha addestrato alla guerra e inizi con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Il giocatore sarà costretto a spendere i propri 450 PE tutti sull'avanzamento di AC. Se non gli bastano a compiere il suo avanzamento o può farne solo uno, potrà spenderli come vuole. Ad esempio, se il costo è di 250/500/750/1000, potrà fare solo il primo, gli altri 200 PE li spenderà altrove.

L'unico caso diverso è se il giocatore ce l'ha di Inattitudine (500PE); in questo caso dovrà fare l'avanzamento pagandolo in effetti 50 PE in meno.

Baricentro Kuluthiano (Tratto): I Kuluth hanno il Segno particolare *Gambe corte* (vedi Segni Particolari), ma perderanno 2 metri invece di uno su entrambi i Movimenti di Carica/Corsa.

Clan nelle Vene (Tratto): Il Clan è una cosa molto importante ed il giocatore che viene da questo mondo dovrà inventare un Clan, con l'aiuto del Master, e associare simboli e tradizioni onorevoli, o anche Tatuaggi legati al Clan; in questo caso, guadagna i Tatuaggi Tribali (vedi Segni Particolari). Se viene insultato il suo Clan, il giocatore guadagna temporaneamente il Talento *Odio* verso colui che ha insultato il Clan.

Master e giocatore, potrebbero mettersi d'accordo per far acquistare al personaggio il talento *Odio* l'insulto continua a perpetrarsi in gioco. Inoltre, se il giocatore vuole e ha scritto un buon BG, guadagna il Talento *Odio* verso un altro Clan di Kuluth.

Duello celebrativo (Tratto): Su Kuluth il duello onorevole è una tradizione che scorre forte nel sangue di ogni Kuluth. Se si sfida ad un Duello un Kuluth (o il contrario), si dovranno affrontare lealmente con armi simili (spada contro spada, va bene anche Spada a catena contro spada a Bassa Tecnologia). Questo vale anche per eretici e cultisti, i Kuluth danno a tutti una possibilità, tranne che agli Psionici non sanzionati e le streghe.

Versatilità di Kuluth (Tratto): Se il giocatore vuole, può spostare un +1 dalla propria AC (dove prenderebbe solo +3) per metterlo sotto la propria Volontà oppure sotto l'Abilità Balistica (che diventerebbe di +2).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CONDINI DRUSU

I *Confini Drusu* sono il al confine con la parte di regione conosciuta come le Stelle dell'Aura; è una regione sconfinata, grande e popolosa, dove l'adorazione di Drusus e il suo Culto stesso, è davvero potente e influente. Tradizioni arcaiche e primitive si fondono con, in alcune zone, con la tecnologia, ma per la maggior parte i Mondi rimangono ancestrali e grezzi e dove l'adorazione di Drusus supera persino quella all'Imperatore.

E' la patria di tre dei più famosi Mondi Cardinale ed il motivo principale dell'andirivieni di migliaia di Pellegrini, una vista comune nei Confini Drusus. Le persone nate in questo Sotto Settore tendono ad essere sognatori, speranzosi di un segno del santo, facili da manipolare ma caparbi.

Tira 1D100 nella tabella dei Confini Drusu per vedere da dove vieni.

TABELLA CONFINI DRUSU			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile dei Confini Drusu	63	Fede Eterna
03	Protetto dall'Ordine Famula (vedi Distesa Golgenna)	64-68	Drusus/Sentinella
04-06	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	69-70	Porto Girovago
07-13	Thical	71-73	Fervious
14-18	Archaos	74-76	Lo
19-22	Maccabeus Quintus	77	Tigre I
23-25	Spectoris	78	Tigre II
26-30	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	79	Tigre III
31-34	Pietà	80	Tigre V
35-37	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	81-82	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
38	Zel Tertius	83-84	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
39	88 Tanstar	85-87	Endrite
40-42	Educazione Drusiana	88	Hadrak
43-45	Monrass	89-91	Laskin
46-48	Askelphion Secundus	92	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)
49-52	Pellucida IX	93-95	Veneris
53-54	Lacusta	96	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)
55-57	Opus Macharius	97-98	47 Kapella
58-59	Cryptus	99	Sacris
60-62	Protasia	100	Purificato mentale (vedi Distesa Golgenna)



NOBILE DEI CONFINI DRUSU (Nobile)

I Nobili dei Confini Drusu sono indissolubilmente legati a tradizioni Ecclesiastiche e sante, tanto da dover "donare" uno dei propri figli all'Ecclesiarchia, per farlo diventare un alto prelato. Conoscere le basi della Dottrina Imperiale e la Gerarchia Ecclesiastica è un obbligo per qualsiasi Nobile Drusiano, come anche sapersi rapportare con gli Ecclesiarchi e i Culti affini, soprattutto il Culto di Drusus.

Caratteristiche Nobili Drusu: +2 Simpatia, +2 Volontà, +2 Intelligenza, -2 Forza, -2 Percezione, -2 Tecnica.

Abilità Nobili Drusu: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Fedeltà sanguigna (Tratto): I nobili dei Confini Drusu hanno fortissime tradizioni legate alla chiesa e ai santi. Inizi il gioco il Talento di *Relazionarsi (Ecclesiarchia)* e un *Relazionarsi* a scelta legato ad un Culto affine (Culto di Drusu, Culto della Pura Carne, Redenzione Rossa, etc), e avrà un ulteriore +5 come bonus di Simpatia per *Relazionarsi* con l'Ecclesiarchia ed il Culto scelto.

Gerarchia Ecclesiastica (Tratto): Riconosci i paramenti e la gerarchia Ecclesiastica anche se non l'hai mai studiata. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Adepta Sororitas, Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della Scheda, se il giocatore desidera, potrà partire acquistare una o entrambe per 50 PE l'una. Se lo fa, avrà un contatto Vescovo o Matriarca in un Mondo dei Confini Drusu.

Malvisti (Tratto): I Nobili Drusiani hanno una sovversione verso gli avversari della chiesa. Ogni interazione sociale verso un membro dell'Adeptus Mechanicus o di un'Organizzazione/Casata che in qualche modo non appoggia la chiesa (o appoggia chiaramente i Mechanicus) prende un Malus di -15 al tiro. Questo vale anche per Comandare, Mondanità, Diplomazia, Ingannare, etc. Inoltre, il giocatore dovrà scegliere un Culto specifico dei Mechanicus e trattarlo come nemico della sua Casata; verso di esso guadagna il Talento *Rivale*.

Se fai parte dei Mechanicus, devi scegliere, se possibile, il BG alternativo di Apostata, oppure ritirare se il giocatore non se la sente di giocare.

Ricchezza (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco. Parti con il Doppio dei troni della ricchezza iniziale, inoltre, hai uno stipendio di tutto rispetto. Lo stipendio del giocatore viene triplicato.

Ricchezza donata (Tratto): Alla creazione della scheda, il giocatore avrà una possibilità, potrà donare tutta la sua ricchezza iniziale all'Ecclesiarchia; se lo fa, potrà ritirare la Caratteristica di Volontà. Potrà anche donare 1/3 fisso dello stipendio, in questo caso potrà ritirare sia la Volontà, sia un'altra Caratteristica a scelta. In ultimo, potrà donare fino ad 2/3 dello stipendio e tutta la sua ricchezza iniziale, usando gli effetti sopraccitati e tirando 2D10 Punti Fato, scegliendo il migliore. In qualsiasi caso, sulle Caratteristiche ritirate, dovrà accettare il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

THICAL (Formicaio)

Thical è il Mondo Capitale dei Confini Drusu, dove risiede il Sinodo delle Lande di Drusu ed il Cardinale Gregory Hestor. Le peculiarità maggiori di Thical è una massiccia presenza dell'Ecclesiarchia, che indottrina ancor di più la popolazione al culto Imperiale, soprattutto su quello Drusiano, e una forte presenza di Mutanti, che vengono usati massicciamente nei grandi Manufactorum del pianeta, e le repressioni dell'Adeptus Arbites, appoggiato spesso dal Culto della Redenzione, sono all'ordine del giorno.

Caratteristiche Thical: +2 Volontà (o Simpatia a scelta), -2 Resistenza.

Abilità Thical: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Thical) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +30, Parlare Lingua (Dialecto di Thical) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Caratteristica Thicaliana (Tratto): I Thicaliani solitamente eccellono in una Caratteristica iniziale. Quando crei la scheda, tira 1D10, associandolo alle Caratteristiche (con 1 è AC e con 10 è Simpatia), dopo aver visto le modifiche della Divinazione e il ritiro iniziale.

Se esce Resistenza, il numero 4, ritirare. La Caratteristica uscita non potrà avere meno di 32 come valore; se è meno, avrai 32.

Nel caso la Caratteristica sia Volontà (o Simpatia se è stata scelta quella inizialmente), il minimo sarà 34.

Se il tiro esce su una Caratteristica che ha già tali valori oppure ha valori superiori, il Tratto non avrà effetto.

Ignoranza Thicaliana (Tratto): Anche se la società Thicaliana conosce cose terrificanti, come i Mutanti, alcune cose sono talmente malviste e radicate dall'interno da cambiare profondamente il personaggio, che prenderà -15 alle Prove di Conoscenze Proibite (Caos, Demonologia e Warp).

Se la Carriera possiede una delle tre abilità come abilità iniziale (come un Arciesorcista ad esempio), potrà scambiarne una con "Psionici".

Legato al Formicaio (Tratto): Venendo dai Formicai di Thical raramente si resiste all'orrore a cielo aperto e dei grandi spazi. Si subisce un Malus di -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale e Rurale) ed in queste zone prendono -5 su Intelligenza.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità Base senza Addestramento.

Posto contaminato (Tratto): Thical ha una forte e massiccia presenza di Mutanti. Tira 1D100, con 96-99 avrai una Mutazione Minore, con 100 avrai una Mutazione Maggiore; entrambe da tirare casualmente. Se ottieni 01-05, hai aiutato dei Mutanti in passato e guadagni il Talento *Relazionarsi (Mutanti)*. Infine, il Personaggio tratterà l'abilità di Conoscenze Proibite (Mutanti) (I) come abilità Base senza addestramento ma tirerà solo con -10 invece di metà Caratteristica; se è un Mutante, potrà comprare l'abilità alla creazione della scheda per 50 PE, e se vuole acquistare un grado di Maestria (+10) per 150 PE.

Sinodo di Drusus (Tratto): Il forte indottrinamento è radicato sui Thicaliani. Consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento e se vuoi, puoi acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Relazionarsi (Ecclesiarchia)* per 100 PE, 50 PE se fai parte dell'Ecclesiarchia o un Colto affine.

Se fai parte dell'Ecclesiarchia o di Culti affini, avrai l'abilità addestrata oppure inizi con un grado di Maestria (+10) se già ce l'hai.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

MACCABEUS QUINTUS (Cardinale)

Un mondo di vaste pianure salate, venti latori di polveri, illuminato da un sole freddo e crudele, con pochissime risorse e dal clima freddo e impietoso. Maccabeus è tuttavia un luogo benedetto, in ragione della fede. Infatti qui un grande uomo cadde e risorse come santo nella gloria dell'Imperatore. Le sacre cronache raccontano di lontani giorni in cui il generale Drusus, al comando delle truppe nel saliente orientale della crociata di Angevin, si era spinto verso le stelle dell'Aura, per cercare di stabilire un dominio permanente alla fine di un decennio amaro e gravido di guerra, ma un improvvisa ripresa delle ostilità fermò l'avanzata, e Drusus radunò le sue forze su questo pianeta desolato. Mentre le forze si raccoglievano, il generale stesso pregò per un segno che lo guidasse, ben sapendo che una scelta sbagliata avrebbe significato la sconfitta. I suoi nemici mandarono un sicario soprannaturale per ucciderlo. Drusus cadde, ma quando l'assassino vibrò il colpo mortale, il potere dell'Imperatore abbatté il nemico, salvando la vita del grande uomo. Dopo 10 giorni, Drusus ritornò dalle ombre e il potere dell'Imperatore era in lui. Negli anni che seguirono Drusus non conobbe sconfitta e uno dopo l'altro, i suoi nemici caddero. Fu quindi sull'arido Maccabeus Quintus che l'Imperatore resuscitò Drusus, la vita dell'uomo era terminata e quella del santo aveva inizio. Oggi Maccabeus è un mondo dove coesistono la luce brillante e spietata e la tenebra più profonda. Offre grandi spazi aperti in cui risuona l'eco, aride e fredde pianure e grandi città-tempio che offrono al vento vessilli di preghiera di ogni colore. Il mondo costituisce anche un significativo contrappeso (e forse un giorno diventerà una minaccia), per la supremazia dell'Ecclesiarchia di Scintilla. La fede è il fulcro della vita di coloro nati e cresciuti nelle città-tempio, perché costoro sanno, che nonostante la durezza delle loro esistenze, sono i figli di un luogo che l'Imperatore guarda con favore. Chiedere ad un Maccabeniano della fede, è come pensare a togliere l'aria ad un uomo, persino per chi ha preso strade illegali, poco di buono, assassini e furfanti. Il questo mondo, la conoscenza di cose che dovrebbero risultare proibite, è meno controllata, e l'inquisizione non ha nessun controllo su Maccabeus Quintus.

Caratteristiche Maccabeus: +6 Volontà, +3 Simpatia, -6 Percezione, -3 Resistenza.

Abilità Maccabeus: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Maccabeus Quintus) (I) +10, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Familiarità Liturgica (Tratto): I Quintiani sono abituati alle preghiere dell'Ecclesiarchia, tanto da capire, in parte, l'alto Gotico. Considerano le abilità di Alfabetismo (I) e Parlare Lingua (Alto Gotico) (I) come abilità base senza addestramento. Alla creazione della scheda il giocatore potrà acquistarne una o entrambe per 150 PE l'una. Se le prende entrambe, aumenta la ricchezza iniziale di 1D10x10 Troni.

Mondo arido (Tratto): Maccabeus è un mondo arido e freddo su cui splende un sole luminoso ma crudele. Le grandi carestie sono tutt'altro che rare, come anche le terribili siccità che lasciano il segno anche sui più forti. Subisci una penalità di -5 a tutte le prove di Percezione che riguardano la vista e quando compri cibo, devi fare una Prova Abituale (+10) di Volontà o comprarne in grandi quantità, a costo di subire un eccessivo peso.

Venite fratelli (Tratto): I Quintiani sono abituati ad ospitare milioni di fedeli. Guadagnano il Talento *Relazionarsi (Pellegrini)*.

Volontà Indomita (Tratto): I Quintiani hanno una volontà eccezionale. Potrai ritirare la Caratteristica Volontà, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Zelota Incorrutibile (Tratto): Un Quintiano può spendere un Punto Fato ogni volta che guadagna uno o più punti Corruzione per ridurre il totale alla metà (minimo uno). Se vuole, potrà bruciare permanentemente un Punto Fato per togliere definitivamente 1D10+BV Punti Corruzione.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fatto.

DRUSUS/SENTINELLA (Cardinale)

Si tratta di un Mondo Desertico che è divenuto uno dei più importanti Mondi Cardinali del Settore Calixis. Desolato, è dominato da valli piene di sabbia pallida e deserti salati, che si sostiene grazie agli sforzi delle navi cartiste una popolazione di pellegrini in grado di mantenere il tempo, una struttura alta cinquemila metri di ooslite e roccamento che si trova nell'emisfero meridionale. Il tempio è l'unica struttura artificiale significativa del pianeta: qui, fra le ventose spire di pietra consunta, brucia l'eterna fiamma di Drusus, tenuta viva da frotte di pellegrini, la maggioranza dei quali è venuto su Sentinella per morire. Al di fuori del tempio, è un mondo spietato, brullo, rovente, dove la mancanza d'acqua è il problema maggiore, ma non l'unico, e l'aspettativa di vita è bassissima.

Caratteristiche Sentinella: +3 Resistenza, +2 Percezione, +2 Volontà, -3 Simpatia, -2 Intelligenza, -2 Forza.

Abilità Sentinella: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Drusus/Sentinella) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Mente possente (Tratto): La Resistenza verso i Poteri Psionici è un tratto distintivo di chi nasce su Sentinella, tanto che c'è una forte concentrazione di Intoccabili su questo Mondo. Chi nasce qui, avrà un bonus di +10 alle Prove di Volontà per resistere ai Poteri Psionici, che diventa di +5 se sei uno Psionico. Inoltre, se sei un Intoccabile, scali di 5 punti i Requisiti per apprendere i Talenti da *Intoccabile* (vedi Intoccabile).

Mondo Pellegrino (Tratto): I Pellegrini sono coloro che mandano avanti quel poco di economia del Mondo, ed è impossibile non averci a che fare. Inizi con il Talento *Relazionarsi* (*Pellegrini*).

Mondo Povero (Tratto): Sentinella è davvero un Mondo Povero, che ha impoverito persino il tuo stipendio. Inizi senza Ricchezza iniziale, ma avrai 2D10 Razioni di cibo giornaliero. Lo stipendio del Personaggio sottrae 1D5x10 Troni in modo permanente.

Resistenza atavica (Tratto): Hai il Talento *Resistente* (*Caldo*), ma contro il Freddo, hai un Malus di -10.

Sacra ignoranza (Tratto): Tenere conoscenze oscure lontano dalla mente di un Drusiano è la cosa giusta da fare.

Il personaggio ha una penalità di -15 alle prove di Conoscenze Proibite (I), qualsiasi conoscenza Proibita sia.

Vedo il Santo (Tratto): Le storie sulle visioni di San Drusus sono all'ordine del giorno non solo su Sentinella, ma in tutto Calixis; da qui il forte pellegrinaggio verso Sentinella. Chi nasce qui, è benedetto dal santo. Quando tira i Punti Fato, tira 2D10 e sceglie il migliore; se la tua Carriera è un Chierico, che ha un tratto con lo stesso effetto, aggiungi +1 al D10 scelto.

Veterano del Deserto (Tratto): Allontanarsi dalla grande montagna e sfidare il Deserto è morte certa, ma non è detto che in passato tu non ci abbia provato, aspettando un segno del Santo. Se il giocatore vuole, potrà acquistare un pacchetto iniziale, alla creazione della scheda, che lo porterà ad avere l'abilità di Sopravvivenza (Desertica) (T/I) +20 per 300 PE; se lo fa, parte con 4D10 Razioni di cibo invece di 2D10 e non potrà avere un valore più basso di 32 sotto la Caratteristica di Volontà (contando la modifica del +2); se ha di meno, partirà con 32.

Ferite Iniziali: Chi nasce su Sentinella inizia con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; con 2-7 con 2, con 8-9 ne avrai 3, e con 10 inizierai con 4 Punti fato.

PORTO GIROVAGO (Orbitante)

Per coloro che si spingono verso le Stelle dell'Aura, precisamente per la Distesa Koronus, Porto Girovago spesso rappresenta l'ultima fermata prima di lasciare il settore e sarebbe l'approdo di benvenuto, se dovessero fare ritorno. E' una stazione enorme che si trova in orbita intorno ad una altrimenti insignificante supergigante rossa posizionata oltre i confini Drusus e fornisce attrezzature basilari per chiunque, dai vascelli dei Mercanti Corsari ai veicoli più piccoli. Per certi versi Porto Girovago è una stazione di frontiera ed è quindi nota agli equipaggi di discutibile reputazione. Essendo una Stazione di confine, qui passa di tutto; pellegrini, fuorilegge, mercanti, avventurieri, missionari, soldati, esploratori e tanti altri e la popolazione varia sempre tra i 4 milioni e i 6 milioni di individui. Proprio per questo ha bisogno di continua manutenzione. La ricchezza è un'altra cosa che viene portata di continuo da questi stranieri, insieme a reliquie trovate nella Distesa Koronus, alle leggende e a conoscenze Proibite. Per maggiori dettagli su Porto Girovago, fate riferimento al Manuale del Bestiario e Storia.

Caratteristiche Porto Girovago: +2 Intelligenza, -2 Forza (o Resistenza a scelta).

Abilità Porto Girovago: Conoscenze Accademiche (Antropologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Porto Girovago) (I) +30, Conoscenze Comuni (Marina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di Porto Girovago sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Addestrato (Tratto): Sei addestrato nell'usare al meglio le Pistole Shotgun. Parti con il Talento di *Addestramento nelle Pistole* (*Shotgun*); inoltre, su questo tipo di armi, abbassi di 1 la qualità Rinculo (Rinculo 4 diventa Rinculo 3, Rinculo 3 diventa Rinculo 2, e così via).

Colpo leggero (Tratto): Alcune tradizioni di chi nasce su Porto Girovago sono talmente radicate, da cambiare per sempre il modo di agire di un Girovago. Al contrario di altre Stazioni Orbitanti, la Marina permette, previa autorizzazione, di portare armi da Mischia (ma non a distanza) durante la permanenza che potrebbero scalfire lo scafo, come armi a Catena o Potenziare. Lo scafo viene adorato allo spasmo ed il colpire "leggero" è un modo di dire dei Girovagli. In termini di gioco, conti avere 1 punto in meno sulla propria BF quando colpisci in mischia, sia a Mani nude, sia con qualsiasi arma da mischia; se il Personaggio ha 32 di Forza, avrà +2 ai Danni in Mischia. Questo Malus non si conta per le armi da Lancio.

Conoscenze Girovaghe (Tratto): Nei lunghi e bui corridoi e nelle sue molte taverne, porto Girovago è un concentrato Cosmopolita e le notizie, anche quelle che dovrebbero rimanere tali, possono essere apprese con facilità da chi nasce in questi luoghi, come anche il saper mantenere in funzione apparati tecnologici. Consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Astromanzia, Leggende) (I), Conoscenze Proibite (Archeotecnologia, Pirati, Xenos-Stryxis) (I) e Mestiere (Tecnomate) (T) come abilità base senza Addestramento.

Se il giocatore vuole, potrà acquistarle alla creazione della scheda; Astromanzia, Leggende e Xenos-Stryxis le pagherà 50 PE l'una, Archeotecnologia 150 PE, Con. Proibite (Pirati) 100 PE e Mestiere (Tecnomate) 50 PE. Quest'ultima aumenterà lo stipendio anche di +10 Troni.

Cosmopolita (Tratto): Il contatto continuo con altri popoli giunti da lontano ti ha portato ad apprendere dialetti e linguaggi diversi e con alcuni di essi ti trovi meglio. Apprendi 2 abilità di Parlare Lingua (un Dialetto a scelta del giocatore) e due Talenti di *Relazionarsi di* (*Nativi di Mondo a scelta*). Se dovesse acquistare il Talento *Poliglotta*, in qualsiasi momento del gioco, lo pagherà 50 PE in meno ed il Malus sarà solo di -15.

Esperto di navi (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.



EDUCAZIONE DRUSIANA (Educazione Monastica)

L'Educazione Drusiana è praticamente l'Educazione Monastica dei Confini Drusu, ancora più estrema di quella descritta nella Distesa Golgenna. Seguono precetti ancora più antichi e dettami che devono essere rispettati, legati esclusivamente a Drusus.

Quest'educazione forgia dei Fanatici, a prescindere da cosa diverrà un giorno il ragazzo educato.

Nota: Personaggi dell'Adeptus Mechanicus o Carriere simili non possono avere quest'Origine, dovranno ritirarla.

Caratteristiche Educazione Drusiana: +12 Volontà, -5 Agilità, -4 Abilità Balistica, -2 Forza, -1 Resistenza.

Abilità Educazione Monastica: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia, Sotto Settore-Confini Drusus) (I), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Carne Sovrannaturale (Tratto): Credi nella forza sovrannaturale della Carne, un'estensione donata dal grande Drusus, e questo ha vari effetti.

Gli Innesti cibernetici ti fanno subire dei veri Shock mentali, aumentando sempre di +2 i Punti Follia guadagnati per ogni innesto subito.

Inizi il gioco con il talento *La Carne è Forte* (2° grado); inoltre, conti un Punto Fato in più in gioco, che non può essere bruciato, ma usato per fare tutto il resto, come un normale Punto Fato (ritirare una Prova, lanciare un Atto di Fede, etc).

L'Aquila ed il Santo (Tratto): Il rispetto reverenziale che hai verso l'Ecclesiarchia è minore solo per il rispetto verso Drusus.

Agire contro gli interessi del Ministorum, contro i suoi dettami e contro chi la rappresenta va contro a tutto ciò che ti hanno insegnato.

Prendi una penalità di -15 su qualsiasi Azione che possa danneggiare l'Ecclesiarchia e i suoi rappresentanti, -20 verso coloro che rappresentano Drusus (Ecclesiasti del Sinodo Drusiano, Culto di Drusus, etc) o oggetti/statue che lo rappresentano.

Devi fare un test Impegnativo (-10) di Volontà normale per cercare di non farti il segno dell'Aquila quando vedi un qualsiasi segno Ecclesiastico o c'è presenza di poteri oscuri o della rovina. In ultimo, quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova Impegnativa (-10) su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Vergogna (Tratto): Se sei in qualche modo uno Psionico, ti vergogni della tua situazione e vuoi mettere al servizio di Drusus i tuoi poteri.

Se il giocatore può, deve acquistare il BG alternativo *La Luce Guida del Dio Imperatore* (anche se per lui si chiamerà La Luce Guida di Drusus).

Inoltre, prenderai un Malus di -10 per focalizzare i tuoi Poteri, di qualunque natura, perché sarai sempre titubante ad usare il Warp.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

SPECTORIS (Sommerso)

Spectoris è coperto nella sua totalità da un oceano d'acqua, e a causa delle forti precipitazioni che lo caratterizzano è continuamente preda di immense tempeste, che creano colossali maelstrom, gorgi giganti e mareggiate alte anche diversi chilometri. I circa 2 milioni di abitanti vive su Chiatte-Fabbrica, escluso per l'insediamento principale, Enkaiden, a ridosso di un costone roccioso. Spectoris è un Mondo pieno di misteri dove la vita acquatica può essere davvero molto pericolosa. E' qui che Halix Redole e gli Organicisti hanno compiuto i loro più grandi miracoli per far diventare Spectoris una risorsa ittica. Per maggiori dettagli su Spectoris, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Spectoris: +2 Forza, -2 Simpatia.

Abilità Spectoris: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Spectoris) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusus) (I), Nuotare (F) +30, Parlare Lingua (Dialecto Tribale Spectoris) (I) +10, Sopravvivenza (Marina) (T/I) +10.

Abituato al Mare (Tratto): Hai il mare nel sangue. Quando Corri o Carichisu una banca/zattera, prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, puoi avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Marina) fino a +20 per 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Marina)* per 350 PE.

Armature asfissianti (Tratto): I Spectoriani sono abituati a viaggiare leggeri, per la paura di poter affogare con indumenti troppo pesanti, soprattutto in testa, che usano per spaziare con lo sguardo, e nelle braccia, che usano per nuotare e mostrare i loro tatuaggi.

In termini di gioco entrambe le Locazioni (testa e braccia) di un eventuale armatura indossata guadagnano la qualità Esposta (1), o peggiorano di uno tale qualità se già l'armatura stessa la possiede. Uno Spectoriano che volesse indossare armature in metallo, carapace o potenziate (o simili) potrebbe andare in panico e dovrà fare una prova di Volontà, o non le indosserà mai in quel determinato giorno.

Fortunati (Tratto): I Spectoriani credono molto nella fortuna, tanto da farne uno stile di vita, e non solo perché giocano ai dadi e scommettono continuamente su qualsiasi cosa. Questo si rispecchia quando vengono usati i Punti fato. Quando usano i Punti fato per ritirare l'abilità, avranno un bonus di +10. Se lo usano per il tiro su iniziativa, conteranno avere 12 invece di 10. Se lo usano per avere un grado ulteriore di successo, questo conterà doppio. Se viene usato per recuperare le ferite, tireranno 1D5+1 invece di 1D5 (oppure +1 in più se collegato a regole o talenti particolari).

Movimento limitato (Tratto): I Spectoriani hanno un fisico tozzo e non sono abituati a compiere grandi distanze correndo sulla Terraferma.

Perdono un metro di movimento in Carica e 2m. in Corsa.

Nuotatori incredibili (Tratto): Uno Spectoriano riesce a nuotare ad una velocità incredibile. Il movimento fatto in un Round è uguale a quello, in metri, che fanno con un Movimento Completo su Terra. Il giocatore, durante le sessioni, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Nuotare)* per 200 PE. Inoltre, potrà acquistare il Talento *Subacqueo* per 100 PE quando lo ritiene più opportuno.

Occhi di Spectoris (Tratto): I Spectoriani vivono in simbiosi con l'oceano, con cui hanno a che fare tutto il giorno, e questo gli ha donato anche una modifica particolare al loro apparato oculare. Possono scegliere propriamente di avere una specie di Distacco della retina, semplicemente concentrandosi, con una Azione Estesa (3 Turni). Una volta fatto questo, è come se portassero una maschera, permettendogli di vedere al meglio sotto l'acqua. Non prendendo il Malus di -20 di Consapevolezza usando la vista sotto l'acqua per non usare maschere o occhiali.

Fuori dall'acqua però avranno un Malus di -20 su Consapevolezza sulla Vista, finché non faranno di nuovo questo strano rito (che sembra alquanto primitivo) del Distacco della retina, sempre come Azione Estesa (3 Turni).

Reattivi (Tratto): Gli Spectoriani temono di finire in un brutto guaio e agiscono in fretta. Aggiungono +1 sul tiro di Iniziativa.

Pasta Corallina: Il miracolo compiuto da Halix Redole (considerato quasi un Santo su Spectoris), scoprendo le proprietà della Pasta Corallina, ha fatto in modo che non ci sia Spectoriano che non sappia usarla nei modi più bizzarri, e non solo per navigare. Il personaggio parte con 2D5 dosi di Pasta Corallina, +1 dose per ogni Bonus di Intelligenza. Il personaggio potrà usare la Pasta Corallina (vedi Equipaggiamento) sui propri vestiti o su una qualunque armatura con la qualità Flessibile, ma che non sia di metallo, tirando su Sopravvivenza (Marina).

Se riesce, la Pasta indurisce i vestiti o l'armatura (imbruttendola comunque), guadagnando +1 di PA, cumulativo con quello eventuale dell'armatura. Se la prova viene fallita di 3 o più gradi, oltre a buttare una dose di Pasta corallina, rovinerà permanentemente 1 PA dell'armatura, che dovrà essere riparata. In caso fosse un vestito, sarà da rovinato e da buttare, così anche se fosse un'armatura con 1 solo PA nel corpo.

Il bonus di PA durerà 1 ora per ogni Punto Bonus di Intelligenza del personaggio, +1 ora per ogni grado di successo della prova.

Mentre vestito o armatura sono ricoperti di pasta, si guadagna anche +10 alle prove di Nuotare ed eventuale fauna marina aggressiva potrebbe accettare il personaggio come amico. Un vestito o armatura coperto di Pasta Corallina somiglia vagamente ad un ostrica o un corallo umano.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

VENERIS (Cardinale)

Veneris è un Mondo Cardinale con una rotta Warp quasi impossibile da trovare e un Dialetto, il Venerisiano, davvero molto difficile da apprendere. E' il Mondo delle Montagne scolpite, dove una grande catena Montuosa è stata quasi completamente scolpita, ogni montagna con il volto di un Santo Imperiale. E' la patria dei Preti-Templari fondati dal grande Augustus Impetus. Qui l'arte dello scalpello e il simbolo del martello accompagnano una società ancora arretrata, piuttosto marziale e chiusa in se stessa. Per maggiori dettagli su Veneris, fate riferimento alla *Carriera Prete-Templare di Veneris dell'Ordine del Volto Igneo*.

Caratteristiche Veneris: +5 Volontà, +1 Tecnica, -3 Percezione, -3 Agilità.

Abilità Veneris: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Veneris) (I) +10, Parlare Lingua (Dialetto Venerisiano) (I), Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Benedetta ignoranza (Tratto): Chi viene da Veneris sa che il modo migliore per vivere è quello provato e assicurato dalle generazioni precedenti. L'orrore, il dolore e la morte sono la giusta ricompensa per la curiosità e chi va oltre, finirà in bocca la demonio.

Il personaggio ha una penalità di -10 alle prove di Conoscenze Proibite (I), qualsiasi conoscenza Proibita sia.

Mente forte (Tratto): Il Warp è nemico dell'umanità (o così ti è stato inculcato). Guadagni un bonus di +5 alle Prove di Volontà per resistere ai poteri Psionici. Non conti questa regola se sei uno Psionico, di qualsiasi tipo, ma in questo caso aggiungi +1 sulla tua Volontà.

Potere dell'Odio (Tratto): Il tempo passato ad osservare i grandi volti Ignei delle montagne di ha ispirato fervore.

Tira 1D10; da 1-5 guadagni il Talento *Odio (Eretici)*, da 6-9 guadagni il Talento *Fedele alla follia* e con 10 guadagni il Talento *Fede Incrollabile*.

Se il giocatore fa parte dell'Ecclesiarchia, potrà ritirare il D10, ma dovrà accettare il nuovo risultato.

Scalpellini (Tratto): Su Veneris tutti hanno contribuito a costruire le Montagne-Tempio. Consideri l'abilità di Mestiere (Artista-Scalpellino) (T) come abilità base senza Addestramento. In qualsiasi momento, possono acquistarla per 50 PE e possono acquistarne un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE, acquistare il +20 per 200 PE e infine il +30 per 300 PE. Aumenta normalmente lo stipendio (vedi sezione Stipendi).

Società marziale di Veneris (Tratto): Veneris è una società marziale e tutti usano almeno un'arma da Mischia, quasi sempre contundente. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e potrai ritirare la Caratteristica di Abilità di Combattimento, ma dovrai accettare il 2° risultato. Inoltre, inizierai con un Martello o Mazza come arma, a scelta per giocatore.

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

HADDRAK (Assassino)

Considerato in modo atipico sia un Mondo Assassino che un Mondo Forgia, qui la vita è praticamente impossibile, se non fosse per la misteriosa Setta di Sollex. Ubicato sul margine della nebulosa Adrantis, Haddrak è un pianeta dove grandi mari solforosi hanno infine avvelenato la terra e le tempeste acide agitate da venti degni di un uragano possono strapparti via la carne dalle ossa in un istante. Eppure la vita su Haddrak resiste.

La misteriosa Setta di Sollex dell'Adeptus Mechanicus ha stabilito una base laggiù, attirata dai depositi cristallini di natura molto peculiare che si trovano sul pianeta, la loro fortezza di basalto che si erge verso il cielo in fiamme come una mano artigliata. La fortezza è molto grande e con il passare di generazioni, molti nuclei famigliari sono nati e cresciuti nella Fortezza o in altri avamposti della Setta sparsi sul pianeta.

Chi nasce qui, in qualche modo è strettamente legato alla Setta di Sollex, ma se questa è una cosa positiva o meno, solo Drusus lo sa.

Caratteristiche Haddrak: +5 Resistenza, -3 Simpatia, -2 Agilità.

Abilità Haddrak: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Haddrak) (I) +10, Sopravvivenza (Haddrak) (T/I).

Alienato (Tratto): Dubbio e la sfiducia verso il prossimo è un sentimento comune su Haddrak, accompagnato da un certo grado di alienazione verso tutti gli altri. Prendi un malus di -10 a tutte le Prove di Affascinare e Mondanità.

Duri (Tratto): Chi nasce da questo mondo è un vero duro e ha un fisico abituato ai peggiori agenti atmosferici.

Inizi il gioco con il Talento *Resistente (Veleni)* e hai il 20% di possedere il Talento *Logoro*.

Se non dovesse uscire, il giocatore potrà comunque acquistarlo per 200 PE alla creazione della scheda.

Intelletto assassino (Tratto): Haddrak crea persone non proprio veloci, ma i suoi abitanti hanno appreso come reagire anticipando le mosse dell'avversario. Quando tiri su iniziativa, aggiungi il Bonus di Intelligenza invece che quello di Agilità. Non puoi mai usare il BA per questo.

Luogo avanzato (Tratto): Chi nasce su Haddrak è ben abituato a vedere all'opera le meraviglie della Setta di Sollex, oltre che viene addestrato all'uso delle armi Laser. Questo Tratto ha più effetti; innanzitutto le abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I) e Tecnologia (I/T), sono considerate abilità Base senza addestramento e si potranno acquistare, alla creazione della scheda, a 50 PE per Conoscenze Comuni (Tecnologia) e per 250 PE (o 150 se sei un Mechanicus o simile) per Tecnologia; infine, alla creazione della scheda, possono acquistare il Talento *Addestramento nelle Pistole (Laser)* per 100 PE, oppure *Addestramento nelle armi Base (Laser)* per 200, o *Pesanti (Laser)* per 300.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati su Haddrak, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Haddrak, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Sollex (Tratto): La vita su Haddrak è possibile solo grazie alla setta di Sollex. Inizi il gioco con il Talento *Relazionarsi (Setta di Sollex)*.

Se durante il gioco porti 45 di Simpatia, o 40 nel caso di Carriere dei Mechanicus (escluse quelle Radicali), si potrà acquistare il Talento *Buona Reputazione (Setta di Sollex)* per 100 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato e con 6-10 con 2 Punti fato.

FERVIOUS (Feudale)

Si tratta di un mondo isolato a cui si accede solo tramite rotte turbolente attraverso il Warp. Fervious ha lungamente sofferto per la sua emarginazione. Una volta era la dimora di una civiltà sviluppata, ora la gente vive in grandi tendopoli costruite nelle rovine delle città di un tempo, dove decadenza, barbarie, profeti di sventura, culti della morte, miseria e brutalità sono ovunque, arretrato oramai a Mondo Feudale.

Per maggiori dettagli su Fervious, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Fervious: +6 Abilità di Combattimento, -3 Intelligenza, -3 Resistenza.

Abilità Fervious: Conoscenza Comuni (Mondo-Fervious) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto-Fervious) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I) e una a scelta tra Parare (AC) o Schivare (A).

Cultura rovinata (Tratto): Chi nasce a Fervious dà poca importanza alla cultura o spesso, anche all'apprendimento.

Inizi il gioco con 350 PE invece che 450 e potrai spenderli, inizialmente, solo su Talenti e Caratteristiche, non sulle Abilità.

Resistenza regressiva (Tratto): Gli abitanti di Fervious migliorano difficilmente la loro Resistenza, essendo apatici e scansafatiche.

Avanzare la Caratteristica di Resistenza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Riti di passaggio (Tratto): La vita è dura in questi mondi e il sangue spesso viene sparso troppo spesso; grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione e agli insegnamenti tribali, i Feudali sono abili nel curare le ferite e guadagnano il Talento *Cura da campo*.

Segni della violenza (Tratto): Sei stato segnato fortemente e tiri 4 Segni Particolari in più; i primi due segni particolari tirati, se donano benefici, dovranno essere ritirati (devono essere neutri o donare effetti negativi); vale solo per i primi 2 tiri fatti.

Volto di morte (Tratto): Fervious è una società molto violenta e si basa sull'omicidio. Chiunque sa usare un'arma da mischia ed è portato a farlo meglio di molti altri, anche se negli occhi c'è una chiara vena di follia. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e tutti i Talenti su Addestramento di armi da Mischia (Psioniche, Catena, Potenziate, Shock) che il PG potrà acquistare, li pagherà 100 PE in meno l'uno, 50 PE in meno per Addestramenti su Armi esotiche da Mischia. Infine, parti con 1D5+2 Punti Follia e 1D5+1 Punti Corruzione.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

PELLUCIDA IX (Miniera)

Pellucida è l'unico Mondo Miniera dei Confini Drusu. La cosa contraddittoria, è che Pellucida è in mano all'Adeptus Mechanicus, proprio nel Sotto Settore che forse più rappresenta l'Ecclesiarchia nel Settore Calixis.

I Mechanicus, anche se presenti, lasciano che l'estrazione e l'organizzazione avvengano dietro direttive di funzionari che portano il nome di Agenti della Ruggine, poiché sembrano più interessati agli antichi Tunnel di origine misteriosa che si trovano in profondità, più che al Ferro e ad altri minerali ferrosi del pianeta. Pellucida non ha città, ma solo sporchi insediamenti di capanne e tende, dove le malattie sono comuni come la morte per un crollo di un tunnel.

I Pellucidi sono gente caparbia, con uno strano coraggio che sfiora la stupidità e una voglia matta di scoprire minerali e vene, tanto a essere disposti anche ad uccidere per quello, nonostante l'avidità non sia un loro segno distintivo.

Molti di essi hanno impianti donati dai Mechanicus e che, stranamente, agognano.

Caratteristiche Pellucida IX: +5 Resistenza, +1 Percezione, -3 Agilità, -3 Intelligenza.

Abilità Pellucida IX: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Pellucida IX) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu, Tecnologia) (I), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Metallizzati (Tratto): I Pellucidi, anche se non provengono da una civiltà avanzata, sono abituati ad usare attrezzi per scavare e considerano l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento e hanno con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Perforatore)*.

Hai il 25% di iniziare con Perforatore d'Avambraccio (vedi armi esotiche da Mischia) innestato al posto di un braccio (a scelta del giocatore), ma se il tiro è 10% o meno, allora sarà un Perforatore; se il tiro è un fallimento, il giocatore potrà comunque prendere questo innesto/arma (Perforatore d'Avambraccio) al costo di 200 PE iniziali, o 250 PE iniziali per il Perforatore, e partirà con l'arma innestata stessa nel Braccio (sinistro o destro, a scelta del giocatore). In qualsiasi caso, parte con 1D5 Punti Follia.

Inoltre, migliorano di 2 punti la qualità Lenta di ogni arma Cibernetica innestata invece di 1 (Lenta 2 o minore verrebbe persa).

Movimento molto limitato (Tratto): Il Movimento nelle oscure miniere di Pellucida è davvero limitato se non si vuole finire male.

I Pellucidi perdono 2 metri di movimento in Carica e 4m. in Corsa.

Passività Pellucidiana (Tratto): I Pellucidi sono piuttosto passivi quando fanno le cose. Il personaggio ha un Malus di -1 su Iniziativa.

Se il giocatore vuole, potrà peggiorare questo tratto, prendendo -2 su Iniziativa e perdendo -5 su Agilità invece di -3, ma guadagnerà 1 Ferita.

Percettività preparata (Tratto): Accorgersi di un crollo o di una perdita di Gas in tempo, ti salva la vita. Parti già con un avanzamento Gratuito Semplice sotto la Caratteristica di Percezione, non importa quanto la pagheresti.

Portati al metallo (Tratto): I Pellucidi sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dei Mechanicus, quindi un Tecnoprete nato su Pellucida dimezza i punti follia e poi sottrae -1). Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Sottosuolo come casa (Tratto): I Pellucidi sono abituati all'oscurità del sottosuolo e dimezzano i Malus dati dall'oscurità per le Prove di percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassero dei Filtratori anti oscurità. Se indossano i Filtratori, il massimo Malus che possono prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10. Tutte le Prove di Orientarsi nel sottosuolo, di qualunque genere esso sia, non prendono Malus. Infine, in gioco, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +20 per 200 PE, a +30 per 250 PE, ed infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fatto; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.



ASKELPHION SECUNDUS (Piacere)

L'unico mondo del Piacere dei Confini Drusu è Askelphion Secundus, un piccolo pianeta paradisiaco con una crosta ignea ricoperta da una fitta vegetazione e licheni profumati, dove cascate, ruscelli e boschi fatati sono abitati da indigeni con il volto che sembra scolpito per la loro bellezza, da una pelle d'alabastro e da un fascino naturale fuori dal comune, tanto che mettono soggezione. Gli Askeliani, come sono conosciuti, sono rimasti legati a tradizioni arcaiche e primitive, che si basano su cerimonie sensuali e battesimi sessuali molto lunghe e spesso complesse, e a parte alcune costruzioni fatte in vetro, create da stranieri trasferiti in questo paradiso, abitano ancora in case di legno. Molti dei loro clienti sono proprio legati alla chiesa, alti prelati che con la scusa di portare la fede su Askelphion, si danno alla depravazione di questi riti arcani.

Caratteristiche Askelphion: +8 Simpatia, -2 Abilità di Combattimento, -2 Abilità Balistica, -2 Forza, -2 Resistenza.

Abilità Askelphion: Affascinare (S), Conoscenze Comuni (Mondo-Askelphion Secundus) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusus) (I), Esibirsi (a scelta) (S) +10, Mestiere (Amatore) (S) +10, Parlare Lingua (Dialecto Askeliano) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Altezza Askeliana (Tratto): Gli Askeliani tirano 3D5 dadi in più per l'altezza e non possono essere alti meno di 1.80, sia uomini che donne.

Debolezza intrinseca (Tratto): Alti e longilinei, gli Askeliani soffrono di una debolezza fisica; il Personaggio non potrà partire con più di 30 su Forza e Resistenza dopo aver visto le modifiche delle Caratteristiche (-2 su entrambe) ed l'avanzamento semplice di queste due Caratteristiche (+5), costa 100 PE in più.

Dottrina dell'Imperatore (Tratto): L'andirivieni di Ecclesiastici è una tradizione su Askelphion e il giocatore tratta le abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda potrà acquistarne una, o entrambe, per 50 PE. Inoltre, parte con il Talento *Relazionarsi (Ecclesiarchia)* e potrà acquistare, quando vuole, il Talento *Buona reputazione (Ecclesiarchia)* per 200 PE, ma richiede 50 di Simpatia.

Tecnologia Avversa (Tratto): La Tecnologia non è un segno distintivo per gli Askeliani. Se acquistano l'abilità di Tecnologia o il primo grado di Maestria perché ce l'hanno di partenza, la pagheranno 100 PE in più.

Segni unici (Tratto): Gli Askeliani tirano 1 Segno particolare in più. Ritirare tutti i Segni troppo avanzati (come Innesto minore), i segni che aumentano il peso o tolgono l'altezza. Inoltre, il giocatore potrà ritirare un segno particolare, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Soggezione Askeliana (Tratto): Si dice che se un Askeliano ti guarda negli occhi, rischi di cadere in suo possesso e possa leggerti l'anima.

Il personaggio ha un bonus di +5 sulle abilità di Affascinare (S) e Ingannare (S) e potranno acquistare, alla creazione della scheda, l'abilità *Intuizione* per 50 PE. Inoltre, l'acquisto d'Elite *Discordante*, costa 200 PE invece di 300.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 2 punti fato e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

LO (Formicaio)

Lo è un piccolo Mondo Formicaio di secondaria importanza circondato da una fitta rete di Asteroidi e 3 Lune morte.

Ultimamente, i Principi della Kasballica né hanno fatto un base operativa, con una flotta potente e ben nascosta tra le lune e gli asteroidi, e usando i Pirati, che qui hanno una forte presenza, per i loro misteriosi scopi. Malavita e criminalità sono un segno distintivo di Lo, tanto che gli Adeptus Arbites stanno perdendo la loro guerra. Gli abitanti di Lo sono agili e ottusi.

Caratteristiche Lo: +3 Agilità, +1 Simpatia, -3 Intelligenza, -1 Tecnica.

Abilità Lo: Conoscenze Comuni (Mondo-Lo) (I) +20, Cifrari (Malavita) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Lo) (I) +10, Schivare (A), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Adatto alla città (Tratto): Finché sei in ambienti cittadini/urbani, guadagni +1 alle Prove di Iniziativa.

Casa della Feccia (Tratto): La criminalità su Lo è molto alta; se utilizzi la regola *Salario della Feccia*, puoi ritirare il D10 per vedere l'origine dei soldi guadagnati, tenendo il 2° risultato. Nel caso possiedi già una regola simile, potrai ritirarlo fino ad una 3° volta.

Inoltre, il Personaggio inizia il gioco con il Talento di *Relazionarsi (Culto della Kasballica o Pirati a scelta)*.

Criminalità (Tratto): Sei abituato a riconoscere i segni della Criminalità, della Pirateria e della Kasballica. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Malavita) (I) e Conoscenze Proibite (Culti-Kasballica, Pirati) (I) come abilità Base senza Addestramento. Potrai acquistarle in qualsiasi momento, pagando 50 PE per Conoscenze Comuni (Malavita) o 100 PE ognuna per le due Conoscenze Proibite.

Inadatto alla vegetazione (Tratto): Gli abitanti di Lo non hanno mai visto una vera vegetazione, di cui sono fortemente spaventati.

In luoghi dove ci sia vegetazione (piante, alberi o zone piene di vegetazione), il Personaggio prende un Malus di -5 su Intelligenza e su Volontà.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

ARCHAOS (Formicaio)

Conosciuto come il Pianeta dei Filosofi, a ragione, visto che qui le discussioni filosofiche sono una costante che regola ogni elemento della vita degli Archaosiani. La superficie del mondo è ricoperta di sorgenti vulcaniche e fiumi di lava in continuo movimento, rendendo il pianeta inabitabile, per questo è un Mondo Caldo e secco. Qui si fa uso di veicoli e velivoli di ogni genere, dato la pericolosità della superficie.

Si sfrutta la pesante attività vulcanica per produrre energia. Per maggiori dettagli su Archaos, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Archaos: +6 Intelligenza, -2 Abilità Balistica, -2 Abilità di Combattimento, -2 Percezione.

Abilità Archaos: Conoscenze Accademiche (Filosofia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Archaos) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Archaos) (I) +30, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) e un'abilità a scelta tra Alfabetismo (I), Guidare (Ruotati) (I) e Logica (I).

Abituato alle folle di Archaos (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Altamente legato al Formicaio (Tratto): Venendo dai Formicai di Archaos raramente si resiste all'orrore a cielo aperto e dei grandi spazi.

Si subisce un Malus di -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale e Rurale) ed in queste zone gli abitanti di Archaos hanno -5 su Intelligenza e -1 su Iniziativa.

Filosofia intrinseca (Tratto): La Filosofia su Archaos regola ogni cosa e questo ha vari effetti; potrai acquistare, in qualsiasi momento, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Conoscenze Accademiche (Filosofia) (I) per 150 PE e ti aumenterà lo stipendio di +15 Troni (+20 in totale grazie all'abilità iniziale). Se porti l'abilità a +10, la Caratteristica di Int a 40 e acquisti Investigare, durante il gioco, potrai acquistare, il Talento *Filosofinvestigazione* per 300 PE.

Mezzi necessari (Tratto): Mezzi e Velivoli sono una costante su Archaos. A scelta, consideri una delle seguenti abilità come abilità base senza Addestramento; Guidare (Ruotati-Moto) (A), Guidare (Fluttuanti) (A) o Pilotare (Velivoli Civili) (A); potrai acquistare, alla creazione della scheda, una delle tre; quelle di Guidare costeranno 50 PE, mentre Pilotare potrai acquistarlo per 150 PE.

Mondo Vulcanico (Tratto): Le temperature su Archaos sono piuttosto alte. Inizi con il Talento *Resistente (Caldo)*.

Tecnologici (Tratto): Sei abituato alla Tecnologia, essenziale per contribuire alla vita dei Formicai su Archaos. Consideri le Abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I) e Tecnologia come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistare Conoscenze Comuni (Tecnologia) per 50 PE; se lo fai potrai acquistare anche Tecnologia per 250 PE, o 150 per i Mechanicus, ma sempre alla creazione del PG.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

FEDE ETERNA (Vuoto)

Nave principalmente destinata al trasporto di pellegrini verso (a volte anche da) Sentinella, è famosa per una storia palesemente falsa che la riguarda. Si dice che durante un viaggio il suo campo Gellar abbia avuto un malfunzionamento, ma il canto virtuoso dei suoi passeggeri mantenne la nave protetta e le consentì di uscire dall'Immaterium. I suoi viaggi sono lunghi e lenti, tanto che generazioni di Pellegrini nascono sulla nave, per poi rimanerci per gran parte della loro vita, crescendo con questa mera leggenda.

L'importanza di essa, ha fatto in modo che la nave abbia una forte tradizione di Cantori, pulpiti sonori e addirittura una scuola di canti sacri.

Caratteristiche Fede Eterna: +4 Volontà, +2 Simpatia, -3 Forza, -3 Agilità.

Abilità Fede Eterna: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Fede Eterna, Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +30, Esibirsi (Cantante) (S), Parlare Lingua (Dialecto Navale) (I) +10, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, questi pellegrini sanno come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Cantori di Fede (Tratto): Le tradizioni di questi Pellegrini sul Canto sono altamente radicate ed il giocatore potrebbe avere una voce incredibilmente bella e cristallina, o essere un baritono da orchestra ecclesiastica. Potrai acquistare, sull'abilità di Esibirsi (Cantante) (S) direttamente tutti i gradi di Maestria (+30) ed il Talento *Talentuoso (Esibirsi Cantante)* per i 450 PE iniziali; in questo caso non avrà +40, bensì +45 sull'abilità, aumenterà lo Stipendio di +50 Troni e avrà 1D10x10 Troni iniziali; probabilmente sarà anche piuttosto conosciuto.

Se non vuole spendere i 450 PE, potrà acquistare l'abilità di Esibirsi (Musicista) per 50 PE, ma solo alla creazione della scheda.

Forza della Fede (Tratto): Anche se la storia è palesemente falsa, chi nasce su Fede Eterna è convinto della sua veridicità e basa parte della sua vita su questa credenza. Il Warp è nemico dell'umanità e la fede la sua salvezza; il Personaggio guadagna +15 su Volontà per contrastare i Poteri Psionici, inoltre, se tenterà di Schivare un Potere Psionico a distanza, come un Dardo, avrà un Bonus di +10 su Schivare. Psionici nati sulla Fede Eterna, se possono, devono prendere il BG alternativo *La Luce Guida del Dio Imperatore* oppure essere un Cavaliere di San Castore.

Fratelli contro il Warp (Tratto): Chi viaggia sulla Fede Eterna, tende a vedere gli altri come alleati contro il Vuoto.

Scegli un Talento di Relazionarsi legato a (Ecclesiarchia, Mercanti Corsari, Nati nel Vuoto o Marina Imperiale).

Pellegrini infranti (Tratto): Hai appreso a sopravvivere con il minimo indispensabile, a costo della ricchezza. Il Personaggio inizia senza soldi ma soprattutto senza alcun equipaggiamento, tranne un piccolo libro di preghiere, un Saio consunto, un simbolo sacro, Sandali del Vuoto (probabilmente di plastica), una Borraccia di acqua riciclata, un Coltello Monox1 e 3D10 Preghiere Quotidiane.

Preghiera riflessiva (Tratto): Ogni azione giornaliera, anche la più semplice, è accompagnata da un breve canto riflessivo, ed il tutto si rispecchia in una lentezza nell'agire. Hai un Malus di -1 su Iniziativa e perdi 1 metro dal movimento di Corsa, ma se il Personaggio guadagna Punti Corruzione dallo Shock dal Warp (vedi Corruzione), li dimezzerà per eccesso.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 2 punti fato e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

LASKIN (Formicaio)

Laskin è considerato un Mondo Formicaio, ma in realtà, c'è solo un Formicaio su Laskin, che porta il nome dello del pianeta e da tutti viene chiamato Alveare Laskin. Il Mondo è arido e roccioso, pieno di grotte e caverne naturali e ospita molte comunità, oltre gli 800 milioni di abitanti del Formicaio, che vivono ovunque possono. I Mechanicus sono convinti che all'interno delle enormi grotte sotterranee di Laskin, sia nascosto un SPM e crea avamposti e squadre di ricerca per trovarlo oramai da decenni, mentre l'Ecclesiarchia ha una fortissima presenza sul Pianeta, creando avamposti per portare la fede imperiale. Questo stato di cose ha creato scontri e incomprensioni che potrebbero portare ad una guerra civile e che, al momento, soltanto la presenza dell'Adeptus Arbitres è riuscito a contenere.

Caratteristiche Laskin: +3 Percezione, -3 Forza.

Abilità Laskin: Conoscenze Comuni (Mondo-Laskin) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Cercatori di Laskin (Tratto): Il mistero delle enormi grotte e un inusuale curiosità e intraprendenza formano un vero Laskiano.

Alla creazione della scheda, puoi acquistare le abilità di Cercare (P) per 50 PE e Mestiere (Cercatore) (T) per 100 PE.

Inoltre, la Caratteristica di Percezione potrà essere ritirata, ma si dovrà accettare il 2° risultato.

Da che parte stare (Tratto): La presenza dei Mechanicus e dell'Ecclesiarchia, ha diviso i cittadini di Laskin.

Il giocatore potrà patteggiare per una o l'altra, oppure rimanere neutrale. Se decide per una delle due fazioni, guadagnerà il Talento *Relazionarsi* con essa; se resta Neutrale, guadagna il Talento *Relazionarsi (Nativi dei Mondi Formicaio)*.

Forza regressiva (Tratto): I Laskiani non sono molto forti e migliorano difficilmente la loro Forza.

Avanzare la Caratteristica di Forza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Reazione Laskiana (Tratto): I Laskiani tendono ad essere reattivi, ma solo in alcune circostanze. Potranno ritirare tanti tiri su Iniziativa, durante una sessione, quanto è il Bonus di Percezione (BP), ma dovranno accettare il 2° risultato.

Inoltre, se il Personaggio arriva ad avere Consapevolezza +20, potrà acquistare il Talento *Senso Combattivo* per 250 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MONRASS (Ferale)

Monrass è un mondo stagnante con una ricca vegetazione e panorami variegati, che anno dalle penisole innevate agli aridi deserti incontaminati da industrie e sfruttamento. Monrass è popolato da antichi e fiorenti imperi, antecedenti alla Crociata di Angevin e che solo in anni recenti hanno padroneggiato il combattimento sui carri e la lavorazione del ferro. Il "governatore" del pianeta è un satrapo dell'Administratum, assiso nella stazione orbitale da cui riscuote i tributi, che interferisce con la vita del pianeta solo occasionalmente per reclutare truppe o raccogliere provviste alimentari per l'Imperium. Gli unici altri individui extramondo conosciuti dalla popolazione sono i pochi missionari decisi a portare la luce dell'Imperatore agli indigeni ancora ignari.

Caratteristiche Monrass: +3 Forza, +3 Agilità, -2 Volontà, -2 Simpatia, -2 Tecnica.

Abilità Monrass: Atletica (F/T), Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Monrass) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Monrass) (I) +10, Sopravvivenza (una a scelta tra Desertica, Glaciale, Marina e Rurale) (T/I) +10.

Carri da battaglia e bighe (Tratto): I Carri da battaglia, simili a bighe con falci e lance, sono comuni su Monrass e vengono usati anche per gli spostamenti. Consideri l'abilità di Guidare (Carri e Bighe) (A) come abilità base senza Addestramento. Potrà acquistare l'abilità in qualsiasi momento per 50 PE, prendere un grado di Maestria (+10) per 100 PE, +20 per altri 150 PE e +30 per 200 PE; l'abilità è legata solo a Bighe e Carri trainati da animali. Infine, se il giocatore vuole, potrà acquistare il Talento *Fuoco da Montato* per 200 PE alla creazione della scheda.

Cura Monrassiana (Tratto): Su Monrass lesioni e ferite sono all'ordine del giorno, soprattutto per gli immancabili tornei su bighe, dove ci si può fare molto male. Il Personaggio inizia con il Talento *Cura da Campo*, ma avrà un bonus di +10 quando lo utilizza.

Ritiro obbligato (Tratto): Se il giocatore vuole usufruire del ritiro di una Caratteristica alla creazione della scheda, sarà obbligato a farlo su quella con cui ha tirato il risultato più basso con i 2D10 invece di sceglierla; però, non potranno partire con meno di 33 sulle Caratteristiche di Forza e Agilità (bonus Caratteristiche Monrass già incluso); se tirano meno, avranno 33.

Segni di Monrass (Tratto): Il Personaggio tira un segno particolare in più e potrà ritirarne uno, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Selvaggi aperti (Tratto): I Monrassiani tendono ad essere selvaggi, ma hanno meno paura di altri primitivi della Tecnologia e di quello che non capiscono. Subiscono una penalità di -5 alle prove di Tecnologia e -5 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Se il giocatore vuole (a descrizione del Master), potrà annullare uno dei due Malus, a scelta, spendendo 250 PE iniziali.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

TYGRE I (Sistema Tigre) (Frontiera)

Tigre I è un Mondo di Frontiera dove si svolge, nella sua orbita, una grande battaglia tra la Flotta della Setta di Sollex e le navi da guerra dell'Arco Tecno-Eretico Sar Resque durante la piega dei peccatori. Come tutto il Sistema Tigre, situato a ridosso di una frontiera oscura e tenebrosa, Tigre I è un pianeta primitivo, dove solo la presenza di un'unica stazione di comunicazione cerca di portare la civiltà. In questo luogo ci sono uno o due rappresentanti per ogni Adepta e porta in tutto circa 800 abitanti, dove una finta parvenza di civiltà cerca di coprire i molti problemi di isolamento ma, che negli anni, ha regredito di molto gli abitanti e i nuovi nati, creando non pochi incidenti.

Caratteristiche Tigre I: +2 Percezione, +1 Abilità Balistica, -3 Volontà.

Abilità Tigre I: Comunicazioni (T), Conoscenze Comuni (Mondo-Tigre I) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Civiltà perduta (Tratto): Gli abitanti di Tigre I si vantano di essere gli unici civili in tutto il Sistema, ma la loro civiltà sta cadendo a pezzi.

Cercando di usare una forma di baratto mischiata a quella economica imperiale, non fanno bene né una e nell'altra. Quando cercano oggetti, di qualsiasi tipo, abbassano sempre di 1 grado la Disponibilità e quando usano Contrattare, il successo base di sconto è solo del 5%.

Inoltre, l'isolamento ha intaccato la tua mente ed inizi con 1D5 Punti Follia.

Occhi della Tigre (Tratto): Gli abitanti di Tigre I sono sempre all'erta ed iniziano con il Talento *Sensi Acuti (Vista)*.

Inoltre, il PG potrà ritirare la Caratteristica di Percezione una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Spara e sopravvivi (Tratto): Le difficoltà su Tigre I sono molteplici; creature carnivore, malattie e persino creature Xenos e imparare a difenderci è fondamentale. Tira 1D10, da 1-7 inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle Pistole (PS)*, da 8-10 inizi con il Talento *Addestramento nelle armi Base (PS)*; se il giocatore ha una carriera che inizia con uno dei talenti, non tirare, prenderà l'altro.

Specialisti di frontiera (Tratto): Gli abitanti di Tigre I sono divenuti degli specialisti nel sopravvivere nella Frontiera, isolati dagli altri.

Alla creazione della scheda il PG tira 1D10 e vede che caratteristica esce: 1-3: Abilità Balistica; 4-6: Agilità; 7-9: Percezione; 10: sceglie il giocatore. La Caratteristica uscita, se avanzata, in qualsiasi momento, verrà pagata 100 PE in meno (minimo 50) a Livello Semplice, e 150 in meno a Livello Intermedio. Inoltre, in qualsiasi momento, potranno acquistare un grado di Maestria (+10) di Consapevolezza per 150 PE.

Versatilità proibita (Tratto): Queste persone sono davvero poco versatili.

Quando usano la regola per il ritiro di una Caratteristica, non possono farlo sulle Caratteristiche di Intelligenza e Volontà.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

TYGRE II (Sistema Tigre) (Frontiera)

Tigre II è un Mondo con un unico continente, pieno di fitte foreste semoventi. Questi Alberi, conosciuti come Runis, si muovono lentamente ed inesorabilmente, facendo sparire interi sentieri e facendo perdere la bussola e l'orientamento, tranne per i Tiraniani, i gracili abitanti di frontiera di questo luogo, che sembrano avere un talento innato per non perdersi. Il legno dei Runis è incredibilmente pregiato ma il Mondo è ancora tutto da esplorare ed è troppo isolato perché possa essere pensato di esportarlo, tranne in rari casi.

Caratteristiche Tigre II: +6 Percezione, -6 Forza.

Abilità Tigre II: Conoscenze Comuni (Mondo-Tigre II) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Consapevolezza (P), Mestiere (Falegname) (T), Seguire tracce (I), Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +20.

Archi Tiraniani (Tratto): Anche se in qualche raro caso, qualche Tiraniano possiede armi moderne, gli Archi sono l'arma preferita da essi.

Quando usano un qualsiasi tipo di Arco, contano avere 1 di Penetrazione in più. Alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare il Talento *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)* per 100 PE.

Boschivi (Tratto): Quando i Tiraniani si trovano in un Bosco o Foreste (non in una Giungla), ottengono un bonus di +5 alle abilità di Muoversi silenziosamente e +10 a Nascondersi. Il giocatore potrà comprare queste abilità, alla creazione della scheda, per 100 PE l'una.

Forze nascoste (Tratto): I Tiraniani sono gracili, eppure riescono a portare più peso di quanto possa sembrare. Aumenta il peso trasportabile del Personaggio di 1D10+BF Kg. Inoltre, il Personaggio tira un Segno Particolare in più sulla tabella dei Segni Particolari.

Leggeri per la fuga (Tratto): I Tiraniani non sopportano ingombri pesanti e se indossano armature di Metallo, in Carapace, Potenziate o simili, perdono -2 metri a movimento di Carica, -4 a quello di Corsa e -1 su Iniziativa, malus cumulati a eventuali qualità negative delle armature.

Legno sanguigno (Tratto): I Tiraniani lavorano il Runis per fare qualsiasi cosa. Possono acquistare, in qualsiasi momento, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Falegname) (T) per 150 PE, un ulteriore grado di Maestria (+20) per 200 PE e +30 per 300 PE.

Siccome i Tiraniani sono quasi leggendari nel Settore come Falegnami, lo stipendio per questi gradi di Maestria aumenta di 20/30/40 Troni.

Orientamento atavico (Tratto): Grazie alle foreste di Runis, un Tiraniano non perde mai il senso dell'orientamento, soprattutto in boschi e foreste. Ottiene un bonus di +20 su Intelligenza quando tira per Orientarsi (Sopravvivenza Rurale) all'interno di Boschi e Foreste, e +10 per orientarsi in qualunque altro luogo; in quest'ultimo caso riguarda anche l'abilità di Navigare (Superficie e Sottosuolo).

Inoltre, per Orientarsi, a loro servono solo 30 secondi, -10 secondi per ogni grado di successo (minimo 10 secondi).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

TYGRE III (Sistema Tigre) (Feriale)

Il terzo mondo del Sistema Tigre è un Mondo Ferale arretratissimo e del tutto isolato, coperto da una fitta giungla. Gli abitanti sono del ceppo Ahthis, si tratta di omoni enormi e primitivi, cacciatori di teste che, a parte rari casi, nessuno riesce a civilizzare ed il loro fisico somiglia più a quello di un Orko, per grandezza e struttura, che a quello di un uomo. Brutti, con facce schiacciate e minacciose, con nasi dalle froge enormi, amano sfoggiare i loro trofei e utilizzano le armature d'osso con maestria unica. Gli animali di queste giungle sono mortali ed aggressivi.

Caratteristiche Tigre III: +5 Forza, +7 Resistenza, -4 Agilità, -3 Abilità Balistica, -3 Intelligenza, -2 Simpatia.

Abilità Tigre III: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Tigre III) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Ahthis) (I) +20, Sopravvivenza (Pluviale) (T/I).

Abituati alla Giungla (Tratto): Questi popoli sanno come muoversi con facilità in ambienti Pluviali. Quando corrono o caricano nella Giungla (vedi Terreni Difficoltosi) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Pluviale) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Pluviale)* per 300 PE.

Ahthis (Tratto): Gli Ahthis sono alti e massicci, tirano 1.70/1.65+12D5 per l'altezza e 1D10+3 per il Peso.

Altamente primitivo (Tratto): Gli Ahthis sono primitivi. Soffrono -15 alle prove di Simpatia verso tutti i non Ferali e -15 su Tecnologia.

Guerrieri nati (Tratto): Tutti gli Ahthis apprendono l'arte della guerra; inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*. Inoltre, inizi il gioco con una Sciabola d'osso Ahthis, equivale ad una Sciabola lunga di Fervious, ma con 0 di Penetrazione e 3 di Pos.

Pelle d'ossa (Tratto): L'osso, soprattutto di Carnodonte o di animali simili, è usato per tutto su Tigre III, sia come utensile da lavoro, sia come torcia, sia per indicare l'importanza di un Ahthis tramite trofei e sia, soprattutto, per proteggersi. Quando usi un'armatura d'osso, conti sempre un +1 PA su tutto il corpo purché venga indossata almeno busto/gambe/braccia e inoltre, per la qualità Molto Spaventosa, ottieni +20 per resistere all'intimidazione. Inizi il gioco con un'armatura d'osso di Eccezionale fattura completa che dona 3 in testa e 4 su tutto il corpo ma, che grazie a questa regola, il Personaggio conterà avere 4 in Testa e 5 su tutto il corpo. Inizi anche con ossetti e trofei d'ossa vari.

Scritto primitivo (Tratto): Anche se gli Ahthis hanno imparato a farsi capire e capire gli altri usando il Basso Gotico (anche con difficoltà), essi nonsanno né leggerlo né scriverlo, e anche nel caso prendano l'abilità Alfabetismo, ci metteranno il triplo di una persona comune a leggere e scrivere ed in termini di PE la pagheranno sempre 100 PE in più, +100 per un eventuale Grado di Maestria.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Simpatia regressiva (Tratto): Gli Ahthis sono scimmioni brutti e poco sociali e migliorano difficilmente la loro Simpatia.

Avanzare la Caratteristica di Simpatia, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Sventra teste (Tratto): Gli Ahthis sono cacciatori di Teste. Quando colpiscono la locazione Testa di una creatura di Taglia Media o inferiore con un'arma da Mischia a Bassa Tecnologia o armi Esotiche simili, guadagnano +1 ai Danni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+10 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 1 punto fato; con 8-10 con 2 punti fato.



TYGRE V (Sistema Tigre) (Feriale)

Questo Mondo Ferale del Sistema Tigre ha due grandi continenti, uno dei quali si estende per tutta la linea dell'equatore ed è l'unico abitato, mentre quello a sud, completamente ricoperto da ghiaccio, è disabitato. Il continente centrale ha un clima temperato con grandi tratti di Foreste e grandi spazi aperti ovunque e un'enorme e minacciosa catena montuosa. La popolazione tribale di Tigre V è conosciuta come *Kelgar* ed è sparsa per tutto il continente. Qui vivono anche i grandi Rhinox, anomali enormi e pericolosi. Tigre V ha due lune, Octar Majoris e Octar Minoris, ricoperte di ghiaccio, gas e metano. Anche se disabitate, si dice che un misterioso capitolo di Space Marine abbia la sua base operativa su Octar Minoris.

Caratteristiche Tigre V: +2 Forza (o Resistenza a scelta), -2 Percezione.

Abilità Tigre V: Atletica (F/T), Conoscenze Accademiche (Botanica) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Tigre V) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Kelgar) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Abituati al Sottobosco (Tratto): I Kelgar sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) a +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Rurale)* per 300 PE.

Forza della Terra (Tratto): Anche se i Kelgar non sono grandi e massicci come molti altri ferali, usano una tecnica di Carica davvero spaventosa ed efficiente. Quando caricano a mani nude o con un'arma da Mischia a Bassa Tecnologia, guadagnano il Tratto *Carica Selvaggia (2)*.

Grandi bestie per vivere (Tratto): Se il giocatore inizia con Sopravvivenza (Rurale) +20, guadagna automaticamente questo Tratto, che dona +1 ai Danni con qualsiasi arma da Mischia e da Lancio usata contro creature con il tratto Taglia Grande o superiore.

Kelgar (Tratto): I Kelgar sono meno massicci di altri Ferali. La loro altezza è di 1.60/1.50+9D5. Inoltre, non possono partire con più di 13 ferite per il Tiro (contano il risultato di 5 con il D5 come 4).

Medicina Primitiva (Tratto): I Kelgar apprendono metodi di medicina basate sulla Botanica, che ognuno conosce a fondo su questo Mondo.

Il Personaggio inizia con il Talento *Cura da Campo*, inoltre, alla creazione della scheda, potrà acquistare l'abilità di Medicina per 350 PE.

Se lo fa, inizierà con un Kit di Guaritore Ferale (vedi Equipaggiamento). Infine, potrà acquistare, in qualsiasi momento, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) per 150 PE.

Primitivo (Tratto): I Kelgar non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite (massimo 13 Ferite per questo tiro, contano il risultato di 5 come 4).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fatto.

OPUS MACHARIUS (Forgia)

Sotto il Comando e l'egida dei Torni, Opus Macharius è il regno della veneranda Legio Venator, i Titani. Campi sterminati di addestramento sono costruiti appositamente per fare allenare i Principi dei Titani e i Titani stessi, mentre il terreno trema di continuo. Enormi costruzioni fanno da sfondo ad un cielo rosso fuoco. Spesso più forti degli abitanti di altri Mondi Forgia, i Machariani sono calmi anche sotto il fuoco nemico.

Caratteristiche Opus Macharius: +4 Forza, +3 Tecnica, -5 Percezione, -2 Agilità.

Abilità Opus Macharius: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Opus Macharius) (I) +30, Logica (I), Sopravvivenza (Desertica, Sottosuolo o Urbana a scelta) (T/I).

Equilibrio Titanico (Tratto): Il tremore continuo di Opus Macharius ha migliorato il tuo equilibrio.

Ottieni un bonus di +10 alle prove di Equilibrio e puoi acquistare, alla creazione della scheda, l'abilità di Atletica (F/T) per 50 PE.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Forti e freddi (Tratto): Pochi sono forti e freddi come i Machariani.

Hanno i Talenti di *Bicipiti Muscolosi* e *Nervi d'acciaio*, ma con un ulteriore bonus di +5 contro l'Inchiodamento, per un totale di +25.

Legio Venator (Tratto): Niente è più maestoso della Legio Venator, che adori quanto il Dio Macchina. Inizi il gioco con il Talento *Relazionarsi (Adeptus Titanicus)* e se in gioco arrivi a 45 di Intelligenza, puoi acquistare il talento *Buona reputazione (Adeptus Titanicus)* per 100 PE.

Machariani (Tratto): I Machariani tirano 1D10+2 per il Peso e prendono un Malus di -2 su Iniziativa per via dei loro modi calmi e flemmatici.

Opus Macchina (Tratto): I Machariani considerano le abilità di Conoscenze Proibite (*Adeptus Mechanicus*, Archeotecnologia) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, possono acquistarne una o entrambe; Conoscenze Proibite (*Adeptus Mechanicus*) (I) per 100 PE, e Conoscenze Proibite (Archeotecnologia) (I) per 150 PE. Se iniziano con entrambe, aumentano lo stipendio di +10 Troni.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'*Adeptus Mechanicus*, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ENDRITE (Feriale)

La selvaggia popolazione ferale di Endrite venera la carcassa in rovina di un incrociatore da battaglia imperiale, il loro tempio dedicato al Dio Imperatore. Le autorità del sottosettore considerano gli abitanti di Endrite del tutto sacrificabili, in ragione anche del volume complesso della popolazione, sufficientemente numerosa da consentire, negli anni, la costituzione di molti reggimenti barbari per la Guardia Imperiale. Endrite è stato provvisoriamente selezionato, da parte delle autorità del vicino Baraspine, per lo sfruttamento delle risorse e l'insediamento di impianti.

Gli Endriti sono considerati superstiziosi, selvaggi sanguinari e violenti che non danno alcun valore alla vita e del tutto indisciplinati.

E' stato scoperto che tra le più turpi e antiche tradizioni, c'è anche il Cannibalismo, oltre che rituali necrotici e sacrifici umani.

Caratteristiche Endrite: +4 Forza, +4 Resistenza, -4 Simpatia, -2 Intelligenza, -2 Volontà.

Abilità Endrite: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Endrite) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Endrite) (I) +10, Parare (AC), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Adattati al Sottobosco (Tratto): Gli Endriti sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco (vedi Terreni Difficoltosi) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Altamente superstiziosi (Tratto): Poche popolazioni sono Superstiziose (e selvagge) come gli Endriti. Il giocatore deve scegliere una cosa che potrebbe riguardare la superstizione locale come suo anatema. Ad esempio, potrebbe aver paura degli Psionici/Stregoni, oppure di qualcosa di altamente tecnologico, oppure dei Tecnopreti. Ogni volta che ha a che fare con la fonte della sua paura, il PG deve fare una Prova di Volontà Abituale (+10) oppure prendere -5 a tutte le prove fatte finché rimane vicino alla fonte della paura, oltre che sproloquiare, fare gestacci osceni, etc. Comunque, anche per altre cose rimangono superstiziosi, sputando in terra, facendo segni e gestacci, etc.

Se il giocatore è indeciso o vuole fare il furbo su questo tratto (che va realmente giocato), deciderà il Master l'anatema e punizioni in termini di PE.

Indisciplinati (Tratto): Gli Endriti sono altamente indisciplinati. Quando si cerca di comandarli, si prende un Malus di -15 su Comandare e non potrai mai beneficiare dei Talenti *Disciplina Ferrea* e *Nelle Fauci dell'Inferno* di eventuali compagni o alleati.

Quando si crea la scheda, c'è il 20% che il Personaggio inizi con il Talento *Furia*.

Se parte con *Furia*, potrà acquistare il Talento *Furia Guerriera* per 200 PE quando desidera.

Micidiali (Tratto): Gli Endriti cercano di uccidere i loro avversari prima che possano reagire e apprendono tecniche omicide.

Guadagnano i Talenti *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)* e *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*, inoltre, quando colpiscono con armi da Mischia o da Lancio a Bassa Tecnologia, queste guadagnano la qualità *Arma Micidiale*; se l'arma ha già tale qualità, aggiungerà un ulteriore +1 ai Danni della Giusta Furia. Il Tratto è cumulativo con Talenti che migliorano l'effetti della qualità Arma Micidiale.

Nemici della Cultura (Tratto): Gli Endriti non sono acculturati e hanno ben pochi saggi. Il giocatore prende un Malus di -5 a tutte le abilità di Conoscenze Accademiche. Al contrario, possono ritirare una Caratteristica a scelta tra AC, Forza o Resistenza, ma dovranno tenere il 2° risultato.

Inoltre, partono con il Talento *Logoro*.

Primitivo (Tratto): Gli Endriti non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Endrita e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i perduti sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

88 TANSTAR (Frontiera)

88 Tanstar è un lontano Mondo di Frontiera, divenuto da molto tempo un Deposito della Marina Imperiale. Oltre due secoli fa, ci fu un'infestazione Xenos di cui nessuno osa parlare, e le leggende, su questo mondo Arido e pieno di Depositi indipendenti della Marina, sono molte.

Con i suoi 78 milioni di persone, ognuno, a modo proprio, è associato alla Marina Imperiale.

Caratteristiche 88 Tanstar: +2 Percezione, +1 Intelligenza, -2 Forza, -1 Resistenza.

Abilità 88 Tanstar: Conoscenze Accademiche (Leggende) (I), Conoscenze Comuni (Marina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-88 Tanstar) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica, Spaziale o Urbana a scelta) (T/I).

Addestramento Laser (Tratto): Nell'Insediarsi, la Marina ha portato centinaia di Laser, vendendoli ai locali. Inizi il gioco con un Talento a scelta tra *Addestramento nelle Pistole (Laser)* o *Addestramento nelle armi Base (Laser)*. Se sceglie Pistole, inizi con una Pistola Laser di Buona Fattura (Buona fattura da tirare), altrimenti con un Fucile Corto della Marina, accompagnati entrambi da 3 Celle Laser apposite.

Cerca intrinseca (Tratto): Quando ricercano armi Laser, Celle Laser ed equipaggiamento legato ad armi Laser, gli abitanti di Tanstar migliorano di 1 Grado la Disponibilità; al contrario, quando ricercano armi PS (non Shotgun), munizioni e equipaggiamento legato ad armi PS, peggiorano di 1 Grado la Disponibilità. Questo tratto vale ancora di più alla creazione della scheda, dove migliora e peggiora di 2 gradi la Disponibilità.

La regola del sospetto (Tratto): C'è un forte dubbio e sospetto nella mente di ogni abitante di 88 Tanstar, che prenderà un Malus di -10 alle Prove di Affascinare, di qualsiasi tipo, ma hai un bonus di +10 su Volontà per resistere all'Intimidazione.

Leggende e Xenos (Tratto): Le Leggende hanno sempre un fondo di verità. Il personaggio potrà apprendere, durante il gioco, un grado di Maestria (+10) su Conoscenze Accademiche (Leggende) (I) per 150 PE, e un ulteriore grado (+20) per 200 PE. Considerano l'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos-Cryptos) (I) come abilità base senza Addestramento, e possono acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Mente segnata (Tratto): Chiunque su Tanstar ha una vena di follia negli occhi. Inizi con 1D5+2 Punti Follia.

Vita di Frontiera (Tratto): Gli Xenos sono una minaccia reale su Tanstar.

Quando tira su Paura o Panico derivata da uno o più Xenos, il Personaggio ha un Bonus di +10 al tiro.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PIETA' (Formicaio)

Mondo Formicaio tristemente noto per la massiccia presenza di Fuorilegge, Contrabbandieri e Feccia di ogni genere. La sua posizione del tutto secondaria nella politica del Sotto-Settore Drusu, ha fatto in modo che i due Formicai di Pietà si riempissero sempre più di questa gentaglia, dove la criminalità è legge e l'ordine l'eccezione. Gli Adepta e le istituzioni locali sono legate e corrotte dai potentissimi cartelli di Narco-Bande che riescono a produrre Obscura a poco prezzo direttamente nelle piantagioni equatoriali del Pianeta e spacciarla negli unici due Formicai del Mondo, conosciuti come Formicaio Sud e Formicaio Nord, ai due estremi del pianeta. Persino gli Adeptus Arbitres, con la loro scarsa presenza, non riescono a migliorare le cose e sembra che tutti quelli che vengano da questo mondo siano dei potenziali fuorilegge.

Caratteristiche Pietà: -

Abilità Pietà: Conoscenze Comuni (Mondo-Pietà) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Pietà) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) e una a scelta tra Contrattare (S), Ingannare (S), Intimidire (F) o Schivare (A).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Pietà sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Canaglia (Tratto): La criminalità è talmente comune su Pietà, da essere considerata la prassi. Consideri l'abilità di Cifrari (Malavita) (I) e Conoscenze Comuni (Malavita) (I) come abilità base senza Addestramento; il Personaggio, alla creazione della scheda, potrà acquistarle per 50 PE l'una e acquistare fino ad un grado di Maestria (+10) a 100 PE l'una. Se il Personaggio è una Feccia e acquista fino a +10 su entrambe le abilità, avrà un ulteriore bonus di +5 quando tira su Cifrari (Malavita) (I) e Conoscenze Comuni (Malavita) (I).

Contrabbando atavico (Tratto): Sai come muoverti in certi ambienti. Quando il Personaggio si trova nei Bassifondi di una città Formicaio e cerca oggetti di Contrabbando o Illegali, migliora di 1 grado la Disponibilità e di 2 gradi se si tratta di Droghe.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Obscura ovunque (Tratto): Su Pietà, per soli 4-5 Troni, si può acquistare una dose di Obscura tagliata male (vedi Equipaggiamento). Anche se il PG potrebbe non essere un drogato (o forse lo è.....), potrebbero esserlo stati i suoi genitori, o magari in passato ha fatto uso di Obscura.

Il PG non può prendere Punti Follia per l'Obscura tagliata male e abbassa di un grado la dipendenza di ogni droga; vale a dire che l'Obscura, per loro, ha Dipendenza Media e la Massacrina, ad esempio, non crea dipendenza. Se il giocatore vuole, inizia con 1D5 dosi di Obscura tagliata male.

Pelle cadente (Tratto): Su Pietà c'è un Virus della pelle che la fa decadere o la rende butterata e non risparmia nessuno, anche se in molti stadi diversi. Questo ha due effetti; il ha un Malus di -5 su Affascinare che diventa di -10 alle prove di Sedurre, ma guadagna il Talento *Cavità Nascosta*.

Prudenza (Tratto): Quando si vive in uno dei Formicai di Pietà, la prudenza non è mai troppa ed è meglio agire alla svelta.

Il Personaggio inizia con il Talento *Riflessi Fulminei (+1)* e se vuole, potrà spendere 300 PE iniziali per migliorare di un grado questo Talento.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato

LACUSTA (Feriale)

Mondo di immense praterie e grandi palude, è la casa del Reggimento della Guardia Imperiale conosciuto come i Cavalcavento. I Lacustiani sono visti come degli incivili e scansafatiche, ma il loro strano codice d'onore e una tradizione millenaria, nascondono molto di più dei loro modi barbari. Essi cavalcano gli Aethex di Lacusta, che sono leggermente diversi (hanno solo due Gambe e sono pelosi, per il resto, sono identici agli Aethex, vedi Bestiario) che cavalcano con maestria ineguagliabile sin da bambini, avendo una strana familiarità con questi esseri mortali.

Caratteristiche Lacusta: +5 Agilità, +2 Forza (o Resistenza a scelta), -5 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Lacusta: Atletica (F/T), Cavalcare (A), Cifrari (Canto di Guerra) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Lacusta) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Lacusta) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Cacciare (Tratto): Quando usano la sotto-abilità di Sopravvivenza (Rurale), Cacciare, hanno un bonus di +10. Non vale per altre Sopravvivenze.

Cavalcavento (Tratto): Anche se non tutti i Lacustiani fanno parte dei Cavalcavento, sono incredibili cavalieri. Possono acquistare in qualsiasi momento un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Cavalcare per 50 PE, un ulteriore grado di +20 per 100 PE, +30 per 150 PE e infine il Talento *Talentuoso (Cavalcare)* per 250 PE. Possono sempre Domare gli Aethex come se avessero l'abilità di Domare.

Infine per 100 PE, possono comprare, quando vogliono, il Talento *Esperto Cavaliere*, purché abbiano 45 di Agilità e Cavalcare +30.

Dente Venos (Tratto): Il Dente Venos è di questo Mondo. Hai l'*Addestramento nelle armi Esotiche (Dente Venos)* e parti con 1D5-2 (minimo 1) Denti Venos di Eccezionale fattura (Fattura da tirare, una per ogni dente).

Fisico asciutto (Tratto): I Lacustiani hanno tutti un fisico asciutto e non possono essere sovrappeso alla creazione della scheda (usare lo scarto minimo prima del Sovrappeso). Inoltre, la loro altezza è di 9D5+1.55/1.50 e per il peso tirano 1D10.

Onore Lacustiano (Tratto): Nonostante siano dei Ferali, su Lacusta c'è uno strano codice d'onore che rispetta il coraggio.

Il Personaggio guadagna +10 a tutte le prove di Simpatia verso chi mostra atti eroici e di coraggio, ma non verso personaggi furiosi o che disprezzano la vita. Il bonus viene perduto se poi vengono mostrati atti di codardia, vigliaccheria, violenza gratuita, etc.

Dinnanzi ad un nemico che ritengono onorevole, possono richiedere un duello.

Inoltre, se il giocatore vuole, potrà spendere 50 PE iniziali per poter ritirare la Caratteristica di Simpatia, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Lacustiano e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, essi sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Sveltezza Lacustiana (Tratto): I Lacustiani hanno movimenti atipici che li rendono leggermente più svelti nel fare le cose.

Se hanno da 35-39 su Agilità, contano avere 4 di BA per l'Iniziativa; con 45-49, contano 5 e con 55-59 contano 6 di BA.

Tecnologia inadatta (Tratto): I Lacustiani non sono adatti alla Tecnologia e hanno un Malus di -5 alle Prove di Tecnologia.

Inoltre, quando acquistano abilità e relativi gradi di maestria sulle seguenti abilità: Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnomate) (T), Sicurezza (T) e Tecnologia (I), pagheranno sempre 50 PE aggiuntivi.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato e con 5-10 con 2 punti fato.

SACRIS (Speciale)

Sacris è catalogato come Mondo Proibito dall'Adeptus Terra e la sua luna è la casa del misterioso Capitolo di Space Marine, I Custodi della Tempesta. Sacris è pieno di altipiani e paludi, dove Clan e tribù si sfidano mostrando con orgoglio tatuaggi, kilt e tartan. Ogni uomo ha un rigido codice d'onore, convinti che la parola di un uomo è tutto e danno molta importanza alla forza delle braccia. Vedono l'Imperatore come il padre dei padri, che giudica severamente le anime degli uomini a seconda delle loro azioni. La cultura dei Sacrisiani ha avuto un forte impatto anche sul Capitolo stesso di Space Marine. In entrambi i casi, è ben raro vedere un Sacrisiano che viaggia nello spazio.

Caratteristiche Lacusta: +5 Forza, -3 Percezione, -2 Tecnica.

Abilità Lacusta: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Sacris) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Sacris) (I) +20, Parare (AC), Sopravvivenza (Glaciale, Rurale) (T/I).

Acralità della Modernità (Tratto): I Sacrisiani non vedono di buon occhio le armi moderne e quelle che sparano molti colpi e quando se le trovano contro, potrebbero reagire male. Soffrono -10 a tutte le Prove di Inchiodamento. Al contrario, le armi da Mischia primitive sono ben viste e se il PG acquista, in qualsiasi momento, il Talento di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*, lo pagherà 50 PE in meno.

Amici dei Sub-umani (Tratto): Tra altopiani e le paludi d'ombra di Sacris vivono sia Ogryn che Ratling e i Sacrisiani barattano e si alleano con queste comunità per la supremazia territoriale. Non solo non li disprezzano, ma si fidano di queste due razze come o più di un uomo e quando hanno a che fare con loro guadagnano +10 per tutte le prove di interazione (Affascinare, Comandare, Diplomazia, etc).

Comunque, ciò indica che hai visto sicuramente cose che non dovevi in passato e inizi con 1D5 Punti Follia.

Braccia forti (Tratto): Le braccia di un Sacrisiano sono allenate e forti, persino più grandi in confronto al loro fisico. Il Personaggio possiede il Talento *Combattimento da Strada* ed il suo pugno fa un ulteriore +1 ai Danni, per un totale di 1D5-1+BF danni. Inoltre, alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare il Talento *Bicipiti Muscolosi* per 300 PE; se lo fa, potrà subito acquistare il Talento *Atto di Forza* per 50 PE.

Figli di Sacris (Tratto): Questo mondo è catalogato come Speciale, poiché è una via di mezzo tra un Mondo di Frontiera e un Mondo Ferale.

Per l'altezza, i Sacrisiani tirano 1.55/1.50+9D5 e 1D10+1 per il Peso, mentre l'età conta come quella dei Mondi di Frontiera.

Iniziano il gioco con un Tartan e un Kilt dai colori smorti, che dona 1 di PA su tutto il corpo (conta come un'armatura completa di Cuoio).

Se iniziano il gioco con un'armatura migliore, questa sarà integrata, ma non donerà PA aggiuntivi (sembrerà comunque spartano e selvaggio).

Mal di spazio (Tratto): I Sacrisiani odiano il Vuoto e quando soffrono il Mal di Spazio, guadagnano un Livello di Affaticamento aggiuntivo.

Inoltre, finché sono nel Vuoto o nel Warp, hanno -2 alle Prove di Iniziativa.

Segni di Sacris (Tratto): I Sacrisiani sono segnati. Aggiunti +1 ai Segni Particolari, che non possono mai essere troppo tecnologici.

Tarset (Tratto): I Sacris usano il Tarset, una Sciabola del posto. Ha il profilo di una Sciabola, ma con 1 di Penetrazione. Quest'arma non può essere Modificata o essere di altri materiali ed il Personaggio ne avrà una a inizio scheda. Se parte con 35 di simpatia, sarà di Buona Fattura, e se ha anche 35 di Intelligenza, sarà di Eccezionale fattura. In entrambi i casi la fattura è da tirare casualmente.

Inoltre, quest'arma fa parte della loro tradizione e viene usata senza penalità su AC anche senza possedere il talento di Addestramento adatto.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato, con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti Fato.

ZEL TERTIUS (Maceria)

Recentemente Zel Tertius è stato il luogo di lavoro dell'Arce-eretico Sar Resque, le cui pestilenze e mutazioni create in laboratorio si sono sparse in tutto il Mondo. I Mutanti, presenti in quantità su Zel Tertius, sono avvistati nelle terre selvagge, proprio dove dovrebbero vivere dei coloni fedeli all'Imperium e dai geni puri. I Veterani della Guardia Imperiale distaccati dalle città vicine hanno scoperto che le comunità dei coloni sono deserte, e sono punteggiate di corpi contorti e ribollenti di malattie, e tutti i templi del luogo sono stati bruciati. Nelle profondità della terra, al di sotto di questi luoghi, i mutanti mugugnano mentre si prendono cura di una coppia di trasfigurati di cui si vocifera, mentre in caverne sotterranee, trasformate in laboratori, vivono adepti Biologi e servitori macchina che portano avanti gli scopi di Resque. Zel Tertius ospita piante grasse che crescono in una terra stoppacciosa e arida, collinare e pianeggiante, dove anche l'acqua stessa sembra contaminata da batteri mortali.

Caratteristiche Zel Tertius: +3 Resistenza, +1 Percezione, -3 Simpatia, -1 Agilità.

Abilità Zel Tertius: Conoscenze Comuni (Mondo-Zel Tertius) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale Zel Tertius, Segni) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica, Sottosuolo o Urbana, due a scelta) (T/I).

Conoscenze Triviali (Tratto): Chi possiede la Conoscenza, sopravvive. Il Personaggio considera le abilità di Conoscenze Accademiche (Chimica, Occulto) (I) e Conoscenze Proibite (Mutanti) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrà acquistarle una o tutte; ognuna di quelle Accademiche costerà 100 PE, mentre Conoscenze Proibite (Mutanti) la pagherà 150 PE.

Se il personaggio inizia con tutte e tre le abilità, potrà scambiare il bonus di +1 su Percezione con +1 su Intelligenza.

Macchiato in Profondità (Tratto): Hai visto cose terribili; il Personaggio inizia con 1D10+2 Punti Follia e 1D10+2 Punti Corruzione.

Infine anche con il Talento *Logoro*.

Pronto a vendere la Pelle (Tratto): Se il PG vuole, potrà acquistare un qualsiasi Talento di Addestramento che la sua Carriera possa prendere pagandolo 100 PE in meno alla creazione della scheda (minimo 50 PE), ma dovrà soddisfarne i Prerequisiti.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tira due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Stomaco d'acciaio (Tratto): Tutto può essere geneticamente velenoso su Zel. Il PG ottiene un bonus di +20 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato, ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e tutte le prove per resistere ai conati di vomito.

Uno di loro o li uccido? (Tratto): Le mutazioni sono indotte geneticamente, ma potresti essere uno di loro. Tra 1D10, se ottieni 1, inizi con una Mutazione Minore. Se ottieni 9-10 con lo stesso dado, ottieni il Talento *Odio (Mutanti)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CRYPTUS (Tomba)

Cryptus è un Mondo Tomba che ospita milioni di morti dei Confini Drusu, molti dei quali legati all'Ecclesiarchia e al Culto di Drusu.

Ha un'unica città, Cripta di Cristallo, dove svetta la Cattedrale di vetro che, un tempo, fu luogo di sacrilegio ed eresia, ma il male fu respinto e la cattedrale ricostruita. Il Mondo è pieno di necropoli ed è illuminato in continuazione, visto che la Nana Bianca non riesce a illuminare Cryptus per più di 4 ore al giorno. Processioni e punizioni corporali sono all'ordine del giorno su Cryptus.

Caratteristiche Cryptus: +2 Intelligenza, -2 Abilità Balistica (o Agilità a scelta).

Abilità Cryptus: Conoscenze Comuni (Mondo-Cryptus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Sopravvivenza (Sottosuolo o Urbana a scelta) (T/I).

Costituzione rachitica (Tratto): I Cryptusiani, come vengono chiamati, tendono ad essere curvi e fare passi brevi.

Questo toglie 1 metro di Movimento dall'Azione Intera (con 30 di Agilità si farebbero 5 metri).

Eresie dimenticanti (Tratto): I Cryptusiani sanno che l'eresia è dietro l'angolo. Consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Eresie) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, puoi acquistarla per 100 PE.

Sacra reliquia (Equip): E' comune che antichi Mausolei di Cryptus vengano razzati, o ci siano dei crolli e quindi vengano distrutti.

Inizi il gioco con un oggetto considerato sacro dal PG (ma non lo è). Questo oggetto vale come portafortuna, e finché lo indossa, conterà avere un Punto Fato in più per essere speso normalmente durante la sessione (ma non Bruciato).

Non ha effetto su altri personaggi e nel caso il PG lo perda e l'oggetto venga distrutto, guadagna 1D5 Punti Follia.

Silenzio (Tratto): Archivi e Mausolei sono molto silenziosi ed essendo i Cryptusiani superstiziosi, cercheranno di non disturbare il sonno dei morti. Inoltre gli Archivi di questi Mondi sono come enormi biblioteche, dove il silenzio è d'obbligo e potresti aver appreso il modo migliore per muoverti silenziosamente. Se il giocatore vuole, alla creazione della scheda, potrà spendere 100 PE per partire con l'abilità di Muoversi Silenziosamente (A) e con ulteriori 150 PE, potrà iniziare con un grado di Maestria in più (+10).

Superstiziosi (Tratto): Vieni da un popolo molto superstizioso ed il Personaggio non farà a meno di fare gestacci contro gatti neri, farsi in continuazione segni di protezione verso specchi rotti, e così via. Spendi il 10% del tuo stipendio per acquistare amuleti, ciondoli, incenso e quant'altro credano buono contro ogni superstizione. Possono anche fare un'assicurazione contro la Iella che gli scala direttamente il 10% dallo stipendio. Inoltre, va sottratto 1/3 dalla ricchezza iniziale del personaggio, che però avrà più di qualche amuleto di protezione con se. Questo Tratto va giocato e premiato in gioco. Se il giocatore non vuole giocarlo, togliere direttamente il 10% dallo stipendio dandogli un'altra motivazione (come un debito a vita). Stessa cosa per la ricchezza iniziale. Lo stipendio modificato è sempre quello totale, ed il debito cresce con esso.

Tempo Extra (Tratto): In questi Mondi il tempo scorre lentamente e non c'è molto da fare, se non studiare negli archivi.

Questo riflette i PE iniziali. Il Personaggio conta avere 50 PE in più ad inizio scheda (soltanto 500 invece di 450).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 Punto Fato, con 2-7 con 2 e con 8-10 con 3 Punti Fato.

47 KAPELLA (Fortezza/Guerra)

Mondo dal clima arido e pianure di sale, dove l'acqua si trova solo in falde acquifere sotterranee. In questo luogo, dove le tempeste di polvere sono comuni, stabilimenti protetti da Acri-Cupole contro le tempeste raccolgono acqua e sale. Ci sono tre città principali conosciute come Primus, Secundus e Tertius, nati vicino a falde acquifere sotterranee. Quando l'avidità dei signori del pianeta li ha portati al culmine, seguirono l'esempio del sistema vicino di Protasia, ribellandosi all'Imperium. Al contrario di Protasia però, la ribellione era disorganizzata e confusa ed ha portato ad un rapido successo della Guardia Imperiale. Tuttavia, oramai molte comunità e Clan sono distaccate dall'Imperium e le schermaglie in mezzo al deserto e vicino le tre città sono quasi all'ordine del giorno.

Caratteristiche 47 Kapella: +3 Abilità Balistica, +1 Percezione, -3 Intelligenza, -1 Forza (o Simpatia a scelta).

Abilità 47 Kapella: Conoscenze Comuni (Mondo-47 Kapella) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale, Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Desertica o Urbana a scelta) (T/I).

Fatica desertica (Tratto): Sei abituato alla fatica e per la regola dell'Affaticamento, perdi i sensi dopo aver superato il BR di 2 punti invece di 1.

Ferite di guerra (Tratto): Le ferite sono una costante in guerra. Il Personaggio inizia con il Talento *Cura da Campo* e se potrà acquistare l'abilità di Medicina tramite carriera, o un suo eventuale grado di Maestria, se lo fa alla creazione della scheda avrà uno sconto di 50 PE.

Guerra e morte (Tratto): Sei in qualche modo addestrato a sopravvivere alla guerra.

Inizi il gioco con un talento a scelta di Addestramento nelle armi Base (PS, Shotgun, Lanciagranate o Laser).

Inizio feroce (Tratto): Dicono che gli abitanti di Kapella abbiano iniziato una ribellione feroce che si è spenta, però, velocemente.

Alla prima sessione, conti 3 Punti Fato in più (non puoi bruciarli); alla 2° sessione ne conti 2 in più ed infine alla 3° ne conti 1 in più.

Ottusaggine della militanza (Tratto): Non si può certo dire che su Kapella siano nati i migliori Eruditi dell'universo. Quando spendi i 450 PE iniziali, puoi farlo solo su Caratteristiche come AB e Resistenza, o su Abilità/talenti di combattimento a distanza, percettivi, fisici e comando.

Il giocatore non potrà scegliere di tenersi i PE, sarà costretto a spenderli tutti, o sarà il Master a farlo per lui.

Resilienza atavica (Tratto): Si dice che i gli abitanti di questo luogo, abbiano una straordinaria resistenza a rimanere senz'acqua.

Il Personaggio può resistere il doppio di un essere umano comune senza bere e dimezza eventuali malus per mancanza di liquidi.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PROTASIA (Fortezza/Guerra)

Un tempo un Mondo Cardinale molto importante, Protasia ospita al momento una guerra su vasta scala che tiene impegnate le truppe rinnegate contro i Reggimenti della Guardia, la Frateris Militia e le Sorelle Sororitas. Questa guerra viene combattuta anche lontano da qui, politicamente, tra i Sinodi Calixiani. Per maggiori dettagli su Protasia, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Protasia: +3 Abilità di Combattimento, +2 Abilità Balistica, -2 Percezione, -2 Resistenza, -1 Simpatia.

Abilità Protasia: Conoscenze Comuni (Mondo-Protasia) (I) +20, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Guerra, Guardia Imperiale, Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Parlare Lingua (Dialecto Protasiano) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Alle armi (Tratto): Sei stato addestrato ad una tipologia di arma, tira 1D10 per vedere quale: 1-2: Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia); 3: Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia); 4: Addestramento nelle Pistole (Laser); 5: Addestramento nelle Pistole (PS); 6: Addestramento nelle Pistole (Shotgun); 7-8: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 9: Addestramento nelle armi Base (Laser); 10: Addestramento nelle armi Base (PS o Shotgun a scelta). Se la Carriera possiede già il Talento uscito, ritirarlo.

Ferite di guerra (Tratto): Le ferite di guerra sono molto comuni e sai trattarle abbastanza bene; inizi il gioco con il Talento *Cura da campo*.

Purtroppo ciò potrebbe aver indebolito il tuo fisico e non puoi avere 13 ferite per il tiro del D5 (5 equivale a 4 per il tiro delle Ferite iniziali).

Nemico dentro (Tratto): L'Eresia dell'Orrido Pensiero ha cambiato la vita di ogni Protasiano. Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Caos, Culti, Eresie) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, puoi acquistarle per 100 PE l'una, 150 per Caos.

Pronto a difendersi (Tratto): I Protasiani sono pronti a difendersi. Alla creazione della scheda, puoi acquistare un'abilità a scelta tra Parare (AC) o Schivare (A) per 100 PE e acquistare anche un eventuale grado di Maestria (+10) per 250 PE.

Tenacia Protasiana (Tratto): I Protasiani sono gente tenace e fedele. Inizi il gioco con i Talenti *Fedele alla Follia* e *Nervi d'acciaio*, ma anche 1D10+4 Punti Follia dovuto a quello che hai vissuto durante la guerra e a vedere il tuo Mondo ridotto in questo stato.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (5 equivale a 4 per il tiro delle ferite iniziali).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

NEBULOSA ADRANTI

La Nebulosa Adranti era il regno degli Adranti, una razza molto simile agli umani, ma tutti attivamente psichici, che fondevano la Tecnologia con il Warp. Al centro del Sotto-Settore, c'è una Nebulosa enorme, ben visibile nel cielo di qualsiasi mondo della Nebulosa, piena di misteri, anomalie e Xenos, tanto che la Flotta della Marina Imperiale la controlla, mentre quella dei Discepoli di Thule e dei Mechanicus la studiano, per questo ci sono molti mondi Forgia nel Sotto-Settore. Più ricca di Nati nel Vuoto e Fasce Asteroidale, non di rado alcuni Mercanti Corsari spariscono nella Nebulosa in cerca di avventura. Tira 1D100 nella tabella della Nebulosa Adranti per vedere da dove vieni.

TABELLA NEBULOSA ADRANTI

D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile della Nebulosa Adranti	62-64	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
03	Protetto dall'Ordine Famula (vedi Distesa Golgenna)	65-66	Educazione Monastica (vedi Distesa Golgenna)
04-06	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	67-70	Skorgulian
07-13	Baraspine	71-72	Mortressa
14-18	Volonx	73-74	Marioch
19-23	Omicron 71-DX	75-77	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
24-29	Pietà di Seth	78-84	Tephaine
31-37	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	85-87	Tephaine Minore
38-42	Grande Fiamma	88-90	Siculi
43-48	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	91-93	Reth
49-51	Tranch	94-95	Soryth
52-53	Cantieri Kormisoshi	96-97	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)
54-57	Perinetus	98-99	Luna Lehyde
58-59	Flotta Esplorante di Thule	100	Purificato mentale (vedi Distesa Golgenna)
60-61	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)		



NOBILE DELLA NEBULOSA ADRANTI (Nobile)

La Nebulosa Adranti ospita molte famiglie Nobili che possono vantare discendenti dei Primi, uomini che parteciparono la Crociata Angevina. Pur di antico lignaggio, il loro potere si è man mano affievolito, vivendo in una regione ritenuta misteriosa e con ben poche risorse.

Al contrario di molti altri Nobili, quelli della Nebulosa hanno l'avventura e l'esplorazione nel sangue e non è raro che siano al comando di vascelli legati alle proprie casate o siano invischianti negli affari di Mercanti Corsari o addirittura dei Mechanicus.

Caratteristiche Nobili Nebulosa Adranti: +3 Volontà, +3 Intelligenza, +2 Percezione, -5 Forza, -3 Resistenza.

Abilità Nobili Nebulosa Adranti: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica, Astromanzia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +20, Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Contatti Adranti (Tratto): Anche se lo Stipendio è Triplicato (vedi sotto), i Nobili della Nebulosa sperperano parte della loro ricchezza per informazioni sulla Nebulosa ed il Vuoto, quindi, per avere contatti disponibili, addirittura in tutto il Settore Calixis. Il giocatore dovrà fare una scelta iniziale, e cioè quanti soldi vuole destinare per questi contatti, che possono poi essere più o meno affidabili (a descrizione del Master e a seconda della somma stabilita), ma il minimo deve togliere il 20% al mese su tale somma, per almeno un contatto. Può togliere quanto vuole dalla somma, e dividerla per più contatti, ma più contatti saranno, meno saranno affidabili. Questo tratto farà in modo che in gioco il Personaggio potrebbe essere contattato o avvicinato da uno dei suoi contatti, avere informazioni utili o persino oggetti ritrovati.

Inserimento della Nebulosa (Tratto): Sei inserito negli ambienti ristretti della Nebulosa. Inizi con un Talento di Relazionarsi a scelta tra (Adeptus Astropatica, Capitani Cartisti, Discepoli di Thule, Marina Imperiale, Mercanti Corsari, Nobili, Pirati, Ordine Ippocrasiano).

Il giocatore può spendere 100 PE iniziali per sceglierne un secondo.

Ricchezza della Nebulosa (Tratto): Essendo Nobili, sono anche ricchi, ma tendono a sperperare parte dei loro beni per contatti ed equipaggiamento adatto all'esplorazione. La ricchezza iniziale è quella base del personaggio, che parte però con un Kit di Emergenza di Eccezionale Fattura (pesa solo 4 Kg) e un Magnocular di Eccezionale Fattura che ingrandisce a distanze fino a x15, ha il Visore Termico incorporato e può fare foto di grande qualità. Lo stipendio viene triplicato, ma il giocatore dovrà poi attenersi al Tratto *Contatti Adranti*.

Ricezione Adranti (Tratto): I Nobili della Nebulosa sono sempre attenti a ciò che li circonda. Possono ritirare la Caratteristica di Percezione, ma dovranno tenere il 2° risultato. Inoltre, possono acquistare, alla creazione della scheda, l'abilità di Cercare (P) per 50 PE.

Vendetta (Tratto): Ogni casata nobile ha rivali e nemici giurati che vorrebbero la rovina tua e della tua famiglia. Forse si tratta di una casata rivale, o un qualche tipo di gruppo di potere. Potrebbero restare nell'ombra aspettando un tuo errore, oppure metterti i bastoni tra le ruote da subito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

FLOTTA ESPLORANTE DI THULE (Vuoto)

La potente Flotta Esplorante di Thule esplora ogni luogo possibile, dalle Stelle dell'Aura ai Settori confinanti, ma la massiccia presenza nella Nebulosa supera, in numero e possanza, ogni altra flotta Esplorante di Thule nel Settore Calixis e questo porta molti dubbi sul loro reale obiettivo, tanto che persino l'Inquisizione si sta domandando cosa stiano facendo. Ad oggi, si sono contate varie spedizioni all'interno della Nebulosa.

Anche se nati nel vuoto, coloro che nascono sulla Flotta Esplorante hanno molto in comune con alcuni Mondi Forgia.

Caratteristiche Flotta Esplorante di Thule: +5 Intelligenza, +2 Percezione, +2 Tecnica, -5 Abilità di Combattimento, -2 Agilità, -2 Resistenza.

Abilità Flotta Esplorante di Thule: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Flotta Esplorante di Thule, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +30, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) e una a scelta tra Consapevolezza (P) e Investigare (S).

Abituato al vuoto (Tratto): Vedi l'Origine di *Nato nel Vuoto* per maggiori dettagli.

Danni allo scafo (Tratto): Crescendo in una nave della Flotta ci si abitua ai Danni allo Scafo e ai macchinari; usi le abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.

Puoi acquistarle, alla creazione della scheda, per 50 PE per Mestiere (Tecnomate) e 250 PE per Tecnologia (150 se fai parte dei Mechanicus).

Esploratori di Thule (Tratto): Di base, hai alcune conoscenze che potranno aiutarti molto. Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Archeotecnologia) (I), Conoscenze Accademiche (Astromanzia) (I) e Navigare (Stelle) (I) come abilità base senza Addestramento.

Puoi sceglierne una, alla creazione della scheda, e acquistarla; Archeotecnologia costerà 150 PE, Astromanzia 50 PE e Navigare (Stelle) 100 PE.

Estraniati (Tratto): Chi nasce sulla Flotta Esplorante è legato indissolubilmente ad essa e guarda gli altri con freddo distacco.

Inizi il gioco con Relazionarsi (Discepoli di Thule) e tutti i Talenti di Relazionarsi e Buona Reputazione che non riguardino Nati nel Vuoto o simili, o Adeptus Mechanicus, costeranno 50 PE in più l'uno acquistarli.

Poco reattivi (Tratto): Chi nasce nella Flotta Esplorante di Thule tende ad essere riflessivo e poco reattivo. Prendi un Malus di -1 alle Prove di Iniziativa e tutti i Talenti che migliorano iniziativa (Reazione rapida e Riflessi Fulminei) costeranno 50 PE in più (o 50 PE in più a grado).

Portati al metallo (Tratto): Personaggi delle Flotta sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato; con 7-10 avrai 3 Punti fato.

OMNICRON 71-DX (Forgia)

Il modesto Mondo Forgia di Omnicron 71-DX è conosciuto per la produzione di un modello particolarmente raffinato di Ciber-Mastino.

È noto a tutti che la stragrande maggioranza dei Ciber-Mastini è prodotta sul mondo di Subrique, ma Omnicron ne produce una piccola parte come tributo simbolico alla Fortezza di Comando centrale su Scintilla. Questi Ciber-Mastini sono più eleganti e fluidi nei loro movimenti, e il materiale utilizzato per rivestirli esternamente, oltre ad essere più resistente, tende ad acquisire una tonalità di grigio opaco, tanto da aver portato gli Arbitrator ad identificare questi modelli con il nomignolo "grigi".

Caratteristiche Omnicron 71-DX: +5 Tecnica, +3 Intelligenza, -3 Abilità Balistica, -3 Agilità, -2 Forza.

Abilità Omnicron 71-DX: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Omicron) (I) +30, Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Amico dei Grigi (Equip/Tratto): Hai il 30% di iniziare con un Ciber-Mastino personale; se parti con esso, usa la scheda del Bloodhound (vedi Servitori) ma avrà 40 di Agilità invece di 36 e 13 Ferite invece di 12; ti sarà assolutamente fedele.

Se invece fallisci il tiro, parti con l'abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) +10 e uno stipendio migliorato di +20 Troni.

Dottrina dell'allenamento (Tratto): Prima o poi hai servito i Manifactorum dei Ciber-Mastini per provarli in combattimento, facendo da cavia.

Inizi con un Talento a scelta tra *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia o Shock a scelta)*.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Mestieri atavici (Tratto): Su Omnicron tutti devono fare una formazione base su alcuni Mestieri. Consideri le abilità di Mestiere (Cercatore, Costruttore, Imbalsamatore e Meccanico) (T), come abilità base senza Addestramento; alla creazione della scheda puoi acquistarli, anche tutti; Mestiere (Cercatore, Imbalsamatore, Meccanico) per 50 PE l'una e Mestiere (Costruttore) per 200 PE. Se le acquisti tutte, oltre ad aumentare lo stipendio per i Mestieri (vedi Stipendi), potrai ritirare la Caratteristica di Tecnica una seconda volta, ma dovrai attenerti al 2° risultato.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Stelle della Nebulosa (Tratto): Enormi telescopi studiano le stelle della Nebulosa da Omnicron. Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Astromanzia) (I) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarla alla creazione della scheda per 50 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SKORGULIAN (Forgia)

Il Mondo Forgia di Skorgulian è un pianeta cupo e desolato caratterizzato da una struttura di comando dell'Adeptus Mechanicus particolarmente elaborata e contorta. La gente di Skorgulian deve quindi imparare a convivere sia con le proibitive condizioni di vita locali, sia con la complicata struttura burocratica del Culto della Macchina locale. Le continue lotte intestine fanno sì che intere alleanze vengano create e distrutte nel giro di una marea degli inquinati oceani locali, e quelli che non sanno adattarsi in fretta rischiano di essere trascinati a fondo.

Caratteristiche Skorgulian: +3 Tecnica, +3 Forza, +2 Intelligenza, -4 Agilità, -4 Simpatia.

Abilità Skorgulian: Conoscenze Accademiche (Burocrazia) (I), Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Skorgulian) (I) +30, Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Alleanze perdute (Tratto): Hai sicuramente scommesso su un'alleanza andata a male durante la tua vita, oppure lo hanno fatto i tuoi famigliari.

Parti con metà ricchezza iniziale e il tuo stipendio ha una perdita permanente di 1D5x10 Troni. Inoltre, parti con 1D5 Punti Follia.

Mondo Cupo e Freddo (Tratto): Skorgulian è un mondo cupo e freddo, dove non ci si può fidare di nessuno. Puoi ritirare la Caratteristica di Percezione una seconda volta, ma dovrai attenerti al 2° risultato. Inoltre, inizi con il Talento *Resistente (Freddo)*.

Movimento limitato (Tratto): I Skorguliani tendono ad essere impacciati nel muoversi e perdono -1 metro dalla Carica, -3 metri dalla Corsa.

Pesantemente portati al metallo (Tratto): Su Skorgulian tutti agognano innesti, anche pesanti, e sottraggono -2 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su Skorgulian, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -2). Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Skorguliani (Tratto): Più forti e grandi di altri nati sui Mondi Forgia, i Skorguliani aggiungono 2D5 centimetri all'altezza. Consideri le abilità di Mestiere (Cercatore, Minatore) (T e F) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarle, alla creazione della scheda, per 50 PE l'una, e acquistare un ulteriore grado di Maestria (+10), per 150 PE, sempre alla creazione della scheda. Se acquistano entrambe fino a +10, per un totale di spesa iniziale di 400 PE, non possono iniziare con meno di 35 su Tecnica (bonus iniziale già incluso); se fanno meno, conterranno 35.

Totalmente estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su Skorgulian ha un forte disprezzo per la Dottrina Imperiale. Carriere dell'Ecclesiarchia non possono provenire da qui, ritirare l'origine. Chi viene da qui subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -10 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Nota: Il BG alternativo dei Mechanicus, Apostata dell'Omnissia, non è disponibile per Personaggi di Skorgulian.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PERINETUS (Forgia)

Perinetus è un Mondo Forgia particolarmente rinomato per i suoi cantieri spaziali orbitanti, dove le navi Imperiali di ogni tipo possono essere riparate e dove le componenti principali dei nuovi vascelli vengono saldate e montate. Essendo uno dei principali luoghi di costruzione e riparazione di navi stellari di tutto il Settore Calixis, Perinetus si è specializzato nella creazione di numerosi oggetti, attrezzi ed equipaggiamenti che aiutano a lavorare in assenza di gravità e di atmosfera in maniera più efficiente. Abituati allo spazio e al Vuoto, sono grandi lavoratori.

Caratteristiche Perinetus: +3 Tecnica, +2 Intelligenza, +1 Agilità, -3 Abilità di Combattimento, -2 Abilità Balistica, -1 Resistenza.

Abilità Perinetus: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Perinetus) (I) +20, Logica (I), Mestiere (Tecnomate) (T), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Conoscenze Generiche (Tratto): Quando vengono a riparare le Navi, gli equipaggi rimangono a lungo. Puoi scegliere un dialetto di qualsiasi tipo e una Conoscenza di un Sotto-Settore diverso dal tuo ed entrambe le abilità le userai come abilità base senza addestramento.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Mestieri atavici (Tratto): Su Perinetus tutti devono fare una formazione base su alcuni Mestieri. Consideri le abilità di Mestiere (Armiere, Copista) (T), come abilità base senza Addestramento; alla creazione della scheda puoi acquistarli entrambi per 200 PE Armiere, 50 PE Copista.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1). Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Salto controllato (Tratto): Sei abituato a saltare tra passerelle e ponti di metallo. Quando Salti o ti Lanci, sia da fermo che in corsa, aggiungi +20 al tiro di Agilità ed il Personaggio non potrà partire con meno di 31 su Agilità (bonus di Caratteristica già incluso).

Vuoto amico (Tratto): Il continuo spostarsi tra cantieri spaziali ti ha abituato ai cambi di gravità e al vuoto. Sei immune al mal di spazio e quando corri o carichi in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE e infine fino a +20, pagando 200 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

TEPHAINE (Sistema Tephaine) (Formicaio)

Tephaine è l'unico Mondo Formicaio del Sistema da cui prende il nome. È qui che il Cardinale Pyris Valcarna della Diocesi Adrantina ha la sua base di potere principale, nel Formicaio Capitale di *Ichthys*. Infatti, nonostante egli sia nato sul travagliato mondo di Tranch, ha dovuto scegliere Tephaine causa della situazione di instabilità del suo pianeta natale, che sembra non doversi risolvere in tempi brevi. Su Tephaine il limite tra Ministorum e nobiltà locale è talmente esile da non esistere affatto, visto che fratelli e sorelle delle varie casate nobili regnano sia lo stato che la chiesa locale. Tephaine ha una controversia commerciale di lunga data nei confronti di Baraspine, e gli abitanti di questi due mondi mal si sopportano. Corporazioni e Cartelli controllano tutto il commercio in entrata ed in uscita, e la vita stessa è regolata dalle Corporazioni.

Caratteristiche Tephaine: +2 Simpatia, -2 Agilità.

Abilità Tephaine: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Tephaine) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +30, Parlare Lingua (Dialecto Tephaliano) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I), Valutare (I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Anima commerciale (Tratto): I Tephaliani hanno un'anima commerciale. Quando tirano su Contrattare (S) per trovare oggetti, aggiungono un bonus di +5. Possono acquistare l'abilità di Contrattare, in qualsiasi momento, per 100 PE e prendere un ulteriore grado di Maestria (+10), per 200 PE, ma se lo fanno alla creazione della scheda, fino a +10, possono ritirare la Caratteristica Simpatia, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Interessi personali (Tratto): È facile che i Tephaliani abbiano stretto degli interessi personali. Hai un talento di Relazionarsi a scelta tra (Administratum, Ecclesiarchia, Mercanti, Nobiltà o un Organizzazione a scelta).

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Tephaine raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base non addestrata.

Rivali atavici (Tratto): I Tephaliani non sopportano gli abitanti di Baraspine. Inizi con il Talento *Rivale (Nati di Baraspine)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

TEPHAINE MINORE (Sistema Tephaine) (Agricolo)

Il Sistema di Tephainesi trova lungo i bordi della Nebulosa Adranti, ed è composto da quattro mondi: il Mondo Formicaio di Tephaine, i Mondi Agricoli Tephaine Minore e Siculi, e il Mondo di Piacere di Reth. Questo Mondo Agricolo è il secondo e meno importante del Sistema di Tephaine e ha una grande massa d'acqua. Qui viene allevato un insetto nutriente conosciuto come Mosca Tephaine. Queste vengono allevate fino a che la loro popolazione sta per esplodere per quanto è numerosa, formando sciami abnormi all'interno delle serre, prima di raccoglierle.

Il ronzio prodotto dagli sciami è talmente forte che i Tephaliani di Minore hanno problemi di udito.

Caratteristiche Tephaine Minore: +2 Resistenza, +2 Intelligenza, -2 Percezione, -2 Volontà.

Abilità Tephaine Minore: Conoscenze Comuni (Bestie) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Tephaine Minore) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +10, Mestiere (Apicoltura) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tephaliano) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Api-Mosca-coltura (Tratto): L'abilità di Mestiere (Apicoltura) (I), con cui il giocatore parte, riguarda l'allevamento di questo tipo di Mosche, ma anche di Api e insetti simili. Il personaggio potrà apprendere, in qualsiasi momento del gioco, un grado di Maestria (+10) su questa abilità per 100 PE, un ulteriore grado (+20) per 150 PE e +30 per 200 PE, infine potrà prendere il Talento *Talentuoso (Mestiere-Apicoltura) (I)* per 300 PE.

Per l'aumento di stipendio dovuto all'abilità e ai suoi gradi di Maestria, riferirsi al Mestiere (Agricoltore). Inoltre, parti con 2D10 Razioni.

Insetti di Tephaine (Tratto): Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Arcobiologia) (I) come abilità base senza Addestramento.

Potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per ulteriori 150 PE.

Mosca Regina (Tratto): Le mosche più rare negli sciami sono le grandi Mosche Regine, anche le più buone da mangiare. Tutti i Tephaliani pensano che porti grande fortuna averne una. Fai una Prova di Agilità non modificata alla creazione della scheda; se fallisci, non succede nulla, se la prendi con un tiro standard, l'hai fatta imbalsamare e ora hai un Portafortuna, se invece ottieni uno o più gradi di successo, oltre ad ottenerla come portafortuna, potrai portare a 30 una Caratteristica che abbia meno di 30.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Resistenza atavica (Tratto): Si dice che gli uomini che provengano da Tephaine Minore abbiano una resistenza fuori dal comune, dovuta alle molte ore di lavoro continuo. Puoi ritirare la Caratteristica di resistenza, ma dovrai attenerti al 2° risultato. Inoltre, con un solo Livello di Affaticamento, dona solo -5 come Malus invece di -10, ma dal 2° livello ottenuto in poi si riprenderà il consueto -10.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2, con 9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fato.

RETH (Sistema Tephaine) (Piacere)

Reth è un gigantesco Arcipelago che forma un vero paradiso terrestre. Nell'ultimo secolo la famiglia De Caul ha preso il sopravvento e ha ristabilito leggermente l'ordine, riportando un'interpretazione della Dottrina Imperiale leggermente più severa del libertinaggio di oltre un secolo fa. Ora c'è anche un ordine di Ospedaliere su Reth e persino, a quello che si dice, la presenza dell'Inquisizione.

Per maggiori dettagli su Reth, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Reth: +5 Simpatia, +2 Intelligenza, -4 Volontà, -3 Resistenza.

Abilità Reth: Conoscenze Comuni (Mondo-Reth) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Esibirsi (a scelta) (S), Mestiere (Amatore, Valletto) (S), Nuotare (F), Parlare Lingua (Dialecto di Reth) (I), Sopravvivenza (Marina) (T/I).

Ambidestria (Tratto): Tutti i Rethiani sanno usare al meglio entrambe le proprie mani; inizi con il Talento *Ambidestro*.

Fatica peggiorativa (Tratto): I Rethiani che prendono un Livello di Affaticamento, avranno un Malus di -12 a ogni Prova invece di -10, che diventa di -14 con due Livelli e -15 con 3 Livelli o più di Affaticamento.

Fiducia Rethiana (Tratto): I Rethiani possono essere affascinati e affabili, ma al tempo stesso, nel loro intimo, sono diffidenti. Puoi acquistare l'abilità di *Affascinare* solo per 50 punti Esperienza sin da subito. Si potranno spendere altri 150 punti per iniziare con *Affascinare* +10.

Forti Contatti (Tratto): Grazie ai De Caul, ora si possono avere contatti diversi. Il personaggio guadagna un Talento di *Relazionarsi* a scelta legati a (Accademici, Administratum, Adepta Sororitas, Adeptus Arbites, Ecclesiarchia, Governo, Mercanti, Ordo a scelta, Organizzazione Specifica).

Se in futuro, grazie agli avanzamenti della tua carriera, potrai acquistare il Talento di *Relazionarsi* dello stesso tipo scelto, potrai scegliere lo stesso gruppo per un totale di +20, che diventa di +30 se possiedi anche il Talento di *Buona Reputazione*.

Spostamenti nautici (Tratto): L'arcipelago è enorme e spesso è meglio muoversi attraverso battelli. Consideri l'abilità di *Guidare* (Veicoli di Mare) (A) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE, e acquistare anche un grado di *Maestria* (+10) per ulteriori 150 PE. Se lo fai, la Caratteristica di *Agilità* non potrà partire con meno di 30; se fai meno, avrai 30.

Inoltre, sempre se inizi con *Guidare* (Veicoli di Mare) +10, potrai acquistare un grado di *Maestria* su *Sopravvivenza* (Marina) (T/I) per 150 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; con 2-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

SICULI (Sistema Tephaine) (Agricolo)

Siculi è un Mondo Agricolo che è specializzato nella massiccia produzione della nutriente proto-alga. Ironicamente, questa proto-alga è immangiabile finché non viene trattata e per questo richiede un ingente forza lavoro. L'unica Luna in orbita, Siculi Minore, è una luna morta che ha un'orbita irregolare che provoca continui catastrofi sismiche su Siculi, che abbisogna di assistenza continua. Per questo motivo il governatore di Siculi governa dalla sua villa privata su Reth. I Siculiani sono abituati ai cambiamenti climatici e ai sconvolgimenti, tanto quanto a lavorare.

Caratteristiche Siculi: +4 Agilità, +2 Resistenza, -3 Abilità di Combattimento, -3 Volontà.

Abilità Siculi: Conoscenze Comuni (Mondo-Siculi) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tephiano) (I) +10, Schivare (A), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Abilità di Combattimento regressiva (Tratto): I Siculiani non sono guerrieri e migliorano difficilmente la loro Abilità di Combattimento. Avanzare la Caratteristica di Abilità di Combattimento, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Agricoltori (Tratto): Questo popolo è fortemente legato alla terra. Potrai acquistare, in qualsiasi momento, un grado di *Maestria* (+10) sull'abilità di *Mestiere* (Agricoltore) (I) per 100 PE, prendere il +20 per 150 PE e il +30 per 200 PE, e infine prendere il Talento *Talentuoso* (*Mestiere Agricoltore*) per 300 PE.

Luna cadente (Tratto): I Siculiani dicono sempre che prima o poi Siculi Minore cadrà sopra di loro, e dormono con un occhio solo.

Guadagni il Talento *Sonno leggero*, e sei talmente abituato, da non sentirti mai irritato per il poco sonno (leggi descrizione del Talento).

Movimenti tettonici (Tratto): Siculi ha continui movimenti tettonici. Il PG guadagna un bonus di +10 ad ogni prova di *Equilibrio* e un bonus di +10 quando *Carica* o *Corre* mentre c'è un terremoto (un Terremoto dona un Malus -20, quindi il PG prenderebbe solo -10).

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su *Resistenza*.

Segno Siciliano (Tratto): Prima di vedere i Segni Particolari, fai 3 tiri sulla Tabella. Se il giocatore vuole prendere uno dei 3 segni usciti, potrà farlo e aggiungerlo alla scheda. Dopo di questo, tirerà i Segni particolari nel solito modo.

Spostati (Tratto): Non è raro che mentre stanno lavorando, si apra un crepaccio o cadano delle rocce e ci siano, quindi, molti incidenti e morti.

Alla creazione della scheda, puoi acquistare un grado di *Maestria* (+10) sull'abilità di *Schivare* (A) per 200 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2, con 8-9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fato.

BARASPINE (Formicaio)

Baraspine mostra sempre lo stesso lato verso il suo sole, quindi il Mondo è diviso in due, una parte sempre in ombra, fresca e vivibile, e l'altra esposta sempre al sole, desertica e arida. La Capitale, KephistrionAltis, è in una linea di demarcazione, in mezzo alla notte eterna e al giorno eterno. Gli abitanti di Baraspine sono Fatalisti e modesti, oltremodo fedeli all'Imperatore, sempre vestiti di Maschere e Mantelli dai colori smorti e grigi.

Per maggiori dettagli su Baraspine, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Baraspine: +4 Simpatia, +2 Agilità (o Volontà a scelta), -4 Percezione, -2 Forza.

Abilità Baraspine: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Baraspine) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto Baraspine) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica, Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Anonimi (Tratto): I Tratti di questi cittadini modesti e fatalisti non richiamano mai l'attenzione. Inizi con il Talento *Anonimo*.

Se la tua Carriera inizia già con questo Talento o lo prenderà in futuro, per ricordare dettagli su di te si prenderà un malus ulteriore di -5 (-25 in totale). Inoltre, hai una Maschera di Baraspine e un Mantello con cappuccio, totalmente anonimi e dai colori smorti.

Formicaio nel sangue (Tratto): Finché si trovano all'interno di una città o un Formicaio, il Personaggio guadagna un Bonus di +5 alle Prove di Muoversi silenziosamente (A), Nascondersi (A) e Pedinare (A). Inoltre potrà acquistarne una alla creazione della scheda per 50 PE.

Paura siderale (Tratto): La Paura del Vuoto e dello Spazio è forte negli abitanti di Baraspine.

Prendi un Malus di -5 alle prove di Intelligenza, Volontà e Simpatia fintanto che ti trovi nel Vuoto (Astronavi, Stazioni Orbitanti, Asteroidi, etc).

Pronti al buio (Tratto): L'oscurità è una costante su Baraspine. Inizi il gioco con Filtratori Anti-Oscurità, che volendo, in Carriere che iniziano con Elmi, possono essere già integrati ad essi. Inoltre, alla creazione della scheda puoi acquistare il Talento *Combattere alla cieca* per 200 PE.

Rivali atavici (Tratto): Gli Abitanti di Baraspine non sopportano gli abitanti di Tephaine. Inizi con il Talento *Rivale (Nati di Tephaine)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

TRANCH (Formicaio)

Tranch ha visto la peggiore e sanguinosa guerra recente nel Settore Calixis, diventando presto quasi un Mondo Maceria, pieno di mutanti ed eretici che, anche se sconfitti, hanno creato molte bande da guerra. A tutt'oggi Tranch è una zona militarizzata, amministrata come feudo facente capo ai poteri del sottosettore malfiano. Per maggiori dettagli su Tranch, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Tranch: +3 Abilità Balistica (o Abilità di Combattimento a scelta), +2 Resistenza, -3 Simpatia, -2 Tecnica.

Abilità Tranch: Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Tranch) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto Tranch) (I), Nascondersi (A), Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Al di fuori di Tranch (Tratto): In alcuni ambienti i Tranchi, come sono conosciuti, sono davvero inadatti a sopravvivere, mentre in ambienti urbani sanno muoversi al meglio. Il Personaggio prende un Malus di -10 sulle abilità di Sopravvivenza (Glaciale, Desertica, Marina, Pluviale, Rurale) (T/I) ed in questi ambienti prende anche -5 sulle prove di Intelligenza e Percezione, mentre le prove di Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I) prendono un bonus di +5. Se il giocatore vuole, potrà acquistare, durante il gioco, un grado di Maestria (+10), sull'abilità di Sopravvivenza (Urbana) per 150 PE, un ulteriore +20 per 200 PE e infine +30 per 250 PE.

Follia di Tranch (Tratto): Sei rimasto fortemente segnato dalla Guerra e dai Massacri. Parti con 1D10+5 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione. Inoltre, il 1° Disturbo mentale, viene preso a 30 Punti invece di 40.

Guerra costante (Tratto): La Guerra su Tranch non è mai finita, e hai imparato a difenderti. Inizi con un Talento di Addestramento, tira 1D5 per vedere quale: 1: Addestramento nelle Pistole (Laser); 2: Addestramento nelle Pistole (Shotgun); 3: Addestramento nelle Pistole (PS); 4-5: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia). Se la Carriera parte già con uno di questi Talenti, ritarlo.

Dopo aver visto il tipo di Talento, il giocatore potrà acquistare, per 100 PE, il Talento *Estrazione Rapida* (Pistole per le Pistole, oppure Mischia se esce 4-5 sul D5), ma potrà farlo solo alla creazione della Scheda.

Intuizione estenuante (Tratto): I sopravvissuti alla guerra di Tranch sono una razza paranoica, che non ha mai fiducia in niente e nessuno.

Il tratto dona +1 alle prove di Iniziativa, inoltre, se il giocatore vuole, alla creazione della scheda può acquistare il Talento *Paranoia* per 150 PE.

Uno di loro o li uccido? (Tratto): Le mutazioni su Tranch sono ovunque.

Tra 1D10, se ottieni 1, inizi con una Mutazione Minore. Se ottieni 9-10 con lo stesso dado, ottieni il Talento *Odio (Mutanti)*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

VOLONX (Feriale)

La sua superficie è per la maggior parte costituita da aride steppe accidentate e praterie spazzate dal vento. Per secoli il pianeta è stato dominato da tribù nomadi di razziatori e per intere generazioni questi clan si sono fatti la guerra per il controllo sull'acqua e i diritti su quanto veniva recuperato, ben più raramente per la semplice conquista di territori. Il recente avvento del signore della guerra *Crowe* ha però cambiato lo stato delle cose. Una volta assunto a un ruolo di primo piano nella sua tribù di appartenenza, questo giovane e carismatico guerriero è riuscito a divenire il capo uccidendo il suo predecessore in un duello rituale. Per maggiori dettagli su Volonx, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.



Caratteristiche Volonx: +3 Resistenza, +3 Agilità, +1 Abilità Balistica (o Percezione a scelta), -3 Simpatia, -3 Tecnica, -1 Intelligenza.

Abilità Volonx: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Volonx) (I) +10, Conoscenze Comuni (Bestie, Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Volonx) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Badik (Tratto): Il Badik è un'arma di Volonx. Hai l'*Addestramento nelle armi Esotiche (Badik)* e un Badik di Buona Fattura (Fattura da tirare).

Cavalieri Nomadi (Tratto): I Volonxiani sono nomadi Cavalieri. Puoi acquistare in qualsiasi momento un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Cavalcare per 50 PE, un ulteriore grado di +20 per 100 PE, +30 per 150 PE e infine il Talento *Talentuoso (Cavalcare)* per 250 PE. Se il PG arriva a prendere il Talento *Talentuoso (Cavalcare)*, potrà prendere il Talento *Fuoco da Montato* per 150 PE, ma solo montando animali (non sui mezzi).

Divinazione dei Saggi (Tratto): Si dice che ogni Volonxiano abbia avuto una divinazione personale dal saggio del proprio Clan.

Quando tiri per la Divinazione (se il giocatore vuole), potrà ritirarla, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Figli delle Steppe (Tratto): I Volonxiani sono Nomadi e figli delle steppe di Volonx. Sono meno alti e massicci degli altri ferali.

Per l'altezza, tirano 10D5+1.50/1.45, per il peso 1D10+1. Se vogliono, possono scambiare tutti e 7 i Punti Bonus di Caratteristica per prendere +7 su Percezione; se lo fanno, possono acquistare, alla creazione della scheda, le abilità di Cercare (P) e Consapevolezza (P) per 50 PE l'una.

In ultimo, tirano un segno particolare in più.

Pianure Sconfinate (Tratto): Volonx è un Mondo davvero enorme e popolato, con le sue steppe e pianure a perdita d'occhio. Anche se abili cavalieri, non tutti possono permettersi un animale da cavalcare e si dice che questi guerrieri possano correre a lungo prima di stancarsi.

Guadagni +3 metri sul Movimento di Corsa e un bonus di +10 per Resistere all'Affaticamento delle Marce Forzate (vedi Marce Forzate).

Primitivo (Tratto): I Volonxiani non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Scritto primitivo (Tratto): Anche se i Volonxiani hanno appreso a farsi capire e capire gli altri usando il Basso Gotico (anche con difficoltà), essi non sanno né leggerlo né scriverlo, e anche nel caso prendano l'abilità Alfabetismo, ci metteranno il triplo di una persona comune a leggere e scrivere ed in termini di PE la pagheranno sempre 100 PE in più, +100 per un eventuale Grado di Maestria.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti Fato.

CANTIERI KORMISOSHI (Orbitante)

Soddisfano molte richieste di costruzione e riparazione di navi. I Cantieri Kormisoshi sono ubicati più centralmente e si raggiungono proseguendo in direzione del centro della galassia verso Tranch. Secondi soltanto ai rivali dei Cantieri Harluff, i Kormisoshi si occupano di qualunque tipo di nave, di ogni dimensione e peso e di qualsiasi provenienza, dalle Navi delle principali famiglie di Navigator alle Grandi Navi da trasporto cartiste, dalle Navi-Spola a quelle in grado di attraversare interi sistemi. I cantieri sono di proprietà della Corporazione Kormisoshi-Targ e sono guidati dalla Capocantiere Ereditaria *Petronilla Jansson*; i loro affari si estendono anche alla rivendita delle navi più piccole i cui capitani non hanno completamente pagato i lavori di riparazione.

Caratteristiche Kormisoshi: +5 Tecnica, -3 Percezione, -2 Abilità di Combattimento.

Abilità Kormisoshi: Conoscenze Comuni (Mondo-Kormisoshi) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +20, Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnomate) (T), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale dei Cantieri sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Cantieri avanzati (Tratto): Le macchine sono ovunque nei Cantieri. Consideri l'abilità di Tecnologia (T/I) come un'abilità base senza Addestramento e potrai acquistarla, in qualsiasi momento, per 250 PE, o 150 PE se fai parte dei Mechanicus.

Costruttori (Tratto): La costruzione e la riparazione è il pane quotidiano nei Cantieri. Consideri l'abilità di Mestiere (Costruttore) (T) come abilità base senza Addestramento; se il giocatore vuole, potrà acquistarla, alla creazione della scheda, per 200 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per altri 250 PE. Se parte con +10 su tale abilità alla creazione della scheda, non potrà avere meno di 35 sulla propria Tecnica (bonus di Caratteristica iniziale già inserito); se tira meno, avrà 35 ed il suo stipendio sarà aumentato, grazie a questo Mestiere, di +65 Troni.

Dove metti le mani (Tratto): Chi sa costruire, solitamente è adatto anche a distruggere. Consideri l'abilità di Sabotare (T), come un'abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarla, in qualsiasi momento, per 50 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE.

Guardiani Kormisoshi (Tratto): Alcuni uomini hanno prestato servizio anche come Guardiani per la sicurezza dei Cantieri Kormisoshi.

Puoi spendere 150 PE per iniziare con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Shotgun)*; se lo fai, potrai appesantire il Malus di Percezione a -4 e -3 su Abilità di Combattimento, per guadagnare +2 sulla Caratteristica di Abilità Balistica. Il +5 su Tecnica rimane invariato.

Movimento imposto (Tratto): Sui Cantieri bisogna muoversi su passerelle mobili e terrazze di metallo tremolanti ed il Personaggio è abituato solo a certi movimenti. Guadagna 1 metro dal Movimento di Azione Intera, ma perde 3 metri dal suo Movimento di Corsa.

Poco versatili (Tratto): Gli uomini di Kormisoshi non sono molto versatili e alla creazione della scheda, non possono avanzare le Caratteristiche di AB, AC e Agilità e Abilità e Talenti di Combattimento o Percezione, né abilità come Parare o Schivare. Se hai scelto di essere un ex Guardiano della Sicurezza (vedi Guardiani Kormisoshi), la Caratteristica di AB potrà essere avanzata.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

MORTRESSA (Assassino)

A metà tra un Mondo Assassino e un Mondo Ferale, Mortressa è conosciuto solo per le sue Giungle sconfinite che ospitano miriadi di bestie e piante altamente mortali e perché è la casa del Reggimento della Guardia Imperiale Falce del Vento, esploratori micidiali.

Per maggiori dettagli su Mortressa, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Mortressa: +5 Abilità di Combattimento, +2 Agilità, +2 Forza, -4 Abilità Balistica, -3 Tecnica, -2 Intelligenza.

Abilità Mortressa: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Bestie) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Mortressa) (I) +20, Muoversi silenziosamente (A), Nascondersi (A), Sopravvivenza (Pluviale) (T/I).

Asce Falciate (Tratto): Le Asce di Mortressa somigliano a piccole falci ad una mano e sono considerata l'arma base per ogni uomo e donna di Mortressa. Inizi con il Talento di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e un'Ascia Falciata (Caratteristiche di un'ascia) ad una mano di Buona Fattura (fattura da tirare). L'Ascia Falciata è un'Ascia con 1 di Possanza in più. La gente di Mortressa è talmente brava ad usare queste armi, che le Asce a Bassa Tecnologia usate da loro guadagnano la qualità Sperimentata (2), oppure migliorano di un grado tale qualità.

Bestie assassine (Tratto): Carnosauri, Terrorax e altre bestie incredibilmente mortali vivono su Mortressa. Alla creazione della scheda, il Personaggio potrà acquistare il Talento *Cacciatore di Bestie* (1° grado) per 200 PE, o direttamente al 2° grado per un totale di 400 PE.

Se spende i 400 PE per iniziare con il 2° grado, potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Abilità di Combattimento, Agilità o Forza, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Mai appesantirsi (Tratto): Gli abitanti di Mortressa non amano vestiti e armature troppo pesanti. Per questo motivo cercheranno di non indossare mai armature troppo pesanti. Eviteranno di indossare armature di Piastre, Carapace, Potenziate e armature simili e se indossano queste armature, avranno un Malus di -5 per tutte le Prove fisiche (AC, AB e Agi), oltre i Malus dati eventualmente dalle stesse.

Finché indossano armature leggere (3 o meno di PA) e non di metallo/dure, guadagnano un bonus di +1 su Iniziativa.

Mondo Assassino (Tratto): Sei sopravvissuto ad un Mondo Assassino. Inizi con il Talento *Logoro*, 2D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione.

Primitivo (Tratto): Gli abitanti di Mortressa non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Signori della Giungla (Tratto): I Mortressani sono davvero signori della Giungla. Sanno muoversi con gran facilità in ambienti Pluviali e guadagnano un bonus di +10 sulle abilità di Muoversi silenziosamente e Nascondersi in ambienti Pluviali e +5 in ambienti simili, come quelli Rurali. Quando corrono o caricano nella Giungla (vedi Terreni Difficoltosi) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Pluviale) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Pluviale)* per 300 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-8 inizierai con 1 punto fato e con 9-10 con 2 Punti fatto.

PIETA' DI SETH (Cardinale)

La Pietà di Seth è tra metà tra un Mondo Cardinale e un Mondo Agricolo, e rappresenta l'unico Mondo Cardinale della Nebulosa Adranti.

Le sue vaste piantagioni sono interrotte solo da due vasti insediamenti, Porto Hadley e Porto Chiamata, ed è proprio in quest'ultimo che sorge la grande cappella dell'Arbitrator Seth, dove l'omonimo Arbitrator morì dopo aver pregato per un giorno e una notte in onore dell'Imperatore, divenendo la destinazione di migliaia di pellegrini da ogni parte del Settore Calixis. Per maggiori dettagli sulla Pietà di Seth, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Pietà di Seth: +4 Volontà, +2 Resistenza (o Simpatia a scelta), -4 Percezione, -2 Abilità Balistica.

Abilità Pietà di Seth: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Pietà di Seth) (I) +20, Mestiere (Agricoltore) (I), Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Benedetti Arbitres (Tratto): Seth era un Arbitrator e per quello che ha fatto lui, ora l'Adeptus Arbitres qui è conosciuto e tenuto in gran considerazione. Inizi il gioco con il Talento *Relazionarsi (Adeptus Arbitres)* e consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Adeptus Arbitres) (I) come abilità base senza Addestramento; se il giocatore vuole, alla creazione della scheda, potrà acquistarla per 50 PE.

Benedetta ignoranza (Tratto): Chi viene da questo Mondo sa che il modo migliore per vivere è quello provato e assicurato dalle generazioni precedenti. L'orrore, il dolore e la morte sono la giusta ricompensa per la curiosità e chi va oltre, finirà in bocca la demonio. Il personaggio ha una penalità di -10 alle prove di Conoscenze Proibite (I), qualsiasi conoscenza Proibita sia.

Figli della Terra (Tratto): In una parte della tua vita, hai sicuramente coltivato la terra, ce l'hai nel DNA. Durante il gioco, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) per 100 PE, e un ulteriore grado (+20) per 150 PE.

Inoltre, il giocatore potrà acquistare l'abilità di Sopravvivenza scartata (Rurale o Urbana) per 100 PE, ma solo alla creazione della scheda.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Percezione regressiva (Tratto): I figli di Seth migliorano difficilmente la loro Percezione. Avanzare la Caratteristica di Percezione, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Seguaci di Seth (Equip): Questo tratto è Opzionale e richiede 150 PE per essere acquistato. Se viene acquistato, il giocatore partirà con un'armatura particolare fatta su Seth, per copiare, in parte, il Santo Arbitrator; si tratta di un'armatura di Cuoio Borchiato in cui è stato fuso un corpetto in Carapace e le due tipologie non possono essere divise o coperte da altre armature; la stessa ha un Cappuccio in cuoio borchiato.

Il Corpetto in Carapace segue le normali regole delle Piastre in Carapace, così il resto della stessa, in Cuoio Borchiato, segue le regole della Veste completa di Cuoio Borchiato. Tutta l'armatura pesa 9.0 Kg ed è considerata di Buona Fattura. Il PG inizia anche con 1D10x10 Troni in più.

Via della Fede (Tratto): Seth è un Mondo Cardinale, dove la presenza dell'Ecclesiarchia è molto forte. Il Personaggio usa l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) come abilità Base senza addestramento. Se il PG parte con 35 o più di Intelligenza, avrà l'abilità addestrata.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fatto.

LUNA LEHYDE (Desertico)

La Luna di Lehyde Dieci, conosciuta come Luna Lehyde, è un Mondo Desertico, dove le temperature raggiungono picchi elevatissimi e trovare l'acqua è davvero un'impresa, ma nonostante tutto, gli autoctoni locali riescono a sopravvivere, con un sistema di Clan altamente radicato.

I locali sono resistenti ed agili, coriacei ma anche ospitali con eventuali alleati. Lehyde è una Luna primitiva dove si preferisce usare armi a distanza primitive, come Fionde, Giavellotti e Asce.

Caratteristiche Luna Lehyde: +3 Percezione, +3 Agilità, +3 Resistenza, -5 Forza, -2 Tecnica, -2 Abilità di Combattimento.

Abilità Luna Lehyde: Consapevolezza (P), Conoscenze Comuni (Mondo-Lehyde) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Parlare lingua (Dialecto di Lehyde) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Armi Primitive (Tratto): Sei abituato ad usare armi da Lancio a Bassa Tecnologia. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)*. Quando usano la Fionda (non la Meccafionda) e le Bolas, hanno +5 a colpire.

Bruciati (Tratto): Si dice che i Lehydi abbiano una resistenza al Fuoco incredibile. Inizi con il Talento *Resistente (Caldo)*, che donerà però +20 invece di +10, sottraendo anche 2 Danni ai danni da Fuoco, anche quelli dei Lanciafiamme, mentre hanno un Malus di -15 per resistere al Freddo.

Camminatore (Tratto): Gli abitanti di questo luogo sono abituati a muoversi velocemente, probabilmente per evitare pericoli o insolazioni. Aggiungi +1 metri per i Movimenti di Mezza Azione e Azione Intera, +2 metri dal movimento di Carica e +4 metri in corsa.

Fatica desertica (Tratto): Sei abituato alla fatica e per la regola dell'Affaticamento, perdi i sensi dopo aver superato il BR di 2 punti invece di 1.

Forza regressiva (Tratto): I Lehydi non sono molto forti e migliorano difficilmente la loro Forza.

Avanzare la Caratteristica di Forza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Sopravvissuto (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere. Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SORYTH (Glaciale)

Soryth è colonia mineraria, un satellite ghiacciato noto per i suoi depositi di gas rari congelati e per il freddo intenso della superficie. Questo Mondo è isolato quasi tutto l'anno e solo quando ci sono cambiamenti nel Warp, come una Tempesta, si riaprono, temporaneamente, le rotte Warp. E' in parte considerato un Mondo Glaciale, ma anche un Mondo Miniera.

Caratteristiche Soryth: +3 Forza, +3 Resistenza, -3 Intelligenza, -3 Simpatia.

Abilità Soryth: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Soryth) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Consapevolezza (P), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Glaciale/Montana, Sottosuolo) (T/I).

Attrezzi-armi (Tratto): Non è raro che i Soryth siano costretti ad utilizzare attrezzi da lavoro, come picconi, piccozze, mazze e punteruoli, come armi, per difendersi dalle creature del loro mondo. Quando un Lug usa uno di questi attrezzi come arma purché siano primitive, guadagna +1 alla Penetrazione dell'arma stessa. Se l'arma non ha la qualità primitiva e non è del tipo descritto, non si applicherà tale regola.

Corsa molto limitata (Tratto): Su un Mondo perennemente coperto di neve e ghiaccio, correre è alquanto problematico.

Il Personaggio perde 2 metri dalla velocità di Carica e 5 metri da quella di Corsa.

Gas e Respiratori (Tratto): Le Miniere di Soryth producono Gas, spesso letali all'uomo e qui vengono portate maschere e respiratori di continuo.

I Soryth sono talmente abituati a portare le Maschere Antigas, da annullare il Malus su Percezione dato dalle Maschere Antigas.

Hanno un bonus di +10 su Resistenza per resistere ai Gas aerei. Infine, alla creazione della scheda, possono acquistare un grado di Maestria (+10) su Mestiere (Minatore) (F) per 150 PE, e un ulteriore grado di Maestria (+20) per 200 PE.

Ghiaccio Atavico (Tratto): I Soryth sono maestri nel vivere in mondi siderali. In luoghi Glaciali/Montani, guadagni +5 alle prove di Muoversi silenziosamente (A), Nascondersi (A) e Pedinare (A).

Mondo di Ghiaccio (Tratto): Chi viene da qui è abituato al freddo e guadagna il talento *Resistente (Freddo)*, ma prende -10 a resistere al Caldo.

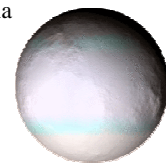
Le Prove di Agilità per Caricare/Correre sulla neve sono Facili (+20). Inoltre, durante il gioco potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Glaciale/Montana) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato più di altri. Tirerà un Segno particolare in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Tosti (Tratto): Quando tiri il D5 delle ferite, il minimo risultato è 2 (se ottiene 1, è come se avesse fatto 2 e non potrà avere meno di 10 Ferite).

Ferite Iniziali: Inizi il gioco con 1D5+8 ferite (non puoi avere meno di 10 ferite per il tiro del D5).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



MARIOCH (Frontiera)

Marioch è un Mondo di Frontiera, caratterizzato da una particolare leggenda locale. Si dice che un tempo sul pianeta visse un gigantesco serpente alato dotato di tre teste, grande quanto un Incrociatore Imperiale, che era capace di ingoiare intere città con un solo morso e che possedeva un corpo talmente resistente che neanche i cannoni laser avevano la minima possibilità di ferirlo. Si dice che la creatura incontrò la propria fine per mano dello stesso Drusus, che guidò un manipolo di fedeli soldati attraverso le fauci della bestia quando questa era addormentata, giungendo al suo cuore attraverso gli oscuri e fetidi meandri del suo corpo e affondando in esso la sua sacra spada, liberando il pianeta da una mostruosità contro natura.

Marioch è attraversato da grandi Catene Montuose che spezzano valli nascoste, dove si dice vivano i figli del gigantesco serpente alato, ma al momento, la maggior parte del pianeta, per colpa anche di correnti ascensionali che non permettono atterraggi semplici, è tutta da scoprire.

Caratteristiche Marioch: +3 Abilità Balistica, +2 Simpatia, +2 Percezione (o Resistenza a scelta), -4 Forza, -3 Intelligenza.

Abilità Marioch: Atletica (F/T), Conoscenze Accademiche (Leggende) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Marioch) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto Marioch) (I) +20, Sopravvivenza (Glaciale/Montana, Rurale) (T/I).

Armi arcaiche a distanza (Tratto): I Marioch costruiscono armi arcaiche e primitive che usano principalmente come armi a distanza.

Non hanno una preferenza e vanno da archi a balestre, alle rudimentali armi a polvere da sparo come i Moschetti. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)* e un'arma a scelta tra Arco, Balestra o Moschetto standard, ognuna con 10 colpi.

Cosa ho visto (Tratto): Chi Nasce su Marioch, ha avuto contatti con qualcosa di orribile. Inizi il gioco con 1D10 Punti Follia.

Cultura perduta (Tratto): Su Marioch si pensa più a sopravvivere e cercare le leggende che alla cultura; inoltre il Mondo non sembra l'ideale per far nascere creature come Intoccabili o Discordanti. Inizi il gioco con soli 350 Punti Esperienza e non potrai essere un Discordante o un Intoccabile. Inoltre, tutte le abilità di Conoscenze Accademiche a livello Addestrato, costeranno 50 PE in più; questo non riguarda eventuali gradi di Maestria.

Fato eroico di Frontiera (Tratto): Gli abitanti di Marioch sono convinti che esplorare il loro mondo li porterà a grandi cose, come trovare le prove di quello che è accaduto tra Drusus ed il Serpente Alato, sentendosi, quasi, degli eroi. Il giocatore potrà bruciare un Punto Fato tra quelli iniziali, ciò avrà l'effetto di aumentare di un ulteriore +2 quattro Caratteristiche casuali, tirando 1D10 e associandolo alle Caratteristiche (con 1 è AC e con 10 è Simpatia), dopo aver visto le modifiche della Divinazione, del Mondo e il ritiro iniziale, e di migliorarne una quinta di +4, nello stesso modo. Una Caratteristica non può migliorare due volte tramite questo tiro; devono essere 5 Caratteristiche diverse.

Inoltre, se ha bruciato il Punto Fato, potrà ritirare il D5 dei Punti Ferita, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Vita su Marioch (Tratto): La vita su Marioch è difficile e hai visto cose che altri neanche sognano. Ottieni il Talento *Logoro*.

Un Mondo di Leggende (Tratto): Le Leggende, o non solo su quella che conoscono tutti, sono all'ordine del giorno su questo Mondo di Frontiera. Alla creazione della scheda, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Conoscenze Accademiche (Leggende) (I) per 150 PE, e un ulteriore grado (+20) per 200 PE. Se parte con l'abilità a +20, il giocatore potrà ritirare la sua Intelligenza, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite, ma non si potrà partire con meno di 10 Ferite (1-2 contano come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

GRANDE FIAMMA (Feudale)

Piccolo planetoide solcato da profonde voragini e crepacci che s'incrociano sulla sua superficie, Grande Fiamma è anche soprannominato "il mondo infranto" a causa dell'aspetto che mostra a chi lo osserva dallo spazio. Nonostante questo Grande Fiamma ha una popolazione molto numerosa che ha saputo costruire varie "città-stato abissali", alimentate dal vapore e dalla polvere nera, costantemente in lite e conflitto fra loro.

Nei numerosi mercati si possono incontrare molti agenti e commercianti extramondo, impegnati a contrattare la compravendita di beni sofisticati e armi in cambio dei meravigliosi cristalli e minerali rari per cui il planetoide è rinomato.

Caratteristiche Grande Fiamma: +2 Abilità di Combattimento, +2 Forza (o Tecnica a scelta), -4 Percezione.

Abilità Grande Fiamma: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Grande Fiamma) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Nebulosa Adranti) (I), Parlare Lingua (Dialecto-Grande Fiamma) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale, Urbana) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Festus. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagnerai 1D5 Punti Follia.

Arma per amica (Tratto): Su Grande Fiamma portare un'arma da Mischia è la regola. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*. Inoltre, potrai acquistare l'abilità di Parare per 50 PE, ma solo alla creazione della scheda.

Mondo di Forge (Tratto): Ogni Città stato ha le sue Forge enormi dove lavorano decine e decine di persone. Consideri l'abilità di Mestiere (Fabbro) (T) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistarla per 100 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per 250 PE; se inizi il gioco con questa abilità a +10, guadagnerai un bonus di +5 permanente sull'abilità e un'eventuale arma da Mischia a Bassa Tecnologia in tuo possesso (di Carriera o appena acquistata), sarà considerata di una Fattura superiore (Fattura da tirare).

Spalle ampie (Tratto): Gli abitanti di Grande Fiamma hanno tutti il Segno Particolare *Spalle Ampie* (vedi Segni Particolari) e gli può uscire fino a tre volte. Inoltre, possono ritirare un Segno particolare a scelta, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Ottusaggine della Fiamma (Tratto): Questo Tratto ha 2 effetti; il Personaggio potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Resistente (Caldo)* per 100 PE. Purtroppo sei ottuso e distratto e prendi un Malus di -5 a tutte le Prove di Percezione (tutte le abilità sotto Percezione) e l'abilità di Consapevolezza avrà un costo maggiorato di 50 PE, +50 PE a grado.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

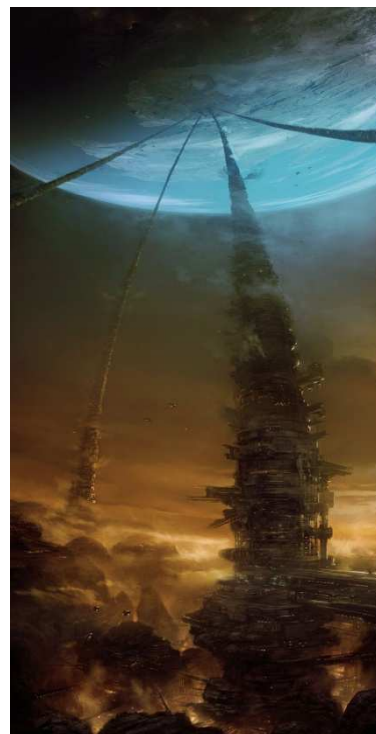
SOTTO-SETTORE ABISSO DI HAZEROTH

Il Sotto Settore dell'Abisso di Hazeroth è un confine naturale per la rotazione Est del Settore Calixis. E' conosciuto come Abisso poiché è pieno di distese di Vuoto assoluto ed è un cimitero di relitti spaziali, Mondi morti e luoghi abbandonati. Nonostante la sua vastità, l'Abisso non è molto popolato e conta pochissimi Mondi Formicai. Ospita invece decine di piccole colonie minerarie, mondi di Frontiera e alcuni Mondi Ferali e Feudali. L'Abisso è notoriamente pericoloso, ospitando un molti Xenos, pirati e altri pericoli mortali ed è diventato il nascondiglio ideale per molti Culti eretici.

La gente dell'Abisso è inospitale, spesso brutale agli occhi degli stranieri.

Tira 1D100 nella tabella del Sotto-Settore Malfiano per vedere da dove vieni.

TABELLA SOTTO-SETTORE ABISSO DI HAZEROTH			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile dell'Abisso di Hazeroth	56	Protetto dall'Ordine Famula (vedi D. Golgenna)
03-05	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	57-59	Heterodyne/Uziel
06-11	Solitario	60-65	Guytoga
12-16	Regulus	66-68	Dalthus
17-20	Idumea	69-70	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
21-22	Valos Krin	71	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)
23-24	Caduta di Santa Astrid	72	Educazione Monastica (vedi Distesa Golgenna)
25-29	Bocca d'Arma	73-76	Hilarion
30-32	Elros	77-79	Synford
33-36	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	80-85	Sansone IV
37-38	Riposo del Pellegrino	86-87	Dwimlicht
39-40	Purgatorio di Soubirous	88	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
41-42	Malizia	89-91	Ichovor
43-45	Porta di Cyprian	92-94	Scia di Esiodo
46-50	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	95	Chiostrò
51-52	Percipre	96-97	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)
53	Phyrr	98-99	Stygian Prime
54-55	Kommitzar	100	Purificato mentale (vedi Distesa Golgenna)



NOBILE DELL'ABISSO DI HAZEROTH (Nobile)

I Nobili dell'Abisso vengono visti come Signori spietati agli occhi degli stranieri, a cui tutto è dovuto, è ciò non è lontano dalla realtà.

Visti come cafoni dai nobili di altri Settori, i Nobili di Hazeroth, per la maggior parte, devono la loro ricchezza a concessioni minerarie e parentele strette con Capitani Cartisti e Mercanti Corsari, più che ai Manufactorum, vista la scarsità di quest'ultimi nell'Abisso. Cruenti, malfidati e brutali, rappresentano appieno le qualità peggiori di un Hazerothiano, ed è anche il motivo per cui spesso si muovono personalmente.

Affini con il Vuoto, viaggiano da un possedimento all'altro e hanno un certo spirito d'avventura che li contraddistingue.

Caratteristiche Nobili Hazeroth: +4 Percezione, +2 Volontà, +2 Intelligenza (o Simpatia a scelta), -4 Tecnica, -2 Forza, -2 Resistenza.

Abilità Nobili Hazeroth: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +20, Intuizione (P), Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Aggregazione Hazerothiana (Tratto): Hai contatti con il Vuoto di Hazeroth e parti con il Talento di *Relazionarsi (Nati nel Vuoto)*.

Inoltre, scegli un altro Talento di Relazionarsi tra (Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Capitani Cartisti, FDP, Marina Imperiale, Mercanti Corsari, Navigatori, Nobili, Pirati). Infine, se il giocatore vuole, potrà peggiorare la Caratteristica di Tecnica di -6 invece di -4 per guadagnare un ulteriore bonus di +5 ai tiri di Simpatia verso tutti i Nati nel Vuoto, e +10 verso gli appartenenti alla Marina Imperiale.

Comando diretto (Tratto): I più diretti tra i Nobili dell'Abisso possono essere ottimi comandanti.

Se il giocatore vuole, potrà guadagnare solo +2 invece di +4 su Percezione, ma iniziare con l'abilità di Comandare (S) +10, l'abilità di Conoscenze Comuni (Marina Imperiale) (I) e 2D10x10 Troni in più alla creazione della scheda.

Crudeli e Brutali (Tratto): Hai sicuramente fatto qualcosa di brutto in passato e parti con 1D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione, ma anche con un Addestramento a scelta a *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia o Shock a scelta)* o *Addestramento nelle Pistole (Laser)*.

Malfidati (Tratto): Questi Nobili sono malfidati e prendono un Bonus di +5 su Intuizione (P) contro l'abilità di Ingannare (non viene preso per le Sotto-Regole *Empatia* e *Mentire* di Intuizione). L'eventuale acquisto base dell'abilità di Affascinare (S) costerà 100 PE in più, oppure per il primo grado di Maestria (+10) se la Carriera già parte con l'abilità addestrata di Affascinare.

Ricchezza (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco. Parti con il Doppio dei troni della ricchezza iniziale, inoltre, hai uno stipendio di tutto rispetto. Lo stipendio del giocatore viene triplicato.

Vendetta (Tratto): Ogni casata nobile ha rivali e nemici giurati che vorrebbero la rovina tua e della tua famiglia. Forse si tratta di una casata rivale, o un qualche tipo di gruppo di potere. Potrebbero restare nell'ombra aspettando un tuo errore, oppure metterti i bastoni tra le ruote da subito.

Vuoto nel sangue (Tratto): I Nobili di Hazeroth sono sempre legati al Vuoto e spesso devono la loro ricchezza ad esso; non è raro che si mettano alla guida di Navette personalmente. Consideri le Abilità di Conoscenze Accademiche (Astromanzia) (I), Pilotare (Velivoli Civili) (A) e Sopravvivenza (Spaziale) (T/I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, possono acquistarne una o tutte e tre; Astromanzia e Sopravvivenza (Spaziale) per 50 PE e Pilotare (Velivoli Civili) per 150 PE.

Una di esse può essere aumentata immediatamente a +10 per 100 PE per le prime due, e 200 PE per Pilotare (Velivoli Civili).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

HETERODYNE/UZIEL (Feudale)

Nell'estremità del confine dell'Abisso di Azeroth, si trova questo particolare mondo Feudale, conosciuto come Uziel, oppure, Stazione Heterodyne. Esso infatti nacque come un vecchio possedimento dei Mechanicus, ma un forte isolamento e una guerra civile fecero regredire il Mondo a un Pianeta Feudale. Quando i Mechanicus tornarono, scoprirono che la fedeltà verso il Dio Macchina, nonostante tutto, era rimasta invariata. Da qui l'Adeptus Mechanicus iniziò un bizzarro esperimento, lasciando invariato lo stile di vita, infiltrandosi mano a mano. Ad oggi i Tecnopreti dell'Ordine Eterodino, con base la Stazione Heterodyne, a forma di Castello medievale, sono i signori di Uziel, creando uno strano connubio tra Antichità e Tecnologia. I campi vengono ancora arati a mano, ma spinti da bestie con muscoli bionici; gli uomini combattono ancora con spade e frecce, ma usando materiali moderni, e così via. Per maggiori dettagli su Heterodyne/Uziel, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Uziel: +5 Abilità di Combattimento, +2 Abilità Balistica, -3 Percezione, -2 Agilità, -2 Simpatia.

Abilità Uziel: Cavalcare (A), Con. Comuni (Culto del Dio Macchina, Guerra) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Heterodyne/Uziel) (I) +20, Con. Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Uziel) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Addestrati alla guerra (Tratto): Chi viene da Uziel è addestrato alla Guerra per un anno della sua vita. Scegli un Addestramento a scelta tra *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* o *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)*.

Cambiamento (Tratto): Anche se la trasformazione e il cambiamento è stato graduale, nel giro di una generazione sono cambiate molte cose su Uziel ed il Personaggio inizia con 1D5+1 Punti Follia.

Compassati (Tratto): Su Uziel ogni azione ha bisogno sempre di un attimo di concentrazione per essere svolta, perdendo letteralmente l'attimo. Il personaggio ha un Malus di -1 su Iniziativa.

Disprezza le streghe (Tratto): Psionici e streghe sono davvero mal visti qui. Soffri un Malus di -20 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D10 Punti Follia.

Riti di Passaggio (Tratto): Sei abile nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Scelto dal Dio Macchina (Tratto): Probabilmente sei stato scelto dal un Tecnoprete per compiti di manutenzione su un qualche tipo di Tecnologia arcaica. Alla creazione della scheda potrai acquistare l'abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) +10 e Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina e Tecnologia) (I) +10 per 250 PE iniziali. Sarai così benedetto agli occhi del Dio Macchina, guadagnando +20 Troni in più al tuo stipendio.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato e con 5-10 avrai 2 Punti fato.

SOLITARIO (Formicaio)

Solitario è il Mondo Formicaio dove risiede il Cardinale *Dantius Landsholt*, del Sinodo di Hazeroth. Solitario non si discosta molto dalla visione del Mondo Formicaio Terrestre, ed è uno dei pochi a poterlo dire in questa parte del Settore Calixis, con l'unica differenza dettata dal Sinodo e dal potere della Famiglia Landsholt, i cui membri occupano le più alte cariche Governative e Amministrative. Nonostante la debolezza di Dantius, i più determinati della sua famiglia, appoggiati da uomini esperti del Cardinale Ignato, hanno scatenato, sotto copertura, una campagna diffamatoria contro l'Adeptus Mechanicus, accostando all'Omnissia la situazione socio-politica dell'Abisso di Hazeroth.

Per ulteriori dettagli su Solitario e sulla situazione politica, fare riferimento al Paragrafo dedicato al Sinodo Calixiano e ai suoi componenti.

Caratteristiche Solitario: +3 Simpatia, +1 Volontà, -3 Resistenza, -1 Abilità di Combattimento.

Abilità Solitario: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Solitario) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Solitario) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Diffidenti verso i Mechanicus (Tratto): Al momento c'è una forte diffidenza verso i Mechanicus. Prendi un Malus di -10 a tutte le Prove sotto Simpatia verso l'Adeptus Mechanicus. Se fai parte dei Mechanicus, puoi togliere questo Malus e la diffidenza (che va giocata) spendendo 100 PE iniziali, altrimenti sarai un Agente dei Mechanicus che non si fida ciecamente dell'Adeptus Mechanicus stesso.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Solitario raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale, Rurale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Prudente (Tratto): Gli abitanti di Solitario sono costantemente all'erta per qualsiasi avvisaglia di problema, che si tratti di uno scontro a fuoco, una rivolta o un terremoto. Il tuo Personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Iniziativa.

Sinodo di Hazeroth (Tratto): La Dottrina Imperiale è molto forte su Solitario e i Landsholt, appoggiati dall'Arci-Cardinale Ignato fanno in modo che lo sia sempre di più. Consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento e potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE. Inoltre, per 100 PE, potrai apprendere sin da subito un grado di Maestria (+10) sulle Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I). Se acquisti entrambe, per un totale di 150 PE, potrai ritirare la Caratteristica di Simpatia, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

ELROS (Feudale)

Elros è un Mondo Feudale atipico ai bordi dell'Abisso di Azeroth. E' infatti caratterizzato da lunghe estati, che si attestano tra i 25-30 gradi, per quasi tutto l'anno, e i suoi abitanti non hanno mai conosciuto il Freddo e temono il Vuoto più di qualsiasi altra cosa. Testardi e malfidati verso tutti, Elros ha una lunga tradizione basata sulla violenza e sui saccheggi. Il mondo è conosciuto principalmente per la Droga di Pertinax, che gli abitanti di Elros contrabbandano agli stranieri che vengono sin qui. Elros è anche un Mondo che ospita un potente culto della Morte femminile.

Caratteristiche Elros: +3 Abilità di Combattimento (o Resistenza a scelta), +2 Volontà, -4 Simpatia, -1 Intelligenza.

Abilità Elros: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Elros) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Elros) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Elros. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Diplomatici Elrosiani (Tratto): Gli Elrosiani sono davvero dei Diplomatici particolari, pessimi in tutto quello che non riguarda vendita e acquisto di droghe. Prendi un Malus di -5 sulle abilità di Affascinare (S) e Diplomazia (S), ma un bonus di +10 su Contrattare per trovare Droghe e avere sconti su di essa, o persino venderla o barattarla.

Donne di Elros (Tratto): Le Donne hanno uno strano potere sugli uomini, visto che alcune di esse entrano a far parte del Culto della Morte di Elros, un Culto della morte femminile. Se sei una Donna, guadagni l'abilità di Intimidire (F).

Droghe e Spade (Tratto): Gli abitanti di Elros amano provare ogni nuovo composto, e cercano anche di conoscerlo. Guadagni il Talento *Decadenza (1° grado)* e consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Chimica) (I) e Mestiere (Speciale) (T), come abilità base senza Addestramento.

Alla creazione della scheda, potrai acquistare Con. Accademiche (Chimica) per 50 PE e per 200 PE l'abilità di Mestiere (Speciale) (T).

Infine, parti con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Lettura rescissa (Tratto): Non si può certo dire che gli Elrosiani diano molta importanza al saper leggere e scrivere, visto che si tramandano le conoscenze. Quando acquistano l'abilità di Alfabetismo (I), o un grado di Maestria (+10) se la Carriera ci parte, la pagano 100 PE in più.

Pertinax (Tratto): L'uso del Pertinax è cosa comune per gli abitanti di Elros. Quando usi il Pertinax, soffrirai solo -20 alle Prove di Simpatia e -5 a quelle di Percezione, ma durerà solo 1D5 ore. Inoltre, parti con 1D5+BI dosi di Pertinax.

Resistenza al Warp (Tratto): Sarà per il troppo uso del Pertinax o per la loro testardaggine, gli Elrosiani hanno un Bonus di +5 per resistere ai Poteri Psionici mentali. Inoltre, gli Intoccabili che vengono da qui pagano 50 PE in meno tutti i Talenti da Intoccabile.

Riti di Passaggio (Tratto): Sei abile nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

BOCCA D'ARMA (Formicaio)

Su questo Mondo Formicaio l'influenza del Ministorum si è affievolita negli ultimi decenni a causa dell'inettitudine del Cardinale Dantius Landsholt, cosa che ha permesso al Mechanicus di espandersi dai vicini Mondi Forgia di Idumea e Synford nei diversi formicaio del sotto-settore di Hazeroth, soprattutto Bocca d'arma. L'idea dei Mechanicus è creare, per questo mondo, quello che è Armetallo per la Distesa Golgenna nell'Abisso di Hazeroth, sfruttando i Manufattori più prolifici dell'Abisso e una popolazione di oltre 10 miliardi di persone.

Caratteristiche Bocca d'Arma: +2 Tecnica, -2 Forza.

Abilità Bocca d'Arma: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Bocca d'Arma) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +30, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talento Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Influenza Mechanicus (Tratto): La spinta che stanno avendo i Mechanicus su Bocca d'Arma è molto forte, indirizzandoli su quello che faranno nella vita. Quando spendi i 450 PE iniziali, potrai farlo solo per le Caratteristiche di Intelligenza e Tecnica e su Talenti e Abilità Tecniche, di Mestiere, Tecnologia, Tecnologiche e di Conoscenze Tecnologiche, oltre che su Sopravvivenza (Urbana), e dovrai cercare di non far avanzare punti (devi spenderli tutti). Se li spende solo su abilità di Mestiere e sulla Caratteristica Tecnica, avrai 200 PE in più da spendere, per un totale di 650 PE sotto le abilità di Mestiere. In ultimo, consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina) (I) come abilità base senza Addestramento e potrai acquistarla con 50 PE iniziali (è considerata abilità di Influenza Mechanicus).

FDP di BdA (Tratto): Bocca d'Arma si trova ai confini con la primitiva Distesa Josiana e provvedere a difendersi da solo, a parte la Marina in orbita, con un sistema di Forza di Difesa Planetaria volontario per 1 mese l'anno. Il Personaggio parte con un Addestramento a scelta tra *Addestramento nelle armi Base (Laser o Shotgun a scelta)* ed il prossimo Addestramento su una qualsiasi arma base costerà 50 PE in meno.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Bocca d'Arma raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale, Rurale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio di BdA (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento ed un suo eventuale acquisto in gioco, o un grado di Maestria (+10) se il PG ci parte, costerà 100 PE in meno (minimo 50 PE).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

VALOS KRIN (Feriale)

Valos Krin è un Mondo Ferale che subì un fato oscuro quando la zona attorno al pianeta venne investita da violente tempeste Warp generate dalla morte di un potente demone. Con il tempo le tempeste si sono placate, e il mondo è di nuovo accessibile, ma sin da allora sul pianeta sono nati e morti innumerevoli culti sacrificali che avevano lo scopo di “placare i demoni della Vuota Notte che avrebbero divorato le navi celesti dell’Imperatore”. Dietro questi rituali strisciano gli echi di un passato a lungo seppellito, appartenente ad un’antica civiltà, che potrebbero portare all’evocazione di un’entità conosciuta soltanto a pochi, e a cui ci si riferisce con il nome di “Occhio dell’Abisso”, come per Dwimlicht.

Valos Krin fu anche lo scenario di una delle più famose purghe operate dall’Inquisizione Calixiana, nota come Redenzione di Hazeroth, volta a sterminare centinaia di culti in una sola notte. L’Inquisitore Joshua Starkh guidò la sua più fidata cellula di Accoliti, insieme a duemila Guardie Imperiali altamente professionali prelevate dal 129° Ussari di Guytoga, contro l’infame culto degli Stregoni della Notte, che venne epurato con successo. I Valosiani sono creature primitive, incredibilmente forti e atletiche, cacciatori spietati e guide eccezionali.

Caratteristiche Valos Krin: +7 Forza, +3 Resistenza, -4 Tecnica, -3 Intelligenza, -3 Simpatia.

Abilità Valos Krin: Atletica (F/T) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Valos Krin) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Drusu) (I), Esibirsi (Ballerino) (F), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Valosiano) (I) +20, Sopravvivenza (Pluviale) (T/I).

Abituati alla Giungla (Tratto): Questi popoli sanno come muoversi con facilità in ambienti Pluviali. Quando corrono o caricano nella Giungla (vedi Terreni Difficolto) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l’abilità di Sopravvivenza (Pluviale) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Pluviale)* per 300 PE.

Ballate Primitive Valosiane (Tratto): Su Valos c’è un tipo di Ballo primitivo e violento, tutt’altro che aggraziato, duro come una pietra scagliata nel viso. I Valosiani usano la loro abilità di Esibirsi (Ballerino) sotto Forza; alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare un eventuale grado di Maestria (+10) per 50 PE, un ulteriore grado (+20) per 100 PE, e infine il +30 per 200 PE.

Se parte con +30, potrà ritirare la Caratteristica di Forza, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Esperto delle terre Selvagge (Tratto): I Valosiani sono abili a non perdersi e seguire le tracce, anche se in maniera minore di un professionista.

Calcolano l’abilità di Seguire Tracce come abilità base senza Addestramento e se il giocatore vuole, potrà acquistarla in qualsiasi momento del gioco per 50 PE, e acquistare un ulteriore grado di Maestria (+10) per 150 PE.

Postura Valosiana (Tratto): Grazie al loro modo di muoversi e la loro postura, guadagni il Tratto *Ben Piantato* (vedi i Trattati).

Primordi Valosiani (Tratto): Le brutalità e l’arretratezza del tuo mondo scorrerà sempre forte nelle tue vene. Il PG subisce un Malus di -10 su eventuali Prove di Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati. Inoltre, le Abilità di Affascinare e Ingannare addestrate costeranno 100 PE in più nel momento dell’acquisto, o 100 PE in più per il +10 se la Carriera ci parte.

Scritto primitivo (Tratto): Anche se i Valosiani hanno imparato a farsi capire e capire gli altri usando il Basso Gotico (anche con difficoltà), essi non sanno né leggerlo né scriverlo, e anche nel caso prendano l’abilità Alfabetismo, ci metteranno il triplo di una persona comune a leggere e scrivere ed in termini di PE la pagheranno sempre 100 PE in più, +100 per un eventuale Grado di Maestria.

Segni di Valos (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo incredibile. Tirerà tre Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Unicità Valosiana (Tratto): Alcuni Valosiani tendono ad avere una Forza addirittura maggiore, Valosiani tutti bicipiti conosciuti come i Forzuti. Il giocatore potrà rinunciare al bonus dato di +3 su Resistenza, e prendere un Malus di -3 su Agilità, oltre ai Malus già citati alle Caratteristiche, ma se lo fa, partirà con il Tratto di Forza Sovrannaturale (1) e un eventuale acquisto del talento *Bicipiti Muscolosi* costerà 50 PE in meno.

Un pugnale per testa (Tratto): Ogni Valosiano ha un coltello sacrificale piuttosto grande. Inizierà il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* parti con un Coltello Sacrificale di famiglia, che equivale ad un *Coltello Bolo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 1 punto fato; con 7-10 con 2 punti fato.

GUYTOGA (Formicaio)

Anche su questo mondo Formicaio l’influenza del Ministerium si è affievolita, a favore dei Mechanicus, anche se in modo minore in confronto a Bocca d’Arma, poiché Guytoga ha tradizioni radicate, tanto è vero che i Manufactorium sono ben pochi su Guytoga, che conta più sul lavoro degli Artigiani e dei singoli che sull’industrializzazione. È qui che vengono selezionati e addestrati gli uomini e le donne del famoso Reggimento degli Ussari di Guytoga, famosi lancieri su Moto. Il Formicaio *Jusano* è la Capitale del Mondo, un Formicaio che mostra stili Architettonici inusuali e grandi spazi interni come piazze enormi e strade larghe e con spazi e tunnel che danno direttamente nel Deserto, persino dai Bassifondi, e questo piace molto agli Ussari, che possono sfrecciare in formazione con le loro Moto ovunque si trovino. E’ accanto a Jusano che si trova l’unico Spazio Porto, conosciuto come *Porto Danton*. Per il resto, Guytoga è un mondo arido, polveroso e desertico.

Caratteristiche Guytoga: +4 Agilità (o +2 su Agilità e +2 Abilità di Combattimento), -2 Abilità Balistica, -2 Resistenza.

Abilità Guytoga: Conoscenze Comuni (Mondo-Bocca d’Arma) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Guidare (Ruotati-Moto) (A), Parlare Lingua (Dialecto di Bocca d’Arma) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica, Urbana) (T/I).

Abilità Balistica regressiva (Tratto): Le armi Balistiche sono davvero poco usate su Guytoga ed essi migliorano difficilmente la loro Abilità Balistica. Avanzare la Caratteristica di Abilità Balistica, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di Agilità una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Fisico di Guytoga (Tratto): Leggermente più leggeri, i Guytoga tirano 6DD+1.50/1.45 per l’altezza e 1D10-1 per il Peso. Inoltre, quando tirano il D5 per le ferite, questo conta il risultato di 5 come 4 (non potranno partire con più di 12 Ferite per il tiro del D5 iniziale).

In sella ai Bolidi (Tratto): Anche se non tutti possono divenire Ussari, i Guytoga hanno forti tradizioni con le Moto, inserendole nelle Feste e nelle tradizioni; tutti cercano di averne una, persino un catorcio. Alla creazione della scheda, il giocatore può acquistare un grado di Maestria (+10) sull’abilità di Guidare (Ruotati-Moto) (A) per 150 PE e un ulteriore grado (+20) per 250 PE. Se inizia con +20, partirà in gioco con una Moto Fuori-Strada (vedi Equipaggiamento), considera l’abilità di Mestiere (Meccanico) (T) come abilità base senza Addestramento e avrà sempre un bonus di +5 sulla Manovrabilità ulteriore quando guida le Moto.

Lancia in Ressa (Tratto): Hai imitato gli Ussari sin da giovane. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Lance da Cavaliere)* e una Lancia da Cavaliere di Buona Fattura (fattura da tirare). Inoltre, durante il gioco, potrai acquistare il Talento *Carica Furiosa* per 100 PE.

Legato a Guytoga (Tratto): Se si trovano nel Vuoto, i Guytoga sono in grande difficoltà e prendono -5 a tutte le Prove di Intelligenza e Volontà.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (conta 5 come 4 per il tiro iniziale).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

HILARION (Agricolo)

La popolazione del Mondo Agricolo di Hilarion è formata in larga parte da servi devoti ai propri signori feudali. Ognuno di essi possiede un appezzamento di terreno che deve coltivare per almeno nove ore ogni giorno. Non mancano però altre professioni legate alla vita medievale del luogo. Il pianeta è governato dal Concilio dei Colori, formato dai rappresentanti più importanti delle diverse Casate Nobili dell'Arcobaleno, ognuna delle quali controlla una porzione del pianeta che è la stessa dall'alba dei tempi. Non mancano dispute e duelli, che non sono mai mortali, tra i migliori guerrieri delle Casate. Per maggiori dettagli su Hilarion, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Hilarion: (vedi il Tratto *Vita di Servitù*).

Abilità Hilarion: Conoscenze Comuni (Mondo-Hilarion) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Hilarion) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Fedeli Hilariani (Tratto): Gli Hilariani sono molto fedeli e abituati alla vista del Clero. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, puoi acquistarne una, a scelta, per 50 PE.

Non disturbare i Signori (Tratto): Gli Hilariani hanno il terrore che i loro Signori possano prenderli di mira.

Alla creazione della scheda, potrai acquistare le abilità di Muoversi silenziosamente e Nascondersi per 50 PE l'una.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Pochezza mentale (Tratto): Gli Hilariani si accontentano di quello che hanno. Parti solo con 350 PE iniziali invece di 450.

Tradizione Hilariana (Tratto): Gli Hilariani hanno delle tradizioni a cui credono fortemente e una di queste dice che ogni Hilariano che dovesse lasciare il Pianeta, sarà accompagnato da un equilibrio mentale e dalla purezza per un periodo limitato, prima di poter ritornare.

Tira 1D5+1, queste sono le sessioni consecutive, iniziando dalla prima, in cui il Personaggio non potrà guadagnare Punti Follia e Punti Corruzione.

Vita di servitù (Tratto): Ci sono varie professioni che vanno per la maggiore su Hilarion. Tira 1D10 e vedi cosa facevi.

1-4 Contadino: Tipico contadino versatile di Hilarion. Guadagni +2 su Resistenza, ma perdi -2 su Abilità Balistica; inizi il gioco con l'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) +10 e guadagni il Talento *Anonimo*.

5-7 Vita da operaio: Guadagni +2 a Forza ma soffri -2 su Intelligenza e guadagni il Talento *Anonimo* e l'abilità di Atletica (F/T).

8-9 Vita di artigiano: Guadagni +2 su Tecnica ma soffri -2 su Percezione; guadagni un Mestiere a scelta tra (Conciatore, Cuoco, Decoratore, Distillatore, Fabbro, Falegname, Imbalsamatore, Liutaio, Muratore), ed il Talento *Relazionarsi (Lavoratori)*.

10 Vita guerriera: Guadagni +2 sull'abilità di Combattimento ma soffri -2 su Intelligenza; guadagni l'abilità di Parare e il Talento *Colpo Sicuro*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-7 con 2, con 8-9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fato.

ICHOVOR (Feudale)

Ichovor è un Mondo Feudale cupo e triste, fatto di paludi e foreste umide e marce. Si dice che una delle numerose ferite subite da Sant'Elana l'Incrollabile sia stata proprio un morso sfigurante di una Mosca del Fango di Ichovor. Una festa particolarmente importante e unica di questo pianeta è il Giorno di San Absolar, dove gli abitanti, dopo aver speso tutto l'anno a intagliare meticolosamente delle statuette di San Absolar l'Iconoclasta, le rompono in mille pezzi nella Pianura dei Frammenti, dove schegge di legno di generazioni addietro sono disseminate come un tappeto. In questo modo gli abitanti credono che il Santo possa raggiungere il regno spirituale per sedersi ancora una volta al fianco dell'Imperatore. Gli abitanti sono fedeli, ma al tempo stesso, legati a strani riti pagani che mischiano con la Dottrina Imperiale.

Caratteristiche Ichovor: +2 Abilità di Combattimento, -2 Simpatia.

Abilità Ichovor: Conoscenze Comuni (Mondo-Ichovor) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Ichovor) (I) +10, Sopravvivenza (Pluviale, Rurale) (T/I).

Cupezza di Ichovor (Tratto): Il cielo, le foreste e i villaggi di Ichovor sono tutti cupi e mettono una certa tristezza e dimenticarla risulta difficile per un po' di tempo. Per le prime 5 Sessioni, il Personaggio soffrirà un Malus di -10 a tutte le prove di Simpatia, poi il Tratto non avrà più effetto.

Disprezza le streghe (Tratto): Psionici e streghe sono davvero mal visti qui. Soffri un Malus di -20 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D10 Punti Follia.

Dottrina Pagana (Tratto): Gli Ichovoriani sono fedeli all'Imperatore e a Sant'Elana prima di tutto ma fondono paganesimo e la dottrina imperiale in uno strano, e a volte, pericoloso miscuglio. Considerano l'abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I) come abilità base senza Addestramento e possono acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE. Quando tirano su quest'abilità e sbagliano di 2 o più gradi, vuol dire che stanno mischiando riti pagani con la simboli Imperiali. Ciò potrebbe metterli in grande imbarazzo o nei guai.

Se la Carriera fa parte dell'Ecclesiarchia e ha il BG alternativo Convertito, lo stesso BG alternativo sostituirà questa regola.

Per la Santa (Tratto): Gli Ichovoriani hanno un ammirazione fanatica per Sant'Elana e hanno ascoltato più volte la sua storia. Questo li ha preparati ad affrontare certe creature. Guadagni un bonus di +5 sulla Paura e Panico causata dalle Creature del Warp, Demoni e Posseduti.

Scuola del Disarmo (Tratto): E' tradizione Ichovoriana che un guerriero che riesce a disarmare un altro, avrà un posto assicurato accanto a Sant'Elana. Il personaggio guadagna i Talenti di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Disarmare*.

Versatilità di Ichovor (Tratto): Si dice che gli abitanti di Ichovor siano versatili. Per la regola generale del Ritiro di una Caratteristica, potrai ritirarne due, ma dovrai accettare il 2° risultato. Se il giocatore vuole, potrà scegliere di ritirarne una sola, come da regolamento, per portare due Caratteristiche a scelta a 30 (32 se fatta su AC), ma dovrà dichiararlo prima del primo Ritiro. La Caratteristica di Simpatia, comunque, non potrà mai essere ritirata, a meno di regole Speciali della Carriera, ma potrà iniziare con 30 se si sceglie un solo Ritiro (vedi sopra).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SANSONE IV (Formicaio)

Sansone IV è un Mondo Formicaio che ha subito un'invasione politica del Mechanicus a seguito del lassismo dimostrato dal Cardinale Landsholt. Al momento, grandi cambiamenti per esso non ci sono stati, ma tutti i cittadini sanno come salmodiare al meglio per placare uno spirito macchina e la Tecnologia è tenuta in gran conto. I Sansoniani sono anche cordiali con gli stranieri, poiché affittano monolocali e loculi, o fanno compravendita, con tutti quelli che siano disposti a farlo, ma tendono ad essere distratti, anche per la Droga del Pertinax che gira frequentemente nei Formicai di Sansone, che qui viene chiamata Mentepura. Su Sansone si parla solo il Basso Gotico e non sopportano i dialetti.

Caratteristiche Sansone IV: +3 Tecnica, +3 Simpatia, -3 Percezione, -3 Resistenza.

Abilità Sansone IV: Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Sansone IV) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +20, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle Sansoniane (Tratto): Gli abitanti di Sansone crescono circondati da enormi masse di persone che contrattano e si affollano continuamente. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +25 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Contrattazione (Tratto): Qui è facile barattare e contrattare con gli stranieri, prima che partano per altri lidi.

Alla creazione della scheda potrai acquistare l'abilità di Contrattare (S) per 50 PE. Se lo fai, parti con 1D10x20 Troni aggiuntivi alla ricchezza iniziale e migliori di 2 gradi la Disponibilità di ogni acquisto fatto alla creazione della scheda.

Legato a Sansone (Tratto): I Sansoniani si sentono talmente al sicuro nel loro Mondo, che non ci pensano proprio a vivere in una fetida Giungla, in un mortale Deserto o nel freddo estremo di un Mondo Glaciale. Prendono un Malus di -15 a tutte le abilità di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Pluviale, Rurale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Intelligenza e Volontà.

Piega Intellettiva (Tratto): Se il giocatore vuole, alla creazione della scheda potrà modificare il Bonus sulle Caratteristiche, trasformando il +3 su Tecnica e Simpatia, in un +2 su Tecnica, +2 Intelligenza e +2 su Simpatia, ma se lo fanno, non potranno usufruire del Tratto *Simpatia Progressiva*.

Portati alla Tecnologia (Tratto): I Sansoniani sono portati alla tecnologia, e ora ancor di più, spinti dai Mechanicus.

Consideri l'abilità di Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) per 50 PE sull'abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I) e un ulteriore grado (+20) per 100 PE.

Se la porti a +20, potrai partire con l'abilità di Tecnologia addestrata pagandola 200 PE, 150 per i Mechanicus.

Simpatia progressiva (Tratto): I Sansoniani migliorano facilmente la loro Simpatia. Avanzare la Caratteristica di Simpatia, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

DWIMLICHT (Feriale)

Gli abitanti di questo Mondo Ferale, ben lontano dal centro civilizzato di Calixis, vedono l'Imperatore come un potente dio che dimora tra le stelle, e tutti quanti, uomini e donne indistintamente, si rasano la testa per far sì che Egli possa vedere nelle loro teste con i suoi infiniti occhi notturni per vedere chiaramente la loro devozione nei Suoi confronti. Segreti profondi nascono all'interno di rituali primitivi, qui viene adorata in segreto anche un'entità malvagia conosciuta come l'Occhio dell'Abisso, e Dwimlicht ha già subito un paio di rivolte sanguinose.

Gli abitanti di Dwimlicht sono chiamati i Rasati e amano vestiti neri e oscuri, dipingersi gli occhi di nero e i pugnali sacrificali.

Caratteristiche Dwimlicht: +3 Resistenza, +1 Percezione, -2 Abilità Balistica, -2 Simpatia.

Abilità Dwimlicht: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Dwimlicht) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Dwimlicht) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Manualità (Tratto): Molti Rasati hanno una manualità doppia. Se vuoi, puoi spendere 250 PE iniziali per iniziare con il Talento *Ambidestro* (da decidere dopo aver tirato i Segni Particolari). Se non lo compri, sarai Mancino con un tiro di 6+ invece di 9-10 (vedi Manualità).

Occhi profondi e neri (Tratto): I Rasati hanno tutti gli occhi neri, occhi profondi messi in risalto da tatuaggi e pitture intorno agli occhi.

Iniziano con il Segno Particolare occhi intensi/profondi e dovranno tirare un segno particolare in più, che potranno ritirare una seconda volta, ma dovranno accettare il 2° risultato. Infine, guadagnano un bonus di +5 sull'abilità di Intimidire (F).

Occultismo Dwimlicht (Tratto): Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Occulto) (I) come abilità base senza Addestramento.

Se il giocatore vuole, potrà acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE, e acquistare un ulteriore grado di Maestria (I) per 150 PE.

Primitivo (Tratto): I Rasati non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Rasati (Tratto): I Rasati sono meno massicci di altri Ferali. La loro altezza è di 1.60/1.50+9D5. Non possono partire con più di 13 ferite per il Tiro (contano il risultato di 5 con il D5 come 4). Infine, il Personaggio si rasa sempre i capelli e se escono Segni particolari contrari, ritirare.

Sangue di Dwimlicht (Tratto): Le credenze intorno a Dwimlicht non sono solo leggende, e l'oscurità si annida in questo pianeta e probabilmente nei suoi figli. Inizii il gioco con 1D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione, ottieni un bonus di +5 alle Prove di Paura, Panico e Inchiodamento e +15 contro l'Intimidazione, ma la tua mente è più facile ad essere posseduta e hai un malus di -10 per resistere alla possessione e al controllo mentale (quindi a tutti i Poteri di controllo della Telepatia).

Un pugnale per testa (Tratto): Ogni Rasato ha un coltello sacrificale piuttosto grande. Inizii il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* parti con un Coltello Sacrificale di famiglia, che equivale ad un *Coltello Bolo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite (massimo 13 Ferite per questo tiro, contano il risultato di 5 come 4).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

REGULUS (Agricolo)

Questo Mondo Agricolo era un tempo amministrato interamente dall'Administratum, ma quando un meteorite colpì il Municipium principale, uccidendo quasi tutti gli Adepti presenti sul pianeta, i piccoli regni feudali del resto della superficie presero il controllo del proprio mondo.

Fu allora che nacque l'Alleanza Cestelle. Dopo aver riscoperto le proprie eccelse abilità e capacità agricole, i nativi di Regulus provvidero a rispettare il Tributo Imperiale del pianeta, e l'autorità centrale di Calixis decise di lasciare a loro il controllo della politica locale. Ci sono forti tradizioni su Regulus, tra cui dipingersi il volto e la complessità del tatuaggi né indica la posizione. Regulus è la casa della Potentissima Casata dell'Alleanza Cestelle. Per maggiori dettagli su Regulus, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Regulus: +4 Simpatia, +2 Intelligenza, +2 Resistenza, -2 Forza, -2 Abilità Balistica (o Volontà a scelta), -2 Agilità, -2 Percezione.

Abilità Regulus: Conoscenze Comuni (Mercanti) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Regulus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Regulus) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Alleanza Cestelle (Tratto): Questo Mondo è la patria dell'Alleanza Cestelle. Se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, l'abilità di Cifrari (Alleanza Cestelle) (I) per 50 PE e il Talento *Relazionarsi (Alleanza Cestelle)* per altri 50 PE.

Se le prende entrambe, potrà anche acquistare un Talento a scelta di *Relazionarsi (Mercanti o Nativi dei Mondi Agricoli)* per 100 PE.

Elite di Regulus (Tratto): Alcuni leader di Regulus hanno un'acutezza e un ingegno unici.

Se il giocatore vuole, potrà partire con un bonus di +5 su Intelligenza, ma avrà solo +2 su Simpatia e +1 su Resistenza.

Qualità mentale (Tratto): Chi nasce su Regulus, parte con -2D5 punti follia, quindi partirà con un valore negativo, che in realtà è un bonus.

Status Quo (Tratto): Si dice che Regulus sia il Mondo Agricolo più ricco e fertile del Settore e i suoi agricoltori di un'abilità unica.

In qualsiasi momento del gioco, puoi acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) per 100 PE, un ulteriore grado (+20) per 150 PE e infine il +30 per 250 PE, e infine acquistare il Talento *Talentuoso (Mestiere Agricoltore) (I)* per 350 PE.

Lo stipendio aumenta di base di 10 Troni, +15 (+10), +20 (+20), +30 (+30), +40 (Talentuoso), scambiando quindi la Tabella degli Stipendi.

In ultimo, il giocatore parte con 2D10 Razioni di buona qualità.

Tatuaggio Indicativo (Tratto): Tutti su Regulus hanno tatuaggi che né indicano la posizione, ma per i stranieri, sono solo tatuaggi.

Inizi con il Segno Particolare *Tatuaggi Tribali*, in più ad eventuali altri Segni particolari.

Terrore dell'ignoto (Tratto): Per i Reguliani lo spazio ed il Warp sono il Terrore puro. Nel Vuoto, prendono un Malus di -5 a tutte le prove di Volontà. Inoltre, hanno un Malus di -10 contro i poteri mentali di confronto. Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi o Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -4 punti su Resistenza (-2 grazie al Bonus di +2 dato dal Mondo).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 punti fato, con 8-9 avrai 3 punti fato e con 10 avrai 4 Punti fato.

IDUMEA (Forgia)

Idumea è un Mondo Forgia del tutto particolare, dove la Nobiltà Feudale di un tempo, furba ed intelligente, si è fusa alla perfezione al giogo dei Mechanicus. Questo Mondo è anche la casa dei Fenoniti, dove hanno molte installazioni segrete, ed il fatto che sia difficile da raggiungere, è un ottimo espediente per tenere lontano i curiosi. Idumea è preda di continue tempeste, le cui forge formicaio sono ricoperte da cupole di ghiaccio create artificialmente, che le proteggono dai gelidi venti sferzanti della superficie. Queste cupole sono il prodotto dei cosiddetti Motori Meteorologici, che mantengono costantemente intatto lo strato di ghiaccio delle cupole, ottenuto dall'acqua proveniente dai mari che sono stati fatti evaporare durante il processo di terra-formazione. Purtroppo, le piattaforme d'atterraggio non possono essere protette da questo ingegnoso e imponente sistema, e serve un pilota particolarmente bravo per atterrare senza grossi problemi sulle grosse lastre di ghiaccio che si formano in continuazione sulle piattaforme esterne. Le cinque grandi isole che ora svettano come montagne sulla superficie del pianeta, spuntando dal fondale marino ormai secco ed esposto, sono chiamate Incudini, e su di esse sorgono le forge formicaio più importanti di tutto il pianeta.

Per maggiori dettagli su Idumea, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Idumea: +3 Abilità di Combattimento, +3 Tecnica, +2 Intelligenza, -3 Agilità, -3 Simpatia, -2 Percezione.

Abilità Idumea: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Idumea) (I) +20, Logica (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Idumeani (Tratto): Alla creazione della scheda, devi scegliere un Talento a scelta tra *Anonimo* o *Relazionarsi (Malavita o Culto specifico)*.

Mondo Freddo (Tratto): Idumea è un Mondo Freddo; inizi il gioco con il Talento *Resistente (Freddo)*.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Proibizione sussurrata (Tratto): Non solo i Fenoniti, ma anche altri Culti Proibiti si sono infiltrati su Idumea.

Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Culti, Eresie, Tecno-Eresie) (I) come abilità base senza Addestramento.

Alla creazione della scheda, puoi acquistarne una a scelta per 100 PE. Purtroppo, la mente è già stata intaccata e inizi il gioco con 1D5 Punti Follia.

Tempi feudali (Tratto): Nonostante la Tecnologia, i tempi feudali non sono stati dimenticati. Inizi il gioco con il Talento di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e una Spada (o ascia, martello o mazza a scelta) Vulcanizzata.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SCIA DI ESIODO (Agricolo)

Piccolo Mondo Agricolo fuori dalle rotte commerciali, quindi abbastanza isolato. Al momento, il suo Governatore è ben voluto ma è considerato un debole, ed il suo vice sta corrompendo gli alti funzionari per andare al potere. Gli Esiodiani sono dei noti vigliacchi e non hanno mai conosciuto la guerra, ma riescono a farsi ben volere. Per maggiori dettagli sulla Scia di Esiodo, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Scia di Esiodo: +2 Forza (o Resistenza a scelta), +2 Simpatia, -3 Volontà, -1 Percezione.

Abilità Scia di Esiodo: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Scia di Esiodo) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Esiodo) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Non dovendo temere nulla se non il raccolto andato a male, gli Esiodiani amano raccontare storie di streghe che rapiscono bambini e seducono gli uomini. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici.

Codardia Esiodiana (Tratto): Non aver conosciuto nessun conflitto, neanche interno, se non quelli verbali, ha portato questo popolo ad essere un popolo di codardi. Prendi un Malus di -10 alle Prove di Paura, Panico e Inchiodamento e -20 per resistere all'Intimidazione (tendono ad arrendersi immediatamente). Se acquistano i Talenti di *Logoro*, *Nervi d'Acciaio* e *Resistente (Paura)*, li pagheranno 50 PE in più.

Corsa migliorata (Tratto): La struttura di ogni Esiodiano (o la sua proverbiale codardia) gli permette di correre velocemente.

Guadagni +3 metri dal Movimento di Corsa.

Forza mentale (Tratto): Non hai mai visto o subito la violenza né la guerra. Parti con -3D5 Punti Follia e -2D5 Punti Corruzione, quindi avrai un valore negativo, che in realtà è un Bonus.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Segni indirizzati (Tratto): Potrai ritirare fino a 2 Segni particolari, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Versatilità Esiodiana (Tratto): Per la regola del ritiro, potrai ritirare due Caratteristiche invece di una.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; con 2-6 con 2 punti fatto, con 7-9 avrai 3 punti fatto e con 10 avrai 4 Punti fatto.

PERCIPRE (Agricolo)

Percipre è un mondo piuttosto freddo e inospitale che tuttavia è brulicante di vita. Percipre era una volta un mondo giardino famoso.

La Terraformazione ha creato un paradiso lussureggiante, fornito con un'incredibile varietà di specie vegetali provenienti da tutta la galassia.

Con il fallimento dei motori di Terraformazione, la popolazione del pianeta ha costruito enormi serre per proteggere le collezioni dalle condizioni sempre più dure, e ora solo la più resistente xeno-flora riesce a sopravvivere al di fuori della loro protezione. Percipre un Mondo agricolo che fa largo uso della Tecnologia, tanto che è gestito dall'Adeptus Mechanicus dell'Ordine del Genetor, che sfruttano le genti locali per i loro scopi.

Alcuni Agro-Servitori, hanno già tentato di ribellarsi due volte. Fuori dalle Serre, le piante sono resistenti e tossiche.

Caratteristiche Percipre: +2 Agilità, +2 Resistenza, -2 Abilità di Combattimento, -2 Forza.

Abilità Percipre: Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Percipre) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Schivare (A), Sopravvivenza (Pluviale, Rurale) (T/I).

Botanica di Percipre (Tratto): Hai cognizioni botaniche. Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) (I) come abilità base senza Addestramento. In qualsiasi momento, puoi acquistarla per 50 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per 150 PE, ma se parti con il +10 alla creazione della Scheda, potrai ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Infestazione (Tratto): Spesso le serre vengono infestate dalle piante esterne. Parti con l'*Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)* e un Lanciafiamme Modello Anoxis di Eccezionale Fattura (Fattura da tirare).

Se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, anche il Talento *Addestramento nelle Pistole (Lanciafiamme)* per 200 PE.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Più deboli che altro (Tratto): I Percipriani non sono famosi per la loro forza, ma se il giocatore vuole, potrà indebolire ancor di più il suo Personaggio, cancellando il Malus di -2 su Abilità di Combattimento, e prendendo -4 a quello di Forza.

Serre Tec (Tratto): Sei abituato a Serre Tecnologiche e Macchinari. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Stomaco di ferro (Tratto): I Percipriani ingurgitano di tutto per sopravvivere. Ottieni un bonus di +10 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato ingerito (Resistenza), ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e le prove per resistere ai conati di vomito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fatto; con 4-8 con 2, con 9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fatto.

SYNFORD (Forgia)

Mondo Forgia che fu donato al Mechanicus dal Governatore del Settore predecessore di Marius Hax come premio per aver individuato un gruppo di cospiratori noto come Precursori, e per aver sventato i loro piani insurrezionalisti. Da allora Synford è divenuto il maggior produttore di carri armati super-pesanti modello Banblade, oltre a produrre molti altri mezzi della Guardia Imperiale, come Lemman Russ e Chimera.

Caratteristiche Synford: +3 Tecnica, +3 Intelligenza, -4 Simpatia, -2 Percezione.

Abilità Synford: Conoscenze Comuni (Mondo-Synford) (I) +20, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Guardia Imperiale, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Linguaggio segreto (Tecnico) (I), Logica (I), Sopravvivenza (Sottosuolo o Urbana a scelta) (T/I).

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Mostri di metallo (Tratto): E' facile che un tuo parente stretto (o persino te stesso) abbia lavorato in un Manufactory di Chimera o Lemman Russ, spostando i bestioni quando serviva. Consideri l'abilità di Guidare (Cingolati) (A) come abilità base senza Addestramento.

Se il giocatore vuole, potrà acquistare l'abilità alla creazione della scheda per 50 PE, e avanzarla di un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE.

Se parti con il +10, potrai ritirare la Caratteristica di Agilità, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Passato per le Fabbriche (Tratto): Di sicuro hai fatto servizio nelle fabbriche; consideri le abilità di Mestiere (Armiere, Meccanico, Tecnomate) (T) e Tecnologia (T/I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda il PG potrà acquistare le abilità di Mestiere (Armiere) per 200 PE, Mestiere (Meccanico e Tecnomate) (T) per 50 PE l'una, e Tecnologia per 250 PE, 150 PE se fai parte dei Mechanicus.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

UIM Synfordiana (Innesto): Questa benedizione dell'Omnissia viene innestata a ogni adolescente Synfordiano. Inizii il gioco con un UIM (unità di Impulso Mentale, vedi Innesti) Standard, che ha integrato un'implementazione per i veicoli che ti permette di usare tutte le abilità di Guidare e di Pilotare sotto Intelligenza invece che Agilità.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

STYGIAN PRIME (Agricolo)

Stygian Prime ha una superficie molto fredda e inadatta all'agricoltura, ma nelle sue vaste e calde caverne sotterranee vengono mantenute intere vasche di funghi commestibili. Questo Mondo fa parte di un Sistema, conosciuto come il Sistema Stygian, che ospita altri mondi e satelliti che non sono mai stati catalogati e ritenuti di scarsa importanza, ma alcuni di essi sono la casa di Pirati organizzati e pericolosi conosciuti come Stygian Reaver. I Reaver sono il problema principale del Sistema, tanto che la Marina spesso gli dà la caccia, ma inutilmente.

Gli Stygiani sono un popolo fiero che si è adattato al meglio sia al caldo che al freddo.

Caratteristiche Stygian Prime: +3 Resistenza, -3 Volontà.

Abilità Stygian Prime: Cercare (P), Conoscenze Comuni (Mondo-Stygian Prime) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Mestiere (Agricoltore) (I), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Balgrau (Tratto): Gli Stygiani usano quest'arma per girare i Funghi che cadono a terra, e né fanno anche buon uso.

Parti con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Balgrau)* e un Balgrau iniziale di Buona fattura (Fattura da tirare).

Fisico Stygiano (Tratto): Gli Stygiani aggiungono 1D5 centimetri all'altezza. Essendo abituati al Freddo della sua superficie e al pesante Caldo umido delle Caverne sotterranee, guadagnano i Talenti *Resistente (Caldo, Freddo)*.

Movimento Stygiano (Tratto): Muoversi velocemente nelle Caverne e crepacci di Stygian Prime non è salutare. Il Personaggio sottrae -1 metro dalla Carica e -3 metri dalla Corsa, ma aggiunge +1 Metro dal Movimento di Azione Intera (con 30 di Agilità, si avrebbe 3/7/8/15).

Portati al Sottosuolo (Tratto): Consideri l'abilità di Geologia (I) come abilità base senza Addestramento. Inoltre, potrai acquistare, con il tempo, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) per 150 PE, e un ulteriore grado (+20) per 200 PE.

Reaver (Tratto): Oramai odi i Reaver con tutto te stesso e parti con il Talento *Odio (Pirati)*, considerando l'abilità di Conoscenze Proibite (Pirati) (I) come abilità base senza Addestramento. Se sei un Pirata, potresti essere un Reaver e guadagni l'abilità addestrata, perdendo il Talento di Odio.

Scambio iniziale (Tratto): Gli Stygiani possono essere alquanto diversi uno dall'altro. Quando hai tirato tutte le Caratteristiche, compreso il Ritiro, potrai scambiare un tiro fatto su una Caratteristica con un'altra. Si scambia il tiro dei 2D10, non i valori modificati.

Terrore dell'ignoto (Tratto): Per gli Stygiani lo spazio ed il Warp sono il Terrore puro. Nel Vuoto, prendono un Malus di -5 a tutte le prove di Volontà. Inoltre, hanno un Malus di -10 contro i poteri mentali di confronto. Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi o Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -4 punti su Resistenza (-1 su Resistenza dato il Bonus del Mondo).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2, con 9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fato.

RIPOSO DEL PELLEGRINO (Tomba)

Questo Mondo Tomba ha una storia tutt'altro che pacifica. È nelle sue immense necropoli che l'Arci-Eretico Magos Vathek condusse un attacco contro un culto resurrezionista ancora sconosciuto all'Inquisizione, riuscendo a debellarlo soltanto per rubare i suoi più oscuri segreti. Negli ultimi anni, poi, su Riposo del Pellegrino è nata un'eresia nota con il nome di "Sette Silenzi", proprio sotto il naso dell'incompetente Cardinale Dantius Landsholt. Quando il culto era ormai ben radicato e pronto ad espandersi il Sinodo Calixiano intimò a Landsholt di agire con decisione.

Il culto venne eradicato dopo mesi di sanguinari rastrellamenti ed esecuzioni. Tuttavia, molti dicono che alcuni leader dei Sette Silenzi sono ancora in vita, pronti a riportare in auge l'eresia delle loro velenose credenze. In questo mondo, sono tutti piuttosto istruiti.

Per ulteriori informazioni vedi il Sinodo Calixiano sul Manuale di Background

Caratteristiche Riposo del Pellegrino: +2 Intelligenza, -2 Abilità di Combattimento.

Abilità Riposo del Pellegrino: Conoscenze Comuni (Mondo-Riposo del Pellegrino) (I) +20, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Riposo del Pellegrino) (I), Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

33 Rintocchi (Tratto): Una vecchia tradizione di Riposo del Pellegrino è che ogni inizio del mese, tutte le chiese facciano 33 lenti rintocchi di campana, in cui i fedeli entrano in comunione con Drusus e la loro volontà non potrà venire meno. Gli abitanti del Riposo del Pellegrino ci credono davvero; in termini di gioco, il PG non potrà partire con meno di 33 sulla propria Volontà; se ottiene meno, avrà 33.

Abilità di Combattimento regressiva (Tratto): Gli abitanti del Riposo del Pellegrino non sono guerrieri e migliorano difficilmente la loro Abilità di Combattimento. Avanzare la Caratteristica di Abilità di Combattimento, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Istruzione del Pellegrino (Tratto): Consideri le abilità di Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia), Logica (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistarle per 150 PE Alfabetismo, 50 PE per Ecclesiarchia e 50 per Logica.

Reazione atipica (Tratto): Si dice che gli abitanti di Riposo del Pellegrino, siamo molto lenti nell'agire nell'immediato, per poi riprendersi in un batter d'occhio. All'inizio di uno scontro o quando si va in dettaglio, si prende un Malus di -2 su Iniziativa per il primo Round, che diventa di -1 al secondo Round; dal Terzo Round, l'iniziativa torna normale. Si rinvia in questo modo ogni qual volta il Master lo ritiene necessario.

Silenzi (Tratto): Archivi e Mausolei sono molto silenziosi e non va disturbato il sonno dei morti. Inoltre gli Archivi di questi Mondi sono come enormi biblioteche, dove il silenzio è d'obbligo e potresti aver appreso il modo migliore per muoverti silenziosamente.

Se il giocatore vuole, alla creazione della scheda, potrà spendere 100 PE per partire con l'abilità di Muoversi Silenziosamente (A) e con ulteriori 150 PE, potrà iniziare con un grado di maestria in più (+10).

Tempo Supplementare (Tratto): Sul Riposo del Pellegrino di tempo per studiare ce n'è veramente tanto.

Questo riflette i PE iniziali. Il Personaggio parte con 550 Punti Esperienza alla creazione della Scheda, invece che i canonici 450.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 Punto Fato, con 2-6 con 2 e con 7-10 con 3 Punti Fato.

PORTA DI CYPRIAN (Piacere)

Porta di Cyprian è un Mondo di Piacere che ha sperimentato negli ultimi cinquant'anni una rinascita artistica e culturale. Critici ed esteti di tutti gli angoli del Settore Calixis non hanno potuto far altro che lodare la maestria con cui le opere d'arte degli artisti del pianeta sono state realizzate.

Un certo numero di questi capolavori, però, ha attirato l'attenzione dell'Ordo Malleus, che sospetta che sul pianeta si sia riunita una cerchia di pittori, poeti, scultori e musicisti corrotta dalle idee proibite dell'Ateanesimo. L'Ordo Malleus si sta organizzando per schierare diverse cellule di Accoliti sul pianeta, nella speranza di investigare tra le lussuose feste e gli eventi mondani a cui gli artisti partecipano sempre molto volentieri.

Caratteristiche Cyprian: +4 Simpatia, +3 Intelligenza (o Tecnica a scelta), -4 Forza, -3 Volontà.

Abilità Cyprian: Conoscenze Comuni (Mondo-Porta di Cyprian) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +20, Esibirsi (a scelta) (S) +10, Mestiere (Amatore, Valletto) (S), Parlare Lingua (Dialecto di Cyprian) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Arte ovunque (Tratto): L'arte su questo mondo è ovunque. Il Personaggio considera l'abilità di Conoscenze Accademiche (Arte) (I) come abilità base senza Addestramento; all'inizio della scheda, potrà acquistare l'abilità per 50 PE, e con altri 150 PE un grado di Maestria (+10).

Se inizia con +10, potrà acquistare l'abilità di Mondanità per 50 PE e Mestiere (Artista-legarlo ad uno in particolare) (T) per 100 PE.

Culti infiltrati (Tratto): Forse hai avuto conoscenze particolari, o informazioni utili. Questo tratto è opzionale, se il giocatore vuole, potrà acquistare l'abilità di Conoscenze Proibite (Culti-specifico) per 50 PE, deve essere un culto specifico, possibilmente che possa risiedere su Porta di Cyprian (come appunto l'Ateanesimo). Potrà partire anche con un grado di successo (+10) per ulteriori 50 PE.

Fascino Cypriano (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà partire con l'abilità di Affascinare (S) per 50 PE, ma solo alla creazione della scheda.

L'arte della conoscenza (Tratto): Sembra che i Cypriani stiano passando un'era di grande cultura profonda.

In termini di gioco, quando usi il Punto Fato per ritirare una qualsiasi abilità di Conoscenza, avrai un bonus di +10 al tiro.

Malattia atavica (Tratto): I Cypriani sono davvero avvezzi alle malattie veneree e di altro tipo. Guadagni +10 ai tiri contro le malattie.

Poco avvezzo alla fatica (Tratto): Vivere in un Mondo di piacere è una cosa meravigliosa, ma non prepara alla dura realtà del resto della galassia. Ogni volta che il PG guadagna un livello di Affaticamento, dovrà fare una prova di Resistenza, se fallisce, guadagnerà un altro livello di Fatica extra. Inoltre, per recuperare dalla fatica ci vorrà il doppio del tempo (2 ore per un livello, 16 ore per rimuovere tutti i livelli di Affaticamento).

Relazioni intime di Cyprian (Tratto): Il Personaggio ha intrattenuto delle relazioni. Inizi con il Talento di *Relazionarsi (Culto-Ateanesimo)* e uno a scelta tra (Adepta a scelta, Governo, Mercanti, Nobiltà).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 punto fato; tirando 2-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

CHIOSTRO (Frontiera)

E' un mondo inospitale patria di un ordine mendicante, i cui fratelli occupano un grande bastione, che si dice sia stato costruito dai Templari Neri durante la Crociata Angevin. La sciagura travolgerebbe ogni abitante se i Templari Neri dovessero tornare a reclamare la proprietà.

I Fratelli si comportano simile ad un Ordine Monastico, ma devono scegliere la compagna di vita con cui procreare e tramandare le loro conoscenze di generazione in generazione, venerando gli antichi macchinari e le icone di questi possenti Astartes.

Caratteristiche Chiostro: +2 Volontà, +2 Percezione, -2 Forza, -2 Resistenza.

Abilità Chiostro: Conoscenze Comuni (Mondo-Chiostro) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Icone sacre (Tratto): Consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Leggende) (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I) e Conoscenze Proibite (Adeptus Astartes) (I) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarle tutte, alla creazione della scheda, per 50 PE per le Conoscenze Accademiche (Leggende) e Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale), e per 100 PE per le Conoscenze Proibite (Adeptus Astartes).

Meditazione della fratellanza (Tratto): L'ordine medita giornalmente per molte ore.

Cominci con il Talento *Meditazione* e se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Fedele alla Follia* per 50 PE.

Portafortuna (Equip): Iniz il gioco con una Portafortuna legato agli Space Marine, solitamente un Proiettile Requiem delle loro armi.

Requiem atavici (Tratto): Hai adorato talmente per tanti anni immagini o addirittura sacri Requiem reali degli Space Marine, che queste armi sembrano esserti entrate nel sangue. Se il giocatore vuole, potrà acquistare, in qualsiasi momento della sua vita, il Talento di *Addestramento nelle Pistole (Requiem)* per 300 PE, ma ciò richiederà 45 di Abilità Balistica.

Ricchezza perduta (Tratto): Inizi senza ricchezza iniziale ed il primo stipendio verrà dato in beneficenza all'altare dei Templari Neri. Il fatto che tu non dia importanza alla ricchezza, ti fa partire con -1D5 Punti Follia e -1D5 Punti Corruzione; ciò significa che parti con un valore negativo.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CADUTA DI SANTA ASTRID (Sommerso)

Questo Mondo Frontiera è un mondo acquatico, ricoperto quasi interamente di oceani. Da qui provengono i costruttori di navi marine più abili di tutto il Settore Calixis, e nelle acque del pianeta si può raccogliere una specie particolare di corallo, conosciuto come "corallo notturno".

Caratteristiche Santa Astrid: +3 Forza, +2 Tecnica, -3 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Santa Astrid: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Santa Astrid) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Guidare (Veicoli di Mare) (A) +10, Nuotare (F) +10, Parlare Lingua (Dialecto Tribale Astrid) (I) +10, Sopravvivenza (Marina) (T/I) +10.

Armature asfissianti (Tratto): Gli Astridi sono abituati a navigare e viaggiare leggeri, per la paura di poter affogare con indumenti troppo pesanti, soprattutto in testa, che usano per spaziare con lo sguardo, e nelle braccia, che usano per nuotare e mostrare i loro tatuaggi.

In termini di gioco entrambe le Locazioni (testa e braccia) di un eventuale armatura indossata guadagnano la qualità Esposta (1), o peggiorano di uno tale qualità se già l'armatura stessa la possiede. Un Astrid che volesse indossare armature in metallo, carapace o potenziata (o simili) potrebbe andare in panico e dovrà fare una prova di Volontà, o non le indosserà mai in quel determinato giorno.

Costruttori di Barche (Tratto): Appartieni o a una famiglia che costruiva barche, oppure le costruivi proprio tu. Consideri l'abilità di Mestiere (Costruttore-Barche) (T), come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistare l'abilità addestrata, in qualsiasi momento, per 50 PE, e prendere rispettivamente i gradi di maestria fino a +30 (+10, +20 e +30) per 100/150/200 PE, e infine acquistare anche il Talento *Talentuoso (Mestiere Costruttore-Barche)* per 300 PE. Lo stipendio di questa abilità è uguale a quello dell'abilità di Mestiere (Falegname).

Mare sanguigno (Tratto): Con il tempo, il giocatore potrà avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Marina) fino a +20, pagando 200 PE, potrà comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Marina)* per 350 PE.

Movimento limitato (Tratto): Gli Astrid hanno un fisico tozzo e non sono abituati a compiere grandi distanze correndo sulla Terraferma. Perdonano un metro di movimento in Carica e 2m. in Corsa.

Navigatore (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà prendere questo tratto per 100 PE, ma solo alla creazione della Scheda.

Se lo fa, guadagna l'abilità di Navigare (Superficie Marina); è infatti legato solo a Mare, Laghi, Fiumi, etc, e aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Nuotatore esperto (Tratto): Durante il gioco, un personaggio che viene da questo mondo potrà acquistare alla creazione della scheda o in gioco il grado di Maestria (+20) di Nuotare per 100 PE, un ulteriore grado (+30), per 150 PE e infine il Talento *Talentuoso (Nuotare)* per 250 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

MALIZIA (Fortezza/Guerra)

Malizia è un Mondo in Guerra che è tristemente noto per aver dato i natali, negli ultimi anni, a diversi culti necrofagi, che includono rituali di sacrificio umano e cannibalismo. È qui che l'Inquisitore Soldevan, detto "maestro di streghe" a causa della sua reputazione non proprio esemplare, uccise lo psico-abominio della Mente di Sangue. I Maliziani sono persone rancorose, oramai convinte che l'Imperium non le aiuterà a debellare i Culti che stanno mettendo a ferro e fuoco quello che erano un Mondo Pacifico. Malizia è isolata dalla maggior parte delle rotte Warp, per questo difficile da raggiungere, e ciò non ha fatto altro che rafforzare i Culti eretici del Mondo.

Caratteristiche Malizia: +3 Abilità Balistica, +2 Percezione (o Abilità di Combattimento a scelta), -2 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Malizia: Conoscenze Comuni (Mondo-Malizia) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale, Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto Maliziano) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Armi Maliziane (Tratto): L'isolamento e una certa arretratezza ha fatto in modo che le armi più utilizzate siano quelle PS, oltre che quelle da Mischia. Ottieni un Addestramento a scelta tra *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* o *Addestramento nelle Pistole (PS)*.

Questo Tratto è legato anche al Tratto Uccidi l'Eretico, quindi pensa bene prima di scegliere uno dei 2 Talenti.

Consumato (Tratto): I Maliziani sono consumati da una guerra fratricida terrificante. Inizi il gioco con 1D10 punti Follia e 1D5 Punti Corruzione, ma anche il Talento *Logoro*.

Cultura molto povera (Tratto): I Maliziani non hanno più tempo per la cultura; hanno solo 300 PE iniziali.

Guerra Maliziana (Tratto): E' facile rimanere feriti in Guerra. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Nemico dentro (Tratto): Le Eresie Maliziane ti sono entrate nel sangue. Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Caos, Culti, Eresie) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, puoi acquistarle per 100 PE l'una, 150 per Caos.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Uccidi l'Eretico (Tratto): Se sei ancora vivo, hai già sicuramente ucciso uno o più eretici, magari un proprio famigliare. Se hai scelto l'addestramento nelle armi da Mischia (vedi Armi Maliziane), guadagni i Talenti *Colpo sicuro* e *Carica Furiosa*, e potrai ritirare la Caratteristica di AC una seconda volta, ma dovrai accettare il 2° risultato; se hai scelto Addestramento nelle Pistole, parti con il Talento *Arma da Fianco*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PURGATORIO DI SOUBIROUS (Miniera)

Mondo Miniera dagli sconfinati tunnel sotterranei. In questo pianeta sono state rinvenute nel corso dei secoli di scavi minerari quattro pietre dalla forma di aquila bicefal, posizionate in zone differenti l'una rispetto all'altra, ma tutte formatesi naturalmente e questo ha portato ad essere la meta di molti pellegrini, oltre che la costruzione di un tempio. Per maggiori dettagli su questo Mondo, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Purgatorio di Soubirous: +2 Forza, +2 Volontà, -2 Agilità, -2 Intelligenza.

Abilità Purgatorio di Soubirous: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Soubirous) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Mestiere (Minatore) (F) +10, Navigare (Sottosuolo) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I).

Attrezzi-armi (Tratto): Non è raro che i Soubi siano costretti ad utilizzare attrezzi da lavoro, come picconi, piccozze, mazze e punteruoli, come armi, per difendersi dalle creature del loro mondo. Quando un Soubi usa uno di questi attrezzi come arma purché siano primitive, guadagna +1 alla Penetrazione dell'arma stessa. Se l'arma non ha la qualità primitiva e non è del tipo descritto, non si applicherà tale regola.

Compassati (Tratto): Per i Soubi andare di fretta vuol dire andare incontro alla morte, e anche non avere rispetto per l'Imperatore e le sue opere d'arte. Questo comporta che sono molto compassati e poco agili anche per via della loro struttura. In termini di gioco, hai un Malus di -2 sulla propria Iniziativa e perdi 2 metri dal Movimento di Corsa, ma guadagni 1 metro dal Movimento di Carica.

Duri (Tratto): I Soubi, quando tirano il D5 per le ferite, contano il risultato di 1 come 2, quindi avranno minimo 10 Ferite per il tiro.

Fede e Forza (Tratto): La Forza e la Fede formano ogni individuo su questo Mondo. Una volta tirate tutte le Caratteristiche, ritiro e Divinazione compresa, puoi togliere tanti punti su ogni Caratteristica che vuoi per aggiungerli alla tua Forza e alla tua Volontà, per un totale di 35 su entrambe (37 con il +2 di Bonus iniziale). Non potrai togliere punti a Caratteristiche che hanno un punteggio di 25 o meno.

Orientamento sanguigno (Tratto): I Soubi hanno un Orientamento Sanguigno quando si trovano nel sottosuolo e guadagnano un bonus di +5 per Orientarsi nel Sottosuolo, sia usando l'abilità di Navigare (Sottosuolo) (I) che quella di Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I). Questo gli dona anche un bonus di +5 alle Prove di Nascondersi nel Sottosuolo.

Sottosuolo come casa (Tratto): I Soubi, come vengono chiamati, sono abituati all'oscurità del sottosuolo e dimezzano i Malus dati dall'oscurità per le Prove di percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassero dei Filtratori anti oscurità. Se indossano i Filtratori, il massimo Malus che possono prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10. Tutte le Prove di Orientarsi nel sottosuolo, di qualunque genere esso sia, non prendono Malus (anzi hanno un Bonus, vedi sopra). Infine, in gioco, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE, +30 per 250 PE, ed infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite, ma non potrà avere meno di 10 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

DALTHUS (Miniera)

Su questo Mondo Miniera l'Inquisizione è riuscita a sventare una minaccia che avrebbe condannato l'intero mondo all'estinzione.

L'Inquisitore Octus Enoch riuscì a scoprire che su Dalthus si nascondeva un culto di adorazione degli xenos, che utilizzando tecnologia proibita ed energia Warp riuscirono a richiamare all'ultimo momento i loro padroni. Scopirono troppo tardi di essere stati ingannati, visto che quelli che si presentarono non erano affatto xenos, ma demoni del Signore della Pestilenza. Enoch inviò una squadra di Accoliti ad aiutare le forze già schierate dell'Ordo Xenos, e durante il conflitto che ne seguì uno dei suoi Esiliatori riuscì a contenere, e infine fermare, l'incursione demoniaca su larga scala che avrebbe significato la perdita di miliardi di vite. Questi eventi hanno segnato profondamente i Dalthusiani.

Dalthus è anche famoso per gli oggetti e attrezzi sgargianti e colorati che vengono prodotti qui.

Caratteristiche Dalthus: +2 Forza, +2 Resistenza, -4 Simpatia.

Abilità Dalthus: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Dalthus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I) +10, Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Cose terribili (Tratto): Le cose terribili che ti hanno raccontato, o a cui hai assistito, ti hanno reso pronto a tutto. Inizi con il Talento *Logoro*.

Demoni e Warp (Tratto): Demoni e Warp hanno minacciato Dalthus e non saranno dimenticati presto; anche se l'Inquisizione cerca di mettere tutto a tacere, storie terribili vengono tramandate. Guadagni immediatamente 1D5 Punti Follia. Consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Demonologia, Warp) (I) come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistare una delle due alla creazione della scheda per 100 PE, ma se lo fa, aggiunge un altro 1D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione, per un totale di 2D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione.

Movimento molto limitato (Tratto): Il Movimento nelle miniere oscure e tortuose di Dalthus è davvero limitato se non si vuole finire male.

I Dalthusiani perdono 2 metri di movimento in Carica e 4m. in Corsa.

Oggetti Sgargianti e colorati (Equip): Il giocatore potrà mettersi d'accordo con il Master per partire con uno o più oggetti e attrezzi sgargianti e colorati. Più è particolareggiato, meglio è.

Popolo avanzato (Tratto): Dalthus possiede macchinari avanzati e molti Tecnopreti hanno benedetto il mondo con la tecnologia per estrarre Minerali. Usano Tecnologia tra le abilità base senza Addestramento e possono acquistarla alla creazione della scheda per 250 PE, 150 PE se fai parte dei Mechanicus.

Trivellatori (Tratto): Su Dalthus si usa prevalentemente la Trivella a vapore. Guadagni il Talento di *Addestramento nelle armi Esotiche (Trivella a Vapore)* e inizi con una Trivella a Vapore tra l'equipaggiamento. Inoltre, sei talmente abituato ad usarla che ti dona solo -5 su Agilità per la qualità Pesante, non ti impone malus su AC, neanche se hai meno di 4 su BF e la qualità Ingombrante (2) diventa Ingombrante (1).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

KOMMITZAR (Penale)

Kommitzar cerca di imitare in tutto e per tutto i Mondi Detentivi terrestri, con le sue stazioni Penali, i campi di fondazioni delle colonie Penali, fili spinati e zone di totale isolamento per i prigionieri. E' un Mondo arido e pietroso, ma ricco di ossigeno, che permette lunghe sessioni di riabilitazione e lavori forzati.

Caratteristiche Kommitzar: +2 Percezione, +2 Resistenza, -2 Simpatia, -2 Volontà.

Abilità Kommitzar: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Malavita) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Kommitzar) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Sopravvivenza (Desertica o Urbana a scelta) (T/I) e un'abilità a scelta tra Ingannare (S) o Intimidire (F).

Criminale (Tratto): Il tuo passato Criminoso tradisce certi modi e comportamenti. Quando hai a che fare con le autorità Imperiali (Adeptus Arbites, Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, Marina Imperiale e Tutori), prendi un Malus di -20 alle prove di Affascinare.

Il Master potrebbe cancellare questo Malus verso quei soggetti con cui il personaggio ha una fiducia incondizionata. Master e Giocatore potrebbero decidere che alcune carriere siano inadatte per questo Mondo (come quelle dell'Adeptus Arbites), ma ricordarsi che anche un Arbites può essere stato accusato e arrestato come criminale, magari per Astrazionismo o per Omicidio di un funzionario imperiale; una bella sfida da interpretare.

Furbo più che tosto (Tratto): Se fai parte di una Carriera appartenente alla Feccia o di intrattenitore, puoi decidere di usare questa regola, a scelta. Vuol dire che mentre eri nel Mondo Penale, hai usato la furbizia più che la forza per sopravvivere, magari facendoti proteggere. Potrai scambiare Sim con Res per le Caratteristiche iniziali (+2 Sim, -2 Res), ma se decidi questo, devi prendere l'abilità Ingannare invece di Intimidire.

Incubi (Tratto): Essere brutalizzato in questi posti lascia segni indelebili alla psiche. Inizi il gioco con 1D5+4 punti Follia ma guadagni il Talento *Sonno Leggero*. Inoltre potrai ritirare la Statistica di Percezione una seconda volta, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Percezione vitale (Tratto): Restare all'erta è fondamentale all'interno dei complessi detentivi. Se il giocatore vuole, potrà tentare di spendere tutti i PE iniziali sull'abilità di Consapevolezza. Se riesce a partire con +10, potrà, in futuro, acquistare un eventuale grado di Maestria (+20) a 250 PE.

Sindacato (Tratto): Hai speso molto tempo tra i criminali e sai come comportarti in certi ambienti. Guadagni il Talento *Relazionarsi (Malavita)*. Inoltre, hai il 20% di iniziare con il Talento *Logoro*. Se fallisci, potrai comunque acquistarlo per 200 PE iniziali.

Spogliato dei tuoi averi (Tratto): Le Guardie ti hanno tolto tutti i tuoi averi. Parti colo con l'equipaggiamento iniziale della Carriera, ma senza soldi. Inoltre, abbassi il tuo Stipendio in modo permanente di 1D5x10 Troni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (minimo 2 con il D5).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PHYRR (Assassino)

Phyrr avrebbe tutto per essere un Mondo Paradisiaco, e invece le tossine genetiche contenute negli animali e nelle piante di Phyrr sono in grado di devastare qualunque creatura non nativa, riducendola ad un ammasso sanguinolento di materia organica sormontato da uno scheletro nel giro di pochissimo tempo. Solo chi vive nella Fabbrica di Raccolta Sigillata controllata dai Mechanicus di Phyrr può sopravvivere, e spesso si tratta di Ex detenuti o dei veri e propri disperati, che i Mechanicus usano per la raccolta e lo studio. I nati su Phyrr sono rarissimi, eppure sembrano che abbiano ripreso la stessa pericolosità intrinseca di Phyrr.

Caratteristiche Phyrr: +4 Percezione, +2 Resistenza, -2 Abilità Balistica, -2 Forza, -2 Simpatia.

Abilità Phyrr: Cercare (P), Conoscenze Comuni (Bestie, Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Abisso di Hazeroth) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Phyrr) (I), Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Pluviale) (T/I) +10.

Catalogazione (Tratto): Sei abituato a catalogare le Piante di Phyrr. Usi l'abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) (I) come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE, e acquistare un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE.

Coscienza percettiva (Tratto): Avere piena coscienza di ciò che ci circonda è fondamentale su Phyrr.

La Caratteristica di Percezione non potrà partire con meno di 39 (+4 del Bonus iniziale già incluso); se tiri meno, avrai 39.

Mondo Assassino (Tratto): Sei sopravvissuto ad un Mondo Assassino. Inizi con il Talento *Logoro*, 2D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione.

Poco sociali (Tratto): Non hai mai avuto bisogno di socializzare veramente. Prendi un Malus di -5 a tutte le interazioni sociali che riguardano Simpatia (Affascinare, Ciarlare, Comandare, Diplomazia, Esibirsi, Ingannare, Mondanità).

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Tossine sanguigne (Tratto): Nascendo su Phyrr, ne hai preso delle qualità uniche. Inizi il gioco con i Talenti *Resistente (Veleni)* e *Sangue Nero*. Se il giocatore vuole, potrà potenziare il Talento Sangue Nero per 250 PE iniziali. In questo caso, sarai immune all'affaticamento dato dai Veleni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

DISTESA JOSIANA

La Distesa Josiana, che deve il suo nome al Colonnello *Numitor Josian*, è una delle regioni più arretrate del Settore Calixis, a causa del suo isolamento, della mancanza di Mondi Forgia e Mondi Miniera e di pregiudizi verso la Tecnologia. Al contrario, la presenza del Ministerum è molto forte e spesso sfocia nel fanatismo più estremo e ortodosso. Chi proviene dalla Distesa, è molto diffidente verso gli stranieri, culturalmente conservatore e intollerante sia verso il diverso (Xeno, Mutanti e Psionici), sia verso la Tecnologia.

Tira 1D100 nella tabella della Distesa Josiana per vedere da dove vieni.

TABELLA DISTESA JOSIANA			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile della Distesa Josiana	60-62	Prester Myra
03-05	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	63-64	Protetto dall'Ordine Famula Josiana
06-14	Canopus	65-70	Hredrin
15-19	Mondo di Fenks-Nova Castillia	71-76	Palinurus Rhys
20-23	Mondo di Fenks-Magnagorsk	77-78	Tomba di Orendel
24-27	Mondo di Fenks-Volg	79-81	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
28-29	Educazione Monastica (vedi D. Golgenna)	82-83	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)
30-31	Mondo delle Nevi Perenni	84-86	Munsk
32-35	Kudrun	87-89	Dolore
36-38	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	90-94	Dominio di Zillman
39-42	Reshia	95-96	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
43-48	Acreage	97	Satellite Giasio
49-54	Sigurd IV	98-99	Tsade II
55-59	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	100	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)



NOBILE DELLA DISTESA JOSIANA (Nobile)

I Nobili della Distesa Josiana patiscono un forte senso di inferiorità nei confronti dei Nobili del resto del Settore, più ricchi e alla moda di loro. Rispondono a questo senso di inferiorità con un forte attaccamento alle proprie tradizioni, favorendo legami e matrimoni all'interno di casate alleate ed è tradizione che almeno un figlio di ogni generazione entri nei ranghi del Ministerum.

Caratteristiche Nobili Distesa Josiana: +3 Simpatia, +2 Volontà (o Intelligenza a scelta), -5 Tecnica.

Abilità Nobili Distesa Josiana: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica, Arte) (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +20, Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Cultura del Ministerum (Tratto): Il Ministerum è molto potente nella Distesa e i Nobili né sono fortemente legati. Parti con il Talento *Relazionarsi (Ecclesiarchia)* e puoi acquistare il Talento di *Relazionarsi (Adepta Sororitas)* alla creazione della scheda per 50 PE.

Se in futuro possono acquistare i Talenti di Relazionarsi e Buona Reputazione (*Adeptus Mechanicus* e *Culti* simili), li pagheranno 100 PE in più, 50 PE in più se fanno parte dei *Mechanicus*.

Cultura Josiana (Tratto): Che tu sia nato su un Mondo Cardinale o su Fenks, le tradizioni vengono prima di tutto.

Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (*Antichità*) (I) come abilità base senza Addestramento; potrai acquistarla, in qualsiasi momento, per 50 PE, e acquistare un grado di *Maestria* (+10) per altri 150 PE. Inoltre, alla creazione della scheda, puoi partire con l'abilità di *Cavalcare* (A) +10 per 100 PE o, a scelta, *Guidare* (*Ruotati*) (A) per 100 PE.

Scelta Esotica (Tratto): I Nobili della Distesa amano circondarsi di oggetti Esotici e non mancano mai di avere un'arma Esotica, che magari non usano mani, ma di cui possono fare i fanatici. Puoi scegliere un'arma Esotica a Distanza o da *Mischia*, che non sia troppo avanzata o Tecnologica, e acquistare il Talento per usarla al costo deciso dal Master (solitamente da 100 PE a 250 PE).

Il PG partirà con l'arma scelta di fattura Buona, quest'ultima da tirare.

Senso di Inferiorità (Tratto): In confronto agli altri Nobili Calixiani o di extra Settore, i nobili Josiani si sentono inferiori, ed in parte si rispecchia anche verso l'*Adeptus Mechanicus*. Quando hanno a che fare con Nobili che vengono al di fuori della distesa o appartenenti all'*Adeptus Mechanicus*, prendono un *Malus* di -10 alle prove di *Mondanità* e -5 di *Diplomazia*.

Ricchezza Josiana (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco, ma i Nobili Josiani sono meno ricchi degli altri Nobili del Settore.

Parti con il 50% in più dei Troni della ricchezza iniziale e lo stipendio viene Raddoppiato.

Siamo migliori (Tratto): Il fatto che non vogliono sfigurare verso gli altri Nobili, quelli Josiani cercano di essere leggermente più versatili.

Puoi ritirare una Caratteristica a scelta, quindi due per con la regola del Ritiro, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Potrai ritirare anche l'eventuale Caratteristica che hai già ritirato con il Ritiro, quindi una 3° volta; questa è un'eccezione alla regola del ritiro.

Vendetta (Tratto): Ogni casata nobile ha rivali e nemici giurati che vorrebbero la rovina tua e della tua famiglia. Forse si tratta di una casata rivale, o un qualche tipo di gruppo di potere. Potrebbero restare nell'ombra aspettando un tuo errore, oppure metterti i bastoni tra le ruote da subito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PROTETTO DELL'ORDINE FAMULA JOSIANA (Famula)

Non dissimili dalle loro Sorelle, le Famule della Distesa Josiana seguono precetti ancora più forti e indirizzano i loro protetti verso una devozione e un destino ancora più profondo, mettendoli in guardia contro le malignità in agguato e i nemici nell'oscurità e forgiando la loro volontà.

Caratteristiche Famula Josiana: +5 Volontà, +2 Intelligenza, +2 Percezione, -4 Agilità, -3 Tecnica, -2 Forza.

Abilità Famula Josiana: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +20, Mondanità (S), Parlare lingua Basso Gotico) (I) +20, Parlare lingua (Alto Gotico) (I).

Figlio Ecclesiastico (Tratto): Possiedi i Talenti di Relazionarsi (Adepta Sororitas, Ecclesiarchia) e se in futuro avrai la possibilità di acquistare i Talenti di Buona Reputazione (Adepta Sororitas, Ecclesiarchia), li pagherai 50 PE in meno, abbassando di 5 punti i requisiti di Simpatia.

Al contrario, se in futuro possono acquistare i Talenti di Relazionarsi e Buona Reputazione (Adeptus Mechanicus e Culti simili), li pagheranno 100 PE in più, 50 PE in più se fanno parte dei Mechanicus.

Lignaggio misterioso (Tratto): Probabilmente il tuo lignaggio è stato controllato per molto tempo dall'Ordine Famula, agendo anche dietro le quinte. Nessuno sa il vero piano della Famula che ha il serbo per te e magari hai avuto passato tragico o semplicemente ti porti dietro un'ombra del passato che continuerà ad inseguirti anche nel futuro. Tira 1D10 e applica i seguenti effetti:

Lignaggio misterioso	
D10	Risultato
1-2	Sei sempre stato attento, tuttavia alcune cose che hai visto ti hanno lasciato il segno. Puoi ritirare la Caratteristica di Percezione (dovrai tenere il 2° risultato) ma inizi con 1D5 Punti Follia.
3-4	Le macchinazioni della Sorella hanno fatto in modo che la debolezza della carne non ti offuschi la mente. Ottieni il tratto <i>Castrazione Chimica</i> .
5-6	La Sorella ti ha insegnato come farti rispettare e non farti intimidire da nessuno, ma tendi ad essere imprudente. Guadagni l'abilità di Intimidire e il Talento <i>Talentuoso (Intimidire)</i> , oltre che 5D10 Troni extra, ma prendi un Malus di -10 alle prove di Nascondersi e Muoversi silenziosamente.
7-8	La tua salute è stata colpita da un difetto genetico, ma la Sorella ti ha ugualmente preparato per il tuo destino. Perdi 1 ferita ma guadagni un'abilità di Conoscenze Proibite; tira 1D5 per vedere quale: 1: Eresie; 2: Warp; 3: Mutanti; 4: Psionici; 5: Demologia. L'abilità partirà con un grado di Maestria (+10).
9-0	Hai una volontà ferrea. Potrai ritirare la Caratteristica di Volontà (dovrai tenere il 2° risultato) e la stessa non potrà partire con meno di 38 punti (bonus di +5 già incluso). Ciò che ti è stato insegnato ti fa guadagnare 1D5 Punti Corruzione.

Ricchezza (Tratto): Grazie alla tua famiglia o attraverso la sottile guida della tua mentore, possiedi grandi ricchezze. Inizi il gioco con il doppio dei Troni e aggiungi 1D10x10 Troni al tuo stipendio (il valore indica la modifica permanente; se esce 5, aggiungi +50 al tuo stipendio).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MONDO DI FENKS-NOVA CASTILLIA (Formicaio)

Per la maggior parte degli estranei il Mondo di Fenks ha una reputazione di luogo sudicio e barbaro, un Mondo Formicaio che, per quanto notoriamente indipendente dalla politica del Settore, è considerato inferiore a Scintilla e Malfi per importanza o mere dimensioni.

La verità è che il Mondo di Fenks paga a caro prezzo l'indipendenza e quel po' di autosufficienza che possiede, visto che la facciata di frenetica attività che mostra all'esterno nasconde in realtà molti oscuri segreti. La parte del Mondo di Fenks che la maggior parte dei visitatori arriva a conoscere è *Nova Castillia*, un vasto e torreggiante complesso fatto di guglie che sfidano il cielo, depositi di rifornimenti, enclavi nobili, blocchi abitativi sovrapposti e chiusi, frenetici quartieri ricreativi illuminati dai neon. E' tutto un po' decrepito e sporco, ma non ci sono grandi differenze con gli altri formicai dell'Imperium. Castillia ospita la gran parte della notoriamente volubile classe dominante e il grosso della popolazione del pianeta. Ciò che non è altrettanto evidente è che Castillia controlla in modo spietato anche due formicai subordinati per garantire la sua posizione dominante, formicai che i viaggiatori di altri mondi non vedranno mai, se sono fortunati, vale a dire Magnagorsk e Volg.

Nova Castillia è famosa in tutto il Settore per ospitare la tristemente nota Biblioteca della Conoscenza.

Caratteristiche Nova Castillia: +2 Intelligenza, -2 Resistenza.

Abilità Nova Castillia: Conoscenze Comuni (Mondo-Fenks) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle Castilliane (Tratto): Gli abitanti di Nova Castillia crescono circondati da miliardi e miliardi di persone e gli assembramenti e muri di carne sono una costante. Quando Corrono o Caricano attraverso un denso assembramento di persone, prendono un bonus di +25 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Biblioteca della Conoscenza (Tratto): La Biblioteca della Conoscenza è unica nel Settore e forse sei riuscito ad entrarvi, oppure ad ottenere uno dei suoi tomi. Alla creazione della scheda, se spendi i PE su abilità di Conoscenze di qualsiasi tipo, queste costeranno 50 PE in meno, per un minimo di 50 PE. Se spendi tutti i PE che hai sotto tali abilità, conerai avere 600 PE invece di 450, ma non dovranno avanzare PE e potrai avanzare fino a un grado di Maestria (+10). Per ogni abilità di Conoscenze Proibite acquisita in questo modo, si guadagna 1 Punto Corruzione.

Miliziani di Fenks (Tratto): Secondo un'antica tradizione voluta dai Principi Vaahkon, tutti gli abitanti in forze devono trascorrere periodicamente un periodo di addestramento militare. In termini di gioco, quando usi le armi Base Laser, le userai solo con -10 a colpire invece che -20.

Se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento di *Addestramento nelle armi Base (Laser)* per 150 PE, in questo caso partirai con una Carabina Laser standard della FDP di Fenks con 2 Celle Laser.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Radicati (Tratto): I Castilliani sono radicati al loro Formicaio, terrorizzati di vivere in grandi spazi a cielo aperto. Subiscono -15 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -10 alle Prove di Volontà.

Versatilità Castilliana (Tratto): Si dice che gli abitanti di Nova Castillia siano versatili. Per la regola generale del Ritiro di una Caratteristica, potrai ritirarne due, ma dovrai accettare il 2° risultato. Se il giocatore vuole, potrà scegliere di ritirarne una sola, come da regolamento, per portare due Caratteristiche a scelta a 30 (32 se fatta su Int per il +2 iniziale), ma dovrà dichiararlo prima del primo Ritiro. La Caratteristica di Resistenza, comunque, non potrà mai essere ritirata, a meno di regole Speciali della Carriera, ma potrà iniziare con 30 se si sceglie un solo Ritiro (vedi sopra).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

MONDO DI FENKS-MAGNAGORSK (Formicaio)

Magnagorsk affonda profondamente nella crosta del Mondo di Fenks: è un luogo fortemente industrializzato, un inferno di metallo fuso e fuochi vulcanici, dove sono forgiate le corazzature delle navi da guerra e una cenere velenosa permea l'aria. Il formicaio esiste al solo scopo di servire il porto della Flotta da battaglia Calixis, situato in orbita nel Satellite di Sant'Elana. Magnagorsk è sotto il controllo delle litigiose e crudeli gilde delle fonderie. Per loro la manodopera e il metallo sono le uniche risorse che contano, tanto che un maestro di una gilda non avrebbe scrupoli a rapire intere squadre di lavoro per mantenere le proprie quote di produzione oppure sabotare o addirittura assassinare i propri rivali.

Qui la vita conta poco, la violenza è ovunque e la morte o la mutilazione sono rischi quotidiani, eppure chi lavora incessantemente in quelle profondità sa bene che potrebbe andare anche peggio, potrebbe essere esiliato a *Volg*.

Caratteristiche Magnagorsk: +5 Resistenza, +2 Forza, -3 Simpatia, -2 Abilità Balistica, -2 Percezione.

Abilità Magnagorsk: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Fenks) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Calore delle Fonderie (Tratto): Le fonderie ti hanno abituato a picchi di calore estremo. Parti con il Talento *Resistente (Caldo)*.

Fatica superata (Tratto): Su Magnagorsk i turni di lavoro potrebbero uccidere un Orko.

Per la regola dell'Affaticamento, perderai i sensi solo dopo aver superato il BR di 3 punti invece che di 1.

Maschere e Saldatori (Tratto): Sei talmente abituato a portare Maschere e Respiratori e a vedere scintille di saldatori e fonderie ovunque, che non ti fanno più effetto. In termini di gioco, il Personaggio è Immune alle granate Fotoniche e agli effetti accecanti, anche quelli indotti dai Poteri Psionici e se indossa Maschere Antigas, non prenderà i Malus su Percezione dati dalle Maschere.

Miniera di Plastacciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie e su Magnagorsk ancora più del solito.

Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento, ma tiri solo con un Malus di -10 invece di dimezzare la Caratteristica.

Nella Terra di Fenks (Tratto): Vivere sottoterra o in ambienti urbani non fa nessuna differenza a Magnagorsk. Puoi acquistare indipendentemente, quando vuoi, più gradi di Maestria sotto le abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo e Urbana) fino ad un massimo di +30 a questo punteggio; +10 (150), +20 (200), +30 (250), ma tutte le altre Sopravvivenze costeranno sempre 50 PE in più, +50 PE a grado di Maestria.

Radicato a Magnagorsk (Tratto): Chi viene da Magnagorsk subisce ancor di più il cielo aperto e i grandi spazi.

Prendi un Malus di -15 a tutte le Prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone subisci una penalità di -5 alle prove di Intelligenza, Percezione e Volontà.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MONDO DI FENKS-VOLG (Formicaio)

Volg non si sviluppa verso l'alto o nelle viscere della terra. Piuttosto si estende per centinaia di chilometri quadrati come un immenso cancro, fatto di portali corrosi e cupole illuminate dal fosforo, che ormai si è diffuso sulle acide paludi di sale del Mondo di Fenks. Questa massa disordinata è formata da grandi collettori di umidità, impianti di riciclaggio, depuratori di scorie e biomasse e dai folli agglomerati di baraccopoli su palafitte che vi si avvengono intorno. La triste verità è che senza l'attività di queste infrastrutture in pochi anni il Mondo di Fenks sarebbe distrutto dall'inquinamento, dall'acqua contaminata e dalle carestie, la sofferenza di milioni di persone è necessaria a garantire la sopravvivenza di miliardi di altri individui. Volg è afflitto da condizioni di tossicità così terribili da essere al limite dell'umana sopravvivenza, tanto da essere considerato da alcuni il luogo più miserevole e bastardo di tutto il Settore Calixis. Le cose sono poi ulteriormente complicate dalle orribili e letali creature mutate originarie del Mondo di Fenks. Per maggiori dettagli su Volg, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Volg: +3 Resistenza, +2 Abilità di Combattimento, -3 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Volg: Conoscenze Comuni (Mondo-Fenks) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Intimidire (F), Parlare Lingua (Dialecto Formicaio di Volg) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Volg sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Armetallo raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Nato per Sopravvivere (Tratto): Chiunque sia riuscito a sopravvivere per raggiungere l'età adulta in un posto come Volg ha imparato a pensare velocemente, gestire la paura e salvarsi la pelle. Non fosse stato così, sarebbero già morti in una fossa chimica.

Inizi il gioco con i Talenti *Logoro, Sonno leggero e Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Infine, se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Sangue Nero* per 300 Punti Esperienza.

Torvo (Tratto): Gli abitanti di Volg sono di poche parole, cupi sopravvissuti con una vena di cattiveria infinita e una certa tendenza alla psicosi. Alla creazione della scheda, puoi acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità Intimidire per 150 PE; inoltre, parti con 1D10 Punti Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

CANOPUS (Formicaio)

Mondo Capitale della Distesa Josiana, non ospita praticamente nessun Manifoldum ma detiene tutto l'apparato Amministrativo del Sotto-Settore, il suo Sinodo ed il Governo principale. Juwelthron è l'unico Formicaio, che occupa, al giorno d'oggi, tutta la superficie dell'unici continente, ed è un Formicaio molto particolare, pieno di guglie, ponti, lavori in bassorilievi, statue e orpelli artistici.

Caratteristiche Canopus: +2 Intelligenza, -2 Agilità.

Abilità Canopus: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Canopus) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Canopus) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Juwelthron sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Burocrazia Canopiana (Tratto): Canopus è la parte politica e Amministrativa della Distesa Josiana.

I Canopiani usano le abilità di Conoscenze Comuni (Administratum) e Conoscenze Accademiche (Burocrazia) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, possono acquistare la prima per 50 PE e la seconda per 100 PE.

Carismatici (Tratto): Canopus ha dato i Natali a grandi comandanti e chi viene da qui sembra avere un Carisma fuori dal Comune. Il Personaggio guadagna un bonus di +5 all'abilità di Comandare e potrà acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Legato a Juwelthron (Tratto): Chi viene da Juwelthron raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Sinodo Josiano (Tratto): Il Ministorum è molto forte nella Distesa Josiana e, al contrario, guarda i Mechanicus con diffidenze e disprezzo malcelato. Consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento e potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE. Potrai acquistare i gradi di maestria fino a +10 per le Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia), per 150 PE, acquistandole entrambe (non puoi prenderne una sola), ma se lo fai, guadagni anche il Talento *Rivale (Adeptus Mechanicus)*.

Personaggi dell'Adeptus Mechanicus non possono acquistare questi gradi di Maestria, a meno che non presentino una forte motivazione di BG.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

HREDRIN (Formicaio)

Hredrin è un Mondo Formicaio dove il Culto Imperiale predica la decima del Benessere e dei Guai, legata sia come segno di gratitudine verso di Lui, sia per scongiurare la sfortuna. Questa decima, oramai tradizione secolare di Hredrin, ha creato generazioni di cittadini fedeli intenti a vivere una vita anonima e senza eccessi, cercando di donare quel poco che hanno per allontanare la sfortuna. Hredrin è anche famoso per essere la casa natia degli Astropati Gaolisti, che vengono dalla città formicaio di *Gaolist*, mentre la città Formicaio Capitale è *Mirovar*.

Caratteristiche Hredrin: +3 Simpatia, -3 Resistenza.

Abilità Hredrin: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Hredrin) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Hredrin) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Abilità ataviche (Tratto): Se il giocatore spende tutti i suoi PE sulle abilità (niente Talenti o Caratteristiche), avrà a disposizione 600 PE invece di 450, ma dovrà spenderli tutti. Potrà acquistare anche fino a due gradi della stessa Abilità. Quest'ultima peculiarità, potrà essere fatta anche in gioco; quindi il Personaggio potrebbe acquistare 2 gradi di Maestria o un'abilità più un grado di Maestria nella stessa Sessione, purché rispetti i requisiti.

Decima del Benessere e dei Guai (Tratto): La Decima di Hredrin ti ha segnato fortemente. Parti con metà della ricchezza iniziale. Inoltre, il giocatore potrà decidere di donare 1/3 del suo stipendio alla Decima. Se lo fa, si sente benedetto e protetto dai guai e dalla sfortuna e questo conta come avere un Portafortuna e permette un ritiro su una Prova di abilità (non un Talento) di Intelligenza, Volontà o Simpatia a sessione.

Nel momento che non si possa più pagare la decima, si perderanno gli effetti descritti.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Armetallo raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Un fedele tra tanti (Tratto): Difficile notare qualcuno che si sente come tutti gli altri. Guadagni il Talento *Anonimo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

SIGURD IV (Formicaio)

Sigurd IV è, dopo Fenks, il Mondo più avanzato della Distesa. Qui si producono principalmente i vari Kit, come quelli di igiene e da mensa, ma soprattutto quelli di Sopravvivenza. I Sugurdi sembrano non andare da nessuna parte senza i loro Kit e proprio per la loro costruzione, sono addestrati anche a Sopravvivenza atipiche per un Mondo Formicaio. *Valimar* è la Capitale Formicaio del Pianeta, nel continente *Alisphare*.

Caratteristiche Sigurd IV: +2 Tecnica, -2 Forza.

Abilità Sigurd IV: Conoscenze Comuni (Mondo-Sigurd IV) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I) più una Sopravvivenza a scelta (vedi il Tratto Sopravvivenza Atipica).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Kit di Sigurd (Equip): Parti con un Kit di Sopravvivenza di Calixis, un Kit da Mensa e un Kit di Igiene Personale, quest'ultimo di Buona Fattura.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Sibellus raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Prudente (Tratto): Gli abitanti di Sigurd tendono ad essere prudenti. Il tuo Personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Iniziativa.

Sopravvivenza Atipica (Tratto): Sei addestrato a sopravvivere, tramite un sistema di addestramento simulato, all'interno di una zona completamente diversa da quella di un Formicaio. Scegli una Sopravvivenza qualsiasi (non Urbana) e aggiungila alla scheda del Personaggio.

L'abilità di Sopravvivenza inserita, va esclusa a quelle del Tratto Legato al Formicaio.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

PRESTER MYRA (Tomba)

Prester Myra è un Mondo monofunzionale destinato esclusivamente alla sepoltura e alla commemorazione dei morti affidato alla Compagnia della Morte. Dall'Enorme Monastero Aeterna, il Cappellano Rettore coadiuva i vari dipartimenti cimiteriali mentre gli abitanti di Prester Myra, conosciuti come Myriani, dipendono in tutto e per tutto alla Compagnia della Morte per vivere, svolgendo il loro lavoro in base alle mansioni loro assegnate. I Myriani hanno un forte senso religioso e hanno un rispetto per i morti davvero profondo.

Prester Myra ha molti dipartimenti cimiteriali, visto che il Mondo, davvero enorme, si divide in 7 Continenti maggiori e 5 minori.

Caratteristiche Prester Myra: +2 Volontà, -2 Abilità di Combattimento.

Abilità Prester Myra: Conoscenze Comuni (Mondo-Prester Myra) (I) +20, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Distesia Josiana) (I) +10, Mestiere (Valletto) (S), Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Debella la corruzione (Tratto): I Myriani odiano la Corruzione dell'animo.

Iniziano con -2D5 punti Corruzione, ciò vuol dire che partono con un valore negativo, che in realtà è un bonus.

Lentezza di Prester (Tratto): Il declino della morte è lento e lo è anche un Myriano. Prendi -1 a tutte le prove di Iniziativa.

Mente salda (Tratto): La mente salda dei Myriani è qualcosa di unico; iniziano con il Talento *Mente Salda*.

Necropoli Dipartimentali (Tratto): I Myriani passano moltissimo tempo nelle necropoli, tra tombe e archivi.

Contano le abilità di Conoscenze Accademiche (Leggende) (I), Logica (I) e Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, possono acquistarle per 50 PE l'una.

Servire la Compagnia (Tratto): I Myriani servono la Compagnia, spesso come servi e valletti, ma anche in altri ambiti. Consideri un'abilità di Mestiere (Copista, Conciatore, Decoratore, Distillatore, Falegname, Imbalsamatore e Liutaio, una a scelta), come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarla, alla creazione della scheda, per 100 PE, aumentando lo stipendio di +10 Troni. Se parti con 35 o più di Tecnica, potrai sceglierne una seconda, da considerare come abilità base senza Addestramento, ma che potrà essere acquistata come per la prima.

Tempo Supplementare (Tratto): Sul Prester Myra di tempo per studiare ce n'è veramente tanto.

Questo riflette i PE iniziali. Il Personaggio parte con 100 PE in più (solitamente 550), alla creazione della Scheda, invece che i canonici 450.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 Punto Fato, con 2-7 con 2 e con 8-10 con 3 Punti Fato.

MONDO DELLE NEVI PERENNI (Glaciale)

Come dice il nome, il Mondo delle Nevi Perenni è un mondo Artico/Glaciale.

Per tutto l'anno, una coltre di neve o ghiaccio ricopre il pianeta, tranne nell'equatore, dove cresce una rada vegetazione di licheni, muschio e bassi arbusti. Negli ultimi decenni sono state rilasciate concessioni per la ricerca e lo sfruttamento minerario. Chi viene da questo mondo è abituato al freddo, ha una resistenza notevole ma è ben poco disposto verso le altre persone.

Caratteristiche Nevi Perenni: +6 Resistenza, -4 Simpatia, -2 Agilità.

Abilità Nevi Perenni: Conoscenze Comuni (Mondo-Nevi Perenni) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesia Josiana) (I), Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Glaciale) (T/I) +10.

Corsa limitatissima (Tratto): Il Mondo non solo presenta Ghiaccio e Neve ovunque, cosa che renderebbe il movimento davvero problematico, ma anche crepacci improvvisi e pareti scivolose.

Il Personaggio perde 1 metro dal Movimento completo, 2 metri dalla velocità di Carica e 5 metri da quella di Corsa.

Mondo di Ghiaccio (Tratto): Chi viene da qui è abituato al freddo e guadagna il talento *Resistente (Freddo)*, ma prende -10 a resistere al Caldo.

Le Prove di Agilità per Caricare/Correre sulla neve sono Facili (+20). Inoltre, durante il gioco potrà acquistare un ulteriore grado di Maestria (+20) sull'abilità di Sopravvivenza (Glaciale/Montana) per 200 PE, il +30 per 250 PE e il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Glaciale)* per 350 PE.

Resistente alla fatica (Tratto): Nel Mondo delle Nevi Perenni bisogna essere attivi, sempre in movimento, far legna, reperire cibo, costruire ripari. Quando si prende un Livello di Affaticamento, si potrà tentare una Prova di Resistenza. Se il tiro è riuscito, il Livello di Affaticamento non viene preso. Nel caso si prendano più livelli di Affaticamento in un unico Round, solo il primo di essi può essere evitato.

Inoltre, perdono i sensi dopo aver superato il loro BR di 2 punti invece di 1.

Robusto (Tratto): Chi viene da qui è sicuramente Robusto. Tira 1D5 in più per l'altezza e tira 2D5 per le Ferite, scegliendo il migliore.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato più di altri. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella delle Peculiarità.

Ferite Iniziali: Inizi il gioco con 1D5+8 ferite (tira 2D5 e sceglie il migliore).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



PALINURUS RHYS (Desertico)



Catalogato anche come Mondo di Frontiera, Palinurus Rhys è un Mondo Desertico che conta oltre 200 milioni di abitanti. Per via della forte aridità del pianeta, la superficie è caratterizzata da aspre catene montuose intervallate da rari altopiani rocciosi. L'acqua si trova solo in profondità e raramente raggiunge la superficie dando vita a piccole Oasi. La rada vegetazione consiste in resistenti piante grasse mentre nelle Oasi si creano dei microecosistemi con presenza di diverse specie vegetali e insetti. Il Mondo è molto caldo, e si va dai 90° all'equatore fino ai quasi 50° nelle zone polari. Quasi tutta la popolazione, conosciuti come i Rhys, vivono in centri abitati fondati vicino alle rare pozze d'acqua, di cui la più grande è *Tregua*, che grazie ad un

ingegnoso sistema di pozzi e canali, con i suoi 60 milioni di abitanti, è la capitale del Pianeta. Altre città del Mondo sono *La Piana*, che ospita uno spaziorpporto pieno di pirati e ricercati, *Creticus*, città nata dentro un Cratere dove gli abitanti adorano un obelisco alto 100 metri e infine *Baia Disperata*, dove sorge la Torre Nera d'Ossidiana di 300 metri, del Nobile Goran.

Caratteristiche Palinurus Rhys: +4 Percezione, +2 Resistenza, -2 Intelligenza, -2 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Palinurus Rhys: Conoscenze Comuni (Mondo-Palinurus Rhys) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Consapevolezza (P), Parlare lingua (Dialecto di Palinurus Rhys) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Camminatore (Tratto): Gli abitanti di questo luogo sono abituati a muoversi velocemente, probabilmente per evitare pericoli o insolazioni. Aggiungi +1 metri per i Movimenti di Mezza Azione e Azione Intera, +2 metri dal movimento di Carica e +4 metri in corsa.

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di Percezione una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Se parte con almeno 34 di Percezione (dopo la modifica del +4), alla creazione della scheda, potrà acquistare l'abilità di Cercare per 50 PE.

Fisico rattappito (Tratto): Hai delle debolezze fisiche peculiari di Palinurus. Le Caratteristiche di Intelligenza, Tecnica e Simpatia, non potranno iniziare, dopo aver visto le Modifiche, i Segni particolari e la Divinazione, con più di 35. Inoltre, quando tiro un eventuale primo segno particolare, questo deve essere qualcosa di negativo; ritira finché non esce qualcosa di negativo.

Gentaglia (Tratto): Palinurus ospita, nelle suo Oasi migliaia di ricercati imperiali e criminali di qualunque genere. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Malavita) (I) e Cifrari (Malavita) (I) come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistarle entrambe, alla creazione della scheda, per 50 PE l'una. Questi contatti comunque non sono solo benefici e parti con 1D5 Punti Follia.

Sopravvissuto (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere. Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Vita difficile (Tratto): La vita difficile di Palinurus ti ha preparato al peggio. Inizi il gioco con il Talento *Logoro*.

Warp cocente (Tratto): Si dice che nei grandi deserti, il tessuto della realtà viene meno, quasi a sfiorare il Warp. Avrai sempre un bonus di +5 su Volontà quando fai le prove per resistere ai poteri psionici. Se il tuo personaggio è uno Psionico, sceglierà anche una Manifestazione iniziale aggiuntiva.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

KUDRUN (Sommerso)

Kudrun è un Mondo dove non esistono terre emerse e dove tutto è sommerso da un mare dal basso livello di salinità, con una ricca flora e fauna marina. Il clima è freddo, intorno ai 5°, molto umido e caratterizzato da intense e diffuse precipitazioni oppure dense nebbie. La popolazione che vi risiede è il risultato di diverse ondate migratorie. Non esistendo terre emerse, sono state costruite, su enormi piattaforme, isole artificiali, che si elevano oltre i 100 metri sulle acque al fine di resistere alle tempeste marine. Le strutture sono state realizzate grazie all'*Adeptus Mechanicus* che ha installato anche sistemi di depurazione per dell'acqua per renderla potabile, e ora Kudrun conta più di 200 milioni di persone divise in varie isole.

Pesce, Alghe e acqua potabile sono le uniche vere risorse esportabili da Kudrun.

Caratteristiche Kudrun: +2 Forza, +2 Percezione, -2 Intelligenza, -2 Volontà.

Abilità Kudrun: Cercare (P), Conoscenze Comuni (Mondo-Kudrun) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Guidare (Veicoli di Mare) (A), Nuotare (F), Sopravvivenza (Marina) (T/I).

Ambidestria (Tratto): Tutti i Kudrun sanno usare al meglio entrambe le mani; inizi con il Talento *Ambidestro*.

Andamento lento (Tratto): La vita sulle isole di metallo scorre lentamente, e i Kudrun né fanno uno stile di vita. Hai un malus di -1 su Iniziativa.

Fato Marino (Tratto): I Kudrun credono talmente tanto nel fato, da essere benvenuti da esso.

Quando tiri per i Punti Fato, potrai ritirare una seconda volta, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Isole di Metallo (Tratto): Le isole di Kudrun sono artificiali e i *Mechanicus* sono sempre presenti, così la Tecnologia per mandarle avanti. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.

Puoi acquistare, alla creazione della scheda, Conoscenze Comuni (Tecnologia) per 50 PE e un ulteriore grado (+10) per altri 100 PE.

Mare di Kudrun (Tratto): I Kudrun apprendono al meglio la conoscenza del mare. In qualsiasi momento, possono acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Nuotare (F) per 50 PE, e +10 su Sopravvivenza (Marina) (T/I) per 150 PE. Possono portare entrambe a +20 per 100 PE Nuotare, e 200 PE Sopravvivenza (Marina). In ultimo, possono acquistare il +30 su Nuotare per 150 PE.

Movimento limitato (Tratto): I Kudrun hanno un fisico tozzo e non sono abituati a compiere grandi distanze correndo sulla Terraferma.

Perdono un metro di movimento in Carica e 2m. in Corsa.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

RESHIA (Cardinale)

Reshia era inizialmente un Mondo Santuario piuttosto comune dedicato a Santa Reshia (Reshenpettel in nome arcaico), una Sorella Ospedaliera che diede la sua vita per salvare quella di San Drusus durante la Crociata Angevina. Tuttavia, grazie alla sua fama acquisita di luogo di risanamento, dove i malati e i feriti sono "miracolosamente guariti dalla Santa", Reshia fu riclassificato diversi secoli fa come Mondo Ospedale dal Lord di Calixis in persona, destinato ad ospitare e curare le innumerevoli vittime civili e militari della vicina guerra di frontiera. Quella che fu pensata come una soluzione temporanea per accogliere la marea di feriti provocata dai conflitti militari divenne presto permanente. Infatti, quando le infermerie sovrappopolate e carenti di personale delle vicine città formicaio del Settore si resero conto di avere a portata di mano un terreno ideale per trasferire molti dei propri pazienti, Reshia fu invasa da una nuova ondata di bisognosi. Da allora, le monolitiche cattedrali barocche e i complessi monastici del pianeta hanno subito una trasformazione che li ha resi più vicini nella struttura a giganteschi ospedali formicaio piuttosto che a edifici religiosi. Qui vivono migliaia di degenti, malati mentali, cultisti, traditori, medici e Tecnopreti, dove la Tecnologia si fonde con la follia. Per maggiori dettagli su Reshia, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Reshia: -

Abilità Reshia: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Reshia) (I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Contatti di Reshia (Tratto): Hai rafforzato alcuni tipi di contatti nascendo da Reshia. Scegli un Talento di *Relazionarsi (Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, Il Pazzo)*. Se scegli *Il Pazzo*, quando tiri il D10 dei Punti Follia (vedi Orrendi Segreti), potrai ritrarlo, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Oltre il limite della Follia (Tratto): Come Mondo Ospedale, cerca di curare la mente quanto il corpo.

Il Personaggio conta avere un limite di 110 Punti Follia prima di impazzire del tutto e diventare un PNG (vedi *Impazzire e Disturbi mentali*).

Orrendi segreti (Tratto): Tra le corsie e i Sanatoria, la follia è contagiosa e i segreti che vengono raccontati indicibili. Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Occulto) (I) come abilità base senza Addestramento, guadagni il Talento *Logoro* e 1D10+2 Punti Follia.

In ultimo, tira 1D100, se ottieni 15% o meno, guadagni l'abilità di Conoscenze Proibite (Culti-I Logici) (I).

Portati al metallo (Tratto): Su Reshia le protesi sono una cosa comune, e non né sei affatto spaventato. Personaggi nati su Reshia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Reshia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1). Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Sangue nei Corridoi (Tratto): Le monolitiche cattedrali e le centinaia di infermerie ti hanno cambiato, e ora conosci il corpo umano meglio di molti altri. Inizi con il Talento *Cura da Campo*, inoltre, se il giocatore vuole, potrà acquistare l'abilità di Medicina (T/I) per 400 PE.

Se lo fa, potrà ritirare la Caratteristica di Tecnica, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Sotto il limite della Mente (Tratto): La Corruzione della Carne e della mente è dietro l'angolo.

Il Personaggio conta avere un limite di 90 Punti Corruzione prima di diventare Dannato ed essere considerato un PNG (vedi *Corruzione*).

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

TOMBA DI ORENDEL (Cardinale)

Tomba di Orendel può essere considerato più un Mondo Santuario che un Mondo Cardinale, con neanche 7.000 abitanti. La sua superficie arida possiede numerosi vulcani attivi che gli danno un aspetto infernale. Qui si trova *l'Imponente Ossario della Misericordia del Trono*, dove nelle pareti ci sono incastonate le ossa dei caduti e nel pavimento i numero di matricola. Il Pianeta è una delle mete di pellegrinaggio preferito per chi è legato alla Guardia Imperiale, e non solo, dove si viene qui per pregare Trinundinum, ossia stare in preghiera e meditazione per tre giorni consecutivi all'interno dell'ossario, rito che secondo tradizione rende immuni alla paura. Attorno all'ossario si estendono, per chilometri, blocchi di edifici destinati all'accoglienza e all'assistenza dei pellegrini.

Il Mondo non è il mano all'Ecclesiarchia, bensì al un Ordine di Sorelle Sororitas, conosciuto come *Ordo dei Sacri Martiri del Trono*.

Caratteristiche Tomba di Orendel: +5 Volontà, -3 Percezione, -2 Agilità.

Abilità Tomba di Orendel: Conoscenze Comuni (Adepta Sororitas, Dottrina Imperiale, Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Reshia) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Cuore di Orendel (Tratto): Ti hanno preparato bene per l'inizio delle tue avventure. Per le prime 5 Sessioni di gioco, non potrai guadagnare Punti Follia, per nessun motivo. Inoltre, se puoi acquistare il Talento *Logoro*, in qualsiasi momento, lo pagherai 100 PE in meno.

Pellegrini e Soldati (Tratto): Chi viene su Orendel o sono pellegrini, o soldati Pellegrini. Puoi scegliere il Talento di *Relazionarsi (Adepta Sororitas, Guardia Imperiale, Pellegrini)*.

Poco agile (Tratto): Gli Orendeliani sono ben poco agili. Hai un Malus di -2 alle prove di Iniziativa e non puoi partire con più di 35 di Agilità (Malus già incluso); se ottieni di più, avrai 35. Inoltre, non potrai avanzare la Caratteristica di Agilità nella creazione della Scheda.

Pronto al sacrificio (Tratto): Da quando sei nato, hai pregato e vissuto intorno e nell'Ossario, ispirato continuamente da chi si è sacrificato per l'Imperium. In termini di gioco, quando bruci un Punto Fato, non verrai considerato a 0 ferite, ma tira 1D5; sono le ferite con cui sarai di nuovo pronto a affrontare i nemici dell'Imperium. Gli altri effetti del momento in cui bruci il Punto Fato, decisi dal master, permangono.

Senza Paura (Tratto): Gli Orendeliani possiedono una calma interiore che le rende resistenti alla Paura e all'intimidazione.

Hai un bonus di +5 alle Prove di Paura, Panico e all'Intimidazione. Alla creazione della scheda, puoi acquistare il Talento *Resistente (Paura)* per 300 PE (diventerebbe un bonus di +15 con il Talento), se lo fa, il PG non potrà partire con meno di 35 di Volontà (bonus di +5 incluso).

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-7 inizierai con 2 Punti Fato e con 8-10 avrai 3 Punti Fato.



DOLORE (Assassino)

Un mondo assassino estremamente pericoloso, ricco di acqua caratterizzato da terre emerse di medie proporzioni circondate da vasti mari e oceani. La conformazione del terreno è composta prevalentemente da altipiani circondati da colline ricoperte da estese savane. Dalla sua geografia gli studiosi stimano che Dolore sia fra i pianeti più antichi della Distesa Josiana. La caratteristica più rilevante, però, è costituita dall'elevata ostilità che la flora e la fauna indigena rappresentano per la vita dell'uomo. Per maggiori dettagli su Dolore, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Dolore: +5 Resistenza, +3 Percezione, -4 Intelligenza, -2 Abilità Balistica, -2 Simpatia.

Abilità Dolore: Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Dolore) (I) +20, Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto di Dolore) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Collegamenti aerei (Tratto): Le comunità di Dolore sono collegate solo tramite Aerei. Se vuoi, alla creazione della scheda, potrai acquistare l'abilità di Pilotare (Velivoli Civili) (A) per 200 PE. Se lo fai, potrai scambiare il bonus di +3 di Percezione con +3 su Agilità.

Corpus Estranus (Tratto): Per qualche strano motivo, sopravvivere a Dolore ha condizionato il tuo metabolismo.

Quando cercano di fare una qualsiasi cura su di te, pronto soccorso, etc, usando Cura da Campo o Medicina, prendono un Malus di -10.

Mondo Assassino (Tratto): Sei sopravvissuto ad un Mondo Assassino. Inizi con il Talento *Logoro*, 2D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione.

Piante di Dolore (Tratto): Abituati al Foreste impervie e paludi mortali, gli abitanti di Perdita sanno non solo riconoscere le piante più pericolose, ma in parte, anche lavorarle. Usano le abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) (I) e Mestiere (Speciale) (T) come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà acquistare una o entrambe, alla creazione della scheda, per 100 PE per Conoscenze Accademiche (Botanica) e 200 PE per Mestiere (Speciale). Se il giocatore ha acquistato entrambe, potrà prendere solo +3 dal Bonus di Resistenza, ma inserire +2 al bonus di Tecnica, ma in questo caso, quest'ultima può essere ritirata, accettando il secondo risultato.

Segni di Dolore (Tratto): Quando tiri i Segni Particolari, tiri 1D5+2 Segni. Siccome il Mondo in cui sei nato ti Odia, i primi 3 segni devono avere tutti effetti negativi. Se hanno effetti benefici o neutri, ritirarli. Gli altri eventuali segni funzioneranno nel solito modo.

Veleni amici (Tratto): I Veleni sono ovunque e hai un Bonus di +5 per resistere ai Veleni. Potrai acquistare, quando vuoi, il Talento *Resistente (Veleni)* per 200 PE, in questo caso il Bonus diventa di +15.

Un Mondo di Dolore (Tratto): Tutto sembra provocare Dolore nell'Omonimo Mondo, eppure hai sviluppato un forte senso contro il Dolore.

Quando guadagni Livelli di Affaticamento provocati dai Danni Critici, ne scali uno per ogni risultato.

Ad esempio, se a -1 prendi un Livello di Affaticamento, non lo prenderai; se poi arrivi a -4 e ne guadagni 1D5, ne prenderai 1D5-1.

Inoltre, potrai ritirare il D5 delle ferite iniziali, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (potrai ritirare il D5, ma dovrai tenere il 2° risultato).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SATELLITE GIASIO (Sistema Tsade) (Orbitante)

Il Satellite Giasio è in mano alla XXVI Flotta Spaziale di Calixis per il controllo del gravissimo incidente che coinvolse il Mondo Agricolo di Tsade, nell'omonimo Sistema. C'è anche una forte presenza dell'Inquisizione, nei panni dell'Ordo Xenos, che sta indagando da decenni sull'accaduto. Per maggiori dettagli su Tsade e Giasio, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Giasio: +4 Percezione, +2 Intelligenza (o Tecnica o Simpatia a scelta), -3 Abilità di Combattimento, -3 Forza.

Abilità Giasio: Cercare (P), Conoscenze Comuni (Marina Imperiale, Mondo-Giasio, Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Consapevolezza (P), Investigare (S), Parlare Lingua (Canto da Guerra della Flotta da Battaglia) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di Giasio sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Limite dell'isolamento (Tratto): Alla creazione della scheda, se fai acquisti iniziali, peggiori di 2 gradi la Disponibilità di qualsiasi oggetto.

Movimento Imposto (Tratto): Su Giasio muoversi rimane sempre difficoltoso e la struttura dei nati su Giasio impone loro un movimento che fa perdere metri durante il tragitto. Perdi 1 metro dal Movimento di Mezza Azione e Azione Intera, e 2 metri da Corsa e Carica.

Ordo Xenos (Tratto): L'Ordo Xenos è presente da decenni in questo posto. Consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Ordo Xenos) (I), come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarla, alla creazione della scheda, per 100 PE.

Perceptivi (Tratto): Su Giasio ti hanno insegnato che niente deve sfuggire alla tua guardia. In qualsiasi momento del gioco, il PG potrà acquistare le Maestrie di Consapevolezza (+10, +20, +30) per 200/300/400 PE, ma il +30 richiede Percezione a 50 o più.

Pesantemente armato (Tratto): E' chiaro che su Tsade è successo qualcosa di brutto ed il personale di Giasio è stato addestrato, fino all'ultimo uomo, alla difesa personale. Puoi scegliere un Talento di Addestramento tra *Addestramento nelle Pistole (Shotgun)* o *Addestramento nelle armi Base (Shotgun)*. Se il giocatore vuole, potrà spendere 250 PE iniziali per partire con entrambi gli addestramenti; se lo fa, potrà ritirare la Caratteristica di Abilità Balistica una 2° volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Seconda pelle (Tratto/Equip): In questa Stazione la Flotta Spaziale ha donato un'armatura Selenite (vedi Armature nell'Equipaggiamento) per ogni abitante e il modo in cui la indossi e la utilizzi, è unico nel suo genere. Il PG partirà con un'armatura Selenite, ma donerà 4 di PA in petto quando è indossata dal Personaggio. Carriere che hanno Trattati che limitano le armature, come i Culti della Morte, non potranno usufruire di questo tratto, ma partiranno con 500 Troni aggiuntivi alla ricchezza iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fatto.

TSADE II (Sistema Tsade) (Agricolo)

L'unico Mondo Agricolo rimasto nella Distesa Josiana è Tsade II. Formato prevalentemente di acqua, intervallata da ricchi e produttivi piccoli continenti, dove l'allevamento di ovini e bovini viene disposto al massimo, gli Tsadiani sono grandi pescatori. Purtroppo, per destinare il massimo della superficie alle coltivazioni agricole, la maggior parte degli abitanti è stata deportata su Palinurus Rhys, e ora Tsade II conta solo 60.000 abitanti. Per maggiori dettagli su Tsade II, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Tsade II: +2 Forza, +2 Intelligenza, +2 Resistenza, -3 Percezione, -3 Volontà.

Abilità Tsade II: Conoscenze Comuni (Bestie) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Tsade II) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tsade) (I) +20, Sopravvivenza (Marina, Rurale) (T/I).

Deportati (Tratto): La maggior parte degli Tsadiani è stata deportata e la paura che possa accadere ti ha cresciuto cercando di essere ligio e un grande lavoratore, ma ti ha anche eroso nell'animo. Puoi ritirare una Caratteristica a scelta tra Forza, Intelligenza o Resistenza (dovrai tenere il 2° risultato), ma guadagni anche 1D5 Punti Follia.

Grandi pescatori (Tratto): Gli Tsadiani sono grandi pescatori e hanno una buona affinità con il Mare. Possono acquistare, in qualsiasi momento, un grado di Maestria (+10), sull'abilità di Sopravvivenza (Marina) (T/I) per 150.

Inoltre, quando hanno la possibilità di pescare, hanno un bonus di +20 su questa abilità.

Purezza Tsadiana (Tratto): Gli Tsadiani si sentono puri ed il loro compito di sfamare un intero Sotto Settore gli dona una grande responsabilità, ma anche un senso di salvezza interiore. Inizi il gioco con -1D10 Punti Corruzione, ciò significa che parti con un valore negativo (che è un Bonus).

Terrore dell'ignoto (Tratto): Per gli Tsadiani lo spazio ed il Warp sono il Terrore puro. Nel Vuoto, prendono un Malus di -5 a tutte le prove di Volontà. Inoltre, hanno un Malus di -10 contro i poteri mentali di confronto. Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -4 punti su Resistenza (-2 dato il Bonus di Caratteristica).

Vicino agli animali (Tratto): Gli Tsadiani hanno a che fare con i Ovini e Bovini tutti i giorni. Il Personaggio usa l'abilità di Domare come abilità base senza Addestramento. Se il giocatore vuole, potrà apprendere in qualsiasi momento per 50 PE, e arrivare a prendere un grado di Maestria (+10) per altri 150 PE. Se acquista l'abilità a +10 ad inizio scheda, aumenta lo stipendio di +10 Troni.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 punti fato, con 8-9 avrai 3 punti fato e con 10 avrai 4 Punti fato.

MUNSK (Feriale)

Munsk è un Mondo Ferale che conta più di 600 milioni di autoctoni, che perlopiù, vivono in modo primitivo e arcaico. Munsk è al 45% coperto da acqua e i suoi abitanti adorano un Dio Totem che il Missionario Balborran e il suo staff ecclesiastico, giunti qui già da decenni, stanno cercando di portarlo in linea con la fede imperiale. I Mari di Munsk stanno lentamente calando e dietro le strane storie di magiche luci nel cielo, c'è una triste verità. L'Adeptus Mechanicus di Belacane, dei Confini Markaiani, sta rubando l'acqua illegalmente per il proprio mondo.

Caratteristiche Munsk: +5 Forza, +2 Resistenza, -4 Simpatia, -3 Tecnica.

Abilità Munsk: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Munsk) (I) +10, Conoscenze Comuni (Bestie, Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Munsk) (I) +20, Sopravvivenza (Marina, Rurale) (T/I).

Adattati al Sottobosco (Tratto): I Munsk sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco (vedi Terreni Difficolto) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Anima rubata (Tratto): Vedere il loro mondo che sta lentamente cambiando, con il Mare che si sta prosciugando, ha avuto un effetto totalmente negativo. Ogni volta che spendi un Punto Fato (ma non quando ne bruci uno), tira 1D10: con un risultato di 9 o più, il Punto Fato non ha effetto ed è stato sprecato inutilmente.

Primitivo (Tratto): I Munsk non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Munsk e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i Munsk sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Tradizioni e rivalità (Tratto): Le tribù di Munsk spesso rivaleggiano con feste popolari non mortali dove i due contendenti devono cercare di abbattere l'altro. Aggiungi il Talento *Abbatere*. Inoltre, quando usano l'Azione di *Stordire* (a mani nude oppure con un'arma contundente, niente armi da Taglio o Punta), aggiungi +1 al D10, oltre il BF (riferirsi alle Azioni).

Scambio iniziale (Tratto): Munsk ha parecchi insediamenti e i suoi abitanti possono essere alquanto diversi uno dall'altro. Quando hai tirato tutte le Caratteristiche, compreso il Ritiro, potrai scambiare un tiro fatto su una Caratteristica con un'altra. Si scambia il tiro, non i valori modificati.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-10 con 2 punti fatto.

ACREAGE (Feudale)

Diviso dal mare in tre continenti, Ascandia (l'unico abitato), Nescandia e Kalandia. Lo stesso mare non è navigabile e la presenza dell'Imperium è rappresentata dall'Isola dell'Imperatore, un'isola spaziorporto artificiale posta davanti la Capitale del pianeta, Olracan. Acreage è un Mondo dove una guerra civile sta colpendo ogni zona di Ascandia. La Tecnologia è arrivata alla polvere da sparo, e Moschetti e Spade sono all'ordine del giorno. Acreage ha una popolazione molto numerosa e viene usato anche per reclutare uomini per la Guardia Imperiale.

Per maggiori dettagli su Acreage, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Acreage: +2 Abilità di Combattimento, +2 Abilità Balistica, -2 Percezione, -2 Tecnica.

Abilità Acreage: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Acreage) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Acreage) (I) +20, Parare (AC), Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Addestrato alla guerra (Tratto): Probabilmente uno dei Duchi e Conti di Acreage ti ha preparato alla guerra. Inizi con un Talento di Addestramento, tira 1D5 per vedere quale: 1-2: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 3-4: Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia); 5: Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia). Se la Carriera parte già con il Talento uscito, ritirarlo.

Se il giocatore vuole, potrà spendere 350 PE iniziali per iniziare con tutti e tre i talenti.

Se lo fa, potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Abilità di Combattimento o Balistica, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Armi esotiche di Acreage (Tratto): Acreage è famosa per alcune armi esotiche. Tira 1D10 e vedi con quale addestramento parti.

1-5: Addestramento nelle armi Esotiche (Catena Fulminante di Acreage); 6-10: Addestramento nelle armi Esotiche (Guanto Fulminante di Acreage). Partirai con l'arma legata all'addestramento. Inoltre, hai il 20% di partire con una Cotta di Seta di Acreage completa (vedi Armature).

Guerra civile (Tratto): La Guerra Civile ha colpito ovunque su Acreage e ciò ti ha segnato. Parti con 1D5+1 Punti Follia.

Paura dolente delle streghe (Tratto): Gli Acreagi hanno un vero terrore per il Warp e le streghe e questo Tratto ha vari effetti.

Eventuali abilità di Conoscenze Proibite (Psionici, Warp), costeranno 50 PE in più, e 50 PE in più a grado. Soffri un Malus di -15 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Inoltre, prendi un Malus di -10 quando devi resistere ai Poteri Psionici di confronto, e guadagni 1 Danno in più da tutti i Poteri Psionici che fanno danni. Questo terrore ti rimane anche se sei uno Psionico/stregone, tanto che ti disprezzi da solo.

Percezione regressiva (Tratto): Gli Acreagi migliorano difficilmente la loro Percezione. Avanzare la Caratteristica di Percezione, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Riti di passaggio (Tratto): Il sangue è versato in continuazione su Acreage. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

DOMINIO DI ZILLMAN (Feudale)

Questo Mondo Feudale ha un basso livello Tecnologico e non esiste neanche la Polvere da Sparo. Qui il Re è Re solo perché possiede una Pistola Laser e fa parte dello spietato casato Zillman. L'esistenza nel Dominio è frugale e agricola ed è famoso per la sua brutalità. I visitatori sono finiti spesso al rogo solo perché avevano oggetti come un Vox Portatile. Il Dominio è stato visitato dalla Stella Tiranno solo 8 anni fa.

Famoso per la Droga conosciuta come Polvere del Sonno, qui viene creata anche un'arma esotica particolare, lo Scudo Lanterna.

Nel Dominio non vengono accettati i Troni Imperiali, ma si Baratta o si usa, in minima parte, lo *Zillo di Ferro*. La maggior parte della popolazione, vive sotto il gioco feudale del Re e dei suoi Vassalli, poco più che in semischiavitù.

Caratteristiche Dominio di Zillman: +4 Abilità di Combattimento, -2 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Dominio di Zillman: Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Dominio di Zillman) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Parlare Lingua (Dialecto-Zillman) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I), più un'abilità a scelta tra Parare (AC) e Schivare (A).

Abilità di Combattimento progressiva (Tratto): Migliori facilmente l'abilità di Combattimento. Avanzare la Caratteristica di AC, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Armi Arretrate (Tratto): La paura della Tecnologia, vista come stregoneria, è legata anche alle armi. Tutti i Talenti di Addestramento su Armi a Bassa Tecnologia (o Esotiche simili) costano 50 PE in meno, mentre tutti i Talenti di Addestramento su armi con Tecnologia avanzata (PS, Laser, Termiche, Catena, Plasma, Potenziate, Shock ed Esotiche simili), costano 50 PE in più.

Inoltre, quando usi queste armi "avanzate" e le stesse si inceppano, hai un Malus di -10 per disincepparle.

Baratto di Zillman (Tratto): Sul Dominio i Troni non contano nulla e hai appreso l'arte del Baratto. Quando Baratti e non ci sono Ori del Trono di mezzo (o monete simili), guadagni un bonus di +20 su Contrattare (S) per quanto riguarda saper massimizzare dal Baratto stesso.

Disprezza le streghe (Tratto): Psionici e streghe sono davvero mal visti qui. Soffri un Malus di -20 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D10 Punti Follia.

Polvere del Sonno (Tratto): Il Dominio di Zillman è dove viene creata la Polvere del Sonno ed in parte né sei assuefatto.

Se viene usata su di te, il tiro di Resistenza è Abituale (+10) invece di Impegnativo (-10).

Resistenza indotta (Tratto): Chi si piega, si spezza. Quando tira il D5 per le ferite, il risultato di 1 conta come se fosse 2 (tira minimo 2).

Scudo Lanterna (Tratto/Equip): Qui viene creato lo Scudo lanterna e potresti saperlo usare. Se il giocatore vuole, potrà acquistare il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Scudo Lanterna)* per 200 PE iniziali. Se lo fa, potrà ritirare la Caratteristica dei AC, ma dovrà accettare il secondo risultato. Inoltre, partirà con uno Scudo Lanterna di Buona Fattura (Fattura da tirare). Carriere che non possono usare gli Scudi (come alcuni Culti della Morte), possono decidere di sacrificare 100 PE iniziali per ritirare AC, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Tecnologia arretrata (Tratto/Equip): La paura della Tecnologia, vista come stregoneria, è nel sangue di ogni abitante del Dominio.

Prendi un Malus di -10 a tutte le Prove di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite ma non potrà avere meno di 10 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

CONFINI MARKAIANI

Al di là di questo assembramento concentrato di pianeti, detto il Centro, si estende la vastità dei Confini di Markaiani, interrotta soltanto da una manciata di pianeti che vale la pena nominare. Un tempo davvero potenti, grazie ad un'ottima posizione strategica e alla presenza del formicaio Solomon, tutto questo ebbe fine con la caduta del Sistema Gelmiro, che portò i Confini a subire un disastro economico e dire addio all'età dell'oro. Anche se ora, con la Guerra del Dominio Severano, molti Manifactorum sono ripartiti e alcune rotte ristabilite, chi viene dai Confini Markaiani tende sempre a parlare del passato e a ricordare l'età dell'oro.

Tira 1D100 nella tabella dei Confini Markaiani per vedere da dove vieni.

TABELLA CONFINI MARKAIANI			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile dei Confini Markaiani	60-61	Protetto dall'Ordine Famula (vedi D. Golgenna)
03-05	Schola Progenium (vedi D. Golgenna)	62-67	Ultima Arborea
06-15	Solomon	68-69	Educazione Monastica (vedi Distesa Golgenna)
16-20	Dreah	70-73	Ultima resistenza di Sozomen
21-22	Crogiolo	74-75	Karrik
23-27	Spargimale	76-77	Luna Perlacea di Karrik
28-32	Turanshush	78-79	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golgenna)
33-37	Nato nel Vuoto (vedi D. Golgenna)	80-81	Scacciafato (vedi Distesa Golgenna)
38	Mosul	82-87	Cantus
39-44	Prol IX	88-90	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golgenna)
45-49	Belacane	91-93	Antro della Sirena
50-52	Fedrid	94-95	Gelmiro
53-55	Stazione Orbitante (vedi D. Golgenna)	96-97	Erede della notte (vedi Distesa Golgenna)
56-58	Ryboth	98-99	Calistra
59	Tranthos Gamma	100	Purificato mentale (vedi Distesa Golgenna)



NOBILE DEI CONFINI MARKAIANI (Nobile)

I Nobili dei Confini Markaiani sono pieni di risentimento, nostalgici e spesso sin troppo pesanti nel ricordare a tutti cos'erano i Confini prima della Guerra d'Ottone. Alcuni di loro vivono nella Fortezza sul Mondo Morto di Crogiolo, ma altri sono sparsi per i Confini e hanno più tenute.

Per molti, i Nobili Markaiani sono insopportabili e questo ha portato ad una certa diffidenza nei loro confronti, addirittura additati, da alcuni, come amici degli Xenos, eppure, essi derivano da famiglie antichissime che possono vantare ricchi possedimenti e una versatilità unica nel loro genere.

Caratteristiche Nobili Markaiani: Speciale (vedi Tratto Versatilità Markaiana).

Abilità Nobili Markaiani: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +20, Consapevolezza (P), Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20.

Contatti Markaiani (Tratto): Inizi il gioco con un Talento a scelta di Relazionarsi (Adeptus Astra Telepathica, Capitani Cartisti, Capitani Corsari, Marina Imperiale, Mercenari, Navigatori o una razza Xenos appropriata al BG del Personaggio).

Rancore eterno (Tratto): Il rancore ti viene passato di generazione in generazione, intaccando la tua psiche. Inizi con 1D5 Punti Follia.

Ricchezza (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco. Parti con il Doppio dei troni della ricchezza iniziale, inoltre, hai uno stipendio di tutto rispetto. Lo stipendio del giocatore viene triplicato.

Segui il tuo Signore (Tratto): I Confini Markaiani sono molto pericolosi e nessun vero Nobile andrebbe in giro senza una protezione, oppure un consigliere o un maggiordomo tutto fare. Hai un servitore che ti segue; la tipologia è decisa dal tiro di dado, tirando 1D10.

1-4: Maggiordomo/servitore; 5-7: Amministratore/consigliere; 8-10: Guardia del Corpo. La personalità del PNG è decisa dal Master ed esso inizierà il gioco accanto al suo padrone. Il Master potrà fare la Scheda, decidendo l'equipaggiamento appropriato, oppure farla insieme al giocatore. Comunque, questo PNG prende un piccolo stipendio, pagato dal giocatore, che deve pagare le spese di mantenimento e di nutrizione.

Se il giocatore non lo vuole, il Tratto non ha effetto.

Vendetta Markaiana (Tratto): Se per gli altri Nobili la Vendetta rappresenta una Casata rivale o un gruppo di potere, per i Markaiani la cosa è più rimarcata e guadagna il Talento Odio verso la Casata o l'Organizzazione/gruppo di potere, la stessa cosa avviene al contrario.

Quindi gli incontri/scontri saranno più frequenti e più pericolosi. Avvelenamenti, incidenti, vendette trasversali e addirittura attacchi diretti accadono molto spesso per questi Nobili.

Nota: In virtù dei Confini Markaiani, i nemici della famiglia del Personaggio potrebbero essere proprio degli Xenos.

Versatilità Markaiana (Tratto): I molti ceppi d'origine diversa di questi Nobili, li rendono davvero versatili. Tira 1D10, associando i numeri alle 10 Caratteristiche come mostrate sulla Scheda di gioco (1 AC e 10 Sim). Tira 2 volte, il primo tiro, darà un Bonus di +3 alla Caratteristica uscita, il secondo tiro, un Malus di -3 alla Caratteristica uscita. Se esce la stessa, non si avranno né bonus, né malus.

Se il giocatore vuole, potrà ripetere l'operazione tante volte quanto è il suo Bonus di Simpatia non modificato, ma il Bonus/Malus massimo che una Caratteristica può arrivare è +/- 6.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CROGIOLO (Orbitante)

La fortezza-palazzo del Governatore Planetario di Spargimale e di tutto il Sistema Ataris, *Dorius Greyson*, si trova sul fondo di un gigantesco cratere da impatto di meteorite sul mondo morto di Crogiolo. La Stazione conta più di un Milione di abitanti e viene considerata comunque una Stazione Orbitante. Per maggiori dettagli su Crogiolo, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Crogiolo: +2 Tecnica, -2 Resistenza.

Abilità Crogiolo: Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Crogiolo) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani, Tecnologia) (I), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Arrangiato al vuoto (Tratto): Sei in parte abituato ai problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sei immune al mal di spazio e quando corri o carichi in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, puoi avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE e prendere il +20 per 200 PE.

Freddo intenso (Tratto): La temperatura nella Fortezza si aggira intorno ai 5° gradi. Guadagni il Talento *Resistente (Freddo)*.

Lunghe Ombre di Crogiolo (Tratto): Nella Fortezza sembra che sia sempre buio e ti sei abituato all'Oscurità.

Per le Prove di percezione (vista) e combattimento nell'oscurità, è come se indossassi dei Filtratori anti oscurità. Se indossi i Filtratori, il massimo Malus che puoi prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10.

Primo impianto (Tratto): Alcuni su Crogiolo usano Arti bionici o altri innesti. Il primo impianto che innesterai durante il corso della tua vita, ti farà guadagnare -3 Punti Follia in meno (che dimezzi anche se sei un Mechanicus). Il risultato può anche essere zero Punti Follia. Vale solo per il 1° Innesco della vita.

Socializzazione indirizzata (Tratto): Gli Abitanti di Crogiolo non sono molto sociali, ma questo avviene finché si trovano nel loro ambiente.

In termini di gioco, alla creazione della scheda non puoi avanzare la Caratteristica di Simpatia, né acquistare Abilità e Talenti che usano Simpatia.

Tecnici forzati (Tratto): Tutti su Crogiolo hanno un certo addestramento sulla Tecnologia. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistarla per 250 PE, oppure 150 PE se sei un Mechanicus.

Tessuti deboli (Tratto): Vivere su Crogiolo ha indebolito la tua struttura fisica. Quando arrivi a pareggiare il BR per l'affaticamento, è come se l'avessi superato (quindi svieni). Se lo superi del doppio (invece del più del doppio), guadagni 1 Livello di Emorragia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

SPARGIMALE (feudale)

Spargimale è un mondo feudale che si trova nei Confini Markaiani. Il suo livello di sviluppo è antecedente alla polvere da sparo.

E' regnato dal vecchio re Tileon, che ha un'età molto avanzata, tanto che si dice che abbia allungato la sua vita con tecnologia Extramondo.

Il Trono è difeso da un ordine di Cavalieri conosciuti come i Cavalieri del Sanctum Stellare. Da Spargimale arrivano guerrieri addestratissimi e mortali. Il continente principale è chiamato *Gotland*, una terra tetra occupata da gente tetra, e comandata dal re tiranno Tileon.

L'isola occidentale, *Omorìa*, è in mano agli Omoriani, considerati da tutti cospiratori, veggenti e maghi. L'isola orientale, conosciuta come *Machria*, è una terra caratterizzata da una storia marziale particolarmente violenta e dalla solida tradizione di schiavizzare i propri nemici. Ognuna di queste tre civiltà combatte costantemente per conquistare e soggiogare le altre da più tempo di quanto chiunque ricordi.

Per maggiori dettagli su Spargimale, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Spargimale: Speciale (vedi il Tratto Figli delle Tre Terre).

Abilità Spargimale: Conoscenze Comuni (Mondo-Spargimale) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I), Parare (AC), Parlare Lingua (Dialecto-Spargimale) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Aryus Uno. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Figli delle tre Terre (Tratto): Quando crei il Personaggio, dovrai tirare per vedere in quale delle tre terre sei nato.

Tira 1D10. 1-3: Gotland. 4-6: Omoria. 7-9: Machria. 10: Sceglie il Giocatore. Eccone gli effetti:

Gotland: Avrai +7 su AC ma prenderai un Malus di -5 su Simpatia e -2 a Tecnica. Inizi con i Talenti *Carica Furiosa* e *Colpo Sicuro*.

Omorìa: Hai +4 su AC, -2 su Simpatia e -2 su Tecnica. Inizi con le abilità di Conoscenze Proibite (Eresie) (I) e Conoscenze Accademiche (Occulto) (I).

Machria: Avrai +5 su AC, +2 a Forza, -5 su Simpatia e -2 a Tecnica. Inizi con le Abilità di Atletica (F/R) e Intimidire (F).

Fortemente arretrato (Tratto): Non sai proprio adattarsi al progresso. Prendi un malus di -10 a tutte le Prove di Tecnologia.

Marziali (Tratto): Su Spargimale chiunque sa usare un'arma da Mischia. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*. Inoltre, scegli un'arma da Mischia a Bassa Tecnologia, partirai con quella. Se spendi 50 PE iniziali, l'arma sarà di Buona Fattura.

Se né spendi 150, sarà di Eccezionale Fattura. La Fattura è da tirare e l'arma non può subire modifiche o essere di materiale diverso.

Ricerca inadatta (Tratto): Quando fanno una ricerca su articoli Tecnologici o avanzati, o armi che non siano considerate a Bassa Tecnologia, peggiorano di 1 grado la Disponibilità.

Ritiro obbligato (Tratto): Se il giocatore vuole usufruire del ritiro di una Caratteristica alla creazione della scheda, sarà obbligato a farlo su quella con cui ha tirato il risultato più basso con i 2D10 invece di sceglierla.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SOLOMON (Formicaio)

Solomon è la Capitale dei Confini Markaiani, sede del Sinodo Markaiano. E' un mondo pesantemente industrializzato, dove dubbio, sospetto, avidità e superstizione sono di casa. I suoi 5 Formicai, dalla Capitale *Gloriana*, fino ad *Atropo*, *Morigan*, *Albia* e *Wrath*, sono gli unici luoghi che possono ospitare la vita su Solomon, visto che le lande desertiche sono piene di scorie radioattive e i Mari sono corrosivi e inquinati. I Formicai di Solomon sono decrepiti e antichi, pieni di tubature gocciolanti e rugginose, dove i molti Manifactorum lavorano incessantemente per le richieste, sempre più esose, del Munitorium. Tale è l'importanza del Munitorium in questo mondo che un intero quartiere di Gloriana è destinato ad un Tribunale-Cancelleria del Munitorium. Solomon è famoso anche per i molti casi di morti irrisolti e le leggende che aleggiano su creature Xenos.

Caratteristiche Solomon: -

Abilità Solomon: Conoscenze Comuni (Mondo-Solomon) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +20, Nascondersi (A), Sopravvivenza (Urbana) (T/I) +10.

Abituato alle folle Solomoniane (Tratto): Gli abitanti di Solomon crescono circondati da enormi masse di persone che contrattano e si affollano continuamente. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +25 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +20, pagando 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Basso profilo (Tratto): I Solomoniani sanno come Nascondersi e Muoversi al meglio. Alla creazione della scheda, puoi acquistare l'abilità di Muoversi silenziosamente (A) per 50 PE, o un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Nascondersi (A) per 150 PE.

Se acquistano entrambi, potranno ritirare la Caratteristica di Agilità, ma dovranno accettare il 2° risultato.

Dottrina Solomoniana (Tratto): Sei abituato ai simboli e ai modi del Munitorium, come anche ai lavori manuali.

Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Guardia Imperiale) (I) e Mestiere (Muratore) (T), come abilità base senza Addestramento.

Alla creazione della scheda, puoi acquistare l'abilità di Mestiere (Muratore) per 50 PE, e un grado di Maestria (+10) per ulteriori 150 PE.

Se la tua Carriera già parte con l'abilità di Conoscenze Comuni (Guardia Imperiale), guadagni un Bonus di +5 alle Prove su tale abilità.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Solomon raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera d'acciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Propensione allo Shock (Tratto): I Solomoniani tendono ad soffrire gli Shock più facilmente degli altri.

Tiri sulla Tabella degli Shock ogni 8 Punti Follia invece che ogni 10.

Sinodo Markaiano (Tratto): I Solomoniani considerano l'abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I) come abilità base senza Addestramento. Se la tua Carriera già parte con questa abilità, guadagni un Bonus di +5 alle Prove di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale).

Storie Tetre (Tratto): Ci sono molte storie tetre che circolano nei Formicai di Solomon. Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Leggende) (I) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistarla per 50 PE. Guadagni anche 1 Punto Follia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ULTIMA ARBOREA (Formicaio)

Mondo Formicaio pesantemente industrializzato, chiamato così in ricordo di quando era un Mondo paradisiaco, prima che venisse trasformato per esigenza della Guerra d'Ottone. Il pianeta è comandato da un brutale regime di tecno-meritocrazia e i suoi 7 Formicai, perfettamente sigillati, producono incessantemente macchine da guerra, soprattutto Sentinel per la Guardia Imperiale. Una piccola casta di tecno-saggi, come vengono chiamati, comanda sopra la massa informe di lavoratori non specializzati. La mobilità sociale è prevista, e anche se le opportunità di promozione sono molto rare, rimangono comunque abbastanza comuni da non generare risentimento sociale.

Per maggiori dettagli su Ultima Arborea, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Ultima Arborea: +2 Tecnica, -2 Resistenza.

Abilità Ultima Arborea: Conoscenze Comuni (Mondo-Ultima Arborea) (I) +20, Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto Arboreo) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alle folle (Tratto): Gli abitanti del formicaio crescono circondati da enormi masse di persone.

Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi).

Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Urbana)* per 350 PE.

Caratteristica Atavica (Tratto): Gli Arboreani tendono ad avere un intelletto profondo, anche se lo usano meno di altre Caratteristiche.

Alla creazione della scheda, puoi ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Legato al formicaio (Tratto): Chi viene da Arborea raramente resiste all'orrore del cielo aperto e dei grandi spazi e subiscono -10 a tutte le prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone, subiscono una penalità di -5 alle prove di Int.

Miniera di Plastacciaio (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie e su Arborea ancora più del solito.

Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento, ma tiri solo con un Malus di -10.

Resistenza regressiva (Tratto): Gli Arboreani migliorano difficilmente la loro Resistenza. Avanzare la Caratteristica di Resistenza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Specializzazione (Tratto): Gli Arboreani si specializzano, migliorando gradualmente. Alla creazione della scheda, scegli un'abilità che la Carriera può acquistare fino a due gradi o più di Maestria, escluse le abilità di Parare e Schivare. I Gradi di Maestria di quest'abilità ed un eventuale Talento di Talentuoso, costeranno 50 PE in meno a grado/talento quando viene acquistata, per un minimo di 50 PE. Se il Personaggio parte con 35 o più di Intelligenza senza avanzamenti e dopo aver tirato la Divinazione, potrà scegliere due abilità invece di una, e con 40, potrà sceglierne tre.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

DREAH (Agricolo)

Questo mondo agricolo spicca nel settore a causa dei suoi cieli, del suolo, delle piante e dell'acqua, tutti di colore grigio.

I Drehani sono notoriamente poco intelligenti, con pelle pallida e grigiastra e un'espressione tetra stampata sui loro volti.

I commercianti sono in grado di accumulare grandi fortune vendendo colorazioni esotiche ai Drehani: quelli che non hanno alcuno scrupolo hanno trovato un mercato molto remunerativo nella vendita di droghe allucinogene, che i Drehani amano, dato che simili sostanze permettono loro di vedere colori estremamente brillanti. Il governatore planetario sta cercando di interrompere questo traffico illegale, ma con scarso successo.

Anche se non sono certo combattenti, i Drehani possiedono anche un talento innaturale come tiratori, qualsiasi cosa usino.

Caratteristiche Drehah: +3 Abilità Balistica, -3 Intelligenza.

Abilità Drehah: Atletica (F/R), Cavalcare (A) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Drehah) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I), Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Agricoltori (Tratto): Questo popolo è fortemente legato alla terra. Potrai acquistare, in qualsiasi momento, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Agricoltore) (I) per 100 PE, prendere il +20 per 150 PE e il +30 per 200 PE, e infine prendere il Talento *Talentuoso (Mestiere Agricoltore)* per 300 PE.

Distaccati (Tratto): A volte i Drehani sembrano molto distaccati. Se il giocatore vuole, potrà scambiare i valori tirati con i 2D10 tra Simpatia e Tecnica, ma solo se il valore di quest'ultima è maggiore.

Mondo Grigio (Tratto): I Drehani tendono ad essere tetri e vedono la Galassia con varie graduazioni di Grigio fino a gran parte della loro esistenza. Ciò comporta ad uno stato di lieve follia, ma anche una mente aperta a nuove esperienze. Iniziano il gioco con 1D10 Punti Follia e 100 Punti Esperienza in più (solitamente 550 PE) alla creazione della Scheda. Inoltre, tira 1D100, se ottieni 20% o meno, il Personaggio guadagna il Talento *Logoro*. Se fallisce, potrà comunque acquistarlo, alla creazione della scheda, per 200 PE.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregone*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Toccati nella psiche (Tratto): Per molti, i Drehani sono pazzi. Quando arrivi a prendere il 1° Disturbo Mentale, a 40 Punti Follia, la sua gravità partirà con Grave invece che Minore.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2, con 8-9 avrai 3 Punti Fato e con 10 avrai 4 punti fato.

CANTUS (Formicaio)

Cantus è uno strano mondo formicaio densamente popolato, anche detto "pianeta diamante", perché visto dall'orbita sembra proprio un diamante sferico. Questo accade perché la sua superficie è composta da un solido strato di materiale semicristallino, che è in grado di alterare e ridistribuire il calore e le radiazioni dei soli gemelli di Cantus, facendo sì che i tunnel scavati sotto la sua superficie siano illuminati durante il giorno e che la temperatura al loro interno sia sopportabile per l'uomo. Questi tunnel sono stati scavati migliaia di anni prima, anche se non si sa chi siano stati i costruttori originali. Gli uomini della nave colonizzatrice giunta per popolare Cantus hanno strappato di mano il dominio dei tunnel ad una razza autoctona di grossi insetti, che ancora albergano in qualcuno dei numerosi laghi sotterranei da cui la popolazione attinge la propria riserva d'acqua. L'estrazione dei Cristalli è l'attività principale. Per maggiori dettagli su Cantus, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Cantus: +2 Forza, +1 Abilità di Combattimento, +1 Resistenza, +1 Simpatia, -3 Abilità Balistica, -2 Intelligenza.

Abilità Cantus: Conoscenze Comuni (Mondo-Cantus) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +10, Mestiere (Minatore) (F), Parlare Lingua (Dialecto di Cantus) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Bassi e Tossi (Tratto): Gli abitanti di Cantus tirano 2D5 in meno sull'altezza e aggiungono +1 sulla Tabella del Peso.

Formicai di Cantus (Tratto): I Formicai di Cantus sono vasti e la folla ha più spazio per muoversi, ma al tempo stesso, sono del tutto sotterranei.

In qualsiasi momento, il giocatore potrà avanzare ad un grado di Maestria (+10) le abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo, Urbana) (T/I) a 150 PE l'una, e un ulteriore grado di Maestria (+20) per 200 PE l'una.

Insettoidi di Cantus (Tratto): Tutti gli abitanti di Cantus si armano al meglio per eventuali incontri con gli Insettoidi di Cantus.

Parti con l'*Addestramento nelle Pistole (Lanciafiamme)* e una Pistola Lanciafiamme Leggera di Eccezionale Fattura (Fattura da tirare).

Se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, anche il Talento *Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)* per 400 PE.

Se lo fa, vuol dire che sei un maestro nell'utilizzo del Lanciafiamme e schivare i tuoi colpi di Lanciafiamme, di qualsiasi tipo, dona un Malus di -5 alla Prova (Agilità o Schivare), normalmente cumulabile con talenti e tratti simili.

Miniera di Cantus (Tratto): Sei abituato a macchinari e industrie. Consideri l'abilità di Tecnologia come un'abilità base senza Addestramento.

Inoltre, in qualsiasi momento del gioco, il Personaggio potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Mestiere (Minatore) per 150 PE.

Occhio di Insetto (Tratto): Un occhio di Insetto gigante si dice che porti fortuna. Fai una Prova di Agilità non modificata alla creazione della scheda; se fallisci, non succede nulla, se la prendi con un tiro standard, l'hai fatto imbalsamare e ora hai un Portafortuna, se invece ottieni uno o più gradi di successo, oltre ad ottenerlo come portafortuna, potrai portare a 30 una Caratteristica che abbia meno di 30, dopo aver visto le modifiche.

Radicato a Cantus (Tratto): Chi viene da Cantus subisce ancor di più il cielo aperto e i grandi spazi. Prendi un Malus di -15 a tutte le Prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone subisci una penalità di -5 alle prove di Intelligenza, Percezione e Volontà.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

ULTIMA RESISTENZA DI SOZOMEN (Agricolo)

È un luogo in cui le condizioni ambientali oscillano violentemente, cosa che lo renderebbe inadatto ad essere un Mondo Agricolo. Fortunatamente, la flora e la fauna locale si sono perfettamente adattate a questi sbalzi climatici, fornendo un'ottima fonte di nutrimento per gli esseri umani. Sozomen ruota attorno alla stella nota come *Dealus*, insieme ad una manciata di altri pianeti morti. La sua orbita estremamente schiacciata fa sì che il pianeta sia soggetto a cambiamenti climatici estremi. L'atmosfera è composta in larga parte da ossigeno e nitrogeno, ma la presenza di metano e diossido di carbonio la rendono letale per gli umani. Di conseguenza, tutte le comunità umane del luogo si trovano in ambienti sigillati, o sottoterra o in apposite cupole di superficie. Per maggiori dettagli su Ultima Resistenza di Sozomen, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Ultima Resistenza di Sozomen: +4 Volontà, -4 Percezione.

Abilità Ultima Resistenza di Sozomen: Conoscenze Comuni (Mondo-Sozomen) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale, Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Fungini di Sozomen (Equip): Parti con 3D10+10 razioni fungine, che pesano pochissimo (0.2 a razione). Ogni razione equivale ad un pasto.

Leali (Tratto): Non si sa a cosa sia dovuta questa ferrea lealtà da parte degli abitanti di Sozomen verso l'Imperatore e verso coloro che lo rappresentano al meglio. Si prende un Bonus di +10 per Comandare le genti di Sozomen, purché si rappresenti al meglio le qualità migliori di un comandante fedele all'Imperatore, o un rappresentante dello stesso.

Il giocatore, inoltre, potrà ritirare una Caratteristica a scelta tra Volontà o Simpatia, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Maschera di Sozomen (Equip): Il Personaggio parte con una Maschera di Sozomen. Questa Maschera è prodotta solo su Sozomen e non si trova in commercio. Può essere attaccata ad una qualsiasi fonte di ossigeno, ma la maschera stessa, che pesa 2 Kg, equivale ad una Maschera Antigas che, tramite una runa, diventa a ricircolo chiuso e dona 1 ora di Ossigeno, più quello di eventuali bombole.

Dona solo -5 su Percezione invece di -10 e può essere inserita solo su Cappucci e non sugli Elmi.

Mente equilibrata (Tratto): La mente dei figli di Sozomen sembra più equilibrata. Inizi con il Talento *Fedele alla Follia*.

Inoltre, se la Carriera te lo permette, potrai acquistarlo una 2° volta. Se lo fai, un eventuale 2° ritiro, scala -10 dal D100.

Paura siderale (Tratto): La Paura del Vuoto e dello Spazio è forte negli abitanti di Sozomen.

Prendi un Malus di -5 alle prove di Intelligenza, Volontà e Simpatia fintanto che ti trovi nel Vuoto (Astronavi, Stazioni Orbitanti, Asteroidi, etc).

Percezione regressiva (Tratto): I figli di Sozomen migliorano difficilmente la loro Percezione. Avanzare la Caratteristica di Percezione, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Sbalzi Termici (Tratto): I sbalzi termici sono comuni su Sozomen. Il Personaggio guadagna i Talenti *Resistente (Caldo, Freddo)*.

Spostamenti forzati (Tratto): Su Sozomen gli Spostamenti avvengono tramite mezzi sigillati. Consideri le abilità di Guidare (Ruotati e Fluttuanti) (A) come abilità base senza Addestramento, e potrai acquistarne una, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Se parti con 35 di Agilità, potrai acquistare anche l'altra, sempre per 50 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti Fato.

ANTRO DELLA SIRENA (Piacere)

L'Antro della Sirena è un piccolo Mondo coperto dal mare all'80%, un mare limpido e cristallino, dove atolli e piccole isolette meravigliose sono state vendute ai ricchi come feudi personali. L'unica città, la capitale, è *Canto della Sirena*, una città nata tra delle splendide grotte allagate e costoni rocciosi che si affacciano su spiagge bianche e cristalline. Chi nasce su questo mondo, tende ad essere una sensibile e bellissima creatura bionda e dagli occhi azzurri, per questo vengono chiamati le Sirene, sia gli uomini che le donne. La nascita di Gemelli, anche multipli, su Antro della Sirena, è una cosa talmente comune che colpisce il 30% delle famiglie, e solitamente tutti si danno al mestiere più antico del Mondo.

Caratteristiche Antro della Sirena: +7 Simpatia, -4 Forza, -2 Abilità Balistica, -1 Abilità di Combattimento.

Abilità Antro della Sirena: Affascinare (S), Conoscenze Comuni (Mondo-Antro della Sirena) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I), Esibirsi (Cantante) (S), Mestiere (Amatore, Valletto) (S), Nuotare (F) +10, Parlare Lingua (Dialecto Sirena) (I) +20, Sopravvivenza (Marina) (T/I).

Avversione Tecnologica (Tratto): L'Antro delle Sirene è ancora un Mondo primitivo e i suoi bellissimi abitanti hanno una strana avversione verso la Tecnologia. Prendi un Malus di -5 sulle abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia.

Bellezza ipnotica (Tratto): Queste creature sembrano perfette. Quando tiri i segni particolari, non puoi avere segni particolari che danno Malus su Sedurre. Inoltre, prendi un Bonus di +10 alla sotto abilità di Sedurre. Hai occhi blu e capelli Biondi, non potrai avere altri colori.

Infine, non potrai partire con meno di 37 di Simpatia (Bonus Caratteristica già incluso); se tiri meno, avrai 37.

Dissipazione mentale (Tratto): Per qualche strana ragione, le Sirene hanno un forte istinto di sopravvivenza al Warp. Hai un bonus di +5 per resistere ai Poteri Psionici mentali di confronto e se sei Psionico, potrai pagare un Potere che puoi acquistare in gioco 50 PE in meno (solo uno).

Gemelli (Tratto): Tira 1D100; se ottieni 30%, hai un Gemello (sesso da tirare casualmente), identico a te; se ottieni un grado di successo, ne avrai due, e se ottieni meno di 10 con il tiro, ne avrai 3, tutti identici a te. Questo può influire sul BG del personaggio e sulla sua storia passata e futura.

Mare delle Sirene (Tratto): Sei abituato al mare e agli oceani. Quando vuoi, puoi acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Marina) (T/I) per 150 PE, e un ulteriore grado (+20) per 200 PE, ma se lo fai alla creazione della scheda fino al +10, potrai ritirare la Caratteristica di Tecnica, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Poco avvezzo alla fatica (Tratto): Vivere in un Mondo di piacere è una cosa meravigliosa, ma non prepara alla dura realtà del resto della galassia. Ogni volta che il personaggio guadagna un livello di Fatica, dovrà fare una prova di Resistenza, se fallisce, guadagnerà un altro livello di Fatica extra. Inoltre, per recuperare dalla fatica ci vorrà il doppio del tempo (2 ore per un livello, 16 ore per rimuovere tutti i livelli di Affaticamento).

Relazioni Markaiane (Tratto): Scegli un Talento di Relazionarsi (Nati nei Mondi di Piacere, Nati nei Mondi Sommersi, Nati su Solomon).

Simpatia progressiva (Tratto): Le Sirene migliorano facilmente la loro Simpatia. Avanzare la Caratteristica di Simpatia, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Voce Soave (Tratto): La voce di queste creature è soave e molto bella. Alla creazione della scheda, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Esibirsi (Cantante) (S) per 50 PE, +20 per 100 PE e +30 per 200 PE. Se partono con il +30, raddoppiano la ricchezza iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato; con 7-9 con 3 e con 10 avrai 4 Punti fato.

PROL IX (Formicaio)

Questo mondo affollato di colore marrone rossastro è l'attuale sede dell'ordine di studiosi noto come *Decataloghi di Prol*.

Questo nono pianeta della "Stella dello Scrivano" è un'antica sede dell'Administratum: a ognuno dei novi pianeti è stato dato l'incarico di compilare registri e rapporti, rilegare documenti, compiere analisi statistiche, archiviare e così via. Lo spazio su questi Pianeti è stato adibito quasi esclusivamente per gli Archivi. Per maggiori dettagli su Prol IX, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Prol IX: +6 Intelligenza, +1 Tecnica, -3 Forza, -2 Agilità, -2 Abilità di Combattimento (o -1 su AC e AB a scelta).

Abilità Prol IX: Alfabetismo (I), Conoscenze Comuni (Administratum) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Prol IX) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +20, Mestiere (Copista) (T), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Prolsanno come muoversi in ambienti Urbani. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Archivisti di Prol (Tratto): Hai passato molte giornate all'interno di vasti archivi polverosi. Consideri le di Conoscenze Accademiche (Antichità, Burocrazia, Contabilità, Giustizia, Filosofia) e l'abilità di Logica (I) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarne una a scelta, alla creazione della scheda, per 50 PE; se hai 40 di Intelligenza, potrai acquistarne due, e se hai 45 potrai acquistarne tre. Inoltre, alla creazione della scheda potrai portare, per 50 PE, l'abilità di Conoscenze Comuni (Administratum) (I) a +10 e l'abilità di Alfabetismo (I) +10 per 150 PE.

Compassati e tranquilli (Tratto): Sei inadatto all'Azione. Prendi un malus di -1 su Iniziativa e perdi 2 metri dal Movimento di carica.

Forza regressiva (Tratto): Gli abitanti di Prol non sono molto forti e migliorano difficilmente la loro Forza.

Avanzare la Caratteristica di Forza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Inadatto ai luoghi duri (Tratto): Sei abituato ad una vita pacifica tra Archivi e Librarium. Prendi un Malus di -15 a tutte le Prove di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Rurale, Pluviale) ed in queste zone subisci una penalità di -5 alle prove di Intelligenza e -10 a Volontà.

Intelligenza crescente (Tratto): Gli abitanti di Prol migliorano facilmente la loro Intelligenza. Avanzare la Caratteristica di Intelligenza, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Se il Personaggio dovesse avere l'Intelligenza di Inattitudine, non conterà le regole appena descritte, ma i nuovi costi sono: 300/600/900/1.500.

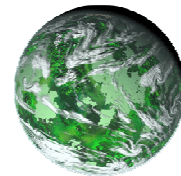
Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

FEDRID (Feriale)

Uno dei più pericolosi Mondi Ferali di tutto il settore, conosciuto più che altro per le belve che lo abitano.

Le giungle impenetrabili di Fedrid sono l'habitat di numerose belve esotiche altamente mortali che invogliano i cacciatori di altri mondi a rischiare la propria vita per snidarle. Chi sa scendere attraverso la sua atmosfera umida trova un mondo ostile, fremente per l'eterna lotta tra predatore e preda, dove anche gli erbivori sono aggressivi e attaccano alla minima provocazione. Le insidie sono innumerevoli: i minuscoli ma infidi vermi della putrefazione che consumano la carne, le creature in agguato al di sotto del terreno con fauci pronte a scattare come tagliole e rettili con il dorso spinato grandi come corazzati della Guardia. Per maggiori dettagli su Fedrid, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.



Caratteristiche Fedrid: +5 Resistenza, +4 Forza, -3 Simpatia, -3 Intelligenza, -3 Tecnica.

Abilità Fedrid: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Fedrid) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Fedrid) (I) +10, Schivare (A), Seguire Tracce (I), Sopravvivenza (Pluviale, Rurale) (T/I).

Abituati alla Giungla (Tratto): Questi popoli sanno come muoversi con facilità in ambienti Pluviali. Quando corrono o caricano nella Giungla (vedi Terreni Difficolto) prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Pluviale) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Pluviale)* per 300 PE.

Difesa estrema (Tratto): Ogni Fedriano deve apprendere come difendersi se non vuole soccombere. Parti con i Talenti di *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)* e *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Disco di Fedrid (Tratto): Da Fedrid viene un'arma conosciuta come il Disco Affilato di Fedrid e qui tutti sanno usarlo al meglio.

Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Disco Affilato di Fedrid)*, che in mano a te guadagna anche la qualità Lacerante.

Parti con 1D5 Dischi Affilati di Fedrid nell'equipaggiamento.

Equilibrio Fedriano (Tratto): Una volta tirate tutte le Caratteristiche e dopo aver visto eventuali Modifiche date dal Mondo, dalla Divinazione e da altre eventuali regole/tratti, il giocatore potrà spostare i punti a Forza per metterli su Resistenza, ed il contrario, ma dovrà cercare di mantenere un certo equilibrio, avvicinando i valori delle due Caratteristiche. Se ad esempio ha 32 di Forza e 38, potrà togliere 3 punti su Resistenza (che andrà a 35) per metterli su Forza, anch'essa a 35. Il giocatore non è obbligato a usare questo Tratto, ma se lo fa, e le Caratteristiche combaciano o hanno un solo punto di differenza, potrà portare a 30 un'altra Caratteristica che aveva meno di 30, anche dopo le modifiche.

Poco disciplinati (Tratto): I Fedriani sono poco disciplinati e poco equilibrati. Quando si cerca di comandarli, si prende un Malus di -10 su Comandare e non potrai mai beneficiare dei Talenti *Disciplina Ferrea* e *Nelle Fauci dell'Inferno* di eventuali compagni o alleati; inoltre, quando tirano una Prova di Panico (non per la Paura) hanno un Malus di -10. Infine, se dovessero acquistare, in qualsiasi momento, i Talenti Fedeli alla Follia (o Talenti simili) e Fede incrollabile, li pagheranno 100 PE in più.

Primitivo (Tratto): I Fedriani non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Fedriano e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i perduti sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Segni di Fedrid (Tratto): I Fedriani sono fortemente segnati. Tirerai tre Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 1 punto fato; con 7-10 con 2 punti fato.

CALISTRA (Frontiera)

Calistra è un Mondo di Frontiera che è considerato il sito di colonizzazione più antico e remoto di tutto il Settore Calixis, posizionato a circa cento anni luce dal più vicino mondo Imperiale. A causa di questo isolamento forzato, la popolazione di Calistra ha imparato a cavarsela senza l'aiuto Imperiale, al punto da sviluppare una vera e propria xenofobia per il resto dell'Umanità. I membri della piccola casta che si occupa dei contatti con gli extramondo, infatti, sono considerati come reietti, un male necessario per poter adempiere al Tributo Imperiale e per trattare con gli occasionali Capitani Corsari troppo curiosi. Nonostante questo, i Calistrani non sono così primitivi e questo ha portato il sospetto che possano avere contatti con una o più razze Xenos.

Caratteristiche Calistra: +4 Percezione, -2 Intelligenza, -2 Simpatia.

Abilità Calistra: Conoscenze Comuni (Mondo-Calistra) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiiani) (I) +10, Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto di Calistra) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di Percezione una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Se parte con almeno 35 di Percezione (dopo la modifica del +4), alla creazione della scheda, potrà acquistare Consapevolezza (P) +10 per 100 PE.

Contatti Xeno (Tratto): Hai avuto dei Contatti Xeno. Scegli una Razza Xenos che possa avere contatti "pacifici".

Inizierai con il Talento di Relazionarsi (Razza scelta). Inoltre, consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos-Razza scelta) (I) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistare l'abilità, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Cosa ho visto (Tratto): Chi Nasce su Calistra, ha avuto contatti con Xenos, mutanti e mostri. Inizii il gioco con 1D10 Punti Follia.

Lontananza estrema (Tratto): Non sei abituato a trovare oggetti quando devi comprarli. Peggiori di un grado la Disponibilità di qualsiasi oggetto.

Reazione immediata (Tratto): I Calistrani reagiscono immediatamente al pericolo. Inizii il gioco con il Talento *Reazione Rapida*.

Vita dura (Tratto): Hai già vissuto parte della tua vita duramente. Inizii il gioco con il Talento *Logoro*.

Xenoumanità (Tratto): Hai sviluppato una Xenofobia verso l'umanità stessa e l'Imperium. Con i veri devoti dell'Imperium, non sai rapportarti al meglio e pensi sempre che ci sia uno scopo recondito ad ogni loro azione, anche se alla fine potresti far parte di loro, ce l'hai nel sangue.

Prendi un Malus di -10 a tutte le Prove di interazione sociale verso i devoti dell'Imperium, e si prende anche per Contrattare quando si cerca di avere degli sconti. Il Malus non viene preso verso Feccia, Criminali e Mutati, a meno che non siano chiaramente devoti all'Imperium.

Ovviamente il -10 non viene preso verso Cultisti o verso Xenos. Inoltre, prendi anche un Malus di -10 a tutte le Conoscenze Comuni che riguardino Adepta e Organizzazioni Imperiali (Adepta Sororitas, Adepta Astropaticus, Administratum, Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, ecc).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MOSUL (Frontiera)

Mosul è un Mondo completamente ricoperto da Foreste e alcuni specchi d'acqua. Le foreste di Mosul sono fitte, profonde e oscure e ospitano molte creature pericolose e comunità di razze aliene, tra cui una grossa comunità di Kroot, e alcune rovine aliene di razze più antiche.

Gli umani non sono autoctoni di Mosul, ma sono reietti, esploratori e vagabondi venuti da altri mondi, stabilendosi qui, nell'unica comunità-città di Mosul, *Aranca*, che conta un piccolo spazioporto, capanne di legno e case sugli alberi, e circa 8.000 persone. Conoscere la rotta di Mosul è quasi impossibile, per questo rimane un Mondo molto isolato, ma chi nasce qui tende ad essere un'abile scout, pragmatico e diffidente.

Caratteristiche Mosul: +7 Percezione, +2 Agilità, -4 Intelligenza, -3 Simpatia, -2 Tecnica.

Abilità Mosul: Conoscenze Comuni (Mondo-Mosul) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiiani) (I) +10, Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto di Mosul) (I) +10, Muoversi silenziosamente (A), Nascondersi (A), Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Avveduti (Tratto): I Mosul sono avveduti e veloci nel reagire. Guadagni un bonus di +1 su Iniziativa.

Kajir (Tratto): L'arma preferita su Mosul come difesa personale è il Kajir. Parti con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Kajir)*, e parti con un Kajir di Eccezionale Fattura (fa +1 ai Danni e ha +1 su Possanza).

Lontananza estrema (Tratto): Non sei abituato a trovare oggetti quando devi comprarli. Peggiori di un grado la Disponibilità di qualsiasi oggetto.

Kroot (Tratto): I Kroot di Mosul sono selvaggi mangiatori di uomini e sei cresciuto con un forte risentimento. Inizii il gioco con il Talento *Odio (Kroot)*, e se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Xenocombattente (Kroot)* per 100 PE.

Rudi di Mosul (Tratto): Non sei adatto né alla diplomazia, né all'etichetta. Prendi un Malus di -10 sulle Abilità di Diplomazia e Mondanità.

Scadenza mentale (Tratto): Non sei nato con i giusti crismi. Inizii il gioco con 1D5+1 Punti Follia e 1D5+1 Punti Corruzione.

Scout di Mosul (Tratto): Finché sei in ambienti Rurali, guadagni un bonus di +5 su Muoversi silenziosamente e Nascondersi.

Inoltre, alla creazione della scheda, il PG potrà acquistare un grado di Maestria (+10) su entrambe le abilità, per 200 PE l'una, e un ulteriore grado di Maestria (+20) su Sopravvivenza (Rurale) per 200 PE. Quest'ultimo può essere appreso anche in gioco.

Segni dell'esploratore (Tratto): Inizii il gioco con 2 segni particolari aggiuntivi.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

KARRIK (Assassino)

Si tratta di un Mondo Freddo e butterato, bombardato in continuazione da asteroidi della fascia vicino, con una forte infestazione di Orki.

Nonostante tutto, grazie ad un'atmosfera perfettamente respirabile, ospita varie comunità di umani ed Ogryn. L'Imperium usa Karrik solo per reclutare nella Guardia Imperiale gli Ogryn di Karrik. Per maggiori dettagli su Karrik, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Karrik: +4 Percezione, +4 Resistenza, +3 Agilità, -5 Simpatia, -3 Abilità Balistica, -3 Tecnica.

Abilità Karrik: Conoscenze Comuni (Mondo-Karrik) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiiani) (I), Consapevolezza (P), Parlare Lingua (Dialecto di Karrik) (I) +10, Schivare (A), Sopravvivenza (Glaciale/Montana) (T/I) +10.

Amico degli Ogryn (Tratto): La comunità degli Ogryn è grande e amichevole su Karrik. Inizii il gioco con il Talento *Relazionarsi (Ogryn)*.

Asprezza di Karrik (Tratto): Chi nasce da questo mondo ha un fisico abituato al freddo di Karrik. Possiedi il Talento *Resistente (Freddo)*.

Inoltre, il Personaggio inizia con un completo di abiti pesanti invernali (Guanti, Cappotto, Colbacco, Maglione).

Infestazione fungina (Tratto): Per frenare il proliferarsi delle infestazioni fungine degli Orki, ogni abitante di Karrik sa usare un lanciafiamme.

Parti con l'*Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)* e un Lanciafiamme Standard di Buona Fattura (Fattura da tirare).

Mondo Assassino (Tratto): Sei sopravvissuto ad un Mondo Assassino. Inizii con il Talento *Logoro*, 2D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione.

Orki (Tratto): Gli Orki ferali di Karrik sono mortali e hai un forte odio nei loro confronti. Inizii il gioco con il Talento *Odio (Orki)*, e se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Xenocombattente (Orki)* per 100 PE.

Massicci (Tratto): Gli Uomini di Karrik sono massicci. Non potrai iniziare con meno di 35 su Resistenza (bonus di +5 già incluso).

Saggi di Karrik (Tratto): Alcuni uomini di Karrik nascono con un talento innato di Comando e Saggia. Questo Tratto è opzionale e se il giocatore lo sceglie, scambierà i Malus di Caratteristica che saranno: -5 Abilità Balistica, -5 Tecnica, -1 Simpatia. Inoltre, potrà acquistare l'abilità di Comandare (S) per 50 PE, ma solo alla creazione della scheda, e potrai ritirare la Caratteristica di Simpatia, accettando il 2° risultato.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fatto e con 4-10 con 2 Punti fatto.

LUNA PERLACEA DI KARRIK (Sommerso)

Luna Perlacea è uno dei due Satelliti di Karrik, e non possiede terre emerse. gli abitanti del luogo vivono su gigantesche zattere galleggianti artificiali ancorate tramite solide catene sommerse al fondale roccioso. L'occupazione principale dei Perlacei è quella di pesca e raccolta di crostacei e alghe, che vengono poi inviate nel resto del Settore. Nonostante sia un mondo pacifico, la vita di mare non è affatto facile, e un uomo qui ha un'aspettativa di vita media di 50 anni. Essendo cresciuti su zattere galleggianti, i Perlacei non soffrono di nausea, e sono naturalmente resistenti alle condizioni ambientali più estreme. Per maggiori dettagli su Luna Perlacea, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Luna Perlacea: +3 Percezione, +2 Forza, +2 Resistenza, -4 Abilità Balistica, -3 Abilità di Combattimento.

Abilità Luna Perlacea: Atletica (F/R) +10, Con. Comuni (Mondo-Luna Perlacea) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I), Nuotare (F) +20, Guidare (Veicoli di Mare) (A) +10, Parlare Lingua (Dialecto Tribale Perlaceo) (I) +10, Sopravvivenza (Marina) (T/I).

Abituato al Mare (Tratto): Hai il mare nel sangue. Quando Corri o Carichi su una nave/barca, prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, puoi avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Marina) fino a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE, poi possono comprare il +30 per 250 PE e infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Marina)* per 350 PE.

Benedizione marina (Tratto): Il Mare sembra proteggerti anche per il futuro. Se il giocatore vuole, può sacrificare 100 PE iniziali per aggiungere un bonus di +1 quando tira per i Punti Fato, ma deve dirlo prima del tiro. Potrà aggiungere, volendo, fino a +2 per 250 PE sacrificati.

Leggeri (Tratto): Il mare non richiede di indossare armature pesanti e i Perlacei non le sopporterebbero. Non puoi indossare armature "dure" ed Elmi chiusi, come armature di Piastre, Carapace, Potenziate o simili. Se le indossi, prendi -10 a tutte le Prove fisiche, di AC e di AB.

Se i Perlacei non indossano armature, o indossano armature da 1 PA (tute, cuoio, etc, può essere 2 PA se è di Eccezionale fattura), guadagnano +2 a tutte le prove di Iniziativa.

Nuotatore esperto (Tratto): Durante il gioco, un personaggio che viene da questo mondo potrà acquistare alla creazione della scheda o in gioco il grado di Maestria di Nuotare (+30) per 150 PE, ed in seguito, se vuole, il Talento *Talentuoso (Nuotare)* per 250 PE.

Popolo pacifico (Tratto): I Perlacei sono un popolo pacifico e non hanno mai conosciuto la guerra, a cui non sono affatto portati.

Questo ha portato una pace interiore, ma anche a non essere pronti agli orrori della galassia. Cominciano il gioco con -2D5 Punti Follia e -2D5 Punti Corruzione, oltre che il Talento *Fedele alla Follia*, ma se il PG acquista i Talenti di *Logoro* e *Resistente (Paura)*, li pagherà 100 PE in più.

Relazioni marine (Tratto): I Perlacei riescono a formalizzare al meglio quando hanno a che fare con altri Nati in Mondi Sommersi.

Guadagni il Talento *Relazionarsi (Nati nei Mondi Sommersi)* e, alla creazione della scheda, potrai acquistare il Talento *Buona Reputazione (Nati nei Mondi Sommersi)* per 200 PE. Se lo acquisti, potrai ritirare la Caratteristica di Simpatia, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Resistenza Perlacea (Tratto): I Perlacei hanno una Resistenza alla fatica fuori dal comune. Puoi ritirare la Caratteristica di Resistenza, ma dovrai attenerti al 2° risultato. Inoltre, con un solo Livello di Affaticamento, non prendi nessun Malus; dal 2° Livello di Affaticamento, prenderai il consueto Malus di -10 a tutte le Prove.

Scambio (Tratto): Non tutti i Perlacei sono uguali. Se il giocatore vuole, potrà scambiare i bonus di Caratteristica, prendendo +3 a Forza o Resistenza e +2 su Percezione. Potrà scambiare anche i Malus di AB e AC, prendendo -3 su AB e -4 su AC.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-8 con 2 e con 9 avrai 3 Punti fato e con 10 avrai 4 Punti Fato.

GELMIRO (Sistema Gelmiro) (Maceria)

I tre Mondi del Sistema Gelmiro, conosciuti come Gelmiro Primus, Secundus e Tertius, erano il fiore all'occhiello dei Confini Markaiani, ma dopo la Guerra d'Ottone, sono solo macerie in rovina. La maggior parte della popolazione sopravvissuta è ormai ridotta ad un ammasso di mutanti e rinnegati, condannati a vagare tra i resti devastati del loro glorioso passato in cerca di qualunque cosa li possa aiutare a sopravvivere un giorno di più. Le organizzazioni Imperiali non hanno più messo piede nel Sistema di Gelmiro da allora, reputando il recupero di quei mondi praticamente impossibili, e cambiando la loro identità in "mondi in guerra". Per maggiori dettagli su Gelmiro, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Gelmiro: +2 Abilità Balistica, +2 Abilità di Combattimento, +2 Resistenza, +1 Percezione, -4 Simpatia, -3 Intelligenza.

Abilità Gelmiro: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Gelmiro) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I), Intimidire (F), Parlare Lingua (Dialecto di Gelmiro) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Abbandonati (Tratto): I Sopravvissuti dei tre pianeti si sentono abbandonati dall'Imperium. Ogni abilità di Conoscenze Comuni legata alle organizzazioni Imperiali (Administratum, Ecclesiarchia, A. Mechanicus, etc), costerà 50 PE in più, e 50 PE in più per ogni grado di Maestria.

Conoscenze d'Ottone (Tratto): La Guerra d'Ottone ha cambiato le tue prospettive per sempre. Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Caos, Eresie, Mutanti) (I) come abilità base senza Addestramento. Con il tempo, puoi acquistarle tutte, per 100 PE (Eresie), 150 PE (Caos, Mutanti), ma se lo fai alla creazione della scheda, acquistandole tutte, non potrai partire con meno di 30 di Intelligenza (modifica del -3 già inserita).

Carne corrotta (Tratto): Malattia, contaminazione da radiazioni e armi biologiche attive sono tutte comuni su Gelmiro. Pochi sopravvissuti sono veramente incontaminati dall'esposizione a questi agenti. I sopravvissuti iniziano il gioco con 20 + 3D5 Punti Corruzione, ma non tireranno per le Malignità sulla creazione della scheda (ciò succederà quando avanzeranno i punti Corruzione in gioco). Ciò significa che se iniziano con 31 o più Punti Corruzione, oltre ad avere più Punti Fato (vedi sotto), non subirà gli effetti del Macchiato, anche se torna a meno e supera i 31 di nuovo.

Il più forte sopravvive (Tratto): Sai come difenderti, ciò ti ha salvato la vita in passato. Tira 1D10 e vedi che Addestramento possiedi.

1-4: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 5-7: Addestramento nelle armi Base (Shotgun); 8-10: Addestramento nelle armi Base (PS). Se il Personaggio parte con un valore di AC o AB pari a 40, dopo la modifica del +2, potrà sceglierne un'altra (legata su AC o AB).

Purezza perduta (Tratto): La tua carne potrebbe essere corrotta. Dopo aver tirato le Caratteristiche e aver visto le modifiche alle stesse, ma prima di spendere i PE, fai una Prova di Resistenza. Se la prendi, guadagni il Talento *La Carne è Forte (1° Grado)*. Se fallisci non succede nulla; se fallisci di 3 gradi, guadagni una Mutazione Minore casuale, e se fallisci di 5 gradi o ottieni un maldestro (96-00) ottieni una Mutazione Maggiore casuale. Se il giocatore guadagna una Mutazione, l'Abilità di Conoscenze Proibite (Mutanti) è considerata Addestrata (vedi Conoscenze d'Ottone).

Talento Rad (Tratto): Le radiazioni sono una costante nella devastazione di Gelmiro. Il Personaggio inizia con il Talento *Resistente (Radiazioni)*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Stomaco d'acciaio (Tratto): Tutto può essere geneticamente velenoso su Gelmiro. Il PG ottiene un bonus di +20 ai tiri effettuati per resistere agli effetti delle tossine, veleni o cibo avariato, ma il Bonus si prende solo se ingerito (un veleno nel pasto ad esempio). Questo bonus si applica alle prove riguardanti pasti inusuali o spiacevoli; carne marcia, pelle di Grox, razioni putrefatte e tutte le prove per resistere ai conati di vomito.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+1+il doppio del Bonus di Resistenza iniziale, prima che venga eventualmente avanzata.

Punti Fato: Un Gelmiriano inizia il gioco con il numero di Punti Fato corrispondente alla cifra delle decine dei Punti Corruzione iniziali (26 Punti Corruzione = 2 Punti Fato).

TURANSHUSH (Forgia)

L'Ecclesiarchia aveva già una presenza considerevole su Turanshush quando il mondo fu ceduto ai Mechanicus, ma piuttosto che entrare in conflitto con i fieri preti di Turanshush, il Fabricator scelse di non avere rapporti con essi, e da allora i rapporti tra i due schieramenti sono tesi. Quindi, di fatto, Turanshush è un Mondo Forgia del tutto inusuale, con una certa presenza Ecclesiastica nello stesso unico continente e con entrambe le dottrine che cercano di prevalere l'una sull'altra. Gli abitanti di questo Mondo sono chiamati Turan. Turanshush ha un marchio, che viene impresso a pelle su ogni abitante, lo stesso del disegno laterale.



Caratteristiche Turanshush: +2 Tecnica, +2 Volontà, +2 Intelligenza, -4 Percezione, -2 Agilità.

Abilità Turanshush: Conoscenze Comuni (vedi il Tratto Indottrinamento) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Turanshush) (I) +10, Logica (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abituato alla calca (Tratto): Gli abitanti di Turanshush, sono abituati a grandi assembramenti di persone. Quando Corri o Carichi attraverso un denso assembramento di persone, prendi un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Urbana) fino a +10, pagando 150 PE, poi possono comprare il +20 per 200 PE ed infine il +30 per 250 PE.

Agilità regressiva (Tratto): I Turan migliorano difficilmente la loro Agilità. Avanzare la Caratteristica di Agilità, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Armi digitali (Tratto): Questo Mondo produce Armi Digitali, apprezzate da entrambi gli schieramenti. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Armi Digitali)* e un'Arma Digitale Laser di Buona Fattura (Fattura da tirare).

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di Volontà una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Se parte con almeno 35 di Volontà (dopo la modifica del +2), alla creazione della scheda, potrà acquistare l'abilità di Interrogare per 50 PE.

Fisico Turan (Tratto): Il fisico dei Turan, seppur non massiccio, è un fascio di muscoli. Per le ferite, tiri 2D5 e scegli il risultato migliore.

Indottrinamento (Tratto): L'indottrinamento da parte di entrambe le potenti organizzazioni ti ha portato a patteggiare per una o per l'altra.

Se scegli di patteggiare per l'Ecclesiarchia, parti con le abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (I); se patteggi per i Mechanicus, parti con le abilità di Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I). Personaggi che fanno parte dell'Ecclesiarchia, dovranno scegliere le Conoscenze a loro legate (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia), e prenderanno un Malus di -20 su Simpatia quando interagiscono con i Mechanicus. Al contrario, PG che fanno parte dei Mechanicus, dovranno scegliere le Conoscenze a loro legate (Culto del Dio Macchina, Tecnologia), e prenderanno un Malus di -20 su Simpatia quando interagiscono con membri appartenenti all'Ecclesiarchia.

Marchio di Turan (Tratto): Personaggi provenienti da Turanshush portano con sé il Marchio di *Turan*, solitamente messo in bella vista (spesso in faccia). Se non viene coperto, dona una Malus di -5 alle prove di Travestirsi (e Ingannare quando si accoppia con Travestirsi).

Il Marchio è una cosa che rende fiero il Personaggio e conta avere un Punto fato in più (da spendere, non bruciare) per le prime 1D10 sessioni.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

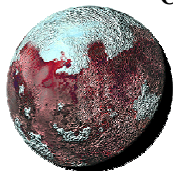
Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite (tirano 2D5 e scelgono il risultato migliore).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

BELACANE (Forgia)

Belacane è un mondo estremamente freddo, con una temperatura media di -40°, senza atmosfera respirabile e con poca acqua di superficie, che ha perso parecchia della sua influenza durante gli ultimi secoli. Per maggiori dettagli su Belacane, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Belacane: +3 Tecnica, +3 Intelligenza, +1 Resistenza, -2 Agilità, -2 Percezione, -2 Simpatia, -1 Abilità di Combattimento.



Abilità Belacane: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiani) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Josiana) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Belacane) (I) +30, Logica (I), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Augure Personale (Equip): Inizi con un piccolo Campo di Forza personale, conosciuto come Augure, che protegge la tua persona e ti è stato donato nel momento dai Magi di Belacane nel momento che sei stato scelto nell'Inquisizione.

Equivale ad un Campo del Salvatore (vedi i Campi di Forza, Capitolo Armature, nel Manuale dell'Equipaggiamento, che scala solo 1D10 danni).

Cleptotecnomate (Tratto): La decadenza a cui sta andando incontro Belacane ti ha colpito nella psiche e guadagni 1D5 punti follia, inoltre, hai il 25% di iniziare con il disturbo speciale Cleptotecnomate. Se lo prendi, equivale a prendere il disturbo Cleptomane (vedi Disturbi mentali) a livello Minore, ma solo verso oggetti tecnologici. Il disturbo potrà peggiorare nel corso del gioco come da regolamento.

Costanza di Belacane (Tratto): Che tu abbia lavorato scavando nel ghiaccio o davanti ad antichi macchinari, gli abitanti di Belacane tendono ad agire in modo composto, tutti uguali. In termini di gioco, quando tiri su Iniziativa, tiri 1D10+3, come se avessi 3 sul BA, anche se dovessi avere di meno o di più; questo valore può essere modificato, comunque, da qualità delle armi, Trattati e Talenti.

Estraneo al culto (Tratto): Chi nasce su un Mondo Forgia sa bene che l'Imperatore è il suo Dio e salvatore ma interpreta la Dottrina Imperiale attraverso la prospettiva del Culto dell'Omnissia. Ciò significa che possono essere molto ignoranti circa gli insegnamenti ecclesiastici.

Chi viene da un Mondo Forgia subisce una penalità di -10 alle prove di Abilità che riguardino la conoscenza della Dottrina Imperiale, in più, subiscono -5 alle prove di Simpatia effettuate per interagire con i membri dell'Ecclesiarchia in circostanze formali.

Lentezza atavica (Tratto): Vivendo in complessi auto-sigillati nel Sottosuolo, non hai mai corso in vita tua.

Perdi -1 metro dal Movimento di Azione Intera, -2 metri dal Movimento di Carica e -5 Metri dal Movimento di corsa.

Mondo Freddo (Tratto): Belacane è un mondo dannatamente Freddo. Inizi il gioco con il Talento *Resistente (Freddo)*.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Tecnologia Graviton (Tratto): PG di Belacane conoscono bene la Tecnologia Graviton, che usano per fare i campi di stasi. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Pistola Graviton)*. Inoltre, quando cerchi armi Graviton, migliori di 3 gradi la Disponibilità e riesci a prenderle scontate del 20%.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

RYBOTH (Forgia)

Quello che un tempo era un mondo forgia vitale, dedicato alla venerazione dell'Omnia, è ora una terra desolata e radioattiva. La sua fine venne decretata da una potente e letale esplosione di raggi gamma emessa dalla morte di una stella vicina. I sopravvissuti sono tiscici, radioattivi, con un fisico provato. Ormai Ryboth è a metà tra un Mondo Forgia e un Mondo Maceria. Per maggiori dettagli, vedi Bestiario e Storia.

Caratteristiche Ryboth: +4 Tecnica, +3 Percezione, -3 Forza, -2 Resistenza, -2 Simpatia.

Abilità Ryboth: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Confini Markaiiani) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Ryboth) (I) +10, Logica (I), Sopravvivenza (Desertica, Sottosuolo, Urbana) (T/I).

Figli di Ryboth (Tratto): Essenzialmente, ci sono due grandi tipologie di persone a Ryboth, quasi due razze diverse, i Rugginosi e gli Anneriti. Tira 1D10 per vedere a quale ceppo appartieni.

1-7 Rugginosi: Sei uno dei discendenti dei lavoratori di Ryboth. Inizi con 1D10+1 Punti Follia e 1D5+1 Punti Corruzione e un Innesto a scelta tra un Braccio Bionico, un Braccio Pressa, una Gamba Bionica o un UIM, tutti di fattura standard, anche se arrugginiti.

Un Rugginoso che fallisce di 3 o più gradi una Prova di Logica, o ottiene 96-00, inizia a dissociarsi verso l'ambiente esterno, cambiando radicalmente umore e prendono un Malus di -20 a tutte le prove di Simpatia per le prossime 1D10 ore.

8-10 Anneriti: Gli Anneriti sono razzisti e assassini che utilizzano la loro abilità e la loro conoscenza della tecnologia a proprio vantaggio personale. Inizi con 1D10+5 Punti Follia e 1D10+2 Punti Corruzione e guadagnano vari Disturbi mentali, a 25/40/60/80/90 punti follia (cinque in totale). Iniziano con un innesto tra un Braccio Bionico o un Braccio pressa a scelta, entrambi di fattura standard, anche se arrugginiti.

Inoltre, una volta per combattimento, possono tentare di fare una Prova di Volontà come Azione Gratuita; se riesce, la prossima azione d'attacco prende un bonus di +10 a colpire. Infine, non prendono Malus su Forza per le Caratteristiche, ma prendono -5 su Simpatia e -2 su Resistenza.

Nota: Se la Carriera del giocatore è una Carriera sociale o scientifica, il Master può acconsentire di non farlo tirare e dargli un Rugginoso.

Portati al metallo (Tratto): Personaggi nati nei Mondi Forgia, sottraggono -1 dal totale dei Punti Follia guadagnati dagli innesti (è cumulabile con il bonus dell'Adeptus Mechanicus, quindi una Guardia Cremisi nata su un Mondo Forgia, ad esempio, dimezza i punti follia e poi sottrae -1).

Questo risultato può anche essere zero Punti Follia.

Rad di Ryboth (Tratto): Le Radiazioni nel sangue di ogni Ryboth ti hanno cambiato per sempre. Il Personaggio guadagna il Talento *Resistente (Radiazioni)* e prende sempre un danno in meno alle Caratteristiche quando calano per le Radiazioni per la regola del Decadimento.

Sopravvivere a tutto (Tratto): Scegli una Sopravvivenza a scelta tra Desertica e Sottosuolo. Quella scelta potrà essere avanzata, alla creazione della scheda, di ben due Maestrie, fino a +20, per 250 PE; se viene fatto, prenderà un Bonus permanente di +5.

Tiscici (Tratto): Il tuo corpo ha sofferto privazioni e le radiazioni hanno fatto il resto. Quando tiri il D5 per le ferite, 4-5 sul D5 equivalgono a 3 (massimo parti con 10 Ferite per il D5 iniziale).

Udito sviluppato (Tratto): Il tuo udito è molto sviluppato. Inizi con il Talento *Sensi Acuti (Udito)*.

Vigore intrinseco (Tratto): Sei sopravvissuto al disastro e questo ti ha donato un vigore sovranaturale. Possiedi il Talento *Vigoroso*.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite, ma se ottieni 4-5, è come se avessi fatto 3 (4-5 ti fanno partire con 10 ferite dunque).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

TRANTHOS GAMMA (Orbitante)

Il sistema di Ryboth è piccolo, e contiene soltanto tre pianeti che orbitano attorno ad un sole di un giallo spento. Due di questi pianeti sono Ryboth stesso e il gigante gassoso MKZH-12, attorno al quale orbita la stazione mineraria *Tranthos Gamma*. Un'altra vittima del cataclisma fu la stazione mineraria di *Tranthos Gamma*, che cessò ogni invio di comunicazioni fino all'arrivo della spedizione *Explorator* nel sistema.

Anche se la stazione appariva quasi intoccata dall'ondata di energia, tutti i suoi membri risultarono scomparsi nel nulla.

Le operazioni di scavo ripresero qualche tempo dopo, con squadre totalmente riformate, anche se i nuovi abitanti devono subire di tanto in tanto dei periodi di isolamento in attesa che le navi trasporto con le stive piene di gas raggiungano i mondi forgia vicini per la raffinazione.

Girano strane voci sulla stazione, che parlano di follie improvvise, di sparizioni inspiegabili, di incidenti ricorrenti e di fatti ancora più oscuri.

Nonostante tutto questo, la stazione rimane operativa, e rappresenta una struttura vitale per l'economia dei Torni e contiene più di 12.000 abitanti.

Caratteristiche Tranthos Gamma: +3 Forza, +2 Tecnica, -3 Volontà, -1 Abilità Balistica, -1 Simpatia.

Abilità Tranthos Gamma: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Tranthos Gamma) (I) +30, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Sotto Settore-Confini Markaiiani, Tecnologia) (I), Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Spaziale, Sottosuolo) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di *Tranthos Gamma* sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficilissimi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Ambidestria (Tratto): Tutti i *Tranthos* sanno usare al meglio entrambe le mani per questioni di lavoro; inizi con il Talento *Ambidestro*.

Follia di Tranthos (Tratto): Succedono fatti strani su *Tranthos Gamma* e viverle ha intaccato la tua mente.

Parti con 1D10+1 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione. Se il totale tra i due tiri è 10 o più, guadagni l'abilità di Conoscenze Proibite (Warp) (I); la spiegazione di questo sta alla fantasia bacata e perversa del povero giocatore...capito??

Forza progressiva (Tratto): I *Tranthos* migliorano facilmente la loro Forza. Avanzare la Caratteristica di Forza, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Portati agli innesti (Tratto): Come per i Mondi Forgia, gli abitanti di *Tranthos Gamma* sono abituati agli innesti, che anzi, agognano.

Il Tratto funziona come il Tratto *Portati al metallo* (vedi Ryboth o altri Mondi Forgia), ma se innestano armi Cibernetiche, come Perforatori o Trivelle a vapore, scalano 2 Punti Follia dall'operazione e perdono totalmente l'eventuale qualità Ingombrante. Inoltre, pagheranno sempre 50 PE in meno eventuali Addestramenti su Armi Cibernetiche, oppure, se presi come avanzamenti d'Elite, saranno considerati acquisti standard di Carriera.

Similitudine del corpo (Tratto): I *Tranthos* hanno un aspetto fisico, come struttura, quasi identico uno dall'altro.

Non tirare il D5 per le ferite, ma tira un 1D10 e segui questa regola: 1-4: Parti con 9 Ferite; 5-8: Parti con 10 Ferite; 9-10: Parti con 11 Ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

DOMINIO SEVERANO (L'ESTREMITA')

Il Dominio Severano, o l'Estremità, con cui viene conosciuta, esiste soltanto nella mente del Duca Severus e nei cuori di coloro che lo seguono. Per l'Imperium, esso non è altro che una collezione di mondi che hanno voltato le spalle all'Umanità, e per questo devono essere eradicati. Nonostante l'Imperium rifiuti qualunque loro identificazione, bollandoli soltanto come eretici, la Guardia Imperiale ha coniato il termine "dominaristi" per poter avere un nemico fisico e idealizzato da poter combattere, ma molti dei loro abitanti sono ancora fedeli all'Imperium (ed il giocatore dovrebbe esserlo, altrimenti non verrebbe scelto dall'Inquisizione). Nonostante la lealtà di queste persone, per tutti i Severani c'è un certo risentimento nei confronti dell'Imperium, un rispetto intrinseco verso il Duca Severus e un amore viscerale per il proprio Dominio.

Più o meno tutti i Severani, sono già stati segnati dalla Guerra.

Tira 1D100 nella tabella del Dominio Severano per vedere da dove vieni.

TABELLA DOMINIO SEVERANO			
D100	Origine	D100	Origine
01-02	Nobile del Dominio Severano	63-65	Kokytyos
03-12	Kulth	66-70	Maesa
13-22	Sinophia	71-75	Lukius
23-27	Cuyavale	76-78	Fascia Asteroidale (vedi Distesa Golegenna)
28-31	Stalynthia	79-84	Cyclopea
32-40	Karacallia	85-88	Orbiana
41-45	Ganf Magna	89-92	Kalf
46-48	Nato nel Vuoto (vedi D. Golegenna)	93-95	Sabriel
49-54	Quarto Eden	96-99	Sisk
55-62	Thrax	100	Flotta da Battaglia di Calixis (vedi D. Golegenna)

Nota: Il Dominio Severano non ha alcune delle Origini Generiche classiche.

Questo perché la guerra ha sconvolto e ha cambiato molte cose.

Le Schola Progenium sono state chiuse o saccheggiate, la Tecnologia per creare Purificati Mentali sono andate perdute, le Stazioni Orbitanti sono state distrutte o abbandonate, gli Educatori sono fuggiti, così anche le Sorelle Famula, e le Navi Nere hanno abbandonato, per ora, il Dominio.



NOBILE DEL DOMONIO SEVERANO (Nobile)

I Nobili del Dominio Severano si sono divisi in due, schierati chi con il Barone Severus, chi con l'Imperium. Per quest'ultimi (giocabili dal giocatore), c'è un forte risentimento e vergogna per il tradimento di Severus, ma anche rispetto e amore per quello che è il loro Dominio e vederlo ridotto in questo stato, invaso dalle truppe Imperiali e Xenos, li rende risoluti e risentiti al tempo stesso.

Il Dominio non è mai stato ricco, e così i suoi nobili, meno potenti di quelli degli altri Sotto-Settore, ma la Guerra ha indebolito il loro potere e le loro finanze ancor di più, rendendoli però più audaci e, per certi versi, sfrontati o disperati.

Caratteristiche Nobili Dominio Severano: +2 Simpatia, +1 Abilità Balistica (o Percezione a scelta), -3 Tecnica.

Abilità Nobili Dominio Severano: Alfabetismo (I), Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +30, Mondanità (S), Parlare Lingua (Alto Gotico) (I), Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +20, Sopravvivenza (una a scelta e adatta al BG del giocatore) (T/I).



Armatura Severana (Equip): Inizi il gioco con una splendida armatura di famiglia del Dominio (molto simile a quella di un Centurione Romano). Si tratta di una Veste di Scaglie completa di Cappuccio, di Eccezionale Fattura (PA 4 su tutto il corpo), che perde la qualità Primitiva e pesa "soltanto" 15 Kg.

Fedeltà Tradita (Tratto): Ti senti tradito dal tuo stesso Signore, mentre l'Imperium devasta il Dominio e le tue ricchezze. Inizi il gioco con 1D10 Punti Follia. Hai il 10% di iniziare il gioco con il Talento *Fede Incrollabile*; se fallisci, potrai acquistarlo per 400 PE iniziali alla creazione della scheda, o pagarlo 100 PE in meno se la tua Carriera può acquistarlo tra i suoi talenti, scegliendo la soluzione più economica tra le due.

Nemici ovunque (Tratto): Facile pensare che sei scappato dalla Guerra e hai sfiorato la morte. Ora vedi nemici ovunque; puoi ritirare la Caratteristica di Percezione una 2° volta, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Inoltre, il giocatore potrebbe acquistare i Talenti *Paranoia* per 150 PE e *Logoro* per 250 PE alla creazione della scheda.

Ricchezza del Dominio (Tratto): Chi nasce nobile, nasce anche ricco, ma i Nobili del Dominio sono meno ricchi degli altri Nobili del Settore. Parti con il 50% in più dei Troni della ricchezza iniziale e lo stipendio viene Raddoppiato.

Vendette del Dominio (Tratto): Da quando è esplosa la Guerra, nel Dominio le Vendette sono all'ordine del giorno e famiglie che un tempo erano alleate, ora sono nemiche acerrime. Hai 1D5 casate nobili rivali, probabilmente anche ribelli e fedeli al duca Severus XIII ed il Talento *Nemico (Casata Severus)*. Non solo cercheranno di metterti i bastoni tra le ruote, ma cercheranno di ucciderti ed i loro agenti potrebbero apparire quanto meno te lo aspetti. Per questo motivo parti con il Talento di *Addestramento nelle Pistole (Laser)* e una Pistola Laser di Eccezionale Fattura (Fattura da tirare), e due celle.

Venti di Guerra (Tratto): La Guerra ha cambiato ogni prospettiva. Guadagni il Talento di *Relazionarsi (Nobiltà)*, inoltre, scegli un Talento di Relazionarsi (Adepta Sororitas, Adepta Astartes, Guardia Imperiale, FDP, Marina Imperiale).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CUYAVALE (Feriale)

In questo Mondo ferale si sono sviluppate due distinte popolazioni che sono sopravvissute alle creature mortali di Cuyavale; una che vive sugli enormi alberi Pluviali della Giungla, l'altra che vive sottoterra, in caverne concave delle catene montuose. Il problema millenario più grande, sono i Dragoni di Cuyavale, creature rapaci e molto aggressive. Ad oggi, sia gli Orki che i Kroot sono sbarcati sul pianeta, e le due popolazioni sono state costrette a scendere in guerra per difendere le loro case. Per maggiori dettagli su Cuyavale, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Cuyavale: +2 Forza, +2 Resistenza (o Abilità di Combattimento a scelta), +2 Percezione, -4 Tecnica, -2 Simpatia.

Abilità Cuyavale: Atletica (F/T) +10, Conoscenze Comuni (Mondo-Cuyavale) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Cuyavale) (I) +10, Sopravvivenza (Pluviale o Sottosuolo a scelta) (T/I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Dragoni di Cuyavale (Tratto): Probabilmente hai dovuto combattere i cuccioli di Dragone per sopravvivere, che arrivano anche a superare parecchi metri. Puoi acquistare il Talenti *Cacciatore di Bestie* (1° grado) per 200 PE e *Gioco di Squadra* a 100 PE alla creazione della scheda. Inoltre, hai fatto il callo a vedere questi mostri e altre cose orribile. Parti con il Talento *Logoro*.

Figli di Cuyavale (Tratto): Quando crea il personaggio, il giocatore deve scegliere a quale delle due popolazioni appartiene (leggi prima il BG sul Manuale Bestiario e Storia). Appartengono allo stesso ceppo e non hanno grandi differenze, e a parte il BG, la differenza principale sarà la Sopravvivenza iniziale. Chi vive nella Giungla, avrà Sopravvivenza (Pluviale) +10, altrimenti sarà Sopravvivenza (Sottosuolo) +10.

Nel corso del gioco, la Sopravvivenza scelta potrà essere portata a +20 per 200 PE e infine a +30 per 250 PE. In ultimo, i Cuyavale sono leggermente più piccoli e massicci di altri ferali. La loro altezza è di 1.60/1.50+9D5 ed nella Tabella del peso tirano 1D10+1.

Movimento inadatto (Tratto): Anche se sono atleti, correre velocemente nella Giungla o nelle Caverne di Cuyavale è davvero impossibile. Prendi un Malus di -1 metro dal movimento di Carica e -3 metri dal Movimento di Corsa.

Impatto brutale (Tratto): I Cuyavale hanno un impatto davvero brutale con il Mondo esterno, anche se poi sanno adattarsi come altri. Guadagni 1D5+2 Punti Follia e le prime 3 sessioni di gioco, non potrai spendere i Punti Fato (ma potrai bruciarli normalmente).

Invasi (Tratto): Cuyavale è stato invaso da forze Xenos. Inizii il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Alla creazione della scheda, puoi acquistare il Talento di *Odio (Kroot o Orki)* per 100 PE, e *Xenocombattente (Kroot o Orki)* per 100 PE.

Penombra amica (Tratto): Sotto le fronde dei grandi Alberi di Cuyavale e nelle caverne, la Penombra è dappertutto e hai sviluppato una certa affinità con essa. Dimezzi i Malus dati dall'oscurità di percezione (Vista) e combattimento nell'oscurità, come se indossassi dei Filtratori Anti Oscurità. Se indossi i Filtratori, il massimo Malus che puoi prendere per l'oscurità non può essere peggiore di -10.

Primitivo (Tratto): I Cuyavale non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali. Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Perduto e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i perduti sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 1 punto fato; con 7-10 con 2 punti fato.

KOKYOTOS (Glaciale)

La temperatura media su Kokyotos si aggira al di sotto dello zero durante il giorno, mentre si abbassa ulteriormente durante la notte.

I venti gelidi che sferzano la superficie portano con sé cristalli di neve e ghiaccio, raccolti dagli oceani perennemente congelati. La Guerra ha colpito Kokyotos quasi per primo, perché ha dei giacimenti sotterranei di Promethium, anche se quasi finito, e le poche città che c'erano sono state distrutte, esponendo gli abitanti al gelo continuo. Per maggiori dettagli su Kokyotos, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Kokyotos: +5 Resistenza, +2 Forza, +1 Abilità di Combattimento, -3 Agilità, -3 Percezione (o Tecnica a scelta), -2 Simpatia.

Abilità Kokyotos: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Kokyotos) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Glaciale/Montana, Sottosuolo) (T/I).

Agilità compromessa (Tratto): I Kokyotos, con la loro struttura ossea, tendono ad essere buffi e muoversi in modo scoordinato.

Quando acquisti qualsiasi avanzamento di Agilità, questo costerà 100 PE in più ed eventuali acquisti di Abilità sotto Agilità (Acrobatica, Contorsionismo, Schivare) e un loro 1° grado di Maestria (+10) costeranno 50 PE in più; in ultimo, perdi 3 metri dal Movimento di Corsa.

Esposto alle intemperie di Kokyotos (Tratto): Se sei sopravvissuto alla Guerra e alle intemperie di Kokyotos, sei un uomo fuori dal normale.

Quando tiri la Caratteristica di Resistenza, potrai ritirare uno dei 2D10, ma dovrai tenere il 2° risultato. Inizi il gioco con il Talento *Resistente (Freddo)*, e un ulteriore +5 per resistere al Freddo, per un totale di +15, ma prendi un Malus di -10 per resistere al Caldo.

Le Prove di Agilità per Caricare/Correre sulla neve sono Molto Facili (+30) per gli abitanti di Kokyotos.

In ultimo, puoi acquistare, durante il gioco, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Glaciale) (T/I) per 150 PE, il +20 per 200 PE, il +30 per 250 PE e in ultimo, prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Glaciale)* per 350 PE.

Guerra di Kokyotos (Tratto): La Guerra su Kokyotos è brutale e senza tregua. Guadagni 1D5+2 Punti Follia e 2 Punti Corruzione e parti con i Talenti di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Logoro*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato più di altri. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ultima risorsa (Tratto): Il Promethium di Kokyotos sta terminando, ma quando è arrivata la guerra, hai cercato di mantenere un'arma potente da usare e le ultime, preziose risorse. Parti con l'*Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)* e un Lanciafiamme Leggero di Buona Fattura (Fattura da tirare), con uno zaino di Promethium.

Ferite Iniziali: Inizi il gioco con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ORBIANA (Feriale)

Il Mondo Ferale di Orbiana è l'ultimo pianeta abitato del Dominio Severano, prima che un ipotetico viaggiatore si tuffi nel vuoto dello spazio per raggiungere il Settore Scarus. Data la lontananza dal fronte Imperiale, Orbiana ha subito soltanto i violenti attacchi degli Orki, affrontati coraggiosamente dai primitivi abitanti. Attorno al pianeta ruota una piattaforma di difesa orbitante di notevoli dimensioni, che è sempre stata inattiva, almeno a sentire le alte autorità del Dominio ed è talmente ben visibile in cielo, che gli Orbini, come vengono chiamati gli abitanti, hanno sempre pensato fosse una Luna Piatta. La guerra con gli Orki è brutale e sanguinaria e gli abitanti di Orbiana sono diventati dei Cacciatori di Orki di prim'ordine. Per maggiori dettagli su Orbiana, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Orbiana: +5 Forza, +4 Resistenza, +3 Abilità di Combattimento, -4 Simpatia, -3 Abilità Balistica, -3 Tecnica, -2 Intelligenza.

Abilità Orbiana: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Orbiana) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I), Nascondersi (A), Parlare Lingua (Dialecto Tribale-Orbiana) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Abituati al Sottobosco (Tratto): Gli Orbiani sanno come muoversi con facilità in ambienti rurali. Quando corrono o caricano nel Sottobosco prendono un bonus di +20 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Rurale) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 250 PE e infine possono acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Rurale)* per 300 PE.

Combattenti Feroci (Tratto): Gli Orbiani sono combattenti feroci e abituati a tutto. Inizii il gioco con i Talenti *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Logoro* e c'è il 20% che il Personaggio inizi con il Talento *Furia*.

Se parte con *Furia*, potrà acquistare il Talento *Furia Guerriera* per 200 PE quando desidera.

Pellicce di Orbiana (Tratto): Gli Orbiani preferiscono le Pelli Animali che stupide e ingombranti armature, e con esse ci dormono pure.

Sono talmente abituati a farlo, che finché indossano Pelli Animali, queste perdono le eventuali qualità negative di Ingombrante e Scomoda.

Al contrario, se indossano armature che non hanno la qualità Primitiva, gli toglieranno alcuni pezzi e le faranno sembrare rozze, tanto che la stessa guadagnerà 1 grado di qualità Esposta in ogni parte del corpo, o peggiorerà di un grado se ha già tale qualità. In ultimo, parti con una Pelliccia Animale, con Cappuccio, tutto di Eccezionale Fattura, che dona 3 di PA in tutto il corpo e 2 in Testa e pesa solo 9 Kg in tutto.

Primitivo (Tratto): Gli Orbiani non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura per un Endrita e il suo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, i perduti sono abili nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Scritto primitivo (Tratto): Anche se gli Orbiani hanno appreso a farsi capire e capire gli altri usando il Basso Gotico (anche con difficoltà), essi non sanno né leggerlo né scriverlo, e anche nel caso prendano l'abilità Alfabetismo, ci metteranno il triplo di una persona comune a leggere e scrivere ed in termini di PE la pagheranno sempre 100 PE in più, +100 per un eventuale Grado di Maestria.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Sventra Orki (Tratto): Gli Orbiani sono specializzate nell'uccidere gli Orki. Parti con il Talento *Xenocombattente (Orki)*, ma contro di loro, il bonus di +5 a colpire con le armi da Mischia diventa di +10.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+9 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-10 con 2 punti fato.

QUARTO EDEN (Agricolo)

Questo Mondo Agricolo produce quasi tutto il fabbisogno alimentare del Dominio Severano, ed è di conseguenza un nodo focale della difesa dei secessionisti. Il clima di Quarto Eden è mite e privo di veri e propri cambi stagionali, sempre in un'eterna primavera. Per uno strano accordo tra il Duca Severus XIII e gli Eldar Oscuri, la parte Settentrionale del Mondo è stata data in mano agli Eldar Oscuri in cambio del loro aiuto nella guerra. Se vieni da questo Mondo, sei uno dei pochi che è riuscito a scappare e riuniti all'Imperium, e odi profondamente i secessionisti e gli Eldar Oscuri. Per maggiori dettagli su Quarto Eden, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Quarto Eden: +2 Forza, +1 Intelligenza, -2 Percezione, -1 Volontà.

Abilità Quarto Eden: Conoscenze Comuni (Mondo-Quarto Eden) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Mestiere (Agricoltore) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Durezza terrena (Tratto): Quando tiri il D5 per le ferite, conti il risultato di 1 come 2, quindi avranno minimo 10 Ferite per il tiro.

Inoltre, potrai acquistare, quando vuoi, un grado di Maestria (+20) sull'abilità di Mestiere (Agricoltore) per 150 PE, e +30 per 250 PE.

Può essere fatto anche alla creazione della scheda, e se lo porti da subito fino a +30, potrai ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Intelletto terreno (Tratto): Se il giocatore vuole, potrà cambiare i Bonus di Caratteristica, prendendo +3 su Intelligenza e nessun bonus a Forza.

Odio radicato (Tratto): Il Patto tra Duca Severus e gli Eldar Oscuri ti ha fatto ribollire il sangue. Guadagni i Talenti *Odio (Eldar Oscuri, Ribelli)*.

Paura dell'ignoto (Tratto): Lo Spazio è debole per chi ha sempre vissuto dando totalmente importanza alla forza della terra.

Vede lo spazio con un forte timore reverenziale, e con esso, il Warp. Prende un Malus di -5 contro i poteri mentali di confronto.

Un PG che parte con i Talenti *Classificazione Psi* o *Stregonia*, può scambiare questo malus con la perdita permanente di -2 punti su Resistenza.

Percezione regressiva (Tratto): I figli di Eden migliorano difficilmente la loro Percezione. Avanzare la Caratteristica di Percezione, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Pronto a combattere (Tratto): Il Mondo sarebbe tra i più pacifici, ma la guerra ha raggiunto anche l'Eden. Tira 1D5 e vedi con quale Talento di Addestramento parti. 1-2: Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia); 3: Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia); 4: Addestramento nelle Pistole (Bassa Tecnologia); 5: Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia).

Se la Carriera parte già con il Talento uscito, potrai ritirarlo.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite, ma non potrà avere meno di 10 Ferite (il risultato di 1 conta come 2).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-8 con 2 punti fatto, con 9 avrai 3 punti fatto e con 10 avrai 4 Punti fatto.

STALYNTHIA (Miniera)

Stalynthia è il Mondo Miniera più importante del Dominio Severano, ricchissimo di risorse sotto la sua superficie butterata, sfruttamento selvaggio del territorio, unito all'urgenza dello scontro, hanno ricoperto l'intero pianeta di una fitta nebbia nerastra formata da scarti di lavorazione e raffinazione, che nei giorni peggiori riduce la visibilità ad un paio di metri. Gli abitanti di Stalynthia sono gente cupa e squallida, costretta a lavorare nelle miniere dal bisogno di cibo e acqua. Per maggiori dettagli su Stalynthia, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Stalynthia: +3 Forza, +2 Resistenza, +2 Tecnica, -5 Simpatia, -2 Abilità Balistica (o Volontà a scelta).

Abilità Stalynthia: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Stalynthia) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Mestiere (Minatore) (F), Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Confidenza del Piccone (Tratto): L'abitudine ad usare questo attrezzo ha fatto in modo da poterlo usare come un'estensione del proprio braccio.

Uno Stalynth guadagna +1 a Danni e Penetrazione quando usa un qualsiasi tipo di Piccone, che guadagnerà anche la qualità *Sperimentata* (2).

In gioco o alla creazione della Scheda, il Personaggio potrà acquistare il Talento *Confidenza dell'arma (Picconi)* per 100 PE.

Difesa personale (Tratto): Uno Stalynth sa che è meglio sapersi difendere e possono contare solo su loro stessi.

Guadagni il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)*.

Fatica terrena (Tratto): Sei abituato all'immensa fatica per ore e ore di lavoro continuo nelle miniere.

Per la regola dell'Affaticamento, perdi i sensi dopo aver superato il BR di 3 punti invece di 1.

Lentezza stantia (Tratto): I Stalynth sono lenti nei loro movimenti, sempre impauriti di sbagliare strada. Prendi un Malus di -1 su Iniziativa e perdi 2 metri al Movimento di Corsa.

Per un Tozzo di Pane (Tratto): Le condizioni di miseria sono deplorabili su Stalynthia. Parti senza ricchezza iniziale, che hai scambiato per un tozzo di pane. Inizii il gioco con 1D10+BS Razioni (Proto-alghe).

Visibilità ridotta (Tratto): I Stalynth sono abituati a vedere in mezzo alla nebbia artificiale. All'interno di una qualsiasi Nebbia (anche quella prodotta da impianti industriali e dalle granate fumogene), i Stalynth non prendono Malus sulle Caratteristiche di Abilità Balistica e Percezione e le Prove di Agilità per Caricare/Correre nella Nebbia forte sono Molto facili (+30).

Vita sotterranea (Tratto): Sei abituato al Sottosuolo. In gioco, puoi avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Sottosuolo) a +20 per 200 PE, a +30 per 250 PE, ed infine prendere il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Sottosuolo)* per 350 PE. Allo stesso modo, puoi avanzare, in gioco, l'abilità di Mestiere (Minatore) a +10 per 150 PE, +20 per 200 PE e +30 per 300 PE.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

KARACALLIA (Asteroidale)

I pianeti del Sistema di Karacallia sono in larga parte giganti gassosi, ricchi di materie prime per la costruzione di motori Warp. a causa della lontananza dal mondo forgia più vicino, e con la guerra che ormai imperversa da troppo tempo, le risorse dei pianeti non sono mai state sfruttate appieno. La popolazione del Sistema di Karacallia è sparsa su una quarantina di lune e satelliti rocciosi che orbitano attorno ai pianeti gassosi.

Per maggiori dettagli su Karacallia, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Karacallia: +2 Agilità, +2 Abilità Balistica, -2 Forza, -2 Resistenza.

Abilità Karacallia: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Karacallia) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto Karacalliano) (I) +20, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di una Stazione Orbitante sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Addestrato con le navi (Tratto): Nato nelle profondità del Sistema di Karacallia, fatto di Mondi Gassosi ed Asteroidi. Le abilità di Navigare (Stelle) (I) e Pilotare (Velivoli Civili, Velivoli Militari) (A) sono considerate abilità base senza Addestramento. Potrà acquistarle in gioco in qualunque momento, pagando 100 PE per Navigare (Stelle), 150 per Pilotare (Velivoli Civili) e 200 PE Pilotare (Velivoli Militari).

Inoltre, Navigare (Stelle) può essere portato a +10 per 200 PE.

Azione immediata (Tratto): Un Karacalliano è pronto ad un'azione Immediata. Chi viene da qui parte con il Talento *Riflessi Fulminei (+1)* e potrà acquistare, alla creazione della scheda, un ulteriore grado (+2) per 200 PE, o 100 PE se la Carriera può acquistarlo tra i suoi Talenti.

Difesa intrinseca (Tratto): Un Karacalliano sa come combattere. Inizii con il Talento *Addestramento nelle Pistole (Laser)*.

Alla creazione della scheda, puoi acquistare anche *Addestramento nelle armi Base (Laser)* per 200 PE.

Occhi tra le stelle di Karacallia (Tratto): I Karacalliani sono cresciuti in mezzo alle stelle a cui danno qualsiasi tipo di significato e persino ad incontri con i Xenos. Possono usare l'abilità di Conoscenze Accademiche (Astromanzia) (I), Conoscenze Proibite (Pirati) (I) e Conoscenze Proibite (Xenos-a scelta) (I) come abilità base senza Addestramento. Quest'ultima può essere appresa, alla creazione della scheda, per 50 PA.

Resistenza intaccata (Tratto): Questo tratto ha vari effetti. Non potrai ritirare la Caratteristica di Resistenza con il Ritiro iniziale. Inoltre, quando guadagni Livelli di Affaticamento provocati dai Danni Critici, ne guadagni uno in più o né guadagni sempre uno se il risultato non lo prevede.

Ad esempio, se a -1 prendi un Livello di Affaticamento, né prenderai due; se né guadagni 1D5, né prenderai 1D5+1, etc.

In ultimo, quando tiri il D5 delle ferite, il risultato di 5 equivale a 4 (vuol dire che con il D5 iniziale non potrai partire con più di 11 Ferite).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite (5 equivale a 4, non potrai partire con più di 11 ferite per il D5 iniziale).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

SINOPHIA (Frontiera)

Sinophia un tempo era un mondo di capitale importanza, una potenza economica del margine estremo del Settore Calixis. Adesso è poco più di una reliquia del passato, abbandonato e dimenticato, un antico e amuffito ricettacolo di città deserte e splendore appassito, quasi deserto e schiavo di un'economia ristagnante da secoli, deteriorato, decadente e apatico, come i suoi abitanti, che sono ormai esseri abietti, melanconici, corrotti ed egoisti fino al parossismo. Le poche aree abitate sono ormai in stato di abbandono e governate da un'aristocrazia litigiosa e logorata, con un governatore di facciata privo di poteri, mentre la gente comune si affanna sotto il peso delle tasse imposte dai loro dissoluti signori. Privo di speranze e svuotato di scopi, Sinophia è un mondo morente. E' considerato in parte un Mondo Imperiale, ed in parte, visto che di confine e poco abitato, un Mondo di Frontiera, ma al fine non è ne carne ne pesce. Fu fondato in giorni antichi come feudo personale della Mercante Corsara Teresa Sinos, e fu fondamentale come base d'appoggio della crociata Angevina, ma nei secoli seguenti, l'importanza venne meno e fu abbandonato a se stesso. Ignobili intrighi e trame segrete vengono portate avanti dai signori di Sinophia, compromettendo ancor di più l'economia del pianeta.

Intere città ora sono deserte e dove la civiltà ancora resiste, si trova comunque al proprio crepuscolo, al limite della legalità, aggrappata al passato. Al momento, Sinophia è considerato un Mondo di Frontiera, anche se molto atipico. Per ulteriori dettagli, riferirsi al Manuale del Bestiario e Storia.

Caratteristiche Sinophia: +4 Percezione, -3 Volontà, -1 Tecnica.

Abilità Sinophia: Conoscenze Comuni (Mondo-Sinophia) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Consapevolezza (P), Ingannare (S), Sopravvivenza (Rurale o Urbana a scelta) (T/I).

Ombra nell'anima (Tratto): La decadenza di queste persone non ha limiti. Inizii il gioco con il Talento *Decadenza* (1° grado).

Inoltre, se il personaggio ha un punteggio iniziale e non modificato di Simpatia inferiore di 30, inizierà anche con il Talento *Anonimo*.

Origini disperate (Tratto): Crescere nell'ambiente stagnante di Sinophia imprime a fuoco l'anima, l'amarezza e il rimpianto, insegnando a guardarti le spalle e non fidarti di nessuno eccetto che te stesso, lezioni pagate a caro prezzo. Hai il Talento *Rivale* (verso un Organizzazione o una Casata) e hai il 30% di iniziare con il Talento *Paranoia*. Inizii il gioco con 1D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione.

Perceptivi (Tratto): Alla creazione della scheda, potrai ritirare uno dei due dadi da 10 quando tiri la Statistica di Percezione.

Dovrai accettare il 2° risultato.

Società dannata (Tratto): La società di Sinophia è ormai solo l'ombra dannata del suo antico splendore. Corruzione e decadimento morale hanno permeato ogni aspetto della vita del pianeta. Consideri come abilità base senza Addestramento le seguenti abilità: Conoscenze Comuni (Malavita) (I), Conoscenza Proibite (Culti, Eresie) (I); alla creazione della scheda, puoi acquistarne una o tutte; Conoscenze Comuni (Malavita) per 50 PE, ed entrambe le Conoscenze Proibite per 100 PE l'una. Se ne acquisti tutte, per una spesa totale di 250 PE, guadagni un bonus di +5 a tutte le Prove su queste tre abilità, ma aggiungi altri 1D10 Punti Follia.

Subito e dopo (Tratto): Alla lunga, i Sinophiani si annoiano e succede anche quando si comincia l'azione. Per i primi 3 Turni durante un combattimento, avrai un bonus di +1 su Iniziativa, che diventa un Malus di -1 dal 4° Turno in poi, finché non si inizia un nuovo scontro.

Volontà regressiva (Tratto): I Sinophiani migliorano difficilmente la loro Volontà. Avanzare la Caratteristica di Volontà, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato, con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

MAESA (Fortezza/Guerra)

Un tempo mondo di Frontiera rigoglioso, ora è ridotto ad una landa bruciata e martoriata dai bombardamenti orbitali della Flotta Imperiale, che per distruggere le fabbriche degli Orki, ha devastato ancora di più il pianeta. Gli abitanti di Maesa sopravvissuti sono ex schiavi degli Orki, oppure avevano messo in atto una ribellione, e ora combattono gli Orki con una furia incontenibile.

Per maggiori dettagli su Maesa, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Maesa: +4 Abilità di Combattimento, +2 Agilità, +1 Percezione, -4 Simpatia, -3 Intelligenza.

Abilità Maesa: Conoscenze Comuni (Mondo-Maesa) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Nascondersi (A), Parlare Lingua (Dialecto di Maesa) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica, Urbana) (T/I).

Cultura rovinata (Tratto): Chi nasce a Maesa dà poca importanza alla cultura o spesso, anche all'apprendimento. Inizii il gioco con 100 PE in meno (solitamente 350 invece di 450) e potrai spenderli, inizialmente, solo su Talenti e Abilità, non sulle Caratteristiche.

Furia verde (Tratto): Quando vedi un Pelleverde (Orko o simile), dovrai fare una Prova di Volontà Abituale (+10) o andrai in Furia come Azione Gratuita. Unirai la Furia all'Odio Atavico, ma il totale dei Danni portati in Mischia contro un Pelleverde, se entri in Furia, sarà di +4.

Nota: Il Personaggio non ha realmente il Talento Furia, ma è come se l'avesse nel caso sopracitato.

Guerrigliadi Maesa (Tratto): I Maesani portano avanti una guerriglia contro gli Orki oramai da anni. Guadagni il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia* (Bassa Tecnologia) e un'Ascia di Buona Fattura (fattura da tirare). Alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare l'abilità di Muoversi silenziosamente per 50 PE, e un grado di Maestria (+10) su Nascondersi per 200 PE.

Infine, consideri l'abilità di Seguire Tracce (I) come abilità senza Addestramento, e puoi acquistarla alla creazione della scheda per 50 PE.

Maesazione (Tratto): Il Personaggio potrà modificare i Malus di -4 a Simpatia e -3 a Intelligenza, facendoli diventare -2 a Simpatia e nessun Malus su Intelligenza, sacrificando una Ferita. Può deciderlo di farlo anche dopo aver visto le ferite iniziali.

Mente toccata (Tratto): Il Personaggio ha visto molto. Parti con 1D10 Punti Follia ed il Talento *Logoro*.

Odio Verde (Tratto): Odi gli Orki come un fanatico zelota. Guadagni il Talento *Odio Atavico* (Orki). Questo vale per tutte le razze di pelleverde.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

KULTH (Fortezza/Guerra)

Prima della Guerra, Kulth era un vero paradiso, con le sue gentili colline erbose e la fresca brezza del mare, ma soprattutto, con i Palazzi fatti costruire da Severus Primo, tra cui spicca il Palazzo Sanguigno, un complesso enorme e marmoreo che ancora resiste, nonostante gli 83 anni di guerra continua. Kulth vede tre forze contrastarsi da tutto questo tempo; i Secessionisti (o Dominaristi per i Lealisti), guidati dal Severus XIII in persona, la Guardia Imperiale e gli Orki.

Chi nasce in questo mondo ha la guerra nel sangue e un forte risentimento verso Drusus.

Per maggiori dettagli su Kulth, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Kulth: +5 Abilità Balistica, +2 Abilità di Combattimento, -3 Intelligenza, -3 Tecnica, -1 Simpatia.

Abilità Kulth: Conoscenze Accademiche (Araldica) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Kulth) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Parlare Lingua (Basso Gotico) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale, Urbana) (T/I).

Abilità Balistica progressiva (Tratto): Migliori facilmente l'Abilità Balistica. Avanzare la Caratteristica di AB, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Accuratezza di Kulth (Tratto): Sei addestrato in modo superbo con le armi Base. Quando usi un'arma base in cui hai l'Addestramento, guadagni la qualità Accurata (o perdi la qualità Inaccurata se ce l'ha). Questo Tratto vale solo se usi con due mani l'arma Base.

Addestramento di Kulth (Tratto): Hai ricevuto il miglior addestramento alla guerra. Parti con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Laser)*, più una Carabina Laser di Buona Fattura (fattura da tirare). Se il giocatore vuole, per 200 PE iniziali, potrà acquistare un Talento balistico sulle Pistole a scelta, per 300 legato alle armi Base, o per 400 PE iniziali legato alle armi Pesanti. Per eventuali armi Esotiche, deciderà il Master.

Fisico Kulth (Tratto): I Kulth non hanno un fisico imponente e tiri solo 1D10 sulla Tabella del Peso.

Inoltre, quando tiri il D5 delle ferite, il risultato di 5 equivale a 4 (vuol dire che con il D5 iniziale non potrai partire con più di 11 Ferite).

Logorio della guerra (Tratto): Sei il figlio della Guerra. Inizi con i Talenti *Odio (Orki)* e *Logoro*, 1D10 punti Follia e 1D5 Punti Corruzione.

Ottusaggine della Militanza (Tratto): Non si può certo dire che su Kulth siano nati i migliori Eruditi dell'universo. Quando spendi i 450 PE iniziali, puoi farlo solo su Caratteristiche come AB, Resistenza e Forza, o su Abilità/talenti di combattimento a distanza, percettivi, fisici e comando. Il giocatore non potrà scegliere di tenersi i PE, sarà costretto a spenderli tutti, o sarà il Master a farlo per lui.

Santo Ripudiato (Tratto): Chi viene da Kulth segue antiche tradizioni e dottrine e ripudia Drusus come Santo. In termini di gioco, è come avere 1 Punto Fato in meno da spendere (non da bruciare) durante la Sessione e se il PG né ha uno solo, non potrà spenderne alcuno. Inoltre, il Personaggio non potrà essere un devoto di Drusus, seguire i suoi dettami o Carriere totalmente legate ad esso (in questo caso, ritirare l'Origine) e beneficiare di Atti di Fede, Miracoli, Benedizioni, Oggetti, Portafortuna, Talenti (anche di Compagni) che siano legati a Drusus.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato. Tirerà un Segno particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (5 equivale a 4, non potrai partire con più di 11 ferite per il D5 iniziale).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.



LUKIUS (Fortezza/Guerra)

Il Sistema di Lukius è totalmente investito dalla guerra. Abitato da primitivi ferali, negli ultimi 15 anni sono stati armati con armi Laser e altre armi moderne, traumatizzando oltre modo. Molti di loro hanno subito un trauma talmente forte da gettarli nel baratro della pazzia, mentre si lanciano ululando contro i nemici, mentre altri hanno abbracciato questo stato di cose con truce soddisfazione. Erano popoli di guerrieri già prima, ma ora questi traumi potrebbero rovinarli, oppure elevarli per sempre. Per maggiori dettagli su Lukius, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Lukius: Speciale (vedi il Tratto *Scambio della Militanza*).

Abilità Lukius: Conoscenze Comuni (Mondo-Lukius) (I) +20, Conoscenze Comuni (Guerra, Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Parare (AC), Parlare Lingua (Dialecto di Lukius) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Dono dell'Imperatore (Tratto/equip): Dagli uomini venuti dal cielo, in nome dell'Imperatore, ti è stato concesso una Fucile Laser con una Baionetta e un'armatura di Manto Antischegge, oltre l'addestramento per usarli; parti con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Laser)*.

Ex primitivi (Tratto): Anche se ora utilizzano armi ed equipaggiamenti moderni, sei sempre nato come un primitivo e ti comporti in modo rozzo in ogni cosa che riguardi la Tecnologia. Prendi un Malus di -5 alle abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnate) (I) e Tecnologia (I).

Follia e trauma (Tratto): Il Trauma con la modernità e la tecnologia che non conoscevi, che ti è stata imposta improvvisamente, e quello dell'invasione degli Orki su vasta scala, ti hanno segnato dal profondo. Parti con 1D10+5 Punti Follia e 1D5+3 Punti Corruzione; hai il 20% di iniziare il gioco con il Talento *Furia*; se parti con Furia, potrai acquistare il Talento *Furia Guerriera* per 200 PE quando desideri.

Odio e Guerra (Tratto): L'odio per gli Orki e quello che hai vissuto su Lukius riecheggiano per l'eternità. Parti con i Talenti *Odio (Orki)* e *Logoro*.

Riti di Passaggio (Tratto): La vita è dura su Lukius e il tuo sangue viene sparso anche troppo spesso: grazie alla sopravvivenza in ambienti ostili, ai brutali rituali di iniziazione o agli insegnamenti tribali, sei abile nel curare le ferite. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Scambio della Militanza (Tratto): Questo intacca le Caratteristiche del Mondo. Il giocatore potrà decidere di aumentare di +1 la sua AB a discapito di altre Caratteristiche da tirare casualmente; per il tiro casuale, tira 1D10, associandolo alle Caratteristiche (con 1 è AC e con 10 è Simpatia) così come sono mostrate in ordine sulle scheda del Personaggio. Se esce AB, il numero 2, ritirare. Questo può essere fatto fino ad un massimo di +6 su AB, tirando fino a 6 volte le Caratteristiche casuali da perdere, oppure fino a +8 su AB se il giocatore tira meno di 30 con i 2D10. Dopo il +5, però, la Caratteristica uscita perderà 2 punti invece di 1. Ad esempio decido di arrivare a +6 su AB, perdendo -2 su Forza, -2 su Tecnica e -1 su Simpatia con i primi 5 tiri, ma il sesto tiro (come +7 e +8), perderò 2 punti sulla Caratteristica uscita.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato. Tirerà un Segno particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

CYCLOPEA (Forgia)

La superficie di Cyclopea è costellata da giganteschi monoliti in rovina, la cui fattura è ancora in bilico tra umana o xenos, anche se non vi è rimasta alcuna traccia, viva o morta, dei costruttori originali. Gli insediamenti umani sono costruiti sulla cima di queste torreggianti costruzioni, mentre altre ci si aggrappano di lato come grappoli di funghi su un tronco. I monoliti più alti arrivano a bucare il perenne strato di nubi, e gli insediamenti umani costruiti su di essi cercano disperatamente un po' di limpida luce solare. Gli abitanti del luogo sono rinomati per la loro morbosità, e molti credono che siano le vittime di una maledizione antica di secoli. Cyclopea è un Mondo Forgia dove antiche e strane tecnologie vengono studiate all'interno delle ciclopiche stazioni di ricerca. Qui la Tecno-Eresia ha sempre germogliato e c'è un grande seguito dell'Arci-Eretico *Ammicus Tole*. Con la ribellione della maggior parte del Dominio Severano, le cose sono peggiorate e ora esperimenti che venivano fatti in segreto, vengono fatti sempre più alla luce del sole. Riti di sangue, sacrifici selvaggi e Tecno-Eresie vengono portate avanti, il tutto, per predire il futuro e piegarlo al proprio volere. Per maggiori dettagli su Cyclopea, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Cyclopea: +3 (vedi il Tratto Adatto allo scopo), -3 Agilità.

Abilità Cyclopea: Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Dominio Severano) (I) +20, Logica (I), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Adatto allo scopo (Tratto): Gli abitanti di Cyclopea sono costantemente messi alla prova, indirizzati e addestrati sin dalla nascita per onorare il loro ruolo nella vita. La debolezza non è tollerata e il fallimento è ricompensato con dolorosi incentivi a far meglio. In base alla Carriera, il giocatore potrà aumentare di +3 una Caratteristica d'attitudine, a scelta. Se questa dovesse essere Agilità, verranno annullati Bonus e Malus.

Distorsione dei Servitori (Tratto): Si dice che i Cyclopeani diano un'importanza eccessiva ai servitori. Guadagni il Talento *Sequela Binata*.

Inaggirabili (Tratto): Quando non ti fidi di nessuno, tendi a non farti raggirare, ma anche a essere malfidati. Prendi un Malus di -10 alle Prove di Affascinare e Diplomazia, ma guadagni un Bonus (su Volontà o Intuizione) di +10 per resistere alle Prove di Affascinare e Ingannare.

Innesti limitati (Tratto): Su Cyclopea si preferisce usare i Servitori che usare innesti sul proprio corpo, anche se in minima parte, li agogni ugualmente. Sul primo eventuale Innesco, potrai scalare 2 Punti Follia, mentre se acquisti un servitore per la 1° volta, lo pagherai il 50% in meno.

Monoliti Ciclopici (Tratto): La vita sui Monoliti Ciclopici è tutt'altro che veloce. Prendi un Malus di -1 su iniziativa, -1 metri al movimento di Azione Intera, -3 al movimento di Carica e -5 metri al movimento di Corsa, ma l'abitudine a poter scorgere lontano, ti permette di acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Sensi Acuti (Vista)* per 300 PE, o pagarlo, in gioco, 100 PE in meno (se la carriera può acquistarlo).

Proibito in essere (Tratto): Cyclopea è un Mondo dove il Proibito è ben radicato. Consideri le abilità di Conoscenze Proibite (Adeptus Mechanicus, Archeotecnologia, Tecno-Eresia) (I), come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, il giocatore potrà acquistare Adeptus Mechanicus e Tecno-Eresie per 100 PE, e Archeotecnologia per 150 PE. Se le acquista tutte, per una spesa totale di 350 PE, potrà ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Tecnologia Cyclopica (Tratto): Gli abitanti di Cyclopea hanno a che fare con la Tecnologia in continuazione. Consideri le abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento. Possono essere acquistate, in qualsiasi momento del gioco, per 50 PE Mestiere (Tecnomate) e 250 PE Tecnologia, o 150 se fai parte di un Mechanicus o una Carriera simile.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

GANF MAGNA (Frontiera)

Nonostante i numerosi tentativi di purga, queste terre selvagge densamente forestali mantengono diverse tasche di infestazione orkesche, sopravvissute durante il corpo della loro ultima invasione. I Cittadini di Ganf Magna vivono per lo più raggruppati nella cittadina di *Anfratto* e altre comunità, e sono tendono ad essere primitivi, anche se non tutti. Qui sono stanziati molti reggimenti della Guardia, inseriti per combattere gli Orki o altri punti del Dominio Severano. Per maggiori dettagli su Ganf Magna, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Ganf Magna: +2 Abilità di Combattimento, +2 Percezione, -2 Intelligenza, -2 Simpatia.

Abilità Ganf Magna: Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Guardia Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Ganf Magna) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +20, Consapevolezza (P), Sopravvivenza (Rurale, Urbana) (T/I).

Cultura inutile (Tratto): La Cultura è secondaria su questo Mondo e parti solo con 150 PE in meno (solitamente 300 PE) iniziali.

Da questo Mondo non possono venire Intoccabili, ma l'avanzamento d'Elite *Discordante* costa solo 250 PE, purché il Master accordi a farlo.

Infestazione spore (Tratto): Per frenare il proliferarsi delle infestazioni spore degli Orki, ogni abitante di Ganf Magna sa usare un lanciafiamme. Parti con l'*Addestramento nelle armi Base (Lanciafiamme)* e un Lanciafiamme Standard di Buona Fattura (Fattura da tirare). Il giocatore, se vuole, potrà scambiare questo Talento con il Talento *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e un'Ascia di Buona Fattura iniziale.

Poligomma (Equip): Questa è la casa della Poligomma (vedi Equip). Inizi il gioco con tanta Poligomma uguale a 1D5+BS (Bonus di Simpatia).

Professionalità Orkesca (Tratto): Combatti e conosci gli Orki da quando sei bambino; questo Tratto ha più effetti. Puoi acquistare il Talento *Xenocombattente* (Orki) per 100 PE alla creazione della scheda; se dovessi apprendere l'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos-Orki) (I) o partirci, guadagni un bonus di +15 alle Prove quando riguardano gli Orki ed infine le Prove di Paura, Panico e per resistere all'Intimidazione verso gli Orki prendono un bonus di +10.

Riti Magnus (Tratto): Le ferite su Ganf Magna sono all'ordine del giorno. Guadagni il Talento *Cura da campo*, ma con un ulteriore bonus di +10 su Tecnica quando lo usi. Parti anche con un Kit del Guaritore Ferale (vedi Equipaggiamento-Attrezzi Primitivi).

Segni Magnus (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari, ma il giocatore potrà ritirare un Segno Particolare che non gli piace, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Tecnologia primitiva (Tratto): Se gli Orki di Ganf Magna sono selvaggi, lo stesso si può dire per i suoi abitanti. Prendi un Malus di -10 alle Prove di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T) ma se il giocatore vuole, potrà annullare questo Malus in modo permanente spendendo i 250 PE iniziali e perdendo il bonus (sacrificandolo) di +2 su Abilità di Combattimento iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato, con 4-8 con 2 e con 9-10 avrai 3 Punti fato.

THRAX (Frontiera)

Thrax è un Mondo di Frontiera rurale densamente popolato, con Colline boschive, laghi circondati da boschi di Pioppi, montagne e una zona marina e i suoi abitanti sono piuttosto primitivi, avendo appena scoperto da polvere da sparo. Negli ultimi, anni, è stato invaso sia dalle forze di Severus, in cerca di reclute, dagli Orki, in cerca di Schiavi, ed in piccola parte da squadre di esploratori imperiali, per rapporti e informazioni sul Mondo e la sua civiltà. Per maggiori dettagli su Thrax, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Thrax: +3 Percezione, +2 Abilità Balistica, +1 Agilità, -3 Resistenza, -2 Forza, -1 Intelligenza.

Abilità Thrax: Atletica (A/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Thrax) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Consapevolezza (P), Nuotare (F), Parlare Lingua (Dialecto di Thrax) (I) +20, Schivare (A), Seguire Tracce (I), Sopravvivenza (Rurale) (T/I) +10.

Ambiente estraneo (Tratto): I Thraxiani non sono portati a vivere in ambienti diversi da quelli Rurali. Prendono un Malus di -10 sulle abilità di Sopravvivenza (Desertica, Glaciale, Marina, Sottosuolo, Spaziale, Urbana) ed in questi ambienti prendono un malus di -5 su Intelligenza e Percezione. Di contro, possono acquistare, quando vogliono, un grado di Maestria (+20) sulla Sopravvivenza (Rurale) per 200 PE.

Atleti di Thrax (Tratto): Gli abitanti di Thrax riescono ad essere Atletici in modo incredibili, usando l'abilità di Atletica sotto Agilità invece di Forza (tranne per la Sotto-abilità di Sopportazione che rimane sotto Resistenza). Ciò significa che le prese che usano Atletica e l'arrampicarsi, per loro, è sempre sotto Agilità; se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Atletica per 100 PE, e un ulteriore grado (+20) per 200 PE. Se acquista fino al +20, non potrà partire con meno di 35 punti di Agilità (bonus già inserito).

Gambe Thraxiane (Tratto): I Thraxiani tendono tutti ad avere le gambe corte (vedi Segni Particolari); per l'altezza, tirano solo 1.45/1.40+7D5, perdono -1 al Movimento di Carica e -2 al Movimento di Corsa, ma guadagnano +1 sulla propria Iniziativa.

Non possono avere il Segno Particolare *Gambe Lunghe*; se esce, ritirarlo.

Perceptivi (Tratto): Alla creazione della scheda, potrai ritirare uno dei due dadi da 10 quando tiri la Percezione; dovrai accettare il 2° risultato.

Segni dell'esploratore (Tratto): Inizi il gioco con 2 segni particolari aggiuntivi.

Tiratori di Thrax (Tratto): Sin da bambini gli abitanti di Thrax usano armi Primitive come armi a distanza, soprattutto Moschetti.

Inizi con i Talenti di *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)* e *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)*.

Inoltre, il prossimo acquisto su un Addestramento legato a qualsiasi arma balistica costerà 50 PE in meno (minimo 50 PE).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato, con 3-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

KALF (Desertico)

Kalf è un Mondo che ospita mari di sabbia in continuo movimento, dimora di creature autoctone aggressive, tra cui spicca per infamia il Diavolo della Sabbia Kalfiano. Ultimamente, diverse bande di Eldar Oscuri hanno lanciato degli attacchi mirati nel sistema di Kalf, concentrandosi in particolare sui mari di sabbia. La ragione di questo interessamento è sconosciuta, ma il Munitorium è più che deciso a scoprirlo.

Sfortunatamente, diverse squadre di ricerca e distruzione spariscono ogni giorno, preda dei crudeli xenos e delle letali creature del deserto.

Caratteristiche Kalf: +6 Agilità, +4 Percezione, -4 Tecnica, -3 Forza, -2 Abilità di Combattimento, -1 Intelligenza.

Abilità Kalf: Conoscenze Comuni (Mondo-Kalf) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Consapevolezza (P), Parlare lingua (Dialecto di Kalf) (I) +20, Schivare (A), Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Deserto di Kalf (Tratto): Il Deserto in continuo movimento di Kalf ti permette di muoverti al meglio in qualsiasi ambiente. Quando Corrono o Caricano attraverso un qualsiasi Terreno Difficile, i Kalfiani prendono un bonus di +10 alla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficili).

Inoltre, durante il gioco, il PG potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, +30 per 250 PE ed infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Difesa Kalfiana (Tratto): I Kalfiani sanno difendersi usando armi a distanza piuttosto primitive, ma efficaci. Inizi il gioco con i Talenti *Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia)* e *Addestramento nelle armi Esotiche (Disco Affilato di Chakram)*.

In gioco, se possono apprendere un qualsiasi talento di Addestramento su armi Esotiche a distanza, lo pagheranno 100 PE in meno (minimo 50 PE), ma solo uno, a scelta del giocatore.

Nemici di Kalf (Tratto): Gli Eldar Oscuri lanciano continuamente attacchi su Kalf. Inizi il gioco con il Talento *Odio (Eldar Oscuri)* e puoi acquistare, alla creazione della scheda, il Talento *Xenocombattente (Eldar Oscuri)* per 100 PE.

Resistenza atavica (Tratto): Hai il Talento *Resistente (Caldo)*, ma contro il Freddo, hai un Malus di -10.

Schivata sanguigna (Tratto): I Kalfiani sono Agili e sanno schivare i pericoli come pochi altri. Alla creazione della scheda, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) su Schivare per 250 PE. Inoltre, in gioco potrai apprendere il +20 per 400 PE, ma richiederà 45 su Agilità.

Tecnica regressiva (Tratto): I Kalfiani migliorano difficilmente la loro Tecnica. Avanzare la Caratteristica di Tecnica, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Warp cocente (Tratto): Si dice che nei grandi deserti, il tessuto della realtà viene meno, quasi a sfiorare il Warp.

Avrai sempre un bonus di +5 su Volontà quando fai le prove per resistere ai poteri psionici. Se il tuo personaggio è uno Psionico, sceglierà anche una Manifestazione iniziale aggiuntiva.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

SABRIEL (Orbitante)

Sabriel era una stazione spaziale abbandonata per motivi sconosciuti, fino a che un contrabbandiere di nome *Averick Rox* non la incrociò per puro caso diverse decine di anni fa. Da quel giorno la stazione è diventata la dimora di una nutrita comunità di pirati, contrabbandieri e mercanti di ogni tipologia dalla moralità decisamente flessibile.

Caratteristiche Sabriel: +3 Simpatia, +1 Percezione, -3 Forza, -1 Resistenza.

Abilità Sabriel: Conoscenze Comuni (Malavita, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Sabriel) (I) +30, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I) +10, Esibirsi (a scelta) (S), Parlare Lingua (Dialecto Sabriel) (I) +10, Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): I Sabriel sanno come muoversi in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficolto). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Contrabbandieri di Sabriel (Tratto): Sei cresciuto tra Contrabbando, baratto e criminalità. Se il giocatore vuole, potrà acquistare, alla creazione della scheda, l'abilità di Contrattare (S) a 50 PE, e un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Conoscenze Comuni (Malavita) (I) per 100 PE.

Se le acquisti entrambe, inizi con 1D10x10 Troni aggiuntivi, entrate che sono di sicuro illegali.

Eborus (Tratto): Su Sabriel quest'arma particolare va per la maggiore. Inizi con il Talento *Addestramento nelle armi Esotiche (Eborus)* e un Eborus di Buona Fattura (fattura da tirare).

Forza regressiva (Tratto): I Sabriel non sono molto forti e migliorano difficilmente la loro Forza.

Avanzare la Caratteristica di Forza, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Gente di Sabriel (Tratto): Sei nato e cresciuto su Sabriel. Consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Pirati) (I) come abilità base senza Addestramento, e potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE. Inoltre, sempre alla creazione della scheda, potrai acquistare un Talento di Relazionarsi a scelta tra Malavita e Pirati per 100 PE l'uno, oppure entrambi se hai 40 di Simpatia iniziale (dopo la modifica delle Caratteristiche e della Divinazione). Infine, inizi il gioco con 1D10 Punti Follia.

Insopportabili (Tratto): I Sabriel non sopportano i Primitivi e i loro modi di fare. Prendi -10 a tutte le prove di Simpatia verso PG e PNG provenienti da Mondi primitivi e selvaggi (Mondi Ferali, Glaciali, Desertici, Sommersi, etc).

Mandiamola avanti (Tratto): Mandare avanzati la stazione di Sabriel è un vero miracolo e tutti sanno fare qualcosa. Consideri le abilità di Mestiere Tecnomate (T) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento. Alla creazione della scheda, potrai acquistarle entrambe per 50 PE per Mestiere (Tecnomate), o 250 PE per Tecnologia (150 PE se fai parte di Mechanicus o Carriere simili).

Tosti di Sabriel (Tratto): Anche se mingherlini come tutti gli Orbitanti e Nati nel Vuoto, chi nasce su Sabriel tende ad essere più tosto nel fisico. Consideri 1, sul D5 delle ferite iniziali, come 2; ciò significa che non potrai iniziare con meno di 8 ferite per le ferite del D5 iniziale.

Ubriaconi (Tratto): Qui bevono tutti. Hai il 25% di essere alcolizzato e iniziare con una potente bottiglia di Grog.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite (1 equivale a 2, non potrai iniziare, per il D5 iniziale, con meno di 8 ferite).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

SISK (Feudale)

In realtà uno dei motivi di questo isolamento è la propensione della popolazione locale alla devianza genetica. Su Sisk la nascita di mutanti è molto più diffusa rispetto a tutti gli altri mondi del Settore, alcune delle quali sono molto ricorrenti. Uno dei compiti delle Adepta in orbita è quello di verificare se queste mutazioni siano indicatori di una nuova razza di sub-umani, piuttosto che di mutanti corrotti. La mutazione di gran lunga più comune nei mutanti di Sisk è la presenza di giunture addizionali alle loro braccia, alle loro gambe, alle loro mani e ai loro piedi, che dona loro una disturbante andatura molleggiata. Sisk ha una forte tradizione con i Moschetti, l'arma principale usata su questo Mondo.

Per maggiori dettagli su Sisk, fate riferimento al Manuale Bestiario e Storia.

Caratteristiche Sisk: +4 Abilità Balistica, -2 Simpatia, -2 Tecnica.

Abilità Sisk: Conoscenze Comuni (Mondo-Sisk) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Dominio Severano) (I), Parlare Lingua (Dialecto-Sisk) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale, Urbana) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Vecchie storie di streghe malvagie e terribili sono all'ordine del giorno su Sisk. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Anima oscura di Sisk (Tratto): Hai una qualche devianza genetica nel sangue. Parti con 1D5 Punti Corruzione ed il Talento *Anima Oscura*.

Caratteristica atavica (Tratto): Il Personaggio potrà ritirare la Caratteristica di AB una seconda volta, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Fisico Sisk (Tratto): I Sisk sono più leggeri e piccoli degli altri Feudali. Tirano 7D5+1.50/1.45 per l'altezza 1D10 per il peso.

Inoltre, per la regola dell'Affaticamento, svengono quando arrivano a pareggiare il loro BR invece di BR+1, e se lo raddoppiano, prendono 1 Livello di Emorragia, invece che più del doppio come richiesto dal regolamento.

Moschetti di Sisk (Tratto): Chi viene da Sisk usa i Moschetti in maniera eccezionale. Parti con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)* e quando usi i Moschetti, guadagni +5 a Colpire o +1 ai danni o abbassi la ricarica di 1 Azione, a scelta del giocatore. Lo stesso, potrà spendere 150 PE iniziali per prendere tutti i bonus quando usa i moschetti. Parti con un Moschetto di Sisk di Buona Fattura (fattura a tirare).

In ultimo, se portano 40 o più di AB durante il gioco, possono acquistare il Talento *Colpo da Maestro (1° Grado)*, legato a tutte le armi Base a Bassa Tecnologia che usano la polvere da sparo (Archibugi, Moschetti, etc), pagandolo 200 PE.

Mutazioni di Sisk (Tratto): Tira 1D10, se ottieni 9, avrai una Mutazione minore casuale da tirare sulla Tabella, se invece ottieni 10, avrai una Mutazione Maggiore; in questo caso ritira 1D10; 1-7: avrai un altro Braccio aggiuntivo e guadagni il Tratto Braccia Multiple (1); se ottieni 8-10 avrai una Gamba multipla, e aumenterai di +1 metri i Movimenti di Mezza Azione e Azione Intera, +2 quello di Carica e +4 quello di Corsa.

In entrambi i casi, ti serviranno vestiti specifici ed è meglio che cerchi di nascondere le tue Mutazioni.

Natii Feudali (Tratto): In qualche modo, i Sisk sanno relazionarsi con i loro simili. Guadagni il Talento *Relazionarsi (Natii dei Mondi Feudali)*.

Simpatia regressiva (Tratto): I Sisk migliorano difficilmente la loro Simpatia.

Avanzare la Caratteristica di Simpatia, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

VARIE (FUORI SETTORE)

Personaggi che tirano su questa Tabella, vengono da oltre il Settore Calixis. Qui sono riportate solo una manciata di Origini "particolari" che, per qualche motivo, non è inusuale legarle al Settore Calixis per via della vicinanza o delle Rotte Warp, ma che al tempo stesso, sono uniche nel loro genere. Nella descrizione dell'Origine stessa, verrà descritta l'ubicazione. Tira 1D100 nella tabella Varie per vedere da dove vieni.

Tirare 100 sulle Origini: A suo modo, se il giocatore tira 100 per le Origini (vedi la Tabelle dei Sotto Settori), insieme al Master, potrà inventarsi un tipo di Origine da cui potrà venire. Dovranno prendersi il tempo necessario ed il giocatore non dovrà semplicemente dire "voglio un Mondo feudale" solo perché sta interpretando un Moritat, ma scegliere in base all'interpretazione che vuole dare al proprio Personaggio (voglio un Moritat cresciuto in un Mondo di Frontiera dove c'è una forte concentrazione di Xenos, oppure una particolare Astronave/Stazione Orbitante).

Se il Master pensa che il giocatore voglia fare il Furbo per rafforzare determinate Caratteristiche, o semplicemente pensa che non siano in grado di creare una nuova Origine "equilibrata", il giocatore dovrà ritirare l'Origine.

TABELLA VARIE			
D100	Origine	D100	Origine
01-15	Footfall	68-80	Candahar
16-30	Elberan	81-85	Vucalnis
31-40	Orpheus	86-92	Zayth
41-50	Luna Tomba di Orpheus	93-96	Arthurian
51-58	Arenam IV	97-00	Klepis
59-67	Xemaros		

FOOTFALL (Orbitante)

Gli abitanti di Footfall, un'enorme Stazione Orbitante della Distesa Koronus, tendono ad essere subdoli, ingannevoli, furbi, amorali, astuti e sospettosi. Essi sono i diretti discendenti dei primi coloni e dei Mercanti Corsari che vennero per primi nella regione della Distesa Koronus.

Sapere informazioni, magari segrete e che non conosce nessuno, è il massimo per un abitante di Footfall. Per molti sono meri criminalotti da strapazzo, ma i figli di Footfall sono qualcosa di più, pronti ad usare le loro conoscenze per i propri tornaconti.

Caratteristiche Footfall: +3 Simpatia, +3 Agilità, +2 Intelligenza, -5 Resistenza, -3 Abilità Balistica.

Abilità Footfall: Conoscenze Comuni (Imperium, Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Malavita, Mondo-Footfall) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Distesa Koronus) (I) +10, Ingannare (S), Sopravvivenza (Spaziale) (T/I).

Adattato al vuoto (Tratto): Anche se meno abituati dei Nati nel Vuoto allo spazio, il personale di una Stazione Orbitante sa come muoversi con problemi di gravità e sopravvivere in ambienti artificiali. Sono immuni al mal di spazio e quando corrono o caricano in ambienti con bassa gravità o gravità zero prendono un bonus di +10 sulla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi). Inoltre, con il tempo, possono avanzare l'abilità di Sopravvivenza (Spaziale) fino a +10 per 150 PE, poi fino a +20, pagando 200 PE e infine possono comprare il +30 per 250 PE.

Decadenti (Tratto): I Footfall sono decadenti. Iniziano con il Talento *Decadenza (1° grado)*.

Porto di incontri (Tratto): Footfall richiama un insieme di persone diverse e le lingue parlate sono moltissime. Parti con il Talento *Poliglotta*.

Inoltre, se il giocatore vuole, potrà iniziare, per 150 PE iniziali, con Parlare Lingua (una Xenos a scelta) e, sempre alla creazione della Scheda, se ha acquistato la Lingua Xenos, apprendere anche l'abilità di Conoscenze (Xenos, lo stesso tipo), per 50 PE.

Ragnatela di contatti (Tratto): Alcuni tipi di contatti sono molto importanti per i Footfall. Iniziano con un Talento, a scelta, di *Relazionarsi (Astropati, Bassifondi, Il Pazzo, Lavoratori, Nati nel Vuoto, Navigatori)*.

Sensi di Footfall (Tratto): C'è qualcosa di Sovrannaturale nei Footfall. Consideri l'abilità di Psiniscienza come un'abilità base senza Addestramento, e potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 350 PE iniziali, il tutto pur non essendo uno psionico.

Purtroppo sei malvisto dall'Ordo Hereticus e inizi con il Talento *Rivale (Ordo Hereticus)*.

Stradaioli (Tratto): Chiassosi e Stradaioli, i Footfall non sono adatti alle conoscenze scolastiche. Prendi un Malus di -5 alle prove di tutte le Conoscenze Accademiche, di qualsiasi tipo ma un Bonus di +5 sulle abilità di Conoscenze Comuni (Malavita, Tecnologia).

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 Punto Fato, con 2-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti Fato.



ORPHEUS (Cardinale)

Orpheus è un Mondo rigoglioso, che si trova nello Sciame di Merate, dal clima quasi Tropicale. Grazie all'ottimale distanza dal sole giallo che lo riscalda, Orpheus risulta un luogo adatto al proliferare della vita. Nonostante questo però le aree non civilizzate sono dominate da incredibili varietà di piante ed animali che ostacolano in maniera drastica l'espandersi dell'umanità. Ad oggi purtroppo non è disponibile un'esauriva classificazione di flora e fauna. Si rileva inoltre la presenza di tribù umanoidi per lo più ostili alla civiltà. Complessivamente quindi le aree non civilizzate risultano altamente inospitali. Diviso in 5 continenti, solo uno di loro è abitato; la conquista di Orpheus da parte dell'Imperium è storia recente e non risale a più di 2 secoli fa, ad opera dell'Arco-Ierofante *Abram Kallisto*, che grazie a delle antiche ricerche, scoprì che Orpheus aveva delle strutture artificiali antiche e che dovevano essere assolutamente studiate. Quando la Lux Imperialis accompagnata dalle truppe d'assalto e da Kallisto invasero il Mondo, non trovarono una grande resistenza. L'unica popolazione presente su Orpheus che, ad oggi, vanta una descrizione esaustiva, sono gli abitanti che risiedono nel territorio perimetrale all'interno di una colossale cinta muraria conosciuta come "La Barriera", e vivono principalmente nella Capitale, *Sollar*. Orpheus divenne, per motivi politici e grazie ad una Rotta Warp stabile, un Mondo importante per lo Sciame di Merate.

Il mondo, oltre a tribù primitive che abitano ancora nelle foreste, è lontano dall'essere del tutto civilizzato e storie antiche, tradizioni, leggende e occultismo sono alla base della cultura di Orpheus. Poco dopo l'annessione all'Imperium, un batterio, cominciò a fare strage della popolazione, soprattutto tra gli autoctoni. I morti furono talmente tanti che fu rinominato la Morte Nera, per via del colore della lingua allo stato avanzato della malattia. Il Morbo fu debellato grazie a delle Bacche selvatiche del luogo e ora, Orpheus, oltre ad essere considerato un Mondo Cardinale, è visto, dall'Adeptus Medicarum e dai Magi Biologis, come un Mondo ricco di erbe medicinali da scoprire.

Caratteristiche Orpheus: +3 Volontà, +2 Percezione, +1 Resistenza (o Forza a scelta), -3 Tecnica, -2 Forza, -1 Intelligenza.

Abilità Orpheus: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciame di Merate) (I) +20, Conoscenze Comuni (Mondo-Orpheus) (I) +10, Parlare Lingua (Dialecto di Orpheus) (I) +10, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Aborra le streghe (Tratto): Su Orpheus la caccia alle streghe è spietata. Soffri un Malus di -10 a tutte le prove di Interazione verso chi possiede Talenti Psionici. Se sei Psionico/Stregone, non prenderai questo Malus, ma guadagni 1D5 Punti Follia.

Piante Medicinali (Tratto): Gli Autoctoni di Orpheus usano al meglio le loro piante medicinali. Consideri l'abilità di Conoscenze Accademiche (Botanica) (I) come abilità base senza Addestramento. Quando vuole, il Personaggio potrà acquistare l'abilità a 50 PE, e prendere un grado di Maestria (+10) per 200 PE.

Poco evoluti (Tratto): La Tecnologia è un'evoluzione che non entrerà mai veramente nel DNA degli abitanti di Orpheus.

Prendi un Malus di -5 sulla eventuale abilità di Tecnologia (I/T).

Riti oscuri (Tratto): C'è qualcosa di marcio sotto la superficie di Orpheus. Consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Occulto) (I) e di Conoscenze Proibite (Caos, Warp) (I) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarle, alla creazione della scheda, per 150 PE (Caos) e 100 PE (Warp e Occulto). Inoltre, inizi il gioco con 1D5 Punti Follia e 1D5 Punti Corruzione.

Riti di Passaggio (Tratto): Tradizioni antiche si tramandano su come curare il corpo. Guadagni il Talento *Cura da campo*.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-2 inizierai con 1 punto fato; con 4-7 con 2 e con 8-10 avrai 3 Punti fato.

LUNA TOMBA DI ORPHEUS (Tomba)

Conosciuta semplicemente come Luna Tomba, questo Luna di Orpheus è usata per la tumulazione. Formata da catene montuose, la popolazione vive sottoterra poiché l'aria al di fuori è irrespirabile, mentre sotto le montagne, grazie a degli alberi fungini che trasformano l'anidrite carbonica in ossigeno, mantengono anche una temperatura costante e donano frutti e legno ai Tombiani. Tutto qui è silenzioso e inerte, costruito tra comunità sugli alberi proprio dentro vaste caverne sotterranee, dove passano fiumi e torrenti. Le tumulazioni sono molto particolari e seguono riti e tradizioni antiche, ed essere seppellito qui è un grande onore. La cosa curiosa, è che la popolazione usa lo stesso dialetto di Orpheus.

Caratteristiche Luna Tomba di Orpheus: +3 Resistenza, +2 Agilità, -3 Abilità Balistica, -2 Percezione.

Abilità Luna Tomba di Orpheus: Conoscenze Comuni (Mondo-Luna Tomba) (I) +20, Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Sotto Settore-Sciame di Merate) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Orpheus) (I) +10, Sopravvivenza (Sottosuolo) (T/I) +10.

Abilità Balistica regressiva (Tratto): Le armi Balistiche sono davvero poco usate da queste genti ed essi migliorano difficilmente la loro Abilità Balistica. Avanzare la Caratteristica di Abilità Balistica, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Baricentro basso Tombiano (Tratto): Gli abitanti di questa Luna tendono tutti ad avere un Baricentro basso; quando tirano l'altezza, avendo solo 1.45/1.40 di altezza più i 6D5 e perdono -1 al movimento di Carica e -2 al movimento di Corsa, ma guadagnano +1 sulla propria Iniziativa, che diventa +3 se si trovano Sottoterra. Non possono avere il Segno Particolare *Gambe Lunghe*; se esce, ritirarlo.

Corpo Curvo (Tratto): Gli abitanti di Luna Tomba tendono ad essere curvi. Hai il 25% di iniziare con il Segno Particolare Gobba.

Inoltre, per calcolare le ferite, inizi con tante ferite quanto è il doppio del proprio BR modificato dal tiro ed eventuale ritiro/divinazione (ma non dagli avanzamenti iniziali), +1+1D5.

Tecnologia impoverita (Tratto): Questi Tombiani non sono adatti alla Tecnologia e hanno un Malus di -5 alle Prove di Tecnologia e se acquistano questa abilità a livello Addestrato, la pagheranno 100 PE in più, o 50 PE se fai parte dei Mechanicus.

Silenzio eterno (Tratto): Su Luna Tomba tutto sembra essere silenzioso e immobile. Se il giocatore vuole, alla creazione della scheda, potrà spendere 100 PE per partire con l'abilità di Muoversi Silenziosamente (A) e con ulteriori 150 PE, potrà iniziare con una Maestria (+10) in più.

Se il PG parte con 40 o più di Agilità, dopo aver visto le modifiche/divinazione ma prima degli avanzamenti, potrà spendere tutti i suoi 450 PE iniziali per partire con l'abilità di Muoversi silenziosamente (A) +20.

Via dei Santi sotterranei (Tratto): Quando questi Personaggi usano i Punti Fato per ritirare una qualsiasi Prova compiuta mentre sono Sottoterra, questo secondo tiro prende un Bonus di +10. Se vogliono aggiungere un bonus di +10 da dichiarare prima del tiro, invece, guadagneranno +20.

Ferite Iniziali: Vedi il Tratto Corpo Curvo.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1 inizierai con 1 Punto Fato, con 2-7 con 2 e con 8-10 con 3 Punti Fato.

ARENAM IV (Desertico)

Arenam IV, chiamato *Rammlah* dagli indigeni, è un mondo aspro, dalla particolare conformazione, che si trova in una zona del tutto isolata tra i Settori Scarus e Ixaniad, dove non ci sono neanche rotte Warp, isolandolo quasi completamente dall'Imperium. A causa della sua rotazione praticamente nulla (si parla di qualche millimetro standard ogni rivoluzione) è illuminato dal Sole del sistema (Ajen Muhaddis – Occhio Sacro) solamente nella fascia equatoriale, lungo il diametro del pianeta. La zona interessata dal passaggio della stella è detto Hocca Messar, il Giusto Cammino, ed è un'ampia striscia desertica interrotta occasionalmente da massicci rocciosi. Spostandosi dalla fascia equatoriale, troviamo due catene montuose imponenti.



Nella zona desertica, la temperatura si aggira intorno ai 70°. Il Mondo è abitato da autoctoni, divisi in 10 tribù, totalmente nomadi e gli abitanti sono conosciuti con il nome di *Tarjal*. Le tribù devono vivere in continuo movimento, allontanandosi dallo Zenith del Sole, che altrimenti risulterebbe fatale con le sue temperature. Per aiutarsi con gli spostamenti usano i grandi Termodonti (vedi foto) per i più fortunati, mentre gli altri devono andare a piedi. Negli ultimi anni, Arenam ha subito un'invasione Xenos da parte di un Clan Tau ribelle, che si trova molto lontano dalla Frangia orientale.

I Tau usano principalmente i Kroot per cacciare e catturare i Tarjal, che stanno usando tattiche mordi e fuggi per contrastare l'invasione.

Caratteristiche Arenam IV: +6 Agilità, +2 Percezione, +2 Resistenza, -5 Tecnica, -3 Forza, -2 Intelligenza.

Abilità Arenam IV: Atletica (F/R), Cercare (P), Conoscenze Comuni (Mondo-Arenam IV) (I) +20, Conoscenze Comuni (Bestie) (I), Consapevolezza (P), Parlare lingua (Dialecto di Arenam IV) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica) (T/I) +10.

Alle Armi (Tratto): Sei stato costretto ad apprendere come difenderti per l'invasione subita, odiando i tuoi nuovi nemici.

Inizi il gioco con i Talenti *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Odio (Kroot)*.

Fatica desertica (Tratto): Sei abituato alla fatica e per la regola dell'Affaticamento, perdi i sensi dopo aver superato il BR di 2 punti invece di 1.

Gambe lunghe di Tarjal (Tratto): Le gambe dei Tarjal sono talmente lunghe, da essere leggermente sproporzionate, ma questo gli ha permesso di sopravvivere al terribile sole di Arenam. Aumenta di 1 metro sia il Movimento di Mezza Azione che quello di Azione Intera, di 3 metri il movimento di Carica e 6 metri la Corsa. Se tra i Segni particolari escono Gambe Corte e Gambe Lunghe (intrinseco nel Tratto), ritirarli.

Resistenza atavica (Tratto): Hai il Talento *Resistente (Caldo)*, ma contro il Freddo, hai un Malus di -10.

Sopravvissuto di Arenam (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere.

Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+20) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 200 PE e +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Tarjal (Tratto): I Tarjal sono gente agile e leggera ma con gambe molto lunghe. Per l'altezza, tirano 7D5+1.45/1.40 e per il Peso 1D10-1.

Inoltre, quando tiri il D5 per le ferite, un risultato di 5 sul D5 equivale a 4 (massimo parti con 11 Ferite per il D5 iniziale).

Tratti somatici forti (Tratto): I tuoi tratti son ben marcati, diversi dalla stragrande maggioranza dei Mondi Imperiali.

Hai un malus di -10 alle Prove di Ingannare e Travestirsi verso tutti quelli che non abbiano tratti somatici come i tuoi (probabilmente verso tutti).

Inoltre, i *Tarjal* sono tutti fortemente di colore; non esistono Tarjal bianchi o mulatti.

Warp cocente (Tratto): Si dice che nei grandi deserti, il tessuto della realtà viene meno, quasi a sfiorare il Warp. Avrai sempre un bonus di +5 su Volontà quando fai le prove per resistere ai poteri psionici. Se il tuo personaggio è uno Psionico, sceglierà anche una Manifestazione iniziale aggiuntiva.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite, ma se ottieni 5, è come se avessi fatto 4 (4-5 ti fanno partire con 11 ferite dunque).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-3 inizierai con 1 punto fato; con 4-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

XEMAROS (Desertico)

Xemaros è un pericoloso Mondo desertico, arido e montagnoso nello Sciamè di Merate, con gole e crepacci che si aprono improvvisamente.

Gli autoctoni, chiamati Xem, sono persone resistenti, toste come il cuoio indurito, a cui non sfugge nulla, ma anche intellettualmente impoverite.

Su Xemaros vivono altre razze, nemiche giurate degli Xem, come i Terribili Ak'Haireth e i Draxiani desertici (uguali a quelli del Bestiario, ma di colore marrone). I Xem hanno una naturale resistenza ai Poteri Psionici, probabilmente è dovuto al fatto che combattono gli Ak'Haireth da sempre.

Caratteristiche Xemaros: +4 Resistenza, +4 Percezione, -5 Intelligenza, -3 Tecnica.

Abilità Xemaros: Conoscenze Comuni (Mondo-Xemaros) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciamè di Merate) (I), Consapevolezza (P) +10, Parlare lingua (Dialecto Xem) (I) +20, Sopravvivenza (Desertica, Sottosuolo) (T/I).

Archi Xem (Tratto/Equip): Gli Xem usano l'arco come arma primaria. Inizi il gioco con il Talento *Addestramento nelle armi Base (Bassa Tecnologia)* e un Arco Xem, che equivale ad un Arco Standard che fa +1 ai Danni e pesa 0.5 in meno.

Cultura povera (Tratto): Gli Xem hanno una bassa cultura e poca affinità con l'apprendimento; parono con 100 PE in meno (solitamente 350).

Resistenza atavica (Tratto): Hai il Talento *Resistente (Caldo)*, ma contro il Freddo, hai un Malus di -10.

Resistenza progressiva (Tratto): Gli Xem migliorano facilmente la loro Resistenza. Avanzare la Caratteristica di Resistenza, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Sopravvissuto (Tratto): Il Personaggio ha passato gran parte della sua vita cercando di sopravvivere. Durante il gioco, potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Desertica) per 150 PE, per poi acquistare il +20 per 200 PE, ed un eventuale +30 per 250 PE.

Infine, potrà acquistare il Talento *Talentuoso (Sopravvivenza Desertica)* per 350 Punti Esperienza.

Xenos di Xemaros (Tratto): L'abitudine a combattere e vedere gli Xenos ti ha cambiato radicalmente. Consideri l'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos-Ak'Haireth o Draxiani a scelta) (I) come abilità base senza Addestramento e alla creazione della scheda, potrai acquistarle entrambe, per 50 PE l'una e acquistare un grado di Maestria (+10) per altri 100 PE l'una. Se lo fai, spendendo 300 PE sul loro totale, potrai ritirare una Caratteristica a scelta tra Percezione e Intelligenza, ma dovrai accettare il 2° risultato. Inoltre, inizi con i Talenti *Odio (Ak'Haireth, Draxiani)*.

Warp Xem (Tratto): Ogni Xem ha una forte resistenza ai Poteri mentali.

Avrai sempre un bonus di +10 su Volontà quando fai le prove per resistere ai poteri psionici.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ELBERAN (Formicaio)

Il Formicaio di Elberan, sul Mondo di Elberan, cerca inutilmente di togliere il predominio di Mondo Capitale dello Sciamè di Merate a Candahar. Elberan è un Formicaio in espansione, giovane e brulicante di vita, ma è da vedersi più come un Mondo in via di sviluppo che un vero e proprio Mondo Formicaio. Il Sistema di Elberan gode comunque della vicinanza a Candahar, la porta dello Sciamè di Merate e cerca di sopperire, con la sua produzione e i suoi mercati, alla mancanza di Mondi Forgia nello Sciamè di Merate. Al di fuori del Formicaio di Elberan, la vita è dura tra le fetide paludi e acquitrini del Mondo e vi sono spesso spedizioni in cerca di reperti antichi.

Caratteristiche Elberan: +2 Tecnica (o Intelligenza o Simpatia a scelta), -2 Forza.

Abilità Elberan: Conoscenze Comuni (Mondo-Elberan) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciamè di Merate) (I) +30, Contrattare (S), Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Abilità di Combattimento regressiva (Tratto): Gli Elberaniani non sono guerrieri e migliorano difficilmente la loro Abilità di Combattimento. Avanzare la Caratteristica di Abilità di Combattimento, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Agiografia (Tratto): La meditazione sulle vite e, cosa più importante, sulle morti Dei Santi Benedetti dell'Imperatore garantisce ai suoi cittadini una certa conoscenza. Consideri le abilità di Conoscenze Comuni (Administratum, Dottrina Imperiale, Guerra) (I) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarle, alla creazione della scheda, per 50 PE l'una.

Filosofia Imperiale (Tratto): Elberan è solo all'inizio e molte strade filosofiche si incrociano tra di esse. Consideri le abilità di Conoscenze Accademiche (Filosofia, Numerologia) (I) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarle, alla creazione della scheda, per 50 PE l'una.

Se le prendi entrambi e prendi tutte le abilità di Agiografia, potrai ritirare la Caratteristica di Intelligenza, ma dovrai accettare il 2° risultato.

Mente aperta (Tratto): E' risaputo nell'Imperium che chi ha una mente aperta, rischia la sua stessa sanità mentale. Guadagni un bonus di +5 a tutte le Prove sulle Abilità di Conoscenze Proibite (qualsiasi), ma prendi un Malus di -5 alle prove di Simpatia, di qualsiasi tipo, verso membri dell'Adeptus Arbites, Ecclesiarchia e le fazioni Puritane dell'Inquisizione. Il Malus è preso anche se fai parte di queste organizzazioni.

Muoversi subito (Tratto): Ad Elberan c'è una tradizione che vuole che chi si muove per primo, vince due volte. Il 1° Round di un eventuale combattimento o quando si entra in dettaglio, il giocatore potrà ritirare il D10 su Iniziativa, ma dovrà accettare il 2° risultato.

Dai Round seguenti, tirerà l'iniziativa normalmente.

Via di sviluppo (Tratto): Il giovane Formicaio di Elberan è in via di sviluppo. Quando vuole, il giocatore potrà acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Sopravvivenza (Urbana) (T/I) per 150 PE.

Traffici illeciti (Tratto): Elberan è al centro di molti traffici illeciti. Quando usi l'abilità di Contrattare per trovare oggetti illegali o Xenos, hai un bonus di +10 al tiro; la stessa cosa se cerchi di farteli scontare, purché siano oggetti di Contrabbando.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

CANDAHAR (Cardinale)

Candahar è un Mondo arido con alcune zone, vicino alle poche fonti di acqua, ricoperte da fitta vegetazione, oasi e palmeti e proprio intorno a queste zone, sono nate le città del Mondo, prima tra tutte, Candahar, che grazie al suo spazioporto e oltre 300.000 abitanti, è la Capitale dello Sciamè di Merate. Grazie ad una roccia marrone conosciuta come Tufo di Candahar, ma molto resistente e adatta alla lavorazione, qui sono stati costruiti molti templi dediti al Dio Imperatore e ai suoi Santi, divenendo, con il tempo, un Mondo Cardinale con l'Arcivescovo *Arduino Maria Frejer* come capo assoluto della chiesa di Candahar. I Candahariani sono Intelligenti e furbi, poco agili e, per la maggior parte, molto devoti.

Caratteristiche Candahar: +3 Volontà, +2 Intelligenza, +1 Resistenza, -3 Agilità, -2 Forza, -1 Abilità Balistica.

Abilità Candahar: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Candahar) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciamè di Merate) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Candahar) (I) +10, Sopravvivenza (Desertica, Urbana) (T/I).

Cultura dell'ignoranza (Tratto): Meglio essere prudenti sul conoscere certe cose.

Il personaggio ha una penalità di -5 alle prove di Conoscenze Proibite (I), qualsiasi conoscenza Proibita sia.

Divinità Ecclesiastica (Tratto): Membri dell'Ecclesiarchia sono davvero ben visti su Candahar, quasi idolatrati. Consideri l'abilità di Conoscenze Comuni (Ecclesiarchia) (I) come abilità base senza Addestramento. Puoi acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Se fai parte dell'Ecclesiarchia, guadagni il Talento di *Relazionarsi (Ecclesiarchia o Pellegrini a scelta)* ed il Bonus di +1 su Resistenza, può essere trasformato in +1 su Simpatia.

Fato di Candahar (Tratto): Molti affermano che i figli di Candahar siano benedetti dall'Imperatore stesso. Per vedere quanti punti Fato iniziali hai, dovrai vedere con che valore di Volontà parti, dopo la modifica del +3 iniziale, ma prima di vedere un eventuale ritiro e la Divinazione.

23-33 Volontà=2 Punti Fato. 34-39 Volontà=3 Punti Fato. 40+ Volontà=4 Punti Fato. Inoltre, durante la 1° sessione di gioco, conterranno avere 1 Punto Fato aggiuntivo (potrà essere speso ma non bruciato).

Supplicante (Tratto): Anche se sei in forte contrasto con le contraddizioni della fede, non puoi sopportare di sentire critiche alla Dottrina Imperiale o all'Imperatore, come ti danno fastidio anche le bestemmie. Quando affronti situazioni in cui succede, o anche sfide intellettuali che deridono o mettono in discussione i dogmi Imperiali, potresti reagire violentemente. Devi fare una Prova su Volontà per sopprimere la rabbia che ti cresce, modificata a seconda delle provocazioni o della gravità della discussione, altrimenti potresti soccombere alla rabbia.

Volontà crescente (Tratto): Gli abitanti di Candahar migliorano facilmente la loro Volontà. Avanzare la Caratteristica di Volontà, costerà 50 PE in meno per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE in meno per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto).

Se il Personaggio dovesse avere Volontà di Inattitudine, non conterà le regole del tratto appena descritte, ma i nuovi costi sono: 300/600/900/1.500.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+7 ferite.

Punti Fato: Vedi il Tratto Fato di Candahar.



VUCALNIS (Assassino)

Vucalnis è un Mondo Assassino dello Sciame di Merate, formato da Vulcani altissimi, sempre attivi, dove i laghi sono fatti di lava, l'aria è rarefatta dalle polveri e la vita è difficilissima, eppure, la popolazione locale, i Vucal, riescono ugualmente a sopravvivere.

Agili e acrobatici, i Vucal sono sempre pronti a spostarsi e prendono possesso delle caverne più stabili ogni volta che possono.

Caratteristiche Vucalnis: +5 Agilità, +2 Forza, +2 Percezione, -4 Abilità Balistica, -3 Simpatia, -2 Intelligenza.

Abilità Vucalnis: Acrobatica (A), Atletica (F/R), Conoscenze Comuni (Mondo-Vucalnis) (I) +10, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciame di Merate) (I), Parlare Lingua (Dialecto di Vucalnis) (I) +20, Schivare (A), Sopravvivenza (Desertica) (T/I).

Equilibrio sanguigno (Tratto): I Vucal hanno un equilibrio incredibile. Quando tirano su Equilibrio, oppure devono tirare su Agilità per Caricare/Correre su un terreno difficoltoso, di qualsiasi tipo, hanno un bonus di +25.

Fisico Agile (Tratto): Saltare crepacci, evitare lapilli di fuoco, etc, hanno formato il tuo fisico. Puoi acquistare, alla creazione della scheda, un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Schivare per 250 PE, o sull'abilità di Acrobatica per 250 PE.

Se il giocatore vuole, potrà prendere entrambi i +10 ma inizierà il gioco senza Punti Esperienza iniziali.

Nessun dorma (Tratto): Sei sopravvissuto a Vulcani attivi e crepacci improvvisi. Inizi il gioco con il Talento *Sonno Leggero*.

Mondo Assassino (Tratto): Sei sopravvissuto ad un Mondo Assassino. Inizi con il Talento *Logoro*, 2D10 Punti Follia e 1D10 Punti Corruzione.

Primitivo (Tratto): I Vucal non hanno tempo per la Tecnologia o per le inutili costrizioni di etichetta e consuetudini sociali.

Subiscono una penalità di -10 alle prove di Tecnologia e -10 alle prove di Simpatia effettuate in ambienti formali e civilizzati.

Relazioni difficili (Tratto): I Vucal non sono abituati a Relazionarsi. L'acquisto delle abilità di Affascinare, Diplomazia e Modanità, a livello Addestrato, costeranno 50 PE in più, così anche tutti i Talenti di Relazionarsi e Buona reputazione.

Segnato (Tratto): Il Personaggio è segnato in modo profondo. Tirerà due Segni particolari in più dalla Tabella dei Segni Particolari.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-4 inizierai con 1 punto fato; con 5-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

ZAYTH (Fortezza/Guerra)

Zayth è un Mondo della Distesa Koronus. Butterato e arido, è un Mondo in Guerra da che si ricordi la sua scoperta. Qui le città sono semoventi cittadelle, simili ad Ambulon, ma piene di armi come potenti cannoni, e sono tutte in guerra da di loro. E' incredibile vedere queste imponenti città, dotate di armi e cannoni che escono fuori dalle loro possenti mura, bombardare le città rivali. Questo ha contribuito a spogliare il pianeta, nei secoli, di quasi ogni forma di vita, e fuori dalle mura la vita sarebbe quasi impossibile, se non su altri mezzi mobili, come Carri Armati, che si sfidano in campo aperto quando lasciano le città. Enormi generatori mandano avanti le città e i Manifactorum sfornano mezzi corazzati, ma tutta questa tecnologia non può essere replicata, e ogni cittadino è un Tecnomate che sa come propiziare i riti e placare gli spiriti, ma che non conosce realmente quello che sta facendo.



Caratteristiche Zayth: +2 Tecnica, +2 Intelligenza, +1 Agilità (o Abilità Balistica a scelta), -3 Simpatia, -2 Forza.

Abilità Zayth: Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I), Conoscenze Comuni (Mondo-Candahar) (I) +20, Conoscenze Comuni (Sotto Settore-Sciame di Merate) (I) +20, Parlare Lingua (Dialecto di Zayth) (I) +20, Sopravvivenza (Urbana) (T/I).

Antica Tecnologia (Tratto): Consideri le abilità di Mestiere (Tecnomate) (T) e Tecnologia (I/T) come abilità base senza Addestramento.

Alla creazione della scheda, potrai acquistarle entrambe, pagando 50 PE per Mestiere (Tecnomate) e 250 PE per Tecnologia (150 PE se fai parte dei Mechanicus). Inoltre, potrai prendere un grado Maestria (+10) su Mestiere (Tecnomate) per 100 PE.

Cicatrici rituali (Tratto): Ogni Zayth si fa delle cicatrici rituali sul volto, legate al proprio Clan. Parti con il Segno Particolare *Cicatrici Rituali*.

Cingoli ovunque (Tratto): Le città stesse sono cingolate, e i Cingolati sono ovunque.

Consideri l'abilità di Guidare (Cingolati) (A) come abilità base senza Addestramento. Potrai acquistarla, alla creazione della scheda, per 50 PE.

Guerra di Zayth (Tratto/Equip): La guerra fa parte della cultura secolare di Zayth. Inizi il gioco con il Talento di *Addestramento nelle armi Base (Laser)* e un Fucile Laser M. Drusus di Buona Fattura (fattura da tirare). Inoltre, hai il 25% di iniziare con un Magnocular nell'equipaggiamento.

Miliziano del Clan (Tratto): I Zayth possono davvero essere molto pericolosi con le armi Laser. Quando vuoi e se raggiungi almeno 40 di AB, potrai acquistare il Talento di *Colpo da Maestro (1° grado)* legato ad una tipologia di armi laser (Pistole, Base o Pesanti) per 300 PE.

Portato all'odio (Tratto): I Zayth fanno parte di Clan e solitamente odiano tutti gli altri Clan. Sei facile all'Odio, ed il primo disturbo mentale, deve essere Astio o Odio. Inoltre, eventuali acquisti di Talenti di Odio non saranno mai considerati d'Elite per il Personaggio.

Comunque, questo ha intaccato già pesantemente la tua psiche; parti con 1D10 Punti Follia.

Simpatia regressiva (Tratto): I Zayth preferiscono l'astio che la pace.

Avanzare la Caratteristica di Simpatia, costerà 50 PE in più per i primi due gradi (Semplice e Intermedia), e di 100 PE aggiuntivi per gli ultimi due gradi (Allenato ed Esperto). Inoltre, questa Caratteristica non potrà usufruire del ritiro iniziale.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fatto.

ARTHURIAN (Piacere)

Arthurian è un Mondo pieno di Montagne Aride e pianure di steppe, sito nello Sciame di Merate. Quando fu scoperto, 600 anni fa, l'Imperium scoprì che conteneva alcune vene di Diamanti rosa e fu catalogato inizialmente come Mondo Miniera, ma il mondo aveva un'altra peculiarità, forse ancora più importante dei Diamanti, i suoi abitanti. Gli Arthuriani, difatti, erano Ermafroditi capaci di sviluppare, nello stesso individuo, sia l'organi riproduttivi maschili che quelli femminili, e questo è comune a tutta la popolazione. Queste creature diafane, alte, snelle e bellissime, posseggono delle pupille talmente grandi che ricoprono quasi completamente l'iride e ad occhio sembrano più esseri femminili che maschili. Inizialmente l'Ecclesiarchia voleva massacrare gli Arthuriani, ma essi abbracciarono da subito la Dottrina Imperiale, dimostrandosi pacifici, collaborativi e con una forte propensione a socializzare, sopravvivendo fino ai giorni nostri. Nei secoli, le vene di Diamanti finirono, e questo aspro mondo è famoso solo per i suoi abitanti, divenendo un Mondo di Piacere. Poco propensi alla guerra, gli Arthuriani possono dare un piacere e una libidine che ben poche creature possono eguagliare ed il Mondo, anche se fuori rotta, è meta di Ricchi e Mercanti lussuriosi.

Caratteristiche Arthurian: +11 Simpatia, +2 Agilità, -3 Forza, -2 Resistenza, -8 (vedi il Tratto *Portati alla pace*).

Abilità Arthurian: Affascinare (S), Cavalcare (A), Conoscenze Comuni (Mondo-Arthurian) (I) +30, Esibirsi (a scelta) (S), Schivare (A), Mestiere (Amatore) (S) +10, Parlare Lingua (Dialecto Arthuriano) (I) +10.

Arthuriani (Tratto): Il fisico di un Arthuriano è unico e particolare. Hanno entrambi i sessi, maschile e femminile (non prenderanno il Tratto Donna comunque); per l'altezza, tirano 10D5+1.80cm e 1D10-1 per il Peso. Per gli Arthuriani essere sottopeso è una costante e non una condizione; essi non prenderanno nessun Malus/Bonus per essere sottopeso (se dovesse uscire Sottopeso, non seguire le regole del Sottopeso).

Carisma mancante (Tratto): Gli Arthuriani sono ben poco carismatici e non sono portati al Comando e alla Diplomazia, cercando di evitare le responsabilità. Prendono un Malus di -10 alle abilità di Comandare (S) e Diplomazia (S).

Intelletto standardizzato (Tratto): Anche se la maggior parte degli Arthuriani, come per gli altri esseri umani, non arrivano a grandi picchi di Intelligenza, nessuno di loro è realmente stupido.

Il Personaggio non potrà partire con meno di 30 di Intelligenza, anche dopo aver visto il Ritiro/Divinazione. Se tira meno, avrà 30.

Portati alla pace (Tratto): Gli Arthuriani sono un popolo pacifico. Il giocatore dovrà scegliere di togliere 8 punti Caratteristica (oltre -3 su Forza e -2 su Resistenza), dalla propria Abilità di Combattimento o Abilità Balistica, o un misto tra le due.

Potrà togliere tutti e otto su una delle due, oppure 4 punti ad una e 4 all'altra, o 2 e 6, o 1 e 7, una combinazione libera, come desidera.

Professioni limitate (Tratto): Gli Arthuriani non possono far parte dell'Adeptus Mechanicus, delle Carriere che si basano su Impianti e innesti (Addestratore dei Cibernastini, Tecno-Esorcista, Verispex). Amando la vita, non hanno la Cultura dell'omicidio e non possono far parte di nessun Culto della Morte. Tutte queste Carriere, se esce questa Origine, dovranno ritirarla; ciò può avvenire, a descrizione del Master, anche per le Carriere altamente combattive e violente, come il Combattente delle fosse, Esecutore, Guardia Imperiale (quasi tutte), Redenzionista, etc.

Relazioni intime (Tratto): Scegli un Talento, a scelta di Relazionarsi tra (Administratum, Capitani Cartisti, Mercanti, Nobiltà, Pirati).

Rigetto cibernetico (Tratto): L'aggraziato e delicato fisico Arthuriano, per motivi ancora incomprensibili, rigetta ogni tipo di Innesco/impianto cibernetico; in termini di gioco, il Personaggio non potrà impiantare nulla di Bionico/cibernetico. Al contrario, reagiscono in modo stranamente positivo con gli Impianti di Carne in Vasca, tanto che su di loro, li considerano di Fattura Standard (né bonus, né malus) invece che Scadente.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+6 ferite.

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-6 inizierai con 2 punti fato e con 7-10 avrai 3 Punti fato.

KLEPIS (Feudale)

Klepis è un Mondo Feudale sito nel sistema di Kless, nello Sciame di Merate. Gli uomini che vivono su questo Mondo, fatto di Boschi, praterie, montagne e un enorme oceano, sono piuttosto primitivi e sono fermi alla tecnologia prima pre-polvere da sparo. Isolati dalle rotte dello Sciame, sono costretti a combattere mensilmente dai veri signori del Sistema di Kless, gli Eldar, e la loro unica speranza è l'incredibile bravura con spade e altre armi da Mischia, facendo dei Klepisi tra i migliori spadaccini in circolazione.

Caratteristiche Klepis: Speciale (vedi il Tratto *Scherma sanguigna*).

Abilità Klepis: Atletica (F/T), Conoscenze Comuni (Mondo-Klepis) (I) +10, Conoscenze Proibite (Xenos-Eldar, Xenos-Eldar Oscuri) (I), Parare (AC), Parlare Lingua (Dialecto-Klepis) (I) +20, Sopravvivenza (Rurale) (T/I).

Difesa sanguigna (Tratto): Inizi il gioco con il Talento *Addestramento armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e parti con un'arma da Mischia ad una Mano, a scelta, di Buona Fattura (Fattura da tirare) e una Giacca di Maglia di Buona Fattura.

Inoltre, alla creazione della scheda, potrai acquistare un grado di Maestria (+10) sull'abilità di Parare per 250 PE.

Ferro e sangue (Tratto): Ogni Klapisiano deve avere delle nozioni su come piegare e costruire il Metallo. Consideri l'abilità di Mestiere (Fabbro) (T) come abilità base senza Addestramento. Se parti con almeno 30 di Tecnica, potrai acquistarla, alla creazione della Scheda, per 100 PE.

Se l'acquisti, partirai anche con una Cote, un Martello da Fabbro e un piccolo Tornio.

Klepisiani (Tratto): I Klepisi non tendono ad essere molto alti o robusti; tirano 6D5+1.50/1.45 per l'altezza e non possono partire con più di 12 ferite per il Tiro (contano il risultato di 5 con il D5 come 4).

Nemici degli Eldar (Tratto): I Klepisi apprendono dalla giovane età come combattere questi subdoli alieni. Inizi con i Talenti di *Xenocombattente (Eldar, Eldar Oscuri)*. Se vuoi, alla creazione della scheda, puoi acquistare un Talento di Odio, per 50 PE, su una delle 2 razze.

Primordi di Klepis (Tratto): I Klepis vivono in simbiosi con il loro mondo e stentano fortemente ad apprendere le cose Tecnologiche.

Ogni acquisto sulle abilità di Mestiere (Tecnomate) e Tecnologia, costa 50 PE in più, più 50 PE aggiuntivi per ogni grado di Maestria.

La stessa cosa vale per tutti quei Talenti legati ad armi tecnologiche (Shock, a Catena, Potenziate, Esotiche Tecnologiche, etc).

Infine, l'aver appreso troppo sulle razze Eldar ha deviato il tuo equilibrio mentale; parti con 1D10 Punti Follia.

Scherma sanguigna (Tratto): Questo intacca le Caratteristiche del Mondo. Il giocatore potrà decidere di aumentare di +1 la sua AC a discapito di altre Caratteristiche da tirare casualmente; per il tiro casuale, tira 1D10, associandolo alle Caratteristiche (con 1 è AC e con 10 è Simpatia) così come sono mostrate in ordine sulle scheda del Personaggio. Se esce AC, il numero 1, ritirare. Questo può essere fatto fino ad un massimo di +6 su AC, tirando fino a 6 volte le Caratteristiche casuali da perdere, oppure fino a +8 su AC se il giocatore tira meno di 30 con i 2D10.

Dopo il +5, però, la Caratteristica uscita perderà 2 punti invece di 1. Ad esempio decido di arrivare a +6 su AC, perdendo -2 su Forza, -2 su Tecnica e -1 su Simpatia con i primi 5 tiri, ma il sesto tiro (come +7 e +8), perderò 2 punti sulla Caratteristica uscita.

Ferite Iniziali: Con questa Origine inizi con 1D5+8 ferite (massimo 12 Ferite per questo tiro, contano il risultato di 5 come 4).

Punti Fato: Tira 1D10 per determinare i Punti Fato. Con un risultato di 1-5 inizierai con 1 punto fato; con 6-9 con 2 e con 10 avrai 3 Punti fato.

STADIO TRE: GENERARE LE CARATTERISTICHE

“Il Carattere viene forgiato sull’incudine della guerra, martellato dalle circostanze e formato dalla volontà”

-Signore della Guerra Slaydo.

Le Caratteristiche rappresentano l’abilità grezza di un personaggio in una varietà di aree fisiche e mentali e possono variare da un minimo di 01 ad un massimo di 100. Le Caratteristiche del tuo PG sono importanti per svariati motivi, ma principalmente riflettono la tua capacità di avere successo in determinate situazioni. Visto che durante il gioco devi ottenere un risultato pari o inferiore alla tua Caratteristica se vuoi ottenere successo in un’azione delle conseguenze importanti, più alto sarà il punteggio della tua Caratteristica, maggiori saranno le tue possibilità di successo. In questo Stadio vengono anche generate le Ferite e i Punti Fato del Personaggio, come descritti dalle Origini.

Abilità di Combattimento (AC): L’abilità di Combattimento misura la competenza di un Personaggio negli scontri in Mischia, sia usando pugni che pugnali, spade, asce, armi a catena, shock o potenziate.

Abilità Balistica (AB): L’abilità Balistica riflette l’accuratezza della mira del tuo Personaggio con armi a distanza, quali fucili, balestre e pistole.

Forza (F): La Forza descrive quanto sia forte fisicamente il tuo Personaggio.

Resistenza (R): La Resistenza stabilisce con quanta facilità tu possa riaverti dalle ferite, così come la tua resistenza a tossine, ambienti velenosi, malattie, danni fisici o altri disturbi.

Agilità (A): L’Agilità misura la velocità, l’equilibrio e i riflessi del Personaggio.

Intelligenza (I): L’Intelligenza segnala l’acume, la capacità di ragionamento e le conoscenze del Personaggio.

Percezione (P): La Percezione segnala la capacità del Personaggio di recepire ciò che lo circonda. Riflette cioè l’acume dei suoi sensi.

Volontà (V): La Volontà mostra l’abilità del tuo Personaggio nel resistere agli orrori della guerra, ai terrori dello spazio e a tutte quelle situazioni stressanti e sconvolgenti che dovrà affrontare nel corso delle sue avventure. Misura anche l’abilità di Lanciare o Resistere ai Poteri Psionici.

Tecnica (T): E’ la capacità di montare, costruire, sistemare, modificare e rubare. Indica la coordinazione di mani e dita.

Simpatia (S): La Simpatia rappresenta la capacità del tuo Personaggio nell’interagire con altre creature, nell’ingannarle, affascinarle o farci amicizia.

TABELLA SOGLIA DI CARATTERISTICA		
Punteggio	Significato	Esempi
10-15	Insignificante	La forza di un bambino
16-20	Debole	L’intelligenza di un Grox
21-25	Inferiore	La Simpatia di un Selvaggio
26-35	Normale	Soglia tipica dell’Umanità
36-40	Superiore	Simpatia di un Cortigiano
41-45	Possente	La forza di un Orko
45-50	Impressionante	L’Agilità di un Corsaro Eldar
51+	Eroico	La volontà di un Demone



Caratteristica Minima/Massima: Un personaggio potrà avere una Caratteristica Minima di 20 e una massima di 45. Non importa se i Dadi dicono che abbia fatto di meno o di più. Anche tratti della Carriera o della Divinazione non possono cambiare questi risultati, 20 e 45 sono i CAP iniziali.

Oltre il Cap grazie ai Bonus: Per quanto le Caratteristiche non possono arrivare oltre i 100, tramite Bonus preso dai Gradi di Maestria di Abilità, Azioni particolari (come l’Attacco Poderoso) o Possedere Talenti che donano bonus, è possibile andare oltre il CAP di 100.

Vedi il Capitolo “Come si Gioca” per ulteriori dettagli.

BONUS DI CARATTERISTICA

Ogni Caratteristica ha un bonus corrispondente, che equivale alla decina del punteggio. Ad esempio, un punteggio di Forza pari a 41, garantirà un Bonus di Forza 4. In generale, i Bonus di Caratteristica vengono utilizzati per stabilire il livello di successo in situazioni o prove che possono avere risultati variabili (vedi Capitolo VIII: Come si Gioca).

GENERARE LE CARATTERISTICHE

Tutte le Caratteristiche vengono generate tirando 2D10 e sommando i risultati dei dadi: fatto ciò, dovrai aggiungere il modificatore legato al tuo Mondo di Origine. I modificatori si trovano alla tabella dove si trovano i Mondi di Origine.

Esempio: Facciamo l’esempio con un nostro giocatore, Marco che viene da una Schola Progenium e quindi utilizzerà la Colonna della Schola Progenium quando tirerà i punteggi delle sue Caratteristiche di partenza. Tira e aggiunge il modificatore del Mondo di Origine (la Schola ha tutti 20) per 10 volte, quindi trascrive i risultati sulla propria Scheda del Personaggio. Tirando i dadi ha ottenuto i seguenti risultati

Caratteristica	Dado	Risultato	Totale
Ab. di Combattimento (AC)	2D10+20	10	30 (Normale)
Abilità Balistica (AB)	2D10+20	6	26 (Normale)
Forza (F)	2D10+20	9	29 (Normale)
Resistenza (R)	2D10+20	7	27 (Normale)
Agilità (A)	2D10+20	12	32 (Normale)
Intelligenza (I)	2D10+20	15	36 (Superiore)
Percezione (P)	2D10+20	12	32 (Normale)
Volontà (V)	2D10+20	13	33 (Normale)
Tecnica (T)	2D10+20	10	30 (Normale)
Simpatia (S)	2D10+20	7	27 (Normale)

Ripeti il processo per tutte e 10 le Caratteristiche, quindi registra i risultati sulla scheda del PG, ricordandoti di scrivere la decina dentro il cerchio apposito, in questo modo avrai immediatamente sotto gli occhi il Bonus di Caratteristica. Regolatevi bene con la Carriera; alcune carriere infatti cambiano il valore di Caratteristiche.

Visto che stai per giocare con un PG che dovrebbe essere una spanna sopra al resto dell’Umanità, puoi ritirare una volta un qualsiasi risultato ottenuto; se scegli di farlo però, dovrai tenere il nuovo risultato, anche se peggiore di quello scartato. Alcune Origini o Trattati ampliano questa regola.

GENERARE LE FERITE

Le Ferite sono una parte vitale di ogni PG e rappresentano quanti danni possono sopportare prima di essere seriamente lesionati. Ogni Mondo di Origine descrive che tipo di Dado va tirato (solitamente 1D5), che va sommato ad un numero prestabilito, che cambia da Mondo a Mondo. Alcune Carriere potrebbero comunque cambiare alcuni dettagli sulla generazione delle Ferite.

GENERARE I PUNTI FATO

Gli Accoliti sono individui unici, destinati a compiere la volontà dell’Imperatore. Il fato rappresenta tale destino speciale, che li distingue dalla massa brulicante dell’Umanità. Ogni Mondo di Origine descrive, tirando 1D10, con quanti Punti Fato il Personaggio inizia.

Alcune Carriere potrebbero comunque cambiare alcuni dettagli sulla generazione dei Punti Fato

MOVIMENTO

Sebbene questo non è il Capitolo del Movimento (vedi Capitolo Movimento), i PG hanno a disposizione 4 tipi diversi di movimento. Mezzo Movimento, Movimento Completo, Carica o Corsa. Il numero di m. che un PG può percorrere in un turno è determinato dalla propria Agilità.

STADIO QUATTRO: DARE VITA AL TUO PERSONAGGIO

“La maggior parte degli uomini valgono meno di ciò che sembrano”

-Lady Olianthe Rathbone, Inquisitrix Prima.

I numeri e le parole che hai trascritto fino adesso sono meri dettagli numerici, che definiscono le capacità del tuo PG. Dicono poco sull'aspetto, l'età e altri dettagli personali del tuo Personaggio, cose che invece servono a te e agli altri giocatori per dare vita al tuo Accolito. Le seguenti tabelle forniscono un metodo casuale per generale questi dettagli, ma non è necessario seguirlo, se lo desideri, puoi scegliere l'aspetto che preferisci.

ALTEZZA E PESO

Queste regole intuitive e piuttosto realistiche, indicano l'altezza e il peso del personaggio. Potrebbero anche uscire valori indicanti che il personaggio è Sovrappeso, oppure, Sottopeso, e ciò può cambiare alcune peculiarità del Personaggio.

Determinare l'altezza: Per determinare l'altezza tira un certo numero di D5 e li somma all'altezza scritta di lato. Ogni tipologia di Mondo ha un'altezza diversa, quindi riferirsi all'Origine del PG. Le altezze riportate sono sempre due (la prima è per l'Uomo, la seconda per la Donna). Un tiro di 10 con il D5, indica che puoi tirare un altro D5 con quel dado e aggiungerlo alla somma, ma non più di uno, anche se ottiene di nuovo 10.

Al contrario, un tiro di 1 con il D5, sottrae un altro D5 dall'altezza, ma non più di uno, anche se ottiene di nuovo 1.

TABELLA ALTEZZA DEL PERSONAGGIO LEGATA AI MONDI

Assassino/Ferale: 10D5+1.70/1.65	Agricolo/Cardinale: 9D5+1.50/1.45	Vuoto/Asteroidale/Erede: 8D5+1.65/1.60	Formicaio/Miniera: 7D5+1.50/1.45
Tomba: 7D5+1.45/1.45	Schola: 8D5+1.50/1.45	Forgia: 12D5+1.40/1.35	Purificato Mentale: 8D5+1.50/1.45
Orbitante/Flotta: 9D5+1.65/1.60	Nobile/Famula: 8D5+1.55/1.50	Fascia Asteroidale: 8D5+1.50/1.45	Piacere/Sentinella: 8D5+1.50/1.45
Fortezza/Sommerso: 10D5+1.55/1.50	feudale: 8D5+1.50/1.45	Penale: 8D5+1.50/1.45	Frontiera: 9D5+1.50/1.45
Desertico: 8D5+1.50/1.45	Maceria: 11D5+1.50/1.45	Glaciale: 9D5+1.70/1.65	

Peso del personaggio: Le tabelle che seguono possono essere utilizzate per determinare il peso reale del personaggio. I Mondi possono cambiare anche questo aspetto modificando il peso del personaggio (tirano 1D10 con dei modificatori per la Tabella del Peso 1. Costituzione).

MODIFICA PESO DOVUTO DALLE ORIGINI.

Ferale: 1D10+2	Agricolo/Cardinale: 1D10	Vuoto/Asteroidale/Erede: 1D10-1	Formicaio/Miniera: 1D10
Tomba: 1D10-1	Schola: 1D10	Forgia: 1D10+1	Purificato Mentale: 1D10
Orbitante/Flotta: 1D10-1	Nobile/Famula: 1D10	Fascia Asteroidale: 1D10	Piacere/Sentinella: 1D10
Fortezza/Sommerso: 1D10+1	Assassino/Feudale: 1D10+1	Penale: 1D10	Frontiera: 1D10+1
Desertico: 1D10	Maceria: 1D10+1	Glaciale: 1D10+1	

Tirare sulla *tabella del peso 1* per determinare la costituzione del personaggio, e applicare l'eventuale modificatore al lancio sulla *tabella del peso 2*. Consultare la *tabella del peso 3* per determinare se ci sono ulteriori modificatori dovuti all'altezza del PG.

La *tabella del peso 4* può essere utilizzata come opzione, per riflettere sul profilo le conseguenze del peso di personaggi estremamente magri o grassi.

I personaggi *Mingherlini* sottraggono 20 al risultato del dado quando consultano la tabella 2.

I personaggi *Leggeri* sottraggono 10 al risultato del dado quando consultano la tabella 2.

I personaggi *Medi* non hanno modificatori.

I personaggi *Pesanti* aggiungono 10 al risultato del dado quando consultano la tabella 2.

I personaggi *Massicci* aggiungono 20 al risultato del dado quando consultano la tabella 2.

Tabella del peso 1. Costituzione	
1D10	Tipologia
1	Mingherlino
2-3	Leggero
4-7	Medio
8-9	Pesante
10	Massiccio

Tabella del peso 2 (in Kg)		Tabella del peso 3. Modificatori all'Altezza.	
1D100	Kg.	Altezza in cm.	Modifica peso
01	47 kg	136-143	-4D5 kg
02-03	49 kg	144-157	-3D5 kg
04-05	51 kg	158-165	-2D5 kg
06-08	54 kg	166-170	-1D5 kg
09-12	56 kg	171-177	=
13-17	58 kg	178-185	+2D5 kg
18-22	60 kg	186-200	+3D5 kg
23-29	63 kg	201-210	+4D5 kg
30-37	65 kg	211-220	+5D5 kg
38-49	67 kg	221-230	+6D6 kg
50-64	69 kg	231-240	+7D6 kg
65-71	72 kg	241-250	+8D6 kg
72-78	74 kg	E così via.....	
79-83	76 kg		
84-88	78 kg		
89-92	81 kg		
93-95	85 kg		
96-97	90 kg		
98-99	94 kg		
00	99 kg		



Sovrappeso e Sottopeso: Se un personaggio è parecchio più pesante o leggero della media, il Master ha la possibilità di imporre alcuni modificatori. Per scoprire se un personaggio è gravemente sovrappeso o sottopeso, occorre consultare la tabella del peso 2.

Un Personaggio è in sovrappeso o sottopeso a seconda dell'altezza del personaggio stesso.

Notiamo dalla tabella che un Personaggio alto 1.50 che pesa 41 kg. o meno è sottopeso, da 68 kg. o superiore invece è sovrappeso.

Un personaggio Sottopeso, guadagna +1 su Iniziativa, +2m. nel Movimento di Carica e +4m. in Corsa, ma conta avere 1 punto in meno su BF (Bonus Forza). Un personaggio Sovrappeso, ha +1 su BF, ma perde -1 su Iniziativa e conta -2m. nel Movimento in Carica, e -4 m. nel Movimento di

Corsa. Questi Bonus e Malus verranno azzerati nel momento in cui il Personaggio non è più Sovrappeso o Sottopeso (vedi sotto).

Tabella del peso 4. Sovrappeso e Sottopeso			Tabella del peso 4. Sovrappeso e Sottopeso			Tabella del peso 4. Sovrappeso e Sottopeso			Tabella del peso 4. Sovrappeso e Sottopeso		
	Sott	Obeso		Sott	Obeso		Sott	Obeso		Sott	Obeso
Altezza	<=	=>	Altezza	<=	=>	Altezza	<=	=>	Altezza	<=	=>
150	41	68	166	50	83	182	61	100	198	72	118
151	42	69	167	51	84	183	61	101	199	73	119
152	42	70	168	52	85	184	62	102	200	73	120
153	43	71	169	52	86	185	63	103	201	74	121
154	43	72	170	53	87	186	64	104	202	75	122
155	44	73	171	54	88	187	64	105	203	76	123
156	45	74	172	54	89	188	65	107	204	76	124
157	45	74	173	55	90	189	66	108	205	77	125
158	46	75	174	56	91	190	66	109	206	78	126
159	46	76	175	56	92	191	67	110	207	79	127
160	47	77	176	57	93	192	68	111	209	79	129
161	47	78	177	57	94	193	68	112	210	80	130
162	48	79	178	58	96	194	69	113	211	81	131
163	49	80	179	59	97	195	70	114	212	82	132
164	49	81	180	59	98	196	70	115	213	82	133
165	50	82	181	60	99	197	71	116	214	Avanti così.....	

ETA'

Qui di seguito troviamo la Tabella dell'Età, che cambia anche dal tipo di Mondo. Come al solito, il giocatore può scegliere l'età del suo PG.

TABELLA ETA'						
Tiro	Ferale/Forzezza Sommerso/Desertico	Formicaio Miniera/Tomba	Agricolo/Cardinale/Schola Piacere/Nobile/Famula/Forgia	Vuoto/Asteroidale/ Erede/Orbitante	feudale/Purificato Penale/Frontiera	Assassino/Maceria
01-10	Guerriero 15+1D10	Ragazzo 15+1D10	Sbarbatello 15+1D10	Giovane 20+1D10	Ragazzo 15+1D10	Bambino 10+1D10
11-20	Guerriero 15+1D10	Ragazzo 15+1D10	Sbarbatello 15+1D10	Giovane 20+1D10	Ragazzo 15+1D10	Guerriero 15+1D10
21-30	Guerriero 15+1D10	Ragazzo 15+1D10	Ragazzo 20+1D10	Giovane 20+1D10	Veterano 20+1D10	Guerriero 15+1D10
31-40	Guerriero 15+1D10	Grande 20+1D10	Ragazzo 20+1D10	Maturo 30+1D10	Veterano 20+1D10	Guerriero 15+1D10
41-50	Guerriero 15+1D10	Grande 20+1D10	Adulto 25+1D10	Maturo 30+1D10	Veterano 20+1D10	Guerriero 15+1D10
51-60	Veterano 20+1D10	Adulto 25+1D10	Adulto 25+1D10	Maturo 30+1D10	Veterano 20+1D10	Veterano 20+1D10
61-70	Veterano 20+1D10	Adulto 25+1D10	Maturo 30+1D10	Vecchio 40+1D10	Adulto 25+1D10	Veterano 20+1D10
71-80	Anziano 25+1D10	Adulto 25+1D10	Maturo 30+1D10	Vecchio 40+1D10	Adulto 25+1D10	Veterano 20+1D10
81-90	Anziano 25+1D10	Adulto 25+1D10	Veterano 40+1D10	Vecchio 40+1D10	Maturo 30+1D10	Anziano 25+1D10
91-00	Anziano 25+1D10	Vecchio 35+1D10	Veterano 40+1D10	Matusa 50+1D10	Vecchio 40+1D10	Anziano 25+1D10

MANUALITA'

Che il tuo Personaggio sia destrorso o mancino può avere effetti in gioco. Il giocatore potrebbe voler scegliere, o lasciare che il fato scelga per lui. Se è questo il caso, tira 1D10. Con un risultato di 9-10 sei Mancino, altrimenti sei Destorso. Chi ha Ambidestro non deve fare questo tiro.

OCCHI, CAPELLI E PELLE

Il giocatore potrà decidere il colore dei propri Occhi, i Capelli e la Pelle. Comunque, il colore della pelle potrebbe essere chiara, scura, abbronzata, bronzea, rossiccia, tinta, giallastra, maculata o persino albina. Il colore degli occhi potrebbe essere blu, marroni, dorati, verdi, grigi, viola, castani, neri o usare lenti con colori atipici. Colore e taglio di capelli il giocatore potrebbe sbizzarrirsi come vuole.

INTOCCABILE

Il Master potrebbe decidere di far giocare un Intoccabile a uno dei giocatori. Vedi il *Capitolo VI: Poteri Psionici* per maggiori dettagli.

DIVINAZIONE

Molte persone guardano ai Tarocchi Imperiali come strumento della guida divina dell'Imperatore. Quando si entra a servizio dell'Inquisizione, molti Accoliti partecipano a strani e oscuri riti di divinazione, volti allo scopo di scoprire nuovi elementi sul loro ruolo nei grandi piani del Trono d'Oro. In stanze piene di fumo, veggenti ciechi con indosso tuniche studiano i loro mazzi, elargendo a gran voce saggi consigli per chi deve servire come strumento della volontà Imperiale. A volte queste divinazioni proclamano la morte o la perdita dell'anima, altre volte comunicano solitamente parole risolutive con cui convivere; in alcuni casi esse sono velate in un'amara ironia nascosta, chiara solo col senno del poi. Per scoprire il significato di queste parole di saggezza concesse al tuo PG, tira sulla tabella sottostante. Tutte le divinazioni forniscono un effetto che modificano il Personaggio.

DIVINAZIONE IMPERIALE

Tiro	Risultato	Tiro	Risultato
01	Abbi fiducia della tua Paura. Ottieni 1 Punto Fato.	31-32	Ripara e santifica le armi dell'Imperatore. +2 su Tecnica.
02	Solo con la morte ha termine il tuo dovere. +1 alle Ferite.	33-34	Accompagna i tuoi fratelli, guida i loro cuori. +2 Simpatia.
03	Non chiedere perché devi servire, chiedi solo come. +3 su AC	35-36	Se vale la pena compiere un lavoro, vale anche la pena morire per portarlo a termine. Guadagni il Talento <i>Furia</i> .
04	Nessuna pietà. +3 su AB.	37-40	Il santo nel cuore. Guadagni l'abilità Con. Comuni (Dottrina Imperiale), oppure, se già la possiedi, ne guadagni un grado di Maestria. Hai anche 3D10 Troni extra.
05	Il pensiero genera Eresia, l'Eresia genera il Castigo. +3 su Forza.	41-43	Impugna e colpisci i nemici dell'Imperatore. +1 su AC.
06	Gli uomini devono morire perché l'umanità esista. +3 su Resistenza.	44-46	Mira e colpisci i nemici dell'Imperatore. +1 su AB.
07	Guerreggiare è umano. +3 su Agilità.	47-49	Che la forza non ti abbandoni mai. +1 su Forza.
08	L'uomo saggio impara dalla morte altrui. +3 su Intelligenza.	50-52	Il dolore provocato da un colpo è estasi in confronto alla dannazione. +1 Resistenza
09	Una mente sospettosa è una mente sana. +3 su Percezione.	53-55	Colui che non ti vede è accecato dall'Oscurità. +1 su Agilità.
10	Muori se devi, ma col tuo spirito intatto. +3 su Volontà.	56-58	Sveglia è la mente di colui che sopravvive. +1 su Intelligenza.
11	Manipola il destino per l'Imperatore. +3 su Tecnica.	59-61	Guardati attorno, sii prudente. +1 su Percezione.
12	Sii benedizione per i tuoi fratelli e rovina per i tuoi nemici. +3 su Simpatia.	62-64	Drusus è in te, tu sei in Drusus. +1 su Volontà.
13-14	Chi corre verso il nemico, sarà un futuro martire. +1m. in Carica, +2m. in Corsa	65-67	Dona ciò che hai costruito ai fratelli, e sarai ripagato in gloria. +1 su Tecnica.
15-16	Non voltar le spalle alla Morte. +2 su AC.	68-72	Dura è la strada iniziale. Per le prime 3 sessioni, non puoi spendere Punti Fato.
17-18	Disdegna gli Eretici, uccidi gli Eretici. +2 su AB.	73-77	Sogni oscuri opprimono il tuo cuore. Inizii il gioco con 2 Punti Follia.
19-20	Anche un uomo che non ha niente può offrire la sua vita. +2 a Forza.	78-82	Seguirai la via della Stella Tiranno per perderti nella sua oscurità. Il personaggio guadagna il Talento <i>Decadenza (1° grado)</i> , ma prende 3 punti Corruzione.
21-22	Non ci sono civili nella guerra per la sopravvivenza. +2 su Resistenza.	83-87	L'innocenza è una bugia. Guadagni 1 Punto Follia e 1 Punto Corruzione.
23-24	Uccidi l'alieno prima che possa proferire le sue bugie. +2 su Agilità.	88-90	Chi fugge, si strugge. Perdi -1m. in Carica e -2m. in Corsa.
25-26	La penna uccide più della spada. +2 su Intelligenza.	91-95	I peccati nascosti trasformano ogni cosa in decadimento. Hai 1D5 punti corruzione.
27-28	Non guardare indietro, ma sempre avanti. +2 su Percezione.	96-99	Solo il pazzo ha forza sufficiente per prosperare. Hai 1D5 punti follia.
29-30	Sii un bastione di volontà. +2 su Volontà.	00	Mutazione. Cominci con una mutazione Minore (vedi paragrafo delle Mutazioni).

SESSO DEL PERSONAGGIO

Il giocatore dovrà decidere il Sesso del personaggio, se uomo oppure donna. Se Donna, il personaggio ha una penalità di -3 alla Caratteristica di Forza, ma guadagna +5 su eventuali prove di Sedurre e +5 alle prove di Olfatto (Percezione). Abbassa di 10 Kg. il Peso.

In ultimo, partono con l'abilità di Affascinare; se già ce l'hanno, guadagneranno un grado di Maestria. Non ci sono altre differenze tra i due sessi.

PECULIARITA' E SEGNI PARTICOLARI

La tabella che segue fornisce peculiarità che possono formare la base della descrizione di un PG, segni che tutti tireranno, ma il personaggio potrebbe anche non averli. Si avranno infatti 1D5-1 segni particolari e se il risultato è zero, il personaggio non avrà peculiarità.

Se escono peculiarità che stonano troppo con il Mondo di Origine o Master e giocatore non li reputino consoni al personaggio, ritirare.

1D100	Segno	Modifica profilo/regola speciale
1-3	Spalle ampie	Aumenta il limite del peso trasportabile di 1D10+1 Kg. Può uscire 2 volte, si cumulano i bonus.
4	Capoccione	Sei un capoccione, ma non in senso metaforico. Hai davvero una testa fuori dal comune. Cappucci, cappelli, elmi di armature, etc, ti costeranno il doppio, facendoteli fare su misura. Su armature complete, aumentare il costo del 10%.
5	Percettivo	Sei attento a ciò che ti circonda. Guadagni +1 su Percezione. Può uscire 2 volte.
6-7	Naso grosso	+5 Percezione usando l'olfatto, -5 alle prove di Sedurre.
8	Naso piatto o a Uncino	Tira 1D10. Da 1-5 hai il naso piatto, da 6+ a uncino.
9	Dito mancante mano	Tira casualmente la mano interessata. Poi tira per vedere che dito manca. Fate riferimento agli effetti permanenti.
10-11	Gozzovigliatore	O sei alcolizzato, o sei un ex alcolizzato, oppure un mezzo Xenos. Hai un bonus di +10 per resistere all'Alcol. Può uscire 3 volte.
12	Resistenza alla fatica	Hai una naturale resistenza alla fatica. Con un solo punto di Affaticamento, non prendi nessun malus alle Prove.
13-14	Cicatrice sul volto	Una cicatrice molto grande ti solca tutto il volto. Prendi -5 alle prove Travestirsi e Sedurre, ma +5 su Intimidire.
15	Mento pronunciato	Hai un bel mento pronunciato, magari a forma di cul.....
16-17	Arti forti	I tuoi arti sono forti e ti donano l'abilità di Atletica (F/R). Se hai già questa abilità, guadagnerai un grado di Maestria.
18	Gobba	Hai una Gobba e spesso la gente te la tocca. Prendi un Malus di -10 alle prove di Sudurre, ma conti avere un Portafortuna.
19	Alito pesante	Averti vicino è terrificante. Prendi un Malus di -5 alle prove di Affascinare.
20	Decisione precaria	Quando vuoi essere deciso, non ci riesci appieno. Prendi un Malus di -5 a Intimidire, che diventa -10 se riesce di nuovo.
21	Tatuaggi tribali	Solo da Mondi Primitivi, altrimenti ritirare. +5 alle prove di Sedurre, -10 alle prove di Mondanità.
22	Veterano	Sei un veterano e aggiungi 100 Punti Esperienza alla scheda iniziale. Se esce una seconda volta, avrai altri 100 PE gratuiti.
23	Duro di Comprendonio	Non hai appreso molto in passato. Sottrai 100 Punti Esperienza alla scheda iniziale. Se esce una seconda volta, sottrai altri 100 PE.
24	Autoimmune	Per qualche motivo, hai una strana resistenza a Veleni e Tossine, e guadagni +5 su Resistenza contro ogni Veleno e Tossina.
25-26	Lascito del matto	Inizi con 1D5 Punti follia. Se esce una seconda volta, prenderai altri 1D5 punti follia.
27	Costituzione pesante/pancione	Tira 1D10. Da 1-5, hai una costituzione Pesante, da 6+, hai un grosso pancione, comunque aumenti il peso del 10%.
28	Debiti di gioco	Hai contratto debiti di gioco a vita. Scali il tuo stipendio di 1D5-1x10 Troni (minimo 10). Se esce due volte, scali altri 10 Troni. Il giocatore dovrà inserire questa modifica nel proprio BG.
29-31	Conoscenza Comune	Inizi con una Conoscenza Comune legata al BG del personaggio. Può uscire più volte. L'ultima parola spetta al Master.
32	Claudicante	Forse sei nato così, o è stato un incidente passato. Prendi un malus di -1 metri su ogni tipo di Movimento.
33-34	Rassicurante	Per qualche motivo, i tuoi modi di fare rassicurano le persone e guadagni +5 alle prove di Investigare quando fai pettegolezzo.
35-36	Arti scomposti	Hai arti poco reattivi. Prendi -1 su Iniziativa. Se esce questo risultato, non potrà uscire Arti snodati.
37	Riccioli naturali	Sei Riccio, magari anche Roscio. A ognuno il suo.
38	Dito mancante piede	Tira casualmente quale piede. Poi tira per vedere che dito manca. Fate riferimento agli effetti permanenti.
39	Apnea del sonno	Semplicemente Russi durante il sonno. Sei davvero uno scocciatore e nessuno vuole dormire con te.
40	Scattoso	Cammini e corri velocemente, sempre. Guadagni +1 metri su ogni tipo di Movimento.
41-42	Viso minaccioso	Il tuo viso incute timore. Inizi con l'abilità di Intimidire. Se ce l'hai già, guadagni un grado di Maestria (+10).
43	Mani affusolate (grifagne)	Oddio le tue mani....sembrano quelle di una strega maligna. Guadagni +5 alle prove di Intimidire, -5 a quelle di Affascinare.
44-45	Miope	Sei Miope. Prendi -5 alle Prove di Percezione (Vista), a meno che non indossi degli Occhiali. Può uscire più volte, donando un ulteriore -5 alla Prova, fino ad un massimo di -20; ciò significa che ti mancano vari gradi.
46	Spalle incurvate	Le tue spalle ti rendono goffo, oppure in qualche modo remissivo. Prendi un Malus di -5 alle Prove di Intimidire.
47-48	Ambidestro	Inizi il gioco con il Talento Ambidestro (vedi Talenti).
49	Sangue corrotto	Cosa hai fatto?? COSA??? Inizi il gioco con 1D5 Punti Corruzione. Può uscire due volte, e guadagni altri 1D5 punti Corruzione.
50	Sprecone	Hai sprecato tutti i tuoi averi iniziali. Inizi il gioco senza Ricchezza iniziale, ma con 1D10 Razioni Extra.
51	Torace ampio	Guadagna immediatamente 1 punto su Resistenza. Può uscire due volte.
52-53	Gambe lunghe	Si prende un malus di -1 su iniziativa, ma si guadagnano 2D5cm dall'altezza e +1 metri sul Movimento di Corsa/Carica.
54-55	Carismatico	Sei un capo nato. Guadagni +5 alle prove di Comandare. Può uscire una seconda volta, per un totale di +10.
56	Molto magro	Sei molto magro e perdi -10% del tuo peso.
57	Innesto minore	Hai un innesto minore (come una mano) gratuito di fattura media. Se esce una 2° volta, può essere un Innesto più grande di fattura media, come un braccio, oppure lo stesso piccolo ma di buona fattura, a scelta del giocatore. Se il PG viene da mondi Primitivi, ritirare.
58	Carnagione pallida	Hai una carnagione molto pallida. Tira 1D10, se esce 10, sei ALBINO. In questo caso ritira il D10, con 9+, sei un NERO ALBINO.
59-60	Espressione altezzosa	La tua espressione di superiorità ti dona +5 alle prove di Comandare, -5 a quelle di Affascinare.
61	Denti rotti	Chissà come li hai persi, davvero brutti a vedersi. Hai un Malus di -5 alle Prove di Sedurre e Mondanità.
62	Denti incredibilmente candidi	Quando sorridi, sembra una pubblicità di qualche dentifricio. Guadagni +5 alle prove di Sedurre.
63	Voce biascicante	E' davvero irritante sentirti parlare. -5 alle prove di Affascinare.
64	Viso affascinante	Hai un viso affascinante che ti dona +5 alle prove di Affascinare.
65	Flatulenza	Hai problemi all'intestino e non riesci a controllare le tue puzze. Malus di -10 alle prove di Sedurre.
66	Voce cristallina	La tua voce è bella e cristallina; guadagni l'abilità di Esibirsi (Cantante) +10.
67-69	Fortemente accentato	Hai un fortissimo accento che non riesci a nascondere. -5 alle prove di Travestirsi (Ingannare) quando si impersonifica qualcuno.
70	Piedi piatti	Aumenta il prezzo delle scarpe/stivali del 10% (+5% se fa parte di un Set d'armatura).
71	Torace molto sviluppato	Guadagna immediatamente 1 punto su Forza. Può uscire due volte.
72-74	Sopravvissuto	Sei un sopravvissuto. Guadagni un grado di Maestria sulla Sopravvivenza iniziale, o una Sopravvivenza base se non ce l'hai, da BG.
75-76	Vocione/voce particolare	Hai un voce particolare oppure un vocione. +5 alle prove di Intimidire, -5 alle prove di Affascinare.
77	Sopracciglia cispose	Non c'è molto da dire, ma sembra che ti abbiano appiccicato la coda di un gatto in orizzontale, proprio sopra gli occhi.
78	Orecchie a sventola	Conosci Dumbo?? Nell'Universo del 40.000 probabilmente ha molti nomi, ma rende l'idea.
79	Viso Cavallino	Hai un viso lungo, affusolato, insomma cavallino, che stranamente piace agli animali. +5 alle prove di Domare, -5 alle prove di Sedurre.
80	Voglia (tirare per la locazione)	Se esce in testa, tirare 1D10, da 1-4 la voglia è sulla faccia e si avrà -5 alle prove di Sedurre.
81-82	Arti snodati	I tuoi arti sono incredibilmente snodati. +1 Iniziativa. Se esce questo risultato, non potrà uscire Arti scomposti.
83-84	Gambe corte	Si prende un bonus di +1 su iniziativa, ma si sottraggono 2D5cm dall'altezza e -1 metri sul Movimento di Corsa/Carica.
85-86	Manone	Aumenta il prezzo dei guanti del 10% (+5% se fa parte di un Set d'armatura).
87	Mani agili	Le tue mani sono adatte ai lavori di ogni tipo. Guadagni +1 su Tec. Può uscire due volte.
88	Calvo	Non hai un capello e la tua testa è lucida come quella di una palla da Bowling.
89-90	Occhi intensi/profondi	Hai un alieno dentro?? Se vuole, il giocatore potrà ritirare la Caratteristica Simpatia, inoltre avrà +5 alle prove di Sedurre.
91-92	Ghigno	Possiedi un ghigno che ti rende bruttino. Prendi un Malus di -5 alle prove di Sedurre.
93	Dolore controllato	Hai un'alta soglia al dolore. Quando subisci Danni Critici, scali l'eventuale punto di Affaticamento (minimo 1).
94	Calcolatore	Hai una mente calcolatrice e guadagni l'abilità di Logica (I). Se hai già questa abilità, guadagnerai un grado di Maestria.
95	Sudorazione abbondante	Sudi molto, sudi sempre, e questo ti mette in cattiva luce. -5 alle prove di Affascinare e Ingannare, +5 alle prove di Contorsionismo.
96	Strabismo	Non si può dire che sei un tipo seducente. Hai un Malus di -10 alle prove di Sedurre.
97	Capellone	Hai davvero un sacco di capelli, che ti cadono sulle spalle come una cascata. Per un PG donna è un ulteriore +5 su Sedurre.
98	Superstizioso	Sei superstizioso. Devi spendere almeno 20 Troni al mese in ciondoli o per pagare profeti di sventura. Se esce una seconda volta, sarai molto Superstizioso e dovrai spendere almeno 40 Troni, 60 per una Terza volta, e così via.
99	Agile	Guadagna immediatamente 1 punto su Agilità. Può uscire due volte.
100	Duro a morire	Sei più duro degli altri a morire. Guadagni 1 ferita al profilo iniziale.

NATURA DEL PERSONAGGIO

Il processo di creazione del PG ti fornisce lo scheletro del tuo alter ego. Questi numeri e appunti non rappresentano la somma totale del tuo PG, esiste naturalmente un quinto elemento fondamentale, TU!. I dettagli del Background della vita del tuo PG vengono lasciati fondamentalmente a te, come pure la sua personalità. Alcuni giocatori preferiscono sviluppare il proprio personaggio durante il gioco e questo è un approccio assolutamente ragionevole. Quando inizi a giocare, può essere sufficiente sapere che il tuo personaggio è la Feccia di un mondo fornicario che ha lasciato Scintilla per servire l'Inquisizione; è pur vero che tutti hanno uno straccio di Personalità e se desideri un po' di aiuto nell'arricchire la storia passata del tuo personaggio, prova a rispondere alle seguenti domande, ti aiuteranno a focalizzare le idee che riguardano il tuo emergente alter ego.

Qual è la tua personalità?: La prima cosa a cui pensare è il tuo atteggiamento: come ti mostri agli altri? Sei focoso e appassionato o rozzo e pragmatico? Sei una persona socievole o un misantropo? Come affronterai alla pressione? Ecco alcuni tratti di personalità che potranno aiutarti:

Collerico: Sei iperattivo, prendi sempre l'iniziativa, ma sei facile all'ira.

Equo: Cerchi l'equilibrio in ogni cosa, ma spesso non riesci a scegliere una via chiara e univoca di atteggiamento.

Flemmatico: Pratico, prudente e molto riservato.

Indulgente: Sei propenso al perdono, ma potresti provare una certa insicurezza nelle cose che fai.

Irritabile: Sei sospettoso, sempre arrabbiato, ma anche osservatore guardingo.

Melanconico: Pensieroso, introspettivo e propenso alla depressione.

Misantropo: Non hai nessuna fiducia nel genere umano, tendi ad essere ben poco socievole. Potresti vedere la luce dell'Imperatore e dei Martiri come unica risposta, o forse sei una feccia che non sopporta nessuno, tranne se stesso.

Mutevole: Imprevedibile, indisciplinato e ribelle.

Paranoico: Sei sospettoso di tutti, persino dell'aria che respiri, ma attendo osservatore. Le altre persone potrebbero mal sopportarti.

Passivo: Leale, devoto e quindi facilmente guidabile.

Sanguigno: Fiducioso, ottimista, ma allo stesso tempo propenso ai sogni a occhi aperti e alle fantasie.

Solido: Concreto, inflessibile e intransigente in ogni cosa.

Timido: Hai timore ad aprirti agli altri e sei ancora più riservato di un Flemmatico. Potresti essere molto Timido e aver terrore degli altri.

Master e giocatori potrebbero voler aggiungere altre personalità. Una cosa buona, è trascrivere la propria personalità sulla Scheda del Personaggio, nella parte indicata come "Personalità", oppure, trascrivere un ottimo Background a parte, ed inserire in dettaglio tutto ciò che riguarda il PG.

Personalità e Contrapposizioni: Per quanto un uomo possa cambiare, difficilmente cambia la propria personalità, e ciò dare una forte linea guida nella propria interpretazione.

Se Master e giocatori vogliono usare una cosa leggermente più approfondita, la Tabella di seguito (Personalità) indica alcune personalità, con accanto, la Personalità contrapposta e ogni giocatore dovrà forzatamente sceglierne due, una dalla colonna di sinistra, una dalla colonna di destra.

Un Personaggio che sceglie una Personalità nella Tabella, non potrà avere quella Contrapposta.

Ad esempio, se un Giocatore decide che voglia interpretare uno Schiavista della Tana delle Belve Lascivo, non potrà essere anche Casto. Un giocatore dovrebbe avere almeno 2-4 Personalità, che variano, nello stesso numero, tra quelle della colonna di Sinistra, e quelle nella Colonna di Destra, cercando di equilibrarle; se è Pio e Fiducioso, scelte dalla colonna di Destra, dovrà sceglierne anche due dalla Colonna di Sinistra, come Egoista e Vendicativo ad esempio. Il consiglio è di non esagerare con il numero di Personalità e un paio scelte per colonna è sempre l'ideale, o anche una se il giocatore è un novellino nei giochi di Ruolo, o non è una cima nell'Interpretazione. Le Personalità non aggiungono regole speciali, Bonus o Malus, ma aggiungono qualcosa di molto più importante, l'interpretazione. Il Master dovrà premiare quei giocatori coerenti con la propria Personalità, interpretandola al meglio e non cambiandola da Sessione a Sessione, per mero guadagno di gioco.

Come hai incontrato il tuo Inquisitore?: Il modo in cui sei stato presentato al tuo Inquisitore deve essere stato un momento cruciale nella tua storia. Vi siete incontrati per caso oppure l'Inquisitore stava cercando proprio te per reclutarti? Forse hai salvato la vita dell'Inquisitore su un campo di battaglia, oppure una semplice goccia d'inchiostro caduta su una pergamena dell'Administratum ha messo in risalto il tuo nome sopra quello altrui? Hai accusato uno straniero di eresia, solo per scoprire che quello straniero era un Inquisitore. Magari hai scoperto Mutazioni nella tua famiglia, e le hai denunciate, vedendo bruciare al rogo i tuoi stessi famigliari, per poi essere reclutato da un Inquisitore grato. Potresti essere stato venduto sul banco di uno schiavista in qualche Bazar esotico, oppure barattato come parte di un debito di sangue dal tuo equipaggio ormai in malora. Forse sei stato reclutato per catalogare l'antica libreria di un nobile, solo per scoprire una nicchia segreta piena di tomi eretici, quindi che in realtà il tuo mecenate è coinvolto in cospirazioni oscure. Può darsi che un grande carro sia giunto dal cielo, in un diluvio di fuoco e fumo, e tu sia stato offerto come tributo al suo padrone, per placare la grande Aquila del Sole. Comunque sia, le circostanze della tua iniziazione all'Inquisizione saranno determinanti per colorire le tue opinioni e credenze per un po' di tempo a venire.

Cosa significa l'Inquisizione per te?: L'Inquisizione è un bastione di difesa in un universo ostile all'uomo: le minacce sono ovunque e alcune si annidano in luoghi molto più vicini di quanto la gente sospetti. Le forze del Caos, dell'eresia, degli xeno e della sedizione potrebbero trascinare l'Imperium nell'oscurità e nell'oblio, se non fosse per gente come te.....o almeno così dicono. Credi davvero a ciò che ti è stato raccontato a proposito degli orrori dell'universo e del tuo ruolo come soldato in questo grande conflitto sotterraneo? Il tuo ruolo come Accolito è davvero sacro, secondo il volere dell'Imperatore, o è solo una possibilità di ottenere potere, ricchezze o magari vendetta? Stai lavorando per difendere l'Imperium o meramente la tua pelle?. Sono molti e svariati i significati che si possono dare a tutto ciò.

Che cosa sei pronto a sacrificare?: L'Imperatore non ti giudicherà dalle tue medaglie, ma per le tue cicatrici: quante sei disposto a subirne in nome dell'Inquisizione? Quanto oltre ti spingerai per compiere il tuo dovere? La morte è certa, ma conta il modo in cui morirai? Quali metodi utilizzerai per eseguire i tuoi obblighi nei confronti dell'Inquisitore? Forse sei pronto a sacrificare la tua carne, ma il pensiero della pazzia ti fa rivoltare lo stomaco. Magari cercherai di complottare in modo che siano altri Accoliti a pagarne il prezzo, lasciandoti niente altro che qualche rimorso di coscienza. Forse il tuo zelo è così profondo che per ottenere risultati sei disposto a venire a patti con le stesse forze oscure, senza considerare le possibili conseguenze per la tua stessa anima, o per quello che accadrà ai tuoi compagni.

Che cosa desideri?: Sei la mano sinistra dell'Imperatore, pronto a dare la tua vita per difendere tutto ciò che è caro all'Umanità. Che cosa riscalda il tuo cuore nella lunga e oscura notte dell'anima? Forse una persona, o un luogo, oppure un Mondo distrutto. Forse ami il Dio Imperatore con grande fervore, o magari sei invece solo attaccato alla tua pellaccia. Potresti essere innamorato della bocca da fuoco del tuo fucile requiem e del suono schioccante della tua spada a catena sulle ossa degli Xeno. Forse ami la Giustizia al punto di volerla ottenere a qualsiasi costo, con la verità o la violenza.

O magari ti accontenti di avere in cambio solo un po' di bastoncini-lho e un po' di torcibudella in un bicchiere sporco.....

TABELLA PERSONALITA'

1° Colonna	2° Colonna
Ingenuo	Malizioso
Casto	Lascivo
Energico	Pigro
Misericordioso	Vendicativo
Generoso	Egoista
Onesto	Falso
Giusto	Arbitrario
Pietoso	Crudele
Modesto	Orgoglioso
Pio	Materialista
Prudente	Avventato
Moderato	Indulgente
Fiducioso	Sospettoso
Coraggioso	Codardo
Timido	Espansivo
Leale	Traditore



Che cosa Odi?: La fiamma dell'Odio brucia a lungo e intensamente, anche quando tutta la speranza è oramai estinta: che cosa può sostenerti meglio d'altronde, quando dovrai affrontare l'orrore, la violenza e la morte? Vuoi forse purgare l'universo di tutti i mutanti? Vuoi forse annientare gli spregevoli alieni che hanno massacrato i tuoi amici coloni? Forse una persona amata è rimasta corrotta dalle blandizie dei Poteri Oscuri? Può darsi che tu sia sfuggito alle grinfie di un culto o magari sei sopravvissuto alla disperazione della guerra. Forse odi i nemici dell'uomo con tutte le tue forze, oppure semplicemente non sopporti di essere nel torto o di sbagliare un colpo. Magari c'è una segreta debolezza nel tuo animo, una macchia di corruzione che solo tu riesci a vedere.

STADIO CINQUE: SPENDERE PUNTI ESPERIENZA E COMPRARE EQUIP.

Una volta stabilita la Carriera, i Mondi e aver dato vita al tuo Alter Ego, potrai comprare altro equipaggiamento, che si aggiungerà a quello iniziale del personaggio, e spendere i 450 Punti Esperienza iniziali.

Equipaggiamento: I Giocatori ricevono l'equipaggiamento base, trascritto nella propria carriera. Con i Troni della ricchezza iniziali, se vogliono, possono tentare anche di fare altri acquisti, usando la regola della disponibilità (vedi Equipaggiamento). I tiri su Investigare per trovare tali oggetti vanno fatti ugualmente alla creazione della scheda, ma il Master potrebbe dare dei Bonus, o calcolare che si trovano in un grande Formicaio.

Lo Stipendio e le Ricchezze iniziali sono segnalati nella Tabella Stipendi (vedi il Capitolo come si Gioca).

Esperienza Iniziale: Ogni giocatore ottiene 450 Punti Esperienza (PE) da spendere alla creazione della Scheda. Alcuni Mondi o Carriere donano più o meno punti, ma il concetto è lo stesso. Con questi PE, si possono avanzare le Caratteristiche (magari quelle d'attitudine, meno costose) o apprendere Abilità e Talenti. La propria Carriera descrive esattamente cosa si può acquistare. Bisogna sempre rispettare i Prerequisiti richiesti.

STADIO SEI: GIOCA A DARK HERESY ADVANCED

Ora che hai creato il tuo Personaggio di Dark Heresy Advanced sei finalmente pronto a giocare. Prima di iniziare a tirare dadi e a ficcarti in ogni tipo di guai, sarà tuttavia meglio che tu dia un'occhiata al capitolo Capitolo VIII: Come si Gioca, che descrive il significato di tutti i numeri che hai tirato fino adesso, il modo di combattere e muoversi nei mondi del 41° Millennio. Una volta che avrai preso la mano sul sistema di gioco, non sarà male dare anche un'occhiata al Background dell'Imperium, o reperire tali informazioni da altre fonti.

Che Drusus ti protegga negli oscuri intrighi del Settore Calixis.



*Quando guardi oltremodo l'essenza del dolore non torni più indietro, ma cerchi le strade più intense e perverse.
Landon Cortez. Attore film Snuff.*

CAPITOLO II: ABILITA'

Per come è strutturato il gioco, è molto importante che i personaggi abbiano le loro Abilità, e anche apprendere le abilità giuste per il proprio stile di gioco di ruolo e di interpretazione può risultare fondamentale. Questo capitolo contiene tutti i dettagli e le informazioni che possono servirti per imparare a utilizzare al meglio le tue Abilità. Ogni Carriera parte con delle abilità, che possono essere Base o Avanzate (vedi di seguito).

Le abilità vengono apprese tramite i Punti Esperienza (PE).

Ottenere le abilità: Già alla creazione della Scheda, puoi spendere i PE per avanzare le Caratteristiche o acquistare Abilità o Talenti, se hai i giusti prerequisiti (vedi Manuale delle Carriere), ma mai più di un Grado alla volta (non puoi acquistare Alfabetismo e Alfabetismo +10 nella stessa Sessione o alla creazione del PG, a meno che non venga specificato diversamente).

Le abilità vengono apprese durante il corso del gioco, alla fine di ogni sessione che sia il termine di un'avventura, oppure un punto morto.

Non possono essere apprese alla fine di una sessione continuativa. L'ultima parola spetta al Master.

Maestria nelle abilità: Molto spesso avrai la possibilità di acquisire Maestria in un'Abilità che già possiedi, ciò rappresenta l'addestramento e l'esperienza addizionale che va oltre una normale Abilità. La Maestria in un'abilità è rappresentata nello Schema di Avanzamento di un Percorso di Carriera come un'abilità con un bonus di +10, +20 o +30. E' necessario acquisire prima l'abilità, poi la versione +10, poi quella +20 e infine quella +30, ma bisogna sempre dare un occhio ai Prerequisiti, che bisogna soddisfare per avanzare tale Maestria. Non si potrà apprendere un'Abilità e una Maestria nella stessa Sessione, o acquistare due Maestrie consecutive (vedi Punti Esperienza e Avanzamenti per maggiori dettagli).

ABILITA' BASE E AVANZATE

L'abilità sono divise in due categorie: Base e Avanzate. Questa distinzione definisce quali Abilità puoi utilizzare senza uno speciale addestramento e quali invece no. Sulla parte sinistra della Scheda del Personaggio sono segnate le Abilità Base. Quelle avanzate vanno scritte al centro del foglio. Molte abilità migliorano lo Stipendio (riferirsi alla Tabella Stipendi).

Abilità Base: Sono quelle comuni ai cittadini che abitano l'Imperium: essere cresciuti in un mondo sotto il controllo Imperiale permette ai personaggi di apprendere i rudimenti di queste Abilità. Di conseguenza, puoi effettuare una prova di Abilità utilizzando un'Abilità Base, anche se non possiedi l'Abilità in questione. Visto che ti affidi a un'attitudine naturale, piuttosto che a una qualche sorta di addestramento formale, effettuerai una la Prova a metà del valore della tua Caratteristica (arrotondando per difetto).

Quindi una prova Facile su un'Abilità Base che non si possiede sarà data dalla (Caratteristica/2) +20.

Abilità Avanzate: Le Abilità Avanzate sono quelle che richiedono allenamento ed esperienza per essere padroneggiate e utilizzate. Se non possiedi questa particolare Abilità Avanzata, non puoi provare a utilizzarla. Per intenderci, per quanto tu sia intelligente, non sarai mai in grado di avviare un Motore Criptato senza una qualche tipo di addestramento formale.

Abilità Avanzate senza addestramento: A volte, quando specificato, alcune Abilità Avanzate possono essere trattate come Abilità Base senza Addestramento, magari per il Mondo da cui vieni, o per la professione, e andranno trattate come abilità Base, tirando sulla Caratteristica/2. Se l'abilità, nel corso del gioco, viene acquistata, costerà 50 PE in meno, per un minimo di 50 PE. Nei rari casi che il personaggio abbia la stessa abilità non addestrata per due regole diverse (carriera e mondo), lo sconto sarà di 100 PE (minimo 50 PE).

Descrittori di Abilità: Alcune Abilità sono associate a descrittori più specifici come ad esempio Artigianato, Interazione, Investigazione, Movimento od Operatore. Queste Abilità usano regole speciali descritte nel Capitolo: Arbitro di gioco.

Riassumendo, le Abilità di Interazione sono quelle utilizzate quando si ha a che fare con un PNG.

Le Abilità di Investigazione sono quelle utilizzate per estorcere informazioni e fare pettegolezzo.

Le Abilità di Movimento offrono opzioni alternative per spostarsi all'interno di un determinato ambiente.

Le Abilità di Operatore di permettono di guidare un veicolo. Le Abilità di Artigianato ti permettono invece di creare oggetti da determinati materiali o parti sfuse, o ripararli, ma per farlo devi avere a disposizione i materiali necessari (vedi Regole di Artigianato).

Abilità di Interazione: La difficoltà di questo tipo di Prova di Abilità dipende dallo stato d'animo del bersaglio, come determinato dal Master (vedi Capitolo l'Arbitro di gioco). Ad esempio il Master potrebbe modificare la difficoltà basandosi sulle circostanze dell'incontro. C'è quasi sempre una prova di Confronto da sostenere. Anche le regole dell'Inclinazione (vedi Contatti), sono molto importanti per stabilire Bonus e Malus.

Gruppi di Abilità: Alcune delle Abilità elencate sono in realtà gruppi di Abilità. I gruppi di Abilità vengono riportati sotto un unico nome per semplificazione, ma ciascuna di esse è un'Abilità separata che deve essere acquisita separatamente. Ad esempio, Conoscenze Accademiche (Araldica) e Conoscenze Accademiche (Leggende) sono abilità differenti, e non si può sostenere una prova su Araldica senza averla.

Di seguito, troviamo la Tabella delle Abilità.



TABELLA ABILITA'			
Nome dell'Abilità	Tipo	Caratteristica	Descrittore
Acrobatica	Avanzata	Agilità	Movimento
Affascinare	Base	Simpatia	Interazione
Alfabetismo	Avanzata	Intelligenza	-
Atletica	Base	Forza/Resistenza	Movimento
Borseggiare	Avanzata	Agilità	-
Cavalcare	Base	Agilità	Operatore
Cercare	Base	Percezione	-
Chimica	Avanzata	Tecnica/Intelligenza	Artigianato, Investigazione
Ciarlare	Avanzata	Simpatia	Interazione
Cifrari*	Avanzata	Intelligenza	-
Comandare	Base	Simpatia	Interazione
Comunicazione	Base	Tecnica	-
Conoscenze Accademiche*	Avanzata	Intelligenza	Investigazione
Conoscenze Comuni*	Avanzata	Intelligenza	Investigazione
Conoscenze Proibite*	Avanzata	Intelligenza	Investigazione
Consapevolezza	Base	Percezione	-
Contorsionismo	Avanzata	Agilità	Movimento
Contrattare	Base	Simpatia	-
Demolire	Avanzata	Tecnica	Artigianato
Diplomazia	Avanzata	Simpatia	Interazione
Domare	Avanzata	Simpatia	-
Esibirsi	Avanzata	Simpatia/Tecnica	-
Geologia	Avanzata	Intelligenza	-
Giocare d'azzardo	Base	Intelligenza	-
Guidare	Avanzata	Agilità	Operatore
Ingannare	Base	Simpatia	Interazione
Interrogare	Avanzata	Volontà	Investigazione
Intimidire	Base	Forza (Simpatia/Intelligenza)	Interazione
Intuizione	Base	Percezione	-
Investigare	Base	Simpatia/Intelligenza	Investigazione
Invocazione	Avanzata	Volontà	-
Legge	Avanzata	Avanzata	Investigazione
Lettura labiale	Avanzata	Percezione	-
Linguaggio segreto*	Avanzata	Intelligenza	-
Logica	Base	Intelligenza	Investigazione
Medicina	Avanzata	Tecnica/Intelligenza	Investigazione
Mestiere*	Avanzata	Varie	Artigianato
Muoversi silenziosamente	Base	Agilità	-
Nascondersi	Base	Agilità	-
Navigare*	Avanzata	Intelligenza	-
Nuotare	Base	Agilità	-
Parare	Base	Abilità di Combattimento	Combattimento
Parlare Lingua*	Avanzata	Intelligenza	-
Pedinare	Base	Agilità	-
Pilotare*	Avanzata	Agilità	Operatore
Politica	Avanzata	Intelligenza/Simpatia	Interazione
Predizione Logis	Avanzata	Intelligenza	-
Preparare trappole	Avanzata	Tecnica	-
Psiniscienza	Avanzata	Percezione	-
Sabotare	Avanzata	Tecnica	-
Scassinare	Avanzata	Tecnica	-
Schivare	Base	Agilità	Movimento
Seguire tracce	Avanzata	Intelligenza	-
Sicurezza	Avanzata	Tecnica	-
Sopravvivenza*	Avanzata	Tecnica/Intelligenza	-
Tecnologia	Avanzata	Intelligenza/Tecnica	-
Travestirsi	Base	Simpatia	-
Valutare	Base	Intelligenza	Investigazione

*Gruppo di Abilità

ACROBATICA (Avanzata, Movimento) – Agilità –

L'abilità Acrobatica comprende una varietà di tecniche di movimento non disponibili per Accoliti meno eclettici.

Salti mortali, capriole, gettarsi nel vuoto per compiere salti pericolosi: questa abilità espande le tue opzioni di movimento.

Utilizza Acrobatica per effettuare azioni temerarie, di grande impatto visivo. La difficoltà dipende dalla azione che si desidera effettuare: più è complicata la manovra, più sarà elevata la difficoltà. Ad esempio, effettuare un salto mortale allo scopo di evitare un gruppo di cultisti inferociti, finendo per afferrare i pattini di un vulture che sta decollando, sarà particolarmente difficile.

Più gradi di successo ottieni, più il risultato sarà impressionante. Ci sono alcune regole speciali associate a questa abilità:

Arrampicarsi: Puoi usare l'abilità di Acrobatica al posto di Atletica quando ci si arrampica, usando quindi l'Agilità al posto della Forza.

Disimpegnarsi: Fai una prova di Acrobatica per Disimpegnarti, e ti dona +10 a su Agilità per farlo, se riesci, la riduci anche di Mezza Azione.

Un test fallito significa che potrai spostarti, come sopra, usando comunque Mezza Azione, ma prima l'avversario avrà diritto al suo attacco gratuito, ma con un Bonus di +10 a colpire.

Inseguimento: Normalmente, rincorrere un avversario in fuga è un test opposto, tra i due oppositori, su agilità. Per l'accollito acrobatico, però, l'ambiente che lo circonda può essere un alleato prezioso che può portare a suo vantaggio. Potrà saltare ringhiere, passerelle, saltare su tetti e banconi, o persino una rampa di scale. Ogni volta che si è impegnato in un inseguimento (o una fuga), attraverso un'area con molti impedimenti (gruppi di persone, terreno difficile, e così via), l'acrobata potrà sostituire il test di agilità con un test di Acrobazia.

Saltare e lanciarsi: Puoi sostituire una prova di Agilità con una prova di Acrobatica quando salti a terra o in lungo o ai test di forza quando salti, in genere come Azione Intera. Utile per un accolito che potrà usare l'abilità per aggirare ostacoli e condizioni di terreno infide.

Superare gli ostacoli: Per un acrobata esperto, ogni ostacolo è un'opportunità e una sfida, invece di una barriera. Ogni volta che si carica o corre attraverso terreno infido o una zona contenente un ostacolo, si può fare un test di Acrobatica al posto di una prova di agilità per evitare di cadere.

Si può tentare anche un test come azione gratuita per andare alla vostra andatura normale, prima di attraversare un terreno reso insidioso (ma non se è reso difficile per la scarsa visibilità).

AFFASCINARE (Base, Interazione, Investigazione) – **Simpatia** –

L'abilità di Affascinare è utilizzata per accattivarsi gli altri: ti affidi ad Affascinare ogni volta che cerchi di cambiare l'atteggiamento di individui o piccoli gruppi di persone, sia per chiedere aiuto, sia per sedurre. Non hai bisogno di effettuare una Prova di Affascinare ogni volta che parli ad un PNG, devi farlo solo quando cerchi di cambiare la sua opinione su di te (se è possibile), o convincerlo a fare qualcosa per te, come ad esempio, darti una mancia, concederti un ballo o darti un bacio. Una prova di Affascinare può coinvolgere un numero di bersagli pari al tuo bonus di Simpatia. I tuoi bersagli dovranno essere in grado di vederti e sentirti e capire ciò che dici, ed è contrapposta alla Volontà del bersaglio o per alcuni casi, Intuizione. Una prova di Affascinare richiede in genere un minuto. Sicuramente l'abilità è molto importante per gli Accoliti nella loro ricerca di Streghe ed eretici. Infatti Affascinare consente di infondere un senso di fiducia con quelli che incontrate. Un test riuscito può farti fare amicizia con potenziali cultisti, in modo da infiltrarsi tra le loro maglie, calmare bollenti spiriti e ottenere accesso a luoghi dove i proiettili fallirebbero.

Prima impressione: Come dice un vecchio saggio imperiale, la prima impressione può farti fare strada attraverso l'Universo. La prima volta che si incontra qualcuno, l'accollito, se vuole, potrà tentare di fare una buona impressione, per facilitare i rapporti futuri con la vittima e le successive prove di abilità di interazioni più facili. Se ha successo, le prossime prove di interazione verso il bersaglio prenderanno un bonus di +10, fino a quando non si commette qualche violazione del galateo, gaffe sociali, si faccia del male alla vittima o si colpiscano i suoi interessi. Se invece la prova fallisce di due o più gradi, si avrà l'effetto opposto, ed le prove future di interazione verso la vittima prenderanno un malus di -10.

Indurre: E' possibile convincere un bersaglio a fare qualcosa che non vuole grazie a lusinghe e incoraggiamento, ma con un test di -20%, e bisogna avere l'abilità di Affascinare. Se riesce, l'obiettivo farà come chiedete, ma subito dopo avrà diritto ad un test di Intelligenza per capire che è stato utilizzato. Se ci riesce, la sua disponibilità verso di te peggiora di 3 gradi (-30 a tutti i test di interazioni e sociali), ma potrete di nuovo convincerlo che avete fatto la cosa giusta e non volevate usarlo, con un nuovo test di Affascinare (ovviamente con -30).

Se lo avete preso, rimarrà scettico comunque e prenderete -10 a tutti i test di interazioni nei suoi confronti, ma un nuovo fallimento di 3 o più gradi vi farà chiudere ogni rapporto nei confronti della vittima, che non vorrà più vedervi o parlarvi.

Sedurre: Questa è una sotto regola di Affascinare e si usa solo nel momento in cui si vuole Sedurre qualcuno (solitamente del sesso opposto) sempre con una prova Contrapposta di Volontà o Intuizione. A seconda del comportamento del PG o della situazione, il Master potrà dare Bonus o Malus al tiro di Sedurre. Può essere legata anche all'abilità di Mestiere (Amatore).

ALFABETISMO (Avanzata) – **Intelligenza** –

L'abilità Alfabetismo ti permette di leggere qualsiasi tipo di linguaggio tu sia in grado di parlare. Normalmente non devi effettuare una Prova di Alfabetismo per leggere o scrivere, ma il Master può richiederla quando cerchi di decifrare un dialetto difficile, una brutta calligrafia o una fraseologia oscura, oppure l'uso arcaico e inusuale di determinati idiomi. Leggere una pagina di testo (circa 750 parole) per una Prova di Alfabetismo richiede circa un minuto. Per i servitori dell'Inquisizione Alfabetismo costituisce un altro strumento vitale.

In ogni investigazione è ordinaria amministrazione ricercare informazioni contenuti nei testi antichi, comunicare sfruttando mezzi differenti o persino semplicemente saper leggere le istruzioni lasciate dall'Inquisizione. Da questo punto di vista Alfabetismo è un vero e proprio requisito essenziale per svolgere il lavoro dell'Accollito e non una scelta facoltativa. In mancanza di abilità specifiche, per le ricerche, si può usare Alfabetismo, valuterà il Master che tipo di Malus dare al tiro e se la ricerca non è altamente specifica o no.

Lettura veloce: In situazioni di particolare urgenza non ti puoi permettere il lusso di sprecare un'ora a sfogliare le pagine di un tomo per trovare i rituali di protezione più adatti. Quando devi fare in fretta puoi ricorrere a una Prova di Alfabetismo Impegnativa (-10), per scorrere velocemente il testo alla ricerca di quello che ti serve, leggendo una pagina per Round. In questo modo comunque riesci soltanto a catturare il senso generale del significato di quanto stai leggendo, oppure ti limiti a trovare solo una frase o una sezione specifica.

ATLETICA (Base, Movimento) – **Forza, Resistenza** –

Atletica è un'abilità a tuttotondo che indica un misto di potenza fisica e atletica del personaggio, usando principalmente Forza, ma anche Resistenza per alcuni utilizzi speciali. Atletica verrà utilizzata per correre su lunghe distanze, per arrampicarsi, per utilizzare al meglio le prese e per tutte le situazioni in cui il personaggio deve usare i suoi muscoli.

Atletica permette anche di ignorare gli effetti della fatica quando si eseguono compiti prettamente fisici.

Solitamente usare Atletica è un'Azione Intera, ma a volte è anche un'Azione Gratuita, dipende dal suo utilizzo.

Arrampicarsi (F): Il più classico utilizzo di Atletica è usarla per Arrampicarsi. Generalmente, una prova effettuata con successo ti permette di salire o scendere metà della distanza disponibile utilizzando un'Azione Intera. Nota che condizioni di scalata complicate possono imporre una penalità alla prova. Vedi arrampicarsi nel Capitolo VIII: Come si gioca per maggiori dettagli.

Una prova di Atletica per arrampicarsi richiede un'Azione Intera.

Che sia per fare irruzione in una roccaforte cultista, arrampicandosi fino alle impalcature per avere una buona visuale, o per arrampicarsi su un albero per sfuggire dalle fauci di qualche bestia aliena, è incredibilmente utile poterlo fare. Atletica per Arrampicarsi ha sotto-utilizzi, vedi sotto.

Arrampicata veloce: Puoi incrementare la velocità di scalata subendo una penalità aggiuntiva di -20 alla prova di Atletica.

In questo modo sarà possibile salire o scendere di una distanza pari alla tua velocità di movimento, e non alla metà.

Calarsi: Puoi scendere molto più rapidamente quando sono posizionati delle corde da discesa. Quando utilizzi delle funi per calarti puoi effettuare una prova di Atletica per muoverti a una velocità che ti consente di coprire una distanza tre volte maggiore rispetto al normale. Un fallimento ti costringe a rimanere fermo, ma se fallisci di uno o più gradi, le corde si aggrovigliano e devi superare, il Round successivo, una nuova prova di Atletica per liberarti. Una prova fallita per tre o più gradi determina uno sfortunato incidente che provoca la caduta, facendoti subire normalmente il danno conseguente.

Calarsi a corda doppia: Quando impieghi la tecnica della corda doppia puoi sostituire la prova di Forza con quella di Atletica (vedi capitolo Equipaggiamento per la Corda Doppia).

Forza bruta (F): Atletica va usata, come Azione Intera, quando è richiesta una Prova di Forza per sollevare qualcosa, come una trave caduta, alzare una serranda arrugginita, quando si deve aprire qualcosa con la forza, come un lucchetto o una porta con un piede di porco.

Senza Atletica, queste azioni possono essere fatte semplicemente con una Prova di Forza, magari con Malus e Bonus decisi dal Master.

Sopportazione (R): Gli atleti sono sempre in forma, e possono spingersi oltre i normali limiti del corpo. Quando un personaggio con l'Abilità Atletica soffre un Livello d'Affaticamento derivato da una corsa, da un'arrampicata o da una nuotata, può effettuare una Prova Impegnativa (-10) di Atletica spendendo un'Azione Gratuita per annullare il Livello d'Affaticamento subito, ma bisogna avere l'abilità di Atletica per farlo. Il PG può continuare ad effettuare questo test per tutti i successivi Livelli d'Affaticamento subiti in circostanze analoghe, senza alcuna penalità. Se però dovesse fallire uno, egli dovrà necessariamente aspettare un periodo di 4 ore consecutive per poter effettuare un nuovo Test di Atletica.

Sollevarsi (F): Gli atleti sono conosciuti anche per la loro forza, e possono sollevare forti pesi per brevi periodi di tempo. Un personaggio può effettuare una Prova normale (+0) di Atletica per aumentare la sua capacità di carico per un singolo incontro. Per ogni Grado di Successo ottenuto dal personaggio, la sua Forza è aumentata di 10 punti, fino ad un massimale modificato di 100, soltanto per quanto riguarda il calcolo del peso trasportabile. Sollevare può essere tentato una sola volta, e se il personaggio fallisce il Test potrà ritentare soltanto in un successivo incontro.

Prese e Atterrare (F): Si usa Atletica, con un'Azione Intera, per le prove Contrapposte di Forza che riguardino una Presa, e per usare l'Azione di Atterrare.



BORSEGGIARE (Avanzata) – **Tecnica** –

L'abilità Borseggiare viene usata per manipolare oggetti, sfilare portafogli o compiere trucchetti di prestigiatore con piccoli oggetti quali monete o carte. Più piccolo è l'oggetto, più facile sarà prenderlo o manipolarlo, cosa che si rifletterà sulla Difficoltà del compito, come deciso dal Master.

Nella maggior parte dei casi, una Prova di Borseggiare è una prova Contrapposta con la Consapevolezza del tuo avversario (o metà Percezione se non ha l'abilità). Poi decidere di utilizzare Borseggiare invece di giocare d'azzardo per nasconderti delle carte nella manica o per manipolare un tiro di dado. Vedi l'abilità Giocare D'azzardo per maggiori dettagli. L'abilità Borseggiare, spesso derisa come un volgare trucco da strada, ha in realtà molti impieghi pratici di sicuro interesse per un Accolito. Essi vanno dalla possibilità di nascondere in una mano un piccolo ma utile oggetto preso sulla scena di un crimine al far scivolare via il tuo Rosario dell'Inquisizione una volta catturato dagli eretici, fino a riuscire a estrarre una pistola da una fondina nascosta agli sguardi dei tuoi nemici.

Distrarre: Una Prova di Borseggiare ti consente di impressionare il tuo pubblico per mezzo di trucchi con carte, biglie o qualunque altro oggetto tu disponga. Gli alleati abbastanza vicini da approfittare del diversivo possono beneficiare della tua Prova superata come se tu li stessi assistendo.

CAVALCARE (Base, Operatore) – **Agilità** –

L'abilità di saper cavalcare cavalli e altre creature cavalcabili. Per cavalcare Creature Xenos, bisogna possedere varie Maestrie d'abilità (+20 o +30, valuterà il Master). Solitamente la creatura va domata prima di poterla cavalcare (vedi l'abilità di Domare). Questa è un'abilità comunque facile da apprendere, e potrà sempre tirare su Cavalcare senza l'abilità, con metà Agilità, purché si tratti di Cavalli o animali con indole pacifica.

CERCARE (Base) – **Percezione** –

Ti avvantaggi dell'abilità di Cercare ogni volta che vuoi esaminare un'area per trovare oggetti nascosti, indizi o qualunque altra cosa che potrebbe essere non immediatamente evidente. Cercare differisce da Consapevolezza per il fatto che una Prova di Consapevolezza è passiva e viene effettuata ogniqualvolta può concretizzarsi un pericolo nascosto, oppure per notare piccoli dettagli mentre ti trovi nelle loro vicinanze.

Cercare, al contrario, rappresenta uno sforzo attivo per controllare un'area, si basa su un gran lavoro di esplorazione, ispezione di oggetti, aperture di porte e una buona dose di istinto a cui affidarsi quando si perquisisce una stanza. Una singola prova di Cercare è sufficiente a coprire una piccola stanza o area. Quando un oggetto o un individuo è deliberatamente nascosto, la Prova di Cercare viene risolta come una prova Contrapposta, confrontando la tua Prova di Cercare con la Prova di Nascondersi del tuo bersaglio. Di certo si tratta di un'abilità fondamentale per gli Accoliti che conducono un'investigazione poiché consente loro di scoprire indizi preziosi e prove nascoste.

Una prova di Cercare richiede un minimo di cinque minuti, a seconda dall'ampiezza dell'area che bisogna esaminare.

Cercare indizi: Non è possibile usare Cercare come un'abilità di Investigazione in sé ma può essere impiegata come complemento di una di esse.

Quando ti trovi a esaminare una scena del crimine hai la possibilità di effettuare una prova di Cercare Impegnativa (-10) nel tentativo di individuare degli indizi. Ogni grado di successo riduce di un livello la difficoltà della successiva prova di Investigazione.

Ricerche prolungate: In certe occasioni potresti decidere dedicare più tempo a un'ispezione, procedendo all'esame meticoloso di ogni metro quadro a disposizione per trovare ciò che stai cercando. Per ogni supplementare di cinque minuti spesi a cercare in una data zona ottieni un bonus di +5 alla tua prova di Cercare (fino ad un massimo di +30), ma non sempre si ha tutto questo tempo a disposizione.

CHIMICA (Avanzata, Artigianato, Investigazione) – **Tecnica, Intelligenza** –

Puoi utilizzare l'abilità di Chimica per maneggiare e preparare prodotti Chimici in maniera sicura, specialmente tossine, veleni e droghe.

Chimica comprende l'uso e la produzione di tossine e può inoltre essere impiegata per identificare la varietà di appartenenza di un prodotto chimico (Investigazione). Per preparare o applicare un prodotto chimico, devi effettuare con successo una prova di Chimica con gli appropriati modificatori determinati dal Master. Se la prova fallisce, il prodotto chimico è rovinato; se fallisce di cinque gradi o più, ti avvelenerai accidentalmente o andrai in overdose. Vedi il capitolo Equipaggiamento per maggiori informazioni sui prodotti chimici o i loro effetti.

Quando usi una siringa di tossina o stai iniettando un antidoto, il tempo necessario è dimezzato a seguito di una prova riuscita di Chimica.

Una prova di Chimica per somministrare un prodotto chimico è una Azione Intera. Utilizzare Chimica per produrre tossine segue le normali regole di Artigianato. La vita di un accolito è piena di pericoli, nascosti dappertutto, proprio come i nemici dell'Imperium.

Dal momento che molti nemici non hanno la potenza di fuoco per montare una forte opposizione contro gli agenti dell'Inquisizione, molti ricorrono a tattiche vili nelle forme di veleni, tossine e altre sostanze vili per confondere, ferire o uccidere i loro nemici. Chimica, quindi, può servire come la prima linea di difesa contro queste armi vili, ma permette anche all'accolito di usare queste armi per i propri scopi.

Per riconoscere sostanze o componenti chimici, si usa sotto Intelligenza mentre per produrre le droghe e tossine si usa Tecnica.

Nascondere veleni Tossici (T): Chiunque può introdurre un veleno in un alimento o una bevanda, ma pochi sanno farlo con professionalità.

Quando si somministra un veleno Tossico, si potrà fare una Prova di Chimica sotto Tecnica. Se la prova viene presa con un successo standard o un grado di successo, la vittima avrà un malus di -10 per scoprirla tramite la Consapevolezza (vedi Veleni e Tossine), con un -10 aggiuntivo per ogni Grado di Successo. Inoltre, per ogni grado di successo, peggiora la difficoltà al test di Chimica fatto, in seguito, magari con un'autopsia, per identificare la tossina dai resti della vittima.

Individuare veleni (I): Puoi usare Chimica quando si analizzano i resti di una vittima per rilevare tossine e sostanze chimiche, purché si disponga dell'ausilio di una bacchetta rivela veleni o un laboratorio, con una prova di Chimica Facile (+20) su Intelligenza. Una prova riuscita indica la presenza o l'assenza di una determinata tossina. Ogni grado di successo, potrà rivelare un altro componente o un'altra tossina, compreso anche i metodi di somministrazione e anche i luoghi dove potrebbe essere reperita tale sostanza. Se non si ha l'attrezzatura adeguata, si avrà una penalità di -20 al test. Se il Master valuta del tutto inadeguata l'attrezzatura o l'accolito non ha nulla per rivelare le tossine, il test fallirà automaticamente.

Altre modifiche alla difficoltà possono essere date per la qualità dei resti della vittima o dalla natura della sostanza stessa.

Tossine aliene (I): Dai Cocktail empi imbevuti di Caos di stregoni cultisti ai letali veleni dei Tiranidi, la galassia trabocca di tossine, tutte più o meno disponibili se si conosce i luoghi giusti dove cercare. Normalmente, quando si incontra una tossina, potete usare Chimica per identificarla (vedere Individuare veleni) sotto Int. Se non si riesce in questo test, si può ancora utilizzare la tossina, ma la difficoltà peggiora di due gradi.

CIARLARE (Avanzata, Interazione) – **Simpatia** –

Quando effettui una prova di Ciarlare, cerchi di guadagnare tempo parlando a ruota libera, rovesciando sugli interlocutori un fiume di parole e di chiacchiere inutili nel tentativo di confonderli e distrarli. Una prova di Ciarlare è sempre contrapposta contro la volontà (o Intuizione), dell'avversario. Se hai successo e l'avversario fallisce, il bersaglio è distratto dal tuo ciarlare e non può fare niente per un Round, rimando a fissarsi instupidito a chiedersi se sei sbronzo, pazzo o entrambi. Per ogni grado di successo, confondi il tuo bersaglio per un Round addizionale.

Se è il tuo bersaglio ad avere successo e sei tu a fallire, o se fallite entrambi, il tuo tentativo di acrobazia verbale non riesce e il bersaglio può agire normalmente. Nel caso abbiate entrambi successo, la vittoria sarà determinata dal personaggio con più gradi di successo. Puoi Ciarlare anche per confondere più bersagli: per interlocutori simili, ossia quelli con le stesse Caratteristiche generali, la prova di Ciarlare sarà normale, con il Master che effettuerà un'unica prova contrapposta di Volontà (o Intuizione). Se superi la prova, l'abilità ha effetto su un numero di bersagli pari al tuo bonus di Simpatia. I PNG, sebbene confusi dal tuo ciarlare, non verranno coinvolti dalle tue parole se sono in ovvio pericolo di vita o se sarà chiaro che si sta per fare loro qualcosa di male. Il bersaglio deve comprendere il linguaggio che stai parlando o la prova sarà automaticamente fallita:

ovviamente, non puoi utilizzare questa abilità sugli animali. Una prova di Ciarlare è una Azione Intera. L'abilità è molto utile, mentre si elabora la ragnatela di bugie abbastanza a lungo per concertare una guardia, oppure per avere una buona scusa per il proprio Inquisitore.

Creare confusione: Puoi metterti a sparare sciocchezze a raffica per creare una distrazione e distogliere l'attenzione da un tuo alleato o dal verificarsi di un certo evento. Se hai dei compagni vicini che possano approfittare del diversivo, ad esempio per scivolare alle spalle di una guardia o per borseggiare qualcuno, puoi effettuare una prova di Ciarlare per tentare di aiutarli. Tira normalmente e, se superi la prova, il tuo Ciarlare coadiuva il tentativo del tuo alleato. Il bersaglio rimane confuso come al solito, ma attenzione, se il tuo compagno fallisce la sua prova, può rendersi conto di cosa stavate cercando di fare.

Distarre l'avversario: E' possibile tentare di distrarre l'avversario e nascondere le vostre intenzioni ostili. Fino a quando non si è in combattimento e non si è mostrato alcuna azione ostile o eccessivamente conflittuale verso il tuo avversario, puoi fare una prova di Ciarlare contro l'Intuizione del tuo avversario. Se hai successo, il tuo bersaglio è distratto come se tu avessi fintato in combattimento e, se la tua azione successiva è un attacco, non può essere parato o schivato. Se la tua azione non è un attacco standard, allora il vantaggio così conquistato viene perduto. Puoi usare questa specifica funzione una sola volta per incontro. A descrizione del Master, attaccando in questo modo, agirai per primo.

CIFRARI (Avanzata) – Intelligenza –

Gruppo di abilità: Accoliti. Agenti del trono. Canto di Guerra. Cifrario Nephilim. Collegium Tenebrae. Malavita. Occulto. Progressione Gimel. Società segreta.

L'abilità di Cifrari consente di comprendere i codici segreti impiegati da determinati gruppi di persone per comunicare idee di base, avvertimenti e informazioni a proposito di una determinata area. Questo codice può essere sottoforma di segnali fatti con le dita o simboli fisici iscritti su una superficie (normalmente non immediatamente visibili). I Cifrari non sono molto sofisticati: per la maggior parte sono utilizzati per avvertire di un pericolo, per marchiare un bersaglio o per indicare protezione. Non è richiesta alcuna prova di abilità per leggere messaggi base: potrà essere necessaria per decifrare comunicazioni complicate oppure segni rovinati o danneggiati.

Accoliti: Utilizzato per comunicare un codice privato e predeterminato fra i membri scelti della cellula dell'Accolito.

Nota che questo codice è unico per ogni cellula di Accoliti, quindi ne esistono milioni.

Agenti del trono: Codici e segni privati per gli Agenti del Trono. Sono legati ai propri Ordo di appartenenza, o al Conclave Calixiano.

Canto di guerra: Utilizzato per inviare istruzioni alle truppe tramite segnali con mani e dita, con il linguaggio del corpo con un codice musicale.

Cifrario Nephilim: Esistono dei documenti non solo da tenere segreti ma che risultano anche pericolosi per chi vi abbia accesso.

Per materiale di questo genere è necessario un codice indecifrabile ma soprattutto in grado di vincolare ciò che è chiamato a proteggere; il Nephilim è lo strumento adatto. Basato su traslazioni matematiche e antichi simboli costrittivi, è impiegato di solito per crittografare materiale relativo ai Demoni e al Warp. Si ha un Malus di -10 per tentare di decrittare un codice che usa il Cifrario Nephilim.

Collegium Tenebrae: Il complesso Cifrario del Collegium Tenebrae è difficilissimo da decrittare. Non si potranno usare le abilità di Cifrari e Logica per decrittarlo, ma solo Conoscenze Accademiche (Criptologia), e anche in questo caso, si prende un malus di -20 al tiro, richiedendo il doppio del tempo.

Malavita: Gestualità, stili di vestiario, segni e altri trucchi utilizzati da confraternite criminali per comunicare informazioni chiave.

Occulto: Gestualità mistica per focalizzare la mente durante l'incantamento, per identificare compagni stregoni, per supplicare o scacciare Demoni.

Progressione Gimel: Spesso, gli Ordo Calixis usano un cifrario di altissima sicurezza per le trasmissioni effettuate tramite Coro Astropatico, Corriere e Vox. La progressione Gimel varia in livello di sicurezza secondo l'importanza del messaggio progredendo a partire dal livello più basso, Gimel-Ardente (+10 a decrittarlo), attraverso Gimel-Ametista per arrivare a Gimel-Ossidiana (-10 a decrittarlo).

Le sequenze Gimel sono basate su parole chiave sostitutive apparentemente casuali determinate da una cifratura a rotazione che si dice consistere di tutti i diecimila volumi del Codex Administratum e molti altri testi di notevole importanza.

Società Segreta: Utilizzato dai membri di una determinata Società Segreta o culto per identificarsi a vicenda e per inviare semplici messaggi.

Nota che questo codice è unico per ogni società segreta, quindi ne esistono milioni.

Cifrari è l'abilità che consente di comunicare sfruttando un codice specifico, un linguaggio sviluppato da una certa organizzazione per occultare il contenuto delle conversazioni riservate. Molti Inquisitori creano i loro Cifrari per diramare le proprie istruzioni agli Accoliti, che potranno a loro volta servirsi di questi essenziali strumenti durante le loro missioni. I Gruppi di abilità indicati sono molto generici ma puoi renderli più specifici, sostanzialmente creando sottogruppi per ciascuna sotto-abilità. Quando utilizzi l'abilità Cifrari per cercare di comprendere o interpretare un codice che, in effetti, non conosci ma rientra in un gruppo di abilità in cui sei addestrato, puoi effettuare comunque la prova con una penalità di -20.

Contromisure: Quando un cifrario è stato decifrato dal nemico, i gruppi che se ne avvalgono devono stare in guardia contro le false informazioni e i segnali in grado di condurli in trappola. Se sospetti che il tuo codice sia stato ormai decifrato oppure temi che qualcuno lo stia usando per farti arrivare informazioni fuorvianti, puoi effettuare una prova di Cifrari Contrapposta a quella del tuo nemico. In caso di superamento della prova ti accorgi che qualcosa non va e hai l'opportunità di rovesciare la situazione. Se invece la prova viene fallita non riesci a cogliere alcun indizio del sotterfugio in atto. Il Master effettua sempre segretamente entrambi i tiri della prova contrapposta per evitare di darti modo di sospettare qualcosa.

Decifrare un Cifrario: Una volta identificato un Cifrario, il significato della comunicazione occultata rimane comunque nascosto, a meno che non venga decifrata. Il modo più semplice di aver ragione di un codice è catturare qualcuno già in grado di comprenderlo e persuaderlo a rivelarti i suoi segreti. Altrimenti la faccenda diventa molto più complicata: ci possono volere giorni di faticoso lavoro e calcoli complessi ed anche così potresti decifrare il singolo messaggio ma il Cifrario nel suo complesso. L'intero processo richiede un mese di tempo, ma il Master potrebbe decidere di abbassare o aumentare questo tempo; per ogni grado di successo, scalare un giorno dal tempo totale. Decifrare un codice è una Prova di Investigazione Difficile (-20), puoi usare semplicemente la tua Intelligenza, oppure l'abilità di Logica. Se uso invece l'abilità di Conoscenze Accademiche (Criptologia), la prova sarà normale (+0) ed il tempo ridotto alla metà (vedi sopra). Riuscire a interrogare o corrompere qualcuno che conosca il codice può ridurre la Difficoltà dell'Investigazione o addirittura eliminare la necessità di una Prova.

COMANDARE (Base) – Simpatia –

Comandare viene utilizzato per fare in modo che i tuoi subordinati seguano i tuoi ordini. Puoi utilizzare questa abilità solo su coloro che sono sotto la tua autorità. Una prova di Comandare effettuata con successo indica che coloro che sono ai tuoi ordini eseguono le tue istruzioni.

Una prova fallita significa che hanno male interpretato il comando o semplicemente non hanno ubbidito. Se fallisce di cinque o più gradi, essi faranno esattamente il contrario di quanto hai richiesto. Una prova di Comandare può coinvolgere un numero di bersagli pari al tuo bonus di Simpatia e i tuoi bersagli dovranno essere in grado di vederti e sentirti chiaramente, oltre a capire ciò che dici. Una prova di Comandare richiede Mezza Azione per comandi semplici, e una Azione Intera per istruzioni più complesse. Solitamente, agli occhi dell'inquisizione, l'accolito che ha questa abilità è il capo del Gruppo. Questa abilità dà la possibilità di esercitare la vostra influenza sui cittadini, sui soldati e su altre persone.

Indurre: Questa funzione ampliata funziona esattamente come la funzione Affascinare, tranne che si riferisce ai test di Comando.

Per dettagli, vedere Affascinare.

Instilla Lealtà: Quanto maggiore è il rispetto che i tuoi servitori hanno per voi, più grande sarà la vostra influenza su di loro. E' possibile migliorare la disposizione dei vostri seguaci, facendo un test di Comandare, seguito da un discorso entusiasmante, distribuendo medaglie o incoraggiandoli. Questo test richiede pochi minuti e un successo migliora di un grado la disposizione (vedi Interazione) dei sottoposti.

Il miglioramento rimane fino a che il vostro comportamento non andrà in contraddizione in qualche modo.

Ispirare: Un comandante carismatico può provare a ispirare i suoi uomini, per reagire ad una Minaccia, andare incontro ad un compito o semplicemente eseguire un ordine. Il personaggio deve fare una prova di Comandare come Azione Intera per ispirare uno o più seguaci.

Se riesce, i seguaci ispirati prenderanno un bonus di +10 alla prossima prova di Abilità o Caratteristica.

Nello stesso scontro, più prove di successo non sono cumulabili.

Uomini, a me: Un buon Comandante sa leggere la situazione durante le azioni più frenetiche. Se alcuni dei suoi sottoposti sono andati in Panico, potrà tentare una Prova di Comandare per farli riprendere. Se la prova viene presa e i sottoposti presi dal panico possono sentire e vedere il loro comandante che li sprona (anche attraverso Vox), potranno ritirare per riprendersi dal Panico, con gli stessi modificatori del tiro base, all'inizio del proprio Turno. Richiede Mezza Azione.

COMUNICAZIONI (Base) – Tecnica –

E' l'abilità di saper utilizzare i sistemi di comunicazione avanzati, che siano di una nave spaziale, un carro armato o un qualsiasi Vox.

Solitamente, ogni sistema di comunicazione ha in comune centinaia di frequenze, che vengono divise in canali, per lettera. Ogni lettera ha 100 canali (o 10 per quelli civili), quindi potremmo trovare il Canale A25 come il canale O89. Molti reggimenti della guardia usano delle piccole modifiche ai nomi, e K4 diventa Kiro4 ad esempio e avremo così i nomi dei canali con Sigma al posto di S, Delta al posto della D, e Omega al posto della O, ma la cosa non cambia. Più un canale è vicino, più per un addetto alle comunicazioni bravo, o un sistema di intercettazione nemico, sarà più facile intercettarlo, per questo solitamente si scelgono dei canali di riserva lontani da quello originale.

Nella Galassia ci sono molte cose che possono disturbare le frequenze. Magnetismo, radiazioni, bombardamenti, vibrazioni, gas nell'aria, o semplicemente strati di Rocciamento o plastacciaio, e questo avviene soprattutto in battaglia, e più si usa un sistema di comunicazione semplice, più è facile che venga "oscurato", come si usa in gergo. Il compito di un bravo addetto è cercare di dare il meglio, o trovare un canale di riserva alternativo, proprio per evitare che ciò accada, anche se il compito potrebbe essere arduo. Da tutto questo possiamo immaginare l'importanza di questa abilità, soprattutto in ambito Militare o di intercettazione. A volte nei messaggi inviati dai sistemi di comunicazione vengono descritti i livelli di segretezza del messaggio che li accompagna, che sono, in ordine di importanza: *Pantera, Esclusis, Ocra, Cryptox, Giallo, Azzurro, Rosso, Magenta, Ossidiana, Vermiglio*. Ovviamente questi codici di segretezza vengono associati anche ai messaggi astrali, che non possono essere accumulati a quest'abilità, ma intercettati e registrati tramite un Astropate, grazie ai suoi poteri.

CONOSCENZE ACCADEMICHE (Avanzata, Investigazione) – Intelligenza –

Gruppi di abilità: Antichità, Antropologia, Araldica, Archeologia, Architettura, Arcobiologia, Arte, Astromanzia, Botanica, Burocrazia, Chimica, Contabilità, Criminologia, Criptologia, Dottrina Imperiale, Filosofia, Fisica, Giustizia, Leggendo, Numerologia, Occulto, Tattica Imperialis, Tattica Marina Imperialis.

Questa abilità garantisce la conoscenza di un determinato soggetto accademico: una Prova superata ti permette di ricordare fatti pertinenti e, nel caso di accesso a strutture o risorse appropriate, di effettuare delle ricerche. Conoscenze Accademiche rappresenta un approfondimento di molto superiore a quello garantito da Conoscenze Comuni e richiede uno studio lungo ed intensivo. Puoi effettuare una prova su Conoscenze Accademiche per identificare un oggetto, una creatura o un luogo che ricada sotto la tua area di competenza. Una prova effettuata con successo

Gradi successo	Risultato
Base	Rivela informazioni basilari, conosciute a tutti quelli che hanno la tua preparazione.
Uno	Rivela informazioni poco comuni anche tra i tuoi pari.
Due	Rivela informazioni oscure a proposito del soggetto. Di media queste informazioni sono appannaggio di pochi.
Tre	Rivela informazioni estremamente oscure, conosciute solo da un pugno di esperti.

riferita alla tua specializzazione ti rivelerà le informazioni di base.

Ogni grado di successo aumenta il numero delle informazioni come mostra la tabella seguente. In alcune aree, Conoscenze Accademiche si sovrappone a Conoscenze Comuni, ma quasi sempre rappresenta un più alto, più specialistico potremmo dire, livello di studio.

Un personaggio che possiede Conoscenza Comuni (Dottrina Imperiale) può comprendere i rituali e le preghiere giornalieri semplicemente

vivendo la dottrina, mentre un personaggio con Conoscenze Accademiche (Dottrina Imperiale), è in grado di spiegare perché esistono determinati rituali e come sono cambiati nel corso dei millenni. Per ricordare un fatto o una particolarità a proposito di un soggetto, una Prova di Conoscenze Accademiche non porta via tempo, o si ricorda il fatto oppure no. Fare ricerca, presumendo che ci si trovi nell'ambiente adatto, porterà certamente via più tempo. Quando si fanno ricerche, puoi effettuare una Prova di Conoscenze Accademiche una volta ogni ora, o ogni 1D10 ore, a discrezione del Master (o usa le regole dei Tomi, vedi Libri e Tomi). Se richiede più ore, per ogni grado di successo, scalare 1 ora dal tempo di ricerca (minimo un'ora), altrimenti, se ci vuole un sola ora, scalare 10 minuti per ogni grado di successo (minimo 10 minuti).

Usare lo stesso sistema per i gradi di fallimento, in aumento.

Antichità: Viene conosciuta anche come abilità Arcaica. Una conoscenza del passato nebbioso dell'Imperium e di come i lunghi millenni abbiano cambiato il volto dell'Umanità. Se si prende con due o tre gradi di successo, si potrebbe conoscere fatti attinenti all'Era Oscura della Tecnologia.

Antropologia: Conoscenza delle civiltà, delle razze degli uomini, degli usi e costumi dei popoli umani. Per razze aliene serve Conoscenze Proibite (Xenos). E' un'abilità che risulta utilissima quando si viaggia molto. Sapere che su quel determinato mondo o Stazione Orbitante non mostrare la propria arma significa segno di debolezza a sottomissione, può risultare letale. Se il Personaggio ha modo di osservare dall'interno un'altra cultura per un certo periodo di tempo, potrà fare alcune semplici previsioni sulle usanze e sui valori morali di quella cultura, anche se non dispone di prove decisive. Studiando una cultura per un 2 settimane o più, l'Antropologo avrà diritto ad una Prova, che se presa, farà in modo che cominci a capire come funziona e potrà combinare questa abilità con quella di Intuizione verso i membri di questo popolo.

Una Prova di Antropologia riuscita potrà infatti donare +10 alla prossima Prova di Intuizione verso il popolo studiato, ma se fallisce di 3 gradi, darà un Malus -10. Per ogni settimana aggiuntiva, si avrà un bonus di +5 al tiro, fino ad un massimo di +30.

Araldica: Un'infarinatura di base dei principi alla base dell'Araldica, come pure la conoscenza delle livree più comuni, dei sigilli e di altri elementi araldici utilizzati nell'Imperium. In mondi feudali questa abilità è particolarmente apprezzata, ma anche nell'aristocrazia di altri mondi.

Archeologia: L'Archeologia consente la datazione e l'identificazione di artefatti appartenuti alle culture del passato, e permette di riconoscere i falsi. Dopo aver ispezionato accuratamente un sito archeologico, il Personaggio può dedurre i propositi e il modo di vita di chiunque abbia lasciato i resti ivi presenti. Queste deduzioni possono essere coadiuvate anche dall'uso dell'abilità di Antropologia. L'Archeologia potrebbe aiutare anche a identificare le forme scritte delle lingue antiche, soprattutto Geroglifiche. Si potrebbe usare anche Valutare come abilità di appoggio.

Se il Personaggio possiede anche Conoscenze Proibite (Xenos-Razza legata al sito), potrà accorpate entrambe le conoscenze per capire meglio i segreti di un sito Xenos. Nell'Imperium gli Archeologi sono molto apprezzati e questa è un'abilità molto professionale.

Architettura: Questa è la conoscenza di stili architettonici e permette di distinguere le varie culture tramite la conoscenza delle loro costruzioni, attraverso le ere, piazzando queste culture in un determinato luogo geografico e contesto storico, ma saprai anche riconoscere le costruzioni, a cosa servono, capire al meglio la struttura di una città alveare e anche fare schizzi di planimetrie. Il Personaggio avrà un minimo di conoscenze ingegneristiche e consentire di riconoscere la stabilità di una struttura, l'età, la composizione e molto altro. Se il Personaggio possiede anche Conoscenze Proibite (Xenos-razza adatta), potrà accorpate entrambe le conoscenze per capire meglio i segreti di strutture Xenos.

Architettura non include la conoscenza o l'abilità di progettare o costruire edifici stabili (serve Mestiere Costruttore per costruire).

Arcobiologia: Questa abilità è la scienza che studia le forme di vita, tranne le piante (serve Botanica). Se un tempo venivano suddivise in sotto discipline, come anatomia o entomologia, ora lo studio è legato a stadi, più è alta l'abilità, più si conoscono determinati campi.

E' un'abilità molto professionale. Con un tiro standard, potresti riconoscere le razze più comuni e descrivere il tipo di vita, come preferiscono, ecc.

Con un grado di successo, saprai riconoscere la maggior parte degli esseri viventi non Xenos, il loro comportamento, dove si trovano i loro organi, i loro punti di forza e i punti deboli. Con 2 gradi di successo, potresti riconoscere qualsiasi animale (non Xenos, per quello serve Conoscenze Proibite Xenos, ma spetta al Master decidere), e quali creature abbiano influenza Xenos o meno.

Arte: Un'abilità che ti permette di conoscere l'arte in generale, gli artisti, i poeti, le opere d'arte.

Se usata in combinazione con Mestiere (Arte-adatta), può essere incredibilmente utile. Nell'Imperium è molto apprezzata e può aprire molte porte.

Astromanzia: Una conoscenza delle stelle, dei corpi celesti e della natura dei mondi, così come la conoscenza teorica dell'uso dei telescopi, degli astrolabi e via discorrendo. Può aiutare anche ad Orientarsi tramite le stelle, purché siano ben visibili, ma con -10 su Intelligenza.

Botanica: Conoscenza generica del mondo vegetale, piante ed erbe. L'abilità serve a riconoscere e soprattutto saper lavorare piante ed erbe.

Mentre per identificare le piante il Master può accettare di far utilizzare una sopravvivenza adatta (il Fungo Necrotico si può riconoscere con *Sopravvivenza: Sottosuolo*), con Botanica, la cosa è universale e quindi potrai identificare e catalogare qualsiasi tipo di pianta ed erba, sai dove coglierle e trovarle, il periodo e la stagione dell'anno migliore e altro. Al contrario delle altre conoscenze, Botanica può avere anche un'applicazione pratica, simile al Mestiere Speciale, anche se non arriva a quei livelli. Un botanico potrebbe saper creare un unguento per contrastare un'infezione, o anche una Tisana contro Raffreddori o Febbre. Usata in questo modo, richiede Tecnica.

Burocrazia: La comprensione del funzionamento degli apparati di governo, in particolare dell'Administratum, e dei molti e variegati dipartimenti e degli orientamenti politici. Può essere usata anche per fare Politica burocratica, usandola sotto Simpatia. E' molto importante sapersi muovere in ambienti dove regna la burocrazia. Nell'Imperium è facile perdersi tra gli enormi uffici, fortezza e alcune persone passano anni in questi ambienti solo per poter risolvere un caso. Potresti conoscere funzionari dell'Administratum, che potrebbero aiutarti, o come saltare le interminabili file.

Chimica: Una conoscenza dei prodotti chimici, delle loro applicazioni alchemiche e del loro uso nell'ambito dell'Imperium.

Contabilità: Abilità che permette di comprendere le procedure contabili, e rivela la situazione finanziaria di una compagnia o di una persona, ben al di là di quello che si potrebbe fare con l'abilità di Logica. Ispezionando i registri contabili, un personaggio può individuare gli impiegati che lo truffano, i fondi dirottati altrove, i pagamenti di bustarelle o di tangenti e determinare se le condizioni finanziarie sono migliori o peggiori rispetto a quanto dichiarato. Esaminando vecchi incartamenti, il personaggio potrà anche scoprire alcune cose sul commercio e sul mercato in generale.

Criminologia: Questa abilità conferisce una conoscenza di criminali e della società criminale, i loro metodi, e altre informazioni sulla malavita in generale. Essa fornisce anche una conoscenza delle indagini standard, come trovare e identificare indizi, e riconoscere specifici criminali quando si incontrano, ma anche avere la sensazione che il nostro interlocutore ha modi di fare malavitosi.

Se si riconoscono dei criminali specifici, si potrebbe ricordare il loro Modus operandi e prevedere come agiranno.

Questa è un'abilità scientifica, quindi richiede un addestramento, per questo motivo è legata ai tutori delle forze dell'ordine e non ai delinquenti. Rappresenta infatti la conoscenza appresa studiando, più che sul campo, della criminalità in generale, e da le basi per condurre un'indagine.

Criptologia: Una comprensione dei codici, dei cifrari, dei linguaggi segreti e delle chiavi numeriche. Queste conoscenze possono essere utilizzate sia per decifrare un codice, sia per crearlo. Si possono anche decifrare i Cifrari (vedi Cifrari). E' la Crittografia dell'Imperium.

Dottrina Imperiale: La comprensione dei rituali dell'Ecclesiarchia, dei principi di costruzione dei templi e delle più fini sfumature della liturgia.

Può essere utilizzata per compiere rituali per conto di altri.

Filosofia: La conoscenza delle teorie riguardanti il pensiero, la fede e la critica. Può essere impiegata per disquisire di questi argomenti e per scrivere trattati filosofici. Il vero significato equivale all'amore per la sapienza e quest'abilità riguarda lo studio stesso della conoscenza, o come decodificarla attraverso dibattiti e digressioni. Come è ovvio, in un universo enorme e pieno di contraddizioni come l'Imperium dell'uomo, la stessa Filosofia può cambiare enormemente da mondo a mondo e gli argomenti possono essere i più disparati.

Per molti, i Filosofi non sono altro che perditempo che si creano problemi inesistenti o che ricercano risposte nell'inquietudine dell'uomo.

Va da se che un giocatore molto bravo, potrebbe crearsi una figura davvero divertente da giocare, tramite questa abilità, in cui trovi le argomentazioni più eccentriche in ogni dove e nelle situazioni meno opportune.

Fisica: Applicare le formule principali della fisica, per conoscere la pressione dei gas, l'energia cinetica, etc. Spesso l'abilità richiede un minimo di Logica. Quest'abilità è davvero professionale e scientifica, tende a cambiare la vita del PG che l'acquisisce, soprattutto a livelli alti, mostrandogli l'Universo per quello che è, un insieme di leggi fisiche e prorompenti, la vera evoluzione (o involuzione) e lo studio dei fenomeni naturali, dell'atmosfera, di mancanza di gravità, della pressione e di molti altri fenomeni fisici. Il Master potrebbe richiedere talmente molti test su Fisica per quanto è vasta la branca, che sarebbe impossibile elencarli tutti. In un universo dove esistono il Warp e i Demoni, però, non tutto ha una risposta logica, e i Fisici sono coloro che cercano di trovarla anche quando ciò sembra impossibile, risultando, molto spesso, ottusi e sciovinisti.

Giustizia: La conoscenza delle punizioni appropriate per la miriade di crimini ed eresie punibili dalla legge. Questa Conoscenza è usata anche al posto dell'abilità Legge in alcuni luoghi.

Leggende: La conoscenza generica e non specifica delle Leggende (o non sarebbero tali). Esistono milioni di leggende, e più si hanno gradi di Maestria, più conoscerai non solo un grande numero delle stesse, ma anche quelle più inquietanti, segrete e lontane dal tuo Mondo di origine.

E' un'abilità molto utile poiché, come dice il proverbio, tutte le leggende hanno sempre un fondo di verità, ed il giocatore furbo potrebbe interpretare al meglio le informazioni date dal Master. Occhio a quali leggende racconti, poiché la conoscenza, seppur teorica, a volte sfiora nel proibizionismo e nella censura imperiale. Per saper raccontare tutte queste conoscenze e leggende al meglio e rapire un eventuale pubblico con le tue storie, serve l'abilità di Esibirsi (Cantastorie). Ricordarsi che anche se riguarda la storia (Antichità), anche l'Eresia di Horus e l'Oscura era della Tecnologia possono riguardare le Leggende.

Numerologia: Una comprensione delle misteriose proprietà dei numeri, dalla teoria alla Catastrofe alla litania Sadleiriana.

Occulto: La comprensione dei rituali e teorie occulte, delle superstizioni, così come la conoscenza del miglior utilizzo mistico di oggetti occulti.

Questa è un'abilità molto importante, a tutto tondo, che potrebbe sostituire, con determinati Malus, alcune abilità Proibite.

Tattica Imperialis: Una conoscenza delle basi della Tattica Imperialis, così come delle altre teorie di guerra, del dislocamento delle truppe e delle tattiche da battaglia. Può essere utilizzata per pianificare una battaglia o dedurre l'andamento più probabile di un conflitto.

Abilità fondamentale per i provetti comandanti. E' altamente specializzata, si tratta dell'abilità che si studia in accademia, o sui grandi campi di battaglia, per saper gestire compagnie, brigate, reggimenti e divisioni, o capire come sta andando una battaglia. Con questa abilità saprai quale è la formazione migliore in battaglia, se schierare i tuoi uomini a cuneo, o in una linea di fuoco, quando è meglio mantenere la formazione convessa o concava, saper leggere l'andamento della battaglia prima del suo epilogo e persino a prevedere, con una buona Prova, dove avverrà la battaglia o in che modo. Il solo saper evitare una sacca e perdere così interi reggimenti potrebbe salvare decine di uomini, o centinaia. Solitamente un piccolo scontro a fuoco non necessita di tale conoscenza, ma se si comandano molti uomini, può risultare l'ago della bilancia, purché chi ha quest'abilità sia chiaramente il comandante, o almeno il suo consigliere. Per le grandi battaglie in cui si tira per l'andamento della stessa, è questa l'abilità interessata. Il Master potrebbe dare un bonus generico a una o più abilità di combattimento, per uno o più Round, se comandati al meglio da un grande stratega, o fare in modo che gli avversari vengano presi totalmente di sorpresa, o attacchino sempre per ultimo.

Tattica Marina Imperialis: Come per la Tattica Imperialis, ma legata allo spazio, e quindi alle battaglie tra le Navi Stellari, la loro dislocazione, pianificazione e dedurre l'andamento più probabile di un conflitto. Vale quello descritto per Tattica Imperialis, ma per le battaglie Navali.

Molti accolti trascorrono gran parte delle loro vite immersi nello studio e nella ricerca, divenendo infine dei veri e propri esperti nei rispettivi campi di specializzazione; ad esempio gli Psionici accumulano conoscenze del Warp e dell'occulto, gli Arbitrator affinano la loro appassionata erudizione nella giustizia Imperiale e gli ufficiali perfezionano la loro comprensione dei più minuti dettagli della *Tactica Imperialis*. Gli Inquisitori si circondano di questi Accolti proprio in virtù del loro specifico e profondo bagaglio di nozioni.

Con. Accademiche	Abilità correlata
Architettura	Mestiere (Costruttore)
Arcobiologia	Domare e Sopravvivenza adatta
Arte	Mestiere (Arte-)
Astromanzia	Navigare (Spazio e Superficie)
Botanica	Mestiere (Speziale)
Chimica	Chimica
Contabilità	Logica, Valutare.
Dottrina Imperiale	Invocazione
Criptologia	Cifrari
Giustizia	Interrogare e Intimidire
Numerologia	Contrattare, Logica e Valutare
Occulto	Invocazione
Tactica Imperialis	Comandare
Tactica Marina Imper.	Navigare (Spazio)

Conoscenze pratiche: Le conoscenze Accademiche si concentrano principalmente sugli aspetti teorici di una materia che però molto spesso hanno applicazioni pratiche. Puoi effettuare una prova di Conoscenze Accademiche per ottenere un bonus di +10 a una prova di Abilità correlata oppure per dare assistenza a un altro Accolto, anche lui impegnato nell'utilizzo dell'abilità complementare. In questo modo aumenta notevolmente il tempo richiesto per completare la prova di abilità correlata, poiché nessuna conoscenza di tipo accademico può essere richiamata in fretta.

La prova di abilità correlata richiederà quindi dei minuti se in origine necessitava di Round, di ore se prevedeva dei minuti, e di giorni nel caso richiedesse delle ore. Se il tempo era già previsto in termini di giorni, allora sarà incrementato di 1D10 giorni.

CONOSCENZE COMUNI (Avanzata, Investigazione) – Intelligenza –

Gruppi di abilità: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Sororitas, Administratum, Culto del Dio Macchina, Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia, Guardia Imperiale, Guerra, Imperium, Malavita, Marina Imperiale, Mercanti, Mondo, Numismatica, Sotto-Settore, Tecnologia.

Altri tipi di Conoscenze Comuni potranno essere disponibili a discrezione del Master.

Utilizzi l'abilità di Conoscenze Comuni per ricordare abitudini, istituzioni, tradizioni, figure pubbliche e superstizioni di un particolare mondo, gruppo culturale, organizzazione o razza. Questa abilità non rappresenta l'apprendimento scolastico (racchiuso in Conoscenze Accademiche), né oscuri e dimenticati saperi (racchiusi in Conoscenze Proibite), ma piuttosto le conoscenze comuni che impari crescendo o viaggiando a lungo in una regione. Quando effettui una prova di Conoscenze Comuni, ricorderai informazioni basilari a proposito di un soggetto.

Ogni grado di successo ulteriore rivelerà qualche informazione in più, come determinato dal Master.

Adeptus Arbites: L'Adeptus Arbites è la potente organizzazione che si occupa delle Leggi e farle rispettare nell'Imperium. Gli Arbitrator esercitano il loro potere dall'Interno dei pericolosi e temuti Tribunali Imperiali. Questa è la conoscenza dei svariati rami e sottosezioni degli Arbites, incluse le loro strutture gerarchiche e le procedure comuni. Con un grado di successo, potresti conoscere la storia più recente dell'Adeptus, le rivolte a cui sono stati sottoposti, i Governatori planetari che si sono ribellati di recente e riconoscere le molte professioni dell'Adeptus Arbites a primo sguardo. Con due gradi di successo potresti conoscere il Modus Operandi degli Arbites, la tipologia dell'equipaggiamento usato e altro ancora. Con tre gradi, potresti conoscere dei segreti dell'Adeptus Arbites, che cos'è l'Astrazionismo, le loro alleanze e i loro nemici più segreti.

Adeptus Astra Telepathica: L'Adeptus Astra Telepathica è l'organizzazione che racchiude potenti psionici, chiamati Astropati, che possono far viaggiare messaggi, criptati o meno, attraverso l'Empireo, con una velocità che per attraversare un solo settore, senza, ci si metterebbero anni, o secoli tra un Segmentum e l'altro. L'abilità legata alla conoscenza dell'organigramma e dei modi di fare dell'Adeptus Astropatica, come anche degli Astropati, potenti psionici e potresti riconoscere i loro simboli. Con un grado di successo potresti sapere in quali delle maggiori città sono dislocate le filiali per mandare messaggi e comprare i loro servizi. Con due gradi, potresti sapere i costi precisi per ogni messaggio a seconda della distanza/tempo; saprai del perché le filiali Astropatiche si trovano sempre verso la parte alta della Città, quali sono i nemici e gli alleati dell'Adeptus e molte altre cose, come un'infarinatura della loro storia. Con tre gradi, come si comportano gli Astropati, a quale tipo di potere hanno accesso, chi sono i loro venerandi signori, e la loro storia, anche la più antica e persino qualche loro segreti recondito.

Adepta Sororitas: L'Adepta Sororitas è l'insieme di Ordini monastici delle Sorelle Sororitas e questa è l'abilità che riguarda tutti questi ordini, la loro storia, la loro organizzazione, il loro dislocamento e i loro precetti. Potrai riconoscere facilmente i simboli dei principali ordini delle Sorelle (Militante, Ospitaliero, Famula, Dialogous, Sabine e Pronatus) e che cosa, principalmente, le differenzia, oppure conoscere, con uno o più gradi di successo, gli Ordini minori, ad esempio che gli Ordini della Sindone Argentata e della Rosa Insanguinata sono sotto ordini dell'Ordine Militante o che gli ordini della Torcia o della Candela Eterna sono Ospitalieri. Con 2 gradi di successo si potrebbe sapere dove sono dislocati i Templi e le Fortezze delle Sorelle nel Settore e con 3 gradi, persino conoscere la dislocazione delle loro reliquie più famose, o come entrare in un monastero.

Administratum: Ampia conoscenza delle procedure interne, delle regole e norme dell'Administratum, come della loro struttura gerarchica.

Saper riconoscere i molti Dipartimenti interni, come l'Adeptus Medicae, il Munitorum o la Schola Geologicus, potrebbe rivelarsi fondamentale.

Bestie: Le conoscenze più comuni degli animali e la familiarità con le proprietà e le abitudini di molti tipi di creature senzienti.

Culto del Dio Macchina: Comprensione generale dei simboli e delle pratiche del Mechanicus così come i saluti formali e i gradi identificativi.

Dottrina imperiale: Conoscenza dei riti e delle pratiche del Culto Imperiale e delle più comuni credenze a proposito dell'Imperatore Dio, dei santi, delle novene e feste religiose.

Ecclesiarchia (Ministorum): L'Ecclesiarchia è la potente Chiesa Imperiale che controlla cattedrali, chiese, templi e il credo Imperialis in tutto l'Impero. Il suo potere è immenso e questa abilità è la conoscenza dell'Organizzazione, dell'organigramma e della sua storia in generale come anche della comprensione della gerarchia della struttura, forme di saluto e pratiche consuetudinarie. Saprai cosa sono i Sinodi Calixiani, chi sono i grandi 8 Cardinali del Settore e, a livelli alti, anche in parte il orientamento politico (per conoscerlo al meglio serve l'abilità Politica).

Comunque, permette anche Conoscenze di segreti sull'Ecclesiarchia, ma servono livelli alti di abilità (+20, +30).

Guardia imperiale (Munitorum): Informazioni base a proposito della struttura gerarchica, della logistica e dell'organizzazione della Guardia Imperiale, così come delle loro pratiche comuni, tattiche e strategie. Il Dipartimento del Munitorum è sempre in prima linea e riesce a smistare milioni di mezzi e uomini per difendere i confini dell'Imperium, sedare rivolte, combattere Xenos e molto altro, e con quest'abilità si conoscono gli aspetti più comuni, saprai riconoscere i simboli dei moltissimi reggimenti Imperiali, i gradi, la dottrina di un determinato reggimento, come funziona la fondazione di un Reggimento ed il suo organigramma e persino le armi predilette da quel determinato reggimento.

Ad alti livelli, anche in parte il orientamento politico (per conoscerlo al meglio serve l'abilità Politica).

Guerra: Conoscenza delle più grandi battaglie, dei più notevoli (o celebri) comandanti e degli eroi, così come degli stratagemmi più famosi.

Imperium: Conoscenza dei settori, segmenti e dei mondi meglio conosciuti all'interno dell'Imperium. Questa conoscenza ti potrebbe permettere anche di conoscere non solo le dislocazione dei Mondi e delle Lune, ma anche il loro ciclo, di quante ore è composta la giornata di uno specifico mondo, che tipo di vita e cultura ci si potrebbe trovare, e persino sapere qualcosa sui Buchi neri e le fasce asteroidali. Imperium comunque è un'abilità molto generica e non dettagliata, per quello serve l'abilità di Conoscenze specifiche dei Sotto-settori.

Malavita: Comprensione del crimine organizzato e delle sedizioni, delle bande e organizzazioni più radicate. L'abilità è molto importante ed equivale al sapersi muovere in certi ambienti, nei bassifondi, avere i contatti giusti, conoscere le bande di quel determinato posto.

E' anche l'abilità che può decidere che tipo di contatti puoi avere tra la malavita, i contrabbandieri e altra feccia del genere, ma anche il saper conoscere i nascondigli migliori per fuggire dall'Adeptus Arbites o dai Tutori della legge.

Marina Imperiale: Le informazioni base a proposito della Marina Imperiale, della gerarchia dell'ammiragliato, dell'organizzazione stessa della Flotta imperiale, i Comandanti, così come delle loro pratiche comuni, tattiche e strategiche, i suoi spostamenti, le base stellari e le ammiraglie.

La flotta è una potente macchina da guerra collaudata, senza il quale l'impero non esisterebbe. E' grazie alla Flotta imperiale che possono essere scortate le navi mercantili, o mandare in guerra interi contingenti con i loro enormi macchinari da guerra.

Mercanti: Casate, Gilde e Dinastie mercantili dell'Impero sono enormi, potenti e ricchissime. Alcune di esse, come la Gilda di Sinesia, hanno storie secolari, se non millenarie, e sono ramificate in tutto l'Impero. Nel Settore Calixis le Casate sono molte, come la casata Krin, o l'Alleanza Cestelle. Questa abilità è la conoscenza delle rotte commerciali, di cosa si occupa una determinata Gilda/casata, dei commerci delle stesse, dei loro contatti e la loro storia. Ad esempio, con un grado di successo, potresti sapere se c'è la filiale di una determinata casata in città, riconoscere determinati simboli della Casata e sapresti riconoscere una Nave commerciale da una Fregata da guerra. Con due gradi potresti sapere gli spostamenti e le rotte commerciali, la grandezza della flotta di una determinata Casata/Dinastia, gli uomini più famosi che lavorano per essa e avere anche dei contatti, inoltre potresti sapere chi sono i partner commerciali o i loro nemici. Con 3 o più gradi di successo potresti conoscere segreti indicibili su una casata, i loro più fidati collaboratori, e cose imbarazzanti. Se la Casata è anche una Famiglia Nobile, alcune notizie potrebbero essere legate anche all'abilità di Conoscenze Accademiche (Araldica).

Mondo (Specifico): La Conoscenza specifica di un Mondo in particolare, in modo da sapere la Geografia di quel mondo e anche i comportamenti e le tradizioni più in voga (per una conoscenza più dettagliata, serve Conoscenze Accademiche Antropologia). Questa abilità non viene acquistata tramite Carriera (a meno che non specificata all'inizio) ma Master e giocatore possono accordarsi. Il costo è di 50/50/50/100 (+0/+10/+20/+30).

Numismatica: Conoscenza di tutti i tipi di monete, che spazia molto, visto che ogni Mondo potrebbe avere la propria valuta.

Con una prova standard, potresti riconoscere da che Mondo viene una certa moneta. Con zero o un grado di successo, si potrà valutare una moneta in Troni, o saperne anche la storia approssimativa. Con due gradi di successo, si potrebbe conoscere la storia di questo tipo di valuta molto dettagliatamente e se ha avuto a che fare con grandi casate, leggende, o altro. Con tre gradi, potresti riconoscere monete antichissime o addirittura Xenos, di mondi anche lontani dal tuo. Questa abilità ti potrebbe aprire vie inaspettate, come attraverso circoli di collezionisti.

Sotto-settore (Specifico): La Conoscenza specifica di un Sotto-Settore in particolare. Conoscerai la dislocazione di lune, basi, stazioni e a livelli alti, anche le rotte Warp più famose di quel determinato Sotto-settore.

Tecnologia: Comprensione delle litanie semplici e dei rituali utilizzati per placare e rabbonire gli Spiriti macchina.

Permette di identificare apparati e informazioni attraverso congegni tecnologici, comprenderne il funzionamento e identificare i problemi.

Utilizzare Conoscenze Comuni non necessita di tempi particolari: una cosa la sai o non la sai. Come suggerisce il nome, l'abilità Conoscenze Comuni è posseduta da ogni accolito in qualche modo e rappresenta i piccoli frammenti di conoscenza e informazione locale raccolte durante la propria crescita, probabilmente nel posto dove hai vissuto o all'interno di un'organizzazione. Tale conoscenza, anche se in ombra in confronto alle più competenze accademiche, non dovrebbe mai essere sottovalutata, in quanto conoscendo la cosa giusta da dire, avere un posto in cui nascondersi o contattare le persone giuste potrebbe fare la differenza tra il successo e il fallimento, tra la vita e la morte.

Burocrazia: La conoscenza del funzionamento interno dell'Administratum può darvi i mezzi per aggirare gli infiniti strati burocratici.

Quando si richiedono informazioni o assistenza all'Administratum come parte di un'indagine, si può fare un test su Conoscenze Comuni (Administratum), oppure Conoscenze Accademiche (Burocrazia). In caso di successo, si potrà ridurre di due ore il tempo impiegato nell'indagine, più altre 2 ore per ogni grado di successo. In alternativa, si può tentare di ritardare il tempo impiegato dal nemico nel reperire informazioni, di due ore per ogni grado di successo. Se il test fallisce, si aumenta il tempo impiegato per le proprie indagini di 2 ore, più altre 2 ore per ogni grado di insuccesso. Se volevate rallentare il nemico, invece farete in modo di metterlo nella giusta strada, diminuendo il suo tempo di investigazione di 2 ore, e altre 2 ore per ogni grado di insuccesso.

Stratagemmi famosi: Ogni volta che è richiesto un test su Conoscenze Accademiche: Tattica Imperialis, si può invece fare una prova su Conoscenze Comuni: Guerra (o Guardia Imperiale se più adatto), ma con una penalità di -20, a condizione che l'argomento sia correlato al test.

Conoscenza locale: Per esploratori, guide e cartografi, tante volte niente batte la conoscenza locale.

Si può fare una prova su Conoscenze Comuni: Imperium (o altro, se correlata), per vedere se si sa qualcosa di utile nella zona.

In caso di successo, si guadagna un bonus di +10 al successivo test di sopravvivenza o orientarsi realizzato nello stesso posto.

Pratiche e procedure: Un po' di conoscenza circa le pratiche e le procedure di un'organizzazione e un buon viatico per fare una buona impressione quando si tratta con loro. Un test riuscito su tale conoscenza prima di trattare con i membri dell'organizzazione darà un bonus di +10 a relazionarsi.

Influenza interna: L'abilità di Conoscenze Comuni di una determinata Organizzazione (Ecclesiarchia, Adeptus Arbites, ecc), può essere usata come Influenza interna dal personaggio, se fa parte di tale Organizzazione per richiedere equipaggiamento/favori/appoggio.

Un personaggio con più gradi (+10, +20 e +30) o Talentuoso (abilità adatta), è sicuramente avvantaggiato. Un test riuscito potrebbe farvi rilasciare ciò che richiedete, con i giusti modificatori. Solitamente, si potrebbe richiedere un'arma in prestito, o un tomo, o altro tipo di equipaggiamento, oppure, materiale consumabile, come Proiettili, o cibo. Più la richiesta è esosa, più il Master darà dei modificatori negativi al tiro.

CONOSCENZE PROIBITE (Avanzata, Investigazione) – Intelligenza –

Gruppi di abilità: Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Archeotecnologia, Caos, Culti, Demonologia, Eresie, La Biblioteca Nera, Mutanti, Ufficio Assasinorum, Ordo, Psionici, Pirati, Tecno-Eresia, Warp, Xenos (Varia).

Conoscenza Proibite rappresenta tutte quelle branche del sapere pericolose e generalmente proibite, ottenute tramite la miriade di fonti non convenzionali con cui un Accolito si trova spesso ad avere a che fare. Questa Abilità rappresenta una combinazione di insegnamenti scolastici e di conoscenze ottenute attraverso l'esperienza pratica. Il semplice possesso dell'Abilità Conoscenze Proibite è sufficiente per un mandato di eliminazione da parte dell'Inquisizione: un personaggio dovrebbe muoversi con attenzione quando rivela di sapere certe cose. Quando effettui una Prova di Con. Proibite, ricordi delle informazioni base su un determinato soggetto: ogni grado di successo rivelerà un po' di più sull'argomento, come deciso dal Master. Un personaggio che acquisisce l'abilità di Con. Proibite durante un'avventura, o che la utilizza per fare un po' di luce sui misteri della galassia, verrà anche afflitto da un numero di Punti Corruzione o Follia, a seconda della pericolosità delle conoscenze ottenute, a discrezione del Master. Per quanto un Inquisitore possa indottrinare i suoi Accoliti a considerare con prudenza e timore ogni cosa riguardi le Con. Proibite, solo in pochi tra loro prestano ascolto e spesso riescono a scoprire più di quanto dovrebbero. Gli Accoliti più prudenti conservano gelosamente questo sapere per affrontare le circostanze più pericolose, mentre quelli più temerari, quasi certamente si caccerranno nei guai.

Adeptus Astartes: Questa è l'abilità legata alla conoscenza e la storia dei Capitoli di Space marine. E' un'abilità generale su tutti i capitoli di Space marine, persino quelli traditori. Con zero o un grado di successo, potrai riconoscere il Capitolo d'appartenenza e qualche tradizione capitolare.

Con 2 gradi di successo, saprai i Mondi di Provenienza, parte della storia e della cultura del capitolo, la dislocazione delle loro basi, alleanze specifiche, il nome del loro Primarca. Con 3 o più gradi di successo, saprai moltissime cose e potresti conoscere anche segreti come la Furia Nera degli Angeli Sanguinari e persino alcuni segreti.

Adeptus Mechanicus: Una comprensione dei seguaci del Dio Macchina, incluse le loro pratiche religiose e la loro filosofia di base.

Sapere che l'Ommissia è una vera e propria religione diversa dalla dottrina Imperiale è molto importante, e sapere perché è tollerata potrebbe essere un grande vantaggio. Mentre l'abilità di Con. Comuni (Culto del Dio Macchina) riguarda il riconoscere cantilene e sapere qualche litania o qualche saluto formale, questa è un'abilità molto approfondita, per questo proibita, riguardante l'organizzazione più interna dei Mechanicus, la storia più approfondita, i riti e i simboli più arcani e persino conoscere i suoi più intimi segreti riuscendo prove con vari gradi di successo. Potresti persino riconoscere, con un tiro ben riuscito, con che tipo di Tecnoprete abbiamo a che fare, il suo ordine interno o se ha cattive intenzioni.

Archeotecnologia: Abilità molto rara che conferisce la comprensione e la conoscenza dei grandi macchinari tecnologici dei tempi antichi e indizi sul loro funzionamento e utilizzo. Serve anche per l'uso di grandi macchine pensanti e di archivio.

Caos: La Conoscenza dell'esistenza del Caos, dell'occhio del Terrore, dei nomi degli Dei del Caos, le loro differenze, il loro credo, ecc.

Culti: Conoscenza dei più noti Culti Imperiali e di alcune delle loro sette minori e delle cabale più frammentate. Spesso è legata ad un culto specifico. Potresti conoscere alcuni simboli arcani occulti o di qualche culto. Con 1-2 gradi di successo, potresti conoscere la storia dei culti più famosi, alleanze e nemici di questi culti, i loro scopi in generale, parte del loro Modus operandi. Con 3 gradi di successo, potresti conoscere molto bene la storia di uno o più culti, i loro signori, il loro passato, i loro metodi, se sono brutali o intellettuali e persino qualche terrificante segreto.

Demonologia: La terribile comprensione di alcune delle entità Warp riconosciute e delle loro varie manifestazioni. I Demoni esistono, e sono moltissimi, di varia natura, forma, dimensione e morale, ma fortunatamente ben pochi uomini possono dire di averne visto uno. L'abilità ti permette di sapere, con una prova base, che i Demoni, o quasi tutte le creature del Warp, sono immuni, o quasi, alle armi convenzionali e che essi vengono dal Warp. Con un grado di successo saprai che ci sono molte differenze tra i demoni, soprattutto legate alla loro divinità. Potresti sapere amicizie e nemici dei demoni o di un demone in particolare, magari conosci il nome di qualche demone minore. Con due gradi di successo, potresti sapere alleati e nemici dei demoni o di un demone in particolare, o i loro Modus Operandi. Con 3 o più gradi di successo, potresti conoscere e gli equipaggiamenti per scacciare i Demoni, molti dei loro segreti, magari anche il nome di un Demone.

Eresie: Lo spiacevole apprezzamento per questi atti e quelle pratiche giudicate eretiche dall'Imperium. E' anche legata all'Eresie del passato. Ad esempio, il personaggio potrebbe conoscere l'Eresia Umbra, che è stata legata al mondo di Spectoris e persino dei particolari più reconditi.

La Biblioteca Nera: Conoscenza segrete della Biblioteca Nera, i suoi libri proibiti, gli strani progetti Xenos e le misteriose, pallide e glabre creature che operano fra le sue mura.

Mutanti: Copre lo studio delle mutazioni, stabili e instabili, e di alcune fra le più spiacevoli conseguenze. Molti bambini che nascono nell'Imperium sono già toccati dai segni del Caos, le mutazioni. Alcuni abomini e creature legate al Caos sono invece vere e proprie razze.

Questa abilità ti permette di avere una conoscenza specifica e dettagliata su questi aspetti altamente proibiti. Con un grado di successo, potresti sapere che le comunità di Mutanti vivono perlopiù nei sottolivelli delle grandi città o di città formicaio e potresti riconoscere le mutazioni più comuni. Con due gradi di successo, potresti avere un'infarinatura sulla storia di alcune razze mutanti, dove e come incontrare i mutanti, e persino riconoscere un Mutante solo dall'olfatto, o a prima vista. Con tre gradi di successo, ne riconoscerai i punti deboli, i loro signori, a quale divinità hanno donato la loro anima, e così via. Questa abilità, a descrizione del Master, con una prova presa sull'argomento giusto (vedi sopra), potrebbe donarti +10 alle prove di Relazionarsi (Simpatia) con uno o più Mutanti.

Navis Nobilitae: La Navis Nobilitae è l'insieme delle famiglie di Navigatori. Ogni famiglia è potentissima, tanto da avere terreni molto ampi sulla Terra dove 1m. quadro non ha prezzo. I Navigatori sono Psionici che sono nati con un occhio Pineale sulla fronte, il terzo occhio, e grazie a questo possono vedere le forme del Warp attraverso l'empireo, e guidare così le Navi che fanno il salto del Warp. Proprio per questo, l'Impero non ne può fare a meno e ogni famiglia si è costruita un impero. L'abilità riguarda la conoscenza delle famiglie di Navigatori, le loro abitudini e tradizioni, la loro storia, alleanze e nemici, debolezze e punti di forza. Con una prova standard, saprai che usano un terzo occhio per vedere nel Warp (ben pochi lo sanno, o magari credono che siano leggende). Con un grado di successo, saprai riconoscere i simboli delle casate e la genealogia, potendo usare quest'abilità, per questo, al posto di Conoscenze Accademiche (Araldica). Con due gradi di successo, potresti sapere che l'Occhio dei navigatori è mortale, che gli stessi devono accoppiarsi tra di loro per la discendenza e potresti sapere parte della loro storia, i nemici e le alleanze. Magari sai che i potenti Lupi siderali sono alleati con l'antica famiglia dei Belisarius. Con 3 gradi di successo, potresti avere qualche conoscenza sulle loro oscure tradizioni, sui loro segreti e modi di fare, e le loro debolezze. Potresti sapere anche dove trovarli, quale sono le loro filiali segrete, e che i loro signori anziani, capi famiglia, vivono nei recessi più bui delle fortezze sulla terra, dove non si fanno vedere da nessuno, o, se hai avuto a che fare con loro a lungo, sapere che alla fine, ogni navigatore diventa un orribile mutante, un vero mostro.

Officio Assassinorum: La Conoscenza dell'esistenza dell'Officio Assassinorum e dei suoi Templi di assassini, come anche le loro tattiche, il loro equipaggiamento, stili e metodi di operazione.

Ordo: Sia del Malleus, che dell'Hereticus che dello Xenos, garantisce una conoscenza più profonda delle pratiche di un determinato Ordo. Non solo saprai riconoscere le tattiche ed il Modus operandi dell'Inquisizione, ma saprai distinguere tra i vari Ordo.

Potresti sapere la storia di un Ordo in particolare, dei suoi Inquisitori, della sua storia e persino di reliquie a loro legate o i loro più acerrimi nemici.

Psionici: L'abilità di riconoscere i segni caratteristici degli Psionici, così come le risultanti dei loro poteri e l'estensione delle loro capacità.

Pirati: La conoscenza dei Pirati, delle rotte e dei luoghi da loro controllati, del loro Modus Operandi, dei loro comportamenti, nemici, ecc.

Tecno-Eresia: L'abilità di conoscere le grandi Eresie legate ai Mechanicus. C'è chi utilizza Spiriti macchina corrotti, o chi riesce a corromperli, o chi ha dato il via ad una Crociata Eretica, come quella di Malygris, i cui Tecno-oggetti eretici e libri proibiti infettano il Settore ancora oggi.

Warp: Una comprensione delle vie del Warp, specialmente della sua interazione con lo spazio reale e su come le sue onde e i suoi gorgi influenzino i viaggi fra le stelle. Alcune creature del Warp possono essere conosciute tramite questa abilità, ma anche le stesse informazioni sul Warp, il pericolo che rappresenta, ciò che ne può conseguire, i Campi Gellar delle astronavi, i viaggi nel Warp e molto altro ancora.

Xenos (Varia): Xenos è la parola che deriva da Xenofobia e nell'Imperium xenofobo è molto sentito. Il diverso è un nemico e gli Xenos, gli Alieni, lo sono di sicuro. Per il cittadino medio che vive la sua vita lavorando, magari in un Manufatturum o dentro un ufficio, gli Xenos sono poco più che leggenda, e ai signori dell'Imperium sta bene che sia così. Se tutti sapessero che l'Imperium è una goccia nell'universo, pronto ad essere fagocitato dalle molte minacce Xenos, l'Impero cadrebbe nell'Anarchia. E' per questo che questa conoscenza è proibita, ma lo è meno di come molti vorrebbero credere. E' infatti ben risaputo, nei mondi frontiera, tra i vascelli mercantili e avventurieri che sfidano il Warp, dell'esistenza di varie razze Xenos, e non tutte sono disposte a massacrare l'umanità, tanto che sono nati commerci illegali di oggettistica Xenos, molto ricercata, soprattutto manifattura Eldar e Tau. Questa non è un'abilità unica, ma è specialistica, quindi per ogni razza Xenos si deve avere l'abilità correlata di Conoscenze Proibite (Xenos-razza). Un Personaggio potrebbe essere ferrato nella conoscenza degli Orki, ma non sapere nulla dei misteriosi Necron. Un tiro standard, permette di riconoscere la razza in questione i punti di forza e debolezza generali (un Orko è forte, spietato, stupido e disorganizzato), uno dei loro oggetti e le loro navi; con 1 grado di successo, saprai riconoscere le loro tecnologie, i loro simboli e le loro tattiche; con 2 GdS, potresti sapere dove operano di solito e alcuni dei loro segreti, i loro nemici e i loro alleati; con 3 GdS, saprai tutto su quella determinata razza. Se nell'abilità non viene riportata la razza, vorrà dire che il PG dovrà associarla ad una specifica razza quando la acquista.

Utilizzare Conoscenze Proibite non richiede tempo: una cosa la sai, o non la sai, sebbene le conseguenze del saperla, in questo caso, potrebbero durare tutto il resto della tua vita, o portarti ad una morte prematura.

Oggetti proibiti: Prima di effettuare una prova di Valutare un oggetto proibito o Xeno, puoi tentare di fare prima una Prova di Conoscenza Proibita appropriata (Xeno per un oggetto Xeno, Demonologia per un oggetto demoniaco, e così via). Per ogni grado di successo, donerai un bonus di +10 al test seguente di Valutare (solitamente il valore è sempre ingente). Naturalmente la vendita di artefatti proibiti è spesso considerata un'attività criminosa ben peggiore della semplice detenzione, usualmente sanzionata con la pena capitale...o peggio.

Procedure proibite: Disporre di una qualche nozione nel campo delle Con. Proibite può portare guai ma consente anche di ottenere alla svelta il favore di certe organizzazioni. Quando devi avere contatti con i membri di simili gruppi puoi ricorrere ad una Prova appropriata di Conoscenze Proibite che, se superata, ti conferisce un Bonus di +10 alla successiva prova di Interazione con loro, fatta entro un tempo stabilito dal Master.

CONSAPEVOLEZZA (Base) – Percezione –

La Consapevolezza riflette la tua capacità di percepire pericoli nascosti e notare dettagli nell'ambiente fisico che ti circonda. Puoi usarla per individuare imboscate, trappole nascoste o riconoscere altre minacce contro di te e i tuoi alleati. Consapevolezza non è associata a un senso particolare, bensì li comprende tutti. Quando utilizzi Consapevolezza per individuare un nemico nascosto, la prova è sempre contrapposta. In caso contrario, la cosa che stai cercando di individuare applicherà un livello di difficoltà basato su quanto astutamente è stata nascosta. Una prova di Consapevolezza è in genere un'azione gratuita, intrapresa per reagire a qualcosa, e si tratta di un'azione passiva (al contrario di Cercare).

Occhio ai dettagli: Accoliti particolarmente percettivi sono addestrati a notare ogni aspetto di una scena con una scansione veloce, percependo dettagli che si riveleranno poi utili per l'indagine. La consapevolezza non può essere utilizzata come abilità investigativa a se stante ma potrà essere usata come abilità come complemento di altre abilità. Quando esamini una scena del crimine puoi effettuare una prova di consapevolezza per cercare di notare degli indizi e ogni grado di successo riduce la difficoltà delle prove di investigazione successive di un livello.

Esempio: Mattheus dà un'occhiata veloce in giro sulla scena di un macabro omicidio rituale, ma non ha tempo per svolgere un'indagine approfondita, poiché i suoi compagni hanno bisogno di lui altrove. Effettua una prova di Consapevolezza per cercare di notare qualche indizio e ottiene due gradi di successo. Più tardi torna sulla scena del crimine per effettuare una prova di Investigare e si ricorda di quanto aveva notato prima, riducendo la difficoltà della prova fino ad abituale.

CONTORSIONISMO (Avanzata, Movimento) – Agilità –

L'abilità Contorsionismo viene utilizzata per sciogliere nodi, passare attraverso strette aperture o liberarsi da catene. Non bisogna mai sottovalutare un contorsionista che non solo sarà più difficile da bloccare a terra, catturare o in generale da legare, ma potrà anche raggiungere luoghi inaccessibili. Per passare attraverso strette aperture o posti particolari, conta molto il tipo di abbigliamento indossato dal Personaggio.

Se indossa armature Antischegge Pesanti (da 4 PA) e Mesh, avrà -10 alla Prova. Con armature più pesanti, come il Carapace, potrebbe fallire automaticamente o, se il Master acconsente, tirare con un Malus di -20 o -30, a seconda dei casi e delle condizioni in cui sia attuabile l'abilità.

Nascondersi in posti inconsueti: Puoi effettuare una Prova di Contorsionismo al posto di una di Nascondersi se utilizzi l'Abilità per ripararti in un luogo non convenzionale, come una presa d'aria o in un barile di combustibile.

Passare attraverso strette aperture: Puoi effettuare una Prova di Contorsionismo per infilarti in uno spazio angusto, come ad esempio attraverso le sbarre della tua cella, superare un crollo che impedisce di proseguire oppure sgusciare fuori dalle ventole di aerazione di uno scafo spaziale.

La Difficoltà della Prova dipende da quanto esiguo è lo spazio in questione: il Master può sempre giudicare che uno spazio è semplicemente troppo stretto perché una persona possa attraversarlo, ricordando sempre di usare il buon senso. Un successo ti permetterà di oltrepassare l'ostacolo illeso, mentre un fallimento indicherà che lo spazio in questione, dopotutto, è troppo stretto per lasciarti passare e non potrai riprovarci. Se fallisci di 5 gradi o più o ottieni un maldestro (96-00), rimarrai incastrato finché non riuscirai a superare un'altra e unica Prova di Contorsionismo oppure finché qualcuno non ti tirerà fuori dai guai trascinandoti fuori, magari lubrificando in qualche modo il passaggio. La maggior parte delle Prove di Contorsionismo dura un minuto; ogni grado di successo ulteriore al primo, riduce il tempo necessario di 10 secondi.

Più scivoloso di un Kroot ricoperto di grasso: L'utilizzo di lubrificante semplifica notevolmente la vita di qualunque contorsionista, aiutandolo a scivolare via da vincoli altrimenti impossibili da violare. Se hai la possibilità di rendere scivoloso il tuo corpo in qualche modo, ad esempio con olio, ottieni un bonus di +10 a tutte le successive Prove di Contorsionismo.

Sciogliere nodi: Ogni volta che cerchi di liberarti da un qualsiasi tipo di costrizione, devi effettuare una prova di Contorsionismo. La Difficoltà dipende in primo luogo dall'Intelligenza della persona che ti ha legato. Se la sua Intelligenza è maggiore della tua Agilità, la prova è Difficile (-20). Altri fattori possono peggiorare o diminuire la difficoltà: ad esempio, se sono state utilizzate semplici manette o delle Magnomanette. O ancora invece di legarti frettolosamente, il tuo catturatore potrebbe essersi preso tutto il tempo necessario per assicurarsi che tu non possa liberarti.

Sfuggire a una presa: Se hai subito una Presa in combattimento, puoi utilizzare l'Abilità di Contorsionismo per riuscire a divincolarti.

Devi effettuare una Prova contrapposta a una di Forza del tuo avversario: se la superi ti sei liberato, altrimenti rimani bloccato nella Presa.

Sfuggire a una Presa è considerata una Azione Intera in combattimento.

CONTRATTARE (Base) – Simpatia –

Puoi utilizzare l'abilità di Contrattare per negoziare accordi od ottenere prezzi migliori su merci e servizi ed è essenziale per ricercare equipaggiamento. Bisognerà prima fare la Prova per ricercare l'equipaggiamento desiderato, poi, se si vuole uno sconto (sempre se il pezzo è stato trovato), allora bisognerà fare una Prova di confronto (vedi sotto). Nel secondo caso, cioè ricercare uno sconto, solitamente basta una singola prova, ma il Master potrebbe richiedere più prove per contrattazioni più complesse (ricordarsi che per contrattazioni davvero complesse e lunghe, serve l'abilità di Mestiere (Mercante). Potrai mercanteggiare in un bazar sul prezzo di un pregiato mazzo di tarocchi, oppure contrattare lo scambio di bastoncini Lho in cambio di cibo in una prigione degli Arbitrator. In qualsiasi caso, è richiesta una prova Contrapposta, con entrambi le parti che utilizzano la propria abilità di Contrattare. Come guida massima, il successo garantirà una riduzione di prezzo dell'oggetto del 10%, mentre ogni grado di successo addizionale diminuirà il prezzo di un ulteriore 5%, fino ad un valore massimo che va dal 15% al 30% di sconto (nessun mercante vorrebbe rimetterci sulla roba che vende), ma per i baratti, la differenza potrebbe anche essere di più. Una prova di Contrattare tipica dura 5 minuti, ma questioni delicate e negoziazioni intricate potranno richiedere più tempo, secondo la volontà del Master.

Corrompere: Facendo prima un test di Contrattare, è possibile aumentare la vostra probabilità di successo con una successiva prova di interazione (in questo caso, Ingannare per Corrompere), offrendo beni, servizi o semplicemente Troni. Con un grado di successo si avrà +5% sul prossimo test di corrompere, più un altro 5% per ogni ulteriore grado di successo, e deve essere fatto entro un numero di giorni pari al tuo bonus di Simpatia.

La difficoltà del baratto dipende dalla natura della tangente, determinata dal Master, che deve prendere in considerazione il valore della stessa, l'onestà e le motivazioni del bersaglio.

DEMOLIRE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Utilizzi l'abilità di Demolire per far esplodere oggetti senza allo stesso tempo far esplodere te stesso. Questa abilità viene utilizzata quando piazzare cariche esplosive o cerchi di disinnescare delle bombe, così come per costruire e maneggiare esplosivi in modo sicuro.

Demolire comprende la capacità di installare o piazzare delle bombe, non il semplice lanciarle verso il nemico.

Realizzare esplosivi: Se hai sufficiente tempo e risorse puoi utilizzare l'abilità di Demolire per costruire da zero un esplosivo o manomettere un oggetto normale affinché esploda. La Difficoltà della Prova dipende dal tipo di materiale disponibile e quanto tempo hai per manipolarlo.

Modificare una bomba a frammentazione per far sì che esploda quando viene innescata è un compito semplice, ma costruire una bomba termica con materiale di scarto sarà sensibilmente più difficile. Generalmente, per realizzare materiale esplosivo, devi seguire le regole di artigianato.

Piazzare degli Esplosivi: Congegni esplosivi quali cariche di demolizione, bombe termiche o granate perforanti sono molto più efficaci quando hanno un bersaglio preciso. Per piazzare l'esplosivo, devi effettuare una Prova di Demolire: un successo indica che sei riuscito a piazzare l'esplosivo, con meccanismo e condizioni di innesco a tua scelta. Inneschi possibili comprendono meccanismi a tempo, fusibili, sensori di prossimità o controlli a distanza. Un fallimento al contrario ti farà credere di aver ben piazzato l'esplosivo, ma quando cercherai di farlo saltare il meccanismo di innesco non funzionerà. Se fallisci di cinque gradi o più o si ottiene un Maldestro (96-00), farai accidentalmente saltare in aria l'esplosivo e...tu con lui!. Potete rendere, di fatto, la Prova più difficile, per esempio allungando i tempi di piazzamento della bomba in un luogo meno adatto. In questo modo, il Danno inflitto sarà incrementato di +2 per ogni livello di Difficoltà o per ogni minuto addizionale trascorso a

piazzare l'esplosivo. Per ogni livello di successo ulteriore al primo nella Prova di Demolire, l'esplosivo sarà più difficile da individuare ed eventualmente da disinnescare. Prendi nota del margine di successo quando piazzati l'esplosivo, lo utilizzerai per la prova Contrapposta di demolire effettuate per trovare e disinnescare la bomba.

Disinnescare una bomba: Un personaggio può utilizzare l'abilità di Demolire per disinnescare una bomba. Per riuscire a farlo prima che esploda, dovrai effettuare una prova Contrapposta di demolire contro la precedente Prova di chi ha piazzato l'esplosivo a suo tempo.

Ottenere un successo significa che la bomba è stata disinnescata in tempo. Un fallimento invece significa che non hai ancora disinnescato la bomba. In tutti i casi, se il fallimento non è catastrofico, puoi continuare a provare il Round successivo, se hai il tempo necessario. Fallire di 5 gradi o più o ottenere un Maldestro (96-00) significa che per sbaglio hai fatto esplodere l'ordigno! Una Prova di Demolire per piazzare o disinnescare un esplosivo è considerata normalmente una Azione Intera. Una prova compiuta per realizzare l'esplosivo, invece, richiede molto di più.

Ordigni esplosivi: Sono sostanzialmente dei congegni esplosivi adattati a funzione di trappola, dotati di detonatori a contatto predisposti per far detonare la carica non appena viene aperto il pacco o la porta su cui è stata piazzata la bomba. Per accorgersi del congegno prima che esploda è necessaria una Prova di Consapevolezza (o Cercare se si sta Cercando) contrapposta a quella di Demolire usata per collocare l'ordigno.

Apriresi un varco: Può capitare che una porta sia troppo resistente oppure che non si disponga di tempo sufficiente per forzarne la serratura: in questi casi una carica ben collocata fa al caso tuo. Se disponi di una piccola quantità di esplosivo, come una carica già predisposta o una granata da piazzare, puoi effettuare una Prova di Demolire al posto di una di Sicurezza per far saltare serrature o porte. Se superi la Prova l'operazione va a buon fine, anche se probabilmente avrai allertato chi è di guardia. In caso di fallimento invece possono verificarsi vari e ipotesi: la serratura è distrutta ma la porta resta sigillata, non c'è detonazione, l'esplosione si propaga all'esterno e non verso l'interno, coinvolgendo chiunque si trovi lì.

Individuare gli esplosivi: Normalmente un congegno esplosivo viene individuato attraverso l'Abilità Consapevolezza (in modo da scorgere fisicamente la collocazione della bomba), Cercare (se si sta Cercando attivamente una trappola) o Sicurezza (per individuarlo utilizzando dei sensori). Puoi impiegare l'abilità Demolire per cercare di intuire il posto più logico in cui piazzare un ordigno, sfruttando le tue conoscenze specifiche. In ogni caso la Prova effettuata per individuare l'esplosivo è contrapposta a quella di Demolire utilizzata per piazzarlo.

Riconvertire una Bomba: Quando riesci a individuare una bomba o qualche altro tipo di congegno esplosivo, puoi modificare il meccanismo di attivazione per fare in modo che la detonazione avvenga quando vuoi tu e non alle condizioni volute da chi l'ha piazzato.

Per prima cosa dovrai disinnescare la bomba (vedi punto 1). Se riesci, dovrai fare una prova contrapposta di Demolire, se sarai tu a superarla, avrai la possibilità di resettare la bomba proprio come se fosse stata collocata da te, libero di prendere tutte le decisioni del caso; se invece dovessi fallire, non sarai stato capace di resettare la bomba. Un eventuale fallimento catastrofico di cinque o più gradi farà esplodere l'ordigno.

DIPLOMAZIA (Avanzata, Interazione) – Simpatia –

Diplomazia è l'arte di condurre negoziati tra 2 o più fazioni. Questo dà la possibilità al personaggio di gestire affari d'interesse, sociali o di stato, senza far sorgere ostilità. Un Test Diplomazia è un Test Opposto, visto che ogni fazione tenterà di convincere l'altra che i propri desideri siano prioritari. Per iniziare un Test Diplomazia, il Master determina quanti Minuti (solitamente 10 minuti a singolo Test) un Accolito e il suo (o i suoi) bersaglio devono spendere per discutere la situazione corrente. Ogni 10 minuti (o tempo definito dal Master), gli Accoliti e tutti i bersagli coinvolti eseguono la prova. Se l'Accolito riesce e i bersagli falliscono, allora è riuscito convincerli su un punto dell'accordo che si sta discutendo.

Se entrambe le fazioni superano il test, allora il personaggio che ha avuto il numero più alto di Gradi di Successo è riuscito a convincere i suoi bersagli su un punto dell'accordo che si sta discutendo. Se ci sono sotto-punti dello stesso accordo, allora il Master potrebbe permettere che per ogni grado di successo, si accordano anche per ogni sotto-punto. Se l'Accolito riesce a convincere la fazione avversaria su tutti i punti discussi prima che la fazione avversaria possa far valere le proprie ragioni, allora l'Accolito è uscito vincitore dalla trattativa.

Se nessuna delle fazioni è in grado di far riconoscere tutti i punti dell'accordo prima il tempo stabilito dal Master giunga al termine, allora la discussione termina, con un accordo raggiunto soltanto sui punti fino a quel momento discussi con successo. Se in qualsiasi momento durante la discussione entrambe le fazioni falliscono il Test Simpatia, allora la discussione si conclude prematuramente, scadendo in futili bisticci e rimbrotti.

DOMARE (Avanzata) – Simpatia –

L'abilità di Domare ti permette di aver cura e di controllare animali addomesticati; quali mastini sanguinari, cinghiali spinosi, cavalli, grox e simili. La cura di routine e il nutrirli non richiede alcuna prova. Le prove vengono comunemente effettuate per individuare malattie in fase di sviluppo o segni di disagio o per addestramenti speciali (per esempio preparare la cavalcatura per una parata): Domare può essere anche utilizzato per addestrare gli animali a effettuare trucchi e a obbedire a semplici ordini. Addestrare propriamente un animale richiede tempo: devi effettuare delle prove ogni settimana durante l'allenamento ma un semplice trucco può essere insegnato grazie a un'unica prova effettuata con successo.

Un trucco moderatamente difficile può essere insegnato con tre prove effettuate con successo; un trucco difficile può essere insegnato con dieci prove positive. I trucchi più comuni includono: fare la guardia, andare a prendere qualcosa, attaccare, e così via. Puoi utilizzare questa abilità anche per farti amico un animale: gli animali domestici sono sempre amichevoli nei tuoi confronti, mentre gli animali selvaggi o quelli allenati a essere ostili (come i cani da guardia o da difesa), possono essere calmati con una prova eseguita con successo. Il Master può imporre penalità per animali particolarmente leali o irritabili. Domare non può essere utilizzato contro animali cibernetici, quali i famigli, anche se sono stati costruiti per somigliare a un animale. Nonostante il livello tecnologico avanzato dell'Imperium, su molti mondi si continua a fare affidamento sulle bestie da soma per trasportare i carichi pesanti. L'acolito che si trova a suo agio in sella a un cavallo come su una moto difficilmente rimarrà privo di un mezzo di trasporto. Qualsiasi animale sia stato addestrato può essere cavalcato senza dover effettuare una prova di Domare.

Semplicemente sali sulla cavalcatura (Azione Intera) e ti allontani verso "i soli che tramontano". Se però l'animale dovesse essere ostile (nel caso ad esempio non abbia ricevuto un addestramento), potrai anche riuscire a montare in sella ma con ogni probabilità ci resterai poco. Occorre calmare l'animale in modo da poterlo cavalcare; allo scopo devi effettuare una prova di Domare con una Difficoltà decisa in base all'inclinazione della bestia (stabilità dal Master in conseguenza del tuo aspetto, dell'umore dell'animale, della razza e delle circostanze del vostro incontro). Se superi la prova puoi montare e cavalcare. In caso di fallimento la bestia si ribella e cerca di disarcionarti, costringendoti a una prova di Agilità Impegnativa (-10). Se la superi puoi tentare una nuova prova di Domare, altrimenti vieni scagliato volando per 1D5 metri in una direzione casuale. Per sottomettere una bestia priva di controllo devi superare un numero di prove di Domare pari al bonus di Volontà della cavalcatura. Se fallisci una qualsiasi di queste prove pre quattro o più gradi la bestia diventa impossibile da domare e non ti permetterà mai di cavalcarla; dovrai trovarti un altro trasporto. Una prova di Domare richiede un tempo variabile secondo cosa il personaggio stia cercando di insegnare. Domare un animale richiede almeno una settimana di duro lavoro, mentre cercare di farsi amico un animale è una Azione Intera.

Utilizzo Avanzato di Domare: Anche se viene comprato un animale pre-addestrato ci sarà sempre un periodo di tempo durante il quale animale e padrone competeranno per la supremazia. Altro addestramento potrebbe portare via anni, mentre il legame tra bestia e proprietario si va via via rafforzando. Una cosa essenziale è la capacità d'addestramento, sia che si tenti di addomesticare un Ursadon selvatico, sia che si voglia insegnare ad un ratto-talpa dei semplici trucchetti. Per ogni addestramento, il Master sceglie la Difficoltà appropriata sulla Tabella della Difficoltà e Durata dell'Addestramento, che prevede anche una certa Durata e un Intervallo. L'addestratore dovrà spendere almeno un'ora al giorno con l'animale per tutta la durata dell'Intervallo, e alla fine dello stesso deve compiere un Test di Domare con l'appropriata Difficoltà. Se lo supera, riduce di un Intervallo la Durata complessiva del compito, sottraendo un ulteriore Intervallo per ogni grado di successo. Se fallisce, si aggiunge un Intervallo per ogni due Gradi di Insuccesso alla Durata totale. Quando la Durata totale raggiunge quota 0, il comportamento è stato assimilato dalla belva.

Addomesticare la Bestia: Prelevare una bestia dal suo ambiente naturale e addomesticarla è un compito pericoloso, che richiede diverse settimane di lavoro intenso. Le creature più intelligenti potrebbero ridurre la Durata dell'addestramento, visto che imparano prima a relazionarsi con gli uomini e registrano con facilità i comportamenti che li premiano, ma potrebbero sfruttare queste conoscenze per approfittare di una qualche distrazione per combinare qualche guaio, o fuggire. Prima che un animale sia completamente addomesticato, esso si comporterà ancora secondo i suoi istinti primari, e potrebbe benissimo attaccare l'addestratore e chiunque sia incauto a sufficienza da ritrovarsi a portata.

Insegnare le Basi: Una volta che la creatura è stata addomesticata, l'addestratore deve cominciare ad insegnare all'animale trucchi e comportamenti. Questi possono essere insegnati nei ritagli di tempo libero, seguendo la Tabella per la Difficoltà, la Durata e l'Intervallo necessario. In alternativa, se il gruppo affronta un certo periodo di inattività o di viaggio, il Master può decidere che gli Accoliti si siano dedicati all'addestramento della bestia, garantendogli un certo grado di addestramento. Uno dei comportamenti più complessi da insegnare ad un animale è come lavorare efficientemente in combattimento con il suo padrone. Fino a quando non gli verrà insegnato, il caos e la confusione della battaglia causa il temporaneo ritorno dell'animale ai suoi istinti naturali. Tuttavia, gli animali di natura aggressiva non scapperanno automaticamente se il Test di Domare viene fallito, ma avranno un 50% di possibilità che la creatura attacchi il bersaglio più vicino nella confusione del momento. Se ci sono più bersagli in raggio, il Master determina quale verrà attaccato.

Cavalcature: Potenzialmente, qualunque creatura di grandezza appropriata può essere utilizzata come cavalcatura se adeguatamente addestrata, ma se non si insegna loro a comportarsi in mezzo alla battaglia saranno decisamente meno affidabili durante il combattimento.

Limite animale: Ogni Domatore può controllare, insieme, tanti animali quanto è il suo Bonus di Simpatia.

Tabella della Difficoltà e della Durata dell'Addestramento			
Difficoltà	Durata	Intervallo	Esempio
Molto Facile (+30)	1D5 ore	1 ora	Rinforzare un comportamento naturale
Facile (+20)	2D5 ore	1 ora	Insegnare semplici trucchi
Abituale (+10)	1D5 giorni	1 giorno	Insegnare trucchi o semplici comportamenti
Normale (+0)	2D5 giorni	1 giorno	Abituare una cavalcatura alla sella
Impegnativo (-10)	1D5 settimane	1 settimana	Addomesticare una bestia selvaggia
Difficile (-20)	2D5 settimane	1 settimana	Addestrare una bestia al combattimento
Molto difficile (-30)	1D5 mesi	1 mese	Insegnare comportamenti molto complessi

ESIBIRSI (Avanzata) – Simpatia, Tecnica –

Gruppi di abilità: Ballerino. Cantante. Cantastorie. Musicista. Altre possono essere disponibili a discrezione del Master.

Utilizzi l'Abilità di Esibirsi per intrattenere e ammaliare folle di spettatori. Può essere usata per ottenere una ricompensa o un guadagno, come con l'abilità Mestiere, ma in questo caso va sotto Tec. Inoltre, puoi utilizzare Esibirsi in sostituzione di altre Abilità, a seconda delle specifiche circostanze. L'abilità non serve solo ad allietare i lunghi viaggi spaziali dei propri compagni Accoliti, anzi, forse è più utile per distrarre il nemico o per inventarsi una buona storia di copertura quando si opera in clandestinità. Una prova di Esibirsi può durare un tempo variabile e rappresentare qualsiasi cosa, dalla recitazione di una breve poesia o canzone a quella di un'opera elaborata e verbosa.

Esibizione piacevole: Puoi effettuare una prova di Esibirsi (Ballerino, Cantastorie o Cantante) Impegnativa (-10), al posto di una prova di Affascinare per ottenere un favore del pubblico, facendo sì che ti apprezzi maggiormente.

Esibizione ammaliante: Puoi effettuare una prova di Esibirsi (Musicista o Cantante) Impegnativa (-10), piuttosto che una di Ciarlare, con l'obiettivo di ammaliare e distrarre il pubblico per qualche momento. Questo utilizzo dell'abilità è sottoposto alle stesse regole valide per Ciarlare.

Insinuare: Sei abile a nascondere messaggi occulti nelle tue storie e canzoni.

Hai diritto di effettuare una Prova Impegnativa (-10) di Esibirsi (Cantare o Cantastorie) invece di una di Cifrari o Linguaggio Segreto.

Il destinatario del messaggio deve come sempre possedere l'abilità adatta a comprenderne il significato.

GEOLOGIA (Avanzata) – Intelligenza –

Permette al Personaggio di determinare l'età approssimativa degli strati rocciosi, riconoscere diversi tipi di fossili, distinguere minerali e cristalli, localizzare siti promettenti per gli scavi o le attività minerarie, stimare il valore di un terreno e prevedere fenomeni di vulcanismo, eventi sismici, valanghe ed altro ancora. Saprai sicuramente dove trovare lo Zolfo o altri materiali.

Ricordasi che per l'estrazione serve l'abilità Mestiere: Minatore.

Geologo esperto: Se hai anche l'abilità di Mestiere: Minatore e/o Cercatore, prima di usarla per trovare minerali o gemme, puoi fare una prova su Geologia. Se è un successo, la successiva Prova su queste abilità avrà un bonus di +10.

GIOCARE D'AZZARDO (Base) – Intelligenza –

L'abilità di Giocare d'Azzardo è utilizzata per partecipare a giochi di fortuna, come le carte o i più rozzi (e spesso violenti) giochi di dadi, popolari fra le classi meno abbienti. Ognuno dei partecipanti a questo tipo di gioco punta la stessa quantità di denaro e poi effettua una prova contrapposta di Giocare d'Azzardo. Il giocatore con il margine di successo più alto vince (vince anche con il più basso grado di fallimento). Puoi, se lo desideri, decidere di abbandonare il gioco, nel qual caso perdi automaticamente. Puoi decidere anche di utilizzare Borseggiare invece di Giocare d'Azzardo per nascondere delle carte nelle maniche o truccare il tiro di dadi: un successo indica che hai guadagnato +20 alla tua prova di Giocare d'Azzardo. Comunque, fallire di cinque o più gradi o ottenere un Maldestro (96-00), significa che sei stato sorpreso a barare, con le spiacevoli conseguenze che ne derivano. Molti Inquisitori considerano giocare a carte una perdita di tempo ma alcuni convengono che può trattarsi di un buon metodo per accedere a determinati ambienti e circoli, per tacere dell'utilità di indulgere in un passatempo per non annoiarsi tra una missione e l'altra.

Effettuare una Prova di Giocare d'Azzardo può rappresentare di tutto, da una singola mano di carte a un'intera giornata passata a giocare.

Conseguenze funeste: Alle volte essere belli grossi o portarsi dietro un grosso bastone può tornare utile e non solo per far fare alla gente quello che vuoi. Serve anche a convincerli che ci sono disgrazie peggiori del perdere il proprio denaro, dovessero decidere di non farti vincere.

Prima di effettuare una prova di Giocare d'Azzardo, puoi cercare di superare una Prova di Intimidire Impegnativa (-10). In caso di esito positivo ottieni un bonus di +5 alle prove di Giocare d'Azzardo correlate. Se fallisci invece subisci una penalità di -5 alle medesime prove.

Preso alla sprovvista: L'accolito astuto è quello che coglie di sorpresa gli altri instillando in loro un falso senso di sicurezza con una mano di carte ben meditata. Puoi effettuare una Prova di Giocare d'Azzardo per calmare i bollenti spiriti e ingraziarti gli altri giocatori. Con un successo ottieni un bonus di +10 alla tua successiva Prova di Interazione o di Investigazione nei loro confronti, dato che saranno ben disposti verso di te.

Solitamente, si può fare un solo tentativo di questo tipo per incontro, o anche per giornata, a descrizione del Master.

Rischio: La vita è una continua scommessa e la tua familiarità con il tavolo da gioco, nonché la tua comprensione dei rischi, ti sono d'aiuto anche in altre situazioni. Eseguendo un'Azione Intera di combattimento, puoi tentare una Prova di Giocare d'Azzardo Difficile (-20).

Se riesci, ottieni un bonus di +10 che potrai applicare a una qualsiasi Prova da effettuare entro la fine dell'incontro. In caso di fallimento subisci una penalità di -10 che si applica a una singola Prova durante l'incontro, determinata dal Master. Puoi usare Rischio una sola volta per incontro.

GUIDARE (Avanzata, Operatore) – **Agilità** –

Gruppi di abilità: Camminatori. Cingolati. Fluttuanti. Ruotati. Ruotati (Moto). Veicoli di Mare.

L'abilità Guidare viene utilizzata per maneggiare automobili, camion, land speeder e altri veicoli di terra o fluttuanti. Per guidare i Cingolati e Semicingolati, come Trattori, Chimera e Carri Armati, serve l'abilità di Guidare (Cingolati). Anche se le Moto fanno parte dei Ruotati per la maggior parte delle regole, necessitano di un'abilità diversa, appunto, Ruotati (Moto). Guidare in condizioni normali non richiede alcuna Prova, dovrai effettuarla solo se ti troverai a Guidare su terreno pericoloso, a velocità eccessiva o nel tentativo di effettuare manovre pericolose.

Gli Accoliti in grado di guidare bene sotto grande pressione, comunque, sono piuttosto rari. Comunque sia, la capacità di scrollarti di dosso gli inseguitori guidando nel traffico oppure dare la caccia a qualcuno a bordo di uno speeder attraverso strade pericolosamente affollate è sempre un vantaggio da non sottovalutare. Una prova di Guidare richiede un genere Mezza Azione, ma alcune manovre possono richiedere più o meno tempo.

Forzare un veicolo a fermarsi: Se ti trovi vicino a un altro veicolo della stessa Taglia del tuo o più piccolo e procedete a uguale velocità, puoi effettuare una Prova Contrapposta di Guidare per costringere l'altro a fermarsi. Prenderai un Malus di -10 al test se il tuo veicolo è più piccolo o parecchio più leggero di quello del bersaglio oppure avrai un bonus di +10 se, al contrario, guidi un veicolo più grande e pesante.

In caso che il tiro abbia successo da parte tua il guidatore dell'altro veicolo dovrà frenare per evitare la collisione e potrebbe finire fuori strada, oppure si fermerà proprio in virtù dell'impatto. Questo naturalmente potrebbe infliggere dei danni a uno o entrambi i veicoli ma almeno avrai fermato il tuo antagonista. Se invece fallisci la Prova sarai tu a doverti fermare bruscamente e l'altro si allontanerà senza grossi problemi.

Se fallisci la prova con un margine di 40 o più punti, ti capoterai o avrai un brutto incidente.

Nascondersi nel traffico: A volte il modo migliore di sottrarsi a chi ti insegue a bordo di un veicolo è proprio celarsi in bella vista nel traffico.

Se intorno a te ci sono molti altri mezzi simili tra cui nascondersi, hai diritto a effettuare una Prova contrapposta di Guidare invece di Nascondersi, contro la Consapevolezza (o metà Percezione se non hanno l'abilità), dei tuoi nemici che cercano di individuarti, mentre guidi in modo disinvolto per mimetizzarti nel flusso del traffico. Solitamente due test riusciti consecutivi, fanno in modo di esserti liberato dai tuoi inseguitori.

INGANNARE (Base, Interazione) – **Simpatia** –

L'abilità di Ingannare viene utilizzata per mentire e confondere gli altri. Dovrai effettuare una Prova di Ingannare ogni volta che cerchi di convincere qualcun altro di qualcosa che non è necessariamente vero, quando vuoi gabbarli o raggirarli o sviarli in qualunque modo.

Non devi effettuare una Prova di Ingannare ogni volta che menti a un PNG, ma solo quando tenti di cambiare la sua opinione oppure cerchi di convincerlo di qualcosa. Una Prova di Ingannare può colpire un numero di bersagli pari al tuo Bonus di Simpatia e i tuoi bersagli devono essere in grado di vederti e sentirti chiaramente, oltre a capire quello che stai dicendo. Ingannare è tipicamente contrapposta a Intuizione, e solitamente necessita di un minuto. Ingannare è un modo di agire subdolo e molto utile nel lungo periodo. Può essere utilizzato per convincere un nemico che puoi essergli d'aiuto, oppure persuadere una guardia che quel cadavere davvero l'hai appena trovato nella stanza, così come un mercante può convincersi a investire i suoi sudati guadagni nel tuo "progetto".

Indurre: Questa funzione estesa è analoga a quella già illustrata per Affascinare ma si applica alle Prove di Ingannare. Riferirsi ad Affascinare.

Piccole bugie a fin di bene: Non tutte le menzogne sono cattive e a volte qualche bugia innocente seminata qua e là può semplificare le cose.

Hai diritto a effettuare una Prova di Ingannare quando vuoi convincere qualcuno della veridicità di una qualche affermazione falsa, come ad esempio un complimento, una lusinga o un puro e semplice inganno. Se superi la Prova Contrapposta di Ingannare contro Intuizione del tuo interlocutore, ottieni un Bonus di +10 alle Prove di Interazione contro quel bersaglio per un numero di minuti pari al tuo Bonus di Simpatia.

Recitare: L'abilità Ingannare può essere utilizzata in congiunzione con Travestirsi per impersonare al meglio un altro individuo e migliorare il camuffamento. Il superamento della Prova Contrapposta all'Intuizione del tuo nemico ti conferisce un Bonus di +10 a tutte le prove di Travestirsi effettuate entro un numero di minuti pari al tuo Bonus di Simpatia. Puoi usare questa funzione dell'abilità solo se stai interagendo con qualcuno e devi superare una Prova di Ingannare prima di tentare quella di Travestirsi.

Sviare: L'abilità Ingannare può servire a depistare qualcuno. Quando cerchi di fuorviare una vittima per un qualunque lasso di tempo allo scopo di ottenere dei vantaggi, puoi effettuare una Prova di Ingannare invece di usare un'altra abilità di Interazione, come ad esempio Affascinare.

INTERROGARE (Avanzata, Investigazione) – **Volontà** –

Lo strumento principale nell'arsenale dell'Inquisitore è la sua capacità di interrogare, ovvero l'abilità di estorcere informazioni rivelanti da soggetti restii. Scorre una linea sottile fra interrogare e torturare spietatamente: nel secondo caso, il soggetto tende, infatti, a rivelare qualsiasi cosa il suo torturatore voglia sentire, mentre nel primo un interrogatore esperto può ottenere anche i più oscuri segreti utilizzando una varietà di tecniche, sieri e attrezzi. L'equipaggiamento, le condizioni ambientali e le circostanze possono tutti concorrere a determinare modificatori addizionali, a discrezione del Master: devi effettuare una Prova di Interrogare contro la Volontà del tuo avversario. Se superi il tuo avversario, ottieni una risposta, più un'altra risposta aggiuntiva per ogni ulteriore grado di successo ottenuto. Se è invece il tuo avversario a vincere, non ottieni nulla.

Se hai fallito di 3 gradi o più, hai rovinato tutta la procedura e infliggi 1D10 Danni più il tuo Bonus di Volontà; se fallisci di cinque o più gradi non solo infliggi i Danni di cui sopra, ma il soggetto otterrà un bonus di +30 a ulteriori Prove sulla Volontà per resistere all'Interrogazione, da chiunque venga portata. Ogni prova di Interrogare infligge un livello di fatica al bersaglio. Una Prova di Interrogare consuma un'ora di tempo, -5 minuti per ogni grado di successo.

INTIMIDIRE (Base, Interazione) – **Forza (Simpatia, Intelligenza)** –

Puoi effettuare una Prova di Intimidire ogni volta che vuoi forzare o spaventare singoli individui o piccoli gruppi di persone. Non hai bisogno di effettuare Prove di Intimidire ogni volta che minacci qualcuno; generalmente Intimidire è basata sulla Forza, ma minacce più velate come il ricatto possono utilizzare caratteristiche diverse, come Intelligenza o Simpatia, a descrizione del Master. Rimane sempre una Prova Contrapposta contro la Volontà del bersaglio. Chi ha ottenuto un grado di successo superiore, avrà vinto la sfida di intimidazione. Una Prova di Intimidire può coinvolgere un numero di persone pari al tuo Bonus di Forza (o di Intelligenza o Simpatia, a seconda della caratteristica usata). Inoltre i bersagli devono essere in grado di vederti e sentirti chiaramente e di capire ciò che dici. L'intimidazione non è né nobile né intelligente, ma a volte la capacità di terrorizzare un avversario fino a sottometterlo può rivelarsi utile per un Accolito, riuscendo a garantire risultati altrimenti irraggiungibili con le sole buone maniere. Personaggi intimiditi difficilmente agiranno contro la fonte dell'intimidazione, ma sono liberi di farlo; prenderanno una penalità a tutte le Prove verso la fonte di intimidazione di -10 e di -2 su Iniziativa; la penalità verrà presa finché la fonte della propria intimidazione verrà Abbattuta, scapperà dallo scontro, il personaggio sia considerato vincente o accadano altri eventi a discrezione del Master. Anche per fare arrendere qualcuno bisogna usare Intimidire (può richiedere più gradi di successo, ma sarà il Master a valutare la situazione di volta in volta).

Se entrambi falliscono la prova o la vittima vince il confronto, non sarai riuscito ad intimidire nessuno. Questa abilità è importantissima se si vuole prendere qualcuno vivo e fare prigionieri e può evitare stragi inutili. Solitamente una Prova di Intimidire è una Azione Intera.

Armato pesantemente: Occorre saper dar seguito alle parole sprezzanti con la minaccia della forza e niente la incarna meglio di un fucile molto grosso. Finché le tue armi sono più imponenti o provocano più Danni di quelle dei tuoi nemici, ottieni un bonus di +10 su Intimidire.

Elemento paura: Di solito devi essere in grado di farti capire dai tuoi bersagli per tentare una Prova di Intimidire, ma puoi tentare di spaventare o almeno intimorire un gruppo di persone o creature che non parlano la tua lingua (o alcuna lingua), contando solo sull'impressione causata dai gesti e dalle grida. Utilizzare Intimidire in questo modo comporta una Prova almeno Impugnativa (-10).

Obbedisci al mio ordine: In certe situazioni è possibile tralasciare il tatto nell'impartire degli ordini e affidarsi alla forza della paura per avere obbedienza. Se riesci a superare una Prova di Intimidire Impegnativa (-10), ottieni un bonus di +5 a tutte le Prove di Comandare riguardanti i soggetti che hai Intimidito, per un numero di minuti pari al tuo Bonus di Forza. Un fallimento determina una penalità di -5 alle stesse prove.

Sguardo spaventoso: Normalmente l'impiego di Intimidire richiede un'Azione Intera ma a volte hai bisogno di intimorire un nemico all'istante, per tenerlo bloccato dov'è mentre ti occupi di una minaccia più significativa. Pertanto puoi effettuare una prova di Intimidire con una Mezza Azione, al prezzo di un incremento della Difficoltà di un livello. Inoltre anche se superi la Prova, gli effetti di essa persistono per un solo Round.

Temì l'Inquisizione: Una Prova di Intimidire può essere effettuata per instillare il giusto terrore dell'Inquisizione nel cuore del nemico, avendo l'accortezza di sostenerla con roboanti manifestazioni di autorità e sfoggio dei segni di riconoscimento dell'Ordo. A seguito del superamento della Prova otterrai un bonus di +10 a tutte le successive e conseguenti Prove di Interrogare, effettuate nei confronti di coloro che hanno almeno una minima familiarità con la spiacevole reputazione dell'Inquisizione. Ovviamente i membri di alto rango di quest'ultima, Xenos, Demoni, Space Marine e primitivi che non conoscono l'Inquisizione ne sono immuni. Tutto è a descrizione del Master.

Intimidazione di gruppo: Un gruppo numeroso è più facile che Intimidisca un gruppo più piccolo. Un personaggio può Intimidire tante persone quanto è il suo BF. Inoltre, se si trova in soprannumero, guadagnerà +5 per ogni alleato in più, fino ad un massimo di +30; quindi un gruppo da 6 con un personaggio che tenta di intimidire un gruppo da 3, avrà un bonus di +15, cumulabile con la regola dell'Assistenza (vedi Assistenza).

In inferiorità numerica, funziona allo stesso modo, solo che si prende un Malus di -5 per ogni nemico in più per un massimo di -30.

INTUIZIONE (Base) – Percezione –

L'utilizzo dell'abilità Intuizione serve a valutare le persone che incontri, determinare se qualcuno ti sta mentendo, percepire seconde motivazioni e in generale per appurare quanto vale un'altra persona. Quando cerchi di percepire una falsità, o qualche altra forma di inganno, devi effettuare una prova contrapposta confrontando la tua Intuizione contro Ingannare del bersaglio. Se vinci, riesci a farti un'idea che qualcosa non va per il verso giusto. Se la prova è superata con 2 gradi di successo, potresti essere sicuro di una menzogna, coercizione o altri sentimenti nascosti del bersaglio.

Nota che Intuizione non conferisce telepatia e non può essere utilizzata per rivelare tutti i segreti del bersaglio.

Piuttosto questa abilità serve per contrastare i tentativi di manipolarti attraverso abilità di Interazione, come Ingannare e in alcuni casi, Affascinare. Sebbene qualcuno può sostenere che la forma mentale tipica di un Inquisitore debba essere il sospetto nei confronti di tutti, sta di fatto che proprio gli Accoliti in possesso di Intuizione sono i migliori nel capire se un soggetto merita davvero di essere indagato.

Empatia: Il superamento di una Prova Difficile (-20) di Intuizione ti permette di discernere la vera indole del bersaglio.

La prova diviene Contrapposta a quella di Ingannare del soggetto se questi ha qualcosa da nascondere.

Mentire: Hai la possibilità di usare le tue conoscenze sull'arte di mentire per rendere le tue stesse menzogne più verosimili e difficili da scoprire.

Se riesci a superare una Prova preliminare Impegnativa (-10) di Intuizione ottieni un bonus di +10 a una prova successiva di Ingannare, ma se la prova di Intuizione fallisce di 3 gradi o più, la successiva prova di Ingannare sarà Impegnativa (-10).

INVESTIGARE (Base, Investigazione) – Simpatia, Intelligenza –

L'abilità di Investigare è la tua capacità di raccogliere pettegolezzi, segreti e informazioni riservate mediante domande, bevute gratis e in generale osservare o ascoltare qualsiasi cosa di interessante possa saltar fuori. Investigare può essere utilizzato in due modi: la prima e più comune è quella utilizzata per raccogliere informazioni generali a proposito di avvenimenti locali. Una Prova effettuata con successo rivelerà informazioni basilari, con indizi più accurati e di maggior valore per ogni grado di successo ottenuto. Investigare può essere usato anche come abilità a tutto tondo, quando per esempio sei alla ricerca di un fatto o di un segreto particolare ed il Master potrebbe anche richiedere INT come Caratteristica (vedi Capitolo Come si Gioca). L'abilità Investigare è uno strumento essenziale a prescindere dalla tua carriera, poiché ti consente di comprendere l'ambiente in cui ti trovi e scoprire indizi. Effettuare una Prova di Investigare richiede normalmente un'ora di attività, -10 minuti per ogni grado di Successo (minimo, 10 minuti), ma può essere necessario un tempo maggiore o minore, a seconda delle circostanze.

Chiedere in giro: Effettua una Prova di Investigare per scoprire se qualcuno sta facendo domande su di te, i tuoi colleghi o qualsiasi cosa sia l'oggetto delle tue ricerche. Questa è una prova Contrapposta rispetto alla Prova di Investigare effettuata da chi sta facendo domanda su di te.

Linee di indagine: Puoi impiegare l'Abilità di Investigare come sottile strumento di interrogatorio mascherato, nel tentativo di raccogliere informazioni formulando domande apparentemente innocenti a un interlocutore. In luogo di una Prova di Interrogare puoi tentare di superarne una di Investigare Difficile (-20). Non rischi mai di infliggere livelli di Affaticamento o Danni in questo modo ma comunque richiede l'abilità Interrogare.

Voci tendenziose: Le voci che circolano possono essere una duplice risorsa: da una parte dovrai affidarti a esse per trovare delle risposte, dall'altra puoi decidere di mettere in giro false informazioni per sviare un tuo nemico. Per farlo, devi effettuare una prova di Investigare, allo scopo di far circolare voci a uso e consumo dei tuoi nemici. Se la superi, la Difficoltà della prova di Investigare del tuo antagonista incrementa di un livello, più un ulteriore per ogni grado di successo ottenuto.

INVOCAZIONE (Avanzata) – Volontà –

Una Prova di Invocazione ti permette di potenziare il tuo Test di Focalizzazione quando utilizzi un Potere Psionico di +10. Una Prova di Invocazione è un'Azione Intera. Durante questo periodo fai chiarezza nella tua mente in vari modi: ripetendo mantra, meditando o rigirandoti tra le dita focalizzatori psionici e così via. Una prova eseguita con successo indica che la tua mente si è adeguatamente preparata per toccare il Warp.

Nel Round seguente, potrai aggiungere il Bonus di +10 al Test di Focalizzazione (generalmente su Volontà).

Fallire una prova di invocazione significa che non ti sei concentrato abbastanza per ottenere il beneficio che volevi durante la tua preparazione.

Se riesci nella Prova di Invocazione ma fallisci nella Azione di Focalizza Potere nel Turno seguente, non ci sono effetti collaterali (a parte fare una figuraccia con i presenti). Non è sempre possibile prendersi il tempo necessario per concentrarsi adeguatamente prima di usare un Potere Psionico, quindi molti Psionici esortano energicamente gli altri Accoliti a fargli guadagnare quei secondi tanto preziosi. Quelli che invece sostengono la tesi opposta, favorevoli quindi a un approccio più spregiudicato alla focalizzazione, di solito non sono abbastanza sani di mente.

Invocazione protettiva: L'abilità di Invocazione può essere impiegata per tracciare protezioni e sigilli sulla tua persona, evocare le tue energie mentali e fortificare la volontà per resistere agli attacchi. Fare questo richiede una Prova di Invocazione che, se viene superata, ti fa ottenere un bonus di +10 per ogni grado di successo alla successiva prova di Volontà effettuata per resistere a un Potere Psionico. Il fallimento indica invece che hai commesso errori significativi nel disporre le protezioni, cosa che ti infligge una penalità di -10 alla prossima prova.

Per ogni grado di fallimento la penalità peggiora di un -10 aggiuntivo. La prova deve essere sostenuta entro il Bonus Volontà x Round.

LEGGE (Avanzata, Investigazione) – Intelligenza –

L'abilità di Legge è quasi esclusivo appannaggio da chi dispensa e si occupa di Legge, come gli Adeptus Arbitres, ma anche da altre professioni.

A differenza di Conoscenze Accademiche (Giustizia), Legge è altamente professionale, e non dona solo le conoscenze.

Infatti, Legge è un'abilità pratica, poiché ti permette di praticare la legge nei grandi e affollati tribunali dell'Imperium, o di dispensarla in strada se fai parte dell'Adeptus Arbitres senza incorrere in sanzioni. Ovviamente riguarda anche alla capacità del personaggio di interagire con il sistema giuridico, calcolando che ogni Mondo può avere un sistema legislativo diverso dall'altro, e quest'abilità può assumere contorni mastodontici.

E' un'abilità di grande utilità, poiché può togliere le castagne dal fuoco se il gruppo o un amico si sono messi nei guai.

In molte zone particolari, senza la conoscenza e l'autorità che comporta quest'abilità, neanche si può entrare.

LETTURA LABIALE (Avanzata) – Percezione –

Puoi utilizzare l'Abilità Lettura Labiale per "intercettare" una conversazione che sta avendo luogo fuori dalla portata delle tue orecchie.

Per utilizzare questa abilità devi avere una visuale delle labbra del bersaglio libera da ostacoli e devi poter comprendere il linguaggio parlato.

La distanza è il fattore di maggiore difficoltà: più lontano è il soggetto e più difficile sarà la Prova. La Difficoltà base è Normale (+0), ma per ogni dieci metri di distanza sarà un grado più difficile. Nota che qualsiasi tipo di equipaggiamento che può potenziare la vista può essere utilizzato per annullare questo tipo di penalità o perfino per dare dei bonus. Una Prova effettuata con successo rivela la sostanza generale della conversazione, per esempio se la persona in questione sta parlando del tempo o delle nuove tariffe d'attracco al molo spaziale e così via. Ogni grado di successo rivela dettagli più specifici. La Lettura Labiale è nettamente meno precisa di un Auspex di sorveglianza, ma è comunque un metodo relativamente a prova d'errore per "ascoltare" una conversazione altrui, utile risorsa per gli Accoliti che operano clandestinamente o quelli colti impreparati dalla situazione. Una Prova di Lettura Labiale richiede il tempo necessario per una breve conversazione, oppure fare più test per conversazioni lunghe.

Linguaggio Labiale: L'Abilità di Lettura Labiale si presta a essere utilizzata per comunicare in modo silenzioso con un'altra persona nella tua linea di vista. Può consentire di intercalare messaggi in codice in una conversazione apparentemente normale oppure trasmettere un messaggio senza far rumore. Devi soltanto effettuare una Prova di Lettura Labiale per inserire parole nascoste in un normale dialogo, mentre non è necessaria per mimare semplicemente un messaggio con il movimento della bocca. Il destinatario deve effettuare a sua volta una Prova di Lettura Labiale per interpretare correttamente la comunicazione. Se una delle due Prove viene fallita il messaggio non è trasmesso in modo adeguato.

Esempio: Matteo ed Elena agiscono di nascosto nel palazzo del Governatore. Matteo sta cercando di mimare con le labbra le parole "vattene, ti hanno vista" alla sua collega che si trova dall'altra parte della stanza. Se si limita a questo Matteo non deve effettuare Prove; Elena invece si deve cimentare con una Prova di Lettura Labiale. Tuttavia questa scelta si potrebbe rivelare troppo ovvia, quindi Matteo prende in considerazione l'idea di intercalare il suo messaggio all'interno di una conversazione che sta avendo con la moglie del Governatore, in modo che Elena possa accorgersi dell'avvertimento seguendo con gli occhi i movimenti delle Labbra di Matteo. In questo caso entrambi devono superare una Prova di Lettura Labiale: ci riescono, quindi Elena riesce ad allontanarsi in tempo!

LINGUAGGIO SEGRETO (Avanzata) – Intelligenza –

Gruppi di Abilità: Accoliti, Administratum, Augustiano, Bassifondi, Cryptos Cognos, Ecclesiarchia, Demonico, Militare, Oscuro, Tecnico.

Altri linguaggi segreti possono essere disponibili a discrezione del Master. Linguaggio Segreto è utilizzato per parlare e comprendere un linguaggio sconosciuto e arcano, compreso solo da chi appartiene a una specifica professione, organizzazione o classe. I Linguaggi Segreti sono più simili a codici che a veri e propri linguaggi. Tramite l'uso di segnali, linguaggio del corpo e parole in codice, coloro che la usano possono parlare in un determinato linguaggio e contemporaneamente utilizzare un codice segreto per implicare significati più profondi o per fornire velocemente un maggior numero di informazioni. In circostanze normali non sono necessarie prove di Abilità qualora tutti gli interlocutori conoscano il linguaggio segreto. Le prove saranno richieste in caso di condizioni avverse, come ad esempio se ci si trova in un luogo affollato e rumoroso, oppure nel caos di una battaglia. Gruppi di accoliti possono sviluppare il loro linguaggio in codice, unico per la loro cellula (Linguaggio Segreto Accoliti).

Accoliti: Una serie di frasi in codice e di inflessioni predeterminate comprensibili solamente da un membro della cellula.

Nota che ogni cellula di Accoliti ha una versione unica di questo tipo di linguaggio.

Administratum: Una collezione di acronimi, espressioni gergali e formalità procedurali utilizzate dall'Administratum.

Nota che questo linguaggio è esageratamente verboso.

Augustiano: Creato da un Inquisitore di un Settore confinante, questa semplice sequenza di frasi è diffusamente impiegata nel Segmentum Obscurus ed è parte dei cosiddetti protocolli di Augustine, una serie di pratiche inquisitorie e metodi di addestramento vecchi di almeno quattromila anni. Esso utilizza frasi e semplici pittogrammi tracciati a mano per rappresentare situazioni di pericoli specifici. "Fratello senza palpebre" ad esempio, significa che ti trovo sotto sorveglianza da parte di altri agenti dell'Inquisizione; può essere detto, scritto o rappresentato dal pittogramma rudimentale di un occhio con un segno obliquo che lo attraversa.

Bassifondi: Una versione molto semplificata del Basso Gotico parlato da più bassi livelli della società Imperiale, che incorpora un miscuglio di termini gergali, coloriti e dialettici.

Cryptos Cognos: E' un'aggiunta relativamente recente ai codici canonici dell'Inquisizione. Questo sottile metodo di comunicazione occulta non si basa soltanto sulle frasi pronunciate ma utilizza anche la cadenza della voce, l'inflessione e il linguaggio del corpo.

Utilizzato dagli Agenti Ombra del Collegium Tenebrae, è un codice talmente raffinato che un osservatore potrebbe assistere a un'intera conversazione che verte su un argomento apparentemente innocuo e non rendersi minimamente conto di quanto viene detto in realtà.

Ecclesiarchia: Un Linguaggio allegorico che sposa devozione e politica, ricco di strane metafore e di una versione originaria dall'Alto Gotico.

Demonico: Il Linguaggio parlato dai Démoni e dalle creature del Warp. Quando si acquista si guadagna 1 punto Follia, +1 per Maestria.

Militare: Una selezione di frasi in codice, gergo, citazioni di antiche battaglie e un sorprendente numero di termini riferiti alla morte.

Oscuro: Il Linguaggio Oscuro parlato dagli agenti del Caos e da alcuni Mutanti. Rozzo e terrificante, è altamente vietato.

Tecnico: La lingua Technis dell'Adeptus Mechanicus, che comprende gergo, codice binario e in alcuni casi onde sonore a bassa o alta frequenza.

Molti accoliti utilizzano Linguaggio Segreto proprio come un cifrario, per scambiarsi messaggi in modo discreto gli uni con gli altri. I membri di una squadra dell'Inquisizione che parlano la stessa lingua possono comunicare liberamente durante la battaglia o in altre situazioni, senza timore di essere interpretati e capiti. Una Prova di Linguaggio Segreto è normalmente una Azione Gratuita

Cifrari: Sebbene la gran parte del significato di un idioma segreto si basi anche sull'espressività gestuale e l'intonazione delle parole, esso può essere trasmesso anche nella forma di un semplice codice. Allo scopo puoi effettuare una Prova di Linguaggio Segreto Impegnativa (-10), invece di una di Cifrari. In alternativa, se effettui una Prova di preliminare Linguaggio Segreto, ottieni un bonus di +10 a una successiva prova di Cifrari, in conseguenza dei molti livelli di codice e significati nascosti all'interno del messaggio.

LOGICA (Base, Investigazione) – Intelligenza –

La logica rappresenta le tue capacità matematiche e la tua abilità nel risolvere problemi. Prove di Logica possono essere necessarie per decifrare un codice o per risolvere un'equazione particolarmente ostica. Logica può essere impiegata da un Tecno-Prete per inscrivere rituali matematici su un macchinario. Nota che Logica è un'abilità puramente teorica, la cui controparte pratica è Tecnologia. Gli Inquisitori apprezzano i servitori in possesso delle capacità necessarie a interpretare formule matematiche, codici e altri enigmi. Per gli individui esperti di Logica si aprono molte strade e opportunità, se riescono a tenere a bada le proprie menti e non sviluppano interesse eccessivo per il proibito. Una Prova di Logica normalmente ha bisogno di almeno un minuto di riflessione e calcolo, sebbene problemi più complicati possano richiedere più tempo.

Analizzare le prove: La fase finale di un'investigazione, quando tutte le prove sono state raccolte, rappresenta il momento in cui puoi mettere a frutto la tua Logica per tirare le fila di quanto hai scoperto e arrivare alle conclusioni.

Logica può essere utilizzata come complemento di un'altra abilità di Investigazione, effettuando due prove congiunte.

Se entrambe sono superate puoi tirare 1D10 aggiuntivo e sottrarre il punteggio ottenuto dal tempo totale richiesto per concludere l'investigazione.

Colpo di genio: Una sola volta per sessione di gioco, quando ti trovi bloccato oppure devi affrontare un problema che proprio non riesci a risolvere, puoi ricorrere a una prova di Logica Molto Difficile (-30), per cercare di tirare fuori un'idea dai recessi della tua mente.

Se superi la Prova il Master può concederti un indizio, suggerirti la direzione giusta da prendere o ricordarti di qualcosa che hai trascurato di considerare, così da aiutarti.

Decifrare un codice: Puoi utilizzare Logica come Abilità di Investigazione per decifrare un particolare Cifrario. Vedi la descrizione dei Cifrari.

Placare gli spiriti macchina: Hai studiato i rituali adatti a pacificare uno spirito macchina adirato, capaci di blandirlo sino a renderlo docile e cooperativo. Nel caso in cui si verifichi un malfunzionamento o l'Inceppamento di un'arma o di un oggetto, hai la possibilità di effettuare una Prova di Logica Difficile (-20), per indurre lo spirito macchina a comportarsi bene. Se superi la Prova l'arma non s'inceppa e l'oggetto funzionerà.

Rituali Matematici: Conosci formule matematiche necessarie a indurre uno spirito macchina a comportarsi in modo adeguato.

Con una Prova di Logica è possibile richiamare alla mente i rituali corretti e gli incantamenti e, se riesci a superarla, ottieni un bonus di +10 a una Prova di Tecnologia effettuata contemporaneamente. In alternativa puoi usare Logica per coadiuvare la Prova di Tecnologia di un altro Accolito.

MEDICINA (Avanzata, Investigazione) – Tecnica, Intelligenza –

L'abilità di Medicina è utilizzata per curare qualsiasi tipo di ferita, che si tratti di ricucire un taglio oppure ristabilire l'equilibrio dei fluidi corporali. Ci sono vari metodi per utilizzare Medicina e ognuno usa una delle due caratteristiche, Tecnica o Intelligenza.

Diagnosticare (I): Sei in grado di determinare cosa non va in un paziente ma devi superare una Prova di Medicina su Intelligenza per farlo.

Il Master tira per te in segreto. Il superamento della Prova porta alla luce i disturbi più evidenti e ogni grado di successo rivela un ulteriore dato pertinente. Il fallimento determina la mancata individuazione del disturbo, ma se avviene per tre o più gradi si risolve in una diagnosi sbagliata, spesso accompagnata da conseguenze di spettacolare gravità, se si permette al medico di procedere a trattare il paziente.

Possibili esempi sono l'avvelenamento, l'amputazione dell'arto sbagliato, sostituzione di organi sani e così via.

Pronto soccorso (T): E' uno degli usi più comuni per usare l'abilità di Medicina, sotto Tecnica, ti permette di compiere rapidi interventi di stabilizzazione su PG feriti. L'ammontare di danno rimosso con una prova di Pronto Soccorso dipende dal livello di salute del paziente (vedi tabella).

Livello di ferita	Danno rimosso
Ferito leggero	Bonus di Tecnica
Ferito grave	1 punto
Ferito critico	1 punto

Limite pronto soccorso: Un Paziente può beneficiare di un Pronto soccorso solo una volta per ogni ferita, anche se ci siano più medici a tentare la cura. Pronto Soccorso conta come una Azione Intera sia per il Medico che per il paziente. Una volta ripresa la Ferita dal Pronto Soccorso, non si potrà più fare Pronto Soccorso (a meno che non venga ferito di nuovo).

Stabilizzare (Emorragia/Sanguinamento) (T): Una prova Normale di Medicina su Tecnica, detta Prova di Stabilizzare, fatta sul un paziente immobile, riuscirà a fermare un livello di Emorragia (o ferma 1 ferita di Sanguinamento), più un altro livello/ferita per ogni grado di successo.

Se ne può tentare una a Turno. Se il paziente è in movimento o si è mosso durante l'emorragia o sta combattendo, la prova sarà Molto Difficile (-30) oppure impossibile (a descrizione del Master). Se si cerca di stabilizzarsi da solo, l'azione è Impegnativa (-10).

Arti spezzati (T): Occorre superare una Prova di Medicina Impegnativa (-10) su Tecnica, per amputare in sicurezza un arto in necrosi (risultato del fallimento della Prova di Resistenza effettuata per scongiurare la perdita dell'arto fratturato). Il fallimento della Prova infligge 1D10 Danni aggiuntivi alla locazione dell'arto, ignorando l'armatura. Come ulteriore effetto si determina un Emorragia.

Cura prolungata (I): Accelera il processo di guarigione: puoi seguire un numero di pazienti pari al Bonus di Intelligenza. Ogni paziente ulteriore imporrà una penalità di -10 alle tue prove di Medicina, su Intelligenza, effettuate per eseguire una Cura Prolungata. Per i feriti in maniera Leggera, puoi effettuare una Prova alla fine di ogni giornata mentre per i feriti in modo Grave e Critico, alla fine di ogni settimana. Se hai successo, il paziente rimuoverà un danno (oltre quelli tolti per il riposo, rimuovendo prima il danno Critico e poi quello normale), più 1 punto di Danno ulteriore per ogni grado di successo. Il fallimento indica che i tuoi pazienti non subiscono conseguenze negative, ma recuperano i danni al ritmo naturale. Un fallimento di tre gradi o superiore significa che i feriti Leggeri e Gravi subiscono 1 danno (utilizza la regola della morte istantanea per risolvere il Danno Critico). Un fallimento di 5 gradi o più o un maldestro, indica che il paziente subisce 1D5 Danni.

Alcuni Talenti espandono le tue opzioni.

Conoscenze farmaceutiche (I): Quando somministri una droga o devi trattare un avvelenamento con Chimica, puoi effettuare una prova preliminare di Medicina su Intelligenza per far valere le tue conoscenze mediche.

Se superi la prova ottieni un bonus di +5 alla successiva prova di Chimica.

Se invece fallisci di tre o più gradi subisci invece una penalità di -5 alla prova di Chimica.

Installare impianti e Componenti Bionici (T): L'Abilità di Medicina, sotto Tecnica, ti consente anche di procedere a installare arti e organi di rimpiazzo ma devi possedere il Talento Tecnomedico e l'abilità di Tecnologia.

Per farlo devi avere a disposizione l'impianto o il dispositivo bionico e la Difficoltà della Prova dipende anche dall'elemento da installare, dalla sua Fattura e dai laboratori cui hai accesso. Il processo di impianto richiede sempre 2D10 giorni meno un giorno per ogni punto di Bonus di Resistenza del paziente trattato (minimo un giorno, per arti come mani o piedi, tira un solo D10). La tabella seguente illustra le Difficoltà delle Prove che l'intero procedimento comporta; i Malus sono cumulativi. L'operazione fa sempre minimo 1D10 Danni Puri (senza contare PA e BR), che è di 1D5 per operazioni leggere (Mani e Piedi ad esempio).

Prove di installazione fallite: Un eventuale fallimento nella Prova per installare un impianto o un elemento bionico può avere conseguenze nefaste. Un fallimento semplice riduce la Fattura dell'unità di un livello, o peggiora eventuali perdite di Caratteristiche se la fattura non può peggiorare, oppure fare altro. Se era già scadente all'inizio, l'elemento non è in grado di funzionare e potrebbe uccidere il paziente, se si trattasse di un sistema vitale. Il fallimento di tre o più gradi determina la rottura dell'arto e la procedura di installazione provoca gravi ferite al paziente, infliggendo 2D10 punti di Danno da Taglio nella locazione interessata (PA e BR sono Ignorati), o 3D10 se il Sistema ha una fattura che non può essere peggiorata. Se i gradi di fallimento sono cinque o più o si ottiene un maldestro (96-00) l'operazione uccide il soggetto trattato, rende inservibile il dispositivo da installare e infligge 1D5 Punti Follia a tutti i testimoni degli esiti agghiaccianti dell'intervento.

TABELLA 9-2: IMPIANTI E COMPONENTI BIONICI

Elemento	Difficoltà
Mano e piede bionico.	Abituale (+10)
Braccio bionico. Scudo Haywire. Sistema Immunizzatore.	Normale (+0)
Gamba bionica.	Impegnativa (-10)
Circuiti di interfaccia per veicoli	Abituale (+10)
Ghiandola Chimica/Calculus Memor.	Impegnativa (-10)
Sistema Anti-Tossine. Amplificatore Neurale 1° grado.	Impegnativa (-10)
Impianti meccanici dei Minatori Iloti/Nocche corazzate	Facile (+20)
Infusione Ermetica	Molto difficile (-30)
Iniettore. Equilibrio Girostabilizzato.	Abituale (+10)
Reattore dorsale Alatus. Amplificatore Neurale 2° grado.	Difficile (-20)
Rituali di Setesh	Molto difficile (-30)
Apparato rilevatore. Impianto Antidolorifico.	Normale (+0)
Impianto celebrale	Difficile (-20)
Bobina perfezionata/Calculus Logi/Psicoinduttore	Impegnativa (-10)
Mecadendrita Balistica/Medico/Torni	Impegnativa (-10)
Mecadendrita Servizio/Manipolatore/Ottico	Normale (+0)
Muscoli sintetici/Armatura Subdermale	Impegnativa (-10)
Occhio funesto/Servo artiglio/Sensi Cibernetici	Impegnativa (-10)
Cuore bionico	Difficile (-20)
Matrice di Localizzazione/Luce del ladro	Facile (+20)
Organi di Carne	Abituale (+10)
Unità di impulso mentale. Sistema Anti-Shock.	Normale (+0)
Sistema Respiratorio Bionico	Difficile (-20)
Fattura	Difficoltà
Scadente	Impegnativa (-10)
Normale	Normale (+0)
Buona	Abituale (+10)
Laboratori	Difficoltà
Tremendo (sul campo di battaglia)	Difficile (-20)
Scadente (tenda medica sul campo di battaglia, mercante corsaro)	Impegnativa (-10)
Comune (ospedale)	Normale (+0)
Buono (ospedale specializzato)	Abituale (+10)
Eccellente (ospedale personale di un Inquisitore)	Facile (+20)

MESTIERE (Avanzata, Artigianato) – Variabile –

Gruppi di abilità: Agricoltore (I), Amatore (S), Armiere (T), Artista (T), Cartografo (T), Cercatore (T), Conciatore (T), Copista (T), Costruttore (T), Cuoco (T), Decoratore (T), Distillatore (T), Fabbro (T), Falegname (T), Falsario di Monete/Stampi (T), Fotografo (T/D), Geniere (T), Imbalsamatore (T), Indovino (S), Liutaio (T), Meccanico (T), Mercante (S), Minatore (F), Muratore (T), Orafo (T), Orologiaio (T), Speciale (T), Tecnomate (T), Valletto (S). Altre possono essere disponibili a discrezione del Master.

Possedere un gruppo di abilità di Mestiere indica che conosci come praticare quel particolare mestiere o attività artigianale.

Tramite questa abilità puoi guadagnarti da vivere o creare oggetti adatti alla tua professione. Puoi inoltre effettuare una Prova di Mestiere per identificare l'opera di un particolare artigiano o per ricordare qualcosa a proposito di un oggetto specifico (vedi le regole di Artigianato).

Molti fra gli Accoliti possiedono competenze eccezionali, acquisite prima di entrare nell'Inquisizione oppure sviluppate proprio attraverso il servizio presso di essa. Tra queste le Abilità relative a Mestiere sono tra le più interessanti e remunerative. Gli individui in possesso dell'Abilità appropriata possono costruire oggetti unici, come ad esempio uno Speeder modificato, oppure mettere mano alla realizzazione di opere come un manoscritto di grande ispirazione e tante altre cose ben più interessanti di una semplice voce tratta da banali liste di equipaggiamento disponibile.

I Mestiere sono molto più che semplici strumenti per effettuare delle prove; rappresentano l'insieme di competenze necessarie per modificare o creare delle cose. Se un accolito desidera una tuta aderente corazzata, un vox trasmettitore a lungo raggio o una mazza shock a due mani, avrà bisogno dell'abilità di Mestiere adatta per costruirli o dei Troni necessari per pagare qualcuno che lavori per lui. I giocatori hanno a disposizione le regole di Artigianato presentate su questo stesso Manuale, per creare oggetti del genere e i vantaggi non finiscono qui. Dopo tutto, i tuoi giocatori preferirebbero possedere semplici occhiali a infrarossi oppure una versione migliorata multi-occhiali modello Fetonte, che combina le caratteristiche del modello base a quelle di un Fotovisore?? La risposta è scontata. Tuttavia questo tipo di oggetti comporta un impegno significativo in termini di lavoro e costi persino per i più esperti Tecnopreti. Ogni abilità di Mestiere aumenta lo Stipendio (vedi Tabella Stipendi). Questo status può consentire di avvicinare cittadini più in alto nella gerarchia sociale, con tutte le conseguenze del caso riguardo alla gratitudine o al malanimo che ciò può comportare! I Master più intraprendenti possono usare le abilità di Mestiere come spunti per preparare brevi avventure singole o intere campagne. Una prova di Mestiere normalmente rappresenta un giorno di lavoro. Una prova di Mestiere effettuata per identificare un oggetto o un artigiano è normalmente una Azione Intera, durante la quale di media il mestierante rimane concentratissimo e sospira prima di fare la sua prognosi.

La tabella sottostante serve per determinare quando un Artigiano studia o cerca di riconoscere in un determinato oggetto varie informazioni.

TABELLA 9-3: Conoscenze del Mestiere	
GdS	Conoscenze derivanti dal Mestiere svolto
Base	Conoscenza dei fatti basilari su un determinato oggetto, il suo nome e le sue proprietà.
Un grado	Procedure e materiali utilizzati per la creare l'oggetto, la sua classificazione o gruppo di appartenenza o la regione stellare in cui è fabbricato.
Due gradi	Origine dei componenti usati nella costruzione dell'oggetto, informazioni dettagliate sulle sue caratteristiche o il pianeta dove è stato fabbricato.
Tre o + gradi	Elementi sostitutivi per l'oggetto, metodi per amplificarne funzioni ed effetti o il nome del suo creatore.

MESTIERE-AGRICOLTORE (Avanzata, Artigianato) – Intelligenza –

Non è molto probabile che il tuo Accolito decida di stabilirsi su un mondo agricolo per coltivare la terra: ciò non significa che non ci possano essere occasioni in cui questa abilità può dimostrarsi utile durante il gioco, magari per realizzare un giardino ornamentale nei tuoi alloggi come hobby oppure per coltivare un fiore Xenon molto raro, essenziale per il trattamento di una qualche malattia.

L'abilità ha un impiego anche nell'identificazione e classificazione di piante sconosciute. Quando la utilizzi per far crescere qualcosa a fini medicinali, ornamentali o alimentari, la fattura finale ottenuta dal procedimento impiegato determina la qualità di ciò che ottieni.

Scadente: Le piante forniscono solo la metà di quanto previsto oppure la resa del prodotto è dimezzata.

Normale: La crescita delle piante è nella media o comunque entro i risultati previsti.

Buona: Un'attenta cura durante la crescita ha prodotto piante capaci di dare il 150% dei risultati di un normale raccolto, in quantità o resa.

Eccezionale: Le piante sono state coltivate con grande diligenza, perciò hanno caratteristiche di qualità e volume di produzione doppie.

MESTIERE-AMATORE (Avanzata, Artigianato) – Simpatia –

Quando si dice il Mestiere più vecchio del Mondo, si riferisce a chi usa al meglio le proprie abilità amatoriali. Legata soprattutto a professioni "particolari" che mercificano il sesso, quest'abilità, seppure non un Mestiere nel vero senso del termine, si comporta in modo non dissimile ad un qualunque altro Mestiere, anche se gli scopi sono ben altri. Questo Mestiere misura la bravura del Personaggio al letto, ma non è solo dettata dal "saperci fare", quando invece aggraziarsi e far parlare il proprio partner. Si sa che sotto le coperte e nell'intimità, pure il più rude degli Inquisitori (o dei Cultisti) è più propenso a parlare, e con Mestiere (Amatore) si cerca di farlo senza destare sospetti. Per ovvi motivi, questo Mestiere non segue le normali Regole di Artigianato, ma regole tutte sue. Il Personaggio che intende farlo, dovrà passare del tempo in intimità con il bersaglio, che farà una prova contrapposta di Intuizione alla Prova di Mestiere (Amatore). Se vince il Personaggio, guadagnerà un bonus di +5 a tutte le prossime prove di interazione sociale e di intuizione, con un ulteriore +5 per ogni grado di successo; solitamente questi bonus permangono finché si rimane a letto e per tanti futuri giorni quanto è il bonus di Simpatia del Personaggio. Se la prova è un pareggio, non succederà nulla ed il rapporto risulterà piuttosto freddo, se invece vince la vittima con un successo standard, fino a due gradi di insuccesso, non succederà nulla a parte, forse, una pessima figura come amanti, se invece vince la vittima di 3 o più gradi di successo, si peggiorerà di 1 grado ogni relazione sociale nei suoi confronti in modo permanente e si accorge di essere manipolato. Ovviamente, l'abilità misura anche il modo di fare l'amore e la propria resistenza amatoriale.

MESTIERE-ARMIERE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

L'abilità Mestiere (Armiere) viene usata per creare, modificare e riparare armi e armature. Si può trattare di interventi di piccola entità, come installare un Mirino Red Dot in una pistola Requiem oppure di progetti complessi come combiarmi o armature dell'artefice. Questa Abilità ha il suo campo di specializzazione nelle armi e nei dispositivi di protezione personali, ma armature in metallo e armi Primitive (come Spade o Asce) sono coperte da Mestiere (Fabbro). Mestiere (Armiere) è di sicuro una delle Abilità più usate e potenzialmente una delle più utili nella vita di tutti i giorni, poiché ti permette una creatività senza pari nel personalizzare il tuo equipaggiamento. Tieni a mente, comunque, che certe tecnologie sono incomprensibili per tutti, con l'eccezione dei più eruditi dell'Adeptus Mechanicus. Nessun Accolito, per quanto ben preparato, potrà creare o riparare armi dell'Oscura Era della Tecnologia e il Master dovrebbe comunque avere l'ultima parola in merito. In ogni caso hai sempre a disposizione un'incredibile varietà di opzioni per modificare e migliorare armi e armature, che vanno dalla creazione di lame d'adamantio (senza l'attributo Primitive) alla personalizzazione della corazza sulla base della biometria dell'utilizzatore (conferendo ad essa la Buona Fattura).

I miglioramenti più semplici come quelli contenuti nel Capitolo Equipaggiamento, richiedono solo una normale Prova di Abilità mentre procedure più avanzate di modifica delle armi utilizzano le regole di Artigianato. La Tabella 9-4: Difficoltà delle prove da Armiere, pur non rappresentando un elenco esaustivo, fornisce comunque linee guida efficaci per determinare il livello di Difficoltà della prova.

Inoltre l'abilità può essere impiegata per identificare il mondo Forgia, il produttore e persino l'artigiano che ha creato l'oggetto (tirando su Int).

Tutto dipende dai gradi di successo ottenuti nella Prova; se hai trovato l'arma impiegata per l'assassinio dell'ufficiale imperiale del luogo, può essere di grande importanza stabilire che si tratta di un modello Stygies VII e riporta incisioni del maestro armiere Weland Tudela.

Utilizza la Tabella 9-3: Conoscenze del mestiere per procedere all'identificazione.

TABELLA 9-4: Difficoltà delle prove da Armiere	
Gradi successo	Conoscenze derivanti dal Mestiere svolto
Molto Facile (+30)	Incidere la figura di un'aquila sopra un'arma o un'armatura; riparare un danno meramente estetico.
Facile (+20)	Combinare tipi diversi di armature; montare mirini speciali.
Abituale (+10)	Adattare parti di un'arma a un'altra; piccole riparazioni.
Normale (+0)	Aggiungere miglioramenti base alle armi; riparazioni ordinarie; riparare armature antischegge.
Impegnativa (-10)	Rimuovere la qualità Inaffidabile o Primitiva; riparazioni complesse ed estese; riparare armature Mesh e Carapace.
Difficile (-20)	Aggiungere uno strato di Camaleolina all'armatura; creare cambiarmi; riparare armature Potenziate.
Molto Difficile (-30)	Modificare armature potenziate o costruire armi potenziate.

MESTIERE-ARTISTA (Avanzata, Artigianato) – Tecnica o Intelligenza–

Un artista sa produrre oggetti di profonda bellezza e offrire al suo pubblico esperienze emozionanti, in grado di deliziare i sensi, la mente e lo spirito. Il Gruppo di abilità relativo a Esibirsi ha per oggetto la messa in atto di molte forme d'arte come Danza, Recitazione o Narrazione, mentre Mestiere (artista) si occupa della creazione del materiale eseguito, la poesia, l'opera teatrale o la canzone. Questa Abilità inoltre attende alla creazione di opere d'arte come sculture, dipinti e ololiti o persino Candele. L'abilità è la caratteristica normalmente sollecitata dall'abilità Mestiere (Artista) ma il Master può permettere al giocatore, in via opzionale, di usare l'Intelligenza per la creazione di opere più sofisticate come testi teatrali, musica, poesia e romanzi. L'Accolito in possesso di questa Abilità è capace di analizzare delle opere d'arte e ricavarne informazioni circa la scuola d'appartenenza e lo stile adottati dai loro creatori, e in certi casi persino richiamare alla mente il nome dell'artista.

La Fattura dell'opera può rendere più o meno facile la sua esecuzione. Un dramma o una poesia di Scadente Fattura comporterebbero una penalità di -10 alla resa complessiva dell'esibizione. Una canzone di buona fattura darebbe invece +10 e +20 quella di fattura Eccellente e si applicano anche alle regole sull'Esibizione Piacevole e Ammalante.

Arte ispiratrice: Le opere d'arte possono influenzare lo stato d'animo degli spettatori in molti modi, ispirando sentimenti di esaltazione, tristezza, rabbia e quant'altro. Se l'artista desidera suscitare una reazione particolare nel suo pubblico, ciò dovrebbe essere definito nella Fase Uno: Definire il Compito delle Regole di Artigianato. Il Master assegna una Difficoltà specifica all'obiettivo di dipingere un murale realizzato per compiacere l'Adeptus Mechanicus, che sarà diversa da quella di un progetto non finalizzato a scopi particolari. Tieni a mente, tuttavia, che si parla di effetti di entità moderata. Lo spettatore potrà essere ispirato dalla tua arte ma ciò non cambierà il suo modo di pensare né lo farà agire contro le proprie convinzioni più profonde. La creazione di un'opera d'arte ispiratrice è una Prova Difficile (-20) per quanto riguarda progetti ben integrati nella cultura locale, ad esempio concepiti per favorire la venerazione dell'Imperatore all'interno dell'Imperium. Risulterà invece Molto Difficile (-30), nel caso di realizzazioni più anticonformiste, come quelle tendenti a spingere a reazioni meno negative verso gli Xenos avvistati nell'Imperium.

MESTIERE-CARTOGRAFO (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Sei in grado di realizzare mappe e carte di alta qualità a partire da informazioni raccolte in prima persona o fornite da altri. La fattura di questi documenti influenza le prove di Navigare e Orientarsi di coloro che se ne servono. Allo stesso modo sai leggere le mappe disegnate da altri con molta facilità, riuscendo a ricavare informazioni nascoste o misteriose tramandate da altri cartografi. Devi ricorrere a ricerche specifiche supportate dall'osservazione per raccogliere i dati che ti servono a creare una mappa. Il Master dovrebbe tenerlo a mente quando determina la durata del compito, giacché le mappe più grandi richiedono lunghe analisi e un gran lavoro preparatorio. Il talento Sensi Acuti (Vista) riduce la Difficoltà del compito di un livello se raccogli i dati in prima persona: in questo modo la Difficoltà del progetto di disegnare la mappa di una labirintica cattedrale dell'Ecclesiarchia si abbasserebbe da Impegnativa (-10) a Normale (+0). Quando invece hai a disposizione soltanto materiale tratto da documentazione preesistente e informazioni raccolte da altri, la fattura della mappa da te creata non può superare quella del materiale su cui ti sei basato, a prescindere dai risultati dei tiri effettuati durante il procedimento di Artigianato.

Coordinate: Questa abilità è molto importante anche in ambito militare. Infatti, per dare le coordinate precise di un bersaglio ad una postazione di artiglieria o di mortai alleati, si deve fare una prova su quest'abilità, e solitamente richiede un'Azione Intera, ma il Master potrebbe decidere che serve più tempo. In questi casi l'abilità è strettamente legata anche all'abilità Comunicazioni e il Cartografo conterà come Osservatore per l'eventuale batteria (vedi la qualità *Indiretta* sulle armi). Inoltre, la prova per dare le coordinate potrebbe essere talmente precisa da risultare mortale. Per ogni 2 gradi di successo del Cartografo, gli artiglieri prenderanno un bonus di +10 per colpire.

MESTIERE-CERCATORE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Gli Accoliti dotati dell'abilità Mestiere (Cercatore) possono ispezionare una certa zona per determinare se essa contenga delle risorse di potenziale valore. Sarà possibile solo formulare una previsione circa la possibile presenza dei materiali cercati e non stabilirne la quantità; inoltre non saranno individuate cose molto eterogenee rispetto all'oggetto della ricerca. Quest'ultimo dovrà essere delimitato con attenzione da parte dell'Accolito e del Master durante la Fase 1: Definire il Compito delle regole dell'Artigianato, per assicurarsi che l'ambito della ricerca non sia troppo vasto e indefinito. In questo senso perlustrare dieci chilometri quadrati alla ricerca di giacimenti di Promethium è del tutto ammissibile; invece esplorare "le pianure" in cerca di "un qualche minerale di valore" sarebbe accettabile solo se l'Accolito disponesse di numerosi strumenti di analisi e un esercito di assistenti. Dichiarare semplicemente di essere alla ricerca di "qualsiasi risorsa" è fuori discussione. Comunque, dato che la ricerca di un materiale potrebbe rivelare la presenza di un altro, i gradi di successo aggiuntivi possono determinare nuove scoperte. Tieni a mente che gli Accoliti ricevono queste informazioni aggiuntive a prescindere dall'esistenza effettiva del materiale che stavano cercando in origine.

GdS	Informazioni ottenute
Base	Nessuna informazione aggiuntiva.
Un grado	Se presente nel luogo dell'indagine, l'Accolito scopre delle tracce di risorse ulteriori e correlate, ma non riesce a determinarne l'esatta natura. Esempio, se stava cercando una vena di platino, potrebbe scoprire l'esistenza di altri minerali preziosi presenti nella zona ma non sa cosa siano.
Due gradi	L'Accolito rinviene un altro materiale correlato a quello oggetto di ricerca oppure informazioni incomplete su risorse solo parzialmente attinenti. Vale a dire che se stava cercando delle formazioni di cristalli artificiali potrebbe trovare invece tracce di smeraldi o sacche di Promethium.
Tre o + gradi	In aggiunta al risultato della ricerca, il PG scopre delle prove che rivelano la presenza di un'altra risorsa in zona. Ad esempio potrebbe confermare che la zona delle ricerche non contiene acqua, ma registrare gli echi provenienti da un sistema di caverne sotterranee regolari.

MESTIERE-CONCIATORE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Questa Abilità serve a trattare le pelli di animali per ottenere un cuoio flessibile e resistente, destinato alla realizzazione di vestiti, armature o equipaggiamento. I Conciatori possono fabbricare vari tipi di oggetti grazie alla loro maestria: corazze semirigide in pelle indurita di Carnodonte, morbidi ma durevoli stivali cuciti in cuoio di b'lek, mantelli in pelle di crotalo e così via. L'abilità Mestiere (Conciatore) serve anche ad adottare le precauzioni per prevenire il deperimento, la screpolatura e gli altri effetti dell'invecchiamento sulle pelli. Sono richieste metodologie di conciatore differenti al variare degli animali per compiere il lavoro. Come regola generale, con l'aumentare dello spessore, della resistenza o della durezza del materiale si moltiplicano anche le fasi del trattamento. Per ognuna di esse i conciatori impiegano specifici agenti chimici che, a causa del loro odore sgradevole, costringono gli artigiani a lavorare nelle zone periferiche delle città, o nei bassifondi dei formicai. Questa sfortunata circostanza non contribuisce a renderli popolari tra i loro compagni Accoliti, specie se li costringe a operare in ambienti ristretti. L'abilità può essere usata anche per capire da quale animale sia stata ricavata una certa pelle, come di consueto attraverso la Tabella 9-3.

Inoltre, questa è l'abilità per costruire e riparare armature di cuoio e in pelle, sostituendo di fatto il Mestiere (Armiere).

MESTIERE-COPISTA (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

I Copisti del 41° Millennio sono molto più che scribi pedissequi, buoni solo a riempire fogli di dati con le loro elettro-penne.

L'Accolito in possesso di questa Abilità sa creare pregiati manoscritti di grande bellezza, atti a documentare qualunque cosa, dalla storia di antiche famiglie alle ballate epiche. I copisti non sono abili solo nel trascrivere parole, ma creano i propri inchiostri e altri strumenti di lavoro, compresi vari tipi di pigmenti tra cui alcuni visibili solo in particolari condizioni di luce, altri che scompaiono dopo un certo periodo e infine quelli in grado di marchiare o incidere fogli di metallo, ceramica o cuoio. Gli Inchiostri di questa varietà consentono di trascrivere codici molto complessi e fanno ottenere un bonus di +10 alle prove di Cifrari che impiegano materiali scritti. Ogni Maestria nell'abilità di Mestiere (Copista) conferisce un bonus addizionale equivalente al livello di maestria. I Copisti possono anche fabbricare carta e altri strumenti di scrittura, come anche le rilegature.

Le pagine possono consistere in materiali esotici, quali una trama metallica oppure pelli di creature aliene, così come possono risultare del tutto ordinari, come le fibre vegetali.

MESTIERE-COSTRUTTORE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Gli Accoliti impiegano l'abilità Mestiere (Costruttore) per realizzare grandi progetti ed effettuare prove finalizzate a costruire edifici, ponti, monumenti, veicoli e persino astronavi per affrontare il vuoto. L'abilità ti conferisce la capacità di progettare strutture e sistemi veicolari, ma di rado un accolito potrà avere i mezzi necessari per tradurre in pratica quanto ha concepito, almeno non senza una qualche significativa assistenza esterna. Va benissimo disegnare un arco marmoreo di 200 metri per celebrare la vittoria delle forze Imperiali contro l'Ultradiavolo di Octavius; costruirlo però è tutta un'altra storia. Le regole dell'artigianato servono agli Accoliti per realizzare il progetto, stabilendo i modificatori appropriati in ragione delle dimensioni e della complessità. Dopo aver completato i disegni, la fase di costruzione è un compito di Artigianato distinto che si basa sull'utilizzo delle abilità di Mestiere adatte, quali Mestiere (Muratore) per costruire un muro o Mestiere (Fabbro) per installare delle piastre corazzate su una moto da combattimento. I costruttori di solito devono servirsi di altri collaboratori per portare a termine i progetti. Molti muratori, fabbri e artisti dovranno unire le forze perché il tuo arco celebrativo delle vittorie Imperiali possa stagliarsi contro il cielo. Per gli incarichi più complessi e impegnativi potresti ricorrere alle regole di Cooperazione oppure suddividere un grosso lavoro in più compiti di minore entità, utilizzando la sezione Dividersi i Compiti, in modo da ridurre l'ammontare complessivo di tempo richiesto per terminare. Il singolo costruttore potrebbe impiegare un decennio per terminare il progetto di un'intera unità abitativa di una città formicaio; se invece si concentra sui disegni della sovrastruttura, può portarli a termine in una frazione di quel tempo, mentre altri si occupano di altre sezioni. Puoi utilizzare questa abilità per ottenere informazioni riguardo costruzioni realizzate da altri, come ad esempio identificare i disegni relativi ai Sistemi di Produzione Modulare su cui è basato uno Speeder o la corrente architettonica che ha influenzato la costruzione di un certo ponte, facendo riferimento alla tabella 9-3.

MESTIERE-CUOCO (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

L'Accolito versato nell'arte culinaria sa realizzare pasti gradevoli al palato e ricchi di contenuti nutritivi, o totalmente sprovvisti di essi.

Gli effetti dell'utilizzo di questa Abilità possono essere combinati con quelli derivanti da Chimica o Mestiere (Speciale) per preparare bevande o medicine dal buon sapore oppure cibi atti a mascherare, al busto di chi li consuma, il sentore di certe sostanze. Il Master dovrebbe stabilire la difficoltà del compito in base alle caratteristiche che si vogliono ottenere. Cucinare piatti semplici ma nutrienti per i propri compagni Accoliti potrebbe dar luogo a una prova Abituale (+10), preparare qualcosa di adatto a mascherare il blando sapore di una droga per l'entourage di un nobile comporterebbe una Difficoltà Impegnativa (-10). Ideare un pasto nutriente per una creatura Xeno non potrebbe che essere Molto Difficile (-30).

Gli Accoliti possono impiegare questa Abilità per individuare l'origine del cibo che consumano o gli ingredienti utilizzati per prepararlo, nonché per accorgersi di sapori fuori dell'ordinario, attraverso la *Tabella 9-3: Conoscenze del Mestiere*. Possono anche effettuare una prova di abilità Contrapposta alla Percezione del soggetto per nascondere o rivelare sostanze occulte all'interno di un piatto o di una bevanda.

Cibo e liquori di qualità eccezionale possono influenzare le prove di Ciarlare e Affascinare. Se sono di Fattura Scadente determinano una penalità di -10 alle prove in questione; un banchetto di fattura Buona invece conferisce +10 su tali prove, e +20 se è di fattura Eccezionale.

Se si possiede il Talento *Sensi Acuti (Gusto)*, si può prendere un bonus di +10 all'abilità di Mestiere (Cuoco).

MESTIERE-DECORATORE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Le tue capacità ti consentono di incidere raffigurazioni e testi sull'avorio, sull'osso e altri materiali simili. Di solito per farlo s'impiegano ago e inchiostro, più o meno come per un tatuaggio; i cacciatori sono soliti decorare in questo modo le ossa delle loro prede. L'abilità ha anche altre applicazioni: permette di contrassegnare in modo indelebile molti altri materiali impiegando inchiostri o acidi specifici. Si dice che i membri di alcuni Capitoli particolarmente devoti dei possenti Space Marine praticano questa tecnica sulle ossa per ricordare i compagni caduti.

Al livello più elementare di utilizzo questa Abilità ti consente di capire se il materiale che intendi usare è adatto a essere decorato e di individuare l'Inchiostro più adatto allo scopo. Alcuni praticano l'arte dell'incisione solo sui trofei di caccia, altri invece trascorrono anni interi alla ricerca di un materiale specifico. Come per l'Abilità Mestiere (Speciale), la ricerca dell'avorio più raro o degli ingredienti per i pigmenti può dar vita a delle vere e proprie avventure. Mestiere (Decoratore), può combinarsi con molte altre Abilità di Artigianato. Mestiere (Speciale) può coadiuvare nella creazione di inchiostri unici; Mestiere (Artista) ti potrebbe consentire di realizzare un disegno di grande bellezza; Mestiere (Cartografo) può essere utile per incidere una mappa; Mestiere (Imbalsamatore) ti permette di preservare i tuoi lavori dal passaggio del tempo e dalla corruzione.

Il Master dovrebbe assegnare un bonus appropriato per una combinazione di Abilità particolarmente creativa, ma con il Talento *Sensi Acuti (Tatto)*, si prende un bonus di +10 quando si tira su questa abilità di Mestiere.

MESTIERE-DISTILLATORE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Saper distillare ogni tipo di liquore ed Alcol. Sono talmente varie e numerose le ricette nel Settore Calixis e oltre, che un Distillatore non potrà dirsi mai soddisfatto. Un vero distillatore non solo cerca di copiare gli alcolici più famosi usando gli ingredienti giusti, ma cercherà di Distillare uno o più preparati unici e personali. Tendono ad essere ben visti dagli altri, per il talento di saper creare un liquore persino usando anche il carburante di un mezzo, magari mischiato al succo di una pianta grassa. Molti Distillatori riescono a farsi un nome. Giocoforza, un Distillatore novizio cercherà di copiare gli Amasec più comuni, mentre un Distillatore bravo avrà almeno inventato una o più ricette personali, magari proprio con il suo nome.

MESTIERE-FABBRIO (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Attraverso l'Abilità Mestiere (Fabbro) un personaggio può lavorare il metallo, ottenere leghe a partire da lingotti o minerali grezzi e forgiare ogni sorta di armi, strumenti o armature. Al contrario di altre abilità, Mestiere (Fabbro) richiede l'accesso a un laboratorio in certi casi di notevoli dimensioni, comprensivo di una fonte di calore (la fucina), di un incudine e un martello, azionato dalle braccia del fabbro o per mezzo di macchinari. Un fabbro che lavora con oro o platino avrà bisogno di un'officina non molto grandi con strumenti in miniatura; i magli potenziati utilizzati per progetti su scala o per lavorare metalli eccezionalmente duri come l'adamantio, invece possono arrivare a pesare circa 100 tonnellate.

Le fucine possono anch'esse variare molto in dimensioni, da quelle non più grandi di un contenitore per razioni alle gigantesche forge nelle officine di produzione dei Titani su Marte. Un Accolito può creare armature e lame prive della qualità Primitiva con una procedura di Artigianato a Difficoltà Impegnativa (-10), se dispone di materiali più avanzati del semplice ferro o acciaio e della strumentazione adatta. Capita di frequente che i fabbri lavorino al fianco di armieri e costruttori per creare oggetti e armature fuori dal comune. Un personaggio in possesso di questa abilità è certamente in grado di realizzare un'armatura di piastre ferale, ma collaborando con un collega dotato di Mestiere (Armiere) potrebbe utilizzare per il progetto dei materiali meno primitivi. Nello stesso modo, se si avvalsesse di qualcuno che possiede Mestiere (Costruttore), potrebbe costruire

componenti strutturali o piastre corazzate per veicoli o fortificazioni. Gli accoliti con l'abilità Mestiere (Fabbro) riescono a riconoscere il lavoro di altri grandi esponenti della professione usando come linea guida la *Tabella 9-3: Conoscenze del Mestiere*.

MESTIERE-FALEGNAME (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

I Falegnami hanno una grande esperienza con il legno: sanno costruire mobili, parti di edifici, bauli, carri, cassapanche, canone e molto altro. Hanno familiarità con tutti gli attrezzi e le tecniche per lavorare il legno. Difficoltà di costruzione, tempo e risorse dipende dall'oggetto che si vuole realizzare e dal materiale a disposizione. I migliori Falegnami provengono dai Mondi dove c'è abbondanza di Legno, e non è raro, che tra questi, ci siano i Mondi Cardinali, dove i Falegnami sono molto richiesti per costruire i molti santuari da spalla, molto in voga nel Settore Calixis, oppure statue e statue in legno e altri simbolo sacri.

MESTIERE-FALSARIO MONETE/STAMPI (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Mentre per Falsificare Documenti e Sigilli serve l'abilità di Mestiere (Copista), falsificare monete e stampi è tutt'altra cosa, e serve quest'abilità, altamente illegale. I Falsificatori di Monete o di Stampi (di qualsiasi tipo), se sono bravi, vengono visti come veri e propri artisti. Saprai falsificare monete e banconote, e ad alti livelli, persino le matrici e gli stampi (serve Talentuoso per questo). Un PG con quest'abilità scambia l'abilità di Conoscenze Comuni: Numismatica con questa quando gli capita di avere a che fare con soldi falsi, o a doverli riconoscere. Il tempo di lavoro, la difficoltà ed il materiale richiesto variano moltissimo, caso per caso.

MESTIERE-FOTOGRAFO (Avanzata, Artigianato) – Tecnica, Intelligenza –

Questa abilità permette di catturare immagini chiare, svilupparle correttamente e rendere più evidenti dettagli seminascolti. I Tiri falliti hanno come risultato delle foto smosse, oppure che non mostrano quello che si desiderava ritrarre. E' anche l'abilità per usare Pittocamere e video, con il funzionamento appena descritto. L'importanza di tale abilità è che può essere usata come abilità Investigativa. Inoltre, si potranno scoprire Immagini e video manomessi o truccati, usandola sotto Intelligenza. Sotto Tecnica, invece, con i giusti strumenti, si potranno manomettere e truccare fotografie e immagini. Su Scintilla esistono molti strumenti digitali che permettono di fotografare e filmare, a disposizione di ogni Accolito provetto Fotografo.

Sopraluogo: Questa regola si attua quando si fa un sopralluogo, scattando fotografie o filmando la scena. Con un successo, l'Accolito potrà studiarsi con calma i risultati e tornare nel luogo fotografato/filmato. Se ora usa la sotto regola di Nascondersi "Spendere tempo per nascondersi", per ogni 2 minuti in prende tempo a nascondersi, prenderà +5, con gli stessi limiti descritti a Nascondersi (non sempre è possibile).

MESTIERE-GENIERE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Questa abilità di Mestiere è legata al Genio Militare e ai suoi aspetti. E' un'abilità difficile, che ha bisogno di addestramento specifico, ma che rende molto versatili gli uomini che la apprendono, come appunto, i Genieri della Guardia Imperiale.

Senza l'arma del Genio, l'immensa forza militare della Guardia non sarebbe la stessa, ecco i punti sostanziali che riguardano questa abilità:

Costruire Bunker, Torrette e Fortificazioni: Abilità principale del Geniere, è costruire Bunker e queste fortificazioni. Questo va a sostituire l'abilità di Mestiere (Costruttore). Come per questa abilità, servono i materiali giusti, tempo a disposizione e probabilmente forza lavoro (vedi Artigianato).

Predisporre strutture logistiche: La logistica sarebbe ben poca cosa senza quest'abilità ad accompagnarla. Il Master potrà richiedere una prova al Geniere per ridurre i tempi di Logistica. Un test standard fino ad un grado di successo, si sottrae -10% al tempo, -20% 2 gradi, e così via.

Realizzare Opere difensive: Il Geniere può erigere opere difensive (come i cavalli di Frisia, postazioni difensive fatte con sacchi di sabbia, paletti appuntiti difensivi), rafforzare una struttura e renderla tatticamente più vantaggiosa.

Oltre a sapere come si fa, se la prova è riuscita, gli ostacoli difensivi dei difensori guadagnano +1 al PA finché non vengono distrutti.

Realizzare Ponti per il superamento degli ostacoli: Il Geniere sa dove e come costruire un Ponte per superare gli ostacoli, e questa abilità sostituisce qualsiasi altra abilità di Mestiere che possa essere usata per fare ciò. In questo caso, i ponti saranno improvvisati e tutt'altro che belli, ma funzionali.

Rimozione o posizionamento di mine: Saper maneggiare le mine potrebbe salvare la vita agli Accoliti. Basta pensare ad un PG geniere che possa piazzare le mine tutt'intorno ad un perimetro, oppure rimuoverle da quello nemico. In realtà questo si può già fare con l'abilità Demolire, ma il Geniere è più bravo e guadagna un bonus di +5 su Demolire per piazzare/togliere mine, per ogni maestria dopo la prima (con +20 si ha un +10).

Ripristinare o interdire il passaggio lungo le vie principali di comunicazione: Solitamente, oltre a saper utilizzare gli Esplosivi al meglio, i Genieri sanno come e dove colpire e sabotare al meglio le vie di comunicazione del nemico, ma anche ripristinare vie di passaggio danneggiate o ostruite. Il Master potrebbe richiedere materiali e tempo per questo uso (vedi regole dell'Artigianato).

Supporto Demolizioni e apertura varchi nelle opere difensive nemiche: Questo Mestiere può aiutare l'abilità Demolire.

Con una prova riuscita su Mestiere (Geniere), che in questo caso richiede un'Azione Estesa (5), aggiungerà +10 alle prove di Demolire, questo vale anche per l'uso di Apertura varchi nelle opere difensive nemiche (vedi Demolire).

MESTIERE-IMBALSAMATORE (Avanzata, Artigianato) – Tecnica –

Con l'Abilità Mestiere (Imbalsamatore) un Accolito acquisisce le conoscenze necessarie per conservare i cadaveri al pari di qualunque altro materiale organico, animale o vegetale. Non tutti i materiali però sono facili da trattare; alcuni richiedono procedimenti più complessi e l'utilizzo di sostanze chimiche particolari. Questa Abilità consente di ricomporre piante morte di recente e restituire ad animali o persone decedute un aspetto più possibile analogo a quello che avevano in vita. Il processo spesso richiede agenti chimici e fluidi dall'odore sgradevole, con il risultato che la professione d'imbalsamatore non è ben vista dalla gente comune. In casi estremi le tecniche ricostruttive alla base di questa Abilità consentono di

Gradi successo	Informazioni ottenute
Standard	Informazioni base o non confermate riguardo al soggetto.
Un grado	Conoscenze generiche complete riguardo a ciò che viene esaminato.
Due gradi	Conoscenze estese sull'argomento, con alcuni dettagli più specifici.
Tre gradi o più	Informazioni dettagliate e complete.

intuire l'aspetto di creature viventi anche a partire da pochi resti parziali, danneggiati, decomposti o persino solo scheletrici; la Difficoltà della Prova relativa dipende dalle condizioni del materiale a disposizione. Quando l'abilità è utilizzata a questo scopo, puoi fare riferimento alla sezione

Investigativa. I Gradi di successo ottenuti determinano le informazioni proposito della creature vivente o della pianta, secondo la seguente tabella.

MESTIERE-INDOVINO (Avanzata, Artigianato) – Simpatia –

Bisogna distinguere la funzione assoluta da questa Abilità, utilizzata per far credere di poter prevedere il futuro, dai poteri di divinazione basati sul Warp degli Psionici. Certi veggenti "dotati" riescono a combinare gli effetti di queste due risorse ma nella maggior parte dei casi, ai fini dell'Abilità Mestiere (Indovino), conta più la psicologia e la forza dell'intuito che altro. Gli indovini sono osservatori molto percettivi, abili nel cogliere l'insieme di molti piccoli dettagli rilevatori circa uno specifico individuo utili per elaborare una storiella riguardo al suo futuro che altro non è se non quello che vuole sentirsi dire. Utilizzano molti orpelli tipici dei veri Psionici, compresi i Tarocchi dell'Imperatore e vari feticci, che tuttavia non hanno alcun reale potere da aggiungere all'intelletto di chi li usa. L'Abilità Mestiere (Indovino) funziona in modo molto simile ad Affascinare e influenza le azioni dell'individuo cui viene predetto il futuro. Ciò avviene comunque nel lungo periodo, circostanza che permette al soggetto di cambiare i suoi progetti e le sue opinioni. Il superamento della prova convince la vittima dell'autenticità dei poteri divinatori dell'indovino. Di conseguenza, il Master e i giocatori dovrebbero determinare la tempistica e gli esiti delle sedute usando le regole dell'Artigianato.

MESTIERE-LIUTAIO (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Il liutaio è colui che si occupa della costruzione di strumenti musicali. Se all'inizio dovrai avere a che fare con trombette, fischiotti e fisarmoniche, ad alti livelli potresti essere considerato Mastro liutaio, firmare i tuoi capolavori e inorgogliarti nel sentirti citato in riviste o addirittura in qualche opera. Tempo di costruzione, difficoltà e materiale dipende sempre da quello che si vuole costruire, usando le regole dell'Artigianato.

MESTIERE-MECCANICO (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

Questa abilità ti permette di riparare Mezzi, Moto e Auto, e con i materiali giusti, persino costruirle. Un Meccanico è molto rispettato perché riesce a ridare vita a quei Mezzi che sembrano morti, inoltre, è il primo ad accorgersi se c'è qualcosa che non va in un Mezzo che ha problemi.

L'abilità è a tutto tondo, e si occupa di Moto come di Carri armati, anche se il Master potrebbe creare una sotto abilità per i Mezzi volanti, oppure richiedere, insieme a Mestiere (Meccanico), l'abilità di Tecnologia. Con una cassetta da Meccanico e gli strumenti giusti, un Meccanico può rimettere in vita qualsiasi Mezzo, ma a volte è necessario reperire i pezzi di ricambio.

MESTIERE-MERCANTE (Avanzata, Artigianato) – **Simpatia** –

Per condurre delle negoziazioni di breve durata si utilizza l'abilità di Contrattare mentre Mestiere (Mercante) gestisce tutte le attività e le lunghe contrattazioni necessarie non solo per concludere l'affare ma per portare come prima cosa la controparte al tavolo delle trattative. Per tirare sul prezzo di una lavagna dati usarai Contrattare, invece Mestiere (Mercante), entrerà in gioco quando tratterai i diritti di sfruttamento di una rotta stellare tra Sottoterra e Torni, o la licenza esclusiva d'importazione delle pistole Esecutore. Si tratta di contatti che si protraggono per mesi interi e non pochi minuti, per cui è considerata come un'abilità di Interazione Prolungata. A questo proposito, altre abilità di Interazione possono intervenire nel corso delle trattative, influenzandone il risultato; Affascinare, Ciarlare, Diplomazia, Ingannare, Intimidire, etc.

Il Master può far giocare di ruolo ai propri personaggi alcune riunioni tenute durante le contrattazioni, in cui può assegnare un singolo bonus o penalità di +/- 10 alle Prove effettuate in quello specifico intervallo di tempo come descritto nella fase 4 nelle regole dell'Artigianato oppure può sempre permettere ai giocatori di effettuare una Prova di abilità di Interazione appropriata alla situazione con un modificatore simile, se non vogliono direttamente giocare di ruolo l'evento.

MESTIERE-MINATORE (Avanzata, Artigianato) – **Forza** –

Sei esperto nell'estrazione di pietre, minerali, gemme e persino del Promethium con qualunque metodo, dalle semplici pale e perforatrici a veri e propri impianti con tubi e sistemi di pompaggio. Questo Mestiere ha per oggetto le attività di rimozione delle risorse dal sottosuolo, al contrario di Mestiere (Cercatore) che invece si occupa dell'individuazione o della scoperta dei preziosi materiali. I Minerali non sono l'unica fonte di ricchezza rinvenibile sottoterra: l'abilità è utile anche per il recupero di artefatti e reperti antichi quando è utilizzata con la dovuta accortezza. Inoltre puoi impiegarla per la costruzione di opere sotterranee e potenzialmente inconvertibili in abitazioni o fortificazioni. Un Muratore o un costruttore impegnati nella realizzazione di una struttura sotto la superficie del terreno ottiene un bonus di +10 alle prove di Artigianato se viene coadiuvato da qualcuno con l'abilità di Mestiere (Minatore). Allo stesso modo un minatore ottiene un bonus di +10 alle prove di Artigianato se è assistito da qualcuno con l'Abilità di Demolire, sempre che non stiano scavando alla ricerca di qualcosa di fragile o infiammabile. Data la vastità di una tipica operazione di escavazione, molti minatori organizzano squadre di lavoro composte da un gran numero di uomini, per avere la forza lavoro necessaria a rimuovere le pietre e i detriti dal sito minerario. Questi lavoratori non contano ai fini della Cooperazione ma semplicemente consentono al minatore di concentrarsi sugli aspetti tecnici delle operazioni di scavo. Ottieni un bonus di +10 alle prove di Orientarsi tramite la Sopravvivenza (Sottosuolo) e Navigare (Sottosuolo) quando ti trovi nel sottosuolo o sotto strutture enormi, come i bassifondi di un Formicaio.

MESTIERE-MURATORE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

I costruttori erigono strutture, monumenti, muri e fortificazioni a partire da blocchi di pietra, malta e cemento. I materiali utilizzati, scelti in base al progetto da realizzare, sono di qualunque tipo: ciottoli, granito, Oslite, marmo sono solo alcuni esempi. Quest'abilità consente la lavorazione del rocceamento, un materiale da costruzione piuttosto comune. E' utilizzato sia per la realizzazione di edifici e fortificazioni, quando conta più la velocità di costruzione che la qualità estetica, sia per predisporre vari tipi di rinforzi strutturali in ferro e plastacciaio. Gli accoliti probabilmente si avvarranno delle regole di Cooperazione o almeno di servitori dalla schiena robusta, considerate le dimensioni ingenti dei progetti da realizzare e il peso non indifferente dei materiali utilizzati. Inoltre la frenesia tipica del lavoro svolto per l'Inquisizione di certo non consentirà loro di posare ogni singola pietra dell'opera architettonica. I lavoratori o servitori impiegato solo per muovere blocchi di pietra e non per coadiuvare nei compiti di direzione, ce sono il fulcro di questa Abilità, non contano ai fini delle regole di Cooperazione.

MESTIERE-ORAFI (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

L'oreficeria è l'arte della lavorazione dell'oro e di altri metalli preziosi, come l'argento e il platino, per ottenere oggetti artistici.

L'arte orafa è strettamente correlata con la gioielleria, i cui manufatti utilizzano i metalli preziosi come leganti per la produzione di gioielli con gemme, quindi anche per smussare e lavorare pietre preziose si usa quest'abilità. E' un'abilità aristocratica e nobile e ai più bravi Orafi è consentita una vita agiata e ricca e sono ben visti dall'alta società. Mestiere-Orafo arricchisce più di altri mestieri, e per ogni grado, si guadagnano +10 Troni.

MESTIERE-OROLOGIAIO (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

La nobile arte per creare e riparare Orologi. E' un Mestiere è antichissimo e si dice che sia benedetto dalla Beata, Santa Sabbat, visto che i più belli e antichi Orologi sono a lei dedicati. Un Orologiaio deve capire le funzioni di ogni orologio, gli ingranaggi interni, lo scandire di ogni ora, minuto e secondo, ma deve anche saper creare Orologi belli a vedersi, spesso a cucù o a pendolo. E' un mestiere che dona parecchia fama nell'Imperium.

MESTIERE-SPEZIALE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica, Intelligenza** –

In quanto esperto speciale sei capace di ben altro che non produrre semplici pillole antitox: puoi ad esempio sviluppare nuovi composti a partire da piante medicinali o sostanze chimiche e guardarti dai nocivi effetti collaterali derivanti dall'uso combinato di droghe. Le tue competenze ti permettono di prevedere le reazioni di lungo periodo derivanti dall'uso delle più benefiche o nocive sostanze conosciute nell'Imperium; se hai a disposizione la strumentazione adeguata e un piccolo campione, puoi addirittura ricrearle e ricombinarle in modo da trovarne nuovi possibili utilizzi. Ad esempio potresti scoprire che miscelando Obscura e psichedelica in certe proporzioni è possibile sintetizzare un potente allucinogeno o un veleno mortale. L'abilità Chimica riguarda l'utilizzo convenzionale e la fabbricazione di semplici tossine, veleni e droghe; l'abilità Mestiere (Speciale) invece ti permette di realizzare composti molto più avanzati, di identificare miscele particolarmente complesse e prevedere le interazioni tra diverse medicine o veleni, specie quelli che richiedono un certo lasso di tempo per essere sviluppati. Per creare composti si usa Tecnica (T), mentre per riconoscerli, si usa Intelligenza (I). Questa Abilità può essere usata anche per richiamare alla mente l'origine, la derivazione o la fabbricazione di sostanze anche molto complesse o misteriose, come ad esempio la cognizione che l'ingrediente principale della massacrina può essere ottenuto dalle ghiandole delle vespe soldato, tirando sotto Intelligenza. Il risultato del tiro determina l'ammontare d'informazioni ottenute sulla base della *Tabella 9-3: Conoscenze del Mestiere*. Naturalmente prima di passare alla creazione di un composto dovrai procurarti tutti gli ingredienti necessari, i componenti e l'equipaggiamento adatto. Acquisire le sostanze appropriate a realizzare formule specialistiche e proibite potrebbe risultare molto difficile o addirittura illegale, fornendo magari lo spunto per un'avventura specifica.

La creazione di composti complessi utilizza le Regole di Artigianato illustrate su questo stesso Manuale.

Per le ricerche sulla natura e le interazioni di sostanze sconosciute invece fai riferimento alla sezione Investigativa (vedi Come si Gioca).

Nascondere veleni Naturali (T): Vedi Chimica per ulteriori dettagli, ma riguarda solo Veleni naturali creati e misturati con il Mestiere (Speciale).

MESTIERE-TECNOMATE (Avanzata, Artigianato) – **Tecnica** –

L'abilità Mestiere (Tecnomate) si differenzia dalle altre appartenenti alla stessa famiglia per il fatto di avere a oggetto la cura e manutenzione di certi oggetti e non la loro costruzione. Con questo non viene sottratto valore, perché i segreti della fabbricazione di molti dispositivi provenienti dall'Oscura Era della Tecnologia sono andati perduti per sempre e quindi questa abilità gode di grande considerazione nell'Imperium.

A causa dell'involuzione tecnologica i Tecnomati possono anche non conoscere i motivi per cui i loro rituali di manutenzione risultano efficaci: semplicemente sanno come funzionano. L'applicazione di oli consacrati e unguenti, le sequenze rituali composte di canti e preghiere, il contatto con certe rune presenti sui sacri dispositivi sono tutti accorgimenti atti a placare gli spiriti macchina e mantenerli in efficienza per intere generazioni. La conoscenza di questi riti è tutto ciò che serve, non è necessario comprendere il loro scopo recondito. L'abilità può essere finalizzata alla creazione di rituali efficaci per oggetti scoperti da poco, basati sulle vaste conoscenze accumulate riguardo a congegni simili.

Ad esempio, se gli accoliti scoprono un antico Cogitatore, il loro Tecnomate può tentare di pacificare il suo spirito macchina con rituali sconosciuti e di comprovata efficacia nel trattamento di dispositivi simili.

MESTIERE-VALLETTO (Avanzata, Artigianato) – **Simpatia** –

Sei in grado di provvedere con acume ai bisogni di un'altra persona, per una serie di richieste attinenti a necessità amministrative e personali, eventualmente coordinando uno staff che si occupi di soddisfare tali esigenze in un'attività su vasta scala. Spesso gli individui dotati di quest'abilità si fregiano il titolo di maggiordomo o capo della servitù. Nelle sue applicazioni più banali l'abilità consente di risolvere piccole questioni, come la scelta dell'abbigliamento adeguato per un incontro con il Governatore Imperiale o del rinfresco più adeguato al Signore del Clan di Tallarn.

Superare la prova relativa conferisce un bonus di +10 a una singola prova di Abilità di Interazione per il valletto o l'ospite, in conseguenza della buona impressione generata da queste premure. Non è immediatamente chiaro come utilizzare questa abilità in combinazione con le regole di Artigianato ma alcune prove Estese si adattano bene. Mantenere un calendario di appuntamenti e doveri da svolgere per un lungo periodo. Mettere insieme un guardaroba adeguato a una cultura specifica o una certa regione imperiale. Prendere accordi per un grande conclave di rappresentanti dell'Inquisizione. Per questi compiti destinati a protrarsi nel lungo periodo, la fattura finale risultante potrebbe anche conferire bonus.

MONDANITA' (Avanzata, sociale) – **Simpatia** –

Sai comportarti in pubblico, usare la forchetta giusta durante una cena di gala, evitare spinte nei momenti meno opportuni e a buoni livelli, conoscere a memoria il galateo e sapersicomportare come un gentiluomo. Abilità molto importante quando si tratta con Nobili e Aristocrazia, o in ambienti Politici. Permette anche di conoscere al meglio la moda e lo stile del momento e, se te lo puoi permettere, non passerai mai inosservato.

Saprai sempre comportarti nella maniera giusta e una Prova riuscita, nel giusto ambiente e con il tempo a disposizione, darà un Bonus di +10 su una Prova a seguire di Affascinare, Intuizione e Ingannare. L'abilità, inoltre, ti permette di conoscere vini e liquori pregiati e ad alti livelli (+20 o +30), sei considerato un Sommelier e molti verranno a chiederti consigli di tutti i tipi.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (Base) – **Agilità** –

Utilizzi l'abilità di Muoversi Silenziosamente ogni volta che vuoi intrufolarti da qualche parte senza fare rumore. La difficoltà della prova dipende dalla superficie su cui ti stai muovendo: vetri rotti, rami secchi o ghiaia e similari possono causare del rumore superiore del normale. Molti degli affari dell'Inquisizione si risolvono nell'ombra, con gli investigatori che si muovono sotto il naso di eretici e altri individui pericolosi. L'Accolito in grado di muoversi senza destare attenzione, penetrando nelle case dei sospetti senza farsi scoprire, di sicuro rappresenta una risorsa preziosa.

Una Prova di Muoversi silenziosamente è sempre una prova Contrapposta, che pone a confronto la tua Abilità contro la Consapevolezza del tuo avversario (o metà della sua Percezione se non possiede l'abilità Consapevolezza).

Una Prova di Muoversi Silenziosamente è in genera una Azione Gratuita, da associarsi a una Azione di Movimento.

Agguato: Puoi cercare di avvicinarti di nascosto al tuo nemico e tendergli un'imboscata. Fino a che non sei entrato in combattimento e non sei stato notato puoi effettuare una Prova di Muoversi Silenziosamente Contrapposta alla Consapevolezza del tuo nemico. In caso di successo, puoi avvicinarti furtivamente come se tu avessi Fintato in combattimento. Se la tua Azione successiva è un Attacco standard in mischia, questo non potrà essere parato o schivato, nel caso invece in cui la tua Azione successiva sia qualcosa di diverso allora questo vantaggio viene perduto.

Avanzare Furtivamente: Quando stai Pedinando qualcuno sai renderti praticamente invisibile. Se riesci a superare una Prova preliminare di Muoversi Silenziosamente, ottieni un bonus di +10 alla tua Prova di Pedinare, ma se fallisce di 2 o più gradi, si prende un Malus di -10 su Pedinare.

NASCONDERSI (Base) – **Agilità** –

Nascondersi è utilizzato ogni volta che cerchi appunto di nasconderti alla vista di qualcuno. Per avvantaggiarti di questa abilità, devi esserci un terreno appropriato (alberi, mura, palazzi o altri ostacoli) o fenomeni naturali, quali nebbia e oscurità, in grado di celarti alla vista.

In caso contrario, la Prova di Nascondersi fallisce automaticamente. Nascondersi è sempre una Prova Contrapposta, nella quale metti a confronto la tua Prova di Nascondersi contro la Prova di Consapevolezza del tuo avversario (oppure metà della sua Percezione se non possiede l'abilità di Consapevolezza). Non hai bisogno di effettuare una Prova di Nascondersi quando ti nascondi, ma solo quando qualcuno ti sta cercando.

Se hai successo, rimani invisibile. Inoltre, se rimani perfettamente immobile, ottieni un Bonus di +10 alla tua Prova.

Una prova di Nascondersi richiede in genere una Mezza Azione, ma può anche richiedere di più. A volte non c'è soluzione migliore che nascondersi dal nemico, che sia esso un Titano del Caos scatenato, un'unità di Arbitrator corrotti o le guardie di una residenza in cui ti sei introdotto. Una Prova di Nascondersi superata può garantirti la possibilità di sgattaiolare via, senza essere visto o altrimenti notato.

Camuffamento: Ogni volta che tenti di aiutare un compagno a nascondersi (sempre che tu ne abbia il tempo), puoi esaminare il Nascondiglio facendo un test su Nascondersi al posto del compagno. Gli effetti della prova varranno solo per il compagno, che non dovrà toccare nulla del nascondiglio (fogliame, coperte o la posizione stessa) e non dovrà muoversi. Se si muove, i benefici del camuffamento si perdono. Il risultato della prova è un reale test che verrà sfruttato dal compagno. Non si possono tentare due test su tale prova (o lo aiuti tu, o cerca di cavarsela da solo).

Cecchino: Quando attacchi un nemico dopo che ti sei nascosto con successo riveli immediatamente la tua presenza.

Per ovviare a questo inconveniente puoi effettuare una Prova di Nascondersi come Mezza Azione per ripararti di nuovo dietro la tua copertura, ma i tuoi nemici ottengono un bonus di +20 alle Prove di Consapevolezza, +0 con il Silenziatore, o -20 con i Proiettili Furtivi+Silenziatore.

Nascondere oggetti: La capacità di nascondere un oggetto. In questo caso è Contrapposta all'abilità di Cercare. Il Master potrebbe donare Bonus/Malus legate al posto in cui si vuole nascondere l'oggetto. Si potrebbe nascondere anche una macchina in una foresta, tramite camuffamenti.

Spendere Tempo per nascondersi: Normalmente una Prova di Nascondersi richiede una Mezza Azione, il tempo che ti consente di abbassarti ad una copertura di qualche tipo per celarti alla vista del nemico. Tieni conto però che, dedicando più tempo a occultare la tua presenza, puoi avere migliori probabilità di rimanere nascosto, purché ci siano vari nascondigli e più possibilità di nascondersi. Per ogni periodo di 5 minuti aggiuntivi trascorso a perfezionare la tua mimetizzazione o quella di un compagno (vedi Camuffamento), ottieni un Bonus di +5 alla Prova di Nascondersi, fino ad un massimo di +30, corrispondente a 30 minuti. Il Master potrebbe valutare che non ci sono molti posti in cui nascondersi (ad esempio un paio di casse e un traliccio, a malapena adatte a nascondere gli Accoliti), annullando gli effetti di questa regola, oppure donare solo +5, o +15.

NAVIGARE (Avanzata) – Intelligenza –

Gruppi di abilità: Superficie. Stelle. Sottosuolo.

Utilizzi l'Abilità di Navigare ogni volta che consulti mappe, resoconti tecnici, fai affidamento sulla tua conoscenza innata e il riconoscimento dei punti di riferimento per tracciare una rotta o indicare una via senza perderti. Una prova di Navigare effettuata con successo ti permette anche di stabilire il tempo di viaggio basandoti sulla geografia, la cosmografia, il periodo dell'anno, i tempo atmosferico e via discorrendo.

In circostanze normali basterà effettuare una Prova al giorno per mantenerti sulla giusta rotta o strada, sebbene il Master possa richiedere di compiere ulteriori prove se si venissero a realizzare condizioni estreme, per esempio terreni fluttuanti in movimento, gorgi turbinanti di plasma o violente tempeste. Un Accolito versato nell'arte di Navigare ben difficilmente smarrirà la strada, sia che faccia affidamento su una mappa e un'arceobussola, sulla sua innata conoscenza del paesaggio oppure contando sulle sole stelle per trovare la strada. Una Prova di Navigare rappresenta di media diverse ore di studio dei percorsi tracciati, di consultazione di mappe e di correzioni di rotta, ma può richiedere solo un minuto o meno se l'unico scopo è di stabilire dove ci si trova o per Sbarazzarsi degli inseguitori. Queste di seguito sono i tipi di Navigare.

Navigare (Superficie): Viene utilizzato per muoversi sulle superfici dei pianeti, usando bussole digitali, interpretando mappe e rifacendosi a conoscenze geografiche.

Navigare (Stelle): E' utilizzato per muoversi nello spazio fra i pianeti, usando le carte stellari e i rituali cartomantici. Non serve nel Warp.

Navigare (Sottosuolo): Viene usato per muoversi nelle profondità della terra, usando bussole sotterranee, mappe, umidità e vento.

Inoltre, questa abilità può essere usata in altri due modi:

Sbarazzarsi degli inseguitori: La conoscenza del territorio, unita a un'accurata pianificazione, ti consentono di progettare un percorso pensato per seminare degli inseguitori. Puoi ricorrere a una prova di Navigare come completamento a una di Seguire Tracce o Nascondersi per disimpegnarti da chi ti dà la caccia. Un ulteriore bonus, o tempo a disposizione, dopo aver preso una delle abilità di cui sopra.

Seguire Tracce nello spazio: Sei in grado di tentare di tracciare gli spostamenti di un'Astronave utilizzando la cartografia stellare, calcolando la sua velocità e rotta e analizzando le più recenti perturbazioni nello Spazio. Devi effettuare una prova di Navigare (Stelle) Impegnativa (-10) per determinare gli spostamenti di una nave spaziale, nello stesso modo in cui avresti usato Seguire Tracce per inseguire una creatura in superficie.

NUOTARE (Base, Movimento) – Forza –

L'Abilità di Nuotare è utilizzata sia per nuotare sia per tuffarsi. Nuotare in circostanze normali non è richiesta alcuna prova. Comunque, una Prova sarà necessaria se l'acqua è agitata, oppure se la nuotata avrà una durata prolungata. Per maggiori informazioni vedi Nuotare (Come si gioca).

L'Abilità di Nuotare presume che un personaggio stia cercando di attraversare un corso d'acqua, ma in mondi alieni un personaggio potrà trovarsi a nuotare in sostanze inusuali, come ad esempio laghi di acido solforico. La Difficoltà della Prova potrà essere incrementata per riflettere questo tipo di condizioni estreme. Nuotare non protegge un personaggio dalle conseguenze del trovarsi immerso in sostanze nocive o tossiche, né evita il dover utilizzare tute protettive. In Mondi acquatici questa abilità potrebbe essere fondamentale o persino nelle fogne oppure per fuggire da un relitto schiantatosi in un grande specchio d'acqua. Il Master dovrebbe sempre calcolare che tipo di equipaggiamento e armatura indossi il personaggio.

Una Prova di Nuotare è una Azione Gratuita, effettuata come parte di una Azione di Movimento.

Combattimento acquatico: Quando sei costretto a combattere immerso nell'acqua, subisci una penalità di -20 a tutte le prove di Abilità di Combattimento e Abilità Balistica. Inoltre, devi superare una Prova di Nuotare per muoverti in simili condizioni: se nel superare questa Prova ottieni due o più gradi di successo riduci a Impegnativa (-10) la Difficoltà applicata ai tuoi attacchi.

Nascondersi sott'acqua: Puoi nasconderti da un inseguitore in superficie tuffandoti in uno specchio d'acqua per attendere immersi fino a quando questi non si sarà allontanato. Per riuscire nell'impresa puoi utilizzare l'Abilità Nuotare invece di Nasconderti.

Soccorso in acqua: Se un altro personaggio si trova in difficoltà in acqua puoi prestargli soccorso tuffandoti a tua volta. Se riesci a raggiungere il soggetto che si dibatte puoi trascinarlo via con te superando una Prova di Nuotare. La difficoltà è incrementata di un livello a causa del peso.

PARARE (Base, Combattimento) – Abilità di Combattimento –

Parare è l'abilità di Bloccare i colpi in mischia, deviandoli con le mani, se stai combattendo contro un uomo disarmato o con la propria arma o Scudo. Un personaggio che è fatto bersaglio in mischia, potrà deviare i colpi utilizzando la sua reazione per parare (di solito una sola Reazione per Round), e può essere usata solo contro attacchi da mischia.

Un successo indica che l'attacco è stato parato e non si subiscono danni, anche se in molti casi si potrà rovinare l'arma (vedi Possanza) o lo scudo. Si possono avere dei modificatori sull'abilità, come mostrato nella tabella di lato. Parare con la mano sinistra (o destra per un mancino), non comporta comunque penalità. Se l'attaccante è più grande di 2 Taglie o più in confronto al bersaglio, quest'ultimo non potrà parare (a volta, dove specificato, anche tra Taglie simili).

ESEMPI DI MODIFICA AL TIRO DI PARARE
+30: Il PG può facilmente rilevare l'attacco e ha almeno un Round per evitarlo.
+20: Il PG ha un massiccio ostacolo tra lui e l'attacco.
+10: Il PG ha un piccolo ostacolo tra lui e l'attacco.
+0: Attacco standard, il bersaglio è all'aperto.
-10: Il PG è su un terreno instabile, o in acque poco profonde.
-20: Il PG è in acqua fino alla vita.
-30: Il PG non è in grado di vedere la fonte dell'attacco.

PARLARE LINGUA (Avanzata) – Intelligenza –

Gruppi di abilità: Alto Gotico. Basso Gotico. Dialecto del Formicaio. Dialecto navale. Dialecto Tribale. Segni. Pre-Gotico.

Altri linguaggio possono essere resi disponibili a discrezione del Master.

L'abilità Parlare Lingua è utilizzata per comunicare con altre persone utilizzando un linguaggio comune. Sebbene la popolazione dell'Imperium risulti molto sparsa, condivide tuttavia una lingua comune, il Basso Gotico. Comunque ogni mondo ha i suoi propri dialetti e peculiarità, a volte anche il proprio linguaggio. In normali circostanze, non sono necessarie prove se tutti gli interlocutori conoscono il linguaggio.

La conoscenza di differenti idiomi può estendere le tue capacità di interagire con le popolazioni indigene dei mondi che ti trovi ad esplorare.

Ciò ti permette di comunicare facilmente senza dover ricorrere a pantomime. Una prova di Parlare Lingua normalmente è una Azione Gratuita.

Si può tentare anche di Comunicare senza linguaggio (vedi manuale nel Capitolo come si Gioca). Ecco le descrizioni di quelle qui riportate.

Alto Gotico: Il linguaggio della nobiltà, della legge e della liturgia Ecclesiarca.

Basso Gotico: La lingua comune dell'Imperium.

Dialecto del formicaio: Una forma corrotta di Basso Gotico, propria di quel particolare formicaio.

Dialecto navale: Codici, forme gergali e idiomi tipici di un determinato vascello, ma spesso, ci si può capire anche tra altri Vascelli (sono simili).

Dialecto tribale: La rozza e primitiva lingua parlata dai nativi di un determinato pianeta.

Segni: Saper capire e farsi capire tramite i segni, il linguaggio dei Sordomuti.

Pre-Gotico: Il Linguaggio più antico dell'Imperium; il ceppo da dove è nato l'Alto Gotico. Rarissimo, ben pochi possono apprenderlo.

Solitamente è acquistabile solo come avanzamento d'élite. Bisogna sempre possedere l'Alto Gotico come requisito.

Cifrari rudimentali: Una Prova di Parlare Lingua ti può consentire di improvvisare un rozzo codice, una sorta di gergo spendibile per trasmettere un messaggio cifrato. Se la prova è superata riesci a elaborare un messaggio che abbia senso, traducibile in termini chiari da una Prova di Parlare Lingua oppure una di Logica o di Conoscenze Accademiche (Criptologia) effettuate a difficoltà Abituale (+10).

Comprendere linguaggi: Anche se non hai familiarità con un particolare linguaggio o dialetto, puoi effettuare una prova Difficile (-20) di Parlare Lingua, per cercare di afferrare qualcosa del significato o delle intenzioni generali. Se conosci una lingua o un dialetto correlati (come ad esempio lo sono l'Alto Gotico e il Basso Gotico, o il Dialetto Formicaio con lo stesso Basso Gotico), la Difficoltà si riduce a Impegnativa (-10).

PEDINARE (Base) – Agilità –

L'Abilità Pedinare ti permette di seguire un'altra creatura o un veicolo senza essere notato; Pedinare differisce da Nascondersi, poiché allo stesso tempo ti muovi, cercando di mascherare la tua presenza. Normalmente, ciò si ottiene scivolando da un nascondiglio all'altro; se non fosse possibile, puoi agire come se stessi facendo qualcos'altro, ad esempio leggere uno schermo dati oppure l'annuncio dei ricercati o qualsiasi altra cosa che ti permetta di mimetizzarti con l'ambiente circostante. Potresti trovarti ad attraversare un mercato affollato sulle tracce di un pericoloso eretico oppure a seguire un contatto tra le strade deserte di uno spazioporto, in ogni caso l'Abilità Pedinare risulta essenziale per evitare di essere notati.

Pedinare qualcuno è molto più semplice in certi ambienti. Avanzare in una folla di persone o seguire il bersaglio in una notte di nebbia ti fa ottenere un bonus di alla Prova. Ogni fattore o elemento in grado di mascherare la tua presenza durante un tragitto continuo ti fa ottenere un bonus di +10, fino ad un massimo di +30 per un totale di 3 fattori concomitanti. Ad esempio, otterresti un bonus di +20 nel Pedinare un bersaglio di notte attraverso un bazar affollato. Una Prova di Pedinare è sempre una Prova Contrapposta alla Consapevolezza del bersaglio (o metà della sua Percezione, se non possiede l'Abilità Consapevolezza). Una prova di Pedinare è sufficiente per seguire il tuo bersaglio per 1 Turno in dettaglio, 1 minuto in Narrazione, ma le condizioni potrebbero essere favorevoli per protrarre il pedinamento più a lungo e con meno Prove.

Sfuggire all'Inseguimento: Una volta consapevole del fatto di essere seguito da qualcuno, puoi utilizzare Pedinare per sottrarti a chi ti dà la caccia. Effettua una Prova di Pedinare Contrapposta alla Consapevolezza del tuo avversario. Se riesci a batterlo un numero di volte pari al suo Bonus di Intelligenza, riesci a sgattaiolare via non visto (se usi la regola opzionale Inseguimenti, non usare questo metodo).

PILOTARE (Avanzata, Operatore) – Agilità –

Gruppi di abilità: Astronavi. Reattore Dorsale. Velivoli Civili. Velivoli Militari.

L'Abilità di Pilotare è utilizzata per far volare qualsiasi cosa, dalle navette, fino a vascelli più grandi della stanza di un'astronave. Pilotare una nave in condizioni normali non richiede una Prova, che comunque si fa necessaria quando si vola in condizioni estreme, come in piena tempesta, a velocità eccessiva o nel tentativo di effettuare manovre pericolose. Quando insegui un altro veicolo, tu e il tuo avversario dovete effettuare una prova Contrapposta di Pilotare. Ci vuole un Pilota abile per far fare a una navetta una serpentina in un nugolo di colpi laser o guidare con perizia un Gun-cutter all'inseguimento di una nave ribelle: in ogni caso un elemento in grado di fare cose del genere è essenziale per qualsiasi Inquisitore.

Una prova di Pilotare è in genere Mezza Azione, ma determinate manovre possono richiedere più tempo.

Pedinare in un veicolo: Su di un veicolo hai diritto a effettuare una Prova di Pilotare Impegnativa (-10) invece di una di Pedinare per seguire un altro veicolo o una creatura. Un successo non ti garantisce di passare del tutto inosservato, ma di certo il tuo mezzo non è affatto appariscente.

Scuoti e fai cadere: Manovra molto conosciuta, da usarsi quando sulla nave ci sono ospiti indesiderati, con la quale il pilota dà uno scossone e fa vibrare il velivolo in modo tale da costringere a terra tutti i passeggeri non assicurati con le cinture. Se chi si difende a bordo può essere avvertito in qualche modo, allora può ottenere un qualche vantaggio nell'eventuale combattimento. Per eseguire la manovra devi effettuare una Prova di Abilità Contrapposta a una di Agilità da parte di chiunque è colto di sorpresa. Se riesci a superarla la sfortunata vittima è scagliata a terra e deve trascorrere il Round successivo a rialzarsi. Alcuni mezzi sono aperti, e se fallisce con un margine di oltre 20 punti, volerà dal mezzo.

POLITICA (Avanzata, Interazione) – Intelligenza, Simpatia –

Conoscenza la politica, gli eventi politici, e far politica. Questa è un'abilità molto importante e si usa sotto l'Intelligenza, ma a volte, può essere usata anche sotto Simpatia. Con l'abilità base, potresti conoscere i nomi, alleanze e inimicizie dei politici più famosi del di un determinato Sistema, e potrai fare il portaborse a bassi livelli: con il primo 1° grado di Maestria (+10), punti potresti conoscere piuttosto bene la politica, e anche farla, conoscendo al meglio anche la Politica del Sotto-Settore; con il 2° grado di Maestria (+20), comincerai a far parte dell'ingranaggio politico, sapere chi ungere al momento giusto, chi è il più corrotto, come si comporterà un determinato schieramento e avrai la Conoscenza Politica anche dei Sotto-settori adiacenti. Con il 3° grado di Maestria (+30), sarai un grande politico e gli intrighi di potere sono pane per i tuoi denti; potrai puntare molto in alto, sognando di entrare a far parte dello Staff di un Governatore Planetario e conoscerai la Politica dell'Intero Settore Calixis e oltre.

Chi aspira a fare Carriera all'interno dell'Inquisizione o della sua Adepta, dovrebbe valutare di apprendere questa Abilità. Inoltre, Politica permette di conoscere e capire come funzionano le Moralità (vedi manuale Bestiario e Storia), carpando la differenza tra Puritani e Radicale, cos'è un Monodominante o uno Xanthiano, i precetti e le dottrine delle Moralità, i complotti e nemici/alleati di ogni tipo di Moralità.

L'abilità si usa al meglio quando è accompagnata da Abilità come Diplomazia e Mondanità e quest'ultima, potrebbe essere necessaria in certi ambienti, dove la mancanza dell'etichetta e delle apparenze è altrettanto importante che fare Politica.

Con quest'abilità si potranno conoscere i nemici dei tuoi nemici, e cercare di far parte degli intrighi più profondi.

Politica potrebbe richiedere un'Azione Intera per ricordare immediatamente un nome politica, o interi ed estenuanti giorni per fare Politica.

Negoziati Politici: Prima di un negoziato o un incontro Diplomatico, o un incontro di contrattazione, il Personaggio potrà usare la sua affabilità Politica per indirizzare al meglio l'eventuale Negoziazione, accompagnando questa abilità con le abilità di Diplomazia (per un incontro Diplomatico), o Mestiere (Mercante) (per lunghe contrattazioni commerciali). Potrà fare una Prova di Politica, sotto Simpatia, come Azione Intera, prima di tirare su Diplomazia o Mestiere (Mercante), purché sia l'ambiente adatto (non certo con la Feccia da strada). Se riesce, si prenderà un Bonus di +10 al prossimo Tiro su Diplomazia o Mestiere (Mercante), ma se fallisce, qualcosa è andato storto e si prenderà un Malus di -10.

PREDIZIONE LOGIS (Avanzata) – Intelligenza –

Questa abilità comprende l'abilità di analizzare tutte le informazioni disponibili, passate e presenti, su una data situazione, per poi poter predire la mossa futura più probabile. Questo metodo di tecno-divinazione ha molte forme: dall'analisi di banche dati all'ispezione dei percorsi neurali, fino a pronostici sistematici in codice binario. L'uso di questa abilità permette di concentrarsi così perfettamente sul passato e sugli eventi correnti riguardanti una singola persona, luogo o oggetto, che l'utilizzatore può predire il prossimo passo logico o evento che riguarderà l'oggetto della predizione. Anche se l'utilizzatore è in grado di estrapolare il futuro più probabile, non vuol dire assolutamente che si verificherà con certezza.

Le influenze esterne al soggetto, non importa quanto minute possano essere, potrebbero portare a futuri che l'utilizzatore di questa abilità non può neanche ipotizzare. Per utilizzare questa abilità, il Master assegna una Difficoltà alla Prova, a seconda del futuro che si vuole predire, secondo lo schema fornito in Tabella. Più informazioni l'utilizzatore possiede sulla persona o oggetto bersaglio, più sarà facile la Prova risultante.

Come guida base, un Successo con questa Abilità permette all'utilizzatore di conoscere l'azione o il luogo più probabile che il bersaglio farà o in cui si troverà. Ogni Grado di Successo addizionale permette o di sapere il prossimo passo nella catena degli eventi, oltre al primo, oppure di sapere il luogo successivo al primo in cui il bersaglio probabilmente si troverà.

Difficoltà Prova	Esempio
Molto facile (+30)	Determinare la posizione di un drone servitore nel giorno seguente dopo aver studiato i suoi compiti passati di diverse settimane; predire il prossimo sistema che un trasporto visiterà basandosi sulle notifiche dei passeggeri dell'ultimo anno.
Abituale (+10)	Capire la posizione di un lavoratore dopo aver analizzato gli ultimi giorni della sua scheda di lavoro; determinare i dettagli di un pasto di un nobile del formicaio nella prossima settimana, basandosi sulle sue abitudini alimentari del mese passato.
Impegnativa (-10)	Predire in quale taverna un mercante locale andrà a comprare bevande tra tre giorni dopo aver esaminato le ricevute del negozio degli ultimi giorni; predire l'arma che un eretico userà nel suo prossimo combattimento basandosi sull'analisi delle case da gioco che frequenta.

Molto difficile (-30)	Anticipare il prossimo fornitore di una feccia dipendente da Psichelina basandosi soltanto su frammenti di video che mostrano il suo stile d'abbigliamento; predire il nuovo punto di ritrovo di un culto basandosi sull'analisi delle macerie e sui frammenti lungo i corridoi di un modulo abitativo.
-----------------------	---

PREPARARE TRAPPOLE (Avanzata) – Tecnica –

Abilità che consente di preparare delle trappole. Le trappole vengono preparate facendo una prova di Preparare trappole dal personaggio, descrivendo al Master che tipo di trappola intende costruire, il luogo dove piazzarla e gli attrezzi usati, o semplicemente userà una trappola già pronta; il Master deciderà quanto tempo occorre nell'operazione. Se il personaggio fallisce nel Preparare la trappola, la stessa non si attiverà quando sarà fatta scattare; al contrario, il giocatore dovrà segnarsi il margine di successo. Ricordarsi che Mine e altri tipi di esplosivo, vengono piazzate usando l'abilità di Demolire. Per non cadere nella trappola bisogna fare una prova contrapposta tra *Consapevolezza* della vittima (o delle vittime se la trappola può essere vista da più persone) o Cercare (se si stanno cercando attivamente), e superare il margine di successo di chi ha piazzato la trappola. La prova di Consapevolezza viene fatta senza modifica se le vittime camminano piano e attenti alle trappole, o si avrà un malus di -10 se si è ignari, e -20 se si sta Caricando o Correndo. I PG possono attivamente usare l'abilità di Cercare, proprio per trovare eventuali trappole. Ci possono essere altri malus, come per il buio, vegetazione fitta, ecc. Con questa abilità, si potranno disattivare le trappole (non quelle esplosive che richiedono Demolire). Per disattivare le trappole, bisogna innanzitutto averle individuate, poi con un test contrapposto di preparare trappole contro il test di colui che l'ha preparate. L'operazione dura 1 minuto, -10 secondi per ogni eventuale grado di successo, per un minimo di 10 secondi. Se il test è superiore di chi ha piazzato la trappola, sarà disattivata. Se pareggia il tempo passa ma non si riesce a combinare nulla ed in questo caso si potrà ritentare un'altra prova. Se si fallisce da 1 a 2 gradi, la trappola scatterà parzialmente (togliere 1 dado dalla stessa ai danni). Un maldestro o un fallimento di 4 o più gradi, fa scattare la trappola. Si può tentare di disattivarla all'infinito, ma richiede sempre lo stesso tempo. Ricordarsi che le trappole possono variare molto e da alcune ci si può liberare con una prova di Contorsionismo.

PSINISCENZA (Avanzata) – Percezione –

Puoi fare uso dell'abilità di Psiniscienza per sintonizzarti sul flusso e riflusso del Warp e dell'Immaterium. L'utilizzo più comune di questa abilità è quella di individuare l'eventuale presenza di Demoni o di altri Psionici; per farlo devi compiere una prova di Psiniscienza. Se hai successo, estendi i tuoi sensi per un numero di metri pari al tuo bonus di Percezione più 1D10; ogni grado di successo ulteriore ti permette di aggiungere 1D10+BP (Bonus Percezione) metri al tuo primo tiro. Puoi compiere una prova anche per individuare fenomeni psichici bizzarri, aree dove lo spazio reale è stato strappato, dove l'Immaterium sembra essere bloccato (o schermato), per percepire Intoccabili, etc.

Il risultato di una prova di Psiniscienza viene riassunto nella tabella di lato.

GdS	Risultato
0	Consapevolezza che l'Immaterium è stato strappato.
Uno	Generica locazione del luogo da cui si origina il fenomeno.
Due+	Locazione esatta dell'individuo che canalizza o blocca l'Immaterium.

L'abilità stessa rappresenta per gli psionici quello che Consapevolezza è per i comuni Accoliti: permette loro di percepire disturbi nelle energie psichiche circostanti e un tale preavviso consente di non essere sorpresi da Demoni o altri Psionici. Una prova di Psiniscienza è una Azione Intera. Solitamente, non si possono

tentare più prove di Psiniscienza in un tempo di lasso ragionevole soprattutto se le condizioni non cambiano. Rimane tutto a descrizione del Master.

Disturbo dettagliato: Invece di limitarti a individuare il numero delle locazioni e degli individui che causano un disturbo nell'Immaterium, sei in grado di focalizzare i tuoi sensi per raccogliere informazioni ulteriori su di loro. Allo scopo puoi suddividere i gradi di successo ottenuti tra la tabella seguente e quella sopraccitata.

GdS	Risultato
Uno	L'intensità generica del fenomeno (più o meno potente di te).
Due+	L'intensità precisa, la natura e l'origine del fenomeno.

Esempio: Herod sospetta che ci sia uno Psionico vicino, quindi effettua una Prova di Psiniscienza nel tentativo di individuarlo. Ottiene due gradi di successo, quindi potrebbe individuare l'esatta

locazione dello Psionico oppure determinare la sua Forza. In alternativa può suddividere i gradi di successo tra le due tabelle, individuando la locazione generica e l'intensità sommaria del potere dello stesso Psionico.

Percepire forme di vita: Ogni creatura vivente lascia nel Warp una traccia psionico specifica. Utilizzando con attenzione la Psiniscienza è possibile individuare la presente o l'assenza di creature normali. Una Prova Impegnativa (-10), di Psiniscienza può sostituire una di Consapevolezza su vista.

SABOTARE (Avanzata) – Tecnica –

Le conoscenze e le tecniche necessarie per sabotare attrezzature e veicoli con o senza esplosivi. Un successo su Sabotare indica che l'utente sa come disattivare l'apparecchio o il veicolo, e disabilita l'apparecchio, o il veicolo, per 1 o 2 giorni, a seconda di come è andata la Prova.

Se la Prova è stata presa con almeno 3 gradi di successo, significa che l'obiettivo è stato disattivato per settimane, mesi o permanentemente, a seconda della natura del bersaglio. Sabotare è quasi sempre un'Azione Estesa (minuti), ma potrebbe richiedere di più, dipende da cosa si vuole Sabotare. Sabotare può essere usata in combinazione con Demolire o un qualche tipo di Mestiere, o persino conoscenze Tecnologiche. Sabotare è diversa dall'abilità di Preparare Trappole, poiché è fatta per non far funzionare più un congegno o creare un diversivo, non per uccidere/catturare.

Sabotare combinata: Una Prova su Sabotare, potrebbe essere unita all'abilità di Demolire, se riguarda gli esplosivi, ad un'abilità di Mestiere (un Meccanico che vuole Sabotare il Carburatore di un'Automobile), o all'abilità di Tecnologia per Sabotare un Cogitator o un Macchinario simile.

Per farlo, bisogna fare una Prova dell'abilità Combinata (ad esempio, Demolire), e poi quella di Sabotare, ma il tempo richiesto è aumentato del 50%. Se la prova Combinata ha successo, la Prova di Sabotare prenderà un Bonus di +10, e sarà molto facile che il Danno non venga notato.

Una Prova combinata fallita di 3 o più gradi, darà un Malus di -10 al tiro.

SCASSINARE (Avanzata) – Tecnica –

Abilità che serve per poter Scassinare le serrature Meccaniche. Ogni tentativo di forzare una serratura senza un Grimaldello o altri strumenti, potrebbe essere impossibile, o, a descrizione del Master, possibile con un Test Difficile (-20) o Molto Difficile (-30), dipende molto dalla situazione e da che serratura si tratta. Alcune Serrature sono talmente tanto complesse (a doppio cilindro, a triplo cilindro, ecc) da richiedere più di un Tiro su Scassinare. Una prova di Scassinare dura almeno un minuto, con ogni grado di successo che riduce il tempo necessario di 10 secondi.

Molte serrature avanzate però richiedono un tempo maggiore, a descrizione del Master.

SCHIVARE (Base, Movimento) – Agilità –

Puoi utilizzare l'abilità di Schivare una volta ogni Round per evitare gli effetti di un attacco in mischia o a distanza, che avrebbe altrimenti successo. Se la Prova ha successo, l'attacco non infligge Danni. Dato che Schivare permette di evitare di ferirsi, negando quasi ogni tipo di attacco, di certo è un'abilità fondamentale per sopravvivere. Una prova di Schivare è una Reazione.

Cercare riparo: In ogni circostanza in cui ti è permesso schivare per negare un attacco a distanza, puoi decidere di tentarla una prova Difficile (-20), per tuffarti dietro una copertura vicina (distanza in metri uguale al bonus di agilità) come reazione.

Se riuscirai a Schivare, non solo negherai l'attacco ma avrai il vantaggio di trovarti dietro l'ostacolo che ti fornisce copertura.

Schivare Esplosioni: Alcuni attacchi, come quelli di granate e altri esplosivi, sono particolarmente difficili da evitare.

Un Test riuscito su Schivare contro armi con effetto ad area, come quelle che hanno le Qualità Esplosiva (X), permette al personaggio di muoversi appena al di fuori dell'area d'effetto del colpo, premesso che il punto d'arrivo non si trovi oltre il Bonus d'Agilità del personaggio in metri dal punto di partenza.

Se con questo movimento il personaggio non riuscisse ad uscire dall'area d'effetto interessata, o non potesse muoversi per via di un ostacolo o di qualunque altro motivo, allora fallirebbe automaticamente il Test di Schivare.

Schivare Raffiche: L'abilità di Schivare può essere usata anche per Schivare le Raffiche (vedi le Azioni per i dettagli).

Proteggere un alleato: L'abilità di Schivare può essere impiegata per mettersi sulla traiettoria di un attacco destinato a un tuo alleato.

Quando ti trovi adiacente a un tuo compagno e lui è attaccato, puoi effettuare una Prova di Schivare Impegnativa (-10) per scambiarti di posizione, se superi la Prova sarai tu a subire l'attacco al suo posto. Potrai farlo solo se non hai usato la tua Reazione durante il tuo Turno.

SEGUIRE TRACCE (Avanzata) – Intelligenza –

L'Abilità di Seguire Tracce è utilizzata per inseguire una preda, sia essa animale o altro, ma anche per stabilire il peso della preda, la direzione, se ha un passo regolare o meno, se è ferita, quante prede sono, se cammina spedita e a quante ore/giorni di distanza si trova.

Per seguire tracce palesi non è richiesta alcuna prova e si può effettuare senza rallentamenti. Tuttavia, ogni situazione ove le condizioni di clima, illuminazione o terreno possano interferire, richiedono sempre una Prova di Seguire Tracce. La difficoltà dipende dalla qualità delle impronte e delle circostanze: per esempio una nevicata recente può coprire le impronte, rendendo il trovarle Impegnativo (-10) o perfino Difficile (-20).

Quando segue tracce nascoste, la rapidità di Movimento del cacciatore si dimezza.

A volte inseguirai una preda che sta cercando di coprire le sue tracce, nel qual caso la Prova diventa una prova Contrapposta contro Nascondersi della preda. Puoi inoltre effettuare delle prove per dedurre la distanza che ti separa dalla preda, se è più di una e a che razza appartiene.

Sono molte le situazioni che potrebbero richiedere l'uso di questa abilità. Seguire le tracce di cultisti in fuga nelle fogne, determinare il numero di intrusi dall'esame di una scena del crimine oppure cacciare una bestia selvatica nelle regioni selvagge.

Una Prova di Seguire tracce è una Azione Gratuita, effettuata come parte di una Azione di Movimento oppure è una Azione Intera se si cerca di stabilire uno degli eventi di cui sopra (peso, numero di prede, ecc).

Seguire dei sospetti: L'Abilità di Seguire tracce può essere impiegata come un'Abilità di Investigazione quando si tratta di determinare chi o cosa era presente in un certo luogo, quando ciò è avvenuto e quanti fossero in tutto, oltre che stabilire dove sono andati successivamente.

Sfuggire agli inseguitori: Il metodo più ovvio per cancellare le proprie tracce per sviare un inseguitore è occultarle usando l'abilità Nascondersi.

Un esperto cercatore conosce però molte altre tecniche adatte allo scopo, ad esempio potrebbe camminare all'indietro nelle proprie orme oppure alterare le tracce lasciate in modo da farle sembrare quelle di un animale. Puoi effettuare una prova di Seguire tracce in luogo di una di Nascondersi per mimetizzare i segni del tuo passaggio.

SICUREZZA (Avanzata) – Tecnica –

Puoi utilizzare l'abilità di Sicurezza per bypassare sistemi di sicurezza, serrature magnetiche e sistemi di antintrusione e di allarme.

Utilizzare questa abilità senza gli attrezzi appropriati è impossibile. Generalmente è sufficiente una Prova, ma sistemi di sicurezza e di allarme più complicati potranno richiedere Prove aggiuntive o svariati gradi di successo. Più di un Accolito si è risparmiato l'onta di dover abbattere una porta grazie all'uso giudizioso di questa Abilità. Ricordarsi che per le serrature Meccaniche serve l'abilità Scassinare.

Sicurezza consente anche di prendere il controllo dei sistemi di sorveglianza, per fare in modo che lavorino per te e non contro di te.

Una prova di Sicurezza dura almeno un minuto, con ogni grado di successo che riduce il tempo necessario di 10 secondi.

Molti sistemi avanzati però richiedono un tempo maggiore, a descrizione del Master.

Attrezzatura di sicurezza: Una prova di Sicurezza ti consente di montare e attivare un sistema difensivo. Ogni grado di successo incrementa la Difficoltà della Prova effettuata per superarlo di un livello. La Prova di Sicurezza per installare i dispositivi richiede un'ora di tempo, con ogni grado di successo che riduce di 10 minuti il tempo necessario (minimo 10 minuti).

Nascondersi dai Sensori: A volte dovrai difenderti non da un individuo ma piuttosto da un dispositivo di individuazione, ad esempio un Auspex.

Salvo che il sensore non necessiti di input fisici, l'abilità di Nascondersi è inutile. Al suo posto puoi utilizzare Sicurezza con un Disturbatore (vedi Equipaggiamento) o se disponi di altri mezzi per disturbare o ingannare il sensore.

SOPRAVVIVENZA (Avanzata) – Tecnica, Intelligenza –

Gruppi di abilità: Marina, Sottosuolo, Pluviale, Glaciale/montana, Rurale, Spaziale, Urbana, Desertica. Master e giocatori potrebbero crearne di nuove, adatte a Mondi e luoghi del tutto particolari, come ad esempio, Haddrak.

Esistono vari tipi di sopravvivenza, quindi questa non è un'abilità, ma un gruppo, e devono essere apprese a parte. Utilizzi l'Abilità di Sopravvivenza per sopravvivere in ambienti selvaggi e ostili, ma anche in ambienti urbani. L'Abilità comprende attività quali pescare, cacciare, accendere il fuoco, trovare cibo commestibile, costruire ripari d'emergenza, costruire semplici trappole e trovare luoghi di riposo sicuri e per tutto questo va usata la Caratteristica di Tecnica (T), oppure ci si può orientarsi, usando l'Intelligenza (I) nei determinati ambienti (l'abilità Navigare usata per Orientarsi è difatti un'abilità altamente professionale di navigazione) e così via. In questo ultimo caso l'abilità può diventare fondamentale, visto che si presume che sia l'abilità che ci permette di conoscere al meglio quel tipo determinato di ambiente; con un tiro sotto Intelligenza riuscito, ad esempio, un Personaggio con Sopravvivenza (Spaziale), non solo saprebbe orientarsi su una Nave Spaziale o una Stazione Orbitante, ma saprebbe qual è la via più diretta per il Ponte di Comando, o per la sala Ingegneristica, quale sono le strade più impervie e meno controllate (magari passando attraverso vani tecnici e condotti di ventilazione), e molto altro; così in città si userebbe la Sopravvivenza (Urbana) per gli stessi motivi. La Difficoltà della Prova dipende dall'ambiente: sui Mondi Assassini sarà molto più difficile sopravvivere che su un mondo agricolo. Fallire una prova di Sopravvivenza indica normalmente che non hai trovato ciò che stavi cercando, sia perché non ne sei capace, sia perché semplicemente non era possibile. Fallire di cinque o più gradi indica che hai sbagliato in maniera spettacolare, generalmente tirandoti addosso qualche magagna, causando una valanga o disturbando la tana di feroci orsi melmosi, o magari divorando inconsciamente bacche velenose. Questa abilità può salvarti la vita, mentre attendi la mossa dei cultisti nella fetida giungla assassina di un Mondo ferale oppure quando ti ritrovi nel pieno di una tempesta di sabbia su di un pianeta desertico e devi cercare un qualche riparo. Una Prova di Sopravvivenza porta via normalmente un'ora, sottraendo 10 minuti per ogni grado di successo, per un minimo di 10 minuti mentre per Orientarsi serve 1 minuto, -10 secondi per ogni grado di successo (minimo 10 Secondi).

In alcune circostanze, quale cercare riparo sotto una pioggia di meteorite, la Difficoltà sarà incrementata e il tempo richiesto ridotto ad un minuto.

Cacciare: Sopravvivenza può sostituire Seguire Tracce allo scopo di cacciare animali selvatici. La Difficoltà della prova aumenta comunque di un livello, o più, a descrizione del Master. Usata in questo modo, non può essere usata in zone Urbane o per seguire prede Umane o Aliene.

ESEMPI DI MODIFICA AL TIRO DI SCHIVARE
+30: Il PG può facilmente rilevare l'attacco e ha almeno un Round per evitarlo.
+20: Il PG è oscurato da una copertura tra lui e l'attacco, facendo intravedere solo la sagoma.
+10: Come sopra, ma il PG è parzialmente oscurato.
+0: Attacco standard, il bersaglio è ben visibile.
-10: Il PG è rallentato o nel fango, o in acqua fino alle ginocchia.
-20: Il PG è in acqua fino alla vita.
-30: Il PG non è in grado di vedere la fonte dell'attacco.

Habitat Naturale: Quando si dice che una creatura è nel suo Habitat naturale, è la pura verità. Nel caso di incontri casuali, il Master dovrà fare una Prova di Sopravvivenza adatta per entrambi i gruppi/creature, sotto Tecnica; creature con il Tratto Bestiale che non hanno l'abilità di Sopravvivenza avranno un bonus di +40. Per ogni gruppo/creatura, solo chi ha la possibilità più alta tira (un solo tiro per gruppo), a meno che non si dividano.

Chi vince, avrà la probabilità di fare un agguato o prendere di sorpresa il perdente, nei tempi e nei modi stabiliti dal Master (qui entrano in gioco altre abilità, come Consapevolezza e Nascondersi, o Muoversi silenziosamente). Un classico esempio è proprio un gruppo di accoliti che si aggira in una zona controllata da una Banda all'interno di un Formicaio, quindi Sopravvivenza (Urbana), oppure un Cacciatore che vuole stanare una creatura Xenos nelle rupi desertiche di Iocanthos, con Sopravvivenza (Desertica). Chi non ha tale abilità, sarà preso di sorpresa automaticamente.

Trappole: In modo più limitato dell'abilità di Preparare Trappole, che rappresenta un esperto del settore, si potranno creare delle rozze Trappole anche con l'abilità di Sopravvivenza, ma solo nell'ambiente adatto (con Sopravvivenza Urbana, solo in ambienti Urbani) e solo se si ha almeno un grado di Maestria (+10) nell'abilità. E' usata spesso in questo modo proprio per Cacciare; funziona come descritto nell'abilità di Preparare Trappole, ma si prende un Malus di -20 al Tiro (sotto Tecnica). L'operazione richiederà 5 minuti di tempo, -1 minuto per ogni Grado di Successo, per un minimo di un minuto. Non si possono disattivare trappole con questa sotto-abilità di Sopravvivenza.

TECNOLOGIA (Avanzata) – Intelligenza, Tecnica –

Il personaggio può utilizzare Tecnologia per riparare oggetti meccanici e per capire come funzionano strani artefatti di tipo tecnico.

Quando utilizzi un semplice e comune pezzo di equipaggiamento meccanico, in circostanze normali, quale un Vox o un Auspex, non è richiesta alcuna prova, anche se è fondamentale avere l'abilità per usare alcuni tipi di oggetti Tecnologici. Una Prova di Tecnologia è necessaria se l'oggetto è inusuale, mal funzionante o se le condizioni in cui ci si trova sono estremamente critiche. Tentare di utilizzare un Auspex durante una tempesta elettrica o cercare di mettere in moto un antico motore Warp dopo mille anni di utilizzo sono esempio di grande difficoltà.

Tecnologia per usare oggetti tecnologici, come Auspex, va usata sotto Intelligenza. Tecnologia può essere utilizzata, sotto Tecnica, per riparare oggetti difettosi o danneggiati, la difficoltà dipende dalla complessità dell'oggetto e dal danno che ha subito, o essere a volte utilizzata per costruire un oggetto utilizzando degli scarti, sebbene sia più comunemente utilizzata l'Abilità di Mestiere più adatta allo scopo.

Gli oggetti e l'equipaggiamento del 41° Millennio sono difficili da usare, a causa degli spiriti macchina che spesso sono indisciplinati e irrequieti. L'abilità Tecnologia ti consente di placare queste entità e renderle più incline alla cooperazione e facilitare così l'impiego di ogni genere di dispositivo. Una prova di Tecnologia per capire come funziona un oggetto dura normalmente un minuto, ma può richiedere più o meno tempo secondo la complessità dell'oggetto. Una Prova effettuata per riparare un oggetto può durare molto di più, generalmente un'ora, sottraendo dieci minuti per ogni grado di successo (minimo 10 minuti). Comunque, è sempre il Master a decidere quale Caratteristica usare, ma solitamente Tecnologia, tranne quando si sta riparando qualcosa, è usata sempre sotto Intelligenza.

Domare la Tecnologia (I): Hai la possibilità di utilizzare Tecnologia al posto di Domare ma solo quando hai a che fare con macchine progettate per sembrare e agire come bestie, quali ad esempio il Ciber-mastino. In questo caso si usa Intelligenza.

Supporto tecnico (I o T): Nelle occasioni in cui la Prova di Abilità di un altro personaggio riguarda un qualche elemento di equipaggiamento, puoi fornire la tua assistenza utilizzando la tua abilità Tecnologia, anche se l'altro impiega un'abilità diversa.

Esempio: Matteo sta avendo delle difficoltà con i comandi del Gun-cutter durante un atterraggio Difficile, perciò deve effettuare una prova di Pilotare. Elena non possiede questa abilità e quindi normalmente non potrebbe prestare il suo aiuto ma, dato che si trova in sala macchine per placare lo spirito macchina della nave, può comunque contribuire al buon esito della manovra utilizzando la sua abilità di Tecnologia.

TRAVESTIRSI (Base) – Simpatia –

L'abilità Travestirsi viene utilizzata per mascherare il proprio aspetto. Vestiti appropriati, oggetti, trucco e protesi facciali sono spesso la chiave per un travestimento azzeccato, così come metodi decisamente più radicali quali chirurgia plastica, impianti bionici o polimorfina.

E' possibile fingere di essere del sesso opposto, di un'altra razza o perfino una persona specifica, sebbene questi siano risultati più difficili da ottenere. In genere una Prova di Travestirsi è una Prova Contrapposta all'abilità di Intuizione dell'avversario. Potresti decidere di impersonare il servitore di un nobile corrotto, tentare di infiltrarti in un culto malvagio oppure semplicemente tenere un basso profilo: in ogni caso l'Abilità di Travestirsi ti aiuterà a diventare qualcun altro. Naturalmente un buon travestimento è qualcosa di più della semplice alterazione delle apparenze ma senza dubbio questa abilità ti darà una grossa mano a passare inosservato. Il tempo necessario a creare un travestimento varie enormemente secondo la sua complessità, ma richiede sempre almeno un minuto anche solo per concepirne uno molto semplice.

Impersonare qualcuno: In termini generali una Prova di Travestirsi ti consente di assumere l'aspetto di un individuo senza volto e identità, qualcuno che potrebbe adattarsi a una qualunque zona o locazione specifica. Una tale anonimato è utile per accedere a luoghi dove normalmente non potresti entrare, ma alle volte anche un buon travestimento non è sufficiente. Puoi ricorrere all'abilità di Travestirsi per impersonare un altro individuo. Devi disporre delle protesi necessarie, di un ritratto o di una raffigurazione olografica delle sembianze della persona da imitare e di altri strumenti adatti allo scopo. Impersonare un soggetto particolare è sempre una Prova Difficile (-20) o Molto Difficile (-30), se questi è famoso.

E' meglio che questa prova venga fatta dal Master o comunque che il giocatore non veda il risultato del suo tiro, ma ciò è a descrizione del Master.

Mascherare la voce: Travestirsi ti consente di alterare la voce in modo tale da farla sembrare quella di qualcun altro. Se desideri semplicemente alterare il tono della tua voce per renderti irriconoscibile, fai una Prova di Travestirsi. Se invece il tuo scopo è di imitare la voce di un'altra persona, devi trascorrere almeno una settimana (meno il Bonus di Intelligenza in giorni) a esercitarti, ascoltando registrazioni della voce che vuoi imitare e cercando di replicarla. Imitare una voce è sempre una prova Impegnativa (-10), o Difficile (-20) se appartiene a una persona particolarmente nota.

Sostenere una parte: Con un travestimento adatto sarai in grado di rendere più credibili le tue menzogne, ad esempio presentandoti come un messaggero nel tentativo di ottenere il nulla osta a passare da parte delle guardie di piantone davanti alla porta principale.

Se superi la prova di Travestimento puoi ottenere un bonus di +10 a tutte le prove successive di Ingannare correlate, almeno finché il travestimento è in grado di rendere più verosimili i tuoi inganni.

VALUTARE (Base, Investigazione) – Intelligenza –

Utilizzi Valutare per determinare il valore approssimativo degli oggetti più comuni, così come di quelli di maggior valore quali manufatti di Archeotecnologia e oggetti d'arte. Un successo rivela il prezzo di mercato dell'oggetto e possibilmente qualcosa a proposito della storia dell'oggetto stesso. Visto che una prova di Valutare causa un calcolo errato sull'effettivo valore dell'oggetto, si raccomanda che il Master tiri le prove di Valutare in segreto e comunichi al giocatore ciò che il suo personaggio crede sia vero. Conoscere l'effettivo valore di un oggetto garantisce un vantaggio all'Accolito quando si trova a contrattare per ottenere beni o servizi. Valutare un oggetto richiede tendenzialmente almeno un minuto, sebbene il Master possa decidere di elargire un bonus a un personaggio che si prenda più tempo o una penalità a chi dia soltanto una rapida occhiata.

Contrattare: Se riesci a superare una Prova preliminare di Valutare su un oggetto, ogni grado di successo ti fa ottenere un bonus di +5 da applicare a una successiva Prova di Contrattare effettuata per acquistarlo o venderlo, per un massimo di +15.

Bisogna possedere l'abilità per poter fare questo tiro.

CAPITOLO III: TALENTI

In nome dell'Inquisizione, l'Accolito si troverà alle prese con miriadi di missioni diverse: dal combattere mutanti corrotti a investigare antiche rovine Xenon, ogni Accolito avrà bisogno di un'ampia varietà di Talenti per sopravvivere nel 41° Millennio. Come le abilità, anche i Talenti rappresentano alcune delle cose che il tuo personaggio può fare e che probabilmente ha imparato tramite addestramento, come correre più veloce o essere in grado di resistere a ferite quasi fatali. A volte, questi Talenti sono poteri unici o speciali, quali i Talenti Psionici o le miracolose abilità dell'Adeptus Mechanicus. A differenza delle Abilità, non hai bisogno di effettuare prove sui Talenti per attivarli: la maggior parte, infatti, è sempre attiva. Esistono molti Talenti, ciascuno dei quali fornisce un bonus alle tue prove di Abilità o permette di utilizzare le tue Abilità in modo diverso dal consueto. Scegliere i Talenti per il tuo personaggio è un processo divertente, ma a volte non così immediato.

Ogni Carriera ha i suoi Talenti da acquisire, ma quasi tutti, hanno delle richieste nei Prerequisiti (vedi Manuale delle Carriere).

Ottenere i Talenti: Già alla creazione della Scheda, puoi spendere i PE per avanzare le Caratteristiche o acquistare Abilità o Talenti, se hai i giusti prerequisiti (vedi Manuale delle Carriere). I Talenti vengono appresi durante il corso del gioco, alla fine di ogni sessione che sia il termine di un'avventura, oppure un punto morto. Non possono essere appresi alla fine di una sessione continuativa. L'ultima parola spetta al Master.

Gruppi di Talento: Alcuni dei Talenti elencati sono in realtà una serie di capacità collegate.

Tali gruppi sono riportati sotto un'unica definizione per praticità ma ciascuno è in realtà un Talento a sé, che si acquisisce individualmente. Addestramento nelle armi Base (Laser) e Addestramento nelle armi Base (Requiem) sono due Talenti diversi.

Se un PG vuole usare efficacemente sia un fucile Laser che una Pistola Requiem, dovrà possederli entrambi.

Prerequisiti: Alcuni Talenti possono richiedere che il personaggio sia dotato di uno o più prerequisiti prima che possa accedervi. Un prerequisito è normalmente rappresentato da un certo livello di una Caratteristica, in un'Abilità o in un altro Talento, sebbene a volte sia richiesto altro.

Di seguito, viene mostrata la Tabella dei Talenti.

TABELLA TALENTI		
Nome del Talento	Prerequisito	Beneficio
Abbassarsi	-	Permette di fare l'Azione di Inginocchiarsi gratuitamente.
Abattere	-	Effetti un attacco speciale per Stordire il tuo avversario.
Acrobata ballerino	Acrobatica +20	Usi Acrobatica per Schivare i Colpi al posto di Schivare.
Acume del duellante	AC 40, Affascinare +10	Affascinare contro Volontà di un bersaglio per donargli Malus su AC in mischia.
Addestramento nelle armi Base*	Vario	Usi un gruppo di armi senza penalità.
Addestramento nelle armi da Lancio*	Vario	Otteni una competenza in un gruppo di Armi da Lancio.
Addestramento nelle armi da Mischia*	Vario	Otteni una competenza in un gruppo di Armi da Mischia.
Addestramento nelle armi Esotiche*	Vario	Usi un'arma esotica senza penalità.
Addestramento nelle armi Pesanti*	Vario	Otteni una competenza in un gruppo di Armi Pesanti.
Addestramento nelle Pistole*	Vario	Otteni una competenza in un gruppo di Pistole.
Addestrato armi Automatiche	AB 40/45	Se colpisce con una Raffica Automatica, conta un grado di Successo in più (colpo in più).
Addestrato armi Semi-automatiche	AB 40/45	Se colpisce con una Raffica Semi, conta un grado di Successo in più.
Affaticamento del Metallo	Interrogare +20	Tecnologia contro Volontà della vittima. Ogni grado la vittima subisce 1 danno e -10 su Volontà per resistere all'Interrogazione. Se la vittima prende tanti danni quanto è il suo BR, perde l'uso di un impianto.
Affinità con il Warp	Vol 40	Il PG può ignorare il risultato dei Fenomeni Psichici, per riprovarlo e prendere 1D5 Punti Corruzione (PC).
Agilità estrema	A 50, Acrobatica	Il Personaggio usa il suo BA invece del BR per resistere ai Danni subiti.
Aiuto animale**	Sim 40, Domare.	Controlli fino a 2 o 3 animali per BS, gli stessi prendono +10/+20 su paura e ricevono assistenza.
Alimentato dalla carne	Stregone 8° grado	Ripeti la focalizzazione della stregoneria a costo di 1D5 danni puri. Indebolisce il fisico permanentemente.
Alzo zero	AB/Agì 40	Otteni un attacco nonostante fai un Movimento completo. Limitato ad alcune armi.
Ambasciatore Imperiale	40 Sim, Diplomazia +10 o più	Riduce di 20 Punti le penalità alle interazioni sociali verso Xenos o Culture umane non Imperiali.
Ambidestro	Agì 30 o più	Usi entrambe le mani senza penalità.
Ambire alla vendetta	-	Se un alleato è ucciso entro 50m, aumenti di 3 punti i Danni Critici inflitti.
Anima macchiata	Class. Psi 3	Immune alla Presenza demoniaca e scala 1 Punto Corruzione dallo Shock del Warp.
Anima oscura	-	Subisci metà delle penalità sul risultato delle Malignità uscite nella Tabella stessa.
Anonimo	-	Sei facilmente dimenticabile e le vittime subiscono un Malus di -20 su Int per ricordarsi di te.
Apparato Machinator	Res/For 40, Mecadendrita Balistico	Incrementi Forza e Resistenza di 10 Punti, riduci Agilità e Simpatia di 5 punti. Pesi 3 volte di una persona normale. Aumento di 1 la taglia e prendi -10 su Muoversi silenziosamente. Limitato nelle armature.
Appropriazione indebita	Logica	Permette al PG di entrare in possesso di somme di denaro apparentemente dal nulla.
Archeoformazione	Int 50, Con. Accademiche (Archeologia) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Accademiche (Archeologia), può evitare il fallimento della Prova.
Antroformazione	Int 50, Con. Accademiche (Antropologia) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Accademiche (Antropologia), può evitare il fallimento della Prova.
Arma da fianco	AB 40	Usi le Pistole in mischia senza penalità e solo con -10 su AB verso una Mischia.
Arma immediata	Vario	Usi le Armi da Lancio in mischia senza penalità e solo con -10 su AB verso una Mischia.
Arma innestata	Vario	Baionetta e Sarissa aumentano di +1 i Danni e la Penetrazione.
Arma psionica	Vario	+1 ai Danni/Penetrazione per ogni Classificazione Psi posseduta usando le Armi Psioniche.
Armi benedette	Innesti vari	Disinceppi un numero di armi pari al tuo Bonus di Int (BI) in un raggio di 10m. Richiede 1 UE.
Armiere	Tec 40, Vario	1 ora di tempo al mattino e una Prova di Mestiere (Armiere) dona +1 sul proprio PA a pezzo.
Arti sublimi	Int 40, Stregone 7° Grado	Migliori di un grado la difficoltà di Focalizzazione di ogni Arcano.
Artificiere maestro	Tec 50, Demolire +30	+5 abilità di Demolire. Qualità Dilaniante agli esplosivi. 2 Ferite in meno dagli esplosivi auto-inflitti.
Assaltatore	AC/AB 40, Arma da fianco	-10 su AB e AC in mischia con una Pistola e un'arma da Mischia. +0 con Ambidestro.
Assalto furioso	AC 35 o più	A seguito di un Attacco Poderoso, si può usare la Reazione per fare subito un nuovo attacco.
Asso	Agì 45, Int 40, Vario	Grado di successo in più ad ogni tiro preso su Guidare/Pilotare. Può tentare di guidare ogni mezzo.
Astroformazioe	Int 50, Con. Accademiche (Astromanzia) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Accademiche (Astromanzia), può evitare il fallimento della Prova.
Attacca e salta	Agì 40, Vario	Disimpegnarsi con Mezza Azione e un bonus di +20 se usi il Reattore Dorsale. Niente armi a due mani.
Attacco fulmineo	AC 55, Attacco rapido	Attacchi tre volte con un'Azione Intera, quattro volte se usi due armi.
Attacco rapido	AC 45	Attacchi due volte con un'Azione Intera, tre volte se usi due armi.
Atto di forza	For 45, Bicipiti Muscolosi	Spendi 1 Punto Fato per prendere Forza Sovrannaturale (X).
Aura di autorità	Sim 35, Comandare	Coinvolgi tanti bersagli su Comandare quanto è il tuo BS x 5. Malus di -10 per comandare stranieri.
Aura di comando	Sim 45, Comandare +10, Aura di autorità	Coinvolgi tanti bersagli su Comandare quanto è il tuo BS x 50, più altri 50 per ogni Grado di Successo. Sostituisce il talento Aura di autorità.
Aura di fede	Vol 45, Con. Proibite (Demonologia) +20	Demoni entro BV del PG in metri subiscono 1D5 danni se fallisce Instabilità demoniaca, +1D5 Danni a Grado di Insuccesso, senza contare Bonus di Resistenza (BR) e Armatura (PA).
Avanzamento tattico	AB/Agì 35	+2 metri all'Avanzamento Tattico e +1 PA ai ripari che ti coprono da Danni presi da armi a distanza.
Balestriere	-	+1 ai Danni con tutti i tipi di Balestre.
Ballo mortale	Acrobatica +10, Vario	Bonus di +10 su Schivare, si potrà ritirare il D10 di Iniziativa, accettando il 2° risultato.
Bastione della volontà	Vol 45, Vario	Aggiungi la tua Classificazione Psix3 alla volontà per Resistere ai Poteri Psionici.
Bastione mentale	Vol 55, Forza mentale	Se attaccato da Poteri Psi, lo psionico deve fare una prova di volontà o subire 1D10+BVx2 Danni.
Benedizione della fiamma	Vol 45	Prova di Con. Accademiche (Dottrina Imperiale) come Azione Intera per benedire un Lanciafiamme.
Benedizione di Samadhi	Int 45, Tecnologia +20, Sicurezza	Usi Intelligenza invece di Tecnica per tutte le Prove di Sicurezza che da ora, parte con un Grado di Successo per ogni tiro preso. I Prerequisiti di Sicurezza, useranno Int invece che Tec.
Bersagli indipendenti	AB 35	Se spari con due armi o con più colpi singoli, puoi farlo a 180°.

Bersaglio difficile**	Agi 35/45	Ulteriore malus di AB di -5/-10 se ti sparano/bersagliano quando Carichi/Corri.
Bestia da soma	For 40	Conta avere +2 su BF per il Trasporto massimo.
Bicipiti muscolosi	For 45	Non consideri l'Ingombro quando imbracci certe armi. Abbassi di 2 il Rinculo. +5 Prove di Forza.
Bilanciamento doppio	AC 40, Vario.	Se usi doppie armi da mischia uguali, prendi +5 su parare e abbassi la qualità Sbilanciata.
Bobina Potenziata Venatorius	Res 45, Vario	Permette di sparare con due Armi Integrate nello stesso Round.
Bobina Vitale	Res 40, Innesti vari	Permette di riprendere Ferite da una fonte di energia.
Bombaaaaaaa!	-	Usi la Reazione per gettare indietro Granate cadute entro due metri da te.
Bombardiere	AB/Int 40, Vario	Bombardi zone che non puoi vedere, usando Mezza Azione.
Bruca e purifica**	Add. Lanciafiamme	Penalità di -5 a grado su Agilità/Schivare per chi cerca di evitare gli attacchi del tuo lancafiamme.
Buona reputazione*	Sim 50, Relazionarsi	Godi di reputazione presso un certo gruppo, donandoti +20 alle prove di Simpatia.
Burocrate	Int 50	Usi Conoscenze Accademiche (Giustizia) al posto di Ciarlare o Intimidire.
Caccia Carri	AB 40, Vario	+1 di Penetrazione per ogni Grado di Successo, usando armi pesanti contro Mezzi Corazzati.
Cacciatore del branco	-	+10 su Seguire Tracce se in branco. Benefici dei Sensi Sviluppati del Branco.
Cacciatore di bestie**	AC o AB 40	+2/+3 ai Danni contro creature (non Demoni e Ultraterreni) di Taglia Grande o superiore.
Caduta felina	Agi 35 o più	Riduci il Danno dalla caduta usando Agilità oppure Acrobatica.
Calcio disinfestante	For 40	Un calcio che se ferisce, fa indietreggiare il nemico in modo da poter usare il Lanciafiamme.
Cambio di mano	AC 40, Ambidestro	Una finta più potente, cambiando di mano l'arma, che dona +20 all'Azione di Finta.
Capacità tecnica	-	Disinceppi un'arma con Mezza Azione toccandola e tirando su Volontà.
Carica furiosa	-	Bonus di +20 su AC in Carica invece di +10.
Carica fervente	AC 40	Malus di -10 su AC in Carica, niente bonus di Carica, ma +1 Danni per ogni Grado di Successo (GdS).
Carica inarrestabile	AC 40, Cavalcare +30	Guadagni la qualità Concussiva facendo una Carica in Sella, e aggiungi il BF della creatura cavalcata.
Carica innaturale	AC 40, Agi 50	Aggiungi metà, per difetto, in metri, al suo movimento di Carica.
Carica la strega	AB 40, Agi 40	Due attacchi in mischia con l'Azione di Carica contro Streghe e Psionici. Niente bonus della Carica.
Carica travolgente	For 50	Getta a terra le creature di intralcio tra te e il bersaglio originale.
Carpe diem	AB/Agi 40, Vario	+1D5 metri al Movimento di Corsa; +5 a colpire con armi Shock e Stordenti, +2D10 Troni allo stipendio.
Castrazione chimica	-	Immune alla seduzione, resistente al fascino.
Cavità nascosta	-	Il tuo corpo nasconde un compartimento segreto.
Censura burocratica	Abilità varie	Usi l'abilità di Conoscenze Accademiche (Burocrazia) ai posti di Investigare negli ambienti burocratici.
Censura intimidatoria	Int 45, Intimidire +20	Bonus di +5 su Intimidire; nessun malus sull'Intimidazione, stipendio aumentato di 1D5x10 Troni.
Cerca serrata	Int 40, Cercare +20	Puoi ripetere un tiro di Cercare fallito, ma usando Int invece di Percezione e con un malus di -10.
Cittadino	Sopravv. (Urbana) +20	Corri e Carichi tra la Follacon grande facilità. In Città hai +5 su Pedinare e su Cons. contro Pedinare.
Classificazione Psi**	-	Permette di lanciare i Poteri Psionici.
Colpo accurato	AC 40	Migliora di +5 l'Azione di Mirare in Mischia.
Colpo da maestro**	AB40/50	+1/+2 ai Danni fatti con una tipologia di armi balistiche.
Colpo del mietitore	AC 45	Singolo attacco contro ogni bersaglio che si trovi ingaggiato in mischia con te.
Colpo dell'assassino	Agi 40, Acrobatica	Puoi muoverti con un'Azione gratuita dopo fatto un attacco in mischia e preso una prova di Acrobatica.
Colpo da maestro**	AC40/50	+1/+2 ai Danni fatti con una tipologia di armi da mischia.
Colpo in più	AB 50, Vario	Si potrà fare un Colpo Singolo in più alle Pistole (escluse quelle Cannoni).
Colpo invalidante	AC 50	Aggiungi +1 ai Danni Critici e +1 al D5 della Giusta Furia (1D5+1) con le armi da Mischia.
Colpo letale**	AB 40/45/50	Abbassa di 5, a grado, la difficoltà di fare un Attacco Mirato con armi a distanza.
Colpo martello	Colpo devastante	I colpi di armi da mischia contundenti guadagnano la qualità Concussiva.
Colpo micidiale**	AC45/55	Aggiunge la qualità Arma Micidiale alle armi da mischia usate, oppure la migliore di +2 al 2° grado.
Colpo mortale	AC 50, Vario.	Con un'Azione Intera, a seguito di una Reazione, porti un attacco in grado di uccidere con un colpo.
Colpo penetrante**	AC o AB 40/50	Il colpo penetra l'eventuale armatura di -1/-2 PA a grado.
Colpo preciso**	AC 40/45/50	Abbassa di 5, a grado, la difficoltà di fare un Attacco Mirato con armi da mischia.
Colpo schiacciante	AC 40	Usando l'Attacco Poderoso con un'arma schiacciante si aggiunge metà AC, per difetto, ai danni.
Colpo sfolgorante**	Innesti vari	Colpo a distanza che fa 1D10+BV danni, BV/2 penetrazione, Shock e causa affaticamento. Usa 6 UE.
Colpo crepitante di Sollex	Colpo sfolgorante (4)	Colpo a distanza che fa 1D10+BVx2, Pen 2, Distruttiva (2), Letale (2), causa affaticamento. Usa 9 UE.
Colpo sicuro	AC 30	Puoi rigirare il risultato del D100 della locazione uscita in mischia.
Combattimento accorto	AC 35, Per 45	Attivo solo in mischia, uno contro uno. Dona un bonus a colpire studiando l'avversario.
Combattere alla cieca	Per 35	Subisci metà delle normali penalità quando la visione è impedita.
Combattere con due armi*	Vario	Abbassa i Malus su AC o AB per combattere con due armi, facendo due attacchi o più a Round.
Combattimento da strada	-	Disarmato o con armi con la qualità Disarmata, guadagni +1 ai Danni e +1 su Iniziativa.
Commerciante	Sim 40, Contrattare	Aumenta del 20%, base, lo sconto fatto con l'abilità di Contrattare.
Competenza dell'arma	AC 45 o più	Dona un Malus ulteriore di -10 ad un Contrattacco nemico nato da una parata su nostro attacco.
Comprensione**	Int 45 o più	Bonus di +10 per apprendere libri/tomi per ogni grado del Talento.
Condizionamento dell'Operativo	Castrazione chimica	Se sotto interrogatorio e resiste, prova di Intuizione per capire dettagli sui suoi aguzzini.
Condizionamento labirintico	Vol 35	Bonus di +10 su Ingannare o Volontà per resistere a Interrogatorio o all'Intimidazione, o al dominio Psi.
Condizionato dal Malleus	Vol 40	Ignori i Malus della Presenza Demonica e diventi immune allo Shock dal Warp.
Condotto dal Warp	Vol 45, Class. Psi 5	Se si spinge Oltre, lo Psionico aggiunge un ulteriore 1D5 LP al potere, ma diventa molto pericoloso.
Confessore	Con. Accademiche (D. I).	Il Personaggio aiuta a rimuovere i Punti Follia dei suoi alleati e potrà fare i Servizi Ecclesiastici.
Confidenza dell'arma	AB o AC 45, Vario	Guadagni la qualità Sperimentata su una categoria di armi.
Contatto mortale	AC/Agi 40	+10 a colpire e +1 ai Danni per ogni due gradi di successo nel momento che si entra in contatto col nemico.
Contorsionistico	Contorsionismo +20	Usi l'abilità di Contorsionismo per le Prove di Arrampicarsi (Atletica).
Contrattacco	AC/Agi 40	Fai l'Azione di Contrattacco semplicemente parando con la tua arma.
Coordinamento dell'arma singola	AC 35, Vario	Combatti con una sola arma in una mano, l'altra deve essere libera. Aggiunge 1D10+AC alla tua AC.
Coordinamento tattico	Int 40, Comandare +20	Doni +5 su Schivare/Parare ai compagni in gruppo per un intero scontro.
Corazza della Noncuranza	Vol 40	Bonus di +10 alle Prove di malignità, riduci 1 Punto Corruzione ogni volta che né guadagni 1 (minimo 1).
Crioferale	3 Poteri Crioferali	+1 LP gratuito sui Poteri Crioferali. Spingersi oltre con 3 LP sui Poteri Crioferali.
Crociata incessante	Vol 35 o più	Punto fato per non contare i Malus dei livelli di Affaticamento, e cerchi di perderne uno alla fine.
Cultoformazione	Int 50, Con. Proibite Culti +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Proibite (Culti).
Cuoco eccellente	Mestiere (Cuoco) +30	Alza lo spirito del gruppo, con un bonus di +5 su Paura e Inchiodamento.
Cuoio forte del Clan	Tec 45, Conciatore +20	Migliora la protezione dell'armatura indossata, se creata personalmente, e lo stipendio di +20 Troni.
Cura da campo	Tec 35	Puoi fermare un grado di Emorragia o una ferita di Sanguinamento.
Cura fraterna	Tec 35, Cura da campo	Uguale a Cura da campo, ma con un bonus di +5 per ogni Bonus di Volontà (BV) posseduto.
Cura metodica	Int 45, Sutura rapida	Migliora l'uso della Cura Prolungata.
Cura sacra	Vol 45	Scambia Intelligenza con Volontà per azioni di Medicina.
Cura siderale**	Tec 40/45/50/55	Migliora di 5 punti a Grado il Tratto Cura del Vuoto.
Danza delle asce	AC 45, Ballerino +10.	Potenzi l'uso dell'Ascia Danzante, migliori l'iniziativa con le Asce usando Esibirsi (Ballerino).
Decadenza**	-	Ottieni un incredibile resistenza a droghe e alcol.
Demoformazione	Int 50, Conoscenze Proibite (Demonologia) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Proibite (Demonologia), può evitare il fallimento della Prova.
Determinato	Vol 40 o più	Non fugge dagli Shock e prende +20 alle Prove di Paura/Panico se si difende un luogo sacro.
Devastatore	Addestramento pesante	+1D5 Danni con le Armi Pesanti scelte.
Deviare il colpo	AC/Agi 40	Puoi parare attacchi a distanza di armi primitive usando un'arma da Mischia.
Disarmare	AC 35, Agi 30	Costringi il tuo avversario a far cadere a terra la sua arma.
Disciplina della fiamma	Addestramento lancafiamme	Conti un colpo in più di Lanciafiamme.
Disciplina di focalizzazione*	Classificazione Psi 4 o più	Bonus di +10 a Focalizzare un determinato potere della tua Disciplina.
Disciplina ferrea	Vol 35, Comandare	I tuoi seguaci possono ripetere le Prove di Paura, Panico e Inchiodamento.

Disinfestatore	-	Raddoppi i Danni sugli Sciami quando usi un qualsiasi Lanciafiamme.
Doppia difesa**	AC45/55, Parare +10/+20	2 o 3 reazioni di Parata a Turno, verso altrettanti attacchi.
Doppio mirato	Per 50, AB 45, Ambidestro	Due Attacchi Mirati a Round verso lo stesso bersaglio con un -10 aggiuntivo su entrambi i tiri.
Dottrina Fidelus	AC/AB 40	Le armi a Bassa Tecnologia contano di una Fattura superiore.
Duellista	AC 45, Vario	Uno contro uno, si beneficia di un Grado di Successo (GdS) aggiuntivo su Parare/Schivare.
Duro a morire	Vol 40 o più	Scali un punto di Emorragia; Volontà per usare arti rotti e non perdere i sensi.
Duro da uccidere	Vol 40	Eviti la morte, tramite Emorragia, con una Prova riuscita di Volontà; più ardua verso Emorragie alte.
Duro guadagno**	Vario	Aumenta lo stipendio, in vari gradi.
Eccesso di prudenza	Per 45, Consapevolezza +20	Prova di Percezione per un attacco a distanza, colpo singolo, per aumentare i Gradi di Successo (GdS).
Enunciazione	Vol 40, Class. Psi 3	Potenzia gli effetti di un'arma Shock e fa riprendere da Panico/paura, un solo uso ad incontro.
Esecuzione rapida	AB 45,	Migliora il Tratto Esecuzione veloce, partendo da 2 GdS, se colpisce, con gli Shotgun.
Esecuzione sommaria	Vol 45, Vario	Uccide un alleato/seguace per far riprendere i compagni dalla Paura e dal Panico.
Esorcismo	Vol 40, Vario	Permette di fare Esorcismi su persone indemoniate, maledette e Posseduti.
Esperto armi a Catena	AC 40, Addestramento Catena	+1 Penetrazione delle Armi a Catena; riduce il Danno auto-inflitto di alcune armi a Catena.
Esperto armi Lanciafiamme	Addestramento lanciafiamme	I Lanciafiamme usati dal Personaggio non possono più incepparsi.
Esperto armi Plasma	AB 40, Addestramento Plasma	Migliora la qualità Surriscaldamento, che avverrà solo da 96 o più.
Esperto armi Shock	AB 40, Addestramento Shock	-10 su Resistenza per resistere allo Shock delle armi Shock.
Esperto armi Termiche	AB 40, Addestramento Term.	Aumenta il raggio dell'arma del doppio della propria AB. Non modifica il Raggio breve dei Termici.
Esperto cavaliere	Agi 40, Cavalcare +20	Prova di Cavalcare per non essere Disarcionato; Azione gratuita per montare/smontare.
Esperto con le granate	AB 40, For 40	Le Granate guadagnano la qualità Lacerante, oppure +1 ai Danni.
Esplosione sfolgorante**	Innesti vari	Esplosione a distanza che fa ID10+BV danni, BV/2 penetrazione, Shock e causa affaticamento. Usa 9 UE.
Estrazione rapida*	Vario	Abbassa di Mezza Azione, fino ad un massimo di Azione Gratuita, la preparazione dell'arma.
Evocazione Ferrica	Innesti vari	Richiami un oggetto di metallo, 2Kg x BV, entro 40 metri. Consuma 2 UE.
Exterminator	-	Il montaggio dell'Exterminator non dona le qualità Sbilanciata/Lenta, e non le peggiora se presenti.
Fantasma del Warp	Vol 35	Non lasci tracce Psiciche nel lancio dei Poteri Psionici.
Far funzionare	-	Con una Prova di AB riuscita, sprechi un solo proiettile se l'arma si inceppa, e non devi ricaricarla.
Farsi da parte**	Agi45/55, Schivare +10/+20	2 o 3 reazioni di Schivata a Turno, verso altrettanti attacchi.
Favorito dal Warp	Vol 40, Class. Psi 6	Ritira il D100 sulla Tabella Insidie del Warp, ma dovrà tenere il 2° risultato.
Fede adamantina	Vol 40 o più, Vario	Sottrae metà BV, per eccesso, ai Gradi di Insuccesso (GdI) di un eventuale Prova di Paura e Inchiodamento.
Fede granitica	Vol 35	Se hai +10 su Volontà per resistere ai Traumi mentali e alle Malignità, purché mostri i suoi simboli.
Fede immortale	Vol 45	Ripeti i Test sulle Emorragie, ma dovrai accettare il 2° risultato.
Fede incrollabile	Vol 40 o più	Ripeti le Prove di Paura. Bonus di +20 se combinato con il Talento Resistente (Paura).
Fede ultima	0 Punti Fato e Atti di fede	Se hai Zero Punti Fato, potrai lanciare (ma non bruciare) 2 Atti di Fede gratuiti a sessione.
Fedele alla follia	-	Tiri 2D100 sulla Tabella degli Shock e sceglie il più basso.
Fiamma benedetta	Vol 45, Vario	Se caricato con il Promethium, i colpi guadagnano la qualità Sacra.
Filosofinvestigazione	Vario	Usi l'abilità di Conoscenze Accademiche (Filosofia) per Investigare, con -10.
Fine combattente	Vario	Attacchi a mani nude guadagnano la qualità Dilaniante.
Flagellante	-	Ti auto flagelli per 20 minuti per. +10 su Vol per resistere alle Malignità e al controllo mentale; in combinazione con il Talento Furia, si usa con un' Azione Gratuita. -5 a tutte le prove se non ti Flagelli.
Follia amica	10 Punti Follia o più	Sottra -10 alla tabella degli Shock.
Formazione da combattimento	Int 40	+1 Iniziativa per i primi 3 Turni per tutto il gruppo; nel 1° round si può usare il BI invece che il BA.
Fortezza mentale	Vol 50, Mente salda	Se attaccato da Poteri Psi, lo psionico deve fare una prova di volontà o subire ID10+BV Danni.
Forza dei Torni	Res 45	Prova di Resistenza per evitare Affaticamento; ti riprendi con metà tempo dall' Affaticamento.
Forza del Credo	Vario	Vari Bonus nell' utilizzare i Punti Fato, quando spesi.
Frateris Bellum	AC 45	Ogni arma con la qualità Flessibile guadagna la qualità Lacerante.
Fuoco amico	AB 45	-10 a colpire verso una Mischia invece che -20 con armi base.
Fuoco da montato	-	Non si prende il Malus di -20 dato dal mezzo o da una cavalcatura in Movimento.
Furia	-	Passi un Round a sovraccartarti per essere una macchina da guerra.
Furia guerriera	-	Puoi eseguire ogni azione Combattiva in Furia (anche Parare), tranne la Postura Difensiva.
Furia mentale	-	Puoi lanciare i Poteri Psionici o le Stregonerie mentre sei in Furia.
Già visto in precedenza	Sim/Int 35, Logoro.	Bonus di +10 alle Prove di Investigare.
Gioco di squadra	-	Bonus di +10 su AC invece di +5 per ogni compagno che ti assiste in Mischia.
Giudizio finale	Sim 45, Aura di autorità, Comandare +10	Dopo aver ucciso un bersaglio con un colpo a distanza, puoi spendere 1 Punto Fato per compiere una Prova di Comandare come Azione gratuita, migliorando l'AB e l'AC dei compagni entro 10 metri.
Granatiere	-	La distanza corta delle Granate diventa x3 invece di x2 e si prende un bonus di +5 a colpire con le Granate.
Grande oratoria	Sim 50, Affascinare +10, Mastro oratore.	Le prove di Simpatia e abilità di Simpatia, tranne Comandare, coinvolgono un numero 100 volte maggiore. Alcune carriere né hanno un utilizzo limitato verso specifici gruppi di persone.
Grintoso	Res 40	Se subisci Danno Critici, dimezza il risultato, per eccesso. Da -5 andresti a -3.
Guardiano	Agi 35	Ti scambi di posto con un Alleato entro 2 metri, prendendoti gli attacchi diretti a lui.
Guerriero disarmato	AC/Agi 35	Ottieni +2 ai Danni a tutti gli attacchi a mani nude, che non saranno più considerati Disarmati.
Il potere all' Interno	Vario	+10 verso Poteri Psionici mentali, abbassa di 1 grado la Paura verso Poteri Psionici e fortifica l'abilità.
Il potere all' Esterno	Vario	-10 nell'utilizzo di equip/armi Xenos, abbassa di 1 grado la Paura verso i Xenos, fortifica l'abilità.
Il potere dell' Oltre	Vario	-10 nell'utilizzo di equip/armi Demoniaci, abbassa di 1 grado la Paura verso i Demoni, fortifica l'abilità.
Il Taglio della Morte	AC 50, Armi potenziate	Espande il Tratto <i>Il Taglio insanguinato</i> alle Spade e Lame Potenziate.
Imboscata	Nascondersi, Vario	Contro bersagli sorpresi, i colpi aumentano i danni di +1 per ogni 2 GdS fatti su AB o su AC.
Imitatore	-	Sai imitare al meglio le voci che ascolti o conosci.
Impalamento	AC 40, Vario	Nuova Azione in Mischia che permette di usare al meglio armi ad asta.
Impianto Fidelus	Cavalcare +20, Vario	Impianto Psi-Vincolato con un Aethex.
Impianto logico	Tecnologia	Puoi attivarlo con una Prova di Tecnologia al costo della reazione, per prendere +10 su AC e AB.
Indagine tecnologica	Tecnologia +10.	Migliora l'uso, il prezzo e la disponibilità di alcune Tecnologie. Un GdS su Con. Comuni (Tecnologia).
Indizi dalla folla	Sim 40, Investigare +10	Una volta al giorno puoi ripetere una Prova di Investigare usandola per prendere informazioni nella folla.
Indizi dalla massa	Per 45, Indizi dalla Folla	Come sopra, ma due volte al giorno; dimezza il tempo di Investigare-Pettegolezzo.
Ingegnere veggente	Tecnologia +20	Bonus di +10 alle Prove di Tecnologia; puoi spendere 1 Punto Fato Azioni speciali.
Ingranaggi dentro altri Ingranaggi	Int/Tec 35	Forzi le prossime Azioni delle macchine ai tuoi desideri usando l'abilità di Tecnologia.
Instancabile	Res 50	Quando Affaticato, prendi -5 invece di -10 a tutte le Prove.
Intellettualizzazione	Vol/Int 40	Razionalizza la paura e la corruzione derivante da testi e libri proibiti.
Interrogatorio coordinato	Vol 45, Interrogare +10	Bonus di +5 alle Prove di Interrogare; potenzia l'assistenza sull'abilità di Interrogare.
Intimidazione feroce**	Intimidire +10 o più. Varia	Puoi intimidire tante persone fino al doppio del tuo BF. I Gradi potenziano il numero di bersagli.
Invocazione Teomantica	Int 40, Invocazione +20	Allunga il tempo di Invocazione per avere Bonus maggiori nel lancio dei Poteri. +2 su Intelligenza.
Ispira collera	Aura di autorità, Litania dell'odio	Con un' Azione Intera, il PG potrà usare l'abilità di Affascinare per ispirare i suoi compagni, donando loro il suo stesso Odio per i nemici.
Ispirazione eroica	Sim 35, Comandare +10	L' Azione Ispirare può essere fatta con Mezza Azione invece di un' Azione Intera.
Labirinto della mente	Vol/Int 40	Aggiungi il doppio del tuo BI per resistere ai Poteri Psionici; se riesci, infliggi un livello di Affaticamento.
Laceraxis	AC 45, For 40	Migliora il Tratto Lacerax, aggiungendo +2 ai Danni ad un eventuale ritido del D10 ai Danni.
La carne è debole**	Vario	Fortifica la carne come fosse un'armatura, donando PA naturali a grado.
La carne è forte**	Vario	Abbassa i livelli in cui sei considerato Ferito Grave.
La morte serve i Giusti	AB/Vol 40	Usi 1 Punto Fato per trasformare un risultato di 1 ai Danni in un 10.
Lame danzanti	AC 45, Vario	Riduce a -10 la penalità di attaccare con due armi, +0 con il Talento Ambidestro.
Lame di Samadhi**	AC vario	Disponi di Innesti a forma di frusta che permettono attacchi aggiuntivi.

Lampo fulmineo	AB 40, Agi 40.	Migliora la qualità Lambo di alcune armi da Lancio.
Lancio letale	AB 45, Vario	Le armi da Lancio usate da te guadagnano la qualità Lacerante, oppure +1 ai Danni se Laceranti.
Lessicografo	Int 45, Alfabetismo +20	Permette di tentare, tramite l'Alfabetismo, la comprensione di linguaggio perduti e Xenos.
Letale	AB/AC 35	Usando un Punto Fato, puoi aggiungere un Danno pari al tuo Bonus di AC o AB.
Levitazione magnetica	Bobina Potenziata	Puoi fluttuare fino a 30 cm. da terra per 1D10+BR minuti al costo di 1 UE al minuto.
Lex Mortaris	Vario	+1 ai Danni con armi con le qualità Shock e Dispersiva. Intimidisci +2 BF bersagli.
Litania della battaglia**	Sim 40/45	Spendendo un Punto Fato, potrai far ripetere una Prova di AB o AC fallita da un alleato.
Litania dell'odio	Odio (qualsiasi)	Cerchi di estendere il tuo odio anche ai tuoi alleati.
Liturgia della fede	Vol 50, Vera Fede	Quando lanci un Atto di Fede, tira 1D10; con un risultato di 8,9, 10, non sprechi il Punto Fato.
Logoro	Vol 40 o più	Non subisci Punti Follia da Orrore comuni; scali 1 PF ogni volta che li guadagni (minimo 1).
Luce della Terra	Vario	Raddoppia le Ferite fatte dai Poteri Psionici verso creature impure.
Maestria nell'Addestramento	AB/AC 45, Vario	Bonus di +10 nell'utilizzo specifico di arma, legato ad uno specifico Addestramento.
Maestro artigiano	Mestiere +30	Bonus di +5 alle prove di quel determinato Mestiere; dimezzi il tempo di utilizzo, aumenti lo Stipendio.
Maestro armi a catena	AC 50, Vario	Tira un ulteriore dado in più, oltre quello dato dal Dilaniante, e sceglie il migliore dei 3.
Maestro del Coro	Vol 45, Class. Psi 4	Aggiungi 1 LP al Coro Astropatico e aggiunge solo +10 sui Fenomeni Psichici e Insidie del Warp.
Maestro disarmato	AC 45, Agi 40, Guerriero disarmato	Aggiunge +3 ai Danni agli attacchi a mani nude, potenzia il Talento Guerriero Disarmato. Permette dei Multi-attacchi limitati durante un'Azione di Carica.
Marcia forzata	Res 40	Per le marce forzate, si tira ogni 1D10+BR ore e con un Bonus di +20.
Mascella d'acciaio	Res 40	Eviti l'effetto Stordito con una Prova di Resistenza riuscita. Un solo uso per Round.
Maschera di carne	Sim 40	Migliora l'utilizzo delle Maschere di Carne.
Maschera di morte**	Vario	Permette di usare al meglio i Multiattacchi dell'Assassino delle Maschere, divisi in 2 gradi/miglioramenti.
Mastino psichico	Psiniscienza +20	Può ripetere le Prove di Psiniscienza fallite se usate per cercare altri Psionici.
Mastro chirurgo	Tec 50, Medicina +20 o più	Bonus di +5 su Medicina; guarisce 1 ferita in più a Grave/Critico, +20 per non perdere gli arti.
Mastro combattente	AC 45, Vario	I nemici contro di te in mischia non prendono i Bonus del Sovrannumero.
Mastro di scudi	AC 45	Bonus di +5 su Parare quando usi gli scudi; aumenta la resistenza degli Scudi.
Mastro d'armi*	AB/AC 50, Vario	Solo -10 per utilizzare tutte le armi in cui non sei addestrato.
Mastro granatiere	AB 40 o più. Vario.	Permette di ridurre il rimbalzo delle granate nel Diagramma di dispersione.
Mastro oratore	Sim 45	Le prove di Simpatia e abilità di Simpatia, tranne Comandare, coinvolgono un numero 10 volte maggiore.
Mastro spadaccino	AC 40, Vario	Con una tipologia specifica di arma, potrai ripetere un attacco in Mischia fallito a Round.
Meditazione	Vol 40	Prova di volontà che permette di togliere i Livelli di Affaticamento. Un solo utilizzo al giorno.
Meglio vivo che morto	Per 35, Colpo Preciso	Usi un Attacco Mirato più per catturare che per uccidere.
Memoria prodigiosa	Int 35 o più	Sei facilitato nel riportare alla mente ricordi reconditi passati.
Mente salda	Vol 35, Res (Poteri Psi)	Puoi ripetere una Prova fallita per resistere ad un Potere Psionico mentale.
Mente sana	Vol 50, Vario	Rimuovi 1D5 Punti Follia; rimuovere i Punti Follia costerà solo 50 PE per PF.
Mente superiore	Int 45, Vario	Dimezza il tempo di utilizzo delle abilità di Conoscenza e usa Contrattare sotto Intelligenza.
Mentore	Comandare	Estende una singola abilità del Personaggio agli alleati.
Mercante nato	Sim 40, Contrattare	Migliora di 2 gradi la disponibilità verso una tipologia di equipaggiamento.
Modifica le cariche	Tec 40, Demolire +10	Migliora le qualità Esplosiva e Fumogena di Granate, Missili ed Esplosivi in generale.
Morte silente	AB 50, Colpo letale (2° G.)	Guadagni la qualità Precisa sulle Armi Disparter e puoi usare 2 armi base Agili nello stesso Round.
Muori strega	Vol 45, Lanciafiamme	+2 ai danni usando la spada contro gli Psionici; usi le Pistole Lanciafiamme in mischia.
Muro d'acciaio	AC/AGI 35 o più	Puoi ritirare una Parata fallita a turno fatta con le armi da Mischia.
Muro di scudi	AC 35, Parare +20	Puoi ritirare una Parata fallita a turno fatta con uno Scudo o un Brocchiere.
Muro di vento	Agi 45, Schivare +10	Puoi ritirare una Schivata fallita a turno.
Nelle fauci dell'Inferno	Vol 50, Disciplina ferrea	+20 alle Prove di Paura e Inchiodamento ai tuoi seguaci, se i vista
Nemico*	-	Sei nemico verso un Gruppo/Organizzazione, verso i cui membri prendi un malus di -20 su Simpatia.
Nervi d'acciaio	Vol 35	+20 a Resistere all'Inchiodamento e per resistere all'Intimidazione e +5 alle Prove di Paura.
Nessuna via di fuga	Agi 40	Bonus di +20 per negare un disimpegno e +2 ai Danni sull'eventuale attacco gratuito.
Nessun nascondiglio	AB 40, Per 45	Abbassi il PA di un'eventuale copertura a seconda dei gradi di successo con cui hai colpito.
Neutralizzazione psichica	Vol 40, Psiniscienza +10	Stordisci un avversario psionico con una Prova di Volontà contrapposta, per 1D5 Round.
Non morire adesso	Tec 55, Mastro Chirurgo, Talentuoso (Medicina)	Se usi un Punto Fato, potrai tentare di riportare in vita un compagno morto da pochi Round con una Prova di Medicina Molto Difficile (-30).
Non tollerare l'Eretico	Vol 50	Aumenti la Penetrazione delle armi da Mischia verso tutti coloro che odi.
Non un passo indietro	Res 40, Vol 50	Spendi un Punto Fato per prevenire Stordimento, Affaticamento, Shock e penalità date dalle ferite.
Occhi della vendetta	AB 50	Spendi un Punto Fato per un attacco a distanza, che guadagnerà tanti Danni/Pen in base ai GdS.
Occhi sul bersaglio	Per 40	Puoi schivare mentre usi le Azioni di Mirare e Sorvegliare senza perderne i benefici.
Occhio del Killer	AB/Per 50, Vario	Aggiunge Danni Critici al bersaglio in base al BA del Bersaglio.
Occhio della mente	5 poteri Telepatici	Il raggio della Comunicazione Telepatica è aumentato di 5 volte.
Occhio omniveggente	Int 50	Talento che permette, con una Prova Difficile (-20) di Tecnologia, l'accesso alla Rete dei Precursori.
Odio*	-	+1 ai Danni in Mischia su nemici odiati, +20 su Paura contro nemici Odiati, -20 su Simpatia verso di loro.
Odio atavico*	Solitamente il Talento Odio	+2 ai Danni in Mischia su nemici odiati, +30 su Paura contro nemici Odiati, -30 su Simpatia verso di loro.
Oltre la soglia del dolore	Vol 45, Res 40, Altro	Scali 2 Danni da quelli subiti e guadagni +2 su Resistenza.
Operatore attento	Abilità correlata a +20	Se opera un'azione di Movimento con il suo mezzo/cavalatura, conta 1 Taglia in meno.
Osservanza	Consapevolezza +30	+2 alla Caratteristica di Percezione. Un GsD aggiunto sull'abilità di Lettura Labiale.
Paranoia	-	+1 su Iniziativa, -10 alle Prove di Affascinare che tenti e subisci, non puoi assistere su Affascinare.
Patto Oscuro	Stregoni (4° grado), Vario	Quando focalizzi un Arcano, guadagni 1D10 PC-BVx2. Il numero di PC guadagnati può essere anche zero.
Per la Gloria dell'Imperatore	Comandare +20	Permette ai PNG sotto il tuo comando di poter infliggere la Giusta Furia.
Pietà Vitae	Vol 45, Dottr. Imperiale +20	Scali -1 Danni dai Danni Critici.
Pilota nato	Abilità correlata a +20, Varia	Ti auto infliggi 1 Livello di Affaticamento per migliorare le prestazioni di guida/cavalcare.
Pilota supremo	Agi 50, Int 40, Vario	Puoi spendere 1 Punto Fato per abbassare i GdI di un tiro fallito su Guidare/Pilotare pari al tuo BA.
Pistola veloce**	AB45/55	Abbassa i Malus a colpire dati dall'Azione Colpi Singoli.
Pistolero	AB 45, Comb. due armi	Malus di -10 per usare una pistola per mano, che diventa di +0 con il Talento Ambidestro.
Poliglotta	Int 40, Sim 30	Puoi tentare di capire ogni linguaggio a te sconosciuto con un tiro di Intelligenza Difficile (-20).
Postura ingannante	AC 35	Bonus di +10 quando si tenta l'Azione di Finta.
Potere dei Sollex	Int 40, AB 40	+5 a colpire armi Laser, -10 su armi Laser non addestrate, migliora di 1 grado la disponibilità su di esse.
Potere ferrico	Innesti vari	Richiami un oggetto di metallo, 3Kg x BV, entro 60 metri. Può strappare l'oggetto dalle mani. Costa 4 UE.
Potere Psicometrico	Psiniscienza +20, Class Psi 5	Puoi apprendere il Potere Psionico della Divinazione "Psicometria".
Potere veloce	-	Scegli un Potere, che lancerai con la metà del tempo, ma con un Malus di -10 per Focalizzarlo.
Presa brutale	For 40, Atletica +10	Ottieni più danni usando Atletica per le Prese e sei considerato vincitore anche con un pareggio.
Presa mortale	For 35, Agi 40, Acrob. +10	Usi l'abilità Acrobatica per le Prese, e ottieni più danni a secondo dei GdS ottenuti.
Presentimento	Per 35, Consapevolezza, Cercare	Spendi un Punto Fato per prendere automaticamente una Prova di Consapevolezza/Cercare con tanti Gradi di Successo (GdS) uguali al Bonus di Percezione (BP).
Presenza ispiratrice	Sim 40	Ispiri gli alleati che possono vederti che prendono un bonus di +10 su Paura, Panico e Intimidazione.
Preveggenza	Int 40	Rimane concentrato per 10 minuti per prendere un bonus di +10 alla prossima prova di Intelligenza.
Pronto al tradimento	Per 50, Vario	Non puoi essere mai preso di Sorpresa.
Protezione selvaggia	Res 45	Pelli animali e Armature d'Ossa che indossi, perdono la qualità Scomoda.
Prove di Fede	Vol 45	Lanci un Atto di Fede a sessione senza spendere un Punto Fato.
Proxy Ortodosso	-	Bonus di +20 su Volontà per resistere a controllo mentale, lettura del pensiero, interrogatorio, tortura.
Psicoformazione	Int 50, Conoscenze Proibite (Psionici) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Proibite (Psionici), può evitare il fallimento della Prova.

Psionico specialista	3 o più poteri	I Poteri di un determinato sotto-ramo saranno focalizzati con un Bonus di +5.
Psionic Magister	Vol 50, Class. Psi 7	Aumenti il numero di Poteri Psionici che puoi apprendere.
Pugile	For 35	Usando i Pugni fai +2 ai Danni e puoi fare la Finta come Azione Gratuita.
Reazione rapida	Agi 45	+1 alle Prove di Iniziativa; puoi tentare una Prova di Agilità per non subire una Sorpresa.
Redenzione del devoto	Vol 45, 31 PC o più	Lanci Atti di fede anche da 31 PC; puoi tirare 2 Dadi quando guadagna PC e scegliere il migliore.
Regina mortale	AB 40/45/50, Arma immediata	Permette un Attacco da Miscia e uno o più Attacchi di AB usando armi da Lancio in Mischia.
Relazionarsi*	Sim 30	Godi di reputazione presso un certo gruppo, donandoti +10 alle prove di Simpatia.
Resistente*	Vario	+10 per resistere ad una determinata condizione. Può donare altri bonus.
Rialzarsi	Agi 30 o più	Puoi rialzarti da terra con un' Azione Gratuita.
Ricarica rapida*	-	Dimezzi il tempo di ricarica di una determinata tipologia di armi.
Ricarica sfolgorante	Innesti vari	Con una Prova di Resistenza puoi ricaricare oggetti e macchinari usando i tuoi UE.
Richiamo ferrico	Innesti vari	Richiami un oggetto di metallo, 1Kg x BV, entro 20 metri. Consuma 1 UE.
Riflessi fulminei**	Agi (Varia)	+1 su Iniziativa per ogni grado appreso. Dal 2° grado, schivi i colpi Laser senza penalità.
Riparazioni rapide	Tec 40, Mestiere (Vario)	Dimezzi il tempo di riparazione per oggetti ed equipaggiamento di un determinato campo.
Riserva di energia	Bobina Potenziata	Dona un bonus di +20 per evitare l' Affaticamento derivante dall' uso di alcuni Talenti.
Rissare**	-	Puoi usare la tua Reazione per sferrare un colpo a mani nude, oppure due al 2° grado.
Rito del puro Pensiero**	Vol (Varia)	Dona pesanti Bonus su Volontà per resistere alla Paura e al 3° grado sei Immune all' Inchiodamento.
Rito del sovraccarico statico	Tecnologia +10, Arto bionico	Dona, con una Prova di Tecnologia riuscita, la qualità Shock ai tuoi Arti cibernetici. Consuma 2 UE.
Rito dell' Astra Telepathica	-	Con un tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psicici a inizio sessione, potrai scambiare il risultato in gioco.
Rito di accensione	-	Puoi sostituire l' Intelligenza alla Forza quando tiri su Tecnologia per accendere un macchinario.
Rito di esilio	Con. Proibite (Demon.) +20	Cerchi di intrappolare un Demone con iscrizioni sul terreno, indebolendolo.
Rito di paura	Unità Respiratoria	Guadagni Fattore Paura (1) verso tutti gli umani che possano sentirti entro 50 metri.
Rito di timore	Unità Respiratoria	Infliggo un Malus di -10 alla prossima prova di tutti gli umani entro 50 metri e che falliscano Volontà.
Rivale*	-	Sei rivale verso un Gruppo/Organizzazione, verso i cui membri prendi un malus di -10 su Simpatia.
Sacra fiamma	Vol 40, Brucia e purifica	Guadagni la qualità Vendicativa (9) quando usi i Lanciame.
Sacra missione	Sim 45, Mondanità +30	+5 su Affascinare/Comandare/Diplomazia/Mondanità verso nobiltà; aumenta lo stipendio.
Sacro ingegno	Int 45, Vario	Guadagni +2 su Intelligenza; migliori l' uso di alcune abilità specifiche.
Sana costituzione**	-	Guadagni 1 Ferita sul profilo per ogni acquisto del Talento.
Sanctum Stellare	Vol 50, Vario	Finché rimani sotto i 31 PC, gli Spetum e le armature in sangue lucente usate sono considerate Sacre.
Sangue nero	Resistente (Veleni)	+5 a resistere ai Veleni; con una Prova riuscita su Resistenza, non prendi Affaticamento da armi Tossiche.
Sangue rad	Resistente (Radiazioni)	+5 a resistere alle Radiazioni; con una Prova riuscita su Resistenza, non prendi Affaticamento dalle Radiaz.
Scarica sfolgorante	Shock sfolgorante (5), Riserva di energia	Colpo in mischia che fa 1D10+5+BV, PE=BV/2 per eccesso, Shock, Concussiva (0), Letale (3), causa affaticamento. Usa 9 UE.
Scatto	-	Aumenta il Movimento dell' Azione completa e di Corsa, legato al proprio BA.
Sconsacrazione sfolgorante	Vol 45, Innesti vari	Con un colpo a distanza entro 10m. i congegni elettronici smettono di funzionare. Consuma 3 UE.
Scudo sfolgorante	Innesti vari, Riserva di energia	Scudo di energia che protegge il Personaggio usando la sua Reazione. Consuma 3 UE ad ogni utilizzo.
Seduzione epidermica	Sim 45, Affascinare +20	2 GdS aggiuntivi su una prova di Sedurre riuscita, +2 sulla Caratteristica di Simpatia.
Sensi acuti*	-	Migliora uno dei Sensi, donando un bonus di +10 alle Prove su quel determinato senso.
Sensi Warp	Per 40, Class Psi 5, Vario	Usi Psiniscienza come Azione Gratuita; puoi usarla per evitare agguati da parte di Demoni e C. del Warp.
Senso combattivo	Per 35 o più	Usi il Bonus di Percezione (BP) per l' Iniziativa invece del BA.
Senza paura	Vol 50, Altro	Immune Paura, Panico e Inchiodamento e prendi un bonus di +20 verso l' Intimidazione.
Sessoformazione	Sim 50, Mest. (Amatore) +30	GdS aggiuntivo o di insuccesso in meno su Mestiere (Amatore), può evitare il fallimento della Prova.
Sequela binata	-	+10 per istruire i Servitori; puoi comandarli tanti quanto è il B1x2; difficilmente né perdi il controllo.
Sequela Magister	Sequela binata, Logica +20	Migliora la Sequela binata; permette di usare i Punti Fato sui propri servitori.
Serratura Warp	Vol 50, Class Psi 9	Una volta per sessioni ignori le Insidie del Warp, ma potresti essere ferito da un tale potere.
Shock sfolgorante**	Innesti vari	Colpo in mischia che fa 1D10+BV danni, BV/2 penetrazione, Shock e causa affaticamento. Usa 6 UE.
Skitarii Radius**	Res 40, Vario	Indebolisce i nemici in contatto con te, creando un onda radioattiva.
Soccorso elettrico	Innesti vari	Tramite connessione con una macchina, rimuovi il livello di Affaticamento.
Soldato del Warp	3 o più poteri d' attacco	Aumenti il Danno del Potere pari al tuo BV.
Soldato veterano	Nervi d' acciaio, Vario	Sei immune all' Inchiodamento.
Soltanto nella morte	-	Aggiungi 1D10 danni al Colpo, auto-infliggendoti 1D5 Danni Puri.
Sono pietra	-	L' armatura a Frasche peserà di meno e per la qualità Primitiva.
Sonno agevole	Per 35, Vario	Riposi completamente con 4-5 ore di sonno, in cui togli tutto l' Affaticamento.
Sonno leggero	Per 30	Non hai Malus su Consapevolezza mentre dormi.
Sopravvivenza Percettiva	Agi/Per 40, 2 Sopravv +30.	Migliora il Tratto dell' Archeologo Azione Percettiva e amplia la scelta delle Sopravvivenze.
Sorpresa tattica	Int 35, Vario	Usi Conoscenze Accademiche (Tactica Imperialis) invece di Nascondersi.
Sortita	AB 50, Agi 40	Il Malus per l' azione di Fuoco in Movimento solo di -10 invece di -20.
Sovraccarico cibernetico	Vario	Guadagni Caratteristiche Sovrannaturale per Braccia o Gambe Bioniche al costo di Affaticamento.
Specialistico	Int 45, Altro	Permette di acquisire un Tratto unico di un Mondo.
Specializzazione impareggiabile	Int 50, Memoria prodigiosa	Aggiungi metà BI, come GdS aggiuntivi, ad ogni tiro di Con. Accademiche e Comuni.
Spezzacollo	Guerriero disarmato	Migliora il tipo di Presa Spezzacollo.
Spingere al limite	Agi 40, Vario	Rischi l' integrità del mezzo mentre guidi per prendere un bonus di +10 alla Prova di guida.
Stangata	AC 40, Vario	Migliora l' utilizzo di alcune armi da mischia come il Bastone del Castigo, la Tonfa e Manganello.
Stregonia**	-	Permette di lanciare gli Arcani/Stregonerie.
Stregoneria controllata**	Vol 45/55, 8°/15° G. Stregonia	Abbassa a +10/+0 il valore aggiunto nella Tabella dei Fenomeni Psicici.
Stridio Feedback	Unità respiratoria	Attivi uno Stridio entro 30m. che rallenta ogni vivente.
Subacqueo	Nuotare	Usi Nuotare, sott' acqua, sotto Tecnica, con un bonus di +5; permette l' uso di attrezzi da subacqueo.
Supervivente del Reliquiario 26	2 Caratteristica a 50	Scegli l' oggetto dal Reliquiario; parti, per la regola dell' Influenza interna, con 1 GdS extra.
Supremazia Psicica	Class Psi 6	Con Spingersi Oltre generi i Fenomeni Psicici solo con un tiro maggiore della propria Volontà.
Sussurro di Samadhi	Int 40, Imitatore, Ingannare	Verso altri Tecnopreti, usi Ingannare sotto Int e puoi imitare i loro schemi con Imitatore.
Sutura rapida	Tec 40, Medicina +10	Aggiungi un grado di Successo alle prove di Medicina per fermare un Emorragia.
Sventra armature	AC 45, Vario	Puoi rovinare 1 PA di un' armatura colpita a seconda dei GdS ottenuti a colpire.
Sventra macchine**	AC/AB 40/50	Aggiungi +1/+2 Danni verso bersagli con il Tratto Macchina o con il Talento La Carne è Debole.
Sventra scudi	AC 45	Quando rovinati uno scudo al tuo bersaglio, questo perderà 2 Punti invece di 1.
Sventrante	AC 45, Armi a catena	Migliora la qualità Dilaniante delle armi a Catena, tirando 3 Dadi e scegliendo il migliore.
Talentuoso*	Abilità a +30	Otteni un bonus di +10 sull' abilità correlata.
Tarocchi dell' Imperatore	Due Con. Proibite a +20	L' utilizzo professionale dei Tarocchi dell' Imperatore per predire il futuro.
Tattica del branco di lupi	Int 40	Se in superiorità numerica grazie al Cibernastino, il nemico prende -20 per evadere i tuoi attacchi.
Tattica Myrmidones	For 45, Int 45	Cancella la penalità di -5 a parare delle armi Lente e abbassa di 1 la stessa per armi Cibernetiche.
Tattica mordi e fuggi	Agi 35	Se vinci una Sorpresa guadagni una Mezza Azione da spendere come Movimento.
Tecnica affine	AC 40 o più, Vario	Una tipologia di armi che usi in mischia guadagnano +1 sulla propria Possanza quando usate da te.
Tecnicismo siderale	Tec 45, Vol 40	Aggiungi +2 alla Caratteristica di Tecnica, permette un Ritiro a sessione sotto Tecnica.
Tecno-combattente del Patto**	AC45/50, Vario	Migliora la tecnica di combattimento usando la Lancia a Catena ed il Tecno-scudo.
Tecnomedico	Tec 40, Tecnologia, Med +10	Puoi installare e riparare componenti cibernetici e Tecnologia aumenta la possibilità di farlo.
Telecinesi inarrestabile	Vol 45, Class Psi 5	Sollevi e sposti gli oggetti con la Telecinesi ed il peso risulterà inferiore fino al 1/5 del totale.
Tempesta di fuoco	AB 45	Puoi collocare i colpi di una Raffica Automatica su nemici fino a 6 metri l' uno dall' altro.
Tempesta di Lame Astrali	AC 55, Vario	Con armi leggere o disarmato, arrivi a fare fino a 5/6 attacchi a Round.
Tenacia inamovibile	Res 40	Recuperi 1D5+BR ferite quando usi il Punto Fato per recuperare.
Teomanzia	4 Poteri di P. Extrasensoriale	Allunghi il lancio dei Poteri di Percezione Extrasensoriale per guadagnare LP gratuiti nel Lancio.

Tiratore furtivo	Sopravv. Nascondersi +10	Nascondersi diventa un' Azione Gratuita per la sotto-regola Cecchino.
Tiratore provetto	AB 45	Prendi solo -10 a sparare a Lunga e -20 ad Estrema; solo colpo singolo.
Tiratore rapido	AB 45	Usi la qualità Tiro Rapido anche sugli Archi Compositi.
Tiratore scelto	AB 50	Aggiungi +1 ai Danni Critici e +1 al D5 della Giusta Furia (1D5+1) con le armi a distanza.
Tonfa doppia	AC 45, Ambidestro, Vario	Migliora l'uso della Tonfa in combattimento.
Traduzione blasfema	Int 40, Lingue Xenos	Abbassa il costo in PE per l'acquisto di Dialetti e Lingue Xenos.
Trascendenza Astropatica	Vol 45, Class Psi 4	Dimezzi volontariamente la Class Psi, ma non potrai evocare le Insidie del Warp.
Trascendenza magnetica	Bobina Potenziata	Puoi fluttuare fino a 40 cm. da terra per 2D10+BR minuti al costo di 1 UE al minuto. Rallenta le cadute.
Trasformazione del corpo	Class. Psi 3	Sottrai una Ferita per prendere un bonus di +5 per Focalizzare un Potere Psionico.
Turbine di morte	AC 50, Vario	Potrai fare un attacco in mischia per ogni avversario, per un massimo del Bonus di AC attacchi.
Ultima difesa	AC 45, Parare +10	Il Talento permette di parare i Contrattacchi.
Ultimo Killer rimasto	Vol 40, Nervi d'acciaio	Immune all'inchiodamento, +1 PA a qualsiasi copertura tu stia utilizzando.
Umbra Mortis	AC 50, Vario	Se vinci una Sorpresa, puoi fare un' Azione Intera di movimento e fare i Multiattacchi.
Umiltà dell'anima	Intuizione +20, Malavita +10.	Bonus di +10 sull'abilità di Intuizione contro la Feccia.
Umiltà della veglia	Dottrina Imperiale +30	Ripeti la Prova per usare l'Influenza Interna. Aumenta lo stipendio di 1D5x10 Troni.
Un volto nella folla	Sim40, Anonimo, Pedinare+10	Puoi usare la tua Simpatia invece di Agilità quando usi Pedinare tra la folla.
Una macchina di carne*	Vario	Sai imbrigliare e apprendere Mutazioni e Trattati unici.
Un singolo miracolo	-	Apprendi un Atto di fede.
Uomo di strada	Per 45, Sopravv. Urbana +20	+1 Iniziativa in città, ripete le Prove di Sopravv. (Urbana) e migliora le Conoscenze Comuni (Malavita).
Uso degli Impianti elettronici	-	+10 su Conoscenze Comuni, Investigare e Tecnologia se sei connesso.
Uso degli Impianti elettronici Av.	Int 40, Uso degli Imp. Elet.	+15 su Conoscenze Comuni, Investigare, Tecnologia e +5 su Sicurezza se sei connesso.
Uso dei Mecadendriti*	Innesti vari	Permette l'utilizzo di un Mecadendrita per Talento specifico.
Uso Esorcistico dei Mecadendriti	Innesti vari	Modifica un Mecadendrita che dona +10 su Con. Proibite (Tecno-Eresia) e contro spiriti macchina corrotti.
Velocità di lettura	Int 40, Alfabetismo +30	Migliora la sotto-regola Lettura Veloce dell'abilità di Alfabetismo.
Vene automatiche	-	Recuperi le ferite più velocemente.
Vene Pro-automatiche	Vene automatiche	Miglioramento di Vene Automatiche; recuperi le ferite ancora più velocemente.
Vero nome**	Vario	Potenzia e prepara il Personaggio verso un determinato Demone di cui conosce il Nome.
Vero Venom	Tec 50, Venom	La prova di Nascondere i Veleni è Molto Facile (+30) e un veleno da lama dura per 2 colpi invece di 1.
Vibrodanza	Esibirsi (Ballerino) +20	Permette di lanciare l'Ascia Danzante come un'ascia da Lancio, sotto armi da Lancio (Catena).
Vigilanza costante	Int 40, Consapevolezza	Usi il Bonus di Intelligenza (BI) per l'Iniziativa invece del BA.
Vigile	Per 35	Durante l'Azione Sorvegliare, usi Percezione invece di Agilità per vedere chi agisce per primo.
Vigore eterno	Res 50, Sana Costit. (3)	Conta il doppio del BR per calcolare dopo quanti Round tira su Emorragia, poi tiri a Round alterni.
Vigorouso	Res 40 o più	Per il recupero delle ferite conti la condizione di Ferito Grave come se fosse Ferito Leggero.
Violenza continua	Vari Punti Follia	Migliora il bonus di Paura dato dalla regola "Solo il Folle Prospererà".
Visione dell'abisso**	Class. Psi 6	Riduce i PC acquisiti dalla regola Shock del Warp.
Vivo è meglio che morto	Agi 45	Bonus di +5 alle Prove di Contorsionismo e Schivare. Si potrà Disimpegnarsi tramite Contorsionismo.
Vocazione empatica	Abilità di interazione +20	Migliori l'inclinazione dei PNG di 1 grado per ogni GdS ottenuto invece di due sull'abilità predisposta.
Voce inquietante	-	+10 su Intimidire e Interrogare usando la voce; -10 su Simpatia verso esseri sensibili e psionici.
Volontà sacra	Vol 45	Se subisci 5 ferite, puoi scalarne una con un tiro riuscito su Volontà.
Vuoto intrinseco	Sopravv. (Spaziale) +20	Corri e Carichi nel Vuoto con grande facilità. Nel Vuoto hai +5 su Pedinare e su Cons. contro Pedinare.
Xenocombattente*	A volte richiede Odio	+5 su AC per colpire l'appartenente ad una razza Xenos specifica.
Xenoformazione	Int 50, Conoscenze Proibite (Xenos) +30	Grado di successo aggiuntivo o di insuccesso in meno su Conoscenze Proibite (Xenos-qualsiasi), può evitare il fallimento della Prova.
Xenosapiente	Int 45, Conoscenze Proibite (Xenos) +20	Usi un'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos-la più simile) come abilità base senza Addestramento per tirare sulle conoscenze Proibite di altre forme di Xenos.
Zaino professionale**	Mestiere (Armiere)	Migliora l'uso degli Zaini dei Lanciafiamme.

*Gruppo di Talenti. **Talenti a Gradi.

ABBASSARSI

Il Personaggio può usare l'azione *Ingincocchiarsi* abbassandosi gratuitamente. Potrà rialzarsi da questa condizione sempre gratuitamente.

Il Talento Rialzarsi è molto più potente, ciò è dovuto al fatto che molte Carriere possono prendere questo al suo posto.

ABBATTERE

Sei specializzato nel prendere gli avversari vivi. Spendendo Mezza Azione, puoi dichiarare che stai tentando di Abbattere un avversario prima di tirare su Abilità in Mischia (a mani nude o con armi contundenti). Se colpisci e infliggi almeno 1 danno, questo danno è ignorato e l'avversario deve invece testare su Resistenza o essere Stordito per un Round. Se si colpisce un nemico già stordito, usando questo talento, ed il bersaglio fallisce il test su Resistenza, allora sverrà per 1D10-BR minuti (minimo 1). Se passa più di un danno, questi vengono dimezzati, per eccesso.

ACROBATA BALLERINO

Prerequisiti: Acrobatica +20.

Il Personaggio è un vero Acrobata e la userà anche nei momenti di maggior pericolo. Se vuole, potrà usare Acrobatica per Schivare i colpi, invece dell'abilità di Schivare, anche su Talenti che usano l'abilità di Schivare. Inoltre, il 1° tiro fallito di Acrobatica della Sessione, può essere ripetuto.

ACUME DEL DUELLANTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Affascinare +10 o più.

L'accolito combatte con una sicurezza di sé e uno stile elegante che riesce ad impressionare anche i suoi avversari. Rapido di piedi, e ancora più rapido nelle risposte mordaci, riesce a penetrare la compostezza dell'avversario con acuti motteggi più di quanto riesca a penetrare la loro carne con la punta della spada. Questo Talento può essere usato solo verso creature senzienti che non abbiano i Trattati Bestiale, Macchina, Demoniaco o Ulterterreno, e deve essere fatto 1 contro 1 (se c'è una terza persona coinvolta, amica o nemica, non si potrà usare).

Questo Talento permette all'Accolito di effettuare una Prova Contrapposta di Affascinare contro Volontà come Mezza Azione contro un nemico armato con armi da mischia che sia in corpo a corpo con lui. In caso riuscisse, permetterebbe al personaggio di imporre una penalità di -5 all'AC nemica, con un ulteriore -5 per ogni grado di successo, fino ad un massimo di -30. La penalità si applica per un Round intero.

ADDESTRAMENTO ARMI DA LANCIO

Gruppi Talento: Bassa Tecnologia, Catena, Shock, Potenziate, Psioniche.

Hai ricevuto l'addestramento di basse in un gruppo di armi da lancio, che puoi utilizzare senza penalità.

ADDESTRAMENTO ARMI DA MISCHIA

Gruppi Talento: Bassa Tecnologia, Catena, Shock, Potenziate, Psioniche.

Hai ricevuto l'addestramento base in un gruppo di armi da mischia, e puoi utilizzarle senza penalità.

ADDESTRAMENTO ARMI BASE

Gruppo talenti: Bassa Tecnologia, Lanciafiamme, Lanciagranate, Laser, Plasma, Proiettili Solidi (PS), Requiem, Shotgun, Termiche.

Hai ricevuto l'addestramento base in un dato gruppo di armi, e puoi utilizzarlo senza alcuna penalità.

ADDESTRAMENTO ARMI ESOTICHE

Gruppo Talenti: Tutte le Armi Esotiche

Hai ricevuto l'Addestramento Armi Esotiche in una singola arma esotica, che puoi utilizzare senza penalità.

ADDESTRAMENTO ARMI PESANTI

Gruppi Talento: Bassa Tecnologia, Lanciapiamme, Lanciagranate, Lanciamissili, Laser, Plasma, Proiettili Solidi (PS), Requiem, Termiche. Sai come utilizzare una particolare tipologia di arma pesante, e puoi usare armi di quel tipo senza penalità.

ADDESTRAMENTO NELLE PISTOLE

Gruppi Talento: Bassa Tecnologia, Lanciapiamme, Lanciagranate, Laser, Plasma, Proiettili Solidi (PS), Requiem, Shotgun, Termiche. Hai ricevuto l'addestramento base in un gruppo di pistole, e puoi usarle senza alcuna penalità.

ADDESTRATO ARMI AUTOMATICHE

Prerequisiti: AB 40 o più. Addestramento armi (specificato nell'avanzamento della Carriera).

Se si colpisce in modalità Automatico con la tipologia dell'arma di addestramento scelto, si parte già da un grado di successo extra, ma solo verso il Bersaglio principale in caso si spari in gruppo. Con armi con la qualità *Tempesta*, questo Talento non ha effetto.

ADDESTRATO ARMI SEMI-AUTOMATICHE

Prerequisiti: AB 40. Addestramento armi (specificato nell'avanzamento della Carriera)

Se si colpisce in modalità Semi-automatica con la tipologia dell'arma di addestramento scelto, si parte già da un grado di successo extra.

AFFATICAMENTO DEL METALLO

Prerequisiti: Interrogare +20.

Gli Eretecnici e altri che fanno un uso blasfemo dei doni dell'Omnissia sono i più grandi nemici dei Signori Dragone, che hanno sviluppato diversi metodi per ottenere informazioni dai loro prigionieri. Uno dei più insidiosi metodi d'interrogazione è quello dell'Affaticamento del Metallo, dove un piccolo impianto bionico è utilizzato per disintegrare lentamente i componenti cibernetici del soggetto e causa un dolore lancinante che pochi possono sopportare, e chi lo fa spesso muore in agonia, privati dei loro impianti bionici. L'Accolito può utilizzare l'Affaticamento del Metallo eseguendo un Test Contrapposto di Tecnologia contro la Resistenza del bersaglio. Per ogni Grado di Successo oltre il primo, il soggetto prende 1 Danno e subisce un -10 cumulativo al successivo Test di Interrogare (quindi per resistere, su Volontà).

Se il soggetto prende un numero di Danni pari al suo Bonus Resistenza, perde permanentemente un impianto cibernetico casuale.

Il soggetto deve avere almeno un impianto cibernetico affinché l'Accolito possa utilizzare questo Talento su di lui.

AFFINITA' CON IL WARP

Prerequisiti: Volontà 40.

Lo Stregone ha una connessione speciale con il Warp, che gli permette di percepire per tempo ed evitare gli effetti indesiderati derivanti dalla manifestazione dei suoi poteri. Quando tira sulla Tabella dei *Fenomeni Psicici*, lo psionico può decidere di ignorare il risultato, subire 1D5 Punti Corruzione, e tentare di nuovo il tiro senza alcuna delle penalità che poteva avere il primo tiro. Deve accettare il secondo risultato.

AGILITA' ESTREMA

Prerequisiti: Agilità 50. Acrobatica (con vari gradi di Maestria).

Dove la maggior parte degli uomini usa l'integrità fisica per resistere ad un attacco, tu usi posture difensive fatte di movimento danzante, portate a ridurre l'impatto del colpo. Piuttosto che cercare di resistere all'attacco, impari a muoverti con lui, sperando di ridurre il colpo.

Quando subisce un colpo, il personaggio usa il suo Bonus di Agilità, invece che quello di Resistenza, per scalare i danni subiti, ma solo se non porta armature di Scaglie, Piastre, Carapace, Potenziate e armature simili, altrimenti dovrà usare il BR in questo caso.

AIUTO ANIMALE

Prerequisiti: Simpatia 40. Domare +20 (1° grado), +30 (2° grado).

Il Talento si divide in 2 Gradi. Al 1° grado, potrai controllare fino a due Animali per ogni punto di Bonus Simpatia (BS) posseduto e gli animali sotto il tuo controllo ottengono +10 alle prove di Volontà per resistere alla Paura, Panico e Inchiodamento (purché tu non svenga o sia in fuga).

Al 2° grado, controllerai fino a 3 animali per BG, che otterranno +20 al bonus per resistere alla Paura, Panico e Inchiodamento.

Inoltre, a qualsiasi grado, gli animali sotto il tuo controllo, in mischia, usufruiranno del bonus di +5 di Assistenza e viceversa.

ALIMENTATO DALLA CARNE

Prerequisiti: Stregone (8° Grado)

Nel manifestare i propri poteri, molti stregoni praticano una qualche sorta di auto-mutilazione in modo tale da potenziare i loro incantesimi con la propria sofferenza e il sacrificio corporale. Quando un Arcano non si manifesta con successo, lo stregone con questo talento può scegliere di ripetere il tiro al costo di 1D5 Danni auto-inflitti (PA, BR e altri tipi di protezioni non si applicano a questo danno).

Uno sfortunato effetto collaterale di questa pratica è che lascia la carne dello stregone piena di tagli e ferite in stato di costante recupero, aperto alle infezioni. Lo stregone subisce un -20 alle Prove per resistere gli effetti di malattie e veleni, e se ferito da un'arma Tossica subisce ulteriori 1D10 danni, non ridotti da nessuna protezione.

ALZO ZERO

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Agilità 40.

Con una Azione Intera, sei in grado di muoverti alla tua velocità di Movimento Completo ed effettuare simultaneamente un singolo attacco con la pistola, un'arma da lancio ad una mano, una balestra pistola, un'arma Base con la qualità Agile o un Lanciapiamme (anche Base).

Se l'arma può fare una Raffica, di qualsiasi tipo, potrà essere fatta come se venisse portata con Mezza Azione (vedi Azioni di combattimento).

AMBASCIATORE IMPERIALE

Prerequisiti: Simpatia 40. Diplomazia +10 o più.

Sia che abbia servito nella flotta di un Capitano Corsaro, sia che abbia trattato spesso con gli xenos su qualche mondo frontiera sperduto, l'Accolito è un esperto nel relazionarsi con gli alieni e con le culture più spiccatamente non-Imperiali, riuscendo ad evitare i passi falsi e le incomprensioni che possono trasformare una qualunque negoziazione in un bagno di sangue. Il personaggio riduce qualunque penalità relativa alle Prove d'Interazione Sociale quando si rapporta a Xenos o a individui di cultura non-Imperiale di 20 punti, fino ad un massimo di +0 per le Prove in questione. Inoltre, una volta per incontro, può ritirare una Prova d'Interazione fallita quando interagisce con le tipologie di PNG sopra citate.

AMBIDESTRO

Prerequisiti: Agilità 30 o più.

Puoi usare entrambe le mani con la stessa destrezza: Non subisci la normale penalità di -20 quando attacchi con la tua mano secondaria.

Se usi solo pugni/calci (niente Coltelli), puoi fare fino a 3 Attacchi (o più con i Talenti che aumentano gli attacchi), con la qualità Veloce (2).

AMBIRE ALLA VENDETTA

Quando un Personaggio amico o un PNG alleato è ucciso dal nemico entro 50 metri dal PG, egli sarà preso da una furia rancorosa. Fino alla fine dell'incontro, ogni Danno Critico provocato dalla Giusta Furia è aumentato di 3 punti. E' legato alle armi proprie descritte nella carriera.

ANIMA MACCHIATA

Prerequisiti: Classificazione Psi 3, il personaggio deve aver subito almeno un effetto della Tabella delle Insidie del Warp in precedenza.

Gli psionici che hanno permesso al Warp di penetrare in loro si avvicinano sempre più alla soglia della follia e della dannazione, e le loro notti sono ormai piagate da orridi incubi e visioni di follia provenienti dal reame caotico che giace dietro il velo della realtà. Tutto questo, però, rende lo

psionico più tollerante nei confronti della blasfema influenza delle creature del reame Immateriale. Uno psionico con questo Talento è immune alla Presenza Demoniaci inoltre prende sempre 1 Punto Corruzione in meno dallo *Shock del Warp* (vedi Corruzione).

ANIMA OSCURA

Il tuo animo è corrotto dall'oscurità, il che ti rende però resistente agli effetti della Corruzione. Ogni volta che ti viene richiesto di effettuare una Prova di Malignità, subisci solo la metà della normale penalità per difetto (vedi il paragrafo sulla Corruzione per maggiori dettagli).

ANONIMO

Il tuo viso è privo di segni particolari e sei in grado di mischiarti facilmente tra la folla.

Tentativi di notarti mentre ti trovi in mezzo alla gente, o tentativi di descriverti e di ricordare dettagli su di te, subiscono una penalità di -20.

APPARATO MACHINATOR

Prerequisiti: Resistenza 40. Forza 40. Uso dei Mecadendriti (Balistico).

Il Cybermantello e la Bobina Potenziata del Myrmidones sono stati ulteriormente migliorati in modo da sopportare carichi maggiori ed equipaggiamento più pesante, oltre a garantire una migliore corazzatura degli organi vitali contro i danneggiamenti e il rafforzamento degli arti per reggere il peso extra. Tutto ciò ha come risultato di aumentare la taglia e la massa del Myrmidones e aumentarne sia la forza che la resistenza.

Incrementa le tue Caratteristiche di Forza e Resistenza di +10 ciascuna e riduci sia l'Agilità sia la Simpatia di -5. La tua Taglia aumenta di un Grado (Grande), ma oltre a prendere -10 su Nascondersi, lo prendi anche su Movimento Silenzioso. Adesso pesi circa 3 volte più di una persona normale della tua stessa taglia e non sei più in grado di nuotare. Il tuo Mecadendrita Balistico ora sarà in grado di montare una singola Pistola Laser invece di un'arma Compatta. Non potrai mai indossare Armature Potenziate, e altri tipi di Armature, dovranno essere modificate per essere indossate (solitamente il 50% in più del costo dell'armatura stessa, o del pezzo interessato).

APPROPRIAZIONE INDEBITA

Prerequisiti: Logica.

Questo Talento permette al personaggio di entrare in possesso di somme di denaro apparentemente dal nulla. Se impegnato in un lavoro che lo mette a contatto con il denaro, può usare questo Talento. Esso deve fare un tiro su Logica al giorno, con un risultato positivo, entrerà in possesso del 5% della somma che sta trattando +5% aggiuntivo per ogni grado di successo (per un massimo di +20% della somma Trattata).

Se fallisce di 3 gradi o più, vuol dire che è stato scoperto e passerà dei guai seri. Non si possono usare Punti Fato per ritirare tale Prova.

ARCHEOFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Accademiche (Archeologia) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto l'abilità lui più congeniale. Ogni prova di Conoscenze Accademiche (Archeologia), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è sempre fallimento.

ANTROFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Accademiche (Antropologia) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto l'abilità lui più congeniale. Ogni prova di Conoscenze Accademiche (Antropologia), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è sempre fallimento.

ARMA DA FIANCO

Prerequisiti: Abilità balistica 40. Addestramento nelle Pistole (uno qualsiasi escluso Pistole Lanciafiamme).

Sei abituato a combattere con la pistola anche in mischia, non abbandonandola mai. Potrai usare la pistola in Mischia senza penalità a colpire, ma soltanto se la pistola in questione fa parte del genere in cui hai l'addestramento (PS, Requiem...). Questo talento, inoltre, permette di poter sparare verso una Mischia con una sola penalità di -10 a colpire, purché si stia usando sempre la Pistola di cui sopra (ricordando che non si prende nessun Bonus dato dalla distanza corta) se si spara a colpo Singolo. Se fallisce di 3 o più gradi, colpirà il compagno o una vittima della mischia, a caso.

ARMA IMMEDIATA

Prerequisiti: Addestramento nelle armi da Lancio (Bassa Tecnologia). Potrebbe richiedere un certo valore di AB, oppure altro.

Il PG sa sfruttare al meglio le sue armi da Lancio, persino in Mischia, purché, queste, siano piccole. Potrai lanciare un Coltello da Lancio (di qualsiasi tipo) o una Stella da Lancio in Mischia, usando la propria Abilità Balistica, similmente a come funziona il Talento *Arma da Fianco* per le Pistole, con un Attacco standard. Potrai anche sfruttare la qualità Lampo di queste armi, ma in questo caso conterà come se avessi fatto un'Azione Intera di Multiattacchi. Per sfruttare al meglio questo Talento in più Round, potrebbe essere necessario il Talento di *Estrazione rapida (da Lancio)*, oppure si dovrà sprecare Mezza Azione per estrarre il Coltello e Mezza Azione per l'attacco. Questo talento, inoltre, permette di poter Lanciare verso una Mischia con una sola penalità di -10 a colpire, purché si stiano usando le armi sopracitate (ricordando che non si prende nessun Bonus dato dalla distanza corta) e Lanciandone una sola per Round. Se fallisce di 3 o più gradi, colpirà il compagno o una vittima della mischia, a caso.

ARMA INNESTATA

Prerequisiti: Un Addestramento di Armi Base che sia Requiem, PS o Laser.

Sei stato addestrato al meglio nell'usare le Baionette (e le Sarisse). Quando usi queste armi guadagni +1 ai Danni e +1 su Penetrazione.

ARMA PSIONICA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento e Volontà (un certo valore per entrambi) e almeno Classificazione Psi 1.

Sei un tutt'uno con una o più Armi Psioniche. Il Personaggio, quando usa un'arma Psionica (solitamente una tipologia specifica), farà +1 a Danni/Penetrazione per ogni punto Classificazione Psi posseduto invece di ogni 2.

ARMI BENEDETTE

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Puoi disincappare un numero di armi pari al tuo Bonus di Intelligenza con un gesto della mano e benedire qualsiasi arma entro 10 metri.

Per farlo, devi effettuare una Prova di Intelligenza: un successo indica che hai rinvigorito gli spiriti delle armi. Questa benedizione richiede una Azione Intera, non fa perdere colpi all'arma né richiede di essere ricaricata. Richiede il consumo di 1 UE a uso, sia che abbia successo oppure no.

ARMIERE

Prerequisiti: Tecnica 40. Tecnologia. Mestiere (Armiere), spesso con vari gradi di Maestria.

Il personaggio è un armiere specializzato, pulendo e sistemando costantemente la sua armatura. Con questo addestramento, il personaggio ha appreso come migliorare l'armatura e la protezione indossata. Se al mattino riesce ad avere 1 ora per pulire e sistemare la sua armatura e l'attrezzatura giusta e prendere una prova su Mestiere (Armiere), guadagnerà 1 punto Armatura per ogni pezzo di armatura indossato.

Questo bonus si applica solamente su se stesso, se hai preso la Prova di Mestiere (Armiere) e se hai il tempo necessario.

ARTI SUBLIMI

Prerequisiti: Intelligenza 40. Stregoneria (7° Grado)

Puoi utilizzare la tua stregoneria senza il consueto bisogno di vocalizzazioni e gesti, semplicemente ripercorrendo nella tua mente i passaggi necessari, grazie a una ferrea concentrazione e ad una impareggiabile forza mentale. Tutti gli Arcani migliorano i Test di Focalizzazione di un Grado (se il Test sarà Impegnativo, diventerà Normale, e così via).

ARTIFICIERE MAESTRO

Prerequisiti: Tecnica 50. Demolire +30.

Apprendi al meglio l'arte di usare gli Esplosivi. Ottieni un ulteriore +5 all'abilità di Demolire. Un eventuale D10 di Danni fatti con gli Esplosivi (non con granate o esplosivi da lancio), potrà essere ritirato, come se avesse la regola Dilaniante. L'artificiere prende 2 ferite in meno da danni Auto inflitti tramite esplosioni che ha fatto detonare lui stesso. L'artificiere maestro aumenta di +20 Troni il proprio stipendio.

ASSALTATORE

Prerequisiti: Abilità di combattimento 40. Abilità Balistica 40. Arma da fianco.

Molti combattenti amano armarsi con un'arma da mischia e una pistola. Quando armati di una pistola in una mano e un'arma da mischia nell'altra, il personaggio riduce le penalità per il Combattimento con due armi a -10 (invece che -20). Se possiede il Talento Ambidestro, la penalità è 0.

ASSALTO FURIOSO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35 o più.

I tuoi colpi si susseguono in rapida successione, calando sui tuoi avversari come fulmini dal cielo. Ogni volta che colpisci il tuo avversario utilizzando la Manovra Attacco Poderoso, puoi utilizzare la tua Reazione per effettuare un attacco extra fatto contro lo stesso bersaglio, che conserva ogni bonus o penalità dell'attacco originale per colpire. Questo può essere fatto con qualsiasi arma da mischia, anche quelle con la qualità Ingombrante o che non permetterebbero più attacchi durante lo stesso Round, e non conterà mai come un'Azione di Attacchi Multipli.

ASSO

Prerequisiti: Agilità 45. Intelligenza 40. Guidare o Pilotare (almeno 2 abilità su Guidare o Pilotare, o un Guidare/Pilotare con +30).

Il PG può pilotare o guidare qualsiasi mezzo come se fosse l'estensione del proprio corpo (una della due, non può mischiare Pilotare e Guidare).

Ha una naturale comprensione di ogni veicolo o velivolo che gli capita a tiro. Potrà guidare, o pilotare, tutti i mezzi, anche se non possiede la giusta abilità, come se fosse addestrato (difficoltà base). Potrà ovviamente migliorare le proprie prestazioni avanzando le abilità. Tale è l'abilità dell'Asso, che parte sempre con un grado di successo su un tiro di guidare o pilotare su cui sia anche addestrato, purché la prova venga presa.

ASTROFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Accademiche (Asromanzia) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto l'abilità lui più congeniale. Ogni prova di Conoscenz Accademiche (Astromanzia), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è sempre fallimento.

ATTACCA E SALTA

Prerequisiti: Abilità 40. Pilotare (Reattore Dorsale) +20.

Un Personaggio con questo Talento, se non armato pesantemente, sarà molto bravo ad allontanarsi dalla Mischia usando i Reattori Dorsali.

Se non hai armi a due mani (Fucili, grandi armi, etc), potrai fare l'Azione di Disimpegnarsi con Mezza Azione invece che un'Azione Intera e un bonus di +20 su Agilità per farlo.

ATTACCO FULMINEO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 55. Attacco Rapido.

Puoi compiere tre attacchi in mischia nel tuo turno come Azione Intera. Questo Talento sostituisce Attacco Rapido e funziona allo stesso modo.

ATTACCO RAPIDO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45.

Con una Azione Intera puoi effettuare due attacchi in mischia nel tuo Turno, solo con armi da Mischia. Se possiedi il Talento *Combattere con Due Armi* e utilizzi due armi, ottieni i vantaggi del Talento Attacco Rapido solo con una delle due armi e un singolo attacco con l'altra, e anche quest'ultimo deve essere portato con un'arma da Mischia, a meno che non si abbia anche il Talento Assaltatore, allora si potrà utilizzare un Pistola.

ATTO DI FORZA

Prerequisiti: Forza 45. Bicipiti Muscolosi.

La prodigiosa forza del personaggio lo ha accompagnato in diversi scontri. Dove un altro uomo potrebbe formulare un piano e trovare una soluzione più intelligente e indiretta, il personaggio mette ancora più forza brutta, spingendosi oltre i suoi limiti per risolvere il problema con la pura e semplice forza. L'Accolito può spendere 1 Punto Fato per guadagnare Forza Sovrannaturale (X) o aumentare di (X) la sua Forza Sovrannaturale, se già possedeva questo tratto, fino alla fine del Turno, dove X è un numero compreso tra 1 e il suo attuale Bonus di Forza.

Può deciderlo anche dopo aver messo a segno un colpo da mischia, ma prima che il bersaglio possa Parare/Schivare.

Alla fine del turno, il personaggio guadagna un numero di Livelli di Affaticamento pari a X.

AURA DI AUTORITA'

Prerequisiti: Simpatia 35. Comandare.

Trasudi un'aura naturale di comando e instilli obbedienza in chiunque ti si trovi attorno. Se superi una Prova di Comandare, puoi coinvolgere un numero di bersagli pari a 5 volte il tuo bonus di Simpatia. Tale è l'autorità nella tua voce che anche coloro che non sono al tuo servizio si mettono sull'attenti quando parli: con una prova di Comandare con una penalità di -10, puoi cercare di convincerli ad ubbidirti.

Questo Talento non ha effetto su bersagli ostili ed è applicabile solo a PNG.

AURA DI COMANDO

Prerequisiti: Simpatia 45. Comandare +30. Aura di Autorità.

Sei un Capo tra i capi, un vero comandante o un esperto Ufficiale veterano. Se superi una Prova di Comandare, puoi coinvolgere un numero di bersagli pari a 50 volte il tuo bonus di Simpatia con altri 50 per ogni grado di successo (se prendi la Prova con 2 gradi di successo, fino a 150 volte il bonus di Simpatia). Aura di Comando sostituisce il Talento Aura di Autorità, per il resto, funziona come il talento citato.

Se il personaggio possiede anche il Talento *Disciplina Ferrea*, influenzerà tanti seguaci, con quest'ultimo, uguale al quintuplo del suo bonus di volontà (sui più leali e fanatici). Questo Talento non ha effetto su bersagli ostili ed è applicabile solo a PNG.

AURA DI FEDE

Prerequisiti: Volontà 45. Conoscenze Proibite (Demonologia) +20 o più.

Le entità demoniache rifuggono l'Accolito, e i loro poteri demoniaci sono purificati in sua presenza.

Qualunque Demone in un raggio pari al Bonus Volontà dell'Accolito in metri subisce 1D5 danni se fallisce un tiro di Instabilità Demoniacca, più 1D5 addizionale per ogni Grado di Insuccesso. Questo danno non è mitigato da armature o Bonus Resistenza.

AVANZAMENTO TATTICO

Prerequisiti: Abilità Balistica 35. Agilità 35.

Sei stato addestrato negli scontri a fuoco, sfruttando ogni copertura mentre cammini.

Il Talento ha due effetti; aggiungi +2 metri all'avanzamento tattico (quindi con 35 di Agilità, faresti 5m a Round), e +1 PA ogni volta che viene colpito un riparo che ti sta coprendo (ma solo da armi a distanza).

BALESTRIERE

Hai un addestramento unico nell'uso di tutti i tipi di Balestra (Pistola, Base e Pesante). Con le Balestre, guadagni +1 ai Danni e alla Penetrazione.

Attenzione, questo Talento potrebbe avere anche altri nomi, come Arciere, in questo caso funzionerebbe solo sugli Archi.

BALLO MORTALE

Prerequisiti: Acrobatica +10. Esibirsi (Ballerino) +10. Schivare (+10).

Questo Talento è l'evoluzione del Tratto Ballo letale, delle Regine della Morte di Elros e deve attenersi alle stesse condizioni perché funzioni (senza armatura o armature leggerissime). La Regina migliora il Tratto e da ora guadagna +10 alle Prove di Schivare; inoltre potrà ritirare il D10 di Iniziativa (tirato sempre con il Bonus di +3), ma dovrà attenersi al 2° risultato.

BASTIONE DELLA VOLONTÀ

Prerequisiti: Volontà 45. Classificazione Psi 4 o più. Resistente (Poteri Psionici).

La tua forza di volontà si unisce all'esperienza nell'utilizzare poteri Psionici. Aggiungi un bonus di 3xClassificazione Psi per resistere ai Poteri Psionici Mentali (ad esempio, con Classificazione Psi 6, si avrà un bonus di +18).

BASTIONE MENTALE

Prerequisiti: Volontà 55. Forza Mentale.

Il tuo addestramento a contrattaccare mentalmente gli Psionici non ha eguali. Se sei il bersaglio di un attacco psichico, puoi costringere lo psionico che ti sta attaccando a effettuare una Prova di Volontà. Se la fallisce, lo Psionico subisce 1D10 punti di Danno più 2 per ogni tuo punto di Bonus di Volontà. Tale danno è considerato da Energia, diretto alla testa (più specificatamente al volto), e lo Psionico può ridurre l'ammontare del danno di un valore pari al suo Bonus di Volontà. Nessuna armatura o Bonus di Resistenza potranno limitare il Danno.

BENEDIZIONE DELLA FIAMMA

Prerequisiti: Volontà 45.

Spendendo un'Azione Intera, il personaggio può effettuare una Prova di Conoscenze Accademiche (Dottrina Imperiale) per benedire una singola arma con la Qualità Lanciafiamme. Un'arma benedetta in questo modo incendia automaticamente i bersagli Demoniaci che colpisce, e guadagna la Qualità Sacra per un numero di Round pari al doppio del Bonus di Volontà del Personaggio, o fino quando il caricatore non si esaurisca.

BENEDIZIONE DI SAMADHI

Prerequisiti: Intelligenza 45. Tecnologia +20. Sicurezza.

L'Assassino Acuitor viene benedetto internamente dal proprio Ordine e ora apprende potenti parole binarie segrete di potere, che gli permetteranno di connettersi ai sistemi di Sicurezza e Macchinari, comandando gli Spiriti Macchina di fare ciò che egli chiede. Da ora, potrà usare la Caratteristica di Intelligenza invece di Tecnica quando usa l'abilità di Sicurezza, e tutte le prove di Sicurezza riuscite, partiranno da un grado di Successo.

Tutti i Prerequisiti dell'abilità e dei Talenti di Sicurezza, ora richiederanno Intelligenza invece di Tecnica.

BERSAGLI INDIPENDENTI

Prerequisiti: Abilità Balistica 35.

Sei talmente abile con le armi a distanza che sei in grado di sparare contemporaneamente in due direzioni diverse. Quando spari con due armi simultaneamente o usi più Colpi Singoli, puoi attaccare bersagli che non siano in gruppo/coesione e che puoi vedere, entro 180°.

BERSAGLIO DIFFICILE (X)

Prerequisiti: Agilità 35/45.

Il miglior modo per rimanere vivo è continuare a muoverti, non importa cosa ti intralci. Il Talento ha 2 gradi. Doni un altro Malus di -5 su AB a chi cerca di colpirti con armi a distanza mentre Carichi e Corri (quindi -15 quando Carichi, -25 quando Corri) al primo grado, -20/-30 al 2° Grado. Questa penalità permane fino all'inizio del loro prossimo turno. Se non è specificato il grado, è sempre al grado 1.

BESTIA DA SOMA

Prerequisiti: Forza 40.

Un personaggio abituato a portare pesi eccessivi. Aggiunge +2 al proprio BF per il trasporto massimo (vedi il capitolo Come si Gioca).

BICIPITI MUSCOLOSI

Prerequisiti: Forza 45.

Dove un uomo più debole potrebbe essere scagliato a gambe all'aria quando utilizza armi troppo potenti, il tuo fisico massiccio ti fa rimanere ancorato a terra. Puoi sparare con armi pesanti in modalità semiautomatica o automatica senza prima doverle imbracciare.

Aggiungi +2 al tuo Bonus di Forza quando controlli gli effetti del Rinculo dell'arma e ottieni +5 alle prove di Forza (non cambia il BF però).

Con questo Talento si potrà sparare con un solo Braccio, con armi Base che pesano fino a 9 Kg (10 se hai un Braccio Bionico).

BILANCIAMENTO DOPPIO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40 o più. Potrebbe richiedere altro.

Il Personaggio sa usare una tecnica in mischia che gli permette di incrociare le armi per parare. Usando due armi dello stesso tipo, una per mano (due spade o due asce ad esempio) quando cerca di parare un colpo da Mischia nemico, il Personaggio guadagna un bonus di +5 su Parare.

Un eventuale qualità Sbilanciata delle armi, perde 1 punto per ogni 2 punti di Bonus di AC posseduta dal PG (se ha 4 di AC, perderà 2 punti), fino a cancellarla del tutto. Entrambe le armi dovranno fare la Prova di Possanza, se parano, ma contano avere +1 sulla stessa.

BOBINA POTENZIATA VENATORIUS

Prerequisiti: Resistenza 45. Due o più Addestramenti su Armi integrate balistiche.

Le Guardie Cremisi sono i soldati addestrati all'uso delle armi Integrate nel Settore Calixis, armi altamente tecnologiche forgiate nei Torni dove viene anche creata questa particolare Bobina potenziata al combattimento per i migliori Venatori.

Una volta montata, ha due effetti. Si potranno infatti collegare fino a 2 armi integrate e usarle a piacimento, volendo, un turno una, un turno l'altra. Inoltre, si potrà fare una speciale Azione Intera in cui la Guardia Cremisi potrà sparare con le due Armi integrate allacciate in un unico Round, persino a due bersagli diversi entro 10m l'uno dall'altro (o il doppio con il Talento *Bersagli Indipendenti*). Si potranno normalmente mischiare le modalità di fuoco (un Fucile Laser Cannone potrà sparare il colpo singolo e sparare in automatico con il Laser Blaster). Sparare in questo modo, con due armi, darà una penalità di -20, che diviene di -10 acquistando il Talento Combattere con due armi (Balistiche) o entrambe le armi hanno una Pressa di Equilibrio. Se si possiede il Talento di Combattere con due armi (Balistiche) e le armi hanno la Pressa di Equilibrio, non si prenderà nessuna penalità a colpire. Quest'azione consuma talmente molta energia che la bobina si sovraccaricherà per 1D5 Round, in cui non potrà essere usata, inoltre, il Venatore dovrà fare una prova di Resistenza o prendere un Livello di Affaticamento e perdere 1 UE.

BOBINA VITALE

Prerequisiti: Resistenza 40. Bobina Potenziata. Induttore di Elettro-tatuaggi.

Il Personaggio ha imparato a inviare maggiore potere alla sua bobina potenziata, sfruttando gli induttori di elettro-tatuaggi, e può caricarla fino ai livelli massimi per recuperare le Ferite perdute. Una volta per sessione, in presenza di una fonte d'energia adatta, come un generatore portatile o il motore di un veicolo, il Personaggio può effettuare una Prova di Resistenza, spendendo un'Azione Intera. Se riesce nel tiro, rimuove 1 Ferita, più 1 Ferita addizionale per ogni Grado di Successo. Il Danno Grave e Critico non potrà essere rimosso in questo modo. Il processo di ristoro è però altamente volatile, e qualunque irregolarità nel campo d'energia può portare a gravi conseguenze. Se la Prova viene fallita, il Personaggio subirà 1 Ferita, più 1 Ferita addizionale per ogni 2 Gradi d'Insuccesso, non riducibili né da Armatura, né da Bonus di Resistenza.

Se fallisce con un Maldestro (96-00), prenderà anche 1D5 Livelli di Affaticamento e la Bobina andrà in corto, perdendo tutti i suoi UE.

BOMBAAAAAA!

Personaggi con Carriere in ambito Militari sono talmente abituati agli scontri a fuoco e allo scambio di granate che ne consegue, da essere incredibilmente reattivi. Se una granata dovesse atterrare entro 2 metri dal PG ed egli ne è consapevole, potrà usare la sua Reazione per tentare una Prova di Agilità Impegnativa (-10) e prendere la granata al volo, per ritirarla indietro, con una Prova di AB Difficile (-20) verso il tiratore della granata (purché possa vederlo). Un PG che tenta questa Azione non potrà tentare di Schivare, gettarsi a terra o usare la sua Reazione in altro modo.

BOMBARDIERE

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Intelligenza 40. Addestramento nelle armi Pesanti (Lanciagranate).

A seguito di anni di addestramento e ossessione, che i compagni di squadra trovano snervante, il personaggio è diventato un esperto con le armi esplosive, e ha un controllo quasi totale della traiettoria dei proiettili. Chi possiede questo Talento può bombardare zone che non vede, con armi che abbiano la Qualità Indiretta, utilizzando soltanto Mezza Azione invece di una Intera. Quando spara con un'arma Indiretta, ma anche quando deve vedere dove cade una granata, il personaggio può tirare due dadi per determinare la direzione del rimbalzo, e scegliere quello che più vantaggioso.

BRUCIA E PURIFICA (X)

Prerequisiti: Il Talento è legato all'uso di uno o più Addestramenti sui Lanciafiamme o armi Esotiche simili.

Brucia! Brucia! Brucia! Nessuno può sfuggire alla furia del tuo colpo. Questo Talento è diviso in 4 gradi. Per ogni Grado, i bersagli avranno un Malus di -5 su Agilità/Schivare ogni tuo colpo di Lanciafiamme in cui sei addestrato, fino ad un massimo di -20 (4° grado).

BUONA REPUTAZIONE

Prerequisiti: Simpatia 50. Relazionarsi.

Gruppi Talento: Accademici. Adeptus Arbites. Adeptus Astartes (specifico). Adeptus Mechanicus. Adeptus Sororitas. Adeptus Titanicus. Administratum. Astropati. Capitani Cartisti. Culto (specifico). Ecclesiarchia. FDP. Governo. Guardia Imperiale. Il Pazzo. Lavoratori. Malavita. Marina Imperiale. Mercanti. Mercanti corsari (Rogue Trader). Mercenari. Nativi dei Mondi (specifico). Navigatori. Nobiltà. Ufficio Assassinatorum. Ordo (specifico). Organizzazione (specifico). Pellegrini. Pirati. Tutori. (Master e giocatori possono inventarsi altri Gruppi e aggiungerli in lista). Sei molto rispettato all'interno del tuo gruppo sociale o della tua organizzazione. Ottieni un bonus addizionale di +10 alle prove di Simpatia quando ti trovi a che fare con tali gruppi. Buona Reputazione si cumula con Relazionarsi, per un bonus totale di +20. Master e giocatore devono accordarsi per ricevere un premio o rimuovere questo talento, quando è appropriato per l'avventura o campagna in corso.

BUROCRATESE

Prerequisiti: Intelligenza 50.

L'Accolito è in grado di sommergere il bersaglio con gergo legale per confonderlo e spaventarlo. L'Accolito può usare Conoscenze Accademiche (Giustizia) al posto di Ciarlare o Intimidire, con gli stessi limiti (1 bersaglio per ogni bonus di caratteristica). Questa abilità funziona soltanto su bersagli a cui la legge dell'Imperium instilla un certo timore. Il membro di una banda o un cittadino Imperiale sono molto attenti alla legge, mentre un Predatore del Caos o un selvaggio ignorante probabilmente non lo sarà, ma ciò resta a discrezione del Master.

CACCIA CARRI

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Addestramento nelle armi Pesanti (Una tra Lanciagranate, Lanciamissili, Laser, Plasma, Requiem, Termiche).

L'Accolito è un esperto cacciatore di Carri e blindati traendo esperienza dai suoi incontri passati. Quando colpisce un Carro/blindato con un'arma Pesante in cui abbia il Talento, addiziona 1 punto di Penetrazione per ogni grado di successo al tiro per colpire.

Se altri talenti sopracitati vengono presi successivamente al talento, si applicheranno immediatamente.

CACCIATORE DEL BRANCO

Ritrasmettendo i dati sensoriali provenienti da differenti Cibernastini da un esemplare all'altro, l'Addestratore è in grado di combinare i loro sforzi per formare un singolo branco di caccia, molto più efficace di qualunque individuo all'interno del gruppo.

Per ogni Cibernastino controllato dall'Addestratore che partecipa alla caccia, l'Addestratore riceve un +10 ai Test di Seguire Tracce.

In più, può beneficiare dei Sensi Sviluppati o dell'equipaggiamento applicabile posseduto da uno dei suoi mastini controllati.

CACCIATORE DI BESTIE (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40 o Abilità Balistica 40.

Sei un esperto nell'uccidere e cacciare le bestie più grandi e pericolose. Ogni volta che colpisci creature con il Tratto Bestiale e Taglia da Grande in su, con le armi a te affini (specificato nella Carriera con questo Talento), aggiungi +2 al Danno. Alcune Carriere possono acquistarlo una 2° volta per un totale di +3 al Danno. Questo danno non si applica alle creature Warp, Demoni, Ultraterreni o dotati di un'anatomia indiscernibile.

CADUTA FELINA

Prerequisiti: Agilità 35.

Sei agile ed equilibrato come un gatto e sei in grado di cadere da altezze elevate senza farti male.

Ogni volta che cadi, puoi effettuare una prova di Agilità come Azione Gratuita. Puoi usare anche Acrobatica. Se hai successo, riduci la distanza di caduta di un metro, +1 metro per ogni grado di successo della Prova, ai fini di determinare i Danni inflitti dalla caduta.

CALCIO DISINFESTANTE

Prerequisiti: Forza 40.

Il Personaggio sa come piazzare un bel calcio e sparare con il suo Lanciafiamme allo stesso momento. Se armato di Lanciafiamme (qualsiasi Lanciafiamme con cui sia Addestrato), potrà dare un Calcio al proprio bersaglio, in Mischia, purché quest'ultimo sia di Taglia media o inferiore.

Dovrà dichiarare il Calcio Infestante, come Azione Intera, che ha la stessa scheda di un Calcio, ma con +10 a colpire.

Se passa almeno un Danno, allontanerà il bersaglio di BF-1 metri (minimo 1 metro), e potrà sparare da subito con il suo Lanciafiamme.

Si potrà prendere solo il bersaglio che ha subito il calcio e non ci si considererà più in Mischia.

CAMBIO DI MANO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40 o più. Ambidestro.

Alcuni abili combattenti riescono ad usare una tecnica sopraffina, cambiando la loro arma da mischia (solitamente piccola) da una mano all'altra e con velocità, prima di sferrare l'attacco. In termini di gioco, il Personaggio dichiara l'Azione Cambio di Mano, che equivale ad una Finta ed entrambe le mani devono essere libere, ma è molto più potente; è una finta con un bonus di +20, che prende +30 in caso di abbia anche il Talento *Postura Ingannante*.

CAPACITA' TECNICA

Con un sussurro mellifluido e un gesto rituale puoi risvegliare gli spiriti dormienti delle armi e rimetterle nuovamente in funzione. Puoi disinceppare qualsiasi arma con Mezza Azione tirando su Volontà: devi toccare l'arma per compiere questo rito e puoi effettuarlo solo su un'arma per Round.

Di più sarebbe mancanza di rispetto per lo spirito-macchina. Quando usi questo talento per disinceppare un'arma, viene perso un solo proiettile.

CARICA FURIOSA

Ti scagli verso il nemico con precisione e addestramento. Quando effettui una Carica, ottieni un bonus di +20 alla tua AC invece del normale +10.

CARICA FERVENTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Solitamente è legata all'impiego di una Tipologia d'arma.

Ti getti verso il nemico con foga, in completo abbandono, usando l'impeto della tua Carica per aggiungere forza ai tuoi colpi. Quando effettui una manovra di Carica, sottrai -10 su AC e non prendi il bonus di +10 della Carica, ma guadagni +1 ai Danni per ogni grado di successo per colpire. In caso di accoppiamento con il Talento Carica Furiosa, si prende +0 a colpire.

CARICA INARRESTABILE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Cavalcare +30.

Alcuni cavalieri sono dei veri e propri maestri della guerra a cavallo, capaci di terminare una battaglia con una singola e decisa carica.

Essi, infatti, non sfruttano soltanto tutta la loro abilità sulla sella, ma anche la forza brutta delle loro cavalcature, mentre impattano sul nemico, calpestandolo e dilaniandolo. Quando il personaggio porta un attacco in mischia come parte di una Carica (da montato) o di una Carica in Sella, l'attacco guadagna la qualità Concussiva (X), dove (X) è pari alla metà del suo bonus di AC, per difetto. Inoltre, durante una Carica (da montato) e una Carica in Sella, il personaggio infligge un Danno addizionale pari al Bonus di Forza della sua cavalcatura.

CARICA INNATURALE

Prerequisiti: Abilità di combattimento 40. Agilità 50.

Il personaggio corre veloce quando si trova in combattimento, e aggiunge la metà per difetto, in metri, del suo movimento di carica alla sua stessa carica. Quindi un personaggio che fa 9 metri in carica, ne farà 13.

CARICA LA STREGA

Prerequisiti: Abilità di combattimento 40. Agilità 40.

L'adepto è addestrato a conoscere al meglio il proprio nemico, in questo caso le streghe. Se porta una Carica verso uno Psionico, di qualunque tipo, potrà decidere di fare una particolare mossa che gli permette di fare due Attacchi con l'arma da mischia, ma senza prendere il bonus a colpire dato dalla Carica, né da un eventuale Talento di Carica Furiosa. Non si potranno mai prendere bonus a colpire in carica con questo talento.

CARICA TRAVOLGENTE

Prerequisiti: Forza 50.

Il personaggio ha imparato a sfruttare il proprio corpo in carica, gettando a terra o spingendo via gli avversari mentre si getta su di loro.

Colto di sorpresa dalla furia dell'atto, il nemico non può far altro che essere travolto. Quando il personaggio con questo Talento dichiara un'Azione di Carica, può decidere di farsi strada tra i nemici, di taglia uguale o inferiore, per raggiungere l'obiettivo dichiarato. Effettua un Test Contrapposto di Forza tra il personaggio e ogni nemico che si trovi lungo il suo percorso di carica. Quelli che falliscono sono gettati a terra.

Quando il personaggio ha effettuato tutti i Test Contrapposti, può completare la sua Carica e compiere i suoi attacchi contro il bersaglio originale.

CARPE DIEM

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Agilità 40. Addestramento nelle armi da Mischia (Shock). Rango di Devoto.

Per i Devoti del Sangue è importante catturare il bersaglio e cogliere il giusto attimo, che sia per un inseguimento o un combattimento, non importa come e quando il bersaglio verrà acciuffato. Questo Talento ha più effetti; innanzitutto, il PG guadagna +1D5metri dal movimento di Corsa (tira una volta per determinarlo). Con armi con la qualità Shock o Stordente, guadagna +5 a colpire. Infine, migliora il salario di +2D10 Troni.

CASTRAZIONE CHIMICA

In seguito a trattamenti chimici e chirurgici, sei stato reso immune alle tentazioni della carne e non puoi più copulare.

Chiunque cerchi di sedurti fallisce automaticamente e la Difficoltà di tutte le prove di Affascinare effettuate nei tuoi confronti sono incrementate di un Grado: per esempio, una Prova Normale (+0) diventa Impegnativa (-10), e così via. Quando acquisti questo Talento, ottieni un punto follia.

CAVITA' NASCOSTA

Nascondi un piccolo compartimento segreto sul tuo corpo: potrebbe essere una tasca all'interno dei tuoi muscoli o una nicchia scavata in uno dei tuoi impianti cibernetici. Puoi nasconderti un piccolo oggetto, non più grande del palmo della tua mano: questo compartimento potrà essere scoperto solo tramite una Prova di Cercare Impegnativa (-10). Se l'investigatore utilizza una tecnologia specifica, come ad esempio uno Scanner medico o un olfattore chimico, la difficoltà è ridotta ad abituale (+10).

CENSURA BUROCRATICA

Prerequisiti: Conoscenze Accademiche (Burocrazia) +20. Conoscenze Comuni (Administratum) +20.

Il Censore sa usare al meglio la Burocrazia come abilità di Investigazione in determinati ambienti. Quando si trova in ambienti strettamente Burocratici o l'indagine stessa lo porta su piste dove c'è una forte componente Burocratica/Amministrativa, potrà usare l'abilità di Conoscenze Accademiche (Burocrazia) al posto dell'Abilità di Investigare. Sostituisce, in questi casi, l'abilità in tutto e per tutto, usando anche le Sotto-regole di Investigare, sempre sotto la Caratteristica di Intelligenza.

CENSURA INTIMIDATORIA

Prerequisiti: Intelligenza 45. Intimidire +20. Rango di Esaminatore.

I migliori Censori si ergono di fronte ai ribelli senza batter ciglio. Il personaggio non soffrirà Malus su tiri per resistere all'Intimidazione, in nessun caso, neanche se in inferiorità numerica. Inoltre, aggiunge +5 alle prove di Intimidire e aumenta lo stipendio di 1D5x10 Troni.

CERCA SERRATA

Prerequisiti: Intelligenza 40. Cercare +20.

L'Accolito è addestrato nel cercare oggetti che siano nascosti o fuori posto, facendo risaltare anche la più piccola irregolarità, permettendo di portare alla luce qualunque eresia stia brulicando sotto la superficie. Dopo aver fallito una Prova di Cercare, il personaggio può decidere di ripetere il tiro con un modificatore di -10 ma questo nuovo tiro andrà su Intelligenza. Eventuali bonus per l'Assistenza non vengono presi in questa nuova Prova ma la stessa non richiede tempo addizionale se non quello speso per la Prova originale e non prende bonus per tempo speso.

CITTADINO

Prerequisiti: Sopravvivenza (Urbana) +20.

Sei talmente abituato a vivere in città, che diventi tutt'uno con essa. Quando Corri o Carichi in ambienti tra la Folla o in Ambienti Urbani dove è richiesta una Prova (vedi Terreni Difficoltosi), prendi un Bonus di +30 alla Prova di Agilità e in Città hai un Bonus di +5 alle Prove di Consapevolezza se vieni Pedinato, o +5 su Pedinare se stai Pedinando.

Se il Personaggio è nato in un Formicaio e ha già un Tratto simile (come Abituato alle Folle), il Bonus diventa di +40.

CLASSIFICAZIONE PSI (da 1 a 10) (X)

Le Classificazioni Psi, che vanno da 1 a 10, determinano il potere e l'uso di Livello Psichico che le Carriere Psioniche possono usare (vedi Poteri Psionici per maggiori dettagli). Più la classificazione è alta, più lo Psionico avrà possibilità di riuscire nel Focalizzare il Potere. Per ogni punto di Classificazione Psi, si potrà aggiungere 1 Livello Psichico (LP), per un minimo di 1. Alcuni Poteri e Talenti richiedono Classificazioni Psi alte.

COLPO ACCURATO

Prerequisiti: Abilità di combattimento 40. Può richiedere un Addestramento o un tipo di arma particolare.

Il personaggio è un esperto combattente in mischia, riflessivo e concentrato. Sa studiare l'avversario in modo straordinario e aggiunge un ulteriore +5 a colpire quando usa l'azione Mirare (vedi le Azioni su Come si gioca), quindi +15 per Mirare con Mezza Azione, e +25 se fatto con un'Azione Intera. Il Talento può essere usato solo su armi in cui si abbia l'Addestramento o su quelle descritte dalla carriera apposita.

COLPO DA MAESTRO (X)

Prerequisiti: Abilità Balistica 40 (1° grado). Abilità Balistica 50 (2° grado).

Questo talento è diviso in due Gradi. Sei in grado di sparare in maniera accurata e infliggi sempre gravi danni.

Aggiungi +1 ai danni con qualsiasi arma a distanza in cui hai il Talento. Puoi apprendere il talento una 2° volta, pagandolo, eventualmente, come descritto nella propria carriera (se possibile), e potrai farlo solo se hai già il 1° grado (richiede anche 50 di AB).

Aggiungerai un altro +1 ai danni con qualsiasi arma da tiro, per un totale di +2 ai danni.

COLPO DEL MIETITORE

Prerequisiti: Abilità di combattimento 45.

Le mortali arti di combattimento dei Moritat comprendono una manovra resa possibile dalla loro soprannaturale abilità con la spada, che provoca un unico grande taglio devastante in grado di liquidare diversi avversari con spargimento di sangue. Impiegando un'Azione Intera mentre si combatte con una spada o una lama, puoi effettuare un singolo attacco contro tutti i bersagli selezionabili che si trovano in combattimento corpo a corpo con te. Devi dichiarare quale bersaglio attacchi per primo e quindi procedere in senso orario o antiorario (a tua scelta), effettuando un attacco contro ciascun bersaglio. Effettua ogni prova di Abilità di Combattimento e tira il Danno separatamente. Questi attacchi possono essere parati o schivati normalmente ma se un attacco viene parato con successo, il Colpo del Mietitore s'interrompe e non puoi fare altri attacchi.

COLPO DELL'ASSASSINO

Prerequisiti: Agilità 40. Acrobatica.

Quando combatti, ti muovi come un agile danzatore, saltando e roteando fra i corpi che smembri come se fossi un sanguinario macellaio-ballerino. Quando sei ingaggiato in mischia con un avversario e metti a segno un attacco su AC (anche se l'avversario lo para) puoi effettuare una Prova di Acrobatica per muoverti di una distanza pari al tuo Mezzo Movimento come Azione Gratuita. Il tuo avversario non potrà effettuare il consueto Attacco Gratuito. Si può fare una sola volta per Round. Questo Talento non può essere combinato con Attacchi Multipli (un attacco per Round).

COLPO DEVASTANTE (X)

Prerequisiti: Forza 40 (1° grado). Forza 50 (2° grado). Potrebbe richiedere AC invece di Forza.

Questo talento è diviso in due Gradi. In mischia infliggi i colpi con una forza tale da penetrare fino alle ossa. Aggiungi +1 ai danni con l'arma da mischia descritta dalla Carriera (o persino Disarmato). Puoi apprendere il talento una 2° volta e potrai farlo solo se hai già il 1° grado e i prerequisiti richiesti. Aggiungerai un altro +1 ai danni con qualsiasi arma da mischia, per un totale di +2 ai danni.

COLPO IN PIU'

Prerequisiti: Abilità Balistica 50. Un Addestramento in una o più tipologie di Pistole.

Sei un Pistolero magistrale e quando usi la modalità Colpo singolo, puoi sparare un colpo in più, ma solo nella tipologia descritta nella Carriera.

Quindi, se una pistola ha una CDF di 2/-/-, in mano a te sarà di 3/-/-; se invece ha 1/-/-, diverrà 2/-/-. Pistole Cannone o armi modificate in Binata o Combiarma non possono usufruire di questo Talento. Se armato di due pistole, solo quella principale usufruisce di questo Talento.

COLPO INVALIDANTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 50.

Sei in grado di piazzare i tuoi colpi nei punti dove infliggono più danni: quando procuri del Danno Critico a un avversario con un'arma da mischia, puoi aggiungere +1 Danni Addizionali. Inoltre, se ottieni la Giusta Furia, aggiungerai un bonus di +1 al D5 (solitamente 1D5+1).

COLPO LETALE (X)

Prerequisiti: Abilità Balistica 40/45/50.

Sei in grado di colpire un avversario dritto in mezzo agli occhi, o dovunque tu voglia colpirlo, con armi a distanza. Questo Talento è diviso in 3 gradi. Per ogni Grado, abbassa di 5 punti la Difficoltà a colpire con l'Azione di Attacco Mirato. Ad esempio, al 2° grado, si prenderebbe -10 a colpire un braccio e -15 la testa. E' normalmente cumulabile con la qualità Precisa, che abbassa di altri 5 punti la Difficoltà.

COLPO MARTELLO

Prerequisiti: Colpo Devastante (almeno 1° grado). Usare un'arma contundente di almeno 4Kg. o più.

Il personaggio può colpire con il suo martello, o la sua mazza, con un colpo eccezionale che richiede un'Azione Intera ed il colpo guadagna la qualità Concussiva (0), che migliora di 1 per ogni 3 Kg. aggiuntivi dell'arma (se l'arma pesa 12 Kg, sarà Concussiva 2).

COLPO MICIDIALE (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45 e 55. Solitamente è legato ad una o più tipologie di armi.

Sei in grado di portare colpi talmente letali, da poter uccidere un bersaglio con un solo fendente in mischia. Questo talento è diviso in due gradi ed è quasi sempre legato ad una tipologia di armi specifica. Il Personaggio al 1° grado, aggiunge la qualità *Arma Micidiale* a quelle descritte.

Al 2° grado, aggiungerà nuovamente la qualità, raddoppiandola, per un totale di +2 ai Danni Critici fatti con la Giusta Furia, normalmente cumulabile con armi con tali qualità e talenti simili (esempio, Colpo Invalidante).

COLPO MORTALE

Prerequisiti: AC 50. Solitamente è legato a qualche tipo di arma.

Se il Personaggio ha portato a segno una Rotazione nel Round precedente e la stessa ha inflitto almeno una ferita, potrà dichiarare subito quest'attacco, come Azione Intera, cercando di uccidere il bersaglio all'istante. L'attacco prende un Malus di -10 a colpire ed il PG perderà la propria Reazione (non potrà né parare, né schivare), ma se colpisce, aggiunge 1D10 Danni. Questo D10 aggiuntivo potrà generare Giusta Furia.

Se non viene dichiarato dopo una Rotazione che abbia ferito, il Personaggio non potrà usare il Colpo Mortale.

COLPO PENETRANTE (X)

Prerequisiti: Abilità Balistica o Abilità di Combattimento 40 (1° grado). Abilità Balistica o Abilità di Combattimento 50 (2° grado).

Conosci come penetrare le Armature del Bersaglio. Questo Talento è sempre legato ad un tipo di arma specifica e potrà essere acquistato 2 volte (2 gradi). Se colpisci il bersaglio con l'arma specificata dalla Carriera e legata al Talento, guadagni -1 di Penetrazione per grado.

COLPO PRECISO (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40/45/50. Colpo sicuro.

Sei in grado di colpire un avversario dritto in mezzo agli occhi, o dovunque tu voglia colpirlo, con armi da Mischia. Questo Talento è diviso in 3 gradi. Per ogni Grado, abbassa di 5 punti la Difficoltà a colpire con l'Azione di Attacco Mirato. Ad esempio, al 2° grado, si prenderebbe -10 a colpire un braccio e -15 la testa. E' normalmente cumulabile con la qualità Precisa, che abbassa di altri 5 punti la Difficoltà.

COLPO SCHIACCIANTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40.

Questo Talento si attiva automaticamente quando viene fatta l'Azione di Attacco Poderoso con un'arma che abbia la qualità Schiacciante.

Aggiunge la metà del suo Bonus di AC, per difetto, ai danni in mischia, ma sempre e solo facendo l'Attacco Poderoso con la qualità Schiacciante.

COLPO SFOLGORANTE (X)

Prerequisiti: Induttore di elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Tramite preghiere appropriate e forza di volontà sei in grado di colpire i nemici dell'Omnissia. Utilizzando i tuoi induttori di elettro-tatuaggi puoi scagliare una sfera di crepitante energia bioelettrica contro i tuoi nemici. Questo equivale ad un normale attacco standard di un'arma balistica e non può essere usato in mischia. Se superi una Prova di Abilità Balistica, puoi dirigere questa energia contro un singolo bersaglio.

Il bersaglio subisce Danni da Energia pari ad 1D10 + il tuo Bonus di Volontà, una penetrazione uguale alla metà, per eccesso, della Volontà del Personaggio, con la qualità Shock e raggio: 5/10/15/20. Solitamente il talento può acquistare altri gradi, oltre il 1° (dove si apprende il talento stesso); per ogni grado aggiuntivo, aumentare di +1 il Danno. Ogni volta che si usa il Talento, si consumano 6 UE.

Per ogni utilizzo di questo Talento devi superare una Prova di Resistenza o subire un livello di Affaticamento.

COLPO CREPITANTE DELLA LUCE DI SOLLEX

Prerequisiti: Induttore di elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Colpo Sfolgorante (4).

E' risaputo della devozione della Setta di Sollex per tutto ciò che riguarda la distruzione e la pura energia. Questo è un Talento che solo i Tecnopreti di Sollex possono apprendere, ed è la diretta conseguenza del Colpo Sfolgorante. Il giocatore deciderà se vorrà fare il Colpo Sfolgorante oppure il Colpo Crepitante e funziona allo stesso modo. Si tratta di un Energia altamente Distruttiva che perde la qualità Shock, ma può uccidere sul posto chiunque con un unico colpo, ma è molto stancante utilizzarlo. Il danno è pari a 1D10+4, più 2 Danni aggiuntivi per ogni punto di Bonus di Volontà del Tecnoprete, con 2 di Penetrazione e la qualità Distruttiva (2) e Letale (2) e raggio: 5/10/15/20. Ogni volta che si usa il Talento, si consumano 9 UE. Ogni utilizzo di questo Talento devi superare una Prova di Resistenza Difficile (-20) o subire un livello di Affaticamento.

COLPO SICURO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 30.

Riesci a colpire con precisione, piazzando i tuoi colpi esattamente dove vuoi tu. Quando determini dove hai colpito un avversario con un attacco in mischia, puoi decidere di tenere il risultato ottenuto oppure rigirarlo e vedere la nuova locazione.

Esempio: il buon Beam ottiene 73 per vedere dove ha colpito un Orko. Normalmente Beam avrebbe colpito la gamba, ma con il Talento Colpo Sicuro sceglie di rigirare il risultato e prendere 37, cioè il Corpo.

COMBATTENTE ACCORTO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35. Percezione 45.

In mischia, apprendi al meglio i movimenti del nemico, sfruttandoli a tuo vantaggio. Il talento può essere attivato solo in Mischia contro un unico bersaglio, uno contro uno. Se ci sono altri alleati o nemici, non può essere usato. Studi il tuo bersaglio per due Round, al terzo Round, il tuo attacco, o il primo di eventuali Attacchi Multipli, prenderà +15 a colpire; il bonus sarà applicato ad eventuali altri bonus dati da Azioni particolari, talenti, etc. Dopo averlo fatto, dovrai aspettare altri due round, studiando l'avversario mentre combatti, prima di poterlo rifare.

COMBATTERE ALLA CIECA

Prerequisiti: Percezione 35.

Dopo anni di pratica e affinazione dei tuoi sensi non è più necessario che tu veda i tuoi avversari per riuscire a colpirli. Subisci solo la metà delle normali penalità quando combatti in ambienti dove la tua vista è penalizzata, come nella nebbia, nel fumo denso o nell'oscurità.

Grazie alla tua incredibile vigilanza in situazioni ostili, guadagni un +10 su ogni Test di Consapevolezza quando sai di essere in pericolo.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Gruppi di talento: Balistica. Mischia.

Prerequisiti: Abilità Balistica 35 e Agilità 35 oppure, Abilità di Combattimento 35 e Agilità 35.

Quando sei armato con due armi del tipo specifico, al tuo Turno puoi utilizzare una Azione Intera per attaccare con entrambe le armi, prendendo un Malus di -20 al primo attacco portato con la mano destra (o sinistra se sei mancino), e -40 con la sinistra. Grazie a questo Talento, gli attacchi verranno fatti con un malus di -10 nella mano destra (o sinistra se sei mancino), e -30 con la mano sinistra.

Se hai il Talento Ambidestro, anche il 2° attacco prenderà un Malus di -10 invece che -30. Devi possedere Combattere con due armi (Mischia) e Combattere con due armi (Balistica) per usare una pistola e un'arma da mischia contemporaneamente, oppure avere il Talento *Assaltatore*.

COMBATTIMENTO DA STRADA

Sei maestro nei trucchi del combattimento ravvicinato, quali colpi nelle parti basse e pugnalate alla schiena.

Quando infliggi Danno con un attacco disarmato, un'arma improvvisata o un'arma classificata Disarmata, infliggi +1 ai danni e si guadagna un Bonus di +1 su Iniziativa, normalmente cumulabile con un eventuale qualità di Veloce (notare che non migliora realmente la qualità Veloce).

COMMERCIANTE

Prerequisiti: Simpatia 40. Contrattare.

Personaggi con questo Talento sono grandi Commercianti. Quando usano l'abilità di Contrattare e prendono la prova, avranno uno sconto del 20%, +5% per ogni grado di successo. La cosa bizzarra è che possono tentare la prova anche dove non accettano sconti, magari con un Malus.

COMPETENZA DELL'ARMA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45 o più.

Il PG sa come usare al meglio la sua arma da mischia quando cerca di evitare un Contrattacco. Se un attacco in Mischia portato dal PG viene parato dal suo avversario, e quest'ultimo avrà la possibilità di fare l'Azione di Contrattacco, avrà un Malus di -10 su AC sul Contrattacco fatto.

COMPRESIONE (X)

Prerequisiti: Intelligenza 45 o più.

Hai studiato molto in passato tanto da apprendere al meglio libri e tomi. Questo talento, solitamente, può essere acquistato più volte (sarà descritto nella carriera) e quindi è diviso per gradi. Il Personaggio, quando tira per l'apprendimento di un libro/tomo (vedi Libri e Tomi), avrà un bonus di +10 alla Prova per ogni grado di Comprensione.

CONDIZIONAMENTO DELL'OPERATIVO

Prerequisiti: Castrazione Chimica. A volte richiede Caratteristiche o altri Talent, come il Proxy Ortodosso.

L'Accolito ha un addestramento particolare non solo a resistere agli interrogatori, ma anche carpire informazioni subendole su se stesso, addestrato ad usare le domande dei propri aguzzini contro di loro. L'Accolito può utilizzare le domande e le tecniche di un interrogatore per carpire informazioni dettagliate riguardo la sua natura, i suoi scopi e le sue motivazioni. Se l'Accolito è soggetto ad un interrogatorio, e vince la prova Contrapposta di Interrogare contro la sua Volontà, può immediatamente effettuare una prova di Intuizione.

Se ha successo, può intuire un dettaglio che riguarda i suoi interrogatori, più 1 per ogni Grado di Successo sulla prova.

Cosa egli possa o non possa comprendere è lasciato decidere al Master, ma dovrebbe essere qualcosa di utile.

CONDIZIONAMENTO LABIRINTICO

Prerequisiti: Volontà 35.

La tua mente è un dedalo accuratamente strutturato, fatto di blocchi e dighe cognitive progettati per contrastare i tentativi esterni di scoprire ciò che vuoi tenere segreto. Ottieni un bonus di +10 su Ingannare (o Volontà) effettuate quando sei interrogato e per resistere alle prove di Intimidire.

Ottieni +10 anche per resistere agli interrogatori e agli effetti della lettura del pensiero come quelli di una Scansione mentale, anche psionica.

Nel caso si tenti di resistere ad un Potere Psi, questi bonus possono essere combinati con quelli dati da altri Talenti per resistere ai Poteri Psionici.

CONDIZIONATO DAL MALLEUS

Prerequisiti: Volontà 40.

Alcuni Agenti interni all'Ordo Malleus vengono condizionati, tramite una tecnica brutale, che fa prendere 1 Punto Follia al personaggio, e 4 settimane di degenza (questo avverrà quando viene acquistato il Talento), ma che lo fortifica contro i peggiori nemici dell'umanità, i Demoni ed in parte, il Warp. Con questo Talento, il Personaggio ignora i modificatori su Volontà dati dalla Presenza Demoniaca e diventa immune alla Shock dal Warp (non prende Punti Corruzione dallo Shock dal Warp, ma prende i normalmente i Punti Follia).

CONDOTTO DAL WARP

Prerequisiti: Classificazione Psi 5. Volontà 45.

La potenza della mente dello psionico gli permette di canalizzare enormi quantità di energia grezza del Warp, per manifestare poteri sovrumani a rischio della salvezza della propria anima. Quando uno psionico con questo Talento decide di Spingersi Oltre, può aggiungere un ulteriore 1D5 al LP effettivo del potere prima di effettuare il Test di Focalizzazione. Maneggiare una tale quantità di energia è però molto pericoloso, e se lo psionico dovesse provocare i Fenomeni Psicici o le Insidie del Warp dovrà aggiungere +30 al risultato di entrambe le Tabelle.

CONFESSORE

Prerequisiti: Conoscenze Accademiche (Dottrina Imperiale).

Il Personaggio può ascoltare le confessioni dei compagni di Cellula tra una missione e l'altra, donando un po' di conforto al loro spirito appesantito. Quando un PG nella squadra (ma non il Confessore stesso) spende PE per rimuovere Punti Follia, potrà rimuovere un ulteriore Punto Follia per ogni 50 PE spesi. Solo un Personaggio a Sessione potrà usufruire di questa Confessione. I Personaggi nella Cellula non possono comunque ridurre il loro Livello di Follia, neanche spendendo PE. Il trauma si è già radicato troppo a fondo per essere rimosso.

Comunque, con questo Talento si possono fare delle vere benedizioni (vedi Servizi Ecclesiastici), fondamentali per la vita degli Accoliti.

CONFIDENZA DELL'ARMA

Prerequisiti: Abilità Balistica 45 o Abilità di Combattimento 45. Può richiedere altre Requisiti.

Alcuni guerrieri sono talmente esperti nell'uso specifico di una tipologia di arma, che arrivano ad essere abili in maniera incredibile.

Quando il personaggio usa la categoria d'arma prescelta a cui è legato il Talento, essa guadagna la Qualità Sperimentata (X), dove (X) è pari alla metà del suo Bonus di AB (o AC se è da Mischia) per eccesso.

CONTATTO MORTALE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Agilità 40.

Il personaggio apprende una Tecnica di combattimento che gli permette di essere più pericoloso una volta in contatto con il Bersaglio grazie ad un suo movimento. Quando entra in mischia con un bersaglio, guadagna +10 a colpire, inoltre guadagna +1 ai Danni per ogni due gradi di Successo. Se entra in contatto grazie ad una Carica, sommerà i Bonus (+20 a colpire con la Carica, +30 con Carica furiosa). Questi bonus si prendono solo su un attacco e solo nel momento in cui muove a contatto con un bersaglio. Se viene caricato o entra in contatto senza muoversi, non usa il talento.

CONTORSIOATLETICO

Prerequisiti: Contorsionismo +20.

Il Personaggio ha appreso una Tecnica particolare e contorta mentre si arrampica.

Quando fai una Prova di Arrampicarsi, puoi sostituire l'abilità di Atletica e la Caratteristica di Forza con l'abilità di Contorsionismo, sotto Agilità.

CONTRATTACCO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Agilità 40.

Sei abile a passare da una posizione difensiva a una offensiva in un battito di ciglia.

Quando pari con successo un attacco in mischia, puoi immediatamente rispondere al suo attacco utilizzando l'arma con cui hai parato.

Questo attacco prende un Malus di -20 alla Prova di Abilità di Combattimento. Se la tua parata permette già un Contrattacco, come specificato nelle regole del Combattimento, devi decidere quale Contrattacco utilizzare, e l'altro verrà sprecato.

COORDINAMENTO DELL'ARMA SINGOLA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Un addestramento specifico.

Il Personaggio apprende questa tecnica di combattimento, che prevede l'utilizzo di un'arma ad una mano, mentre l'altra mano rimane aperta a palmo, donando un equilibrio straordinario. All'inizio di uno scontro, mettersi in questa posizione è un'Azione Gratuita, ma l'altra mano dovrà essere libera ed il braccio non dovrà avere alcuna restrizione (legato, ingessato). Se il Personaggio perdesse il braccio, perderà anche il Talento (si riattiverà con un braccio bionico però). Una volta in combattimento, il PG tira 1D10 prima dell'inizio dello scontro, aggiungendo il proprio bonus di AC. Questo valore è un bonus temporaneo di AC per tutto il combattimento ed il Personaggio sarà libero di fare le Azioni che più gli aggradano, finché non sfodera una seconda arma, una torcia o un qualsiasi oggetto, o pone termine al Coordinamento di sua volontà o perché sviene.

COORDINAMENTO TATTICO

Prerequisiti: Intelligenza 40. Comandare +20 o più.

Questo Talento fa in modo di comandare al meglio il proprio gruppo, coordinando al meglio le azioni dei propri compagni, grazie a insegnamenti militari o paramilitari. Dovrai fare una Prova di Comandare riuscita perché il Talento funzioni, come Azione Intera.

Finché non sei svenuto, messo in fuga o in panico, i compagni entro coesione del gruppo (3 metri al massimo l'uno dall'altro) e con la prova riuscita, guadagneranno +5 alle prove di Schivare e Parare per un intero scontro. Ci sono vari gradi di questo Talento, ciò sarà descritto nella Carriera stessa, e quindi potrà essere acquisito più volte, per un totale di un massimo di +15 su tali bonus. I PG possono avvantaggiarsi di questo Talento solo nel caso in cui il Personaggio che lo possiede sia il capo ufficiale del gruppo, e solo dopo che vengano calcolati eventuali PNG.

CORAZZA DELLA NONCURANZA

Prerequisiti: Volontà 40.

Ti drappeggi in una corazza di risentimento e odio: Quando effettui la prova di Malignità, hai un bonus di +10 su Volontà.

Inoltre, quando subisci Punti Corruzione, riduci l'ammontare di 1 (minimo 1).

CRIOFERALE

Prerequisiti: 3 Poteri o più della Tecnica di Criomanzia Ferale.

Il Crioferale sa manipolare meglio i poteri della sua Tecnica. In termini di gioco, è come se partisse con 1 LP gratuito su ogni Potere della Criomanzia Ferale. Inoltre, potrà Spingersi Oltre fino a 3 LP aggiuntivi sulla Criomanzia Ferale.

CROCIATA INCESSANTE

Prerequisiti: Volontà 35 o più.

Affrontando i nemici dell'Imperium, il Personaggio dimentica della fatica. All'inizio di un incontro, il giocatore potrà spendere un Punto Fato affinché, per tutto l'incontro (o per un tempo non esageratamente lungo a descrizione del Master), non prenderà Malus dati dai Livelli di Affaticamento. Questi verranno sentiti solo alla fine dell'incontro o del tempo deciso dal Master, ma il Personaggio avrà diritto ad una Prova di Resistenza; se viene presa, potrà scalare 1 Livello di Affaticamento da quelli eventualmente guadagnati durante lo scontro in questione.

CULTOFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Proibite (Culti) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto la sua abilità primaria. Ogni prova di Conoscenze Proibite (Culti), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard.

Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è calcolato sempre fallimento.

CUOCO ECCELLENTE

Prerequisiti: Mestiere Cuoco (+30).

Un buon pasto può sollevare il morale come non mai. Una squadra ben nutrita affronta i problemi con spirito più leggero. Inoltre, anche l'idea di un buon pasto che lo aspetta può dare ad un uomo la giusta carica per continuare a combattere, dove altri invece perderebbero la speranza.

Naturalmente, preparare un pasto adeguato richiede un certo numero di ingredienti. Una volta per sessione di gioco, il personaggio può effettuare una prova di Mestiere (Cuoco) ma deve avere ingredienti almeno di Buona qualità (costano il triplo). Questa Azione richiede diversi minuti, e a discrezione del Master la prova può prendere dei bonus se vengono utilizzati ingredienti particolarmente pregiati e se riesce, tutti i membri della Squadra che hanno mangiato il pasto guadagnano un +5 a Volontà alle prove di Paura e Inchiodamento, fino alla fine dell'incontro.

Se il cuoco riesce con cinque o più Gradi di Successo, la prima volta che un membro del gruppo spende un Punto Fato prima della fine dell'incontro, può tirare 1D10. Se il risultato è 10, il Punto Fato ha effetto, ma non conta come speso.

CUOIO FORTE DEL CLAN

Prerequisiti: Tecnica 45. Mestiere (Conciatore) +20.

Un Membro del Clan dei Laceratori di Sottoterra che apprende questo Talento, sa come conciare al meglio le armature di Cuoio, Cuoio Borchiato e Pelli animali per se stesso. Ogni pezzo di queste armature, conciate personalmente, guadagna +1 al PA mentre vengono indossate dal Personaggio.

Questo Bonus non si applica se ad indossarle è qualcun'altro ed è cumulabile con eventuali bonus al PA di Fatture superiori.

Questo bonus non conta come PA della stessa per la regola delle armature Sovrapposte. Infine, il Personaggio aumenta lo stipendio di +20 Troni.

CURA DA CAMPO

Prerequisiti: Tecnica 35.

Hai appreso sul campo come cercare di fermare un'emorragia. Non hai nozioni di pronto soccorso o medicina, piuttosto esperienza di come usare tutto ciò che hai, da bende da pezzi di stracci, per fermare il sangue. Puoi impiegare una Azione Intera per effettuare una prova di Tecnica con cui bloccare un livello di emorragia o una ferita di Sanguinamento (Stabilizzare). Puoi tentare più volte la prova per bloccare più livelli di Emorragia.

CURA FRATERNA

Prerequisiti: Volontà 35. Cura da campo.

Alcune Confraternite arcaiche e primitive usano questo tipo di Cura per fermare le Emorragie o il Sanguinamento, dettata da una forte volontà di salvare il proprio compagno che non ha una conoscenza specifica. Funziona esattamente come Cura da Campo, ma si prende un bonus su Tecnica uguale a +5 per ogni punto di BV. Con 4 di BV, il bonus, ad esempio, sarebbe di +20. Su persone sconosciute o che si disprezzano, il talento non funziona.

CURA METODICA

Prerequisiti: Intelligenza 45. Sutura rapida.

Il medico fa del suo meglio per assicurarsi che i suoi compagni non muoiano sul tavolo operatorio.

Anche se nessun medico è in grado di salvare tutti i suoi pazienti, la lunga lista di persone da lui salvate la dice lunga sulla sua dedizione.

Quando un paziente del personaggio prende Danni come conseguenza di un Test fallito mentre si utilizzava la Regola Speciale *Cura Prolungata* dell'Abilità di Medicina, il personaggio può ridurre tale Danno di un ammontare pari al suo Bonus Intelligenza.

Inoltre, per la cura Prolungata fallita di 3° gradi, non farà guadagnare il Punto ferita alla vittima.

CURA SACRA

Prerequisiti: Volontà 45.

La Sorella Ospedaliera non ha nulla da invidiare ai suoi colleghi dell'Adeptus Medicae o ad altri medici specializzati nel Settore Calixis e anzi, va ben oltre il termine "medicina", avvicinandosi quasi al Misticismo. L'Ospedaliera, con la sua profonda fede e volontà, riesce a fare azioni che hanno del miracoloso in ambito di cura. Tutte le sotto azioni permesse da Medicina che vanno sotto Intelligenza (Diagnosticare, Cura prolungata e Con. Farmaceutiche), la Sorella le usa sotto Volontà (stessa cosa per i Talenti correlati). Per tutte le altre azioni, userà la Tecnica come di consueto.

CURA SIDERALE

Prerequisiti: Tecnica 40/45/50/55, a seconda del grado richiesto (1° grado richiede 40, 2° grado 45, e così via).

Il Talento è l'evoluzione del Tratto *Cura del Vuoto* della Sorella del Vuoto, e si potrà acquistare fino a 4 gradi. Ogni grado, migliora di 5 punti le Prove riguardanti il Talento. Ad esempio, al 2° Grado, Diagnosticare Malattia usando il Talento permetterà di fare una Prova di Intelligenza con +10, ma con il -10 dato dalla Prova, divenendo così Normale (+0), mentre Stabilizzare prenderebbe un bonus totale di +20 (+10 e +10).

DANZA DELLE ASCE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Esibirsi (Ballerino) +10.

Sei incredibilmente abile ad usare le Asce mentre danzi ed il Combattimento, per te, è una vera danza. Questo Talento ha vari effetti.

Potrai fare le Azioni di Contrattacco e Finta con l'Ascia a Catena Modello Ascia Danzante (solitamente impossibili con le armi a Catena), che perderà anche la qualità Lenta. Quando usi le Asce a Bassa Tecnologia che non abbiano la qualità Ingombrante o quando usi l'Ascia a Catena Modello Ascia Danzante, prima di tirare su Iniziativa, potrai, come Azione gratuita, fare una Prova gratuita su Esibirsi (Ballerino), sempre sotto AC. Se viene presa, guadagni +1 su Iniziativa per quel Round, con un ulteriore +1 per ogni 2 gradi di successo.

Potrai farlo ogni Round ma solo se sei armato di Asce a Bassa Tecnologia (non Ingombranti) e/o l'Ascia a catena Danzante.

DECADENZA (X)

Il tuo corpo si è costruito un'elevata tolleranza agli agenti chimici, sia mediante condizionamento mentale e fisico, sia a seguito di lunghi anni di abuso. Questo Talento può essere acquisito fino a 4 Gradi. Quando ingurgiti alcool o bevande simili non ti ubriacherai, almeno finché non avrai fallito un numero di prove di Resistenza pari al doppio del tuo BR e per la regola dell'Assunzione Compulsiva per resistere a prendere un'altra Dose (vedi Manuale dell'Equipaggiamento), ottieni un Bonus di +10 su Volontà; inoltre, per le Regole delle Droghe da Combattimento (assumendo la stessa droga nell'arco di un'ora), si prende un Bonus di +10 su Resistenza perché funzionino nel caso si prendano dosi continue.

Al secondo grado del Talento, si prenderà +20 su entrambe le Regole, al 3° Grado, il Bonus sarà di +30 su entrambe le Regole e +40 al 4° Grado.

Inoltre, al 3° grado, per la regola dell'Alcol (vedi sopra), servirà arrivare al triplo del BR in fallimenti per ubricarsi.

DEMOFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Proibite (Demonologia) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto la sua abilità primaria. Ogni prova di Conoscenze Proibite (Demonologia), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è calcolato sempre fallimento.

DETERMINATO

Prerequisiti: Volontà 40 o più.

Il Personaggio è Determinato a non fuggire, ma questo non è portato dal puro fanatismo, ma più da un forte indottrinamento che rende il personaggio Stoico e Determinato. Quando tira sulla Tabella degli Shock, non fuggirà, ma potrà rimanere stoicamente sul posto, anche se prenderà tutti i malus citati nella descrizione, Punti Follia compresi, ma se la Prova di Paura o Panico è stata fallita con un tiro maldestro (96-00) o con 4 o più gradi di insuccesso, il talento non avrà effetto. Inoltre, se il Personaggio sta difendendo un luogo a lui sacro, prenderà un bonus sulle prove di Paura e Panico di +20, oltre ad usare gli effetti sopracitati.

DEVASTATORE

Prerequisiti: Addestramento armi pesanti (una tra Lanciarazzi, Lanciagranate, Termiche e Plasma).

Sei talmente esperto con la tua arma pesante da poter abbattere con facilità qualsiasi ostacolo. Questo Talento si applica a ogni Addestramento di armi pesanti soprascritte e dona un bonus di +1D5 danni quando vengono colpiti oggetti, edifici, porte corazzate, mezzi e tutte le creature con il Tratto Macchina (ma non creature viventi). Se altri talenti sopracitati vengono presi successivamente al talento, si applicheranno immediatamente.

DEVIARE IL COLPO

Prerequisiti: Agilità 40. Abilità di Combattimento 40.

Sei in grado di deviare armi da lancio o colpi scagliati da armi Primitive. Puoi utilizzare una Reazione per Parare un attacco a distanza quando l'attacco proviene da un'arma Primitiva o da Lancio che siano Frece, Dardi o Coltelli da lancio (non pallini esplosi da trombone e pistole però).

DISARMARE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35 e Agilità 30.

Sei in grado di far volare via le armi dalle mani dei tuoi avversari. Quando sei ingaggiato in combattimento con un nemico che impugna un'arma da mischia, puoi utilizzare una Azione Intera per disarmarlo con una prova di abilità di Combattimento Contrapposta con -10. Se hai successo e batti il tuo nemico, lo costringi a far cadere la sua arma; se ottieni tre gradi di successo o più, non solo riesci a disarmarlo ma anche ad afferrare la sua arma. Se il nemico impugna un'arma a due mani, disarmarlo sarà più difficile ed il test Contrapposto verrà fatto con una penalità di -20.

DISCIPLINA DELLA FIAMMA

Prerequisiti: Uno o più addestramenti su armi Lanciafiamme.

Il Piroclasta diventa talmente avvezzo ad usare i Lanciafiamme, che riesce a spremere il Combustibile come nessun altro. Conta sempre un colpo in più alla Carica del Lanciafiamme. Se usa un Lanciafiamme con lo zaino (6 colpi), ne potrà fare 7. Dovrà usarlo sempre lui per attivare il Talento.

DISCIPLINA DI FOCALIZZAZIONE

Gruppi di talento: Una delle Discipline Psioniche.

Prerequisiti: Classificazione Psi 4 o più.

Hai devoluto gran parte del tuo tempo ad un Potere di Disciplina specifico, migliorandone l'uso. Scegli un Potere della tua Disciplina: ottieni un bonus di +10 per Focalizzare tale Potere. Alcune Carriere Psioniche possono prendere questo Talento e legarlo a più di un Potere.

DISCIPLINA FERREA

Prerequisiti: Volontà 35. Comandare.

Ispiri lealtà nei tuoi seguaci non tramite la pietà e la gentilezza, ma piuttosto rigida disciplina e senso di giustizia. Finché sei nel loro campo visivo, i tuoi seguaci possono ripetere le prove di Volontà effettuate per resistere alla Paura e all'Inchiodamento. Disciplina Ferrea può influenzare un numero di bersagli pari al tuo bonus di Volontà, i quali, devono trovarsi sotto il tuo comando. I PG possono avvantaggiarsi di questo Talento solo nel caso in cui il Personaggio che lo possiede sia il capo ufficiale del gruppo, e solo dopo che vengano calcolati eventuali PNG.

DISINFESTATORE

Nessuno sa usare al meglio i Lanciafiamme sugli Sciami come il Personaggio. Quando spari con un qualsiasi Lanciafiamme con cui sei addestrato su uno Sciame (vedi Bestiario per chi possiede il Tratto Sciame), i Danni vengono raddoppiati.

DOPPIA DIFESA (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45 e Parare (1° grado). Abilità di Combattimento 55 e Parare +20 (2° grado).

Apprendi le migliori tecniche per poter parare più volte durante il combattimento. Il PG potrà fare 2 Parate verso altrettanti attacchi. Alcune Carriere possono acquistare il 2° grado; potranno fare 3 Reazioni di Parare. Nota che puoi cercare di Parare uno specifico attacco una sola volta e se hai portato Azioni che non ti permettono di parare, come i Multiattacchi, il Talento non avrà effetto.

DOPPIO MIRATO

Prerequisiti: Percezione 50. Abilità Balistica 45. Ambidestro, Combattimento con due armi (Balistica o Mischia). Può richiedere altro.

Il Personaggio usa entrambe le mani con grande maestria e apprende al meglio come sbarazzarsi velocemente dei nemici, usando la tattica dell'Attacco Mirato ad una parte del corpo, solo che ne farà due a Round, se è armato di due armi con cui sia Addestrato.

Sarà un'Azione Speciale, che richiede un'Azione Intera, e deve essere fatta sullo stesso bersaglio.

Oltre a prendere i normali Malus dell'Attacco Mirato, si prenderà un Malus di -10 aggiuntivo.

DOTTRINA FIDELUS

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Abilità Balistica 40.

I Cavalieri Fidelus apprendono questa particolare Maestria che gli permette di usare con incredibile efficacia alcuni tipi di armi.

Queste armi, in mano a loro, contano sempre come se avessero una Fattura Superiore (una Spada di Fattura Media conterà come di Fattura Buona), prendendo quindi tutti i Bonus di questa Fattura. La Fattura non cambia realmente, questo è dovuto alla bravura del Cavaliere. Le armi legate al Talento sono comunque limitate a queste: Spada, Spada a due mani, Ascia, Ascia a due mani, Martello, Martello a due mani, Flagello, Flagello a due mani, Mazza, Mazza a due mani, Lancia, Picca, Arco, Arco Composito e tutte le armi Esotiche che il Cavaliere ha appreso. Armi a Bassa Tecnologia che non rientrano nella Dottrina, non possono usufruire del Talento. Ad Esempio un Martello di Drusus o una Lama Ketra o Brontiana, non potranno essere usate con questo Talento. Se l'arma è già di Fattura Eccezionale, guadagnerà +1 ai Danni e alla Penetrazione.

DUELLISTA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Può richiedere anche un certo ammontare di Agilità.

Molte culture venerano in modo maniacale il Duello come forma d'arte o come risoluzione di una disputa. Tra queste culture, i migliori combattenti riescono ad esibire delle forme di difesa eleganti ed efficaci, riuscendo a parare e schivare i colpi nemici con grande maestria. Quando il personaggio è ingaggiato in mischia con un singolo nemico (solo contro un singolo nemico) in uno scontro uno contro uno, egli aggiunge un grado di successo su ogni azione di Schivare o Parare riuscita. I benefici del talento si perdono nel momento entra in gioco una 3° persona.

DURO A MORIRE

Prerequisiti: Volontà 40 o più.

Se l'emorragia è oltre il livello 1, si prenderà -10 per il livello 2, -20 per il livello di emorragia 3, e così via; questo non cambia i Round di tempi richiesti prima del tiro, semplicemente abbassa del 10% le possibilità di morire a livelli Medi e Alti di Emorragia. Puoi anche testare su Volontà per utilizzare arti rotti o inutilizzabili, come se non avessero preso alcun danno. Se dovessi svenire, potrai testare su Volontà, con -10, per restare cosciente. Puoi fare il test anche per lo svenimento derivato da Affaticamento, e in tal caso puoi tirare ogni 5 minuti in caso dovessi fallire il test.

DURO DA UCCIDERE

Prerequisiti: Volontà 40.

E' veramente dura farti fuori o sei troppo ottuso per pensare di morire dinnanzi ai tuoi nemici: quando subisci un emorragia che ti ucciderebbe (quindi dopo aver appurato il risultato della stessa), puoi fare una Prova di Volontà per evitare la morte, con un Malus di -10 per ogni grado aggiuntivo di Emorragia oltre il primo; con 3 gradi di Emorragia, si prenderebbe -20.

Tira ogni volta che il risultato dell'Emorragia indica la morte. Se la Prova fallisce, il Personaggio morirà o dovrà bruciare un Punto Fato.

DURO GUADAGNO (X)

Prerequisiti: Può richiedere un certo ammontare di una Caratteristica, tipo Simpatia, oppure un certo grado di Abilità di qualche tipo.

Il personaggio è abituato a trattare e contrattare e ha trovato il modo di aumentare il suo stipendio. Aumenta lo stipendio di 3D5x10 Troni mensili.

Il Talento può essere preso più volte, mostrandolo con un x2, o x3 accanto al nome. La 2° volta aumenta di altri 4D5x10 Troni, e la terza volta di 5D5x10 Troni. Nel caso di una Feccia, sono Troni in aggiunta al Salario della Feccia (tira prima il Salario e poi aggiungi il guadagno del Talento).

ECCESSO DI PRUDENZA

Prerequisiti: Percezione 45. Consapevolezza +20. Potrebbe essere legato ad armi particolari.

Il personaggio ha passato abbastanza tempo a combattere i nemici dell'Imperium per sapere che alcune creature non muoiono quando tutto farebbe pensare il contrario, ed è meglio non lasciare niente al caso. Quando il PG colpisce con un attacco a distanza a colpo singolo, può effettuare una Prova di Percezione come una Reazione. Se ha successo, aggiunge i Gradi di Successo della Prova di Percezione ai Gradi di Successo della Prova balistica originale. Ciò renderà sicuramente molto più difficile schivare il colpo.

ENUNCIAZIONE

Prerequisiti: Volontà 40. Classificazione Psi 3.

L'Enunciatore pronuncia parole di potere prima di uno scontro, purché stia impugnando un'arma Shock, e dovrà fare una Prova di Volontà, con un bonus di +5 per ogni Classificazione Psi dopo la prima (quindi, con 3 di Classificazione si avrà +10); il tutto richiede Mezza Azione.

Se riesce, per i prossimi 1D10+BV Round, l'arma Shock dell'Enunciatore sembrerà prendere fuoco, guadagnando la qualità Lacerante e i Danni saranno considerati da Energia. Una Prova di Enunciazione riuscita fa riprendere automaticamente dalla Paura/Panico. L'Enunciazione può essere usata solo una volta per incontro, a discrezione del Master e se il tiro di Volontà sarà fallito, non potrà essere usata in quel determinato incontro.

ESECUZIONE RAPIDA

Prerequisiti: Abilità Balistica 45.

Questo Talento è la naturale evoluzione del Tratto *Esecuzione veloce* dell'Esecutore.

Se l'Esecutore colpisce a colpo singolo con un Fucile Shotgun, entro raggio Corto/Bruciapelo/Mischia, conterà già due gradi di successo.

ESECUZIONE SOMMARIA

Prerequisiti: Volontà 45. Comandare +10. Intimidire +10. Rango Commissario da Campo o superiore.

Quando le cose si stanno mettendo male e i tuoi compagni intorno a te stanno fuggendo in preda alla paura e al panico, il Commissario potrà fare un'Esecuzione sommaria, come suo diritto, purché usi la Pistola Requiem (senza può farlo ma il talento non ha effetto, per l'Ufficio del Commissariatum è la Requiem l'arma da esecuzione). Il Commissario potrà sparare ad un alleato (anche un personaggio) entro gittata media dell'arma. Se riesce e quest'ultimo muore o subisce un Danno Critico che lo fa svenire, chiunque sta fuggendo e ha visto la scena (oltre i 50m. non ha effetto, perché la via di fuga, in preda al terrore, è più allettante), potrà ritirare sulla Volontà, con eventuali stessi Malus dati dalla fonte di paura. Se lo prende, potrà tornare a combattere, tornando in se, e tutti gli effetti di eventuali Shock subiti svaniscono. Se fallisce, continuerà a fuggire, ed il Commissario potrà continuare ad usare il Talento su altri. Ricordarsi che sparare ad un Commissario durante le sue funzioni è un atto gravissimo.

ESORCISMO

Prerequisiti: Volontà 40. Conoscenze Proibite (Demonologia) +10.

Solo Carriere Predisposte, come l'Arciesorcista, possono apprendere questo Talento. L'apprendimento è molto lungo ed il Master potrebbe richiedere mesi di studio, con un maestro o usando libri proibiti. Una volta appreso, si guadagnano 1D5 Punti Follia. Da ora, il personaggio potrà fare gli Esorcismi, di qualunque tipo. Cacciare le entità è una prova di Contrapposta di Volontà contro quella del Demone, e solitamente ci vuole un'ora. L'abilità di Conoscenza Proibita (Demonologia) è alla base del Talento, e se si hanno delle maestrie sulla stessa, si aggiungeranno come Bonus al Tiro contrapposto, anche se il Test è di Volontà. Molti esorcismi potrebbero durare di più o richiedere più tempo, mentre cercare di esorcizzare un Posseduto vero e proprio (vedi Bestiario), è quasi impossibile. Per preparare un Esorcismo c'è bisogno di un'ora di preparazione (il triplo per un vero Posseduto) poi, ogni bisogna vincere tante Prove contrapposte quanto è il Bonus di Volontà del bersaglio e sbagliarne uno, richiede che si inizia tutto daccapo. Questa Prova richiede un'ora a tiro, -10 minuti per ogni eventuale grado di successo (minuti).

Contro i Posseduti, si potrà provare un solo Test ogni 24 ore (invece che ogni ora), scalando 2 ore per ogni grado di successo, ed il Master è libero di dare modificatori ai test contrapposti. Se il Posseduto è particolarmente antico e potente, e viene sconfitto, allora potrebbe tentare di possedere persino lo stesso Esorcista. Più esorcisti, con questo Talento, possono unire le forze (vedi Assistenza, come da Manuale). Queste sono vere e proprie battaglie e bisogna fare un Test di Resistenza ogni giornata o prendere, alla fine del lungo esorcismo, 1 Livello di Affaticamento.

ESPERTO ARMI A CATENA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Addestramento nelle Armi da Mischia (Catena).

Il personaggio sa che la paura e la rabbia sono destinati al suo nemico. Quando impugna un'Arma a Catena che abbia la qualità Pericolosa, l'utilizzatore riesce a spostare la lama al suo fianco dopo il colpo e la qualità non viene usata.

Inoltre, il personaggio aumenta di 1 la PEN su tutte le armi a Catena usate.

ESPERTO ARMI LANCIAFIAMME

Prerequisiti: Un qualsiasi Addestramento di Lanciafiamme (Pistole, Base e Pesante).

Quando imbraccia un Lanciafiamme, il personaggio sa esattamente quando rilasciare il getto per evitare che l'arma si inceppi, e quando scatenare tutta la sua potenza nel glorioso nome dell'Imperatore. Un personaggio con questo Talento non soffre più di inceppamenti quando usa i Lanciafiamme. Si attiva per tutti i Talenti di Addestramento di Lanciafiamme.

ESPERTO ARMI PLASMA

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Un qualsiasi Addestramento di armi Plasma (Pistole, Base e Pesante)

Le armi Plasma sono incredibilmente letali, ma sono anche note per avere la brutta abitudine di uccidere chi le utilizza. Possedere un'arma Plasma è sicuramente un onore, anche se dubbio, visto che la possibilità di bruciarsi ogni volta che l'arma si surriscalda è tangibile. Per evitare questo l'utilizzatore può abbandonare la sua arma per evitare i vapori incandescenti che vengono espulsi, ma questo lo lascia disarmato, il che può rivelarsi ancora più pericoloso di una bruciatura da plasma. Gli esperti di armi plasma imparano diverse tecniche per evitare di essere danneggiati dalle loro armi senza doverle abbandonare, rischiando l'ira dei nemici e dei Commissari in egual misura. Quando il personaggio utilizza un'arma Plasma qualsiasi con la Qualità Surriscaldamento, l'arma diventa incandescente soltanto con un risultato di 96 o superiore.

ESPERTO ARMI SHOCK

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Addestramento nelle armi da Mischia (Shock). Addestramento nelle armi da Lancio (Shock).

Il Personaggio è diventato un vero esperto con le Armi Shock, tanto da dare un Malus di -10 su Resistenza al bersaglio per resistere a tale qualità.

ESPERTO ARMI TERMICHE

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Un qualsiasi Addestramento di armi Termiche (Pistole, Base e Pesante)

Le armi termiche sono eccezionalmente potenti ma spesso richiedono di avvicinarsi pericolosamente al nemico prima di aprire il fuoco a massima efficienza. Il personaggio ha appreso a compensare gli svantaggi di queste potenti armi nel corso di varie missioni, facendo arrivare il raggio più lontano mirando leggermente più in alto. Quando utilizza un'arma termica qualunque, il personaggio aumenta il Raggio dell'arma di un numero di metri pari al doppio del suo Bonus di Abilità Balistica. Il raggio corto rimane invariato, cambia solo la distanza di quello lungo.

ESPERTO CAVALIERE

Prerequisiti: Agilità 40. Cavalcare +20.

Il personaggio è un abile cavallerizzo, che si sente a casa sia su una sella che a piedi, e ha imparato da lungo tempo come rimanere in sella e quando ritirarsi in tutta fretta. Se il personaggio dovesse essere disarcionato per qualunque ragione, potrà effettuare una prova di Cavalcare.

Se lo supera, può decidere di rimanere in sella o di atterrare sano e salvo sui suoi piedi. Inoltre, può effettuare l'Azione di Montare o Smontare come Azione Gratuita.

ESPERTO CON LE GRANATE

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Forza 40.

Sei davvero esperto ad usare le granate che da ora, le granate lanciate manualmente, guadagnano la qualità Lacerante.

Se già hanno questa qualità, aggiunti +1 ai danni oltre che usare la qualità stessa.

ESPLOSIONE SFOLGORANTE (X)

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Colpo Sfolgorante. Riserva di Energia.

L'Accolito è diventato un maestro nell'abilità di incanalare il suo volere attraverso la Bobina Potenziata, per creare una potente esplosione d'energia che porta la furia dell'Omnissia a tutti coloro che si trovano sul suo cammino. Questo equivale ad un normale attacco standard di un'arma balistica e non può essere usato in mischia. Se superi una Prova di Abilità Balistica, puoi dirigere questa energia contro un singolo bersaglio.

Il bersaglio subisce Danni da Energia pari ad 1D10 + il tuo Bonus di Volontà, una penetrazione uguale alla metà, per eccesso, della Volontà del Personaggio, con la qualità Shock e raggio: 10/20/30/40, inoltre ha la qualità Esplosiva (X), dove X è pari al Bonus Resistenza dell'Accolito.

Ciò vuol dire che chi si trova nell'esplosione rimarrà coinvolto. Un eventuale 2° e 4° grado del Talento Colpo Sfolgorante, aumenteranno di +1 i Danni, mentre gli altri gradi (1°, 3°, 5°), aumenteranno di 1 metro la qualità Esplosiva. Ogni volta che si usa il Talento, si consumano 9 UE.

Per ogni utilizzo di questo Talento devi superare una Prova di Resistenza o subire un livello di Affaticamento.

ESTRAZIONE RAPIDA

Gruppi di Talento: Pistole. Base. Da Lancio. Mischia. Granate. Droghe. Veleni. Libri.

In un batter d'occhio estrai la tua arma, e sei pronto a combattere; il Talento è legato ad una tipologia specifica. Pistole (per Pistole), armi Base (per Base), Da lancio (armi da lancio), Granate, Armi da mischia (per Mischia), Droghe (per le Droghe) e Veleni (per i Veleni, solitamente da Lama).

Estrazione rapida abbassa di Mezza Azione l'azione stessa di Preparare (vedi le Azioni). Ciò significa che una Pistola, un Libro o una Granata verrà Estratta con un'Azione Gratuita, mentre un'arma Base, uno scudo o un'arma da mischia a due mani, verranno estratte con Mezza Azione.

EVOCAZIONE FERRICA

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Richiamo ferrico.

Puoi richiamare nella tua mano un oggetto di metallo che non sia in qualche modo vincolato e che si trovi all'interno della visuale.

Puoi richiamare oggetti che pesino fino a 2Kg per ogni tuo punto di Bonus di Volontà; l'oggetto deve trovarsi in un raggio di 40m e non deve avere restrizioni (come essere in mano a qualcuno, legato, ecc). Per eseguire questo rito, devi superare una prova di Volontà come Azione Intera.

Consuma due Unità Energetiche (UE) per ogni suo utilizzo, che abbia successo o meno.

EXTERMINATOR

Un Personaggio con questo Talento sa usare al meglio un Exterminator sulle sue armi da Mischia. Con un Exterminator montato, le sue armi da Mischia non peggiora di 1 grado la qualità Bilanciata e non la perdono, e non peggiora di 1 grado la qualità Lenta, che non guadagnano.

FANTASMA DEL WARP

Prerequisiti: Volontà 35.

Alcuni individui riescono, con uno sforzo mentale e una forte concentrazione, ad eliminare ogni residuo della manifestazione di un loro potere, come se questo non fosse mai stato evocato. Una volta per sessione, lo psionico può decidere di non lasciare alcuna traccia psichica di un potere che manifesta. Esso non potrà essere percepito con Psiniscienza o con altri strumenti/abilità atte a percepire i poteri psionici, né quando viene manifestato, né in un futuro. A discrezione del Master, alcuni poteri potrebbero essere troppo potenti e manifesti per nasconderli in questo modo.

FAR FUNZIONARE

Se il PG riesce nel tiro di Abilità Balistica per Disinceppare l'arma, spreca un solo proiettile invece che tutto il caricatore e l'arma non ha bisogno di essere ricaricata.

FARSI DA PARTE (X)

Prerequisiti: Agilità 45 e Schivare (1° grado). Agilità 55 e Schivare +20 (2° grado).

Sei rapido nel toglierti di mezzo dalla traiettoria di un attacco: puoi effettuare una Schivata addizionale una volta per Round. Il Talento permette a un personaggio una seconda Reazione che può essere utilizzata solo per Schivare, consentendogli due Schivate in un Turno. Alcune Carriere possono acquistare il 2° grado; potranno fare 3 Reazioni di Schivare. Nota che puoi cercare di Schivare uno specifico attacco una sola volta.

FAVORITO DAL WARP

Prerequisiti: Volontà 40. Classificazione Psi 6.

Ogni volta che un Tiro Potere scatena le Insidie del Warp, puoi ritirare di nuovo il D100 ma dovrai attenerti al 2° risultato.

FEDE ADAMANTINA

Prerequisiti: Volontà 40 o più, o alcuni Talenti.

L'Accolito viene preparato ad affrontare i terrori più pericolosi della Galassia e solo l'assoluta fede nel Dio Imperatore può tenerlo saldo.

Potrà sottrarre la metà del suo Bonus di Volontà, per Eccesso, ai gradi di Insuccesso ad una Prova di Paura, Panico o di Inchiodamento fallita.

Se questo riduce i Gradi di insuccesso a zero o meno, l'Accolito conta come aver superato la Prova con un Successo Standard.

FEDE GRANITICA

Prerequisiti: Volontà 35.

Alcune professioni mostrano con fierezza granitica il loro credo sprezzante, come può essere la Dottrina Imperiale ad esempio.

Se il Personaggio che prende questo talento porta ben visibili i simboli della sua fede (Sigilli di Purezza e simboli religiosi su una veste clericale per un Confessore ad esempio), avrà sempre un bonus di +10 contro le Prove di Volontà per resistere alla Malignità e ai Traumi mentali.

Se il Personaggio con questo talento nasconde i propri simboli, non potrà usufruire di questo bonus.

FEDE IMMORTALE

Prerequisiti: Volontà 45.

Le Sorelle Sororitas hanno una Fede talmente radicata e ben salda, che si rifiutano di cadere anche quando il loro corpo è al limite.

Quando fanno il Test per le Emorragie, possono ripeterlo, ma dovranno attenersi sempre al 2° risultato.

FEDE INCROLLABILE

Prerequisiti: Volontà 40 o più.

La fiducia che l'Imperatore ti protegga dall'alto è talmente forte che non hai paura di gettarti nel pericolo. Puoi ritirare ogni Prova di Volontà fallita per evitare gli effetti della paura. Con il Talento Resistente (Paura), guadagni un +20 alla tua Volontà invece di un +10.

FEDE ULTIMA

Prerequisiti: Zero Punti Fato e uno o più Atti di Fede.

Quando il Personaggio arriva a zero Punti Fato, potrà acquistare questo talento, che gli permetterà il lancio di 2 Atti di Fede a sessione (ma non Bruciarli). Questi Punti Fato possono essere usati solo per lanciare Atti di Fede.

Nel caso il Personaggio riacquisti un Punto Fato, il talento non funzionerà, per riattivarsi nel momento che ritorni ad avere zero Punti Fato.

FEDELE ALLA FOLLIA

Trovi rifugio nella tua follia. Quando tiri per determinare gli effetti dello Shock, puoi tirare due volte e utilizzare il risultato migliore.

FIAMMA BENEDETTA

Prerequisiti: Volontà 45. Addestramento nelle armi Base e Pesanti (Lanciafiamme).

Allenamento specializzato in litanie di fede della preservazione e il sacro Promethium contribuiscono insieme a rendere il lanciafiamme dell'Accolito estremamente potente contro i Demoni. Il personaggio tratta tutte le armi Lanciafiamme come se avessero la qualità Sacra.

Il Lanciafiamme in questione deve essere caricato con il Promethium, e non con liquidi comuni, per poter usare questo Talento.

FILOSOFINVESTIGAZIONE

Prerequisiti: Int 40. Conoscenze Accademiche (Filosofia) +10. Investigare.

Su Archaos la Filosofia basa ogni azione e detta le condizioni di vita di ogni abitante, persino per i meno eruditi. Il Personaggio con quest'abilità, potrà decidere di usarla al posto di Investigare, ma con un Malus di -10. Se riesce, avrà usato concetti filosofici, spesso del tutto eccentrici, per arrivare alla giusta conclusione, o persino per farsi rivelare un segreto dalle persone, usando per fare Pettegolezzo.

Se fallisce di 3 gradi o ottiene un Maldestro (96-00), potrebbero esserci nefaste conseguenze. Il Personaggio crederà comunque di avere ragione, disquisendo sulle argomentazioni da lui presentate e se il tiro era fare Pettegolezzo, probabilmente i PG dovranno scappare.

FINE COMBATTENTE

Prerequisiti: Può richiedere altri Talenti, oppure un certo ammontare di Abilità di Combattimento.

Ha appreso tecniche particolari di lotta a mani nude. Tutti gli attacchi a mani nude (Pugni, Testate, Calci, Gomitate e Prese), guadagnano la qualità Dilaniante. Non viene usato in combinazioni con Tirapugni o altri oggetti, ma viene normalmente usato con Braccia e Gambe Bioniche.

FLAGELLANTE

Dedichi il tuo dolore all'Imperatore eseguendo riti propiziatori. Ogni giorno, devi trascorrere 20 minuti a pregare, auto-infliggendoti 1 punto di Danno. Non dovrai curare in nessun modo questo danno o permettere ad altri di curarlo. Una volta castigata la tua carne, ottieni un Bonus di +10 alle Prove di Volontà effettuate per resistere al controllo mentale o alla Malignità. In più se possiedi il Talento *Furia*, puoi diventare Furioso come Azione Gratuita. Se non ti flagelli ogni giorno, subisci una penalità di -5 a tutte le Prove, causata dalla vergogna e dal senso di colpa.

FOLLIA AMICA

Prerequisiti: 10 Punti Follia o più.

Una vena di follia scintilla negli occhi del Personaggio, perché ha visto troppo, oppure è di genetica. Quando il PG tira sulla tabella degli Shock, sottrae sempre -10 al D100. Quindi se dovesse tirare con +20 per 2 gradi di fallimento su Volontà, sommerà solo +10.

FORMAZIONE DA COMBATTIMENTO

Prerequisiti: Intelligenza 40.

Il personaggio si assicura che la squadra sia continuamente vigile e pronta al pericolo. Tutti i membri della squadra (incluso il personaggio), che siano in un gruppo e vicini, guadagnano +1 ai loro test di Iniziativa per i primi 3 Round di combattimento. I membri della squadra e anche il personaggio con il Talento, se vogliono, per il primo test di iniziativa (e solo il Primo), possono usare il Bonus di Intelligenza invece che di Agilità. Si aggiunge 1 Round per ogni personaggio, oltre il primo, ad avere lo stesso Talento. Si deve rimanere in gruppo per avvantaggiarsi del Talento.

FORTEZZA MENTALE

Prerequisiti: Volontà 50. Mente Salda (oppure un altro Requisito al suo posto).

Sei addestrato a resistere agli attacchi mentali contrattaccando immediatamente. Se sei il bersaglio di un attacco psichico, puoi costringere lo psionico che ti sta attaccando a effettuare una Prova di Volontà. Se la fallisce, lo Psionico subisce 1D10 punti di Danno più 1 per ogni tuo punto di Bonus di Volontà. Tale danno è considerato da Impatto, diretto alla testa (più specificatamente al volto), e lo Psionico può ridurre l'ammontare del danno di un valore pari al suo Bonus di Volontà. Nessun PA o BR potranno limitare il Danno.

Questi danni non si raddoppiano per le regole dei colpi in testa.

FORZA DEI TORNI

Prerequisiti: Resistenza 45.

Calore proibitivo, fumo denso, vapori tossici, fiamme vive e condotti elettrici esposti sono una vista comune sui mondi forgia del Settore Calixis.

Per la maggior parte della gente questo tipo di ambiente significa morte certa, ma per i Mastri dei Torni è casa. Dopo lunghi anni in tali condizioni, questi tenaci lavoratori dimostrano di non soffrirne, e alcuni addirittura prosperano in tali spaventosi habitat. Ogni volta che un Mastro dei Torni guadagna un Livello di Affaticamento, con l'eccezione di quelli causati da poteri psichici, può effettuare un Test Normale (+0) di Resistenza, e se ha successo non guadagna Livelli d'Affaticamento. Inoltre, i Mastri dei Torni impiegano la metà del tempo per riprendersi dall'Affaticamento.

FORZA DEL CREDO

Prerequisiti: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) +30. Un personaggio con più di 30 punti Corruzione non potrà acquistarlo.

La Forza nel Credo Imperiale rafforza quelle tue Azioni che hanno un qualcosa di miracoloso. Quando usi un Punto Fato per ritirare su un'Abilità o Caratteristica, guadagni un bonus di +20; se lo usi per migliorare a +10 un tiro su un'abilità che deve ancora avvenire, il bonus sarà di +30; se viene usato per migliorare i gradi di successo, migliorerà di eventuali altri due gradi di successo il tiro. Non ha altre opzioni usate per i Punti Fato.

Se il Personaggio ha più di 30 Punti Corruzione, non potrà usufruire del Talento. Se ritorna a 30 o meno PC, potrà usarlo nuovamente.

FRATERIS BELLUM

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45.

La Frateris Militia ti ha addestrato al meglio ad usare tutte le armi da mischia con la qualità flessibile. In mano ad il personaggio, ogni arma da mischia in cui abbia il talento, con la qualità Flessibile, guadagna la qualità Lacerante. Se l'arma già possiede tale qualità, guadagna +1 ai danni.

FUGGIASCO

Prerequisiti: Percezione 45. Nascondersi +20.

Sei un professionista quando cerchi di seminare qualcuno. Quando qualcuno cerca di pedinarti, avrai un bonus di +10 alle prove di Consapevolezza. Se riesci nel tiro, guadagnerai da ora un bonus di +10 quando cerchi di seminare (Nascondersi), contrapposta a Pedinare di chi ti segue e nel caso si usino le Regole Opzionali degli inseguimenti, parti sempre con un punto in più.

FUOCO AMICO

Prerequisiti: Abilità Balistica 45. Potrebbe richiedere Addestramento su armi Base.

Il Personaggio ha molta esperienza di combattimento a fuoco alle spalle e sarà più difficile che sia incolpato di aver fatto Fuoco Amico.

Quando spara con un'arma Base, come un Fucile (deve essere legato al Talento), verso una Mischia, prenderà una penalità di -10 a colpire invece di -20, (ricordando che non si prende nessun Bonus dato dalla distanza corta) se si spara a colpo Singolo. Se fallisce di 3 o più gradi, colpirà il compagno o una vittima della mischia, a caso.

FUOCO DA MONTATO

Hai appreso il modo per poter sparare al meglio mentre monti su un Mezzo o una cavalcatura in movimento. Non prendi la penalità di -20 data da un Mezzo/Cavalcatura in Movimento quando sparano con le proprie armi Personali. Prenderanno normalmente altri tipi di penalità.

FURIA

Puoi incitarti fino a raggiungere un'ira spaventosa: devi trascorrere almeno un Round per sovraccitarti (ululando, picchiandoti o iniettandoti psicofarmaci). Nel Round seguente perderai il controllo e sarai considerato Furioso, ottenendo così un bonus di +10 su Forza, Resistenza e Volontà (non per lanciare i Poteri Psionici però), ma subendo un -20 all'Abilità Balistica, Simpatia, Intelligenza e Tecnica. Se possibile, devi attaccare il nemico più vicino, in mischia. Se non ti trovi vicino ad un nemico, ti dovrai immediatamente muovere in sua direzione ed attaccarlo, sempre in mischia. Mentre sei Furioso non commetterai atti suicidi, come per esempio saltare giù dall'ultimo piano di un palazzo per attaccare qualcuno che si trova a terra. Semplicemente cercherai di attaccare il primo nemico che si trova in mischia compiendo tutte le azioni necessarie a questo scopo.

Mentre sei furioso sei immune agli effetti della Paura (prenderai comunque i Punti Follia), dell'Inchiodamento, dello Stordimento e agli effetti dell'Affaticamento (anche se guadagni normalmente i Livelli di Affaticamento) e non puoi parare, ritirarti o fuggire.

Se possibile devi utilizzare la manovra d'attacco Poderoso e non puoi fare le Azioni di Attacco Guardingo, Postura Difensiva o Stordire.

Rimarrai furioso per tutta la durata del combattimento. Alcune creature, come ad esempio alcuni tipi di Demoni, non hanno bisogno di trascorrere un Round per innescare la propria furia. Sono perennemente in tale stato o vi possono entrare a volontà.

A meno che tu non abbia talenti che ti permettano di farlo, non puoi usare Poteri Psicici mentre sei in Furia (vedi Furia Mentale).

FURIA GUERRIERA

Prerequisiti: Furia.

Nonostante la tua natura furiosa, riesci a mantenere il controllo quando sei ingaggiato in mischia.

Puoi scegliere di eseguire qualunque Azione Combattiva (anche Parare), eccetto la Postura Difensiva.

FURIA MENTALE

Prerequisiti: Furia.

Sei capace di incanalare la tua pazzia e il tuo odio per fortificare i tuoi Poteri Psionici. Sei in grado di utilizzarli mentre sei Furioso.

GIA' VISTO IN PRECEDENZA

Prerequisiti: Simpatia e Intelligenza 35. Logoro. Memoria prodigiosa.

Il VerispeX è stato testimone di così tante scene del crimine e parlato con una miriade di persone che una volta sul posto comincia a identificare velocemente le prove. Da ora aggiunge un bonus di +10 a tutte le prove di Investigare, di qualsiasi natura, che sia su Int o Sim, non ha importanza.

GIOCO DI SQUADRA

Riesci a combattere meglio quando ti trovi spalla a spalla con un alleato: quando combatti un avversario usufruendo dell'assistenza di un alleato, ottieni un bonus di +10 alle prove di Abilità di Combattimento invece che di +5 per soprannumero.

Questo Bonus si guadagna anche contro avversari che hanno il Talento *Mastro Combattente*.

GIUDIZIO FINALE

Prerequisiti: Simpatia 45 o più. Aura di Autorità. Comandare +10.

La disciplina all'interno della Guardia Imperiale è dura e, spesso, definitiva. Il Breviario Ispiratore della Guardia Imperiale elenca 22 trasgressioni punibili con la morte, 14 di queste per fucilazione. In genere, le esecuzioni sul campo sono lasciate ai Commissari del Dipartimento Munitorum, ma non sono gli unici a portare a termine un tale ingrato compito. I comandanti responsabili della condotta di una legione penale sono spesso costretti a ricorrere alla sanzione ultima, spesso eseguendola contro un intero gruppo, e non è raro che anche i comandanti di reggimenti particolarmente selvaggi (o disciplinati) facciano lo stesso. Il personaggio è un esperto nell'eseguire la punizione ultima, e ha affinato questa sua abilità per raggiungere il massimo effetto sul campo di battaglia, per motivare gli alleati e intimidire i nemici.

Una volta per incontro di Combattimento, dopo aver ucciso un bersaglio con un Attacco a Distanza, il personaggio può spendere 1 Punto Fato e compiere una prova di Comando come Azione Gratuita. Se riesce, ognuno dei suoi alleati entro 10 metri guadagna un bonus pari a 5 volte i suoi gradi di successo sul prossimo tiro di Abilità Balistica o Abilità di Combattimento che eseguono prima della fine dell'incontro.

Inoltre, ogni nemico entro 10 metri prende un malus della stessa entità al prossimo tiro per colpire, a distanza o in mischia, che effettua, per il prossimo Round. Bonus e Malus vengono presi solo da chi si è reso davvero conto di quello che è successo.

GRANATIERE

Hai un addestramento specifico nel lanciare qualsiasi tipo di granate, che riesci a mandare talmente lontano da far invidia ad un Lanciagranate.

La distanza Corta diventa BF x3 invece che x2 (con 3 di forza, hai 6 metri di corto, con questo Talento, diventa 9).

Inoltre, guadagni un bonus di +5 a colpire quando lanci le Granate. Il Master può accettare anche il lancio di Tubi Esplosivi o di Dinamite.

GRANDE ORATORIA

Prerequisiti: Simpatia 50. Affascinare +10. Mastro Oratore.

L'accollito è un Demagogo incredibile e può influenzare centinaia di individui alla volta. I suoi Test di Simpatia e quelli basati sulla Simpatia, esclusi quelli di Comandare, possono coinvolgere un numero 100 volte maggiore del normale. Questo Talento è diverso da Aura di Comando, che riguarda solo Comandare. Alcune carriere possono prendere questo Talento legato ad un'unica abilità o uno specifico gruppo di persone.

GRINTOSO

Prerequisiti: Resistenza 40.

Ignori ferite gravissime; quando subisci Danno Critico, dimezza il risultato arrotondato per eccesso. Se arrivi a -5, andrai a -3....e così via.

GUARDIANO

Prerequisiti: Agilità 35.

Il tuo lavoro ti ha fatto sviluppare un forte senso del dovere nei confronti di qualcun altro, tanto che sei disposto a sacrificare la tua vita per esso.

Come Reazione, un personaggio può fare una prova di Agilità e utilizzare Mezza Azione del suo prossimo Round per scambiarsi di posto con un alleato entro 2 metri, fintanto che non ci siano ostacoli fisici tra i due. Il personaggio diventa quindi il bersaglio di tutti gli attacchi che avrebbe subito l'alleato. Se fallisce, perderà tutte le Azioni al prossimo Round e non sarà riuscito a scambiarsi di posto.

GUERRIERO DISARMATO

Prerequisiti: Abilità di combattimento 35. Agilità 35.

Dopo un intenso addestramento, hai appreso una qualche tecnica di arti marziali mistiche che fanno di pugni e calci delle armi letali.

Da ora in avanti, è come se ottieni il Tratto Armi Naturali (vedi i Trattati) anche se leggermente meno potente. Tutti i Danni portati a mani nude guadagnano +2 ai Danni (quindi un Pugno farebbe 1D5 mentre un Calcio 1D5+2) e non sarai considerato Disarmato, neanche quando usi armi con la qualità Disarmato (come i Coltelli ad esempio, anche se non prendono il bonus ai Danni sopracitato). Tutti gli Assassini addestrati nella mischia (Coltelli Astrali, Assassini Tribali, Moritat, ecc), guadagnano +3 ai Danni da questo Talento. Infine, potrai tentare di parare attacchi armati (spade, martelli, etc) a mani nude, ma con un Malus di -20 su Parare; se riesci, avrai parato il colpo e non si calcolerà nessuna possanza.

IL POTERE ALL'INTERNO

Prerequisiti: Conoscenze Proibite (Psionici o Warp, quello scelto) +30.

I pericolosi esperimenti del Malatek sugli psionici catturati lo hanno portato a credere o che il vero progresso può essere raggiunto rivolgendo l'attenzione alla razza psichica emergente che è l'umanità, o che ci sia una soluzione tecnologica per fermare la caduta psichica dell'umanità. L'Accolito guadagna +10 a Resistere ai Poteri Psionici di confronto e tratta tutti i Test di Paura derivanti da poteri psichici come se fossero di un Grado inferiori Paura (2) diventa Paura (1), Paura (1) viene ignorato, etc, e una volta per sessione di gioco può decidere di passare automaticamente un Test di Conoscenze Proibite (Psionici) o Conoscenze Proibite (Warp) con un numero di Gradi di Successo pari al suo Bonus Intelligenza.

IL POTERE ALL'ESTERNO

Prerequisiti: Conoscenze Proibite (Xenos-Almeno di una razza) +30.

Il lavoro iconoclastico del Malatek con il Commercio Glaciale lo ha portato a credere che la tecnologia xeno sia così inferiore proprio per la mancanza in essa della vera divinità, o che soltanto attraverso l'imbrigliamento della potenza della tecnologia xenos si possa estirpare la presenza dell'alieno dal dominio dell'Omnissia. L'Accolito può utilizzare tutte le armi e gli equipaggiamenti Xenos con soltanto un -10 di penalità, trattare tutti i Test di Paura derivanti da Xenos come se fossero di un Grado inferiori (Paura 2 diventa Paura 1, Paura 1 viene ignorato, e così via), e una volta per sessione di gioco può decidere di passare automaticamente un Test di Conoscenze Proibite (Archeotecnologia) o Conoscenze Proibite (Xenos-quelli in cui sia addestrato) con un numero di Gradi di Successo pari al suo Bonus Intelligenza.

IL POTERE DELL'OLTRE

Prerequisiti: Conoscenze Proibite (Demonologia) +30.

Gli esperimenti non sanzionati del Malatek sugli strumenti Eretecnici catturati lo hanno portato a credere o che il Potere del Caos è qualcosa che si deve compatire, visto che non raggiungerà mai la purezza della macchina, o che comprendere e utilizzare le armi del Warp insieme alle benedizioni dell'Omnissia sia il vero sentiero per sconfiggere il Caos. All'acquisto di questo Talento l'accolito guadagna 1D5 Punti Corruzione.

L'Accolito può usare tutte le armi ed equipaggiamenti demoniaci, e ogni altra strumentazione ritenuta "corrotta" dal potere del Warp, con una penalità di -10, trattare tutti i Test di Paura derivanti da Demoni come se fossero di un Grado inferiori, Paura (2) diventa Paura (1), Paura (1) viene ignorato, etc, e una volta per sessione di gioco può decidere di passare automaticamente un Test di Conoscenze Proibite (Demonologia) con un numero di Gradi di Successo pari al suo Bonus Intelligenza.

IL TAGLIO DELLA MORTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 50. Addestramento nelle Armi da Mischia (Potenziate).

La naturale evoluzione del Tratto *Il Taglio insanguinato* del Moritat, questo Talento permette di usare la regola data dal Tratto *Il Taglio insanguinato* anche per le Spade e Lame Potenziate.

IMBOSCATA

Prerequisiti: Nascondersi. Conoscenze Accademiche (Tactica Imperialis).

La Tactica Imperialis insegna che una battaglia è facilmente vinta se il nemico non sa che sta combattendo. Il personaggio con questa abilità porta tale insegnamento all'estremo, cercando di ottenere il massimo dall'elemento sorpresa e di finire il combattimento prima ancora che cominci.

Il Talento è legato ad alcune conoscenze della Tactica Imperialis. Se il personaggio attacca Bersagli Ignari che vengono presi di sorpresa, infligge 1 Danno in più per ogni due Gradi Successo sui Test di Abilità Balistica e Abilità di Combattimento, con qualsiasi arma.

IMITATORE

Hai la straordinaria capacità di imitare gli schemi vocali di altre persone: puoi riuscirci tramite addestramento o talento naturale.

Devi essere rimasto in ascolto del tuo bersaglio per almeno un'ora in modo da aver studiato la sua voce in modo appropriato.

Devi inoltre poter comprendere il suo linguaggio e appartenere alla stessa razza. Chi si troverà in ascolto dovrà superare una Prova di Intuizione Impegnativa (-10) per accorgersi che non sei la persona che stai imitando. Se hai basato la tua iniziazione su altro che non sia una conversazione dal vivo a cui eri presente (per esempio una registrazione vocale o tramite comunicatori), la difficoltà della Prova sarà Normale (+0).

Nota comunque che questo Talento non ti farà assomigliare fisicamente al tuo bersaglio; solo la tua voce suonerà in modo simile alla sua. Se l'ascoltatore è in grado di rendersi chiaramente conto che non sei la persona che stai imitando, il tuo tentativo di inganno fallirà automaticamente.

IMPALAMENTO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40 o più. Potrebbe richiedere uno o più Addestramenti.

L'Impalamento è una Tecnica d'attacco particolare che si fa con le armi ad Asta, come Lance, Picche, Forconi o Spetum, ma è diversa dal semplice attacco che possono fare queste armi. Si tratta di un'Azione speciale d'attacco, simile all'attacco Poderoso, che, una volta acquistato il Talento, il Personaggio potrà fare in Mischia. Richiede un'Azione Intera e se il Bersaglio è consapevole dell'attacco, riceverà +10 a difendersi (parare/schivare) se in grado di farlo, perché riesce a vedere il movimento di preparazione. L'attacco aggiunge 1 metro alla qualità Lunga dell'arma e 1 di Possanza al colpo e se colpisce, guadagnerà +1 ai Danni e la qualità Sperimentata (3), o aumenta di +2 tale qualità. Come per l'Attacco Poderoso, l'Impalamento può essere fatto solo a Round alterni, e viene fatto al posto dell'Attacco Poderoso (quindi non si potrà fare un Impalamento seguito da un Attacco Poderoso, e viceversa). Non può essere combinato con Azioni come Mirare, Attacco Mirato e Finta.

IMPIANTO FIDELUS

Prerequisiti: Conoscenze Comuni (Tecnologia) +20. Cavalcare +20.

I Mechanicus hanno onorato i Cavalieri Fidelus di un Impianto mentale che la mette in simbiosi con la propria Cavalcatura, solitamente un Aethexe (vedi Bestiario). L'Impianto è esattamente un Psi-Vincolato come quello descritto nel Paragrafo dei Servitori, sul Manuale Base e acquistando questo Talento, al Cavaliere verrà donato direttamente un Aethexe a lui Psi-Vincolato. L'impianto è comunque particolare, e quando il Cavaliere fa compiere l'Azione di Attacco Bestiale al suo Aethexe, oltre a prendere solo -10 su Cavalcare invece di -20, un eventuale Danno della creatura aggiunge +1D5.

IMPIANTO LOGICO

Prerequisiti: Tecnologia.

Puoi utilizzare circuiti per calcolare traiettorie e reazioni a livelli di precisione straordinari. La tua abilità nel predire i possibili risultati ti permette di anticipare i movimenti dei tuoi avversari. Puoi effettuare una prova di Tecnologia per attivare il tuo Impianto Logico come Reazione; nota che ciò esaurirà la tua capacità di Reazione per il Round in corso. Fino alla fine del tuo prossimo Turno, ottieni un bonus di +10 a tutte le prove di AC e AB. Se il test di Tecnologia è fallito di 2 o più gradi, prendi un livello di Affaticamento e non prendi i bonus.

INDAGINE TECNOLOGICA

Prerequisiti: Tecnologia +10.

L'Investigatore con questo Talento ha accesso ad un addestramento speciale, migliorandolo verso determinate Tecnologie. Il Talento ha vari effetti; in primo luogo, l'Investigatore parte con un grado di Successo sull'abilità di Conoscenze Comuni (Tecnologia) (I). Quando usa congegni adatti allo spionaggio, come Pittoregistratore, Pittomosca e Vox insetto, ne migliora notevolmente gli effetti; un Vox Insetto standard trasmetterà entro 2 Km invece di 1 e trasmetterà entro 20 metri invece di 10; una Pittomosca usata da un Investigatore darà un Malus di -40 per essere vista invece di -20 e funzionerà per 12 ore invece di 6, mentre per il Pittoregistratore non ci sono differenze, se non quelle riportate di seguito. Difatti, questi 3 oggetti, quando li cerca l'Investigatore con questo Talento, migliorano di 2 gradi la Disponibilità (se accessibili nel Mondo di ricerca ovviamente), e li pagherà la metà in Troni, da usare come prezzo base prima di un eventuale contrattazione (dovrà farla lui stesso e non altri).

INDIZI DALLA FOLLA

Prerequisiti: Simpatia 40. Investigare +10 o più.

Molto spesso è difficile estrarre informazioni da gruppi come bande criminali o scribi dell'Administratum, dal momento che possono dimostrarsi recalcitranti alle domande. Un Accolito veterano sa che questi gruppi possono avere informazioni cruciali per portare a termine un'indagine, ed è in grado di selezionare e restringere l'attenzione a pochi individui, selezionandoli dalla folla e estrapolando informazioni vitali.

Una volta per giorno, il personaggio può ripetere una Prova fallita per raccogliere informazioni da un gruppo di persone.

INDIZI DALLA MASSA

Prerequisiti: Percezione 45. Indizi dalla Folla.

L'Investigatore apprende al meglio come selezionare e restringere l'attenzione ancora di più sui giusti individui in mezzo alla massa, potenziando il Talento Indizi dalla Folla. Due volte per giorno, il personaggio può ripetere una Prova fallita (per lui sotto Percezione) per raccogliere informazioni da un gruppo di persone. Inoltre, per questo tipo di Investigazione (Chiedere in Giro), ci vorrà metà tempo (se il Master valuta un'ora di tempo, l'Investigatore ci metterà solo mezz'ora).

INGEGNERE VEGGENTE

Prerequisiti: Tecnologia +20. Adeptus Mechanicus.

Il personaggio è un grande ingegnere e può sentire il pulsare del plasma attraverso i condotti di un reattore come se fossero le sue vene. Guadagna un bonus di +10 su tutti i test di Tecnologia. Egli può spendere un Punto Fato per riuscire a riparare, migliorare o aggiornare automaticamente un macchinario, nel tempo minimo possibile. A discrezione del Master, può riparare oggetti tecnologici senza tutte le sue parti, rendendoli operativi.

INGRANAGGI DENTRO ALTRI INGRANAGGI

Prerequisiti: Intelligenza 35. Tecnica 35.

Un Acuitor che si interfaccia con una qualunque macchina può sostenere una Prova Impegnativa (-10) di Tecnologia. Se riesce, può programmare quella macchina per attivarsi, disattivarsi, o seguire qualunque altro semplice protocollo tra quelli che normalmente compie, in un momento qualunque nelle prossime 24 ore o tramite suo esplicito comando a distanza, a condizione che sia entro un numero di km pari al suo Bonus Intelligenza dalla macchina quando desidera attivarla. L'Acuitor deve scegliere l'azione che il macchinario compirà non appena effettua la Prova di Tecnologia, ed effettua tutte le altre Prove necessarie mentre programma l'azione, come una Prova di Sicurezza per superare le difese interne di un Cogitator protetto o una Prova su Conoscenze Proibite (Archeotecnologia) per decifrare le funzioni di un antico macchinario. A secondo della Prova, il tiro può usare Intelligenza (come per la Conoscenze) o Tecnica, se si tratta di Sicurezza (sempre Int con *Benedizione di Samadhi*).

INSTANCABILE

Prerequisiti: Resistenza 50.

Hai acquisito una resistenza incredibile ai rigori e alla fatica. Da ora, se affaticato, subisci solo -5 a tutte le prove invece che -10.

INTELLETTUALIZZAZIONE

Prerequisiti: Volontà 40. Intelligenza 40. Può richiedere delle Conoscenze Proibite.

Il personaggio è abituato a razionalizzare le parole e i testi, privandoli del loro potere corrotto. Se chiamato ad effettuare un Test di Paura, Follia o Corruzione derivanti dalla lettura o dall'ascolto di parole e linguaggi proibiti (come la lettura di un tomo corrotto), il personaggio può ripetere il test fallito di Volontà sostituendolo con l'Intelligenza nel suo secondo tiro.

INTERROGATORIO COORDINATO

Prerequisiti: Volontà 45. Interrogare +10.

Un Accolito addestrato può spingere a collaborare anche il più ostico dei sospetti e degli eretici catturati, soprattutto quando lavora insieme ai suoi compagni. Il PG guadagna un +5 su tutti i Test di Interrogare, e guadagna un ulteriore +5 per ogni altro personaggio che partecipi all'interrogatorio e che abbia Interrogatorio Coordinato. Questo conta come un Test Assistito, e guadagna anche tutti i bonus relativi ai normali Test Assistiti.

INTIMIDAZIONE FEROCIA (X)

Prerequisiti: Intimidire +10. I vari gradi del Talento potranno richiedere Maestrie su Intimidire, Talenti particolari o un valore di Caratteristica.

Apprendi come Intimidire più persone tramite la tua espressione brutale, i tuoi modi di fare, o semplicemente grazie alla potente organizzazione per cui lavori. Questo è un Talento a gradi; al 1° grado, potrai Intimidire tante persone quanto è il tuo BFx2, al 2° grado potrai Intimidire tante persone quanto è il tuo BFx3, al 3° grado potrai Intimidire tante persone quanto è il tuo BFx4 e al quarto e ultimo grado tanti quanto è il tuo BFx5.

ISPIRA COLLERA

Prerequisiti: Aura di Autorità. Litania dell'Odio.

L'aura di Odio che arriva dal personaggio è quasi palpabile. Il personaggio potrà, con una Azione Intera, cercare di ispirare i suoi compagni e i suoi alleati, purché siano nel raggio visivo e soprattutto uditivo, con una prova riuscita di Affascinare.

Un successo fa in modo che i compagni ottengano il Talento Odio (appropriato) per tutta la durata dell'incontro. Chi non vuole entrare in Odio, potrà fare un test Contrapposto su Volontà (Volontà contro il risultato di Affascinare del personaggio). Puoi Ispirare un numero di persone pari al tuo Bonus di simpatia+1D10, ma se hai il Talento Mastro Oratore, potrai ispirarne 10 volte tanto. Master e giocatori, comunque, dovrebbero tenere presente che una volta che una folla è stata ispirata a odio irragionevole, potrebbero esserci effetti del tutto imprevedibili e catastrofici.

ISPIRAZIONE EROICA

Prerequisiti: Simpatia 35. Comandare +10.

Il personaggio è particolarmente abile nel sapere cosa dire per tirare fuori il meglio dalla sua squadra e tenerla concentrata sull'obiettivo anche nelle situazioni peggiori. I metodi sono vari, e vanno dall'uso di parole sagge e ragionate, fino alla retorica bruciante e alle provocazioni, a seconda degli individui e della situazione. Una volta per Turno, il personaggio può usare l'Azione speciale *Ispirare* dell'Abilità Comandare come una Mezza Azione, piuttosto che una Intera. Segue tutte le restrizioni della regola Ispirare (vedi Comandare).

INVOCAZIONE TEOMANTICA

Prerequisiti: Intelligenza 40. Invocazione +20.

Alcuni Teomanti apprendono una Tecnica lenta ma efficace per Invocare il potere necessario a lanciare un Potere Psionico.

Il Teomante che apprende questo talento, quando usa l'abilità di Invocazione, dovrà scegliere se usare la normale Invocazione oppure questa; l'Invocazione Teomantica è più lenta e richiede 1D5 Round, ritenute Azioni Estese, per essere portata a termine, ma si prende un bonus

sull'Invocazione stessa di +5 per ogni Round (se escono 3 Round, sarà di +15), facilitando l'uso dell'Invocazione. Inoltre, poiché l'apprendimento di questo Talento apre la mente del Teomante, egli guadagna un bonus di +2 permanente alla Caratteristica di Intelligenza.

LABIRINTO DELLA MENTE

Prerequisiti: Volontà 40. Intelligenza 40.

Tramite un allenamento specifico, lo psionico ha fatto sì che la sua mente si sia trasformata in una trappola d'acciaio, pronta a scattare al minimo accenno di intrusione psichica. Chiunque tenti di penetrare la sua mente è assalito da immagini contraddittorie e stridenti, che lasciano gli assalitori disorientati ed esausti.

Il Personaggio può aggiungere il doppio del suo Bonus Intelligenza a tutte le Prove Contrapposte di Volontà per resistere a poteri psionici.

Se vince la Prova Contrapposta, oltre ad evitare il potere riuscirà ad infliggere anche 1 Livello d'Affaticamento al proprio assalitore mentale.

LACERAXIS

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Forza 40.

Questo Talento è la naturale evoluzione del Tratto Lacerax del Membro del Clan dei Laceratori di Sottoterra.

Quando il Laceratore usa Lama/Spade/Coltelli con la qualità Lacerante a Bassa Tecnologia e sfrutta la qualità Lacerante per il ritiro del D10 ai danni, questo secondo tiro guadagnerà anche +2 ai Danni. Con la Laceratrice di Sottoterra, la qualità Veloce migliora di 1 (Veloce 2 in tutto).

LA CARNE E' DEBOLE (X)

Il corpo dell'accollito ha subito sostanziali sostituzioni bioniche con placche indurite sottopelle. Guadagna un valore naturale di +1 di PA (Punti armatura) su tutto il corpo, come avere il tratto *Macchina* (ma solo per i PA), e peserà 5Kg in più. Il bonus di PA è cumulabile con quello di un'eventuale armatura, ed in questo caso, non evita le qualità negative della stessa (se l'armatura è Primitiva, anche il +1 sarà considerato tale).

Il talento può essere appreso più volte se è previsto nello schema di avanzamento (5Kg. di peso aggiuntivo ogni volta).

Se si arriva ad un totale di 6 PA (tra armatura e talento), si guadagnerà la qualità Lenta (1) o peggiora un'eventuale qualità di Lenta.

Con 7 PA, si prenderà un ulteriore punto su tale qualità e con 8 di PA, si guadagna la qualità Ingombrante.

LA CARNE E' FORTE (X)

Credi nella forza della carne e del corpo umano. Questo talento ha vari gradi ed il costo per ogni eventuale grado è descritto nella Carriera.

Al 1° grado, sarai considerato ferito grave con 0-2 ferite invece che 0-3 e la prova contro l'Affaticamento quando si va a Grave viene fatta con un bonus di +20. Al 2° grado, sarai considerato ferito con 0-1 Ferite, e al 3° solo con 0 ferite.

LA MORTE SERVE I GIUSTI

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Volontà 40.

Il personaggio uccide perché lo richiede l'Imperatore e lo fa da molto tempo ed è pari al suo zelo. Quando usa il Talento il tempo sembra fermarsi e il campo di battaglia sembra svanire mentre spara al bersaglio. Premendo il grilletto, egli consegna la redenzione dell'Imperatore, devastando il suo nemico con la precisione dell'attacco. Una volta per incontro, il personaggio può spendere 1 Punto Fato per cambiare il risultato di un dado che abbia fatto 1 per il Danno in un 10. Questo infligge Giusta Furia come di consueto. Se il personaggio ha 31 o più Punti Corruzione, il Talento non può essere usato. Potrà di nuovo essere usato quando torna sotto i 31 Punti Corruzione.

LAME DANZANTI

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Combattimento con due armi (Mischia).

Il personaggio è un maestro nel combattere con due lame o altri tipi di armi ben equilibrate (può cambiare il nome al Talento se usa, ad esempio, armi contundenti), rendendolo esperto nell'uso di un'arma per mano. Quando è armato con due armi da mischia, il personaggio riduce la penalità per attaccare con due armi da -20 a -10. Se possiede anche il Talento ambidestro, non prenderà penalità.

LAME DI SAMADHI (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35/40/45.

L'Acuitor può avere a disposizione degli innesti a forma di cavo interfacciati alla schiena, ognuno che finisce in un'arma letale, e può comprare questo Talento fino a tre volte. In tutti i casi, si ritirano tranquillamente nel mantello da Tecnoprete che indossa l'Acuitor, per sorprendere l'avversario ignaro di questa letalità. La prima volta, verrà innestato un cavo che finisce in una Lama che fa (D: 1D10 T; P: 3; Speciale: Flessibile, Lacerante, Veloce 1) e potrà essere usata come attacco da Reazione (rinunciando a schivare/parare). La 2° volta, verrà innestata una Lama uguale ma Tossica (1D5, dovrà ricaricarla ogni 20 colpi andati a segno con una cella da 50 Troni e disponibilità Scarsa); ora l'Acuitor potrà fare un attacco in più in mischia con l'azione di Attacchi Multipli, usando la prima lama con i suoi attacchi normali, mentre potrà usare l'attacco Tossico nella sua reazione (come descritto sopra); essendo i cavi comandati con la mente, non prendono penalità a colpire dati dall'azione Attacchi Multipli e, se usati al massimo con un altro attacco aggiuntivo, non si prenderà nessuna penalità a Schivare data dagli Attacchi multipli e si potrà parare normalmente. La 3° volta che si acquista il Talento, verrà innestata una potente tripla lama che viene rinforzata con una piccola cella al plasma (quella di una Pistola); ora l'assassino potrà usare i primi due cavi come due attacchi aggiuntivi con l'azione Attacchi multipli, mentre il 3° attacco di questo nuovo braccio, viene fatto nella reazione, come sopra specificato: questo attacco fa (D: 1D10+7 E; P: 7; Speciale: Flessibile, Lacerante, Letale 1, Plasma, Veloce 1) finché la cella Plasma è attiva (10 colpi), o con Pen 3 se non è attiva. Il BF non va mai contato per questi attacchi.

Nota: Quando usati in combinazione con una o due armi da Mischia gli attacchi multipli dati dalle Lame di Samadhi si combinano (massimo 2 attacchi delle Lame, +2 se si usano due armi, +1 per la Lama di Reazione per un totale di eventuali 5 attacchi in mischia), ma le Lame di Samadhi non possono prendere bonus di Forza dati dalla Forza o da Innesti.

LAMPO FULMINEO

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Agilità 40.

Sei diventato velocissimo nell'uso di armi da Lancio piccole e leggere, come Coltelli da Lancio e Stelle da Lancio, migliorando la qualità Lampo.

Ora potrai Lanciare tanti Coltelli da Lancio, con un'Azione Intera, quanto è il tuo BA-1 in un unico Round, mentre potrai lanciare tante Stelle, in un Round, quanto è il tuo valore di BA e quest'ultime (solo le Stelle da Lancio) aumentano a 3 la qualità Veloce.

LANCIO LETALE

Prerequisiti: Abilità Balistica 45. Addestramento nelle armi da Lancio (varia). Spesso è legato ad una tipologia di Arma da Lancio.

Il Personaggio diventa esperto nel lanciare le sue armi da Lancio e da ora le sue armi guadagnano la qualità Lacerante.

Se l'arma lanciata dovesse già avere tale qualità, guadagnerà +1 ai Danni.

LESSICOGRAFO

Prerequisiti: Intelligenza 45. Alfabetismo +20. Può richiedere altro.

Dopo aver trascorso interi anni ad esaminare tomi polverosi e antiche rovine di mondi dimenticati, il Personaggio è diventato un esperto nel decifrare antichi linguaggi umani ormai perduti e lingue Xenos estinte da eoni. Il personaggio può tentare una Prova di Alfabetismo come Abilità base senza Addestramento quando cerca di comprendere linguaggi che non conosce.

LETALE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35 o Abilità Balistica 35. Richiederà una tipologia di Armi specifiche.

Esistono centinaia di professioni di combattenti nel Settore Calixis, ma pochi sanno uccidere con i Culti della Morte o gli Assassini di professione.

In termini di gioco, una volta colpito il bersaglio con il tipo di armi legate al Talento, il Personaggio potrà usare immediatamente un Punto Fato per aggiungere un Danno pari al bonus di AC (o AB per armi a Distanza), ma dovrà essere fatto prima che il Bersaglio provi a Schivare/Parare.

LEVITAZIONE MAGNETICA

Prerequisiti: Bobina potenziata.

Dopo molte ore di riflessione e meditazione, sei riuscito a impadronirti di uno dei miracoli dell'Omnissia. Con Mezza Azione puoi fluttuare 20-30 centimetri sopra il suolo per un numero di minuti pari a 1D10 più il tuo bonus di Resistenza, ma ogni minuto che passa consuma 1 UE. Puoi spostarti alla tua normale velocità di movimento e devi utilizzare Mezza Azione ogni Round per mantenere la concentrazione necessaria al rito. Puoi attivare questo Talento mentre stai precipitando, per rallentare la velocità di caduta: serve una Prova di Volontà riuscita per mantenere o avere la concentrazione durante la caduta; se la Prova riesce, tutto il Danno da caduta diventa per te 1D10+3 danni da Impatto ma se viene usato in questo modo, consumerà 10 UE. Questo Rito è molto stancante e si potrà fare solo una volta ogni 12 ore, a prescindere dai propri UE.

LEX MORTARIS

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Abilità Balistica 40. Add. nelle armi Base (Shotgun). Addestramento nelle armi da Mischia (Shock).

Accoliti che provengano dall'Adeptus Arbites hanno avuto un addestramento specifico e unico nell'usare le armi con la qualità Shock e le armi con la qualità Dispersiva, tanto che, con queste armi, fanno +1 ai danni, normalmente cumulabile con altri talenti e tratti. Inoltre, per l'abilità di Intimidire e contare il numero di Bersagli, conti avere +2 sulla propria BF. Può modificare anche il Talento Intimidazione feroce.

LITANIA DELLA BATTAGLIA (X)

Prerequisiti: Simpatia 40/45.

Una Sorella da Battaglia conosce centinaia di Litanie che recita al momento più appropriato, ispirando l'alleato più vicino. Ella potrà spendere un Punto Fato, come Azione Gratuita, per permettere all'alleato più vicino che la possa sentire, di ritirare una Prova di AC o AB fallita. Il bersaglio potrà ritirare una sola volta la Prova. La Litania potrà essere appresa una 2° volta, in questo caso avrà diritto ad un utilizzo gratuito per sessione.

LITANIA DELL'ODIO

Prerequisiti: Odio (qualsiasi).

Sei così imbevuto di odio che puoi innalzare anche gli altri a simili picchi di emotività. Puoi effettuare una prova di Affascinare come Azione Intera per estendere gli effetti del tuo Talento Odio (appropriato) a coloro che ti circondano; puoi Ispirare un numero di persone pari al tuo Bonus di simpatia (il Doppio con il Talento Mastro Oratore). Chi non vuole entrare in Odio, non lo farà. L'effetto dura per la durata di tutto l'incontro.

LITURGIA DELLA FEDE

Prerequisiti: Volontà 50. Vera fede. Conoscenze Accademiche (Dottrina Imperiale) +20 o più.

Quando lanci gli Atti di fede, potrai tirare 1D10, se ottieni 8-9-10, non sprecherai il Punto Fato, che potrà essere così riutilizzato a piacere.

LOGORO

Prerequisiti: Volontà 40 o più.

Hai visto il peggio di ciò che offre la galassia, al punto che sei oramai abituato agli orrori più inquietanti.

Non subirai mai più Punti Follia alla vista del sangue, della morte, della violenza e della maggior parte degli orrori più comuni.

Orrori e terrori soprannaturali tuttavia ti sconvolgono lo stesso, ma con meno intensità. Sottrai 1 Punto dai Punti Follia acquisiti (minimo 1).

LUCE DELLA TERRA

Prerequisiti: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) +10.

Il pellegrinaggio al Trono dell'Imperatore ha un potente effetto sulla maggior parte dei sanzionati, ma per pochi fortunati esso ha un effetto benefico sulla loro stessa anima. Questi individui vengono infusi dalla gloria dell'Imperatore, e sono in grado di portare la Sua luce nei luoghi più oscuri della galassia. Quando lo psionico manifesta un suo potere contro demoni, mutanti, psionici non sanzionati, stregoni e altre creature che il Master considera "impure", egli raddoppia le Ferite inflitte dopo aver applicato Armatura e Resistenza. Per poter acquistare utilizzare questo Talento, lo psionico dovrà possedere 30 Punti Corruzione o meno. Se dovesse superare questa soglia, dovrà in qualche modo tornare al di sotto di questo valore per poter beneficiare di nuovo di questo Talento. Al suo acquisto, lo Psionico perderà permanentemente 1D5 Punti Corruzione.

MAESTRIA NELL'ADDESTRAMENTO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45 o Abilità Balistica 45. Un talento nell'addestramento di una determinata tipologia di arma.

Questo Talento funziona come Talentuoso per le abilità, ma direttamente su un altro talento. Infatti potenzia un Talento di Addestramento delle Armi, di qualunque tipo (verrà specificato nella carriera). Ottieni +10 nell'AC (anche a parere) o nell'AB quando usi quel genere specifico di armi.

MAESTRO ARTIGIANO

Prerequisiti: Abilità di Mestiere da correlare a +30

Il Maestro artigiano ha un grande talento sul mestiere più importante di cui si occupa e il Talento è legato solo a quel determinato Mestiere.

Da ora, si otterrà un bonus di +5 alle prove che riguardino tale Mestiere e dimezzerai il tempo per fare le azioni legate a quel determinato Mestiere (se il Master valuta che per fare una Cotta di maglia ci vogliono 15 giorni, ne impiegherai la metà). Sei considerato un talento e probabilmente sarai ben conosciuto, aumenti lo stipendio come se avessi appreso il talento Talentuoso di quel determinato Mestiere (vedi Tabella-Abilità e Stipendi).

MAESTRO ARMI A CATENA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 50. Addestramento nelle Armi da Mischia (Catena). Esperto Armi a Catena.

Il personaggio ha raggiunto una maestria tale con le armi a Catena, da poter spapolare e amputare gli arti di ogni nemico con facilità.

Per il danno, oltre al dado aggiuntivo dato da Dilaniante, ne verrà aggiunto un altro. Verranno scartati i 2 risultati peggiori.

MAESTRO DEL CORO

Prerequisiti: Classificazione Psi 4. Volontà 45.

I Maestri del Coro sono gli Astropati più dotati dell'Imperium, avendo l'abilità di condurre il proprio coro con abilità eccelsa.

Quando utilizza il Coro Astropatico, un Astropata con questo Talento aggiunge un LP gratuito quando si utilizza la regola del Coro Astropatico, sia che sia lui la fonte del Coro, sia che stia assistendo. Inoltre, se è lui che sta inviando il Messaggio, aggiungerà soltanto +10 a qualunque tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psicici o delle Insidie del Warp, anche se si Spinge Oltre.

MAESTRO DISARMATO

Prerequisiti: Abilità di combattimento 45. Agilità 40. Guerriero Disarmato.

Hai appreso tecniche di lotta e arti marziali incredibili e ora guadagni +3 ai Danni a tutti i tuoi Attacchi a mani nude, come Calci e Pugni.

Il Bonus di Guerriero Disarmato è già conteggiato. Tutti gli Assassini addestrati nella mischia (Coltelli Astrali, Assassini Tribali, Moritat, ecc), guadagnano +4 ai Danni da questo Talento. Con questo Talento, si potranno fare due Attacchi di Pugni durante una Carica, con i normali bonus a colpire, oppure uno di Arma e uno di Pugno, a scelta del giocatore, ma quello di arma prenderà un Malus di -10 a colpire.

MAESTRO DI VELENI

Prerequisiti: Tecnica 45. Chimica +20. Mestiere (Speciale) +20.

L'Assassino Venom degli Ultimi Padri apprende delle tecniche per utilizzare i veleni senza pari, cambiando, di fatto, sia la velocità con cui il Veleno entra in circolo, che gli Effetti (vedi Veleni Calixiani). Per quanto riguarda la velocità, abbassa di -1 l'effetto di Rapido e Lento (1D5-1 ore, minimo un'ora, per l'effetto Rapido, 1D5-1 giorni, minimo 1 giorno, per l'effetto Lento). Per gli effetti funziona in questo modo:

Letale: La vittima subisce 1D10+Bonus di Tecnica (BT) Danni temporanei alla resistenza più 1D10+BT per grado di fallimento.

Paralizzante: La vittima subisce 1D10+BT Danni temporanei alla Forza più 1D10+BT per ogni grado di fallimento.

Sedante: Chi fallisce la prova di Resistenza si ritrova Stordito per 1D10+BT minuti e nel caso in cui la prova fosse fallita di 3 o più gradi, la vittima cadrebbe inconscia per 1D5+BT ore.

Necrotico: Aggiungono +1 Danni a tutti i Danni Tossici inferti, che siano danni da veleni ingeriti, da veleni a Lama o dall'uso di Armi ad Aghi.

Speciale: A descrizione del Master.

MARCIA FORZATA

Prerequisiti: Resistenza 40.

Il Personaggio ha ricevuto probabilmente un addestramento militare, oppure la sua Carriera lo costringe a lunghe camminate. In termini di gioco, per le Marce Forzate (vedi Movimento), tirerà dopo 10+BR ore invece che 8+BR, inoltre, inizierà con un bonus di +20, a diminuire per ogni ora.

MASCELLA D'ACCIAIO

Prerequisiti: Resistenza 40.

Sei fatto di una pasta dura e ignori le ferite superficiali. Quando vieni Stordito, puoi effettuare una Prova di Resistenza per ignorarne gli effetti.

Può essere usato una sola volta a Round, quindi si può tentare di evitare un solo Stordimento per Round.

MASCHERA DI CARNE

Prerequisiti: Simpatia 40.

Gli Assassini delle Maschere Malfiane diventano esperti nell'uso delle Maschere di Pseudocarne. Sanno come indossarle e cercarle al meglio.

Quando indossano una Maschera di Pseudocarne, aumenta di 1D10 ore la sua durata, che diventa di 2D10 ore se hanno anche l'abilità di Mestiere (Maschere) e ulteriori +1D10 ore per ogni grado di Maestria su questa abilità. Potranno indossare fino a 3 maschere contemporaneamente invece di 2. Quando cercano le Maschere, potranno usare l'abilità di Cifrari (Maschere Malfiane) per trovarle, al posto di Contrattare, ma sempre sotto Simpatia, e migliorano di 2 gradi la Disponibilità.

Il Master dovrebbe calcolare che se c'è un minimo di possibilità di trovarle al di fuori del Sotto-settore Malfiani, l'Assassino avrà le sue possibilità.

MASCHERA DI MORTE (X)

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45 e Assaltatore (1° grado). Abilità Balistica 45 (2° grado).

Combattere con le sue due armi, quando necessario, viene naturale all'Assassino delle Maschere Malfiane e pochi sanno tenergli testa. Questo talento è diviso in due gradi e potrà essere appreso due volte. Al 1° grado, quando usa entrambe le armi in mischia, potrà fare un colpo singolo con la pistola e due con il coltello, tutti senza penalità. Al 2° grado, potrà fare una raffica di qualsiasi tipo e due attacchi con il coltello, senza penalità. Tutti questi attacchi possono essere divisi per più nemici, se in mischia con l'Assassino. Il Talento funziona solo con le Armi delle Maschere.

MASTINO PSICHICO

Prerequisiti: Psiniscienza +20

Il PG con questo Talento è in grado di percepire anche la più piccola traccia psichica residua lasciata da un altro psionico. Quando effettua una Prova di Psiniscienza per individuare un altro psionico, il PG può ripetere la sua Prova di Psiniscienza, ma deve accettare il secondo risultato.

MASTRO CHIRURGO

Prerequisiti: Tecnica 50 o più. Medicina +20 o più.

Sei addestrato all'uso delle tecniche mediche avanzate conosciute all'uomo: ottieni un bonus di +5 a tutte le prove di Medicina.

Se stai curando un paziente ferito in modo Grave o Critico, con una prova riuscita guarirà 2 ferite invece di 1. Se il personaggio sta rischiando di perdere un arto a causa di una ferita critica, fornisci un bonus di +20 alla sua Prova di Resistenza per impedire che si debba amputare.

MASTRO COMBATTENTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Mastro Spadaccino oppure altro richiesto dalla Carriera.

Grazie ad una combinazione di riflessi e percezione, sei in grado di tenere a bada un numero maggiori di nemici rispetto ad un Accolito meno dotato. Nemici in mischia con te non prendono bonus per essere in numero maggiore.

MASTRO DI SCUDI

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45.

Diventi un Mastro ad utilizzare gli Scudi, di qualsiasi tipo. Da ora, per distruggerti lo scudo, conterai un bonus di +2 (se lo scudo ha la qualità Scudo 6 si rovinerebbe con 12 o più danni, in questo caso saranno richiesti 14 o più danni) e guadagni +5 su AC quando pari con gli Scudi.

MASTRO D'ARMI

Gruppi di talento: Balistica. Mischia.

Prerequisiti: Abilità Balistica 50 o Abilità di Combattimento 50. Addestramento nelle armi base (o da Mischia) in almeno due gruppi di armi.

Sono due talenti differenti, uno per le armi da mischia, uno per quelle balistiche. La tua abilità nelle armi da fuoco o da mischia (a seconda del Talento) che hai scelto è talmente elevata che puoi impugnare un'arma non familiare e usarla come se ti fossi addestrato al suo utilizzo per anni.

Puoi usare le armi a distanza in cui non sei addestrato con una penalità di -10 invece di -20, persino quelle Xenos (se ne capisci il funzionamento). Hai anche un talento per utilizzare al meglio le armi con cui hai grande familiarità (tutte quelle da fuoco con cui hai il Talento di Addestramento); se l'arma che stai usando si inceppa e riesci a disincepparla, non si incepperà più fino alla fine del combattimento corrente.

MASTRO GRANATIERE

Prerequisiti: Abilità Balistica 40 o più. Potrebbe richiedere altro, come Talenti o Forza.

L'Accolito sa che le granate e gli altri esplosivi sono tra i metodi più efficaci per abbattere le creature aliene più imponenti o per liberarsi velocemente di orde di piccole mostruosità xenos sciamanti. Quando il personaggio fallisce un Tiro per Colpire con le Granate di 0 o 1 grado di Insuccesso (vedi diagramma di Dispersione nel manuale base), può ridurre la distanza di rimbalzo del colpo di un numero di metri pari alla metà, per difetto, del suo Bonus di Abilità Balistica. Alcune carriere potrebbero avere questo Talento nell'uso dei Lanciagranate.

MASTRO ORATORE

Prerequisiti: Simpatia 45.

Sei abile nell'imbonire un gran numero di persone. Le tue Prove di Simpatia e le tue Abilità basate su Simpatia, escluse quelle di Comandare, possono coinvolgere un numero di persone 10 volte maggiore del normale.

MASTRO SPADACCINO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Addestramento nelle armi da mischia (Arma o Armi specifiche). Potrebbe richiedere altro.

La tua maestria nella spada o nel pugnale non ha eguali e la tua lama non manca mai il suo bersaglio.

Quando attacchi con una spada o un pugnale di qualsiasi tipo, puoi ritirare un attacco fallito a Round. Spesso è legato ad altre tipi di armi.

MEDITAZIONE

Prerequisiti: Volontà 40.

Riposando la tua mente ed entrando in uno stato di Trance puoi riparare i danni al tuo corpo. Effettua un Test Volontà. Se riesci, per ogni 10 minuti che spendi in meditazione rimuovi 1 livello di Affaticamento. Puoi usarlo una volta al giorno, sia che abbia successo oppure fallisca.

MEGLIO VIVO CHE MORTO

Prerequisiti: Percezione 35. Colpo Preciso (1° Grado). A volte richiede il Talento Colpo Sicuro.

L'Accolito è un esperto nell'abbattere i propri nemici senza ucciderli, ed è in grado di inabilitare i suoi bersagli limitando il danno che infligge loro. Quando il personaggio esegue un'azione di *Attacco Mirato* contro un nemico, può scegliere di ridurre il danno che infligge, dopo aver contato Armatura e Resistenza, di un numero pari al suo Bonus di Percezione, e infliggere 1 Livello d'Affaticamento per ogni danno ridotto in questo modo. Inoltre, la familiarità del personaggio con le armi non letali fa sì che i nemici colpiti da armi Shock da lui brandite non prendano l'usuale bonus alla Resistenza dato dall'armatura per resistere allo stordimento, e che soffrano inoltre di un malus di -10 a tutti i Test effettuati per liberarsi da armi con la Qualità Immobilizzante.

MEMORIA PRODIGIOSA

Prerequisiti: Intelligenza 35 o più.

Dopo lunghi anni di condizionamento e pratica mentale il tuo cervello è come un archivio, in grado di registrare e ricordare una grande quantità di informazioni. Puoi automaticamente ricordare qualsiasi occorrenza, anche veniale, o parte di informazioni che potresti verosimilmente aver registrato in passato. Quando cerchi di ricordare dettagli più accurati o remoti, come ad esempio l'aspetto preciso della scena di un crimine o la pagina di un antico Grimorio che hai letto 5 anni fa, il Master potrà chiederti di effettuare una Prova di Intelligenza.

MENTE SALDA

Prerequisiti: Volontà 45. Resistente (Poteri Psionici).

La tua mente è come una fortezza equipaggiata a difendersi dagli attacchi psichici: puoi ripetere le Prove di Volontà per resistere a qualsiasi Potere Psionico che influisca sulla tua mente. Questo Talento non ha effetto sui Poteri Psionici che provocano effetti fisici, come ad esempio Telecinesi.

MENTE SANA

Prerequisiti: Volontà 50. Potrebbe richiedere altro.

Il Personaggio apprende un tecnica di rilassamento della mente e guadagna un equilibrio mentale unico. All'apprendimento di questo talento, perde 1D5 Punti Follia. Inoltre, per la regola del "Rimuovere Punti Follia dal Personaggio", potrà spendere 50 PE invece di 100 a PF tolto.

MENTE SUPERIORE

Prerequisiti: Intelligenza 45. Due Abilità di Conoscenze Accademiche a +20.

La tua mente è superiore a quella degli altri. Quando usi le abilità di Conoscenza, di ogni tipo, anche Proibite, il tempo viene dimezzato. Ciò vuol dire che se stai facendo una Ricerca in un Librarium su Occulto che richiede 4 ore, ne impiegherai solo 2. Contare prima i gradi di successo (o di fallimento) e poi dimezzare il tempo. Inoltre, un personaggio con Mente Superiore può usare l'abilità di Contrattare sotto Intelligenza.

MENTORE

Prerequisiti: Comandare.

Il Soldato delle Forze Speciali, attingendo alle conoscenze acquisite durante il duro addestramento nella Schola Progenium, riesce ad insegnare qualche truccetto al resto della sua squadra. Una volta per sessione di gioco, il Soldato delle Forze Speciali può tentare di impartire questo addestramento ad eventuali membri della Cellula o alleati. Tutti i membri della Cellula, o suoi alleati (PNG inclusi), fino ad un massimo di 1 per ogni punto Bonus di Simpatia (o il doppio con il Talento Aura di Autorità) in raggio di comunicazioni possono effettuare una Prova d'Abilità in una singola Abilità, scelta dal Soldato delle Forze Speciali, come se avessero il suo livello di addestramento, ma per farlo deve riuscire in una Prova di Comandare, con un malus di -5 per ogni alleato aggiuntivo oltre il primo. Se la prova fallisce non si potrà usare Mentore in questo scontro, se riesce, l'effetto dura fino alla fine dell'incontro o per cinque minuti di tempo narrativo. Usare questo Talento richiede un'Azione Intera.

MERCANTE NATO

Prerequisiti: Simpatia 40. Contrattare.

Questo non è un Talento, ma un insieme di Talenti, e si divide in: Mercante Nato (Armi), Mercante Nato (Armature) e Mercante Nato (Equipaggiamento). Il personaggio che potrà prendere il Talento avrà sicuramente specificato di quale tipo di talento si tratta.

Il Mercante Nato sulla tipologia di oggetto apposito alzerà di due gradi la disponibilità, quindi se l'oggetto è molto raro, diventerà scarso, e così via.

MODIFICA LE CARICHE

Prerequisiti: Tecnica 40. Demolire +10.

In molte squadre c'è sempre un artigiano che armeggia con gli esplosivi, spingendo al massimo le loro prestazioni in modo che siano ancora più letali per i nemici dell'Imperatore. Anche se i loro malfidati compagni di squadra tendono a lasciargli parecchio spazio quando sono al lavoro, questi uomini e donne sono particolarmente abili nel loro lavoro. Del resto, quelli che non sono sufficientemente bravi sono spazzati via dalle conseguenze dei loro stessi fallimenti. Quando prepara una granata, un missile, o un proiettile che abbia la Qualità Fumogeno o Esplosione, il personaggio può effettuare una prova Normale (+0) di Demolire. Se il tiro riesce, l'arma aumenta il danno (se normalmente infligge danno) e la (X) della Qualità Esplosione e Fumogeno di 1 punto, più 1 addizionale per ogni tre gradi di successo. Se il personaggio fallisce di un numero di Gradi di Insuccesso maggiore del suo Bonus Tecnica, il dispositivo si attiva accidentalmente, causandone l'immediata detonazione.

MORTE SILENTE

Prerequisiti: AB 50. Colpo Letale (2° Grado).

I migliori Assassini dei Figli di Dispater sanno piazzare un colpo delle loro armi silenziate con una precisione chirurgica, divenendo famosi per la loro maestria ed essendo, giustamente, temuti da tutti. Ogni arma che possano usare al meglio (vedi il Tratto *Armi Dispater*), guadagna la qualità *Precisa*. L'arma non guadagna realmente questa qualità, ma è data dall'enorme maestria dell'Assassino dei Figli di Dispater.

Infine, con questo Talento, il Dispater potrà usare le armi Base PS e Agili con il Talento *Pistolero*, non prendendo nessuna penalità sparando con due di queste armi o una pistola e un'arma Base Agile PS per mano.

MUORI STREGA

Prerequisiti: Volontà 45. Addestramento nelle Pistole (Lanciafiamme).

Il Portatore del Sigillo viene addestrato al meglio con le sue armi. Questo talento ha vari effetti. La spada usata dal Portatore del Sigillo farà ora +2 ai Danni contro gli Psionici, di tutti i tipi. Inoltre, potrà usare le Pistole Lanciafiamme in Mischia senza che le fiamme possano colpire anche lui, anche se in questo caso potrà colpire un solo bersaglio per volta.

MURO D'ACCIAIO

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35. Agilità 35.

Le tue lame sono così rapide che formano un muro di acciaio impenetrabile. Puoi ritirare una Parata fallita per turno, ma solo se stai usando le armi per Parare (niente scudi). Se hai delle armi da mischia pronte in ciascuna mano, adatte a parare, puoi sempre tentare di Parare, anche se l'Azione di Combattimento che hai intrapreso non ti permetterebbe di Parare normalmente.

MURO DI SCUDI

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35. Parare +20.

Riesci ad usare al meglio gli Scudi. Puoi ritirare una Parata fallita per turno, ma solo se stai usando uno Scudo o un Brocchiere e puoi sempre tentare di Parare, anche se l'Azione di Combattimento che hai intrapreso non ti permetterebbe di Parare normalmente.

MURO DI VENTO

Prerequisiti: Agilità 45. Schivare +10.

Sai spostarti all'ultimo secondo, anche quando tutto sembra perduto. Puoi ritirare una Schivata fallita per turno.

NELLE FAUCI DELL'INFERNO

Prerequisiti: Volontà 50. Disciplina Ferrea.

Tale è il sacro fervore e la lealtà che riesci a ispirare nei tuoi seguaci che ti seguirebbero ovunque tu li dovessi condurre, persino alla ricerca della temibile Stella Tiranno. Finché sei nel loro campo visivo, i tuoi seguaci, sia PNG che PG, guadagnano +20 alle prove di Paura e Inchiodamento.

Nel caso sei esplicitamente il capo del Gruppo, potranno ritirare i Test grazie alla Disciplina ferrea, sempre con il bonus di +20.

NEMICO

Gruppi: Accademici. Adeptus Arbitres. Adeptus Astartes (specifico). Adeptus Mechanicus. Adeptus Sororitas. Adeptus Titanicus. Administratum. Astropati. Capitani Cartisti. Culto (specifico). Ecclesiarchia. FDP. Governo. Guardia Imperiale. Il Pazzo. Lavoratori. Malavita. Marina Imperiale. Nativi dei Mondi (specifico). Navigatori. Nobiltà. Ufficio Assassinatorum. Ordo (specifico). Organizzazione (specifico). Pellegrini. Pirati. Tutori. Talento opposto a Buona Reputazione, ti rende particolarmente odiato da uno specifico gruppo sociale o organizzazione.

Hai un ulteriore -20 a tutti i Test Simpatia che coinvolgono questi gruppi. Il talento è cumulativo con Rivale, per un totale di -30.

Il Master e il giocatore possono mettersi d'accordo sul prendere questo talento quando appropriato per l'avventura o per la campagna. Il talento può essere rimosso con un Avanzamento d'Elite, e l'approvazione del Master, se l'Accolito si è redento agli occhi del gruppo in questione.

NERVI D'ACCIAIO

Prerequisiti: Volontà 35.

Sei in grado di rimanere calmo, anche quando i proiettili fischiano tutto attorno. Hai un bonus di +20 per resistere e rialzarti dall'Inchiodamento e un bonus di +5 alle prove di Paura. Infine, i nemici non ti impressionano e guadagni +20 alle prove di Volontà per resistere all'Intimidazione.

NESSUNA VIA DI FUGA

Prerequisiti: Agilità 40.

Assassini e Killer spietati non possono permettersi di farsi sfuggire la preda. Quando sei in combattimento e l'avversario cerca di Disimpegnarsi, otterrai un bonus di +20 su Agilità per negare il disimpegno e +2 ai danni sull'eventuale attacco gratuito se fatto con armi da Mischia.

NESSUN NASCONDIGLIO

Prerequisiti: Abilità Balistica 40. Percezione 45.

La vista acuta dell'Accolito gli permette di individuare i punti meno solidi di qualunque copertura venga utilizzata dai nemici, persino la più resistente. Quando infligge danni ad una copertura, il personaggio diminuisce il Valore di Protezione della copertura di un numero pari ai Gradi di Successo dell'attacco. Se sta utilizzando un'arma che non ha bisogno di Test di AB, ridurrà il Valore di Protezione della copertura di 1.

NEUTRALIZZAZIONE PSICHICA

Prerequisiti: Volontà 40. Psiniscienza +10.

Il Mastino Psionico può ingaggiare una battaglia mentale con un altro psionico, tentando di recidere la sua connessione con il Warp e rendendolo inerme, mentre gli altri cacciatori si avvicinano per catturarlo. Il bersaglio deve essere un essere vivente, in vista ed entro una distanza di 5 metri per ogni BV del Mastino. Entrambi gli psionici effettuano una Prova Contrapposta di Volontà. Se il Mastino vince, il suo avversario viene stordito per 1D5 Round, ed è impossibilitato ad utilizzare qualunque potere psionico per un numero addizionale di Round pari ai Gradi di Successo sul tiro. Può essere usata una sola volta per incontro, sia che abbia avuto successo oppure no, a descrizione del Master.

NON MORIRE ADESSO

Prerequisiti: Tecnica 55. Mastro Chirurgo. Talentuoso (Medicina).

Il personaggio è un medico affermato e famoso, che rifiuta di accettare la perdita di un compagno d'arme anche a fronte del suo stesso giudizio e delle parole pessimistiche dei suoi compagni di squadra. Quando un alleato muore per Emorragia o per il fallimento di un Test di Caratteristica, il medico ha una possibilità di riportarlo in vita, entro un numero di Round pari al suo Bonus Tecnica. Durante questo periodo, se si trova sufficientemente vicino all'alleato da poterlo curare, il personaggio può spendere 1 Punto Fato ed eseguire un Test di Medicina Molto Difficile (-30), nel tentativo di rianimarlo. Questo test richiede una Azione Intera, e se fallisce, il medico può continuare a spendere Punti Fato per rieseguire il test nei successivi Round, senza superare l'arco di tempo determinato dal suo Bonus Tecnica. Se riesce nel tiro, riporta l'alleato indietro dal mondo dei morti. Il personaggio tornato in vita mantiene tutti i danni che aveva accumulato, come perdita di arti o danni alle Caratteristiche.

NON TOLLERARE L'ERETICO

Prerequisiti: Volontà 50.

Quando attacca un nemico che rientri in uno dei Talenti di Odio da lui posseduti, il PG aumenterà il valore di Penetrazione di tutti i suoi attacchi della metà, per difetto, del suo Bonus di Volontà, con tutte le armi da mischia. Questo effetto si applica anche ai veicoli, alle strutture e agli oggetti costruiti dai nemici odiati. Se il Personaggio possiede il Talento *Ispira Collera*, passerà gli effetti di questo Talento insieme a quelli dell'Odio.

NON UN PASSO INDIETRO

Prerequisiti: Resistenza 40. Volontà 50.

Quando un Commissario arriva a questo livello, ha calcato i campi di battaglia infinite volte, e ne è uscito consapevole che lo sguardo dell'Imperatore veglia e giudica. Prima di un combattimento, potrà spendere un Punto Fato per prevenire, per tutta la durata dello stesso, le penalità date dalla fatica, evitare lo stordimento, lo Shock e le penalità date dalle ferite. Non potrà evitare di morire o di ricevere i danni, né evitare la paura, ma in questo caso avrà un bonus di +10 per resistere alla Paura. Se il personaggio scappa per qualche motivo (es. come fallimento di un Trauma mentale), il Talento non potrà essere più usato nella sessione, perdendo, di fatto, il Punto Fato.

OCCHI DELLA VENDETTA

Prerequisiti: Abilità Balistica 50.

Il personaggio focalizza la sua intenzione di fare più male possibile al nemico con la sua arma balistica (di qualsiasi natura, purché a distanza), facendo un colpo singolo. Prima di fare un Attacco Standard, il personaggio può decidere di spendere un Punto Fato. Se lo fa, la sua qualità di attacco guadagna X danni e X penetrazione, dove la X sta per i gradi di successo ottenuti (ogni grado di successo, +1 su entrambi). Se l'attacco fallisce, non succederà nulla, ma il punto fato sarà stato sprecato.

OCCHI SUL BERSAGLIO

Prerequisiti: Percezione 40.

Il personaggio è noto per il suo solido sguardo d'acciaio e per l'abilità di tenere un bersaglio sotto mira anche mentre evade gli attacchi con calma, spostandosi quanto basta per essere soltanto sfiorato da un colpo fatale senza battere ciglio. Il personaggio può Schivare mentre mantiene attiva un'Azione di Mirare (anche con i Mirini Telescopici) o Sorvegliare, senza perdere i benefici di tali Azioni.

OCCHIO DEL KILLER

Prerequisiti: Abilità Balistica 50. Percezione 50. Colpo Letale. Potrebbe richiedere un tipo di arma particolare.

L'Accolito può individuare le debolezze della sua preda osservandola per qualche momento.

Quando effettua un'Azione di Colpo Mirato e colleziona un numero di Gradi di Successo superiore al Bonus Agilità del bersaglio, egli infliggerà automaticamente 1D5 Danni Critici al bersaglio, in aggiunta ai normali danni. Tira sulla tabella appropriata all'attacco e alla locazione colpita. Qualunque modificatore che riguardi i danni critici dato da Talenti o altre fonti si applica normalmente. Tuttavia, il Danno Critico inflitto da questo Talento non si va a sommare con eventuali Colpi Critici subiti dal bersaglio. Se si ottiene Giusta Ira con l'Occhio del Killer, si tirano 2D5.

OCCHIO DELLA MENTE

Prerequisiti: Almeno 5 Poteri della Tecnica di Comunicazione Telepatica.

Grazie ad un duro condizionamento mentale, lo Psionico è in grado di risvegliare una parte della sua mente ancora dormiente, facendo sì che la potenza delle sue comunicazioni mentali cresca esponenzialmente.

Il raggio di tutti i poteri di Comunicazione Telepatica utilizzati dallo Psionico è aumentato di 5 volte.

OCCHIO ONNIVEGGENTE

Prerequisiti: Intelligenza 50.

Ad un certo punto durante il servizio per i Signori Dragone, un Agente verrà istruito su come guadagnare un accesso limitato alla Rete dei Precursori. Per accedervi, dovrà superare un Test Difficile (-20) di Tecnologia. Se riesce, guadagnerà le informazioni registrate di recente, in genere non più vecchie di un giorno. Se il PG supera il test con 3 o più Gradi di Successo, guadagna l'accesso completo alla Rete di quel pianeta, e può osservare qualunque filmato e accedere a qualunque banca dati. L'accesso alla Rete dei Precursori deve essere portata avanti personalmente, e il Master ha la decisione finale sull'accesso o meno da parte del PG alla Rete, così come sul funzionamento della Rete nella zona attuale, sempre che ce ne sia una.

ODIO

Gruppi di Talento: Criminali, Culto (specifico), Demoni, Eretici, Mutanti, Organizzazione (Specifica), Psionici, Xenos (specifico).

Hai tutte le ragioni per odiare un particolare gruppo o razza, e la tua malevolenza pervade i tuoi attacchi in mischia.

Scegli una razza o un gruppo da quelli elencati in alto. Quando combatti con avversari che rientrano nel gruppo scelto, guadagni +1 ai danni inferti in mischia. Guadagni inoltre +20 sui Test Volontà su paura causati da avversari odiati. Se devi scappare o abbandonare un combattimento contro una o più creature che Odi, dovrai prendere una prova di Abituale (+10) su Volontà, altrimenti continuerei a combattere. Puoi tentare la prova ogni Round. Quando tenti di interagire con membri del gruppo odiato, hai una penalità di -20 alla tua Simpatia.

ODIO ATAVICO

Gruppi di Talento: Criminali, Culto (specifico), Demoni, Eretici, Mutanti, Organizzazione (Specifica), Psionici, Xenos (specifico).

Questo Talento funziona esattamente come Odio, e richiede sempre l'Odio "normale" per acquistarlo. Si tratta di un Odio più potente e profondo.

I Danni in Mischia inferti alla fonte dell'Odio prenderanno un bonus di +2 (+1 dell'Odio già contato) e le prove di Volontà su paura causate da avversari odiate saranno di +30. La prova di Volontà per abbandonare un combattimento diventa Impegnativa (-30) e le prove di Simpatia verso i bersagli dell'odio Atavico saranno portate con -30. Questi sono tutti bonus/Malus peggiorativi dal Talento Odio.

OLTRE LA SOGLIA DEL DOLORE

Prerequisiti: Volontà 45. Resistenza 40. La Carne è Forte (1° grado). Oltre la Soglia del Peccato.

La Repentia che arriva a questo punto è una sopravvissuta, sfidando pericolo che avrebbero già dovuto ucciderla. Aumenta a 2 i Danni che scalerà grazie al Tratto *Oltre la Soglia del Peccato* (vedi Repentia) e guadagnerà +2 alla Caratteristica di Resistenza.

OPERATORE ATTENTO

Prerequisiti: Un'abilità di Guidare/Pilotare/Cavalcare a +20. Può richiedere altro e sarà associato sempre ad una delle abilità descritte.

L'Accolito è costantemente consapevole della posizione dei suoi nemici sul campo di battaglia, ed è in grado di spostare il suo veicolo o la sua cavalcatura in modo da offrire un bersaglio che sia il più difficile possibile da colpire, sfruttando al massimo ogni copertura o ostacolo.

Quando il personaggio compie un'Azione di Combattimento del sottotipo Movimento con il suo veicolo o la sua cavalcatura, esso conterà avere un gradino di Taglia in meno per quanto riguarda i modificatori di attacco nemici e i benefici della copertura, fino all'inizio del suo prossimo turno.

OSSERVANZA

Prerequisiti: Consapevolezza +30.

Niente sfugge allo sguardo indagatore del Personaggio. Guadagni immediatamente +2 alla Caratteristica di Percezione.

Inoltre, ogni eventuale Prova di Lettura Labiale portata dal Personaggio, se la possiede, parte con un Grado di Successo aggiuntivo.

PARANOIA

Sei sempre in guardia contro il pericolo, sempre convinto dentro di te che la galassia stessa ti voglia male e sia intenzionata a distruggerti.

Ottieni un Bonus di +1 ai tiri di Iniziativa. Inoltre, il Master può segretamente effettuare una Prova di Percezione in tua vece per verificare se sei in grado di individuare minacce nascoste. Le persone attorno a te ti troveranno snervante per via del tuo continuo borbottio e dell'atteggiamento irrequieto (il giocatore dovrebbe interpretare bene il Talento), e non riesci mai veramente a fidarti di qualcuno.

Tutti i tentativi di Affascinare che subisci o che tenti, subiscono un Malus di -10 e non puoi fare Assistenza sull'abilità di Affascinare.

PATTO OSCURO

Prerequisiti: Conoscenze Proibite (Warp) +20. Stregone (4° grado).

Lo Stregone sa come sopravvivere agli orrori del Warp. Quando guadagna Punti Corruzione dal lancio positivo di un Arcano, guadagna un numero di Punti Corruzione pari a 1D10 – il doppio del suo Bonus di Volontà. Questo può essere anche un numero negativo.

PER LA GLORIA DELL'IMPERATORE

Prerequisiti: Comandare +20.

Il Personaggio è un Leader Carismatico che può spronare i suoi uomini durante un combattimento. Durante uno scontro, se riesce in una Prova di Comandare con Mezza Azione, i PNG sotto il suo comando (uno per ogni Bonus di Simpatia) che possa ascoltarlo, anche tramite Vox, avranno la possibilità di infliggere la Giusta Furia (cosa impossibile per PNG secondari). Il Personaggio deve essere il comandante riconosciuto per attivare questo talento e potrà usare i Talenti *Aura di Autorità* e *Aura di Comando* per estendere gli effetti su più sottoposti.

PIETA' VITAE

Prerequisiti: Volontà 45. Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) +20.

La Volontà del Personaggio è forgiata sulla Pietà che lo ha condizionato per tutta la vita, sapendo che la sua caduta, sarà un disastro per i suoi compagni, che dovrà accudire rimanendo in vita. Quando subisci Danno Critico, scali 1 danno nel totale; se ad esempio vai a -3, andrai a -2, o da -1 andrai a 0. Il Talento non è cumulabile con il Talento *Grintoso*; in questo caso, si userà sempre *Grintoso*.

PILOTA NATO

Prerequisiti: Agilità 35 o più. Richiede abilità correlate di Pilotare, Guidare o Cavalcare.

Quando la situazione lo richiede, l'Accolito riesce a spremere al massimo le sue abilità, mostrando una strabiliante bravura nella guida/calvacare.

Quando il personaggio supera una Prova di Guidare, Pilotare o Cavalcare, può decidere di autoinfliggersi 1 Livello d'Affaticamento per aggiungere un numero di Gradi di Successo al tiro pari alla metà del suo Bonus di Agilità, per eccesso. Se il personaggio fallisce la Prova, invece, può decidere di autoinfliggersi 1 Livello d'Affaticamento per ridurre i Gradi di Insuccesso di un ammontare pari al suo Bonus Agilità, per un minimo di 1.

Questo potrebbe evitare anche il fallimento del tiro.

PILOTA SUPREMO

Prerequisiti: Agilità 50. Intelligenza 40. Guidare o Pilotare (almeno 2 abilità su Guidare o Pilotare, o un Guidare/Pilotare con +30).

Il personaggio è noto per mantenere magistralmente il controllo del proprio veicolo anche mentre esegue manovre apparentemente avventate, stupendo gli altri con la sua audacia e abilità. Il Talento può essere usato su tutte le abilità di Guidare e Pilotare in cui il personaggio abbia un addestramento di base. Probabilmente il personaggio è sopravvissuto ad una serie di incidenti potenzialmente fatali, riuscendo ad avvertirli in tempo e ad agire in modo da limitarli. Quando il personaggio fallisce una prova di Guidare o Pilotare in cui sia addestrato, può spendere 1 Punto Fato per ridurre i Gradi d'Insuccesso di un numero pari al suo Bonus Agilità. In questo modo un Tiro fallito può essere invece un successo.

PISTOLA VELOCE (X)

Prerequisiti: Abilità Balistica 45 (1° Grado), Abilità Balistica 55 (2° Grado). Uno specifico Addestramento d'arma.

Questo Talento si divide in 2 gradi ed è legato alla bravura del Personaggio nell'usare la modalità Colpo Singolo con la tipologia di armi descritta, solitamente le Pistole. Al 1° grado, quando spari più Colpi singoli, non prendi nessuna penalità al 1° Colpo sparato, ma quella dei colpi rimanenti continueranno a prendere le penalità (ad esempio, con 3 colpi singoli si prenderebbe -10 a tutti i colpi, con questo Talento al 1° grado il primo colpo non prende Malus, gli altri prendono -10); al 2° grado, i primi due colpi sparati non prenderanno Malus; quindi nell'esempio di prima, si prenderebbe +0, +0 e -10. Non importa se i Colpi sono indirizzati allo stesso bersaglio oppure su bersagli multipli, ma se si usano due Pistole, il talento si attiva solo su quella principale (quella che spara prima).

PISTOLERO

Prerequisiti: Abilità Balistica 45. Combattimento con Due Armi (Balistica).

Quando impugnare due pistole sei pronto ad affrontare qualsiasi cosa. Se sei armato in questo modo, puoi ridurre la penalità per combattere con 2 pistole di -10. Se possiedi anche il Talento Ambidestro, non subisci penalità quando spari con entrambe le armi.

POLIGLOTTA

Prerequisiti: Intelligenza 40. Simpatia 30.

Il personaggio ha un'abilità innata nel dedurre il significato da lingue ignote e può intuire un discorso di una lingua che non conosce. Esso potrà fare un test su Lingue sconosciute come se le avesse nelle abilità Base ma non fosse addestrato, prendendo -20 alla prova. Fallire di 5 o più gradi potrebbe portare a fraintendimenti, anche gravi.

POSTURA INGANNANTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 35.

Hai appreso tecniche avanzate per fare la finta. Quando sui l'azione Finta, ottieni un +10 sulla prova stessa.

POTERE DEI SOLLEX

Prerequisiti: Intelligenza 40. Abilità Balistica 40.

I Tecnopreti di Sollex che acquisiscono questo Talento, apprendono segreti dati loro dalla Setta. Da ora, potranno usare qualsiasi arma Laser con cui siano Addestrati con +5 a colpire, e usare tutte le Armi Laser con cui non siano Addestrati prendendo solo -10 a colpire invece di -20. Inoltre, potranno ricercare oggetti Laser e oggetti Egida come se fossero di un grado superiore di Disponibilità (quindi, per l'Egida è 2 gradi nel totale).

POTERE FERRICO

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Evocazione Ferrica.

I Primitivi Tecno-Esorcisti dell'Ordine delle Rune d'Ossa, apprendono questo Potere portentoso. Funziona similmente ad evocazione e potrà richiamare oggetti di metallo che pesino fino a 3Kg per ogni tuo punto di Bonus di Volontà; l'oggetto deve trovarsi in un raggio di 60m, eseguendo la Prova di Volontà come Azione intera. Inoltre, a differenza dell'Evocazione Ferrica, se l'oggetto si trova entro 30m, il Tecno-Esorcista potrà tentare di strappare dalle mani un singolo oggetto di metallo, della grandezza di una Pistola, in questo caso il bersaglio avrà diritto ad una Prova contrapposta di Forza, che prende +10 nel caso stia tenendo l'oggetto con 2 mani. Se il bersaglio pareggia o vince, non succederà nulla, altrimenti, il Tecnoprete si ritroverà l'oggetto nella sua mano. Consuma quattro Unità Energetiche (UE) per ogni suo utilizzo, che abbia successo o meno.

POTERE PSICOMETRICO

Prerequisiti: Psiniscienza +20. Classificazione Psi 5.

Anche se Telepati, gli Astropati sanno apprendere il Potere psionico della Divinazione *Psicomatria*.

Il Potere conterà nel numero massimo dei Poteri Psionici acquistabili.

POTERE VELOCE

Alcuni Psionici preferiscono tentare di lanciare un Potere velocemente, anche se la difficoltà di Focalizzarlo è maggiore. Quando viene appreso questo Potere, lo Psionico deve scegliere un Potere Psionico di cui è in possesso. Lanciare quel Potere, da ora, richiederà metà tempo (se richiede Mezza Azione, si lancerà con un'Azione Gratuita, se Richiede un'Azione Intera, si lancerà con Mezza Azione, se richiede un'Azione Estesa 1 ora, richiederà un'Azione Estesa di Mezz'ora, e così via), ma si prenderà un Malus di -10 al Test di Focalizzazione.

PRESA BRUTALE

Prerequisiti: Forza 40. Atletica +10.

Lottando per strada o in altri luoghi, sei diventato esperto a fare danni seri tramite Prese violente, poco appariscenti ma incredibilmente efficaci.

Usi la normale Abilità di Atletica per fare la Presa (vedi Atletica), ma sei considerato vincitore anche con un pareggio (invece di uno stallo) nei gradi di successo della Presa. Ottieni un Danno aggiuntivo se vinci con uno scarto Standard, più infliggi un numero di danni ulteriori pari ai Gradi di Successo con i quali ha superato il Test Contrapposto (con 3 gradi di successo, sarebbero 4 Danni in più).

PRESA MORTALE

Prerequisiti: Forza 35. Agilità 40. Acrobatica +10.

Il PG è un esperto lottatore, abile nell'afferrare i propri avversari e tenerli a terra. Questa abilità, in qualunque modo l'abbia ottenuta, gli fornisce un notevole vantaggio sia nel brutale combattimento corpo, sia nelle competizioni amichevoli tra i compagni di squadra. Il personaggio utilizza la sua Abilità di Acrobatica invece che la sua caratteristica di Forza per ogni Test di Forza che gli viene richiesto quando esegue una Presa. Se riesce a danneggiare un nemico con una Presa, infligge un numero di danni ulteriori pari ai Gradi di Successo con i quali ha superato il Test Contrapposto.

PRESENTIMENTO

Prerequisiti: Percezione 35 o più. Consapevolezza. Cercare.

Hai appreso un talento che ti permette di notare dettagli in modo unico. Potrai spendere un Punto Fato per prendere in automatico una Prova di Consapevolezza o di Cercare, con tanti gradi di successo uguali al Bonus di Percezione.

PRESENZA ISPIRATRICE

Prerequisiti: Simpatia 40.

C'è qualcosa di forte e ispiratrice intorno al personaggio, forse date dal suo sguardo, dalle sue movenze o da chi rappresenta. Ogni compagno e alleato entro 20 metri da lui e che può vederlo, sarà ispirato in continuazione. Guadagneranno +10 alle prove contro la Paura, Panico e contro l'Intimidazione. Questi effetti non riguardano il personaggio stesso, e se fugge o si comporta in modo poco consono, verranno persi.

PREVEGGENZA

Prerequisiti: Intelligenza 40.

Sei lungimirante nel prevedere le conseguenze di ogni azione; se rifletti qualche minuto a considerare cosa stai facendo, puoi dedurre il miglior modo di agire per ottenere successo. Devi trascorrere almeno dieci minuti, concentrandoti sulla risoluzione di un problema, per ottenere così un bonus di +10 alla tua prossima prova di Intelligenza relazionato al problema stesso.

PRONTO AL TRADIMENTO

Prerequisiti: Percezione 50. Consapevolezza +20. Paranoia. Sonno leggero.

Sei costantemente guardingo, credendo di essere attaccato da ogni dove e non vuoi dare nessuna possibilità al nemico di coglierti di sorpresa.

A lungo andare, i tuoi sensi contro il pericolo diventano impareggiabili (a meno che tu non venga drogato, oppure stai dormendo), e non potrai essere mai preso di Sorpresa.

PROTEZIONE SELVAGGIA

Prerequisiti: Resistenza 45.

Sei abituato a vivere, combattere e dormire in luoghi selvaggi contando sulle protezioni e le armature più semplici e selvagge. Le armature di Pelli Animali e le Armature di Ossa perdono la qualità Scomoda quando vengono indossate dal Personaggio.

PROVE DI FEDE

Prerequisiti: Volontà 45. Almeno un Atto di Fede dell'Ira dell'Imperatore (può richiedere Atti di Fede diversi).

La Sorella ha provato la sua Fede nel fuoco del combattimento. Una volta per Sessione, potrà lanciare un Atto di Fede dell'Ira dell'Imperatore in modo gratuito, senza spendere un Punto Fato. L'effetto è uguale a quello descritto spendendo un Punto Fato, ma non come se lo bruciasse.

PROXY ORTODOSSO

Hai imparato ad attingere forza mentale dai circuiti liturgici inseriti al di sotto del tuo cranio. Puoi sintonizzarti sulle preghiere recitate dall'unità Proxy e frustrare così i tentativi di controllo mentale del nemico. Guadagni un Bonus di +20 ai Test Volontà fatti per resistere a controllo mentale (anche Psionico), manipolazione mentale, lettura del pensiero (anche Psionico), torture e interrogatori.

PSICOFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Proibite (Psionici) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto la sua abilità primaria. Ogni prova di Conoscenze Proibite (Psionici), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è calcolato sempre fallimento.

PSIONICO SPECIALISTA

Prerequisiti: Almeno 3 Poteri di un Sotto-ramo.

Alcuni Psionici si Specializzano in un Sotto-ramo specifico di una Disciplina. Per farlo, e apprendere questo Talento, dovranno possedere almeno 3 Poteri di quel determinato Sotto-ramo. In questo caso, ogni Test di Focalizzazione che riguarda questi Poteri verrà lanciato con un bonus di +5.

PSIONIC MAGISTER

Prerequisiti: Classificazione Psi 7. Volontà 50.

Lo Psionico potrà apprendere due poteri in più dalla sua Disciplina (Classificazione Psi+2) oppure +4 se sono Poteri Universali.

Può anche apprendere un potere in più di Disciplina e 2 Poteri Universali se lo preferisce.

PUGILE

Prerequisiti: Forza 35.

Molti uomini diventano abili nel combattere con altre armi oltre quelle da fuoco, incluse le loro stesse mani.

Il personaggio può effettuare una Finta come Azione Gratuita quando effettua un Attacco Poderoso o un Attacco Standard con i Pugni (a mani nude) e guadagna +2 ai Danni con i Pugni. Inoltre, se porti più pugni con l'Azione Multiattacchi, potrai tentare di parare ugualmente, ma solo contro attacchi a Mani nude. Gli attacchi devono essere portati senza oggetti (come i Tirapugni).

Questo Talento non è cumulabile con i Talenti *Combattimento da strada*, *Guerriero Disarmato* e *Maestro Disarmato*.

REAZIONE RAPIDA

Prerequisiti: Abilità 45.

Sei in grado di reagire ad ogni situazione in un istante. Quando vieni preso di Sorpresa o subisci un'imboscata, puoi fare un Test Agilità per agire normalmente, evitando di fatto l'imboscata. Inoltre, il Talento ti fa guadagnare +1 ai tuoi tiri iniziativa in ogni circostanza.

REDEZIONE DEL DEVOTO

Prerequisiti: Volontà 45. 31 o più Punti Corruzione.

Il Personaggio è stato macchiato dalla Corruzione, ma nel suo cuore, c'è ancora qualcosa di puro. Se prende questo Talento, potrà ancora lanciare gli Atti di Fede, ma se arriva a 61 Punti Corruzione, allora non potrà lanciaarli più. Inoltre, quando guadagna Punti Corruzione dove si tira un dado (D5 o D10), potrà tirarne due e scegliere quello più basso, normalmente cumulabile con il talento *Corazza della Noncuranza*.

REGINA MORTALE

Prerequisiti: Abilità Balistica 40/45/50. Arma immediata. Combattimento con due armi (Balistica, Mischia).

Questo Talento è diviso in tre gradi. La Regina della Morte apprende un sistema di Combattimento che gli permette di Attaccare in Mischia con la sua Spada, e lanciare un Coltello da Lancio, sempre in Mischia; potrà farlo anche ad un bersaglio diverso, se combatte contro più bersagli, ma dovrà avere entrambe le armi impugnate, una per mano, per poterlo fare, oppure avere il Talento *Estrazione Rapida (da Lancio)*; non prenderà Malus per questi attacchi. Viene portato prima l'attacco da Mischia, come Attacco Standard e Mezza Azione, e poi l'Attacco con il coltello da Lancio, usando AB (anche se in Mischia), come Attacco Standard e Mezza Azione, ed è un'eccezione alle normali regole d'attacco (non si possono fare due Attacchi di Azione Standard). Al 2° grado, il Talento si Potenzia e la Regina potrà fare il suo Attacco in Mischia e poi lanciare fino a 2 Coltelli da Lancio come un'Azione di Attacchi Multipli. In questo caso servirà anche il Talento *Estrazione Rapida (da Lancio)*, potrà attaccare tre bersagli diversi in Mischia (uno con la Spada, gli altri con i coltelli da Lancio usando AB) e conterà tutto come un'Azione Intera. Al 3° grado, funziona come al secondo, ma lancerà un ulteriore Coltello, per un totale di un Attacco da Mischia e 3 da Lancio, sempre in Mischia. Usare questo Talento al 1° grado, non conta come Azione di Attacchi Multipli (potrà parare e schivare normalmente); al 2°-3° grado, invece, conterà come un'Azione Intera di Attacchi Multipli.

RELAZIONARSI

Gruppi Talento: Accademici. Adeptus Arbites. Adeptus Astartes (specifico). Adeptus Mechanicus. Adeptus Sororitas. Adeptus Titanicus. Administratum. Astropati. Capitani Artisti. Culto (specifico). Ecclesiarchia. FDP. Governo. Guardia Imperiale. Il Pazzo. Lavoratori. Malavita. Marina Imperiale. Mercanti. Mercanti corsari (Rogue Trader). Mercenari. Nativi dei Mondi (specifico). Navigatori. Nobiltà. Ufficio Assasinorum. Ordo (specifico). Organizzazione (specifico). Pellegrini. Pirati. Tutori. (Master e giocatori possono inventarsi altri Gruppi e aggiungerli in lista).

Prerequisiti: Simpatia 30.

Sai come comportarti con un particolare gruppo sociale o organizzazione. Guadagni un +10 ai Test Simpatia quando interagisci con membri del gruppo scelto. Master e giocatore possono mettersi d'accordo per ricevere in premio o rimuovere questo talento, quando appropriato per la campagna.

RESISTENTE

Gruppi Talento: Caldo. Freddo. Malattia. Paura. Poteri Psionici. Radiazioni. Veleni. Possono esistere altri tipi di Resistenza.

Che sia a causa di una esposizione prolungata, un estenuante addestramento fisico o grazie alla genetica, sei altamente resistente a una particolare situazione. Quando scegli questo Talento seleziona un gruppo verso cui sviluppi la resistenza. Ottieni un bonus di +10 quando effettui una Prova per resistere o evitare elementi del gruppo a cui sei resistente. Resistente Paura riguarda anche la resistenza all'Intimidazione.

Resistente al Caldo ha anche la peculiarità di resistere ai Danni da Calore; subisci un danno in meno da danni da Calore, lanciafiamme compreso.

Resistente al Freddo ha anche la peculiarità di resistere ai Danni di armi Shock e da Elettricità; subisci un danno in meno da danni di questo tipo.

RIALZARSI

Prerequisiti: Abilità 30 o più.

E' difficile tenerti a terra e sei incredibilmente agile, o hai appreso una tecnica unica. Puoi rialzarti con una Azione Gratuita.

RICARICA RAPIDA

Hai passato così tanto tempo ad esercitarti con le armi che puoi ricaricarne una in un istante. Tutti i tempi di ricarica sono ridotti della metà (per difetto). In questo modo una Mezza Azione diventa una Azione Gratuita, una Azione Intera diventa una Mezza Azione, e così via.

Si attiva solo sulle armi in cui il Personaggio è addestrato.

RICARICA SFOLGORANTE

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Hai imparato come prestare la tua forza vitale alla tecnologia. Se superi una Prova di Resistenza, puoi utilizzare il tuo campo bioelettrico per ricaricare o potenziare un macchinario. E' necessaria concentrazione e meditazione, con tempo e richiesta di Unità Energetiche (UE) variabile, per attivare il rituale di incantamento che porterà alla ricarica, alla fine del quale verrà fatta la prova; se il Personaggio è disturbato e rompe la concentrazione, dovrà iniziare da capo; la Difficoltà della Prova di Resistenza è variabile, secondo la natura della Tecnologia.

Difficoltà	Esempio	Unità Energetiche (UE)	Tempo richiesto
Normale (+0)	Batteria potenziata, Unità di condizionamento dell'aria, Servoteschio, Cogitatore.	6	Azione Estesa (1D5 Round)
Impegnativo (-10)	Motore di Landspeeder, Batteria di cannone laser, Servomeccanismo.	10	Azione Estesa (1D5 Minuti)
Difficile (-20)	Pressa industriale, Motore pesante, Tecnologia Xeno semplice (es. Orki)	15	Azione Estesa (1D10 Minuti)
Molto Difficile (-30)	Motore ultra-pesante, Macchinario enorme, Tecnologia Xeno avanzata (es. Eldar)	20 o più per Tecnologia Xeno (può variare molto)	Azione Estesa (1 ora o più)

Per ogni utilizzo di questo Talento, devi superare una Prova di Resistenza o subire un Livello di Affaticamento.

Nota che a discrezione del Master, alcune tecnologie sono semplicemente troppo arcane, corrotte o scariche perché tu sia in grado di attivarle.

RICHIAMO FERRICO

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Puoi richiamare nella tua mano un oggetto di metallo che non sia in qualche modo vincolato e che si trovi all'interno della tua visuale.

Puoi richiamare oggetti che pesino fino ad 1Kg per ogni tuo punto di Bonus di Volontà; l'oggetto deve trovarsi in un raggio di 20 metri e non deve avere restrizioni (come essere in mano a qualcuno, legato, ecc). Per avvantaggiarti di questo Talento, devi superare una Prova di Volontà come Azione Intera. Consuma una Unità Energetica (UE) per ogni suo utilizzo, che abbia successo o meno.

RIFLESSI FULMINEI (X)

Prerequisiti: Abilità (un certo ammontare, che aumenta per ogni grado).

Reagisci alla velocità del lampo; il Talento dona un bonus di Iniziativa di +1 per grado, cioè ogni volta che viene appreso (alcune Carriere lo acquistano più volte). Chi ha almeno 2 gradi, potrà Schivare i colpi delle armi Laser senza il Malus di -20.

RIPARAZIONI RAPIDE

Prerequisiti: Tecnica 40. Solitamente è associata ad un qualche tipo di Abilità di Mestiere (vedi Regole Artigianato).

Il Personaggio può effettuare riparazioni più velocemente del normale. Dimezza il tempo di riparazione di tutti gli oggetti di un determinato campo.

Se non viene riportata un preciso campo nella Scheda di Carriera, vorrà dire che per ogni talento di Mestiere e Tecnologia, si attiva questo Talento.

RISERVA DI ENERGIA

Prerequisiti: Bobina potenziata.

Hai imparato come incanalare una parte dell'energia conservata nella tua bobina potenziata. La Prova per l'affaticamento derivante dall'uso dei Talenti Colpo Sfolgorante, Ricarica Sfolgorante e Shock Sfolgorante verrà fatto con un bonus di +20.

RISSARE

Sai sfruttare al meglio ogni secondo prezioso per sferrare pugni o calci. Questo è un Talento diviso in 2 Gradi.

Puoi sacrificare la tua Reazione per dare un Pugno, un Calcio o una Testata (quest'ultima solo se vincente); verrà fatto alla fine della tua Azione e può essere fatto, volendo, su un altro bersaglio in mischia, purché dinnanzi a Personaggio. Se il Personaggio possiede anche il Talento *Combattimento Disarmato*, la 1° Reazione usata in un Combattimento in questo modo, sarà gratuita (potrà ugualmente usarla per Schivare o Parare ad esempio). Al secondo Grado, il Talento permette di usare la Reazione per fare una combinazione di: due Pugni, un Pugno e un Calcio, un Pugno e una Testata (quest'ultima solo se vincente) e se possiede il Talento *Combattimento Disarmato*, le prime due Reazioni usate in un Combattimento in questo modo, saranno gratuite. Per usare i Pugni, bisogna averli liberi e tutti questi attacchi non devono usufruire di armi (come Tirapugni o Guanti corazzati), ma possono essere normalmente portati con Arti Bionici. Questi attacchi non contano mai come Attacchi Multipli, anche se vengono fatti subito dopo altri attacchi, poiché stanno sfruttando una Reazione e la professionalità intrinseca nel Talento.

RITO DEL PURO PENSIERO (X)

Prerequisiti: Un certo valore di Volontà, che aumenta di 5 per ogni grado superiore.

Hai rimpiazzato la parte creativa del tuo cervello con un Cogitatore, che varia di potenza a seconda del Grado. Al primo grado, reprime parte delle tue emozioni e guadagni +10 punti alle prove di Paura. Nel secondo grado, sei glaciale, e guadagni +20 alle Prove di Paura. Al terzo grado, sei pervaso dalla fredda purezza della logica e diventi immune all'inchiodamento, guadagnando un ulteriore +5 alle prove di Paura (+25 in tutto) e gli altri ti trovano agghiacciante. Il Master può rimuovere qualunque Disordine Mentale che non è più rilevante, e sostituirlo con nuovi e adatti.

RITO DEL SOVRACCARICO STATICO

Prerequisiti: Uno o più arti cibernetici. Tecnologia +10.

Gli arti cibernetici e i Mecadendriti sono generalmente isolati e protetti da eventuali perdite interne di energia, in modo da proteggere i loro utilizzatori dai rischi associati con le potenti scariche elettriche che potrebbero attraversare il corpo. Tuttavia, alcuni di essi imparano a scatenare le energie che controllano questi arti, con risultati che soltanto la grazia dell'Omissia può prevedere. Il personaggio può effettuare una prova Normale (+0) di Tecnologia come Mezza Azione per tentare di canalizzare le energie contenute in uno dei suoi arti cibernetici e proiettarle all'esterno. Se ha successo, gli attacchi portati dalle sue estremità cibernetiche, e da tutte le armi e strumenti ad esse associati, guadagnano la Qualità Shock per un numero di Round pari al suo Bonus Intelligenza, anche se ciò consumerà anche 2 Unità Energetiche (UE).

Passato questo lasso di tempo, o se la prova d'attivazione viene fallita di quattro o più Gradi d'Insuccesso, l'appendice cibernetica si disattiva, fino a che il personaggio non possa dedicare diversi minuti alla sua riparazione, superando una ProvaFacile (+20) di Tecnologia.

RITO DELL'ASTRA TELEPATHICA

Gli Astropati usano questo semplice Rito per controllare al meglio i propri fallimenti Psicici. All'inizio della Sessione, il giocatore Astropata con questo Talento potrà fare un tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psicici ed il risultato deve essere segnato da una parte. Se durante la sessione l'Astropata evoca i Fenomeni Psicici, potrà scambiare il risultato con quello tirato a inizio sessione. Se il primo risultato fosse un 75 o più, il Talento non avrà alcun effetto. Questo Talento potrà essere appreso fino a 3 volte, potendolo usare altrettante volte durante la sessione, ma i tiri da 75 o più vanno scartati (quindi se con 3 tiri iniziali si ottiene un 85, un 22 e uno 04, funzionerà solo al massimo su due risultati).

RITO DI ACCENSIONE

L'Adeptus Mechanicus possiede diversi rituali e riti atti a persuadere gli spiriti macchina a tornare alla vita, talmente tanti, in effetti, che conoscerli tutti risulterebbe impossibile. I Matri dei Torni tendono ad essere più pratici dei loro maestri Tecno-Preti, e spesso ci sono condizioni pressanti in cui non è sempre pratico intonare un Canto di Iniziazione lungo trecento versi. Molti di loro hanno il proprio "rito di accensione" personale, una forma di preghiera allo spirito-macchina che prevede il colpire l'oggetto in questione per diverse volte, in genere con forza sufficiente all'accensione. Ovviamente tendono a compiere tale rito lontano dagli occhi dei Tecno-Preti, che potrebbero considerare tale gesto come un'eresia, ma pochi possono controbattere sulla sua efficacia. I Matri possono sostituire la loro caratteristica di Intelligenza alla loro Forza quando effettuano un Test di Tecnologia per attivare un macchinario. Macchine più delicate o sofisticate potrebbero non reagire bene al Rito di Accensione, e il Master ha sempre l'ultima parola riguardo quali oggetti possono essere bersaglio di questo talento senza conseguenze negative, e quali no.

RITO DI ESILIO

Prerequisiti: Conoscenze Proibite (Demologia) +20.

Questo rito è gelosamente custodito, scritto soltanto sui testi più sacri e insegnato soltanto a Esiliatori esperti. Con questo rito il Demone può essere bandito dal mondo materiale. Il personaggio sceglie una singola entità demoniaca e spende tre round scrivendo simboli sacri sul terreno in un'area di 10 metri di raggio al massimo. Il demone bersaglio non deve essere presente al momento dell'iscrizione. Mentre si trova nell'area il demone prescelto non beneficia del Tratto Demoniaco e non può lasciare o entrare nell'area a meno che non passi un Test Molto Difficile (-30) di Volontà.

RITO DI PAURA

Prerequisiti: Unità Respiratoria.

Puoi recitare un lamento infrasonico che richiede una Azione Estesa (2 Round), e causa terrore nelle menti deboli. Tutti gli umani nel raggio di 50m avvertiranno che sei dotato di una Classificazione paura pari a 1 (purché ti vedano). Xenos, animali e altre creature non umane, ne sono immuni. Mentre pronunci questo lamento, non puoi parlare su altre frequenze. Il rito dura due minuti e si considera molto pericoloso interrompere la liturgia in qualsiasi momento dell'incantamento. Se si dovesse interrompere (perché sviene, è stordito, o termina di sua volontà), il personaggio guadagna 1D5 Punti Follia. Nota che gli umani sordi o senza impianti uditivi non possono udire il suono infrasonico e quindi non si renderanno conto che stai parlando. Il Talento non distingue tra amici e nemici ed eventuali Alleati dovranno fare la normale Prova di Paura.

Chi possiede questo Talento, è immune ad esso (quindi sarà immune alla Paura se viene fatto da un nemico).

RITO DI TIMORE

Prerequisiti: Unità Respiratoria.

Puoi recitare una liturgia infrasonica che causa timore e paura e richiede una Azione Estesa (2 Round). Tutti gli umani nel raggio di 50m avvertiranno un senso di terrore e di colpa religiosa. Xenos, animali e altre creature non umane, ne sono immuni. Oltre a questi effetti emozionali, tutti gli umani subiranno una penalità di -10 alla prossima Prova di Abilità, ma potranno effettuare una Prova di Volontà per evitare questi effetti. Mentre prepari questo rito, non puoi parlare su altre frequenze. Il rito dura due minuti e si considera molto pericoloso interrompere la liturgia in qualsiasi momento dell'incantamento. Se si dovesse interrompere (perché sviene, è stordito, o termina di sua volontà), il personaggio guadagna 1 Punti Follia. Nota che gli umani sordi o senza impianti uditivi non possono udire il suono infrasonico e quindi non si renderanno conto che stai parlando. Il Talento non distingue tra amici e nemici ed eventuali Alleati dovranno fare la normale Prova di Volontà.

Chi possiede questo Talento, è immune ad esso (quindi passerà automaticamente la Prova di Volontà se viene fatto da un nemico).

RIVALE

Gruppi: Accademici. Adeptus Arbitres. Adeptus Astartes (specifico). Adeptus Mechanicus. Adeptus Sororitas. Adeptus Titanicus. Administratum. Astropati. Capitani Cartisti. Culto (specifico). Ecclesiarchia. FDP. Governo. Guardia Imperiale. Il Pazzo. Lavoratori. Malavita. Marina Imperiale. Nativi dei Mondi (specifico). Navigatori. Nobiltà. Officio Assassinorum. Ordo (specifico). Organizzazione (specifico). Pellegrini. Pirati. Tutori.

Essenzialmente l'opposto di Relazionarsi, questo Talento rappresenta una competizione aggressiva o una certa dose di animosità con un particolare gruppo sociale o organizzazione. Soffri un -10 a tutti i Test di Simpatia quando interagisci con i gruppi sociali in questione. Il Master e il giocatore possono mettersi d'accordo per garantire questo talento qualora sia appropriato alla storia. Può essere poi rimosso con un Avanzamento Elite o l'approvazione del Master, se le azioni del personaggio sono riuscite a ricucire i rapporti con il gruppo in questione.

SACRA FIAMMA

Prerequisiti: Volontà 40. Brucia e Purifica (richiede un certo grado che può variare).

Il fuoco è una giusta metafora della misericordia del Dio-Imperatore dell'Umanità. Esso brucia tutte le impurità, lasciando soltanto coloro che erano destinati a sopravvivere. Alcuni chierici dell'Adeptus Ministorum definiscono una forte retorica come "bruciante", visto che lava nel fuoco interiore i peccati di chi lo ascolta. Il personaggio porta questa metafora ai suoi estremi letterali, migliorando la sua abilità con il fuoco fino a farla diventare, agli occhi dei suoi compagni di squadra, una pura espressione del suo amore per il Dio-Imperatore o una pericolosa ossessione per le sostanze infiammabili. Il personaggio ottiene la qualità *Vendicativa* (9) quando utilizza armi con la qualità Lanciafiamme.

SACRA MISSIONE

Prerequisiti: Simpatia 45. Mondanità +30.

Talento unico per la Famula. Forgiare giovani signori che possano un giorno diventare figure di spicco nella società Imperiale, è una Missione Sacra agli occhi dell'Imperatore. In termini di gioco, si guadagna un bonus di +5 alle Prove di Mondanità, e +5 a tutte le prove di Affascinare, Comandare e Diplomazia verso la Nobiltà. Se la Famula usa un Punto Fato per ritirare una qualunque abilità sociale verso un Cittadino Imperiale (esclusa Feccia, Mutante o Psionico), tira 1D10, con un risultato di 7+ il punto fatto non è stato speso. Inoltre aumento lo Stipendio di 1D5x10.

SACRO INGEGNO

Prerequisiti: Intelligenza 45. Conoscenze Accademiche (Criptologia) +10. Logica.

La Sorella Dialogus approfondisce sempre più lo studio della decriptazione e cercando, al tempo stesso, di smascherare l'Eresia che spesso si annida persino in testi innocui. All'apprendimento di questo talento, aumenta di +2 la Caratteristica di Intelligenza; inoltre, parte con un grado di successo su ogni tiro di Conoscenze Accademiche (Criptologia e Occulto), Conoscenze Proibite (Eresie, o Warp per una Pronatus), Cifrari (qualsiasi) e Logica.

SANA COSTITUZIONE (X)

Ottieni una ferita addizionale. Sei in grado di subire un numero di danni maggiori prima di morire. Se il tuo Schema di Avanzamento te lo permette, puoi scegliere questo Talento più volte, ma, come per tutti i Talenti a gradi, mai più di una volta per Sessione di gioco.

SANCTUM STELLARE

Prerequisiti: Volontà 50. Rango di Cavaliere del Sanctum Stellare. Meno di 30 Punti Corruzione.

Arrivato a questo punto che il Cavaliere verrà introdotto al circolo interno dell'Ordine. Esso mediterà dinnanzi al Sacramentum, al Pozzo delle Stelle e alla Volta interna, cercando la sacralità dentro se stesso. Da ora in poi, tutte le armature in Sangue lucente da lui indossate e tutti gli Spetum impugnati dal Cavaliere, guadagneranno la qualità Sacra. Se il Cavaliere arriva a 31 Punti Corruzione o più, non potrà usare questo Talento, che riprenderà nel momento che torna a 30 o meno Punti Corruzione.

SANGUE NERO

Prerequisiti: Resistente (Veleni).

Hai avuto un addestramento speciale contro i Veleni, o vieni da posti in cui i Veleni hanno modificato il tuo fisico. Guadagni +5 alle prove per resistere ai Veleni, inoltre, quando vieni ferito da Armi con la qualità Tossica e prendi la prova di Resistenza, non prendi il livello di Affaticamento.

SANGUE RAD

Prerequisiti: Resistente (Radiazioni).

Il tuo sangue è ormai intrinseco di Radiazioni. Guadagni +5 alle prove per resistere alle Radiazioni, inoltre, quando vieni ferito da Armi con la qualità Radioattiva o da Danni Radioattivi e prendi la prova di Resistenza, non prendi il livello di Affaticamento.

SCARICA SFOLGORANTE

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Shock Sfolgorante (5). Riserva di Energia.

L'Accolito è capace di canalizzare ancora più potere, rivestendole le mani di un luminoso torrente di potere che riesce a scagliare lontano il proprio bersaglio. In combattimento devi superare una prova di Abilità di Combattimento o effettuare una Presa per infondere una scarica e si considera un Attacco Standard in mischia (niente Attacco Poderoso però). Se colpito, il bersaglio subisce Danni da Energia pari ad 1D10+5+ il tuo Bonus di Volontà, una penetrazione uguale alla metà, per eccesso, della Volontà del Personaggio, con la qualità Shock, inoltre, guadagna anche la qualità Concussiva (0) e Letale (3). I bersagli di Taglia superiore al Personaggio sono immuni alla qualità Concussiva. Ogni volta che si usa il Talento, si consumano 9 UE. Per ogni utilizzo di questo Talento devi superare una Prova di Resistenza Impegnativa (-20) o subire un livello di Affaticamento.

SCATTO

Sei in grado di compiere uno scatto in velocità per tirarti fuori dai guai, o cacciarti dentro i guai. Se effettui una Azione di Movimento Completo, puoi muovere di un ulteriore numero di metri pari al tuo Bonus di Agilità. Se effettui una Azione di Corsa, puoi muovere di un ulteriore numero di metri pari al doppio del tuo BA. Se utilizzi questo Talento per due Turni consecutivi, accumuli un livello di Affaticamento.

A lungo andare, è facile tirare su Affaticamento.

SCONSACRAZIONE SFOLGORANTE

Prerequisiti: Volontà 45. Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Gli impianti dell'Accolito generano un violento impulso tecnoesorcistico, permettendogli di disattivare la tecnologia in sua presenza.

Basta un singolo gesto perché anche il più sofisticato dei congegni cessi di funzionare. Una Prova di Volontà riuscita permetterà al personaggio di dirigere l'energia ad un singolo bersaglio entro 10 metri, ciò richiede un'Azione Intera e consumerà 3 UE. Anche se su Volontà, questo è un attacco a distanza a tutti gli effetti, che può essere Schivato con un malus di -20, ma non bloccato da campi di forza o altri congegni protettivi, e non può essere fatto in mischia. Se il bersaglio sta trasportando dei congegni elettrici, incluse armi ad energia e sistemi bionici, essi cessano di funzionare per 1D5 Round, come se il loro potere fosse sparito. Se il bersaglio è un veicolo, soffrirà immediatamente un Danno Critico, come se l'utilizzatore avesse ottenuto Giusta Furia, sottraendo 1 dal risultato dei Danni Critici (un risultato di zero indicherà che nessun Colpo Critico si è verificato).

SCUDO SFOLGORANTE

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata. Riserva di Energia.

Un vero miracolo dell'Omnissia la cui la conoscenza è per pochi eletti. Focalizzando la sua energia in tutte le direzioni contemporaneamente, l'Accolito è in grado di creare un campo di energia statica, abbastanza forte da deflettere i colpi in arrivo e bloccare i proiettili in volo. Spendendo la sua Reazione, il giocatore può attivare lo Scudo sul colpo in arrivo; non potrà farlo mai più di una volta a turno. Lo scudo ha una forza pari alla Volontà non modificata del PG, e rimane attivo solo per il colpo in arrivo. Il Personaggio tenderà di deviare il colpo proprio come se stesse usando Schivare o Parare, ma userà la propria Volontà; se ottiene più gradi di successo oppure pareggia i gradi in confronto all'attaccante (che userà l'AC, l'AB normalmente e Volontà per i Proiettili Psionici), allora il colpo sarà fermato completamente, altrimenti passerà. Ciò consumerà comunque 3 UE ad ogni utilizzo. Si potrà comunque usare su un solo colpo a Round (il 1° se una Raffica). Se il tiro è tra 01 e 05, lo scudo ferma l'attacco, ma si sovraccarica, collassa istantaneamente, e l'Accolito deve superare una Prova Difficile (-20) di Resistenza, o prendere 1 livello di Affaticamento.

SEDUZIONE EPIDERMICA

Prerequisiti: Simpatia 45. Affascinare +20. Seduzione Professionale.

La Ragazza/o del Piacere diviene consapevole del suo potere, potendo sedurre con il solo sguardo. Aumenta l'effetto del Tratto *Seduzione Professionale*; la Prova di Sedurre presa aggiunge 2 gradi di Successo. Inoltre, il Personaggio guadagnerà +2 alla Caratteristica di Simpatia.

SENSI ACUTI

Gruppi Talento: Gusto. Olfatto. Tatto. Vista. Udito.

Uno dei tuoi sensi è più acuto del normale. Quando acquisisci questo Talento, scegline uno: ottieni un Bonus di +10 a ogni prova che coinvolga il senso prescelto. Ricorda che Sensi Acuti (Vista) non aggiunge il suo Bonus alle Prove di Abilità Balistica.

SENSI WARP

Prerequisiti: Percezione 40. Classificazione Psi 5. Psiniscienza +20.

I sensi del personaggio si sono evoluti per percepire al meglio la curvatura nel mondo fisico. Dopo aver appreso il Talento, potrà usare l'abilità di Psiniscienza come Azione Gratuita, e potrà farlo anche in Movimento (potrà sempre sentire il Lancio di un potere ad esempio). Inoltre, potrà usare la Psiniscienza come la Consapevolezza per evitare agguati da parte di Creature legate al Warp (Demoni, Psionici, Streghe, ecc).

SENSO COMBATTIVO

Prerequisiti: Percezione 35 o più.

Il personaggio ha l'abilità e la consapevolezza di come reagire sviluppata attraverso i sensi acuti della sua percezione.

Può usare il suo Bonus di Percezione, invece che quello di Agilità, quando si tira per l'Iniziativa.

SENZA PAURA

Prerequisiti: Volontà 50. Richiede solitamente Talenti o altri Requisiti.

Che sia per la tua fervente lealtà o per l'instabilità mentale, è impossibile terrorizzarti. Sei immune agli effetti della Paura e la Panico (tirerai solo per vedere se prendi Punti Follia) e dell'Inchiodamento, ma se cerchi di evitare o disingaggiarti da un combattimento, devi prima superare un test di Volontà. Inoltre, prendi un bonus di +20 alle prove di resistenza all'Intimidazione.

SESSOFORMAZIONE

Prerequisiti: Simpatia 50. Mestiere (Amatore) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto la sua abilità primaria. Ogni prova di Mestiere (Amatore), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard.

Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è calcolato sempre fallimento.

SEQUELA BINATA

Sei abile nel controllare i servitori e i macchinari. Guadagni +10 in ogni tentativo di istruire, interrogare e programmare macchinari e servitori e potrai averne sotto il tuo comando il doppio del normale, quindi Intx2. Inoltre, i Servitori sotto il tuo controllo guadagnano +20 sulle prove di Volontà per non perdere il Controllo (ad esempio, se colpiti alla testa).

SEQUELA MAGISTER

Prerequisiti: Sequela binata. Logica +20.

Il naturale potenziamento della Sequela binata. Guadagni +20 in ogni tentativo di istruire, interrogare e programmare macchinari e servitori e i Servitori sotto il tuo controllo guadagnano +30 sulle prove di Volontà per non perdere il Controllo. Inoltre, potrai usare i tuoi punti Fato sui tuoi Servitori, tranne per fargli recuperare le Ferite.

SERRATURA WARP

Prerequisiti: Classificazione Psi 9. Volontà 50. Bastione della Volontà.

A volte la tua mente da Psionico riesce a tenere a bada il Warp, ma succede raramente. Una volta per sessione, ignora le *Insidie del Warp*.

Vuol dire che non tirerai nella tabella delle Insidie del Warp. Non puoi decidere quando ignorarli, ma verranno ignorati alla prima occasione in cui si Manifestano i Pericoli del Warp. Una così rapida conversione della curvatura per proteggersi, però, è traumatica e lo Psionico deve fare un test di Resistenza; se fallisce, prende 1D5 danni in testa (senza Armatura ne BR) e non potrà lanciare altri poteri il i prossimi 1D10 Round.

SHOCK SFOLGORANTE (X)

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Sei in grado di danneggiare i tuoi avversari focalizzando la tua energia bioelettrica tramite gli induttori di elettro-tatuaggi. Per attivare tale abilità devi toccare il tuo nemico: in combattimento devi superare una prova di Abilità di Combattimento o effettuare una Presa per infondere una scarica e si considera un Attacco Standard in mischia (niente Attacco Poderoso però). Se colpito, il bersaglio subisce Danni da Energia pari ad 1D10 + il tuo Bonus di Volontà, una penetrazione uguale alla metà, per eccesso, della Volontà del Personaggio, con la qualità Shock. Solitamente il talento può acquistare altri gradi, oltre il 1° (dove si apprende il talento stesso); per ogni grado aggiuntivo, aumentare di +1 il Danno. Ogni volta che si usa il Talento, si consumano 6 UE. Per ogni utilizzo di questo Talento devi superare una Prova di Resistenza o subire un livello di Affaticamento.

SKITARII RADIUS (X)

Prerequisiti: Resistenza 40. Conoscenze Comuni (Tecnologia) +20 o Tecnologia +10.

I soldati della 42° Coorte Skitarii di Hesperus possono apprendere questo talento particolare, che non è altro un intervento chirurgico che gli permette di avere una Batteria Radius interna al corpo, che può essere potenziata fino a 3 volte (il talento può essere appreso tre volte).

Quando viene acquistato il talento, il Personaggio sarà fuori gioco per 1D5 Settimane e guadagna 1 Punto Follia, ma solo al primo grado del talento, gli altri, non richiedono tempo o punti follia. In termini di gioco, quando combatte in mischia, può attivare il Radius con Mezza Azione e dirigere un onda Rad verso uno o più bersagli (uno per ogni grado del Talento). L'attivazione non è considerata un attacco Standard.

I Bersagli presi di mira, dovranno immediatamente fare una Prova di Resistenza; se riesce, sentiranno solo un leggero intontimento, ma se falliscono, coneranno -1 al loro Bonus di Resistenza finché si trovano in contatto con lo Skitarii. Se si allontanano, entro 1D5 Round recupereranno normalmente il BR perduto. Uno Skitarii che abbia più di un grado sul Talento, potrà anche fare un onda Rad più potente contro un unico bersaglio, infliggendo una penalità alla Prova di Resistenza di -10 al 2° grado del Talento, -20 al 3° grado del Talento. Comunque, la richiesta della Batteria Radius non permette di essere usata più di una volta per combattimento (richiede almeno 10 minuti di disattivazione).

SOCCORSO ELETTRICO

Prerequisiti: Induttore di Elettro-tatuaggi/Bobina potenziata.

Sei in grado di evocare un sacro flusso di energia per fortificare la debolezza della tua carne. Se mantieni il contatto con una macchina funzionante e dotata di una fonte di energia, oppure con una batteria, simile quelle delle automobili, completamente carica, puoi effettuare una prova di Resistenza. Se hai successo, rimuovi un livello di Affaticamento, più un livello addizionale per ogni grado di successo. Questo Talento richiede 10 minuti di meditazione e un rituale di incantamento per poter essere attivato, ma una volta lanciato, che sia riuscito oppure no, bisognerà aspettare un'ora per tentare di nuovo, per rispetto allo Spirito Macchina. Se la Bobina ha zero UE, il Talento non può essere usato (richiede almeno 1UE).

SOLDATO DEL WARP

Prerequisiti: Tre o più Poteri che siano Dardi, Salve o Tempeste Psiciche.

Hai servito l'Imperium utilizzando Poteri da Battaglia. Se è un Dardo, una Salva o una Tempesta Psicica, lo psionico può aumentare il Danno di un singolo colpo di un ammontare pari al suo Bonus Volontà. Se il danno del Potere prevede già l'aggiunta del BV al Danno, sarà inserito 2 volte.

SOLDATO VETERANO

Prerequisiti: Nervi d'acciaio. Spesso richiede un determinato Rango.

Hai visto la morte in faccia in battaglia molte volte e sei abituato ai proiettili che ti fischiano sulla testa e al sobbalzo delle esplosioni causate dai bombardamenti. Con questo Talento diventi Immune all'Inchiodamento.

SOLTANTO NELLA MORTE

Una volta per incontro la Repentia può tentare di liberarsi dalla corruzione dei Poteri Oscuri. Deve aggiungere 1D10 danni al prossimo colpo in mischia che colpisce. Una volta aggiunto il danno, che sia stato accusato o no, soffrirà 1D5 Ferite che non sono mitigate da Armatura o Resistenza.

SONO PIETRA

Molti Cecchini della Guardia apprendono al meglio il funzionamento dell'Armatura a Franche, tanto che ne diviene quasi una seconda pelle.

In termini di gioco, l'armatura li ingombrerà di meno (come se pesasse 6 Kg), inoltre, finché ad indossarla sono loro, perde la qualità Primitiva.

SONNO AGEVOLE

Prerequisiti: Percezione 35. Potrebbe richiedere il Talento *Sonno Leggero*, o altro.

Per qualche ragione del tuo metabolismo o per la professione che eserciti, dormi sempre con un occhio solo. Ti bastano 4-5 ore di sonno per sentirti completamente riposato e recuperi tutti i livelli di Affaticamento in 5 ore di riposo completo invece di 6. Nel caso tu abbia anche il Talento *Sonno Leggero*, non ti sentirai stanco e irritabile durante il giorno. Hai un Bonus di +20 su Resistenza per resistere al Sonno.

SONNO LEGGERO

Prerequisiti: Percezione 30.

Hai il sonno leggero e rimani cosciente anche quando altri crollerebbero. Si presume che tu sia sempre all'erta, anche quando dormi, ai fini delle prove di Consapevolezza per determinare se sei sorpreso o per alzarti prima degli altri. Potrai normalmente tirare su Consapevolezza, anche mentre dormi. Il lato negativo è che ti senti spesso stanco durante il giorno e di conseguenza sei irritabile o distratto.

SOPRAVVIVENZA PERCETTIVA

Prerequisiti: Agilità 40. Percezione 40. Due abilità di Sopravvivenza a +30.

Questo Talento migliora il Tratto *Azione Percettiva* dell'Archeologo del Dipartimento Scintilliano. Aggiungerà un ulteriore +1 sulle Caratteristiche di Agilità e Percezione; inoltre, potrà scegliere fino a tre Sopravvivenze diverse da quelle che possiede; esse coneranno come abilità base senza Addestramento, e se il giocatore vuole, durante il gioco (e per buoni motivi di BG), potrà acquistarle in modo Addestrato per 100 PE l'una.

SORPRESA TATTICA

Prerequisiti: Intelligenza 35. Conoscenze Accademiche (Tattica Imperialis) +10. Sopravvivenza (adatta).

Il personaggio ha molta esperienza nata sul campo di battaglia e sullo studio della tattica Imperiale. Se sta facendo un agguato a qualcuno (deve essere un agguato preventivato e preparato), potrà usare l'abilità di Conoscenze Accademiche (Tattica Imperialis) invece che Nascondersi, purché si trovi in un ambiente a lui congeniale (deve avere anche la Sopravvivenza adatta al luogo dove sta avvenendo la Sorpresa).

Se la prova riesce con 3 gradi di successo, guadagnerà Mezza Azione da spendere solo sull'abilità Comandare e i talenti ad essa legati.

Il talento non funziona nei casi si voglia prendere qualcuno alle spalle o legato al Muoversi Silenziosamente.

SORTITA

Prerequisiti: Abilità Balistica 50. Agilità 40. Probabilmente legato ad un'arma primaria di Carriera.

Alcune professioni fanno del fuoco in movimento un proprio stile di vita. Quando si usa l'Azione di Fuoco in movimento, il Malus su AB sarà di -10 invece che di -20. Altri Malus si applicano normalmente. Con i Lanciafiamme, donerà solo +10 invece di +20 ai bersagli coinvolti.

SOVRACCARICO CIBERNETICO

Prerequisiti: Uno o più Arti cibernetici, Carriere dei Mechanicus o altamente tecnologiche o nati nei Mondi Forgia. Tecnologia.

Questo Talento esula dalle normali regole, perché può essere acquistato da chiunque abbia uno dei prerequisiti sopracitati, per 100 PE oltre avere Tecnologia. Le migliorie cibernetiche sono una parte importante della vita di molti Accoliti, che hanno spesso bisogno di rimpiazzare i loro arti o organi persi con appendici di metallo superiori alla debole carne. Mentre la maggior parte degli uomini riesce a malapena a convivere con le nuove migliorie, alcuni hanno imparato a modificare questi sacri congegni in modo da produrre una breve spinta di potenza, sovraccaricando il dispositivo in maniera controllata. Spendendo Mezza Azione, il personaggio può spendere un Punto Fato ed effettuare una Prova di Tecnologia.

Se ha successo, egli guadagnerà Forza Sovrannaturale(X) per il braccio, o Agilità Sovrannaturale(X) per la gamba, dove X è pari a 1 di base, a cui va aggiunto 1 per ogni due Gradi di Successo ottenuti nel Test. Dura un numero di Round pari al Bonus Intelligenza dell'utilizzatore, ma l'effetto può essere terminato anche prima. Alla fine di ogni round in cui il potenziamento è attivo il PG deve prendere una prova di Resistenza o guadagna 1 Livello d'Affaticamento.

SPECIALISTICO

Prerequisiti: Intelligenza 45. Conoscenze Accademiche (Antropologia) +20. Conoscenze Comuni (Mondo-scelto).

Passare molto tempo in un Mondo, spesso fa in modo da poter apprendere fortemente alcuni Trattati tipici di quel determinato Mondo.

Con questo Talento, se passi molto tempo su un particolare Mondo (o Astronave/Stazione Orbitante), potrai scegliere uno dei Trattati descritti nelle Origini del Mondo stesso. Il costo del Talento varia enormemente, a seconda degli effetti del Tratto, sarà il Master a valutare il costo, ma più il Tratto è unico e potente, più sarà costoso. Trattati che modificano il corpo dalla nascita non possono essere presi.

SPECIALIZZAZIONE IMPAREGGIABILE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Memoria prodigiosa.

Il Verispex ha passato anni a studiare un singolo soggetto, e conosce minuzie che pochi altri studiosi potrebbero aver studiato.

Il Verispex è così abile nella memorizzazione dei fatti, che aggiunge sempre metà del suo Bonus Intelligenza non Implementato (approssimato per eccesso) ai Gradi di Successo di qualunque tiro riuscito di Conoscenze Accademiche e Conoscenze Comuni.

SPEZZACOLLO

Prerequisiti: Guerriero disarmato.

La Specializzazione consiste nell'apprendere al meglio come uccidere un uomo prendendolo di sorpresa da dietro, facendo una presa e spezzargli il collo o un arto, usando la presa Spezzacollo (vedi Prese), ma si prenderà un Bonus di +10 a colpire. Bisogna prendere di Sorpresa il proprio avversario da dietro perché il Talento funziona. Se riesce, oltre a guadagnare l'effetto descritto nella Presa Spezzacollo, l'avversario non conterà l'armatura indossata ed i Danni subiti sono considerati in Testa per l'eventuale regola dei Danni in Testa.

Questo Talento non può essere usato in un combattimento, dove gli avversari sono all'erta, ma devono essere ignari dell'attacco.

Il Talento è normalmente cumulabile con il Talento *Presa Mortale*.

SPINGERE AL LIMITE

Prerequisiti: Agilità 40. Capacità Tecnica. Un'abilità di Guidare +30 o Talentuoso (un'abilità di Guidare).

Il personaggio ha elaborato un suo metodo per manovrare i controlli dei veicoli, che devia in qualche modo dalle tecniche di guida usuali.

Anche se può finire per sforzare troppo il mezzo, molti Piloti trovano che questi metodi possono significare la differenza tra la vita e la morte, specialmente durante le letali battaglie tra unità meccanizzate. Una volta per Round, come parte di un'Azione di Movimento del Veicolo, il personaggio può scegliere di aggiungere un +10 al Test associato ad ogni Abilità di Guida in cui sia addestrato.

Tuttavia, se fallisce il Test, il suo veicolo perde 1 punto di Integrità Strutturale (che ignora l'Armatura) per ogni Grado di Insuccesso.

STANGATA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40. Add. nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia, oppure Shock, a scelta, da Mondi Civilizzati).

I Tutori possono diventare molto esperti nell'uso del Manganello, Bastone del Castigo (o Bastoni simili a Bassa Tecnologia) e l'arma Esotica Tonfa (se acquistano il talento) e il Talento ha vari effetti. Usando queste armi si prende +5 a Colpire, migliorando di +1 i Danni dell'arma e migliorano di un grado l'eventuale qualità Primitiva (una Clave/Manganello ha Primitiva 6, in questo caso sarebbe Primitiva 7). Tutori provenienti da Mondi civilizzati ed avanzati, potranno legare questo Talento su alcune armi Shock al posto di quelle a B. tecnologia, attivandolo su Bastoni/Magli.

STREGONE (da 1 a 15) (X)

Gli Stregoni sono Psionici non sanzionati, che riescono a lanciare gli Arcani (vedi Poteri Psionici). Questo è un Talento che può essere acquistato più volte e funziona similmente alla Classificazione Psi. Più il Grado di Stregone è alto, più lo stesso avrà possibilità di riuscire nel Focalizzare il Potere. Per ogni grado di Stregone, si potrà aggiungere 1 Livello Psicico (LP), per un minimo di 1 e apprendere un Arcano in più. Per ogni grado, si potranno aggiungere fino a 2 Livelli di Potere (LP) ed apprendere fino a 2 Arcani. Non essendo Sanzionato, lo Stregone può essere più pericoloso di un qualsiasi Psionico, e a rappresentare questo i gradi possono arrivare fino a 15 (o persino di più per Stregoni PNG molto potenti). Con 8 gradi sul Talento *Stregone*, si diventerà Immuni alla Presenza Demoniacca. In gioco, non si potrà mai acquistare più di un Grado per Sessione/Avventura.

STREGONERIA CONTROLLATA (X)

Prerequisiti: Stregone (8° Grado al 1° Livello e Volontà 45, 15° Grado e Volontà 55 al 2° Livello)

Alcuni Stregoni riescono a non impazzire del tutto durante la loro vita e ad avere un controllo più forte derivato da esperienza e virtuosismi.

Questo Talento può essere appreso 2 volte; al 1° Livello, lo Stregone aggiunge +10 invece di +20 sulle Tabelle dei *Fenomeni Psicici* e *Insidie del Warp*; al 2° Livello, aggiunge +0, divenendo un vero Maestro Stregone.

STRIDIO DI FEEDBACK

Prerequisiti: Unità respiratoria.

Mormorando formule senza senso, sei in grado di fomentare la ribellione nel raggio dei tuoi sintetizzatori Vox. I tuoi circuiti audio stridono con una dolorosa esplosione di suoni che distruggono e traumatizzano in egual misura chiunque sia nei pressi. Ogni creatura, nemica o alleata, eccetto quelle demoniache, quelle meccaniche e i sordi, che si trovi entro 30m. deve effettuare una Prova di Volontà (calcolarla Panico) o perdere Mezza

Azione nel Turno successivo, in reazione allo stridio; la vittima si contorce, rabbrivisce, impreca, urla, si copre le orecchie, ecc. Lo Stridio rappresenta una Azione Intera e non potrà essere utilizzato di nuovo nei prossimi 1D5 Round almeno finché i circuiti non vengono ripristinati.

SUBACQUEO

Prerequisiti: Nuotare.

Un Personaggio con l'abilità di Nuotare potrebbe apprendere questo Talento che in modo unico, potrà essere appreso fuori Carriera al prezzo di 150 Punti Esperienza e almeno qualche settimana di tempo per apprendere l'uso di apparati artificiali di respirazione, come indossare le tute da sommozzatore, saper fare immersioni, e alla conoscenza di come gestirsi nel fondo marino (o di un lago), come anche di come saper gestire la pressione in discesa, saper respirare correttamente, ecc. Al contrario di Nuotare, il Subacqueo usa la Caratteristica di Tecnica ed un eventuale tiro, richiesto per difficoltà sotto l'acqua, prenderà un bonus di +5 per ogni grado di Maestria di Nuotare e Talentuoso (Nuotare).

SUPERVISORE DEL RELIQUIARIO 26

Prerequisiti: Due Caratteristiche a 50.

L'Agente del Reliquario è diventato molto più importante agli occhi degli Scolariti e Custodi del Reliquario 26, tanto da non dover più tirare sulla tabella (vedi Tratto Equipaggiamento Raro), ed il personaggio potrà, ad inizio missione, scegliere direttamente l'oggetto che gli serve.

Inoltre, per la regola dell'Influenza Interna, con una Prova riuscita parte già con due gradi di Successo.

SUPREMAZIA PSICHICA

Prerequisiti: Classificazione Psi 6.

I livelli di immenso potere raggiunti dagli psionici più grandi sono sufficienti ad elevarli al di sopra dei loro compagni inferiori. Questa differenza non è dettata soltanto dalla pura forza che brandiscono, ma anche dalla facilità e dalla sottigliezza con cui sono in grado di manifestare un potere, forzando la loro mente ad agire non come un maglio, ma piuttosto come un preciso scalpello. Quando un psionico con questo Talento utilizza la regola speciale Spingersi Oltre, genererà i Fenomeni Psicici soltanto se tira un qualsiasi tiro, che non sia una Doppia Cifra, superiore alla sua Volontà (ad esempio, se ha Volontà 45, deve ottenere 46 o più, escluse le doppie cifre). In aggiunta a questo, tutti i Poteri lanciati in questo modo subiscono una penalità di -10 per essere individuati da Abilità, Talenti, strumentazioni e qualunque altro mezzo adatto allo scopo.

SUSSURRO DI SAMADHI

Prerequisiti: Intelligenza 40, Imitatore, Ingannare.

Gli Acuitor sono abili infiltratori, e anche se hanno poche difficoltà a farsi passare per un qualsiasi membro del Mechanicus agli occhi dei normali cittadini del Settore, i loro bersagli sono raramente ristretti al solo esterno dell'Adeptus Mechanicus. Una parte delle antiche tracce dati di Samadhi li aiuta a superare questo problema. Quando si rapportano ad altri Tecno-Preti, un Acuitor può far passare porzioni dell'Archivio Segreto di Samadhi nel suo canto binario, ingannando finemente il giudizio del proprio ascoltatore. In questo modo, quando hanno a che fare con altri Tecno-Preti, i Tecno-Assassini Acuitor possono utilizzare il loro valore di Intelligenza al posto di quello di Simpatia quando usano Ingannare, e possono usare il Talento *Imitatore* per copiare le minuzie dei codici vocali e i cifrari di qualunque Tecno-Prete vogliano impersonare.

SUTURA RAPIDA

Prerequisiti: Tecnica 40. Medicina +10.

Il personaggio conosce gli effetti deleteri che una perdita di sangue prolungata possono portare ad una ferita anche piccola, e ha acquisito una velocità professionale nel chiudere anche il minimo taglio che i suoi pazienti possono riportare.

Quando il personaggio riesce in una prova di Medicina mentre cerca di fermare un Emorragia, parte già con un grado di successo.

Ciò vuol dire che se prende la prova di un grado, toglierà 3 Livelli di Emorragia, riuscendo a salvare il paziente in modo più rapido e professionale.

SVENTRA ARMATURE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Spesso richiede anche un Addestramento specifico.

Quando riesci a colpire al meglio il bersaglio, tendi a strappargli facilmente pezzi di armatura. Se ottieni 3 gradi di successo, rovini 1 PA nella locazione colpita (se colpisci il Petto, si rovina solo in Petto), che tu ferisca o meno non ha importanza; per rovinare armature di Piastre/Carapace, servono 4 gradi, mentre per rovinare armature Potenziate, servono 5 gradi. Le armature rovinare possono essere riparate nel solito modo.

SVENTRA MACCHINE (X)

Prerequisiti: Abilità Balistica o Abilità di Combattimento 40/50. Richiede un Addestramento specifico.

Conosci come massimizzare i Danni, con una Tipologia di armi, su qualunque creature abbia il tratto Macchina, Necron compresi. Questo Talento è diviso in 2 gradi. Per ogni Grado, si aggiunge +1 ai Danni verso creature con il Tratto Macchina o con il Talento la Carne è Debole.

SVENTRA SCUDI

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45.

Apprendi una tecnica per sfondare prima lo scudo di un avversario. Ogni qualvolta che rovini uno Scudo in Mischia, questo perderà 2 punti invece che 1 (esempio, da Scudo 6 andrebbe a Scudo 4). Se usi armi che rovinano già due punti, rovinerà di tre punti.

SVENTRANTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Addestramento nelle Armi da Mischia (Catena).

Questa tecnica viene appresa in congiunzione con qualsiasi arma a Catena, persino la Motosega. In termini di gioco, il PG con questo Talento che usi un'arma a Catena, tirerà 2 Dadi in più per la regola Dilaniante; tirerà 3 Dadi e scatterà i due più bassi.

TALENTUOSO

Gruppi Talento: Tutte le abilità.

Scegli una qualsiasi delle tue abilità: ottieni un bonus di +10 alle Prove in questa Abilità.

TAROCCHI DELL'IMPERATORE

Prerequisiti: Due Conoscenze Proibite a +20.

Una volta per sessione di gioco, lo psionico può leggere i portenti dei Tarocchi dell'Imperatore. Questo richiede un Test di Focalizzazione con Prova di Volontà Normale (+0) e 4 ore di tempo, -20 minuti per ogni grado di Successo. Se dovesse riuscire, il personaggio riuscirebbe a predire la verità di una situazione, leggendo i flussi del tempo per vedere un frammento di futuro e di passato allo stesso tempo. Il personaggio può compiere una singola Prova di Conoscenze Comuni, Accademiche o Proibite trattando l'abilità come se avesse un livello superiore. Se l'Accolito possiede già l'abilità a +30, allora potrà ripetere la Prova fallito, nel caso dovesse accadere. Il personaggio è anche invaso da visioni provenienti dal futuro durante l'uso dei Tarocchi dell'Imperatore, e il Master può decidere di inviare visioni profetiche durante l'uso di questo potere psichico.

Questo Talento è praticamente un Potere Psionico e va trattato come tale (può scatenare i Fenomeni Psicici con un doppio risultato uguale) e può essere potenziato tramite LP. E' molto stancante e può essere fatto solo una volta ogni 24 ore, che riesca oppure no.

TATTICHE DEL BRANCO DI LUPI

Prerequisiti: Intelligenza 40.

Alcuni Addestratori sono abituati a lavorare fianco a fianco ai propri animali, anche nel vivo della battaglia. Questi Addestratori d'assalto vedono i loro costrutti come alleati fidati e familiari. Quando è in superiorità numerica rispetto al nemico grazie al suo Cibernastino, l'Addestratore impone un -20 a tutti i Test di Schivare e Parare fatti dal bersaglio. Questo bonus è valido solo per gli attacchi portati in mischia dall'Addestratore.

TATTICA MYRMIDONES

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Forza 45.

Grazie ad un misto di Forza e addestramento, il Myrmidones apprende al meglio ad utilizzare le armi da Mischia con la qualità Lenta. In termini di gioco, non prenderà più il Malus di -5 a parare di questa Qualità (la qualità comunque non scompare e gli altri effetti negativi rimarranno invariati), e per armi Cibernetiche, abbassa di un ulteriore punto (2 in tutto) la stessa qualità.

TATTICA MORDI E FUGGI

Prerequisiti: Agilità 35.

Chi prende questo Talento, è abituato ad affrontare i propri nemici con una tattica mordi e fuggi. Chi ha il Talento, guadagna immediatamente Mezza Azione nel caso prenda di Sorpresa il proprio nemico, ma questa Mezza Azione potrà essere usata solo per un'Azione di movimento.

Nel caso di più nemici, devi prenderli di Sorpresa tutti oppure il Talento non avrà effetto.

TECNICA AFFINE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 40 o più. Potrebbe richiedere uno o più Talenti di Addestramento specifico.

Il personaggio ha appreso al meglio Tecniche affini alle armi da Mischia a lui più consone. Le armi specificate, guadagnano un bonus di +1 su Possanza. In realtà l'arma non aumenta la propria Possanza, ma è il Personaggio che sa come usarle al meglio.

Questo permetterà di far durare la propria arma molto più a lungo, e saper colpire meglio le armi nemiche.

TECNICISMO SIDERALE

Prerequisiti: Tecnica 45. Volontà 40.

Le visioni dell'Imperatore indicano che la tua strada è fare del bene in Suo nome. Migliori la Caratteristica di Tecnica di +2 in modo permanente, inoltre, potrai ritirare, una volta a sessione, una Prova sotto Tecnica, di qualsiasi tipo. Potrai anche ritirare il tiro una 3° volta, per via del Tratto dell'*Unicità dell'Ordine*, spendendo un Punto Fato, ma dovrai accettare quest'ultimo tiro.

TECNO-COMBATTENTE DEL PATTO (X)

Prerequisiti: AC 45/50. Guardiano del Patto. Combattimento con due armi (Mischia).

La Tecno-guardia apprende una tecnica per combattere al meglio con le sue armi, la Lancia a Catena ed il Tecno-scudo, e lo fa in modo graduale (il Talento sarà acquistabile 2 volte). Inizialmente, con questo talento, potrà fare l'azione dei Multiattacchi, con un attacco di Lancia a Catena e uno di Tecno-scudo, ma con -10 a colpire ad entrambi e potrà fare i Contrattacchi con lo Scudo, che guadagnerà anche la qualità Concussiva (0).

Al secondo grado, entrambi gli attacchi non prenderanno penalità e gli attacchi con lo scudo guadagneranno +2 ai Danni.

TECNOMEDICO

Prerequisiti: Tecnica 40. Tecnologia. Medicina +10.

Il PG potrà, da ora, installare e riparare impianti e componenti bionici. Per ogni grado di Maestria su Tecnologia, si prende un bonus di +5 a tale prova di Medicina, che prende un ulteriore +10 con il Talento Talentuoso (Tecnologia). In questo caso il Bonus totale dato da Tecnologia è di +25.

TELECINESI INARRESTABILE

Prerequisiti: Classificazione Psi 5. Volontà 45.

La mente del Telecineta è ormai talmente potente da riuscire a sollevare gli oggetti vicini come se fossero dei semplici giocattoli, con cui giocare a piacimento. Un Telecineta con questo Talento conta tutti gli oggetti che solleva e sposta con i suoi poteri psionici come se pesassero 1/5 del loro peso reale. Quindi, un oggetto di 10 chili peserebbe soltanto 2 chili ai fini dell'utilizzo del potere, senza di fatto perdere il suo peso reale.

TEMPESTA DI FUOCO

Prerequisiti: Abilità Balistica 45. Un qualsiasi talento Balistico da associare alla Tempesta di fuoco.

Il personaggio sa come creare, grazie alla sua arma, una tempesta di ferro e fuoco. Dovrà associare il Talento ad una Tipologia di Addestramento delle armi a distanza (Pistole PS, Laser Base, Pesanti Requiem), ma il Talento si attiverà automaticamente su tutti i Talenti di armi che possano sparare in automatico, tranne Plasma e Termiche, a meno che non venga specificato diversamente nella Carriera. Quando spara in modalità a Raffica Automatica, il personaggio può allocare i colpi anche a nemici entro 6 metri dal bersaglio originale invece dei soli 3m.

Ciò vuol dire che in questa modalità, i Gruppi, per il Personaggio, sono tutti quei nemici che si trovano entro 6m. gli uni dagli altri.

TEMPESTA DI LAME ASTRALI

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 55. Attacchi Fulminei. Combattimento con due armi (Mischia).

I Coltelli Astrali armati di due Coltelli/Guanti/Artigli o Mani nude, con questo Talento, faranno un totale di 5 attacchi usando una Azione Intera, sfoderando una danza mortale, balenando fendenti e colpi a velocità soprannaturale. Se le armi usate hanno anche la qualità Leggera e Veloce (2), faranno 6 attacchi nel Round in un unico vortice di violenza, con l'Azione di Attacchi Multipli, purché entrambe le armi usate abbiano tali qualità.

TENACIA INAMOVIBILE

Prerequisiti: Resistenza 40.

Il PG, tenuto in piedi dall'odio per i suoi nemici o da semplice orgoglio, rifiuta di morire fino a che non porterà a termine il lavoro. Quando spende un Punto Fato per riguadagnare Ferite, ne recupera 1D5 + BR, invece del normale 1D5, e rimuove inoltre 1 Livello d'Affaticamento.

TEOMANZIA

Prerequisiti: Quattro Poteri della Tecnica di Percezione Extrasensoriale.

La Teomanzia è tratta la Divinazione e la conoscenze degli eventi in modo primitivo, ma anche accurato. Il Teomante lega questo Talento a tutti i Poteri di Divinazione della Tecnica di Percezione Extrasensoriale, allungando la Divinazione di questi Poteri, rendendoli però più precisi, usando tecniche primitive, come la lettura di interiora di animale, l'uso di ossa, etc.

Il Tempo di lancio del Potere sarà aumentato di un grado; se ad esempio richiederà 1D5 Round, sarà 1D5 Round +1, se è di 1D5 ore o 5 ore, sarà di 1D5+1 o 5+1 ore, e così via. Se dovesse richiedere un'Azione Estesa, aggiungere 1 (Azione Estesa 10 Round, diventerebbe 11 Round), ma quando verrà lanciato il Potere, aggiungerà 1 LP gratuito per ogni 2 BV posseduti, per eccesso (con 5 BV, aggiungerà 3 LP) alla potenza del Potere.

TIRATORE FURTIVO

Prerequisiti: Nascondersi +10. Sopravvivenza (una qualsiasi).

Il personaggio conosce il valore della furtività, anche quando la battaglia è ormai entrata nel vivo, e ha imparato a sparare in modo da rimanere difficile da individuare anche per un gruppo di nemici. Una delle possibilità di Nascondersi riguarda la regola Cecchino, che dice:

Quando attacchi un nemico dopo che ti sei nascosto con successo riveli immediatamente la tua presenza.

Per ovviare a questo inconveniente puoi effettuare una Prova di Nascondersi come Mezza Azione per ripararti di nuovo dietro la tua copertura, ma i tuoi nemici ottengono un bonus di +20 alle Prove di Consapevolezza, +0 con il Silenziatore, o -20 con i Proiettili Furtivi+Silenziatore.

Con questo Talento, potrai tentare la prova di Nascondersi come Azione Gratuita per ripararti, purché ci sia un riparo, e che sia legato all'ambiente dove hai la sopravvivenza. Inoltre, i nemici abbassano di un grado la Prova di cui sopra (+10/-10/-30). Il Talento si attiva su tutte le sopravvivenze che apprendi ed il Master è libero di applicare bonus/malus, a seconda dello stato dei nemici, del rumore dell'arma che spara, etc.

TIRATORE PROVETTO

Prerequisiti: Abilità Balistica 45.

La distanza non è un problema quando hai un'arma da fuoco in mano, e sei capace di prendere la mira su bersagli vicini o lontani quasi allo stesso modo. Quando spari a Colpo singolo (niente Raffica), subisci -10 per la Gittata Lunga e prendi solo -20 a distanza Estrema. In caso di utilizzo di Mirini Telescopici, che abbassano già le Difficoltà di queste distanze, migliorarle di 5 punti (un -20 diventerebbe -15, e così via).

TIRATORE RAPIDO

Prerequisiti: Abilità Balistica 45.

Gli Arcieri apprendono al meglio la Tecnica del Tiro Rapido (vedi Archi) anche usando gli Archi Compositi. Quando apprendono il Talento, possono usare la qualità Tiro Rapido anche per gli Archi Compositi. Se dotati di Stabilizzatori, tireranno 3 Frecce a Round, come 3 Colpi singoli.

TIRATORE SCELTO

Prerequisiti: Abilità Balistica 50.

Piazzati i tuoi colpi nei punti dove fanno più danni. Quando i tuoi attacchi a distanza infliggono Danni Critici, puoi aggiungere 1 danno Extra. Inoltre, se ottieni la Giusta Furia, aggungerai un bonus di +1 al D5 (solitamente 1D5+1).

TONFA DOPPIA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Ambidestro. Addestramento nelle armi Esotiche (Tonfa).

Alcuni Tutori esperti apprendono questa tecnica di Combattimento usando l'arma Esotica Tonfa, una per mano.

Potranno fare due Attacchi a Round con la regola dei Multiattacchi, con una penalità a colpire di -5 per entrambi gli attacchi, o +0 se hanno anche il Talento *Stangata*. Potrà usare anche un Manganello o un Bastone del Castigo e una Tonfa, se il Personaggio vuole, e il talento sarà attivo uguale.

Anche se fatta con l'Azione Multiattacchi, potranno tentare di Parare ugualmente fino al prossimo turno, con un'azione Difficile (-20), mentre Schivare rimane con un Malus di -10. Inoltre, se usa due Tonfe (niente Manganello/Bastone del Castigo), guadagna Bilanciata (5) verso attacchi di armi con la qualità Disarmato e a Mani nude, e Bilanciata (4) verso tutti gli altri attacchi, unendo le due Tonfe come fossero un'unica arma.

In questo caso, conterà +1 su Possanza su entrambe, ma se para, dovrà fare due tiri su Possanza, uno per arma.

TRADUZIONE BLASFEMA

Prerequisiti: Intelligenza 40. Parlare lingua (una Xenos e due Dialecti).

Le traduzioni e le lingue che è costretta ad apprendere la Sorella Dialogus sono molteplici, ma quando si tratta di Lingue Xenos pochi possono tenere salda la propria mente e fare un lavoro veloce. In termini di gioco, una volta appreso il talento, la Sorella pagherà 100 PE in meno ogni abilità legata alle lingue Xenos e ogni grado di Maestria. Ad esempio, pagherebbe la Lingua Stryxis 100/150/200/250 invece di 200/250/300/350.

Inoltre, da ora potrà acquistare tante abilità di Parlare lingua (Dialecto a scelta) quanto è il suo BIX3 (es. 4 di Int sarebbero 12).

Sarai talmente conosciuta in ambito professionale, che questo Talento aumenta lo Stipendio di 1D5x10 Troni.

TRASCENDENZA ASTROPATICA

Prerequisiti: Volontà 45 e Classificazione Psi 4.

Gli Astropati con questo Talento apprendono una Tecnica particolare che gli permette di lanciare i Poteri Psionici a loro correlati in modo più controllato. Se l'Astropata vuole, potrà usare una Classificazione Psi dimezzata per lanciare il potere, dichiarandolo immediatamente.

Se lo focalizza con successo, potrà provocare i *Fenomeni Psicici*, ma non potrà provocare i *Insidie del Warp*. Se ottieni 75+ sulla Tabella dei Fenomeni Psicici, ritira, finché non ottieni un numero compreso tra 01 e 74. In effetti, lanciare i Poteri in questo modo è simile a Focalizzare una Manifestazione Minore.

TRASCENDENZA MAGNETICA

Prerequisiti: Bobina Potenziata. Levitazione Magnetica.

Hai una superiore conoscenza dei miracoli dell'Omnissia. Con Mezza Azione puoi fluttuare 30-40 cm sopra il suolo per un numero di minuti pari a 2D10 più il tuo bonus di Resistenza, ma ogni minuti che passa consuma 1 UE. Puoi spostarti alla tua normale velocità di movimento e devi utilizzare Mezza Azione ogni Round per mantenere la concentrazione necessaria. Puoi attivare questo Talento mentre stai precipitando, per rallentare la velocità di caduta: serve una Prova di Volontà riuscita per mantenere o avere la concentrazione durante la caduta ed il consumo di 18 UE, se il rito è attivo quando raggiungi terra, sei in grado di evitare qualsiasi Danno, ma ciò consumerà 18 UE.

UE. Questo Rito è molto stancante e si potrà fare solo una volta ogni 12 ore, a prescindere dai propri UE.

TRASFORMAZIONE DEL CORPO

Prerequisiti: Classificazione Psi 3.

Puoi risucchiare la salute dal tuo corpo fisico per alimentare i tuoi poteri. Per ogni puntoferita che ti infliggi volontariamente, puoi aggiungere +5 al tuo Test di Focalizzazione. Non puoi usarlo per poteri che curano te stesso. Utilizzare questo talento è una Azione Gratuita.

TURBINE DI MORTE

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 50. Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia o di altro tipo).

Quando affronti molti avversari in mischia, puoi diventare un turbine di morte, sbudellando e decapitando chiunque. Quando attaccato da più di un nemico in mischia, il personaggio potrà fare un attacco in mischia per ogni nemico che sta affrontando, con un numero massimo uguale al suo Bonus di AC. Serve un'Azione Intera per farlo e non potrà essere combinata con alcun altro Talento o abilità che permettono attacchi o colpi addizionali. Il personaggio può scegliere l'ordine in cui attacca i suoi nemici. Devi associare il Talento ad un addestramento delle armi da mischia.

ULTIMA DIFESA

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 45. Parare +10.

Il Personaggio è un esperto nel parare i Contrattacchi nemici. Con questo Talento, si potranno parare i Contrattacchi, come se si stessero facendo Azioni Difensive (Attacco Guardingo, Postura Difensiva, etc). Non si potrà fare un Contrattacco su un Contrattacco parato.

ULTIMO KILLER RIMASTO

Prerequisiti: Volontà 40. Nervi d'acciaio.

Sei un veterano di esecuzioni sommarie e operazioni di dubbia moralità, e hai imparato a restare in vita nonostante l'aria sia saturata di proiettili e colpi di laser, sfruttando l'ambiente a tuo vantaggio. Sei immune all'Inchiodamento causato da armi di basso calibro (pistole e armi base), e aggiungi un +1 al Valore Armatura di qualunque copertura tu stia volontariamente utilizzando per difenderti dai colpi di armi a distanza in arrivo.

UMBRA MORTIS

Prerequisiti: Abilità di Combattimento 50. Acrobatica +20. Nascondersi +30.

Alcune storie raccontate sottovoce narrano di come ombre oscure escano letteralmente dalle ombre per fare a pezzi i propri nemici, danzando una ballata di morte e sangue. Nella realtà, alcuni Culti della morte possiedono esperti ed addestratissimi assassini acrobatici che sanno sfruttare al meglio la propria abilità di mimetizzarsi con l'ambiente, da risultare invisibili fino a che non sia troppo tardi. In termini di gioco, se il personaggio riesce a prendere i propri nemici di sorpresa (deve prendere tutti i nemici di un eventuale gruppo di sorpresa, altrimenti il talento non ha effetto), potrà normalmente muoversi fino al massimo della sua Azione Intera e poi sferrare tutti i suoi attacchi, sia che siano derivati da due armi o talenti che danno Multi Attacchi. L'Assassino non potrà usare azioni diverse da Multi Attacchi, né potrà Caricare o Correre, ma dovrà dichiarare il Talento *Umbra Mortis* nel momento che riesce la sorpresa e che sia sicuro di poter arrivare sui propri nemici (fino alla sua Azione Intera).

In questo unico Round, anche se fa i Multiattacchi, potrà Parare e Schivare normalmente e fare persino eventuali Cottrattacchi.

UMILTA' DELL'ANIMA

Prerequisiti: Conoscenze Comuni (Malavita). Intuizione +20.

Pochi sanno riconoscere al meglio i Criminali come il Personaggio. Quando hanno a che fare con Truffatori, Contrabbandieri, Ruffiani e Feccia in generale, l'eventuale Prova di Intuizione per riconoscere bugie e reticenze, contro queste categorie di persone (tutto ciò che è catalogato come Feccia), viene portata con un bonus di +10.

UMILTA' DELLA VEGLIA

Prerequisiti: Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) +30.

Ben pochi, nel Munitorium, rifiuterebbero di aiutarti nel tuo incessante lavoro, visto addirittura come un percorso sacro da molti Ecclesiarchi. Quando usi l'abilità di Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale) per chiedere aiuto tramite l'Influenza Interna e fallisci, potrai ritirare la Prova, ma dovrai accettare il 2° risultato. Inoltre, il tuo stipendio è aumentato di 1D5x10 Troni in modo permanente.

UN VOLTO NELLA FOLLA

Prerequisiti: Simpatia 40. Anonimo. Pedinare +10.

Un'investigazione di successo implica spesso il pedinamento di un sospetto senza che egli lo venga a sapere, in modo da arrivare a scoprire un eventuale covo segreto o luogo di ritrovo chiave. Con un particolare allenamento, l'Accolito può assicurarsi che nessuno noti la sua presenza replicando i movimenti della folla attorno a lui, arrivando addirittura ad unirsi a gruppi in cammino per le strade o a far finta di interessarsi a bancarelle o spettacoli itineranti, senza perdere d'occhio la sua preda. Quando utilizza l'Abilità Pedinare tra la folla (o luoghi simili), il personaggio può decidere di utilizzare la sua caratteristica di Simpatia al posto di quella di Agilità per effettuare la Prova.

UNA MACCHINA DI CARNE

Gruppi: Alato (1.000), Bruto (300), Anfibia (700), Artigliato/Zannuto (250), Insensibile (300), Appendice Multipla (500), Essere Notturno (600), Rigenerazione (1.500, può tentare di riprendere 1 ferita ogni 5 Round e non funziona da -5 in poi, né rigenerare Arti/Dita), Sensi Sonar (300), Vigoroso (400), Pelle Dura (400), Velocità Sovrannaturale (+1, 600).

Prerequisiti: Intelligenza 40 e Resistenza 35 per il primo acquisto, e Intelligenza 50 e Resistenza 45 per un eventuale secondo acquisto.

Per quanto ti riguarda, la carne non è una debolezza, ma una fonte di potenziale inespresso. Imprigionati nei tuoi geni e nei tuoi tessuti giacciono i segreti per un potere superiore. Anche se non disdegni la purezza dell'acciaio o i tuoi impianti esistenti, li vedi più come parte del meccanismo per migliorare te stesso. Guadagni una delle Mutazioni/Tratti/Talenti scritta nei Gruppi, al costo indicato in PE. Il fatto se tu sia un mutante o meno è opinabile, sia che tu abbia raggiunto questo status tramite innesti di sistemi biologici o manipolando la tua stessa struttura genetica.

UN SINGOLO MIRACOLO

Il Cavaliere di San Castore avrà la possibilità di acquistare un singolo Atto di Fede e lanciarlo anche senza il Talento *Vera Fede*, ma con la forza della sua volontà e della sua Fede. Potrà apprendere un qualsiasi Atto di Fede senza rispettare i requisiti di acquisto per altri Atti di Fede, ma dovrà rispettare i requisiti di Caratteristica e lo pagherà il doppio in termini di Punti esperienza. Per apprendere il Talento dovrà rimanere un mese in meditazione in un santuario di San Castore, o in un luogo sacro all'Imperatore (non basta un singolo santuario in una Nave), ma potrà essere lanciato una sola volta al giorno, seguendo le normali regole (spendendo un Punto Fato).

UOMO DI STRADA

Prerequisiti: Percezione 45. Sopravvivenza Urbana +20.

Il Personaggio è specializzato a sopravvivere ad ogni costo sulle Strade di un Formicaio (o città simili). Questo tratto ha vari effetti; quando il Personaggio tira su Sopravvivenza (Urbana), potrà ripetere il tiro, ma dovrà accettare il 2° risultato. Avrà sempre un bonus di +5 sulle Conoscenze Comuni (Malavita), anche per la sotto-regola l'Influenza Interna. Infine, finché si trova in città simili, guadagna un bonus di +1 su Iniziativa.

USO DEGLI IMPIANTI ELETTRONICI

Sai come fare uso di un impianto elettronico per accedere ai terminali dati e per comunicare con gli Spiriti Macchina di un Cogitator.

Ciò ti garantisce un bonus di +10 alle Prove di Conoscenze Comuni, Investigare e Tecnologia, almeno finché sei connesso ad un terminale dati.

USO DEGLI IMPIANTI ELETTRONICI AVANZATI

Prerequisiti: Intelligenza 40. Uso degli Impianti Elettronici.

Hai appreso riti particolari di intrusione e comunicazione con gli spiriti macchina di un Cogitator. Ciò ti garantisce un bonus di +15 alle Prove di Conoscenze Comuni, Investigare e Tecnologia, almeno finché sei connesso ad un terminale dati, e un eventuale +5 su Sicurezza se ti è permessa usarla tramite lo stesso Cogitator (spesso per il controllo di Telecamere, Allarmi e alcuni tipi di controlli).

USO DEI MECADENDRITI

Prerequisiti: Manto Cibernetico/Circuito Craniale.

Gruppi Talento: Balistico. Di Servizio. Manipolatore. Medico. Ottico. Stabilizzatore dei Torni.

Hai ricevuto l'appropriato addestramento per l'utilizzo, l'accensione e l'ipno-indottrinamento di un determinato tipo di mecadendriti.

USO ESORCISTICO DEI MECADENDRITI

Prerequisiti: Manto Cibernetico/Circuito Craniale.

Il Tecno-Esorcista ha deciso di modificare uno dei suoi Mecadendriti per assisterlo nel suo compito. Questo Mecadendrita ha sigilli elettronici speciali creati per resistere agli effetti della corruzione degli spiriti macchina infestati dal Caos. Include inoltre una piccola unità di memoria progettata per raccogliere documenti proibiti, programmata per auto-cancellarsi alla rimozione del Mecadendrita o alla morte del Tecno-Esorcista. Quando utilizza un Mecadendrita, il Tecno-Esorcista guadagna un eventuale +10 alle Prove di Conoscenze Proibite (Tecno-Eresia), e aggiunge un +10 su Volontà per resistere ad un eventuale collegamento a spiriti macchina corrotti. Può essere appreso più volte e legarlo ad altri Mecadendriti.

VELOCITA' DI LETTURA

Prerequisiti: Intelligenza 40. Alfabetismo +30.

Tramite anni di pratica il personaggio ha sviluppato l'abilità di leggere testi ad una velocità impressionante. Quando si usa la regola Lettura veloce (vedi Alfabetismo), il personaggio può effettuare una Prova di Alfabetismo Normale (+0) per leggere testi ad una velocità di 3 pagine a Round, più unapagina extra per ogni due gradi di Successo.

Il personaggio passa automaticamente qualunque Prova di Memoria Prodigiosa che riguardi informazioni contenute all'interno del libro.

VENE AUTOMATICHE

Un'antica e benedetta tecnologia filtra il tuo sangue: tramandati di generazione in generazione, i tuoi impianti sono in grado di riparare ferite di entità minore. Riesci a curarti in maniera naturale a un ritmo più intenso; se sei ferito Leggero, recuperi una ferita in più al giorno (quindi 2 ferite se non riposi, 1+BR se riposi). Se sei grave, recuperi un punto ferita ogni 3 giorni invece che ogni settimana (per il resto funziona esattamente come descritto nelle ferite gravi) e possono tentare di curarti ogni 3 giorni invece che ogni settimana. Se sei ferito Critico, rimuovi tre ferite a settimana invece che due, ma devi rimanere fermo a letto in assoluto riposo. Questi bonus sono in più a quelli dati dall'abilità di Medicina e Mastro Chirurgo.

VENE PRO-AUTOMATICHE

Prerequisiti: Vene Automatiche.

Con un atto di volontà, accelera la velocità delle tue Vene Automatiche: una volta ogni 24 ore puoi effettuare una Prova di Tecnologia; con un successo, rimuovi 1D5 punti di Danno se sei ferito Leggero, 1D5-1 a Grave (minimo 1) e 1 ferita a Critico, ma se ottieni un 96-00, oltre a fallire, sovraccaricherai gli impianti e cesseranno di funzionare per una settimana e per questo periodo sarai incapacitato a usare il Talento, non ottenendo alcun beneficio neanche dal Talento Vene Automatiche. Trascorsa una settimana, entrambi i Talenti saranno di nuovo attivi. Il Talento necessita di 10 minuti di meditazione e di un rituale di incantamento per attivarlo.

VERO NOME (X)

Il Vero Nome è una serie di talenti che sono a disposizione del Cercatore del vero Nome, che riflette la conoscenza crescente del Vero Nome del Demone da parte del giocatore, e il suo addestramento nell'utilizzarlo nel migliore dei modi. Questo è un compito difficile, visto che il Vero Nome di un Demone Maggiore è in genere molto lungo e articolato. La pronuncia deve essere esatta, e il nome può addirittura essere una melodia, che deve essere cantata per avere effetto. Il Master dovrebbe creare il Demone, se non ce n'è già uno adeguato nella campagna, e si dovrebbe pianificare molto attentamente le motivazioni del personaggio nel perseguire tale entità, e come questa zelante ricerca avrà effetto sul gioco.

Il Master potrebbe permettere l'acquisto dei Talenti più volte (tante quanto è il Bonus di Intelligenza del Personaggio) allo stesso costo indicato nella carriera, legandoli a demoni/culti diversi ogni volta.

Vero Nome Minore: Il personaggio ha cominciato a capire le basi del Vero Nome del soggetto, garantendogli un certo livello di controllo sugli adoratori del Demone. Mentre i devoti del culto potrebbero non essere a conoscenza della vera natura del Demone, essi rimangono suscettibili a coercizione e a sottile manipolazione da parte di coloro che capiscono la natura della bestia.

Effetto: Quando ha a che fare con cultisti umani che servono un Demone specifico, il personaggio guadagna un bonus di +10 a tutti i Test d'Interazione, e può anche dare loro ordini come se fossero i suoi subordinati, a discrezione del Master, usando l'abilità di Comandare.

Vero Nome Medio: Al suo attuale stadio di studio, il Cercatore comprende il Vero Nome del Demone ad un livello concettuale, garantendogli un potere maggiore. Anche se non dona ancora il pieno controllo, permette al Cercatore di sottrarre molta della potenza del suo potente avversario.

Effetto: Il personaggio guadagna +10 su Abilità di Combattimento per ogni attacco in mischia contro il demone scelto e i suoi servi.

Il Master possiede l'ultima parola su chi o cosa rientri nella cerchia dei suoi servitori.

Inoltre, qualunque arma da mischia conta come Santificata contro il Demone e i suoi servitori fintanto che il personaggio la impugna.

Vero Nome Maggiore: L'Accolito ha raggiunto il picco della maestria per quanto riguarda il Vero Nome del suo nemico, riuscendo a capire tutte le sottigliezze della sua pronuncia. Molti vedono questa conoscenza come un'eresia, ma alcuni all'interno dell'Ordo Malleus sanno che questo dona un grande potere contro l'odiato nemico.

Effetto: Il personaggio è capace di eseguire una lettura intricata del Vero Nome del Demone dal Liber Demonica (o un simile libro) e può esiliare il demone con questa sua conoscenza. Spendendo un'Azione Intera, il personaggio può eseguire un Test di Alfabetismo Contrapposto alla Volontà o alla Resistenza del Demone (a scelta del giocatore), che infligge 1D10 di danni per ogni Grado di Successo, e non può essere ridotto da armatura (ma può essere ridotto da Resistenza). Il danno conta come Santificato, ed è considerato di qualunque tipo il Master ritenga appropriato. Anche se il Vero Nome del Demone necessita di più di una Azione Intera per essere pronunciato, il solo atto di intonarlo infligge danno al Demone ogni round.

VERO VENOM

Prerequisiti: Tratto Venom e Tecnica 50.

Il Venom migliora il suo tratto iniziale, divenendo bravissimo nel mescolare i Veleni in alimenti e bevande, ma persino per quelli a lama.

Nel primo caso, la prova di Tecnica per nascondere i veleni diventa Molto Facile (+30), mentre un veleno a Lama dura fino a 2 colpi invece di 1.

VIBRODANZA

Prerequisiti: Esibirsi (Ballerino) +20. Addestramento nelle armi da Lancio (Catena).

Hai appreso la tecnica di Lanciare le Asce Danzanti in qualunque modo. Lancerai l'Ascia a Catena Modello Danzante come un'arma da Lancio a Catena, usando le stesse Caratteristiche dell'arma, e con un raggio di 3/6/9/12 metri. Se acquisti il Talento Talentuoso (Esibirsi Ballerino), potrai ritirare il tiro quando lanci un'Ascia Danzante, ma dovrai mantenere il 2° risultato.

VIGILANZA COSTANTE

Prerequisiti: Intelligenza 40. Consapevolezza. Potrebbe richiedere altre abilità.

L'accolito usa l'intelligenza ed il suo subconscio per essere sempre attivo e allerta, cercando di anticipare le mosse dei propri avversari.

Quando tira su Iniziativa, il Personaggio potrà da ora usare il Bonus di Intelligenza invece che quello di Agilità.

VIGILE

Prerequisiti: Percezione 35.

Il PG ha un occhio acuto, che si accorge dei minimi dettagli senza perdere di vista l'intero quadro, anche durante le situazioni più snerranti. Grazie alla sua concentrazione, può prepararsi per colpire alla minima avvisaglia di movimento, e spesso coglie di sorpresa avversari anche più agili di lui. Quando usa l'Azione Sorvegliare, il PG può usare la sua Caratteristica di Percezione invece che quella di Agilità quando deve determinare se agisce prima lui o il suo nemico, e anche quando deve effettuare qualunque Test di Agilità Contrapposto che l'Azione Sorvegliare imponga.

VIGORE ETERNO

Prerequisiti: Resistenza 50. Sana Costituzione (3).

Alcune persone non né vogliono proprio sapere di morire. Questo accade soprattutto per coloro che affrontano la morte ogni maledetto giorno.

Il Personaggio con Vigore Eterno, quando subisce l'Emorragia, non tirerà all'inizio del suo Round per le stesse, ma conta il Doppio del suo BR per vedere dopo quanti Round inizia a tirare sull'Emorragia (vedi Emorragia). Dopo tirato, se ancora vivo, tirerà a Round alterni.

VIGOROSO

Prerequisiti: Resistenza 40 o più.

Ai fini della rimozione del Danno, quando sei Ferito Grave, sei considerato Ferito Leggero. Non evita di acquisire l'eventuale livello di Affaticamento quando si arriva ad essere Ferito Grave.

VIOLENZA CONTINUA

Alcune professioni portano ad una vita di violenza, spesso anche solo Psicologica, e questo fa sì che il personaggio diventi freddo e glaciale, quasi inumano. Per la regola del "Solo il Folle Prospererà", a seconda dei Punti Follia, si ha un Bonus contro le Prove di Paura e Panico ben prima del normale. Con 10-19 Punti Follia, si prende già +5, con 20-29, si prende +10, ciò significa che da 30-39 il bonus è già di +15 invece di +5, e nel suo totale potrà arrivare a +50 invece di +40.

VISIONE DELL'ABISSO (X)

Prerequisiti: Classificazione Psi 6. Divinatore.

Diventare un Divinatore Imperiale significa aver gettato lo sguardo più volte nel caos ruggente del Warp. Anche la mente più forte rischia di impazzire se sottoposta a tutto questo, a meno di non sviluppare un'immunità parziale agli orrori e alle bizzarrie dell'Immaterium. Quando un Divinatore con questo Talento subisce Punti Corruzione derivanti dallo *Shock del Warp* o da altri eventi simili (a discrezione del Master), egli potrà

ridurre l'intero ammontare di 1. Questo Talento può essere acquisito più volte, e ogni volta aumenterà il valore X di 1, riducendo di conseguenza il totale dei Punti Corruzione subito di 1 per ogni acquisto. Il massimo valore di X non può superare il doppio del Bonus Volontà dello psionico.

VIVO E' MEGLIO CHE MORTO

Prerequisiti: Agilità 45.

L'Infame Ratling pensa sempre che sopravvivere è più importante della Gloria, o almeno, quasi sempre, e per farlo agisce velocemente e senza indugio, o si nasconde tra pertugi impensabili. Guadagni un Bonus di +5 alle Prove di Contorsionismo e Schivare, che diventano di +10 se si trova nel Vuoto (all'interno di un Astronave o una Stazione Orbitante). Inoltre, potrai usare l'abilità di Contorsionismo quando cerchi di Disimpegnarti in modo acrobatico (vedi la Sotto Abilità di Disimpegnarsi nell'abilità di Acrobatica, la userai allo stesso modo, ma sotto Contorsionismo).

In questo caso, puoi anche sgattaiolare sotto le gambe del nemico (se è almeno di una Taglia superiore), per allontanarti alle sue spalle invece che dalla parte opposta; se lo fai, passando dalla parte opposta, il prossimo Round avrai un Bonus di +2 su Iniziativa.

VOCAZIONE EMPATICA

Prerequisiti: Richiederà un'abilità a +20 tra Affascinare, Comandare, Diplomazia, Ingannare e Intimidire, a seconda della Carriera.

Hai un magnetismo e un'Empatia unica che attrae la gente intorno a te, che diventa più facile da gestire, manipolare o comandare.

La Vocazione Empatia è sempre correlata ad una delle Abilità di cui sopra. Quando il Personaggio cerca di migliorare la sua Inclinazione e riesce nel tiro, migliora l'Inclinazione di un Livello per ogni Grado di successo, invece che per ogni due.

VOCE INQUIETANTE

Possiedi una voce sinistra e sconvolgente. Può essere la conseguenza della cadenza infrasonica di un sintetizzatore vocale, di un addestramento a condurre interrogatori oppure a un'innata predisposizione alla malizia. Ottieni un Bonus di +10 a tutte le prove di Intimidire e di Interrogare quando fai uso della tua voce; tuttavia subisci una penalità di -10 alle prove di Simpatia effettuate nei confronti di persone che possono trovare poco piacevoli le tue maniere (psionici, bambini, grox nervosi e così via).

VOLONTA' SACRA

Prerequisiti: Volontà 45.

La volontà del Cavaliere di San Castore, unita alle sue tecniche psioniche, fa in modo sentire meno le ferite, rendendolo più arduo da uccidere.

Se il Cavaliere subisce 5 ferite o più con un solo colpo di qualunque natura (Balistica, Mischia, Poteri Psi, Caduta, etc), potrà fare una Prova di Volontà. Se riesce, prenderà una ferita in meno. Usando in parte la sua mente Psionica, questo tiro potrà scatenare Fenomeni Psicici.

VUOTO INTRINSECO

Prerequisiti: Sopravvivenza (Spaziale) +20.

Sei talmente abituato al Vuoto, che diventi tutt'uno con esso. Sei abituato a cambi di gravità e diventi Immune al mal di spazio.

Quando Corri o Carichi in ambienti con Bassa Gravità o Gravità Zero, prendi un Bonus di +30 alla Prova di Agilità (vedi Terreni Difficoltosi) e nel Vuoto hai un Bonus di +5 alle Prove di Consapevolezza se vieni Pedinato, o +5 su Pedinare se stai Pedinando.

Se il Personaggio è Nato nel Vuoto e ha già un Tratto simile (come Abituato al Vuoto), il Bonus diventa di +40.

XENOCOMBATTENTE

Gruppi Talento: E' legato ad una Razza Xenos in particolare, spesso accompagnato dal Talento Odio.

Sei addestrato a combattere una razza Xenos in particolare, conoscendone i movimenti e la pericolosità in battaglia.

Ottieni un bonus di +5 a colpire con ogni Arma da Mischia, persino a mani nude, contro la razza Xenos scelta.

XENOFORMAZIONE

Prerequisiti: Intelligenza 50. Conoscenze Proibite (Xenos-almeno una razza) +30.

Il Personaggio diventa incredibilmente abile sotto la sua abilità primaria. Ogni prova di Conoscenze Proibite (Xenos-di tutte le razze in cui sia addestrato), parte con un grado di successo se la prova è riuscita, o di insuccesso se è fallita. Se grazie a questa modifica il Personaggio prende il Tiro, allora sarà un successo standard. Ricordarsi che un tiro non modificato di 96-00, è sempre fallimento.

XENOSAPIENTE

Prerequisiti: Intelligenza 45. Conoscenze Proibite (Xenos-tre razze qualunque) +20.

Accolito è diventato un esperto nella varietà di forme che lo xenos può assumere. Il personaggio può effettuare una Prova di Conoscenze Proibite (Xenos) come Abilità base senza Addestramento quando ha a che fare con una razza non coperta dalle sue Conoscenze Proibite (Xenos).

Dovrà usare l'abilità di Conoscenze Proibite (Xenos) che più si avvicina, ad esempio, Conoscenze Proibite (Xenos-Eldar) per tirare sulle Conoscenze Proibite (Xenos-Eldar Oscuri). In caso di dubbio, l'ultima parola spetta al Master.

ZAINO PROFESSIONALE

Prerequisiti: Mestiere (Armiere) +10/+20/+30, ogni Maestria legata ad un Grado di Talento.

Questo è un Talento a grado ed il Disinfestatore apprende al meglio come spostare la pressione, usare i manometri, i bilanciatori e le manovelle del suo Zaino. Al 1° grado, quintuplicherà la capacità dello Zaino e conterà avere 12 al PA, ma richiederà +10 su Mestiere (Armiere).

Al 2° grado, sestuplicherà la capacità dello Zaino e conterà avere 14 al PA, ma richiederà +20 su Mestiere (Armiere).

Al 3° grado, settuplicherà la capacità dello Zaino e conterà avere 15 al PA e lo stesso peserà solo 4 Kg, ma richiederà +30 su Mestiere (Armiere).



CAPITOLO IV: TRATTI

Abilità e Talenti rappresentano le capacità e le conoscenze apprese nel corso della vita del personaggio. I Tratti invece sono le capacità innate, ottenute alla nascita o perché tipiche della razza a cui appartiene. Potrebbero essere ottenuti anche in seguito, nel corso della vita, ma quasi mai vengono acquisiti per la scelta propria. Come viene indicato nella Creazione del Personaggio, i PG possiedono determinati Tratti che sono legati al mondo d'origine o alla propria carriera. In seguito, i Tratti potranno potenzialmente essere modificati a causa di Follia, Corruzione e Mutazione. Anche altri personaggi di Dark Heresy possono avere tratti salienti, ereditati dal loro particolare tipo di specie e ambiente dove hanno vissuto. Di seguito troverete la descrizione dei tratti. In alcuni casi, i tratti possono avere un grado variabile, o una speciale condizione. In questi casi, il tratto ha la dicitura (X) dopo il nome, e nel tratto verrà descritto che effetto ha la variabilità. Alcuni Tratti appartengono alle Cavalcature che possono essere usate in Sella (Cavalcate). Questi tratti hanno anche la Terminologia in Inglese accanto al loro nome.

Amorfo (X): Una creatura Amorfa ha una forma malleabile ed è capace di restringere o espandere il proprio corpo.

Può mutare la sua Taglia di un X gradi in più o in meno, sebbene così facendo non potrà cambiare la sua velocità.

Le creature con questo Tratto determinano la propria velocità di movimento usando la metà del proprio BA. Le creature Amorse perdono, o non possiedono, sensi normali e devono quindi basarsi sul Tratto Sensi Sovrannaturali per percepire l'ambiente circostante.

Anfibio: Alcune creature sono capaci di respirare sia dentro che fuori dall'acqua, probabilmente il risultato di un adattamento ambientale.

La creatura può respirare sott'acqua (o forse, respira ammoniacca, o un'altra sostanza del luogo), anche se potrebbe soffrire ugualmente malus dati dall'inquinamento o altri rischi ambientali. Inoltre, la creatura non deve eseguire prove di nuotare e muove normalmente attraverso l'acqua.

Armatura naturale (X): Questa creatura è dotata di una pelle naturalmente spessa o un esoscheletro, che gli consente una certa protezione.

La (X) indica quanto PA dona questa protezione. Ciò potrebbe essere anche ad una sola specifica parte del corpo (es. (2) Corpo).

Armi naturali: Questa creatura possiede artigli affilati, zanne, aculei, spine dorsali o altre armi naturali con cui può sbranare e massacrare i suoi avversari. Viene considerata armata anche quando non impugna armi (niente -20 a colpire contro bersaglio Armati e non ha bisogno di Talenti per usarle) e i suoi attacchi infliggono 1D10 danno più il suo BF (potrebbe fare anche un danno diverso, sarà specificato nella Creatura).

In attacco considerano avere Possanza 2, a meno che non venga specificato diversamente, mentre in difesa, non possono essere distrutte (ma possono essere amputate). La creatura può effettuare attacchi con la sua Arma naturale facendo uso della propria AC, sebbene non possa Parare con le sue armi naturali (a meno che non venga specificato diversamente) né essere disarmata, a meno che naturalmente non gli si mozzino via gli arti.

Le armi naturali hanno la qualità Primitiva (7) a meno che non venga specificato diversamente.

Armi naturali affilate: Alcune creature hanno le Armi Naturali (vedi Sopra), incredibilmente affilate, oppure potenti. Questo Tratto funziona come *Armi Naturali*, ma perde la qualità Primitiva. Spesso la Possanza in attacco, se specificatamente descritto, aumenta di 1.

Armi Warp: Le creature con questo Tratto hanno armi che sono parzialmente inconsistenti, in grado di ignorare cose comuni quali un'armatura o una qualche forma di riparo. Le armi naturali e gli attacchi effettuati da una creatura che possiede questo Tratto ignorano le armature fisiche, a meno che non siano state create con materiali psico-attivi o non possiedano la qualità sacra. I campi di forza funzioneranno normalmente.

Comunque, possono essere parate, contando Possanza 5, ma le stesse Armi Warp sono indistruttibili.

Ben piantato: Le creature ben piantate sono difficilmente movibili e quindi ottengono un bonus di +20 a tutte le prove effettuate per resistere ad una Presa oppure all'utilizzo del Talento di Abbattere. Lo stesso bonus si applica su Agilità per non perdere l'equilibrio.

Bestiale: La creatura con questo Tratto è simile a un animale che tende a comportarsi in maniera istintiva piuttosto che razionalmente: qualunque sia il suo punteggio di Intelligenza, rimarrà sempre una bestia. Una creatura con questo Tratto non ha mai bisogno di effettuare prove di Sopravvivenza mentre si trova nel suo habitat naturale. A meno che non stia morendo di fame, stia proteggendo i cuccioli o sia con le spalle al muro, una creatura bestiale dovrà effettuare una prova di Volontà ogni volta venga impaurita, allarmata o ferita: se fallisce la prova, fugge. Se sono costrette a tirare una Prova di Sopravvivenza (magari per la Sotto Regola di Habitat Naturale) e non hanno l'abilità, avranno un Bonus di +40.

Braccia multiple (X): Molte specie inumane hanno più di due braccia. La maggior parte tende averne a paia, ma alcune potrebbero avere 3 braccia, o 5, come risultato di alterazione genetica o di selezione artificiale. La creatura ha un altro braccio per ogni (X) descritto. Per ogni braccio aggiuntivo, la creatura ha un bonus di +5 alle prove di Forza (ma non cambia il BF). Per ogni 2 braccia aggiuntive, la creatura guadagna anche Mezza Azione che può fare solo con le braccia (un attacco in più, reggere una torcia e un'arma a due mani, ecc).

Caratteristiche Sovrannaturali (X): Una o più delle Caratteristiche della creatura sono sovrannaturali. Ciò è indicato da un numero che poi si aggiunge direttamente al bonus di Caratteristica pertinente (quindi, Resistenza Sovrannaturale (1) si aggiungerebbe al BR della creatura, BR+1).

Se una creatura con BR+1 dovesse subire danno, scalerebbe anche quello dato dalla sua Resistenza Sovrannaturale. Ogni bonus è applicato alla sua Caratteristica, ma il Bonus dato all'Agilità, non cambia il movimento (dato dalla Velocità Sovrannaturale). Inoltre, per ogni due Punti di Caratteristica Sovrannaturale, è un grado di successo sulle prove della Creatura, per eccesso. Quindi una Creatura con 3 di Caratteristica Sovrannaturale Agilità che prende un tiro standard di Schivare, ha due gradi di Successo.

Carica selvaggia (X): Una creatura con questo Tratto infligge (X) punti danno Extra quando effettua una carica.

Cieco: Le creature cieche falliscono automaticamente tutte le prove basate sulla visione e tutte le prove su AB. Queste creature subiscono una penalità alle prove su AC e sulla maggior parte delle altre prove che riguardano, o beneficiano normalmente, del senso vista.

Si noti che questo Tratto indica non solo che la creatura non può vedere, ma che non ha altri sensi che abbiano fornito loro un'abilità affine alla vista. Il talento *Combattimento alla Cieca*, riduce a -15 il malus su AC invece che -30.

Codardo: Alcune creature sono davvero codardo e al primo segno di pericolo, tendono a scappare o rimanere inchiodate. Se la creatura viene fatta oggetto di un colpo a distanza, dovrà fare una Prova di Inchiodamento.

Se viene fatta oggetto dall'Azione Fuoco di Copertura, la prova per resistere all'Inchiodamento verrà portata con un Malus di -20.

Demoniaco (X): Le creature demoniache provengono dal Warp ma possono manifestarsi nello spazio reale o grazie alla loro forza di volontà, o alla loro fame oppure evocati da rituali occulti. Le creature con questo Tratto incrementano il loro Bonus di Resistenza contro tutti i danni del numero indicato tra parentesi (X) nello stesso modo della Caratteristica Sovrannaturale. Questo bonus è negato da armi Potenziate, armi Psioniche brandite da Psionici, armi e proiettili con la qualità Sacra e da altre creature con questo Tratto. Creature Demoniache sono immuni allo Stordimento, agli Allucinogeni, all'Affaticamento, a Veleni/Tossine, alle Malattie e allo stato di Incoscienza.

Durevole (Enduring): Alcune bestie possono sopportare condizioni avverse estreme, e possono sopravvivere per lunghi periodi di tempo senza acqua né cibo, continuando a trasportare il proprio cavaliere e il suo equipaggiamento.

Questa cavalcatura guadagna un bonus di +30 a tutte le Prove di Resistenza per resistere alla disidratazione e alla fame, e può portare un passeggero o un equipaggiamento in più rispetto a quelli normalmente consentiti. Una creatura con questo Tratto non può avere il Tratto Resistente.



Eterno: Questa creatura ha una fisiologia sconosciuta e a malapena comprensibile. Non può essere danneggiata dalla malattia, veleni ed effetti tossici. Non ha nessuna necessità di respirare e può sopravvivere senza aiuto nel Vuoto.

Fasatore: Una creatura con questo Tratto può trasformare il proprio corpo raggiungendo uno stato inconsistente e come un fantasma passare attraverso gli oggetti solidi o le barriere di ogni sorta. Questo Tratto funziona esattamente come Incorporeo, solo che la creatura può ritornare solida e di nuovo inconsistente al costo di Mezza Azione e mentre è incorporea, guadagna gli stessi bonus di una creatura Incorporea su Nascondersi e Muoversi Silenziosamente e rimane immune alle armi standard, ma non a quelle descritte nel Tratto Incorporea (vedi tratto Incorporeo).

Flutuante (X): Le creature con questo Tratto hanno una capacità di volare limitata e sono in grado di sollevarsi fino a un'altezza massimo di 2 metri. Come per il Tratto Volante, questo Tratto include sempre un numero (X) per indicare la velocità che rimpiazza lo Step di Agilità per vederne il movimento della creatura. Per maggiori dettagli vedi il volo.

Imbizzarrito: Ogni volta che una creatura con questo Tratto fallisce una prova di Volontà si imbezzarrisce automaticamente, il che lo obbliga a effettuare una Carica in linea retta per la più lunga distanza possibile travolgendo qualsiasi cosa si trovi sulla sua strada. La creatura continuerà finché l'origine del pericolo non sia fuggita o venga sbriciolata sotto i suoi "zoccoli". I danni inferti sono pari ai Danni da Arma Naturale della creatura (oppure 1D5+BF da Impatto se non ne possiede normalmente). Una creatura imbezzarrita fa imbezzarrire automaticamente tutte le altre creature con lo stesso Tratto che si trovino nell'arco di visuale oppure, a descrizione del Master.

La fuga furiosa durerà finché la sorgente del pericolo non è più visibile o per 1D10 minuti, quale delle due abbia durata maggiore.

Impianti Mechanicus: La Creatura possiede gli Impianti Base dei Mechanicus. Potrebbe averne anche solo alcuni, ciò sarà specificato sul profilo.

Incorporeo: Le creature incorporee sono senza sostanza e peso, capaci di attraversare gli oggetti solidi come i muri e le armi.

Una creatura incorporea ottiene un bonus di +30 a tutte le prove di Nascondersi quando si occulta dentro qualcosa o si fonde con l'oscurità e +30 alle prove di Muoversi Silenziosamente. La creatura Incorporea guadagna il Tratto Flutuante (6) ed è immune alle normali armi, esse passano attraverso la creatura senza recare danno. Demoni, poteri Psionici, Armi Psioniche brandite da uno psionico, Armi Potenziate, Armi Warp e altre creature Incorporee possono ferire la creatura normalmente. Una creatura Incorporea non può colpire o danneggiare un mortale, a meno che non abbia un'abilità o un talento adatto. Determinati dispositivi riescono a tenere lontano le creature incorporee, specialmente un Campo Gellar di un'astronave o sigilli sacri. Creature con questo Tratto non possono passare attraverso un tale campo, a meno che non sia danneggiato.

Instabilità del Warp: La maggior parte delle entità del Warp hanno una presa flebile sulla nostra realtà, spesso mantenuta solo dall'orrore e dalla carneficina. Questa presa può essere spezzata se viene inflitto sufficiente danno alla sua forma manifesta. Se una creatura con un simile Tratto subisce Danni e non infligge Danni o Punti Follia ad altre creature entro la fine del suo prossimo turno, dovrà superare una prova di Volontà.

Se fallisce, la creatura subisce 1 danno, +1 Danno per ogni grado di fallimento e se questo dovesse infliggere Danni pari o superiori alle sue Ferite residue, essa verrà scagliata indietro nel Warp.

Irritabile (Irritable): Questa creatura è poco amichevole, e una volta fatta infuriare l'unica cosa che il suo cavaliere può fare è tentare di sopravvivere. Ad ogni modo, è sicuramente più fortunato lui di quelli che si ritrovano sul cammino della bestia. Questa cavalcatura garantisce un bonus di +20 a tutte le Prove di Cavalcare effettuate per eseguire le Azioni Speciali in Sella Carica Travolgente e Attacco Bestiale.

Il suo cavaliere, però, aggiunge un Grado di Insuccesso ad ogni Prova di Cavalcare fallita che abbia lo scopo di controllare la bestia.

Una cavalcatura con questo Tratto non potrà avere i Trattati Placida o Volubile.

Leale (Loyal): Nel tempo, alcune creature sviluppano un senso di lealtà nei confronti dei propri cavalieri, che si manifesta nella volontà di eseguire compiti pericolosi insieme al proprio cavaliere o nel rimanere accanto al proprio padrone fino alla fine, a volte continuando testardamente a proteggerlo anche nella morte. Le cavalcature Leali non abbandonano il proprio cavaliere quando viene Disarcionato.

Inoltre, i cavalieri ottengono un bonus di +10 su tutte le Prove di Cavalcare effettuati per controllare la cavalcatura.

Legame mistico: L'anima di questa creatura è legata a un essere vivente o a una causa più grande ottenendo in cambio protezione e vitalità.

Quando questo tratto viene ottenuto per la prima volta, deve essere decisa l'entità alla quale l'anima verrà legata. Ad esempio, molti Psionici Imperiali, specialmente gli Astropati, sono legati misticamente all'Imperatore mentre gli stregoni del Caos possono essere legato ad uno dei Poteri Oscuri. Uno Psionico con un legame Mistico tira 1D10 addizionale quando è costretto a usare la Tabella Insidie del Warp, scartando uno dei dadi che ha tirato a sua scelta per ottenere un risultato più favorevole. Quando si lega misticamente, il personaggio deve scegliere uno dei seguenti effetti: 3D10 Punti Follia, la perdita permanente della vista, la perdita permanente di 1D10 su una Caratteristica scelta dal Master o una mutazione minore casuale (solo se il legame è con un Potere Oscuro) e sarà permanentemente in debito con l'entità corrispondente, con tutte le conseguenze del caso.

Macchina (X): Una creatura con il Tratto Macchina è costruita con materiali inorganici ed è generalmente più resistente delle persone fatte di carne. Le macchine non respirano, sono immuni agli effetti del vuoto, al freddo estremo e a ogni effetto psichico che influenzi la mente e contano essere Ignifughi. Le macchine sono inoltre molto resistenti, dato che possiedono un valore di Punti Armatura equivalente alla (X).

Questo PA è cumulabile con un eventuale Armatura, ma non con il Tratto *Armatura Naturale*.

Materia da Incubo: Alcune entità del Warp sono così terribilmente potenti che la loro volontà può perpetuare il loro corpo nella nostra realtà, rendendoli praticamente impossibili da distruggere. Simili entità sono completamente immuni agli effetti di veleni, malattia, necessità di respirare, affaticamento, stordimento, emorragia, sanguinamento e da ogni risultato Critico che sia diverso da quelli che lo distruggono immediatamente.

Questa immunità non funziona contro Poteri Psionici, Armi Psioniche (brandite da uno Psionico), Armi Potenziate o Attacchi sacri.

Maestro del terreno (Terrain Master): Questa creatura possiede zampe dalla pianta larga, zoccoli slegati, arti pluriarticolati o una naturale abilità nel percepire le variazioni del terreno. Una bestia con questo Tratto non soffre penalità al movimento date dal terreno.

Morto che cammina: Queste creature non si stancano, non respirano e sono immuni ai veleni, alle malattie e alla maggior parte delle condizioni ambientali letali. Non soffrono gli effetti dello Stordimento e non subiscono penalità date dalle Ferite. Soltanto i Danni Critici alla Testa possono distruggerli, mentre quelli subiti alle Braccia o alle Gambe si limitano a renderli inutilizzabili.

Nato per la Guerra (Bred fo War): L'Imperium ha passato diversi millenni in stato perenne di guerra e i metodi di selezione e allevamento di creature adatte alla guerra si sono affinati enormemente, permettendo la creazione di macchine da guerra viventi. Questa cavalcatura è abituata ai rigori del combattimento, e supera automaticamente qualunque Prova di Volontà per evitare la fuga causato dal Tratto Bestiale.

Paura (X): Una creatura con questo Tratto ha un aspetto sconvolgente e ottiene una Classificazione Paura (da 1 a 4, descritta nella X), che riflette quanto la creatura sia spaventosa. Più elevata sarà la Classificazione Paura, più difficile sarà per chi la incontra resistere all'orrore causato da un simile incontro, come mostrato dalla tabella seguente. Quando un personaggio incontra una creatura con questo Tratto, dovrà superare una Prova di Volontà modificata dalla severità del Tratto della creatura stessa. Se ha successo, il personaggio agirà normalmente, se fallisce, dovrà tirare sulla tabella degli Shock, aggiungendo +10 al tiro per ogni grado di fallimento. Fate riferimento alla tabella sottostante per la Classificazione di Paura. Chi ha fattore paura 1, sarà immune alla paura di Fattura 1, e scalerà di 1 grado gli altri gradi di paura (un Fattore Paura 3 lo conterà come Fattora paura 2).



TABELLA CLASSIFICAZIONE PAURA		
Classificazione Paura	Descrizione	Penalità
1	Inquietante	0
2	Spaventoso	-10
3	Orribile	-20
4	Terrificante	-30

Placida (Placid): Non tutte le cavalcature sono combattenti naturali, nonostante i numerosi anni di selezione e ingegneria genetica, e alcune bestie mancano dell'istinto basilare al combattimento, rimanendo impassibili davanti ai pericoli a meno di essere minacciate direttamente.

Queste cavalcature donano ai propri cavalieri un bonus di +10 a tutte le Prove di Cavalcare atte a controllarle quando sono fuori dal combattimento, ma impongono una penalità di -10 alle stesse Prove quando si trovano in una situazione di combattimento.

Una cavalcatura con questo Tratto non può avere il Tratto Irritabile.

Possessione: Certi esseri-spirito e abitanti del Warp hanno la capacità di possedere corpi mortali: è un processo assai più insidioso e dannoso della maggior parte delle forme di controllo mentale, persino del potere che hanno gli Psionici più potenti di "controllare" i corpi di altri. Sarà infatti la stessa materialità dell'essere del Warp assalitore a fondersi con il corpo vivente della vittima, a un livello talmente profondo da permettergli di rimanere nella realtà. Il meccanismo tramite cui queste possessioni avvengono nel gioco viene descritto più avanti, sebbene le circostanze e la natura delle entità possa variare enormemente. Nota che i Posseduti, essendo straordinari e potenti esempi di possessione deliberata e abituale, progettati per legare e controllare i Demoni in recipienti viventi, sono un caso speciali e vengono trattati separatamente.

L'attacco di Possessione: L'entità deve trovarsi a pochi metri dalla vittima e usare un'Azione Intera. La creatura e il bersaglio deve effettuare una prova contrapposta di Volontà ogni Round, almeno finché l'entità o la vittima ottengono un totale di 5 gradi di successo sull'avversario, cumulativo nel corso del Round. Se l'entità vince, possiede con successo la sua vittima; se è la vittima a vincere, ha respinto l'entità che non potrà cercare di possederla ancora nelle successive 24 ore. Un'entità respinta inoltre, prende 1D10 Danni da E non ridotti da PA e BR.

Effetti della Possessione: L'entità che possiede prende il controllo in maniera improvvisa, legandosi alla vittima e assumendo il controllo del suo corpo in maniera funzionale, senza tener conto del dolore e delle ferite provocate (e infatti potrebbe anche divertirsi a danneggiare o alterare il corpo a suo piacimento). La vittima aumenta le proprie Caratteristiche di Forza e Resistenza di +10 (cambia anche BF e BF) e aggiunge 1D10+3 ferite. La vittima usa l'Intelligenza, la Percezione, la Volontà e la Simpatia dell'entità e userà la Classificazione Psi e i Poteri Psionici dell'entità al posto delle proprie (se ne possiede). Allo stesso modo, la vittima userà Talenti e Abilità della creatura, dimenticando i propri. L'entità può anche cercare di richiamare ricordi e abilità dalla mente della propria vittima con una prova riuscita di Intelligenza. Nel caso di possessione demoniaca, la vittima ha una buona possibilità di subire un'immediata mutazione e di acquisire ulteriori mutazioni se la possessione dovesse persistere.

Sopravvivere alla Possessione: Se la vittima dovesse sopravvivere e l'entità essere espulsa da un esorcismo o con qualche altro metodo, questa ordalia ridurrà la Resistenza e la Volontà del personaggio di 1D10 punti in modo permanente e guadagnerà 1D10 punti Corruzione.

Presenza demoniaca (X): I Demoni sono dotati di un'Aura che scaturisce un innaturale timore e panico nei confronti dei viventi.

Tutte le creature viventi entro un certo ammontare, in metri, subiscono un Malus di -10 alle Prove di Volontà. Tra parentesi viene indicato i Metri dell'aura, che possono variare. Alcuni Demoni hanno aeree più potenti o particolari, ciò verrà descritto nella descrizione della Creatura stessa.

Psionico (X): La creatura possiede una Classificazione Psi uguale a quella segnata nella (X). Solitamente, queste creature hanno, nella relativa descrizione, anche i Poteri Psionici che conoscono.

Quadrupede (X): I Quadrupedi sono molto più veloci dei bipedi. Per calcolare il loro Movimento, raddoppiare la loro Agilità per avere la Step.

Ad esempio, con 32 di Agilità, bisognerà contare 64. Questo dovrebbe riguardare creature con arti posteriori e zoccoli.

Le creature che hanno più di Quattro arti potranno ottenere questo tratto, contando uno Step aggiuntivo per ogni gamba oltre la quarta.

Resistente (Wiry): Questa creatura possiede arti sottili e agili, e il suo corpo è formato quasi esclusivamente da muscoli scattanti e cartilagine.

La sua conformazione la rende un forte combattente e un eccellente corridore, ma limita la sua capacità di portare peso. La cavalcatura può portare soltanto il suo cavaliere con l'equipaggiamento standard, e non può permettersi equipaggiamento o passeggeri addizionali. In cambio, il suo Bonus di Agilità conta essere di 2 Step superiore per quanto riguarda il movimento. Una cavalcatura con questo Tratto non può avere il Tratto *Durevole*.

Rigenerazione (X): Le creature con questo Tratto guariscono molto velocemente, che sia grazie ad alterazione genetica, mutazione o Warp.

Ogni Round, all'inizio del proprio Turno, la creatura effettua una prova di Resistenza per rimuovere un ammontare di ferite uguale a quello descritto tra parentesi, e quasi sempre il minimo è 1. A volte comunque la creatura potrebbe rigenerare più lentamente. Danni da Fuoco non possono essere rigenerati (le ferite guariscono normalmente), così anche quando la creatura Rigenerante sta andando a fuoco. Questo tratto viene perduto alla morte.

Scavatore (X): Una creatura con questo Tratto può muoversi attraverso oggetti solidi scavando. Questo Tratto include sempre un numero che indica la velocità quando scava in metri. Simili creature possono scavare attraverso terriccio, roccia, sabbia e simili ed alcune (come specificato nella descrizione della creatura) possono persino scavare attraverso il metallo. Quando una creatura scava, lascia dietro di sé una galleria: le creature che hanno una taglia in meno rispetto alla creatura che ha creato il tunnel possono utilizzare questo passaggio senza penalità. C'è il 50% di possibilità ogni round che il tunnel crolli dietro la creatura che ha scavato, ma la percentuale può cambiare a seconda del materiale di cui è composto il terreno.

Sensi soprannaturali (X): La creatura può percepire l'ambiente circostante usando sensi diversi dalla vista o dall'udito, probabilmente grazie a organi speciali, vibrazioni o altre inquietanti qualità che gli permettono di essere consapevole di ciò che accade intorno a lui.

Questo tratto include sempre un numero (X) che è normalmente la gittata, solitamente in metri, in cui funzionano i Sensi Soprannaturali ed entro questo raggio ignora le condizioni di Cieco e Sordo, come anche Fumo, Nebbia, Oscurità, ecc.

Sensi Sonar: Una creatura con tale Tratto percepisce l'ambiente circostante emettendo un impulso sonico, che le permette di individuare la posizione di qualsiasi oggetto solido nell'arco di 30 metri. Altre creature che si trovino in questo raggio e che superino una Prova di Consapevolezza Impegnativa (-10), sono in grado di percepire questo singolare stridio tramite l'Udito.

Sordo: Molti cittadini Imperiali hanno perso l'udito per i lavori dentro enormi Manifactorum altamente rumorosi, per esplosioni, o altri motivi.

Creature con questo Tratto sono Sorde e subiscono la condizioni assordato, a meno che non hanno impianti cibernetici sostitutivi.

Stabilizzato: Forse la creatura che possiede questo Tratto è grande e massiccia, ma quando usa le armi Pesanti, si considera l'abbia Imbracciata.

Strana fisiologia: Una creatura con questo tratto ha un'Anatomia inusuale e bizzarra, probabilmente aliena. Tutti i colpi presi dalla creatura sono considerati al Petto e muore nel momento che perde tutte le ferite (-1).

Strisciante: Vermi, serpenti e simili creature strisciano e scivolano piuttosto che camminare. Il movimento per creature con questo Tratto è come se avessero metà Agilità, senza penalità quando si muovono su terreno Difficile. Aggiungono +10 all'abilità di Muoversi Silenziosamente.

Taglia (X): Le creature si considerano divise in 10 differenti categorie di taglia, come mostrato nella seguente tabella.

La Taglia modifica il movimento contando Step in più o in meno; la facilità o difficoltà di Nascondersi (più una creatura è piccola, più è facile) e la facilità o difficoltà nel colpire simili creature con armi a distanza (quando calcoli il movimento applica prima il modificatore della Taglia, poi gli altri modificatori che derivano da Trattati o Talenti). Inoltre, per alcune creature grandi, cambia anche la distanza d'attacco in mischia.

Possanza: Per creature di Taglia grande o Superiore che hanno le Armi Naturali, aumenta di +1 la Possanza per ogni Taglia da Grande in poi.

Quindi, una Creatura Massiccia, avrà 5 sulle proprie Armi Naturali primitive, o 6 se Affilate.

MODIFICAORI DI TAGLIA DELLE CREATURE				
Taglia	Modificatore AB	Nascondersi	Movimento in step	Distanza di attacco
Minima (Insetto, Proiettile standard)	-40	+40	-3 Step	
Minuscolo (Lavagna dati, Maniglia di una porta)	-30	+30	-3 Step	
Piccolo (Servoteschio, Pistola Requiem)	-20	+20	-2 Step	
Pelle e Ossa (Cane, Gretchin, Bambino, Ratling)	-10	+10	-1 Step	
Normale (Umano, Eldar)	0	0	-	
Grande (Orko, Armatura Potenziata, Moto)	+10	-10	-*	
Enorme (Ogryn, Grox, Macchina standard)	+20	-20	+1 Step	0.5 metri in più.
Massiccia (Camion, Carro armato standard, Sentinel)	+30	-30	+2 Step	1 metro in più.
Mastodontica (Squiggoth, Demone Maggiore, Palazzo)	+40	-40	+3 Step	1.5 metri in più.
Titanica (Titano da Battaglia, Palazzo)	+50	-50	+4 Step	2.0 metri in più.

**Per i Quadrupedi di Taglia Grande, si guadagna ugualmente +1 Step al Movimento.*

Toccato dal Fato (X): Nessuno può dire dove può arrivare la santa mano dell'Imperatore, o quelle deformi e oscure degli Dei della Rovina.

Solo i PNG possono avere questo Tratto, che donerà loro tanti Punti Fato quanti sono segnati nella (X).

Questi Punti Fato possono essere spesi normalmente, come anche bruciati per salvare le loro vite.

Tossica (X): Armi Naturali di alcune creature sono Tossiche, piene di Tossine e Veleni. Il Danno dell'arma dipende dal Tratto Armi Naturali (vedi sopra), mentre tra parentesi (X), è segnato il Danno che infliggerà la qualità Tossica se si fallisce la prova di Resistenza.

Per maggiori dettagli, vedere la Qualità Tossica nelle Qualità delle Armi.

Ultraterreno: La mente di una creatura con un simile Tratto è oltre le piccole fragilità e la precaria sanità mentale di una mente mortale.

Sarà immune a Paura, Inchiodamento, Malattia, Veleno, Punti Follia e Poteri psionici impiegati per oscurare, controllare o illudere la sua mente.

Veleno paralizzante (Paralytic Venom): Ci sono molte creature velenose nell'Imperium, e anche se molte tendono ad essere escluse come cavalcature a causa della loro elevata tossicità o del loro brutto carattere, ci sono alcune di queste bestie che si dimostrano abbastanza docili da essere portate in battaglia, dove il loro veleno può rivelarsi molto utile. Gli attacchi di questa cavalcatura posseggono la Qualità Tossica, ma invece di subire danni addizionali, quelli che falliscono il Prove di Resistenza subiscono 1 Livello d'Affaticamento per ogni 2 Gradi d'Insuccesso.

Velocità Sovrannaturale (X): La creatura è altamente veloce e migliora il proprio movimento di (X) da aggiungere al proprio Movimento, ogni numero equivale ad uno Step, quindi un (2), aggiunge 2 Step al movimento.

Vista Ombra: Creature che sono abituate a vedere piuttosto bene nella penombra e nella semioscurità. Dimezzano i Malus su vista e per combattere dati da scarsa o poca illuminazione. Queste creature non vedono al buio completo.

Vista Oscura: Una creatura con questo Tratto vede normalmente anche in aree di totale oscurità e non subisce penalità quando combatte al buio.

Volante (X): Una creatura con questo Tratto ha l'abilità naturale di volare, che sia grazie ad ampie ali membranose, a strane energie Warp o sacche di Gas gonfiabili. Questo Tratto include sempre un numero (X), che indica la velocità a cui si muove in volo, rimpiazzando, quindi, lo Step dato dall'Agilità della creatura (che userà invece a Terra, sempre se può camminare). Per maggiori dettagli vedi *Volare* nel relativo capitolo.

Volubile (Skittish): Queste bestie sono nervose, e tendono a fuggire se si trovano in situazioni di forte stress. Una cavalcatura con questo Tratto dona un bonus di +20 a tutte le Provedi Cavalcare effettuati per portare a termine le Azioni Speciali in Sella Cavalcata Evasiva ed Eludere, mentre infliggono un -20 per le Azioni Speciali in Sella Carica Travolgente e Balzo. Una cavalcatura con questo Tratto non può aver il Tratto Irritabile.



Sia benedetto colui che segue la via dei martiri

CAPITOLO V: COME SI GIOCA

“Siete stati scelti per servire il Dio Imperatore dell’Umanità con le vostre stesse vite! Ma prima ancora di essere degni di onorarlo col vostro sacrificio, ci sono alcune cose che avete bisogno di sapere”.

-Inquisitore Saffena Sengir, dell’Ordo Xenos

Quando si trova al servizio della Santa Inquisizione, l’Accolito è chiamato a portare a termine ogni genere di missione, dallo sradicamento degli eretici al viaggio attraverso il Warp, per combattere i molti nemici dell’Umanità. Per raggiungere il proprio obiettivo, il Personaggio avrà bisogno di far ricorso a tutte le proprie caratteristiche e abilità. Avendo oramai creato il tuo personaggio, questo capitolo esplora tutte le cose che il tuo Accolito potrebbe trovarsi a fare al servizio del Dio Imperatore.

LE PROVE

“Non c’è niente da temere, a parte il fallimento”.

-Signore della Guerra Slaydo

Non appena il tuo Accolito intraprenderà un’Avventura, esplorando strani luoghi e rivelando ogni tipo di scelleratezza, sarà coinvolto in vari tipi di azione. Sparare con un’arma Laser, scalare una parete scoscesa, guidare una macchina in un folle inseguimento: questi sono solo alcuni esempi di situazioni tipiche che il tuo personaggio si troverà ad affrontare al servizio di un Inquisitore. Il Master potrebbe semplicemente dirti che hai avuto o non avuto successo, ma Dark Heresy usa un proprio sistema di regole per stabilire se i personaggi sono in grado di superare le sfide a cui vengono sottoposti durante la partita. Il modo fondamentale per determinare il successo o il fallimento di un’azione verrà da adesso in poi chiamato “Prova”. Ogni volta che un’azione, un compito o uno sforzo potrebbero avere delle conseguenze drammatiche (ovvero situazioni che potrebbero cambiare il corso della storia, determinando la salute complessiva del tuo personaggio e così via), dovrai effettuare una di queste Prove con un tiro di dado percentuale (1D100). Adesso confronta il risultato ottenuto con l’abilità che meglio descrive l’azione che stai tentando.

Se il punteggio ottenuto è pari o minore del tuo punteggio di Abilità, avrai successo; se il tiro è più alto, avrai fallito.

LE PROVE DI ABILITÀ

Il tipo di prova più comune che dovrai effettuare durante il gioco sarà quello sulle Abilità (vedi Capitolo II: Abilità), viene regolata da una determinata Caratteristica. Per esempio, la Caratteristica di Agilità regola l’Abilità di Schivare.

Ogni volta che usi un’Abilità, dovrai effettuare una prova di Abilità, tirando dei dadi percentuali come descritto in precedenza.

Esempio: Drake, una Guardia Imperiale con un’abilità di 34, sta combattendo con il membro di una gang di un mondo formicaio. Questa schifosa, lurida feccia riesce a mettere a segno un colpo con un pezzo di tubo di piombo. Drake ha l’Abilità di Schivare e ottiene un tiro percentuale di 42.

Visto che il tiri è superiore alla Caratteristica di Agilità di Drake, la sfortunata Guardia Imperiale fallisce la schivata e l’arma improvvisata del membro della gang lo colpisce in pieno.

Puoi cercare di effettuare Prove di Abilità anche se non possiedi l’Abilità corrispondente. Questo comunque potrà accadere solo se la prova riguarda un’Abilità Base, visto che le Abilità Avanzate richiedono specializzazione, allenamento ed esperienza.

Quindi, se la prova riguarda Abilità Avanzate, non potrai effettuare alcun tentativo. Quando effettui una prova su un’Abilità Base che non possiedi, tira il dado normalmente ma dimezza la Caratteristica corrispondente (per eccesso). Molti Talenti (vedi Capitolo 3: Talenti), possono migliorare le tue possibilità di successo, come pure ottenere uno o più gradi di Maestria in un’Abilità.

PROVE DI CARATTERISTICA

Potrà capitare che tu voglia effettuare un’Azione che non corrisponde a nessuna Abilità (come sfondare una porta utilizzando la forza bruta, ad esempio). In questi casi, devi effettuare una prova di Caratteristica piuttosto che di Abilità e sarà il Master a determinare la Caratteristica più appropriata da utilizzare per completare l’Azione. Come per le prove di Abilità, anche in questo caso un tiro che uguagli o sia inferiore al punteggio di quella particolare Caratteristica garantirà il successo, mentre un tiro superiore condannerà al fallimento.

Esempio: Kiera, una Assassina dei Coltelli Astrali, corre sotto una pioggia torrenziale sopra una stretta passerella di servizio che svetta su un porto spaziale. La passerella è davvero stretta e scivolosa, ma essendo inseguita dai membri dell’Alleanza Cremisi, Kiera non può permettersi di rallentare il passo. Il Master le chiede di effettuare una prova di Agilità. L’Agilità di Kiera è 37: tira i dadi e ottiene 26, sufficiente per attraversare la passerella con sicurezza e lasciare indietro i suoi avversari.

Usare le Caratteristiche:
Per qualsiasi Azione che non riguardi le Abilità, dovrai sempre ricorrere alle Prove di Caratteristica (vedi la Tabella relativa alle Prove di Caratteristica).

PROVE DI CARATTERISTICA	
Abilità di Combattimento (AC)	Effettuare un attacco con un’arma da mischia.
Abilità Balistica (AB)	Effettuare un attacco con un’arma a distanza
Forza (F)	Piegare le sbarre, sfondare una porta, abbattere un uomo.
Resistenza (R)	Resistere a veleni e malattie, tollerare temperature estreme, ignorare la fame, resistere alle mutazioni.
Agilità (A)	Determinare l’Iniziativa, mantenere l’equilibrio su una superficie scivolosa, attraversare terreni insidiosi.
Intelligenza (I)	Ricordare un dettaglio importante, identificare un volto familiare, risolvere un enigma.
Percezione (P)	Notare un nemico nascosto, individuare una porta segreta, valutare l’atteggiamento di qualcuno.
Volontà (V)	Resistere a un Potere Psionico, alla tortura o alla paura.
Tecnica (T)	Far sparire un oggetto nella manica, utilizzare al meglio mani, piedi e dita, usare un mestiere manuale.
Simpatia (S)	Fare buona impressione, sedurre un bersaglio, convincere qualcuno a farti un favore.

BONUS DI CARATTERISTICA

Eccetto che per l’Abilità di Combattimento (AC) e l’Abilità Balistica (AB), tutte le Caratteristiche hanno un bonus associato. Il bonus di caratteristica è pari alla decina della Caratteristica corrispondente: per esempio, Jonas ha una Resistenza di 45, quindi il suo Bonus di Resistenza è 4.

Adriel ha una Percezione di 36, quindi il suo Bonus di Percezione è 3. Visto che i Bonus sono determinati dalle Caratteristiche, questi possono aumentare o diminuire nel corso dell’avventura. Se una Caratteristica subisce una penalità, questa si rifletterà sul Bonus.

Esempio: Drake, la cui Resistenza è 45, è stato avvelenato, subendo così una penalità di -10 a tutte le Prove di Resistenza. Ciò significa che la sua Resistenza a tutti gli effetti è adesso di 35, e che quindi il suo bonus, fintanto che durerà l’effetto della penalità, sarà ridotto di a 3.

Usare i Bonus di Caratteristica: I Bonus di Caratteristica sono utilizzati in vari modi: generalmente vengono aggiunti a un tiro di dado per ottenere una modifica al risultato. Per esempio il Danno inflitto con una spara dopo che il colpo è andato a segno, devi tirare 1D10 e aggiungere il tuo Bonus di Forza (1D10+F). Il Master potrà chiederti di sottrarre o aggiungere un determinato numero al Bonus di Caratteristica prima di applicarlo al risultato. Per esempio, per accertare il Danno inflitto da un colpo andato a segno con un martello, dovrai tirare 1D10 e aggiungere il tuo Bonus di Forza meno 1 (1D10+BF-1). In più, i Bonus di Caratteristica possono essere usati per individuare un vincitore in caso di pareggio.

BONUS DI CARATTERISTICA	
Forza (F)	Usato per determinare i Danni in mischia.
Resistenza (R)	Usato per resistere ai Danni subiti in combattimento.
Agilità (A)	Usato per determinare l’Iniziativa.
Intelligenza (I)	Usato con le abilità, per esempio, Logica.
Percezione (P)	Usato con le abilità, per esempio, Psiniscienza.
Volontà (V)	Usato con Focalizza Potere per manifestare i Poteri Psionici.
Tecnica (T)	Usato con le abilità, per esempio, Comunicazioni.
Simpatia (S)	Usato per interagire con le persone.

GRADI DI SUCCESSO E FALLIMENTO

Per la maggior parte delle prove è sufficiente sapere se hai avuto successo o se hai fallito. A volte invece è utile sapere con quale margine hai avuto successo o quanto hai fallito. Ciò è particolarmente importante con Abilità di tipo sociale, come Affascinare e Interrogare, perché fornisce al Master un metro di valutazione che lo aiuta a delimitare le reazioni dei Personaggi non Giocanti (PNG) e a stabilire le informazioni ottenute. Misurare i gradi di successo e fallimento è piuttosto semplice: compara il risultato necessario a superare la Prova con il risultato ottenuto. Un risultato pari o minore di 9 punti rispetto al punteggio è un successo base. Un risultato di 10 minore del punteggio concede un ulteriore grado di successo e così per ogni 10 punti (20 di scarto è pari a due gradi di successo, 30 di scarto è pari a tre gradi di successo, ecc.). Al contrario, per ogni 10 punti di fallimento, si ottiene un grado di fallimento. Il tuo Master ti farà sapere quando risultati di successo o di fallimento sono importanti per una particolare Prova.

Esempio: Padre Horst si sta vantando, omettendo qualche episodio meno brillante, dei suoi successi nell'uccidere i mutanti. Effettua una Prova di Ingannare, basata sull'Abilità di Simpatia per convincere gli abati istruttori che le sue azioni sono state davvero "degne degli eroi Imperiali dell'Antichità". Horst ottiene 12 su un punteggio di Simpatia pari a 44. Non soltanto ottiene un brillante successo, ma supera il suo obiettivo di 3 gradi di successo (44-12=32). Gli abati istruttori sono talmente esaltati dal racconto di Horst da convincersi che il luogo più adatto a un simile eroe sia sul fronte della guerra locale, in prima linea.

PROVE ESTESE

Determinati compiti risultano piuttosto complicati e potrebbe essere necessario del tempo supplementare per completarli. In questi casi, il Master può decidere che per completare l'Azione con successo ci sia bisogno di più Prove o un'unica Prova che dura molto: questo genere di situazione viene definita come Prova Estesa. Generalmente sarà la stessa Abilità coinvolta a descrivere se è necessario o meno una prova Estesa.

Il Master può stabilire quanto tempo sia necessario per completare ogni Prova, a seconda della complessità della stessa.

PROVE CONTRAPPOSTE DI ABILITÀ

Molto spesso dovrai confrontare le tue Abilità contro quelle di un avversario: questo genere di situazione viene definita come Prova di Abilità Contrapposta. Per esempio: se stai cercando di nasconderti da un Tutore nemico che ti sta dando la caccia, dovrai effettuare una Prova di Nascondersi, mentre il Tutore dovrà effettuare una prova di Cercare. In queste situazioni, tutte le parti coinvolte dovranno superare la loro Prova normalmente: se entrambe avranno successo, colui che ottiene lo scarto migliore vince. Se lo scarto è il medesimo, vince chi ha il Bonus di Caratteristica più alto; se anche dopo questa valutazione il risultato è sempre un pareggio, vince il risultato di dado più basso.

Se entrambe le parti falliscono nell'ottenere il risultato necessario, vince chi ha meno gradi di Fallimento; se pareggiano i gradi di fallimento, vince chi ha il Bonus di Caratteristica più alto; se anche dopo questa valutazione il risultato è sempre un pareggio, vince il risultato di dado più basso.

Comunque, sempre nel caso entrambi falliscano, il Master può anche decidere per uno stallo e quindi non succede nulla, a seconda della situazione.

Esempio: Avendo eluso l'Alleanza Cremisi sulla passerella, Kiera sta adesso cercando di intrufolarsi nel porto spaziale, superando una delle sentinelle. Il Master le chiede di effettuare una prova di Muoversi Silenziosamente, che si opporrà alla prova di Consapevolezza (Ascoltare se lo fa da posizione non vista), effettuata dalla sentinella. Sia il giocatore che il Master tirano i dadi; Kiera deve ottenere un risultato inferiore a 37 e la sentinella uno inferiore a 30. Kiera ottiene 24, un successo, mentre il Master 28, quindi ha successo a sua volta. Kiera però ha ottenuto un risultato di ben 13 punti inferiore al necessario, mentre la sentinella è riuscita con uno scarto di appena 2 punti.

Avendo ottenuto un grado di successo superiore, Kiera riesce a scivolare oltre la sentinella e a scomparire nell'oscurità.

Successo e fallimento: Con le Prove contrapposte, è molto comune prendere una Prova e fallire ugualmente perché l'avversario ha più gradi di successo. Può anche capitare che l'avversario con una Caratteristica più alta, ha talmente tanti gradi di successo, da vincere automaticamente.

Esempio: Un Moritat scaglia la sua furia attaccando un povero accattone con la spada. Ha 50 di AC e ottiene 05, 4 gradi di successo. Il pover'uomo ha 30 di Agilità, ma non ha l'abilità di Schivare, deve tirare 15 o meno. Non potrà mai fare 4 gradi di successo, è fallimento automatico.

IL RUOLO DELLE CIRCOSTANZE

Non tutte le prove di Abilità sono uguali: scavalcare un'aiuola dovrebbe risultare piuttosto facile, ma scalare una parete liscia e ripida sarà alquanto più difficile. Il Master può assegnare bonus o penalità alle prove di Abilità o di Caratteristica a seconda delle circostanze. Nelle Avventure pubblicate simili modificatori vengono già identificati, ma in altri casi il Master dovrà essere in grado di farlo da solo, sul momento.

Fare questo tipo di valutazioni è una parte fondamentale del lavoro del Master. Egli dovrà decidere la difficoltà di ogni Prova e consultare la tabella *Difficoltà delle Prove*, determinando il modificatore appropriato. Il Master potrà scegliere di assegnare bonus o penalità anche maggiori di quelle indicate nella tabella, ma simili modifiche dovrebbero essere concesse solo in circostanze particolarmente eccezionali, oppure, perché sono già incluse da regolamento (basti vedere il Tratto Taglia, o la Disponibilità, con bonus e malus che superano quelli indicati nella tabella).

Raccomandiamo che questi incrementi (o penalità) eccezionali siano dati 10 punti per volta, per mantenere il risultato il più semplice possibile.

I Master che preferiscono maggior finezza possono anche decidere per incrementi (o penalità) di 5 punti per volta.

Esempio: Vos, un Guerriero FEMALE, sta cercando di trovare le tracce di un Grox ribelle a cui sta dando la caccia. Effettua quindi una prova di Seguire tracce. In circostanze normali, dovrebbe semplicemente usare la sua Caratteristica di Intelligenza e avere la sua normale possibilità di successo. Comunque, il Master stabilisce che la pioggia della scorsa notte ha lavato via la maggior parte delle tracce: la prova di Abilità sarà Molto difficile, imponendo una penalità di -30. Essendo l'Intelligenza di Vos pari a 41, con la penalità assegnata egli dovrà ottenere 11 o meno (41-30=11) per avere successo. Vos ottiene 35, che sarebbe stato un successo in normali circostanze, ma a causa della pioggia che l'ha ostacolato ha ottenuto invece un fallimento. A rendere le cose ancora peggiori, Vos ha fallito la prova con uno scarto di più di 20: per il Master ciò significa che si è anche perso per le prossime 1D5 ore.

ASSISTENZA

In determinate situazioni, i personaggi possono collaborare per avere migliori possibilità di effettuare un'azione che avrebbero avuto difficoltà a fare da soli. Col permesso del Master, un PG può assistere un altro che si appresta a effettuare una Prova: in questo caso, il tiro di dado viene comunque effettuato solo dal personaggio con le migliori possibilità di successo. Ogni personaggio che Assiste, dona +10 alla Prova.

Limiti sull'Assistenza

I personaggi possono aiutarsi a vicenda in molti compiti, ma con dei limiti:

- Per aiutarsi, entrambi i personaggi devono possedere l'Abilità messa alla Prova.
- Il Personaggio che sta aiutando deve trovarsi vicino a quello che sta per effettuare la Prova.
- Non si può aiutare durante una Reazione o impiegando un'Azione Gratuita.
- Non si può aiutare per Prove effettuate per resistere a malattie, veleno, Paura o altri tipi di rischio che il Master consideri al di là d'aiuto.
- Non più di due personaggi possono cercare di assistere un altro.

Esempio: Hannah e Boris stanno cercando una stanza. Il Master decide che si tratterà di una prova di Difficoltà Normale basata sull'abilità Cercare (+0). Entrambi hanno l'abilità e Boris decide di aiutare Hannah, piuttosto che lasciarla sola, e gli dona un Bonus di +10 alla Prova.

DIFFICOLTÀ DELLE PROVE	
Difficoltà	Modificatore Prova
Elementare	+40
Molto facile	+30
Facile	+20
Abituale	+10
Normale	+0
Impegnativa	-10
Difficile	-20
Molto difficile	-30
Impervia	-40
Ardua	-50
Infernale	-60

IL RUOLO DEL FATO

“Non esiste alcun fato, se non quello creato dall’Imperatore”.

- Catechismo della Fondazione, Armetallico 104°.

Tutti i Personaggi giocanti iniziano il gioco con un certo numero di Punti Fato. Il numero dei Punti Fato posseduti da un personaggio viene deciso durante la sua creazione. I Punti Fato sono ciò che differenzia gli Accoliti dalla gente comune dell’Impero; i PG hanno destini importanti e l’Imperatore li ha scelti per qualcosa di più grande di una vita ordinaria. Sebbene il loro destino finale rimanga un mistero, senza garanzie che sia glorioso, ricco e gratificante, i PG sono comunque una spanna sopra gli altri.

Usare i Punti Fato: I Punti Fato permettono di cambiare la sorte a proprio vantaggio: ad esempio, puoi usarli per mettere a segno un colpo con il tuo Requiem quando altrimenti avresti mancato o per violare il codice di sicurezza di una porta appena in tempo per una fuga precipitosa.

Inoltre, per le Carriere che possono permettersi di lanciare gli Atti di Fede, avere i Punti Fato diventa prezioso. Anche alcuni Talenti permettono di usare i Punti Fato in maniera del tutto unica. Detto questo, hai comunque a tua disposizione solo un numero limitato di Punti Fato e ogni volta che li utilizzi ne riduci il totale di uno, quindi devi usarli saggiamente. I Punti Fato vengono riguadagnati all’inizio della successiva sessione di gioco.

Per sessioni particolarmente lunghe, il Master potrebbe concedere 1-2 Punti Fato aggiuntivi da spendere, a sua discrezione.

Spendere un Punto Fato permette al Personaggio di fare le seguenti cose:

- Aggiungere un bonus di +10 a qualsiasi prova. Questo va dichiarato dal giocatore prima di tirare la Prova.
- Ripetere qualsiasi Prova. Devi però tenere il risultato ottenuto col secondo tiro.
- Considerare di avere ottenuto 10 per il tiro su Iniziativa.
- Recuperare istantaneamente 1D5 ferite per Personaggi feriti Lievi e Gravi (non si può usare sui Danni Critici). Il Master può riservarsi, per mantenere un certo realismo, di richiedere 1 ora di riposo per ogni Punto Fato speso in questo modo.
- Riprendersi da uno Stordimento.
- Aggiungere un grado ulteriore di successo a una Prova.
- Rimuovere tutti i livelli di fatica.

Usare i Punti Fato: A volte la possibilità di tirare ancora i dadi o guadagnare un grado superiore di successo non è comunque sufficiente a salvare la vita di un personaggio. In questi casi, il PG può decidere di bruciare permanentemente un Punto Fato: in questo modo il personaggio sopravvive a qualsiasi cosa l’abbia ucciso, sebbene a malapena. Per esempio, se un personaggio è stato colpito da un cannone laser, subendo una Ferita Critica che l’avrebbe vaporizzato, viene invece terribilmente ferito, orribilmente sfigurato e reso incosciente con 0 ferite residue. In circostanze più estreme, per esempio rimanere intrappolati su un’astronave durante l’implosione del motore Warp, sarà compito del giocatore e del Master stabilire come il personaggio possa scampare a morte certa, e non è detto che ciò possa avvenire (l’ultima parola spetta sempre al Master).

Il Punto Fato comunque non può salvare la perdita degli Arti e gli effetti permanenti descritti nelle tabelle dei Danni Critici.

Nota che puoi bruciare un Punto Fato anche se hai già utilizzato tutti i tuoi Punti Fato durante la corrente sessione di gioco: ciò significa semplicemente che all’inizio della prossima sessione, quando rigeneri i punti, avrai un totale di Punti Fato più basso di 1 punto.

Ottenere Punti Fato addizionali: Visto che i Punti Fato sono una risorsa che si consuma, potresti essere riluttante a utilizzarli, con la paura di non poterne guadagnare altri. In realtà, man mano che il tuo personaggio intraprenderà nuove avventure, potrà ottenere altri Punti Fato che sostituiscano quelli perduti o persino superare la soglia originale, fino ad un massimo di 5 Punti Fato (un Personaggio non potrà averne più di 5).

Il tuo Master potrà riconoscerti dei Punti Fato per atti di particolare eroismo o astuzia, oppure per un’interpretazione magistrale.

Evitare la fine: Nel caso il Personaggio arrivi a 100 Punti Follia, dovrà ritirarsi dal gioco (vedi Follie). Se aveva ancora punti Fato, potrà però ritardare l’inevitabile e bruciare un Punto Fato per arrivare a 90 Punti Follia, oppure due per arrivare a 80. I Punti Fato saranno persi inevitabilmente.

INVESTIGAZIONE

Un altro elemento fondamentale di Dark Heresy è naturalmente l’Investigazione. Nel corso dell’avventura sarà probabile che tu passi buona parte del tuo tempo setacciando librerie polverose alla ricerca di testi proibiti, oppure scambiando informazioni con gli abitanti del luogo per mettere a nudo l’eresia che stai cercando. Il capitolo delle Abilità offre la descrizione di numerose Abilità di Investigazione fra cui scegliere, come Alfabetismo, Interrogare, Conoscenze Accademiche, Conoscenze Proibite e altre per aiutarti in questo genere di attività.

Usare le abilità di investigazione: Nella maggior parte dei casi, gli indizi vengono guadagnati grazie al raggiungimento di determinati obiettivi stabiliti dal Master nel corso della partita: ad esempio potresti dover viaggiare verso un nuovo pianeta alla ricerca di alcune rovine Xenos, per poi tornare in una città-formicaio per trovare qualcuno che sappia qualcosa a proposito di ciò che hai trovato, quindi dover ripartire verso un mondo santuario alla ricerca di un prete corrotto a capo di un culto che venera i Poteri Oscuri. Tutti questi suggerimenti derivano dal sapere già dove guardare, con chi parlare e dove andare, una volta ottenute le informazioni basilari che cercavi; altre volte, invece, potrai avere bisogno di rimboccarti le maniche e di scavare più a fondo per scoprire la verità. Esempi di investigazione più complicata possono essere: scoprire la storia di un pianeta proibito, ottenere maggiori informazioni a proposito di uno Xenos o fare ricerche su una figura particolarmente famosa nella storia dell’Imperium. Fortunatamente, tutte queste abilità di Investigazione funzionano allo stesso modo. Tutte le prove di Investigazione richiedono naturalmente che il personaggio abbia accesso alle Abilità corrispondenti: la Difficoltà della Prova dipende dal suo livello di complessità, deciso dal Master, che determina anche il tempo necessario a scoprire l’informazione cercata. Ottenere successo nella prova ti permette di tirare 1D10 e aggiungere l’appropriato Bonus di Caratteristica (usando cioè il bonus della Caratteristica relativa alla Prova): la somma ottenuta rappresenta ore risparmiate rispetto a quelle normalmente necessarie per ottenere l’informazione cercata. Se la prova è fallita, il risultato è ovvio: non si ottiene alcun progresso. Fallire di tre gradi o più può significare addirittura una grave battuta d’arresto nelle indagini, con l’aggiunta di 1D10 ore al tempo totale richiesto per la Prova. Fallire di 5 gradi o più significa che la tua investigazione è completamente compromessa e che la complessità nel cercare ulteriori informazioni incrementa di due gradi. Se invece riduci il tempo di investigazione a 0 o meno, ottieni ogni informazione disponibile dal soggetto su cui stai investigando. La tabella *Tipologia delle Investigazioni* offre una selezione di esempi di Difficoltà, tempi e Azioni basate sul grado di segretezza. Come per molte altre prove, puoi beneficiare dell’aiuto di altri Personaggi Giocanti, soggetti alle solite limitazioni descritte nella sezione Assistenza. Le regole sull’Investigazione non dovrebbero mai essere utilizzate per sostituire il gioco di ruolo e l’interpretazione nell’avventura, ma piuttosto per migliorare queste possibilità e aiutare a giungere alla radice dei fatti.

TIPOLOGIA DELLE INVESTIGAZIONI

Complessità	Difficoltà	Modificatore	Esempio	Tempo
Semplice	Molto facile	+30	Raccogliere semplici Pettegolezzi al mercato	1 ora
Base	Facile	+20	Ricerca sulle principali vittorie di un generale	6 ore
Faticosa	Abituale	+10	Ricerca sullo stato di servizio di un generale	24 ore
Laboriosa	Normale	+0	Identificare un veleno misterioso	72 ore
Ardua	Impegnativa	-10	Rintracciare l’origine di uno spirito macchina	14 giorni
Tortuosa	Difficile	-20	Tradurre un libro	1 mese
Labirintica	Molto difficile	-30	Catalogare i contenuti in un criptatore	1D5 anni

COMBATTIMENTO

“Colpite veloci e di sorpresa. Attaccate senza preavviso. Assicuratevi la vittoria prima che il nemico si accorga del pericolo. Ricordate sempre: una guerra si vince facilmente se il nemico non sa che la stiamo già combattendo”.

-Tactica Imperialis

Non commettere errori: l'Imperium è un luogo pericoloso. Durante le tue investigazioni, esplorazioni e viaggi, i personaggi prima o poi incontreranno qualcuno che vuole vederli morti. Per quanto è sempre meglio evitare i combattimenti (che su DH Advanced sono incredibilmente mortali), potrebbe capitare di doversi dividere, per questo è meglio apprendere al meglio l'arte del combattimento.

ROUND, TURNI E TEMPO

Nella maggior parte delle situazioni di gioco in DH Advanced, il Master descrive semplicemente la scena o la situazione, poi chiede al giocatore la sua reazione. Il tempo è flessibile ed è soggetto alla decisione del Master, che a sua volta è basata sulle scelte compiute dal giocatore. Normalmente, il Master ha un'idea almeno approssimativa di quanto velocemente stia passando il tempo, ma non è necessario essere precisi al parossismo. E' necessario dire che “ci vorrà circa un'ora per raggiungere il portico spettrale” oppure “dopo circa quindici minuti di cammino raggiungete un Lander Aquila precipitato”. Questa sorta d'approccio viene definito “Tempo di gioco” o Tempo Narrativo”.

In contrasto con le flessibili leggi del Tempo Narrativo, molte sono le situazioni in cui ogni singolo secondo conta e il Master deve controllare con particolare attenzione quello che sta succedendo: ciò è tipico nel caso che il Master debba stabilire l'esito di un accesso duello con le spade, oppure quando calcola la velocità dei personaggi mentre questi inseguono cultisti in fuga attraverso i vicoli di Città Armetallo.

Giocando in una situazione così dettagliata, il Master deve suddividere l'azione in Round e Turni. Il Round rappresenta un segmento di circa 3 secondi di Azione: durante un Round, ogni partecipante ha un Turno per agire. Il Turno di ogni personaggio si sovrappone lievemente a quello degli altri, quindi le Azioni sono pressoché simultanee all'interno del Round. La fase di Combattimento è un momento dove i giocatori incontreranno più spesso una divisione del tempo di questo tipo, detto anche “Tempo di Combattimento”, ma non è certo l'unica circostanza in cui verranno usati Round e Turni. Vedi Movimento nell'apposita sezione.

SUPERVISIONARE IL COMBATTIMENTO

Ogni personaggio, compresi i PNG, avrà il proprio Turno all'interno di un Round. E' quindi necessario stabilire l'ordine in cui viene intrapresa ogni Azione. Quando inizia il combattimento, segui queste fasi per determinare cosa succede.

Fase Uno - Sorpresa: Quando inizia il combattimento, il Master determina se qualcuno dei PG coinvolti è rimasto sorpreso. Questo riguarda solo il 1° Turno e non è sempre necessario. I combattenti sorpresi perdono il proprio Turno durante il primo Round di combattimento. Sono colti di sorpresa e gli avversari ottengono un Round completo per agire su di loro. Se nessuno è sorpresa, passare immediatamente alla fase due.

Fase Due – Delinea lo Scenario: Prima che i personaggi iniziano a predisporre del proprio Turno, i giocatori devono essere consapevoli di tutto ciò che succede nella scena. Il Master delinea lo scenario, o almeno le parti che i personaggi possono osservare e ciò che si trovano ad affrontare, con tutte le persone coinvolte, oltre che l'ambiente che li circonda. Ciò può avvenire tutto anche con un'ottima descrizione, ma un foglio, anche con semplici disegni, può facilitare tutto. Molti gruppi usano le Miniature per questo, ma l'universo del 40k è molto più avanzato della maggior parte dei GDR e spesso le gittate di armi ed equipaggiamenti sono troppo elevati per essere rappresentati con le Miniature.

Fase Tre - Tirare l'Iniziativa: All'inizio del proprio Round ogni combattente deve tirare per determinare la propria Iniziativa, lanciando 1D10 e aggiungendo il proprio Bonus di Agilità (ovvero la decina del suo punteggio di Agilità).

Fase Quattro - Determinare l'ordine di Iniziativa: Il Master stabilisce l'ordine di iniziativa, inclusa quella dei PNG e delle creature, dal più alto, al più basso. Questo è l'ordine in cui i personaggi agiranno durante questo Round di combattimento. Ogni inizio Turno l'operazione va ripetuta. Partendo da chi ha fatto meno, bisogna dichiarare le proprie Azioni (vedi le Azioni in questo Capitolo).

Nota: Questa è una vera e propria novità apportata da Advanced. Gruppi che non si ritrovano nel tirare l'Iniziativa ogni Round, possono usare il vecchio metodo, e lasciare il tiro di Iniziativa tirato all'inizio, valido per tutto l'incontro. Stessa cosa il fatto di dover dichiarare le azioni in anticipo.

Fase Cinque - I Personaggi usano il loro Turno: A partire dal partecipante col più alto punteggio di Iniziativa, ogni personaggio utilizza il proprio Turno, durante il quale può intraprendere una o più azione, dichiarandola quando tocca a lui. Una volta terminate le proprie Azioni, il partecipante successivo userà il proprio Turno e così via. Se due partecipanti hanno la stessa iniziativa, inizierà chi ha il valore di Agilità più alto, altrimenti, agiranno contemporaneamente. Se un'azione di attacco in combattimento dovrebbe prendere una Azione Intera per essere completata, i suoi effetti sono risolti completamente quando la prima Mezza Azione di attacco è completata.

Fase Sei – Il Round finisce: Non appena ogni partecipante ha finito il suo turno, il Round finisce.

Fase Sette – Ripetere le fasi da Tre a Sei se necessario.....

SORPRESA

La Sorpresa ha effetto solo nel Primo Round di combattimento ed è compito del Master decidere se qualcuno dei combattenti è rimasto Sorpreso o meno. Fondamentalmente tutto ruota intorno al giudizio del Master, basato sulle circostanze e sulle Azioni dei vari combattenti che hanno portato all'incontro o all'evento. Il Master deve assicurarsi di tenere conto dei seguenti argomenti quando deve determinare la Sorpresa.

- C'è qualcuno che si nasconde? Utilizzare con successo l'abilità Nascondersi prima dell'inizio del combattimento potrebbe significare che alcuni dei potenziali combattenti si sono occultati (purché il luogo gli permetta di farlo). Personaggi particolarmente cauti e prudenti potrebbero opporsi a questa situazione superando una Prova di Percezione (in questo caso, solitamente è Consapevolezza-Vista).
- C'è qualcuno che si è infiltrato silenziosamente? Utilizzare con successo l'Abilità di Muoversi Silenziosamente può aver messo qualche personaggio in una posizione ideale per effettuare un'imboscata. Ancora una volta, i personaggi più prudenti possono opporsi a questa situazione con una Prova di Percezione (che potrebbe essere legata alla vista, oppure all'udito).
- Ci sono circostanze anormali che possono mascherare l'avvicinarsi degli attaccanti? Ciò può riguardare praticamente qualsiasi cosa, da uno scroscio di pioggia al clangore dei macchinari a esplosioni avvenute nelle vicinanze, oppure l'attenzione per un Cultista per il sermone del suo Maestro. Il Master potrebbe dare un pesante bonus usando l'abilità di Muoversi Silenziosamente (vedi sopra) o addirittura far vincere automaticamente la Prova stessa.

Tenendo tutto questo a mente, il Master deve decidere se un combattente è sorpreso o meno. Sebbene sia probabile che rimanga completamente Sorpreso l'uno o l'altro gruppo, ci possono essere delle eccezioni individuali: per esempio, i mutanti possono facilmente sorprendere un'unità di Guardia Imperialis coscritte, ma non il loro Commissario dall'occhio acuto. Se nessuno viene Sorpreso, procedete col combattimento normalmente. Invece, durante il 1° Round i personaggi Sorpresi perdono il loro turno: possono solo rimanere attoniti mentre i nemici saltano loro addosso, con gli attaccanti che guadagnano +30 all'attacco, ma solo nel Primo Round di combattimento. Dopo di che, i PG Sorpresi recuperano e possono agire.

Esempio: Avendo a che fare con un gruppo di Cultisti, Mordechai e Drake continuano la loro missione investigativa, solo per cadere in un'imboscata di un numeroso gruppo di membri del Calice Uncinato. Il combattimento inizia con i cultisti che cercano di sparare agli Accoliti con i loro Fucili Automatici da una posizione nascosta. Il Master decide che Mordechai e Drake sono Sorpresi: i cultisti prendono la mira e sparano sugli sfortunati Accoliti. Visto che sono Sorpresi, Mordechai e Drake non hanno neanche la possibilità di reagire. Una volta che i cultisti hanno sparato i propri colpi, il Round di Sorpresa finisce. Il Master farà tirare l'Iniziativa per vedere chi agirà per primo nel prossimo Round, e così via.

INIZIATIVA

L'Iniziativa determina l'ordine in cui i partecipanti agiscono durante il proprio Round. Per determinare l'Iniziativa, tira 1D10 e somma il risultato al Bonus di Agilità del personaggio o PNG. Naturalmente sarà il Master a tirare per l'Iniziativa di eventuali PNG. Il Master potrà fare anche un solo tiro per ogni gruppo di personaggi simili: per esempio, se ci sono tre membri di una gang coinvolti in un combattimento e tutti e tre hanno le stesse caratteristiche, non è necessario tirare l'Iniziativa in modo separato per ciascuno. Sarà sufficiente un unico tiro per tutti, permettendo loro di agire allo stesso momento nell'ordine di Iniziativa. Una volta che ciascuno ha tirato il dado, il Master fa una lista mettendo in ordine di Iniziativa ogni creatura o PG, da quello col risultato più alto a quello più basso: una volta che tutti hanno agito, il tiro di Iniziativa va ripetuto, oppure, si può usare il vecchio metodo con un tiro unico di Iniziativa, che non va ripetuto (in questo caso questo è l'ordine in cui i combattenti agiscono in un Round finché il combattimento non sarà terminato). Ogni personaggio e creatura coinvolta dovrà dichiarare le proprie azioni, iniziando da chi ha l'iniziativa più bassa in quel Round, dando, dunque, un buon vantaggio a chi ha l'iniziativa più alta, ma possono usare anche il metodo di dichiarare l'azione quando è il loro Turno. Ogni Round bisogna ripetere tutto ciò, quindi ritirare l'Iniziativa e dichiarare le proprie azioni da chi ha l'iniziativa più bassa. Se diversi personaggi hanno la stessa Iniziativa, agiranno in ordine di Agilità, dalla più alta alla più bassa: se possiedono anche lo stesso punteggio di Agilità, dovranno tirare un dado e chi ottiene il punteggio più alto agirà per primo. Molti combattimenti dureranno più di un Round e quindi dovrai stabilire l'iniziativa ogni Round. Alcuni gruppi preferiscono stabilire l'Iniziativa un'unica volta, all'inizio del combattimento, come in Dark Heresy base; se il gruppo si trova meglio, possono usare anche questo metodo, anche se la parte tattica e la bravura del giocatore in combattimento viene meno. Se si aggiungono altri combattenti, bisognerà tirare anche per loro.

Esempio: Il combattimento si sta protraendo da tre Round e uno dei cultisti è stato messo KO. Avvertito dal frastuono, un tutore corrotto arriva per aiutare i cultisti e nel nuovo Round tutti devono tirare per la propria Iniziativa: Il Tutore ottiene 7, che con un'agilità di 25 (che gli fornisce un bonus di 2), fa 9 di iniziativa. Mordechai ottiene 6 e avendo agilità 32, ottiene anch'egli 9 di Iniziativa. Il master tira per i Cultisti (un unico dado), e ottiene 3, che si aggiunge al 3 del loro Bonus di Agilità (BA), fanno quindi 6. Mordechai ha più Agilità del Tutore corrotto, quindi agirà per primo, poi il Tutore e infine i due cultisti. A partire dai due cultisti, il Master dovrà dichiarare le loro Azioni, poi il Tutore e infine Mordechai.

Dichiarare: Bisogna sempre dichiarare quello che si vuole fare durante il proprio Turno, iniziando da chi ha fatto il tiro più basso su Iniziativa. Il giocatore e i PNG dovranno attenersi a quanto dichiarato, ma ci sono delle volte in cui le cose possono cambiare drasticamente (ad esempio, dichiarato di dare un colpo ad un mutante, che viene però ucciso prima da un alleato). In casi analoghi, si potrà fare un'azione diversa, decisa nel momento del proprio Turno; al Master spetta sempre l'ultima parola su quello che si può fare o meno.

ASTRAZIONE DEL COMBATTIMENTO

Il Combattimento in DH Advanced è rapido e furioso, progettato in modo che il gioco non venga inutilmente rallentato da dettagli poco significativi. Di conseguenza, le regole si prendono alcune libertà con la realtà e ciò che realmente accadrebbe nel corso di un combattimento verrà solo presupposto. In generale, quando due personaggi sono ingaggiati in combattimento, si stanno scambiando colpi Parando, Schivando, facendo Finte e un certo numero di altre manovre che sono generalmente comprese nella definizione di Attacco Standard. Quindi, quando effettui una sulla tua Abilità di Combattimento o sulla tua Abilità Balistica, devi dare per scontato che il tuo avversario stia cercando in qualche modo di difendersi e pertanto una Prova Standard di Attacco avrà un livello di Difficoltà Normale (+0). Una prova fallita significa che il difensore era troppo difficile da colpire, mentre una prova effettuata con successo significa che l'attaccante ha potuto infliggere un colpo significativo. Nel caso venissero utilizzate Abilità quali Parare o Schivare, esse rappresentano l'ultima linea di difesa contro l'attaccante, dandoti un'estrema possibilità di evitare un proiettile o il fendente d una spada a catena.

AZIONI

Durante ogni normale Round, ogni personaggio ha un Turno per agire. Nel proprio Turno ogni personaggio può effettuare una o più azioni.

Ci sono cinque tipi di Azioni in Dark Heresy Advanced.

Azione Intera: Un'Azione Intera necessita appunto della completa attenzione del personaggio nel corso del Round.

Chi effettua un'Azione Intera non può compiere Mezza Azioni nel corso del Round.

MezzaAzione: Una Mezza Azione deve essere qualcosa di piuttosto semplice, come muoversi o estrarre un'arma. Un personaggio può effettuare due Mezza Azioni diverse nel corso di un Turno, piuttosto che un'Azione Intera. Nota che non puoi effettuare due volte la stessa Mezza Azione.

Reazioni: Una Reazione è un'Azione in risposta a un altro tipo di evento, come un attacco. Ogni personaggio ha diritto ad una Reazione e una quantità illimitata di Reazioni Gratuite durante il Round, che può essere utilizzata solo quando non è il proprio Turno. Esempi di Reazione gratuita è tentare una Schivata oppure parare un attacco, utilizzare certi talenti o poteri psichici. Alcuni Talent donano più Reazioni.

Azione Gratuita: Un'Azione Gratuita impegna non più di una frazione di secondo e può quindi essere compiuta in aggiunta a ogni altro tipo di Azione intrapresa in un Round. Non c'è limite formale al numero di Azioni Gratuite che un personaggio può effettuare durante il Round, ma il Master dovrà usare il proprio buon senso per stabilire un limite ragionevole di Azioni Gratuite che si possono fare in una manciata di secondi.

Azioni Estese: Alcune Azioni avranno bisogno di più di un Round per essere concluse. Una volta che hai iniziato a effettuare un'Azione Estesa, vieni considerato completamente impegnato nel portarla a termine per tutto il tempo necessario. Solitamente se vieni interrotto o se abbandoni l'Azione Estesa per qualsiasi motivo, tutti i progressi ottenuti per completarla andranno perduti.

USARE LE AZIONI

Le Azioni tipiche includono sfoderare le armi, attaccare e muoversi. Durante il proprio Turno, un personaggio può effettuare un'Azione Intera o due Mezza Azioni. Un PG può, per esempio, effettuare un attacco in Carica (Azione Intera) oppure prendere la mira e sparare (due Mezza Azioni). E' importante ricordare che un Round rappresenta solo una manciata di secondi e che quindi anche il turno del giocatore ha una durata altrettanto breve. Ogni Azione può essere combinata con il parlare, l'ironizzare, il lanciare grida di guerra o altre brevi espressioni verbali (considerate Azioni Gratuite). E' compito del Master stabilire quante cose può essere in grado di dire un PG nel corso di un'azione: naturalmente un avvertimento conciso o un "fatti da parte" a un compagno può essere accettabile, mentre non lo sarà recitare le centodiciassette regole per la denuncia e punizione dei traditori dell'Imperium. La maggior parte delle Azioni dovrà essere completata durante il proprio Turno; non puoi iniziare un attacco in carica durante un Round e finirlo in quello successivo. Alcune Azioni, comunque, hanno bisogno di più di un Round per essere completate.

Queste Azioni sono definite Estese e sono elencate nella seguente descrizione.

Esempio (di Azione Estesa): Hullmain, una Guardia Imperiale Addetta alle armi Pesanti, ha bisogno di ricaricare il suo Mitragliatore pesante, Azione che necessita di due Azioni Intere. Inizia nel suo Turno successivo, consumando una Azione Intera; nel prossimo Turno può finire di ricaricare spendendo un'altra Azione Intera. Se avesse scelto di interrompere dopo il primo Round, l'Azione Estesa sarebbe stata sprecata e Hullmain avrebbe dovuto ricominciare da capo il processo di ricarica nel Turno successivo, sempre che desideri ancora farlo.

Le Azioni forniscono al giocatore una varietà di manovre, dando ai personaggi un'ampia scelta di opzioni di combattimento.

Le Azioni sono divise in: Azioni d'Attacco, Azioni di Movimento e Azioni Varie.

Lasciare la fede è come intaccare l'opera d'arte di un grande artista, anzi, è come nuotare nelle correnti del Warp senza la luce dell'Astronomicon a guidarci. Seguitemi figli miei.

Padre Tacitus

TABELLA AZIONI DI COMBATTIMENTO

Azione d'attacco	Tipo	Descrizione
Affondo	Intera	Solo armi che hanno una punta. +1 ai Danni, ma il bersaglio guadagna +5 su Parare/Schivare.
Attacco dal basso	Intera	Solo con armi piccole (Artigli, Coltelli, etc). Il bersaglio prende -20 a parare l'attacco.
Attacco guardingo	Intera	-10 per colpire in mischia, +10 Parare/Schivare. Puoi Parare e Schivare i Contrattacchi.
Attacco mirato	Intera	-20 per colpire una parte del corpo specifica, -25 per la Testa.
Attacco penetrante	Intera	Solo Asce, armi a Catena e a Movimento rotatorio possono farlo. +1 alla Penetrazione, +2 sulle Braccia, ma il bersaglio guadagna +5 su Parare/Schivare.
Attacco poderoso	Intera	+20 all'AC, non puoi Schivare ne Parare. +1 ai Danni per ogni 3 Gradi di successo.
Attacchi multipli	Intera	Usi talenti o due armi per fare più attacchi durante il Round. Non potrai parare e prendi -10 a schivare.
Attacco standard	Mezza	Un Attacco in Mischia o a Distanza.
Atterrare	Mezza	Butti a terra un avversario (vedi descrizione).
Carica	Intera	Muovi almeno 4 metri, +10 all'AC. Sparare ad un nemico che Carica si prende un malus di -10 a colpire.
Colpi singoli	Intera	Usando un'arma appropriata, potrai fare più colpi verso un bersaglio, con -5 se i colpi sparati sono 2, -10 se sono 3, -15 se sono 4; se si sceglie più di un bersaglio, aggiungere un altro -5 al tiro per ogni bersaglio extra.
Finta	Mezza	Prova contrapposta sull'AC, se vinci il tuo prossimo attacco non può essere Schivato o Parato.
Fuoco di copertura	Intera	Costringi l'avversario a cercare riparo purché venga preso di mira da almeno 5 colpi. -20 all'AB.
Postura difensiva	Intera	Non attacchi, Malus di -20 a colpire per l'avversario. Puoi fare il contrattacco e parare/schivare i Contrattacchi.
Presa	Intera	Effettui un attacco di presa (vedi descrizione).
Raffica Completa	Intera o Mezza	Bonus di +10 a colpire a distanza corta. 30° di apertura conica. Colpi aggiuntivi per ogni grado di successo. Ulteriore malus di -10 a lunga/estrema (-30 e -50). Se usata con Mezza Azione, si prende -10 a colpire di base, non si prendono bonus della Raffica.
Raffica Semi Automatica	Intera o Mezza	+10 a colpire, colpi aggiuntivi per ogni 2 gradi di successo. Niente bonus a lunga/estrema. Se usata con Mezza Azione, si prende -10 a colpire di base, non si prendono bonus della Raffica.
Rotazione	Intera	Attacco limitato ad alcune tipologie di armi (Asce, Martelli, Spade, etc), e non può essere fatto con armi Corte o con le qualità Armi ad Asta e Flessibile, o da Armi a Catena. Aumenta i danni di +1D5, dona +10 a parare/schivare al bersaglio e si prende -20 a parare/schivare fino al tuo prossimo turno.
Sorvegliare	Variabile	Puoi sparare a bersagli ignari che entrano in una zona letale con 45° di copertura. -20 all'AB.
Spacca crani	Intera	Solo con armi Contendenti. Attacco mirato in testa con -30; può triplicare le ferite subite.
Stordire	Intera	Cerchi di stordire un avversario.
Azione di Movimento	Tipo	Descrizione
Avanzamento Tattico	Intera	Ti sposti di copertura in copertura.
Correre	Intera	Muovi del massimo della tua velocità. I tuoi nemici prendono -20 all'AB e +20 su AC.
Disimpegnarsi	Intera	Confronto di Agilità con i tuoi nemici per allontanarti dalla mischia di Mezzo Movimento.
Fuga	Intera	Fuggire contro la propria volontà. In mischia, i nemici guadagnano un attacco gratuito con +10 a colpire.
Fuoco in corsa	Intera	Sparare/Tirare mentre si corre. -5 metri, -20 alle prove di AB e nessun bonus da corta/raffica/mirare.
Incalzare	Mezza	Prova contrapposta sull'AC, se vinci, sostituisce l'avversario di 1 metro, più mezzo m. per Grado di S.
Inginocchiarsi	Mezza Azione	-10 su Parare/Schivare. +5 su AB con pistole e Base. -5 AB al nemico. Metà movimento.
Muoversi	Mezza/Intera	Muovi fino a Mezza Azione o Azione Intera (i metri variano a seconda del Movimento del Personaggio).
Rialzarsi/Salire	Intera	Ti rimetti in piedi o Sali in sella a una cavalcatura.
Saltare/Lanciarsi	Intera	Saltare o Lanciarsi (vedi descrizione).
Azioni Varie	Tipo	Descrizione
Contrattacco	Gratuita	Una parata con 2 gradi di successo permette un contrattacco gratuito. Uno solo per Round.
Focalizza Potere	Variabile	Utilizzi un Potere Psionico.
Imbracciare	Mezza	Preparare al fuoco un'Arma Pesante. Non si prende il -20 a colpire. Abbassa il Rinculo dell'arma di 2 punti per ogni tipo di arma.
Mirare	Mezza/Intera	Bonus di +10 a colpire con Mezza Azione, +20 come Azione Intera al tuo prossimo attacco.
Parare	Reazione	Effettui una prova su AC per negare il colpo.
Preparare	Varia	Preparare un'arma o un oggetto per l'uso. Armi a due mani/pesanti e scudi richiedono un'Azione Intera.
Prono	Intera	-20 su Parare/Schivare. +10 su AB con pistole e Base. -10 AB al nemico. Le armi contano già Imbracciate. +10 a Nascondersi quando possibile. AB/2 per difetto per il movimento, niente Corsa o Carica.
Ricaricare	Variabile	Ricarichi un'arma a distanza.
Ritardare	Mezza	Prima del tuo prossimo Turno puoi effettuare una Mezza Azione qualsiasi.
Schivare	Reazione	Una prova di Schivare per evitare il colpo.
Usare un'Abilità	Variabile	Puoi utilizzare un'Abilità.

AZIONI D'ATTACCO

Affondo (Azione Intera): Usi la tua arma per fare un affondo con le armi da Mischia, più mortale ma facilmente intercettabile dal nemico.

Solo armi con una punta possono fare un affondo, come le Lance, le Spade, etc. Coltelli e armi corte non possono fare gli affondi.

L'attacco guadagna +1 ai Danni, ma il bersaglio riceve un Bonus di +5 su Parare/Schivare.

Come per l'Attacco Poderoso, l'Affondo può essere fatto solo a Round alterni.

Attacco dal basso (Azione Intera): Un tipo di attacco che si può fare solo con le armi più piccole, come Artigli e Coltelli, o armi simili.

Armi che pesano 1.0 Kg o più, non possono farlo, anche se catalogate come Coltelli. Un colpo dal Basso è difficile da parare, ed il bersaglio prende -20 su Parare (ma non su Schivare). Contro Armi ad Asta, bisogna essere vincenti per fare un Colpo dal Basso.

Attacco guardingo (Azione Intera): Stai attaccando in maniera cauta. Fino al tuo prossimo turno, si guadagna +10 all'Agilità quando si cerca di effettuare una Schivata, e +10 all'AC quando si tenta una parata ma il tuo attacco soffrirà un Malus di -10. Mentre sei in questa posizione, il tuo personaggio può tentare di Schivare o Parare i contrattacchi. Per il resto segue le normali regole dell'attacco standard.

Attacco mirato (Azione Intera): Il personaggio tenta di attaccare una locazione precisa, dichiarando che vuole colpire una parte del corpo (Braccio destro, testa, ecc) e fa un attacco che segue le regole degli attacchi Standard, con difficoltà Difficile (-20) oppure con -25 se il colpo è in Testa. Si può fare sia con armi da mischia, che con quelle a distanza (ma niente raffiche). Se l'attacco riesce, non tirare la locazione, perché verrà colpita quella dichiarata. Se l'armatura colpita ha parti esposte, l'attacco mirato sarà molto pericoloso (vedi la qualità Esposta nelle Armature).

A discrezione del Master, può essere usato per colpire zone specifiche di mostri o anche nell'ambiente che ci circonda (voglia colpire la serratura della porta). In questo caso i Malus possono essere anche maggiori.

Per le Feritoie invece (come quelle di un Chimera, di un Bunker o una torretta), si può fare un Attacco Mirato solo verso quello che si presume il bersaglio abbia messo dinnanzi alla feritoia (testa e un braccio se spara con una Pistola, Testa e le braccia con un'arma Base, etc), ma si prende un ulteriore -10 ai Malus sopracitati. Non si può combinare l'Attacco mirato con l'azione Mirare, Sorpresa o Attacco poderoso o qualsiasi altra azione che dona dei Bonus a colpire, anche se questi ultimi possono essere presi da alcune qualità, fattura delle armi e talenti.

Attacco penetrante (Azione Intera): Alcuni tipi di arma, come le armi a Catena, le armi con movimento Rotatorio (Disco a motore di Subrique, Perforatore), le Asce e tutte le loro varianti, possono fare un attacco Penetrante, cercando di sfruttare la lunga lama o la rotazione dell'arma, a discapito dell'armatura nemica. L'attacco guadagna +1 alla Penetrazione, che diventa +2 se il colpo prende il Braccio della vittima, ma il bersaglio riceve un Bonus di +5 su Parare/Schivare. Come per l'Attacco Poderoso, l'Attacco Penetrante può essere fatto solo a Round alterni.

Attacco poderoso (Azione Intera): Puoi effettuare un feroce attacco in mischia, esponendoti al pericolo per avere la possibilità di colpire meglio il tuo avversario e con più potenza. Si guadagna un bonus di +20 all'AC per colpire e +1 ai Danni per ogni tre gradi di successo, ma non si potrà né parare né schivare fino al tuo prossimo Turno. Non si possono fare due Attacchi poderosi di seguito (quindi al massimo un Turno sì, e uno no). Se si ottiene un fallimento Critico con un Attacco Poderoso, si guadagna un Livello di Affaticamento.

Attacchi Multipli (Azione Intera): Se possiedi talenti che ti permettono Attacchi aggiuntivi o se di dispone di un'arma per mano, si può usare un'Azione Intera per effettuare due o più attacchi (vedere la sezione degli Attacchi Multipli, più avanti, per maggiori dettagli).

Quando usi questa Azione non potrai parare fino al tuo prossimo Turno e si prenderà una penalità di -10 su Schivare.

Mischiare attacchi Multipli da Mischia e Balistici durante un corpo a corpo (un colpo di spada e uno di pistola), equivale a fare Attacchi Multipli.

Attacco Standard a distanza (Mezza Azione): E' consentito effettuare un attacco a distanza con un test di abilità balistica. Alcune armi richiedono Talent per essere utilizzate in modo efficace. E' comunque possibile usare queste armi anche senza il Talento, ma con una penalità di -20 a colpire. Se non descritto nell'arma usata, calcolare il tiro di 96-00 sempre un Fallimento.

Attacco Standard in mischia (Mezza Azione): Fate un attacco in mischia con una delle vostre armi. Alcune armi richiedono Talent per essere utilizzate in modo efficace. E' comunque possibile usare queste armi anche senza il Talento, ma con una penalità di -20 a colpire.

Atterrare (Mezza Azione): Ti scagli sul tuo avversario cercando di farlo cadere a terra. Dovrai cercare di colpire con una Prova su AC ed il nemico potrà schivare normalmente, ma non potrà parare. Se colpisci, tu e il tuo avversario effettuate una prova contrapposta di Forza o su Atletica. Se hai successo, hai abbattuto il tuo avversario, che dovrà usare un'Azione Rialzarsi per mettersi in piedi.

Se il tuo successo è superiore di due o più gradi al punteggio dell'avversario, subirà 1D5-2+BF Danni da Impatto e un livello di Affaticamento.

Se è il tuo avversario a vincere, rimarrà in piedi. Se il tuo avversario vince di due o più gradi e tu fallisci la prova, sarai Abbattuto tu al suo posto, subendo 1D5-2+BF Danni da Impatto e un Livello di Affaticamento.

Carica (Azione Intera): Puoi correre incontro al nemico e infliggergli un unico colpo. L'avversario deve esser distante almeno 4 metri, ma entro il tuo Movimento di Carica. Gli ultimi 4 metri devono essere compiuti in linea retta, quindi devi accelerare e allinearti al tuo avversario. Alla fine della Carica, ottieni un bonus di +10 alla tua AC e si raddoppia anche il bonus di Agilità per vedere l'ordine di iniziativa in cui sono fatti gli attacchi dal Round successivo (è praticamente un bonus al prossimo tiro di Iniziativa). Sparare ad un nemico che carica dona -10 a colpire all'AB.

Colpi singoli (Azione Intera): Un'arma che permette più colpi singoli potrà sparare più colpi durante il Round; ad esempio una Pistola con la dicitura 2/3/6 vuol dire che potrebbe fare 2 Colpi singoli, una Raffica breve da 3 e una Raffica completa da 6. Quando dichiariamo l'azione dei Colpi Singoli, dobbiamo dire quanti ne vogliamo fare (il massimo di quello segnato, in questo caso 2), e su quali bersagli, purché siano in un arco di visuale di 90° (180° con il Talento *Bersagli Independenti*); si potrà sparare verso o più bersagli. Ogni colpo singolo aggiuntivo oltre il primo dona un Malus di -5 a tutti i colpi, quindi sparando 2 colpi, si prende -5 ad entrambi, sparando 3 colpi -10, e sparando 4 colpi -15 su tutti e quattro.

Se con i colpi aggiungiamo un altro bersaglio, si prende un ulteriore -5 extra a tutti i colpi, con un ulteriore -5 per ogni bersaglio aggiuntivo; ad esempio, se spariamo 3 colpi (-10), su tre bersagli, si prende un malus di -20 su tutti i tiri. Ogni colpo singolo equivale ad un singolo tiro su AB, che prende i Bonus/Malus indipendentemente da altri colpi singoli, e l'arma si potrà inceppare ad ogni tiro; nell'esempio sopracitato significa che potremmo prendere il Bonus della distanza Corta sul primo bersaglio, mentre il secondo bersaglio, anche se in gruppo, potrebbe essere oltre il raggio corto e non prendere Bonus. Quando si usa l'Azione dei Colpi Singoli non si potranno fare azioni di Attacco mirato o Mirare, ma similmente come succede per la Raffica, si potranno usare più colpi singoli tramite due Pistole (una per mano), con i stessi Malus dati dall'usare più armi (vedi Attacchi multipli) e più colpi multipli, ma in questo caso si potranno sommare il numero di colpi multipli.

Ad esempio se si usa una pistola che fa un singolo colpo e una da 3 colpi, si potranno sparare fino a 4 colpi singoli con un'Azione Intera.

Sparare più Colpi Singoli in Mischia con la propria arma (o con le proprie armi), equivale a fare Attacchi Multipli.

Finta (Mezza Azione): Fingi di attaccare da un'altra direzione, solo per ingannare il tuo avversario. Questa azione viene risolta come una prova contrapposta di abilità di Combattimento. Se vinci, ottenendo più gradi di successo del tuo avversario, il tuo prossimo attacco non può essere né parato né schivato. Se l'azione successiva alla finta è qualcosa di diversa dall'attacco standard, perdi il vantaggio ottenuto.

Fuoco di copertura (Azione Intera): Stai per scaricare una devastante raffica di fuoco contro i tuoi avversari, per costringerli a mettersi al riparo. Devi impugnare un'arma in grado di sparare una raffica Automatica per effettuare questo genere di Azione e puoi farla solo in un arco di fuoco di 45° di fronte a te e se possiedi il relativo Talento di Addestramento dell'arma che stai usando. Inoltre, a differenza della Raffica completa, non potrai scegliere quanti colpi sparare, ma dovrai sparare alla CDF massima dell'arma (vedi Raffica Completa), anche se potrai dividere il fuoco su un eventuale gruppo. Puoi scegliere un gruppo o una zona di fuoco. Nel caso di più bersagli, funziona come per il Fuoco in Automatico.

Con questo tipo di Fuoco non si prendono mai i Bonus dati dalla Raffica e ogni bersaglio deve essere soggetto ad almeno 10 colpi di Raffica.

Se è questo il caso, i bersagli dovranno effettuare un test normale (+0) di Inchiodamento (vedi Inchiodamento). In aggiunta a tutto questo, dovrai effettuare una prova balistica difficile (con -20), per vedere se la tua sventagliata di colpi ha colpito qualcuno all'interno della zona, o per vedere se si inceppa l'arma stessa. Per il resto funziona come la Raffica Completa, con il -20 a colpire, e si prenderanno eventuali colpi aggiuntivi ogni 2 gradi di successo invece che ogni grado. Effettuare l'Azione Fuoco di Copertura non ha conseguenze sui benefici difensivi di un'armatura o di un riparo. Il numero di colpi messo a segno in questo modo non può eccedere quelli sparati. L'arma si inceppa come per la Raffica in Automatico.

Postura difensiva (Azione Intera): Il PG non fa nessun attacco e si concentra sull'autodifesa, dando un Malus di -20 a colpire in mischia al proprio avversario fino al suo prossimo Turno. Il personaggio sarà comunque in grado di fare il Contrattacco e potrà tentare di Schivare o Parare i contrattacchi. Si potrà fare quest'Azione solo con un'arma di pari grandezza di quella dell'attaccante; se l'attaccante ha un coltello, dovremmo avere un Coltello o un'arma superiore per farla, non potremmo farla a Mani nude (in questo caso, solo contro attacchi a Mani nude).

La Postura difensiva si potrà sempre dichiarare se si usa uno Scudo.

Presa (Azione Intera): Puoi dichiarare questo tipo di azione come Attacco Disarmato e devi colpire su AC, come sempre. La Presa può essere Parata/Schivata prima che avvenga, anche a mani nude. Se la Presa riesce, non si potrà fare altro, sia che tu la stia subendo o la stia facendo.

Possono essere portate vari tipi di Presa nei Round seguenti. La Presa può essere portata anche tramite una Carica o con un Movimento di Mezza Azione; in questo caso rimane sempre un'unica Azione Intera. Per maggiori dettagli sulla Presa, vedi il Combattimento Disarmato.

Raffica completa o Automatica (Azione Intera o Mezza Azione): Spari una raffica completa con la tua arma; è necessario che l'arma sia in grado di fare il fuoco in automatico. A distanza corta dell'arma è più facile colpire qualcosa, guadagnando +10 a colpire. Il giocatore che spara in Automatico dovrà decidere quanti colpi sparare in quel Round, da un minimo di 10 fino al massimo della su CDF; armi che hanno meno di questo valore, dovranno sparare tutti i colpi descritti (una Pistola automatica con 8, farà una Raffica automatica 8 colpi, sempre).

Se ad esempio ha un CDF di 25 ma non vuole sprecare troppi colpi, può decidere di fare una Raffica da 10 colpi, o da 12.

Se si spara a più di un bersaglio, questi dovranno essere in gruppo e in un arco di 30° dell'arma; in questo caso dividere i colpi per i bersagli e fare un tiro diverso per ognuno. Ad esempio, nel caso della pistola Automatica Standard, si potranno sparare 6 colpi in Automatico, decidendoli di dividerli su due bersagli; si tirerà prima un tiro da 3 colpi su uno, e poi altri 3 colpi sull'altro, sempre con +10 a colpire, se a corta. Ricordare comunque che un bersaglio potrebbe essere più difficile da colpire di un altro, o potrebbe essere in copertura parziale. Comunque si dovrà

dichiarare il Bersaglio primario perché solo il primo tiro conta per un eventuale inceppamento dell'arma. Se l'attacco a distanza è un successo, un colpo è stato messo a segno. Inoltre, per ogni grado di successo sul tiro per colpire, viene messo a segno un colpo in più.

Il numero di colpi in più non può superare i colpi sparati dalla vostra arma o quelli divisi per bersaglio. Vedi la tabella dei Colpi Multipli, mostrata di lato, per stabilire la locazione dei colpi nel caso di colpi multipli verso lo stesso avversario oppure tira colpo per colpo.

Una raffica completa è come un cavallo impazzito, e da Raggio Lungo in poi, prende un ulteriore -10 all'AB (quindi a lungo -30, estremo -50).

Le armi che sparano in Automatico tendono ad incepparsi più facilmente; questo sarà descritto nelle Caratteristiche dell'arma stessa.

Se hai una pistola per ogni mano, si può sparare con entrambe. Se si usa un'arma Base con una sola mano, i bonus a colpire sopraccitati non verranno presi, a meno che l'arma non abbia la qualità Agile. Comunque, armi che pesano più di 7 Kg (8 Kg se hai un Braccio Bionico) non possono essere usate con una sola mano, a meno che non venga specificato diversamente.

Se il PG vuole, si potrà usare l'Azione di Raffica completa con solo Mezza Azione, in modo da poterla fare anche quando si perde Mezza Azione (per Inchiodamento, per manovrare un Mezzo, per l'utilizzo speciale di Equipaggiamento avanzato, per un Potere Psionico o un effetto Psicologico, etc) o per avere un minimo di movimento, ma in questo caso non si prenderà nessun eventuale Bonus dato dalla Raffica e si aggiunge -10 ai Malus per colpire (in caso di Inchiodamento, il malus è di -30).

Sparare a Raffica Automatica in Mischia equivale a fare Attacchi Multipli (non si potrà Parare e si prende -10 a Schivare fino al prossimo Turno).

Schivare una Raffica Completa: Il Personaggio potrà tentare di evitare una Raffica Completa, che equivale a spostarsi dalla linea di tiro in tempo.

Il Personaggio schiva un Colpo, più un Colpo extra della stessa Raffica per ogni Grado di Successo al tiro per Schivare.

Inchiodamento (Opzionale): Master e giocatori veterani potrebbero voler utilizzare questa regola opzionale.

Se un obiettivo è fatto bersaglio di 20 o più colpi prima del suo Turno, dovrà fare una Prova di Inchiodamento (vedi Inchiodamento).

Raffica semi-automatica o Raffica Breve (Azione Intera o Mezza Azione): Spari con la tua arma in modo semi-automatico. E' necessario usare un'arma che faccia la raffica semi-automatica. Il vostro volume di fuoco concede un bonus di +10 al test di Abilità Balistica. Se l'attacco ha successo, un colpo viene assegnato come normale. Inoltre, per ogni due gradi di successo, un altro colpo è stato messo a segno (usate la tabella dei Colpi Multipli). Il numero di colpi messo a segno in questo modo non può eccedere il numero di colpi che la tua arma può sparare con la Raffica Semi-automatica. Si può colpire solo il bersaglio originale in questo modo. In questa modalità l'arma si potrà inceppare più facilmente del colpo singolo; questo sarà descritto nelle Caratteristiche dell'arma stessa. Se hai una pistola per ogni mano, si può sparare con entrambe.

Il bonus non viene preso per la distanza Lunga/Estrema prendendo i normali modificatori negativi dati dalla distanza.

Se si usa un'arma Base con una sola mano, i bonus a colpire sopraccitati non verranno presi, a meno che l'arma non abbia la qualità Agile.

Se il Personaggio vuole, si potrà usare l'Azione di Raffica Semi-automatica con solo Mezza Azione, in modo da poterla fare anche quando si perde Mezza Azione (per Inchiodamento, per manovrare un Mezzo, per l'utilizzo speciale di Equipaggiamento avanzato, per un Potere Psionico o un effetto Psicologico, etc), ma in questo caso non si prenderà nessun eventuale Bonus dato dalla Raffica e si aggiunge -10 ai Malus per colpire.

Sparare a Raffica Breve in Mischia equivale a fare Attacchi Multipli (non si potrà Parare e si prende -10 a Schivare fino al prossimo Turno).

Schivare una Raffica Breve: Il Personaggio potrà tentare di evitare una Raffica Breve, che equivale a spostarsi dalla linea di tiro in tempo.

Il Personaggio schiva un Colpo, più un Colpo extra della stessa Raffica per ogni due gradi di Successo al tiro per Schivare.

Rotazione (Azione Intera): Il Personaggio ruota il suo corpo in modo che l'arma da mischia che stia usando, benefici di un Danno maggiore per via della stessa. Armi corte, come Artigli e Coltelli, non possono fare quest'azione, come neanche le Armi ad Asta e Flessibili e armi a Catena.

Questo tipo di attacco non può essere fatto senza il Talento d'arma che si sta utilizzando. Il nemico prende +10 a Parare/Schivare una Rotazione.

La rotazione sbilancia tanto che l'attaccante prenderà -20 su Parare/Schivare fino al prossimo Turno. Se il bersaglio viene colpito, prenderà +1D5 danni aggiuntivi; questo D5 aggiuntivo è cumulativo con il Dado (o i Dadi) dei danni principali e non può generare una Giusta Furia.

Sorvegliare (Azione Intera o estesa): Il PG attivo vigila su una specifica area o bersaglio, pronto a sparare. Quando Sorveglianza viene dichiarata, il PG attivo stabilisce una zona di fuoco relativa ad una certa area chiusa, come un corridoio o una porta, che presenta un angolo di 45° in direzione della zona interessata. Il PG specifica poi un'azione tra Colpo Singolo, raffica semi-automatica o automatica, rispettando tutte le condizioni dell'attacco. Se le condizioni sono soddisfatte prima dell'inizio del prossimo turno del giocatore, egli può eseguire l'attacco, con -20 a colpire, nello stesso modo dell'Inchiodamento (niente bonus dato dalla Corta, dalle Raffiche, etc). Se questo si verifica in concomitanza con un'azione di un altro giocatore, quello che ha l'Agilità più alta la esegue per primo. Deve essere fatto soggetto di fuoco il "primo" bersaglio che entra nella zona oppure, se in gruppo e si spara in automatico, anche più persone, iniziando dal primo come bersaglio primario.

Se il bersaglio/i è ignaro, il PG potrà fare l'Intera Azione che aveva dichiarato, con -20, e dopo si tirerà l'Iniziativa per tutti.

Inoltre, se vengono sparati almeno 10 colpi tramite una Raffica, tutti i PG presi nella zona di fuoco devono superare un Test Normale (+0) di Inchiodamento (vedi Fuoco di Copertura). Questi colpi non potranno essere schivati. Nel caso i Bersagli che appaiono siano pronti all'azione, allarmati e stiano facendo l'Azione di Avanzamento Tattico e lo scontro non sia ancora iniziato, allora, a descrizione del Master avranno diritto ad una prova contrapposta di Agilità (così anche se si verifica in concomitanza con un'azione di un altro giocatore), se il PG perde, Sorvegliare è fallito e si tirerà normalmente su Iniziativa, se vince o entrambi falliscono, potrà fare l'Intera Azione che aveva dichiarato, con -20, e dopo si tirerà l'Iniziativa per tutti. Se il PG in Sorveglianza esegue una qualsiasi altra azione o reazione, cessa di essere in Sorveglianza, questo non include Azioni Gratuite. Se provi a fare un agguato usando Nascondersi, non puoi fare l'Azione di Sorvegliare e anzi, potresti far fallire un agguato Alleato. Per fare un'Azione di Sorvegliare, devi possedere il relativo Talento di Addestramento dell'arma che stai usando.

Spacca crani (Azione Intera): Solo armi contundenti possono fare questo particolare attacco, come Bastoni, Clave, Flagelli, Martelli e Mazze, o armi simili (devono essere sempre da Impatto). Si tratta di un attacco mirato in testa, con un malus ulteriore di -5, quindi di solito un attacco mirato con -30 (-25 per l'Attacco mirato in testa, -5 per lo Spacca crani). Il Talento Colpo Preciso può migliorare molto questo attacco.

Se il bersaglio subisce più ferite del proprio BR, invece di raddoppiarle, in questo caso triplicarle.

Stordire (Azione Intera): Quando combatti disarmato, oppure armato con un'arma da mischia, puoi colpire cercando di Stordire il tuo avversario invece di ferirlo. Sebbene qualsiasi personaggio possa cercare di effettuare questa Azione, solo quelli che hanno il talento Abbattere hanno una buona possibilità di successo. Effettui la Prova sull'abilità di Combattimento: se non hai il talento Abbattere, subisci una penalità di -10.

Quando stabilisci la locazione, una volta colpito, Braccia e Gambe si sposteranno sul corpo. Se hai successo, tira 1D10 e aggiungi il tuo Bonus di Forza, il tuo avversario tirerà 1D10 e aggiungerà il Bonus di Resistenza, +1 per ogni Punto di armatura che protegge la locazione colpita (corpo o testa). Se il colpo è alla testa, si aggiungerà +1 al tiro.

Se il tuo tiro è superiore a quello ottenuto dal tuo avversario, egli rimarrà Stordito per un numero di Round pari alla differenza fra i vostri tiri; se questa differenza è superiore al BR del bersaglio, egli accumulerà anche un Livello di Affaticamento.

TABELLA COLPI MULTIPLI

Locazione	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto	Colpi addiz.
Testa	Testa	Braccio dx	Corpo	Braccio sx	Corpo
Braccio dx	Braccio dx	Corpo	Testa	Corpo	Braccio dx
Braccio sx	Braccio sx	Corpo	Testa	Corpo	Braccio sx
Corpo	Corpo	Braccio dx	Testa	Braccio sx	Corpo
Gamba dx	Gamba dx	Corpo	Braccio dx	Testa	Corpo
Gamba sx	Gamba sx	Corpo	Braccio sx	Testa	Corpo

AZIONI DI MOVIMENTO

Avanzamento tattico (Azione Intera): Il personaggio muove da una posizione in copertura all'altra, muovendo di tanti metri quanto è la sua Mezza Azione. Nel corso del tuo movimento, continui ad avvantaggiarti della copertura, anche se per qualche istante durante il tragitto potresti trovarti allo scoperto. Per fare l'avanzamento tattico, si presume che ci siano coperture tra voi ed eventuali nemici durante il tragitto, altrimenti l'avanzamento tattico fallirà. Se invece riesce, sarà il Master a decidere cosa rimane esposto del vostro corpo durante il tragitto.

Correre (Azione Intera): Stai correndo al massimo della tua velocità (vedi Movimento). Ciò rende più difficili essere colpiti da armi a distanza, ma anche diventare facile preda di attacchi in mischia, visto che non sei in grado di difenderti in maniera efficace. Fino al tuo prossimo Turno, gli attacchi a distanza effettuati su di te avranno una penalità di -20 all'AB, ma gli attacchi in mischia prenderanno un bonus di +20.

Disimpegnarsi (Azione Intera): Provi a Disimpegnarti in mischia. Serve una prova di Agilità contrapposta all'agilità del o dei nemici, se fai più gradi di successo, riesci, ti disimpegni da un combattimento in mischia, muovendoti di una distanza massima di Mezzo Movimento (solitamente verso la parte opposta o una direzione libera). Gli avversari con cui sei ingaggiato non ottengono gli abituali attacchi gratuiti contro di te (vedi Fuga), ma se vincono la prova, ottengono il normale attacco gratuito con +10 a colpire.

Fuga (Azione Intera): La Fuga avviene contro la propria volontà. Che sia per Paura, per effetto di un Potere Psionico o altro, cerchi di lasciare il combattimento, dando le spalle al tuo avversario (o ai tuoi avversari). Qualsiasi avversario avrà diritto ad un Attacco Gratuito verso di te, portato con +10, che non potrai Schivare né Parare. Questo è un attacco Extra, in aggiunta a eventuali attacchi già portati nello stesso Round.

Fuoco in corsa (Azione Intera): Una speciale Azione che permette di sparare mentre si corre, anche se con grande difficoltà, unendo infatti due Azioni Intere. Il personaggio che dichiara quest'Azione potrà sparare un colpo singolo o un qualsiasi tipo di Raffica, o persino lanciare una granata o un coltello da lancio, e correre del suo movimento con un malus di 5 metri in meno (con 30 di Agilità, si faranno 13 metri invece che 18).

Queste azioni sono Difficili da fare (-20 a colpire), e non prendono bonus dati dalla distanza corta, dal Mirare dal Round prima o dai bonus dati dalle Raffiche, da eventuale ottiche ed equipaggiamento che danno bonus (si prendono normalmente i malus), ma solo, eventualmente, da Talenti specifici. Se durante il movimento si è costretti ad una prova di Agilità per la difficoltà del terreno, non si potrà sparare.

Niente armi pesanti per questa Azione.

Incalzare (Mezza Azione): Con un abile gioco di gambe, aggredisci l'avversario e lo costringi, con una prova contrapposta di AC, ad arretrare di un metro verso una direzione da te scelta. Se lo desideri, anche tu puoi avanzare di un metro, più Mezzo metro per ogni grado di successo.

Questa Azione non permette di schiacciare l'avversario contro un altro PG o un elemento scenico, ma potrebbe far cadere nel vuoto il tuo nemico.

Inginocchiarsi (Mezza Azione): Inginocchiarsi aiuta ad essere meno visibili e avere una certa stabilità nel fare fuoco, oltre che permette ad un compagno dietro di poter sparare. Rialzarsi equivale a Mezza Azione. Se attaccato in Mischia, prende un Malus di -10 su AC per parare, -10 sull'Agilità per Schivare e -5 su AC per attaccare. Un Personaggio Inginocchiato guadagna un bonus di +5 all'abilità balistica quando usa Pistole e armi Base e si prende un Malus di -5 sull'AB per farlo bersaglio da armi a distanza. Mentre si è inginocchiati, si dimezza il proprio Movimento. Se si vuole utilizzare dietro un riparo, lo stesso deve avere l'altezza giusta, come ad esempio, dietro una finestra.

Muoversi (Mezza Azione o Intera): Effettui un movimento breve. Puoi muoverti di Mezza Azione o Azione Intera (vedi Movimento). Se termini il movimento adiacente ad un avversario, sei ingaggiato in mischia ma se hai usato un'Azione Intera, non potrai attaccare in questo Round.

Rialzarsi/salire (Azione Intera): Puoi rialzarsi da terra se sei caduto, oppure salire in sella a una cavalcatura o dentro di un veicolo, anche se con alcune bestie o veicoli, questo può richiedere più tempo di una Azione Intera.

Saltare/lanciarsi (Azione Intera): Puoi saltare verso l'alto o verso il basso, oppure lanciarsi per evitare un determinato ostacolo (vedi Saltare).

AZIONI VARIE

Le Azioni Varie sono tutto ciò che puoi fare durante un combattimento oltre a muoverti e combattere.

Contrattacco (Azione Gratuita): Quando si riesce in una parata con almeno 2 o più gradi di successo in confronto all'attacco subito, si può tentare subito un contrattacco, come un attacco standard, con -20 a colpire, purché avvenga con la stessa arma con cui si è parato.

Contrattacco non può essere parato o schivato a meno che non sia specificato diversamente (vedi le azioni Attacco Guardingo o Postura difensiva).

A meno che di regole particolari, si potrà fare un solo Contrattacco per Turno. Non si potrà fare Contrattacco su l'attacco di una creatura con due Taglie maggiori, o contro armi troppo grandi e pesanti (l'ultima parola spetta sempre al Master).

Attenzione, anche se parare con la mano sbagliata (parare con un'arma nella mano sinistra per un destrorso) non comporta penalità, un Contrattacco con la mano sbagliata prenderà comunque -20 a colpire, cumulativo con il Malus dei contrattacco (in questo caso, -40).

Focalizza potere (Variabile): Questa Azione viene usata per manifestare i tuoi Poteri Psionici in combattimento.

Quanto possa durare l'Azione Focalizza Potere dipende dal potere che manifesti. Vedi Poteri Psionici per capire il funzionamento.

Imbracciare (Mezza Azione): Imbracciare un'arma richiede Mezza Azione e richiede due mani e un terreno adatto, come un cumulo di macerie, un tavolino capovolto, su un davanzale ecc. Ciò vuol dire che deve esserci qualcosa per poter imbracciare l'arma, e sarà il Master a decidere se si potrà Imbracciarla. Una volta che il tiratore ha imbracciato l'arma non potrà più muoversi senza perdere i benefici dell'Imbracciamento.

L'arma può comunque essere brandeggiata, a seconda del sostegno su cui poggia (ad esempio, da sdraiati, su un mucchio di detriti, si avrà un brandeggio massimo di 45°, mentre un bipede permette un brandeggio di 90° e un treppiede di 180°, una torretta o un perno permettono di sparare a 360° in ogni direzione). Imbracciare dona un bonus di +2 al BF per vedere il Rinculo di armi base e pistole.

Se si usa un'arma pesante senza Imbracciarla, si incorre in una penalità di -20 a colpire.

Mirare (Mezza Azione o Intera): Spendi del tempo per preparare un attacco a distanza o mischia, in modo da incrementare le possibilità di colpire. Se utilizzi Mezza Azione per mirare, il tuo prossimo attacco in mischia o a distanza avrà un bonus di +10 all'AC o all'AB.

Se utilizzi un'azione Intera per mirare, il bonus verrà incrementato di +20, in questo caso l'attacco dovrà essere concluso il Turno immediatamente successivo, per non perdere il beneficio di Mirare. Non si può mirare in nessun modo se si usa qualsiasi tipo di modalità a raffica.

Quest'azione non si può usare con i Lanciafiamme.

Parare (Azione Gratuita): Se stai impugnando o hai estratto un'arma da mischia e sei consapevole di un attacco, puoi cercare di Parare un colpo andato a segno usando l'abilità di Parare (o la metà per eccesso di AC, senza l'abilità), e puoi utilizzarla solo per difenderti in mischia.

Per parare, devi effettuare una prova di AC. Se fallisci, subirai normalmente l'attacco, se lo prendi, avrai parato il colpo.

Bisogna uguagliare il grado di successo del colpo avversario per poter parare. In questo caso (pareggio), vince sempre il difensore.

In Mischia contro un Bersaglio che utilizza le Pistole o armi a distanza che possano essere usate in mischia, si potrà tentare di Parare i colpi in arrivo, che equivale a spostare il braccio del nemico quando spara; questa è un'eccezione all'azione di parare, che non può essere fatta contro le armi da fuoco (anche se può essere usato uno scudo come copertura).

Preparare (Mezza Azione, Intera o Estesa): Puoi estrarre un'arma o recuperare un oggetto da una tasca o una borsa, oppure puoi metter via allo stesso modo un oggetto che avevi in mano: quindi, con una Mezza azione, puoi mettere una pistola nella fondina o sfoderare un coltello.

Preparare un'arma Base/Pesante o uno scudo richiede una Azione Intera. Preparare un'arma Base con la qualità Agile richiede Mezza Azione.

Puoi utilizzare questa Azione anche per altre attività, come usare un Kit Medico, iniettarti uno stimolante o altri tipi di droga, oppure spargere sulla lama di un'arma il contenuto di una fiala. Se vuoi preparare due oggetti diversi, puoi utilizzare l'Azione Preparare due volte in un turno.

Il Master può anche valutare che Preparare richieda più tempo (perché l'oggetto cercato si trova dentro un zaino capiente, etc).

Preparazione le Droghe: Preparare e Iniettarsi una Droga richiede un'Azione Intera, purché la dose, solitamente Auto-iniettante (almeno per le Droghe da Combattimento), sia a portata di mano, tramite Contenitori e giberne adatte, oppure tasche. Diventa Mezza Azione con il Talento *Estrazione rapida (Droghe)*.

Preparazione i Veleni: Nell'azione concitata Preparare una dose di Veleno in tempo potrebbe salvarvi la vita.

Preparare un Veleno richiede un'Azione Intera, purché la dose, solitamente un Veleno a Lama, sia a portata di mano, tramite Contenitori e Giberne adatte, oppure tramite una tasca. Diventa Mezza Azione con il Talento *Estrazione rapida (Veleni)*.

Approntare un libro: In alcuni casi, approntare un Libro per leggerne alcuni versi è determinante e per farlo, serve un'Azione Intera, purché il Personaggio abbia appreso il libro stesso (vedi Libri e Tomi son Manuale dell'Equipaggiamento), altrimenti ci vorrà sicuramente più tempo.

Se il PG ha appreso il Libro e possiede il Talento *Estrazione rapida (Libri)*, lo appronterà con Mezza Azione.

Caricatori/Celle/ Proiettili: Il tempo di ricaricamento dell'arma è quello scritto dall'arma stessa, ma solo se si presume che i Personaggi siano dotati di Giberne o armature con la qualità "Contenitore per armi ed equipaggiamento integrato", che permette l'uso continuo di 6 Caricatori/celle standard, mentre normalmente si possono usare dalle 2 alle 4 Giberne (di solito costano 5 Troni l'una, o il doppio se Impermeabili).

In caso il personaggio non abbia questi equipaggiamenti, dovrà cercare i suoi caricatori/celle dentro lo Zaino e come minimo, aumentare le Azioni di Caricamento di 1-3, a seconda dei casi. L'ultima parola spetta sempre al Master. Nel caso invece il giocatore abbia molti proiettili, ma pochi Caricatori, riempire gli stessi è un'azione davvero lenta, difficilissima da portare in momenti concitati (2 Proiettili per un'Azione Intera).

Master e giocatori potranno creare la loro Buffetteria con un po' di fantasia.

Prono (Azione Intera): Il personaggio decide di sdraiarsi a terra. Questo lo aiuta ad essere un bersaglio difficile per il fuoco nemico, ma in mischia si avrà una penalità di -20 sull'AC per parare, -20 sull'Agilità per Schivare e -10 su AC per attaccare.

Un personaggio pronto guadagna un bonus di +10 all'abilità balistica quando usa pistole ed armi base, e le armi pesanti conterranno come imbracciate (vedi Imbracciare). Anche Pistole e Armi Base contano come Imbracciate per la regola del Rinculo (abbassa di 2 il Rinculo dell'arma). Mentre è prono, eventuali danni effettuati da armi con la qualità *Esplosiva*, saranno dimezzati, tranne che per i danni causati da eventuali bonus dell'arma. Questo non si applica se il personaggio è sul luogo di originale dell'esplosione. Quando si spara verso il personaggio Prono, si prenderà un malus di -10 a colpire. I personaggi Proni guadagnano sempre un bonus su eventuali test di Nascondersi, equivalente a +10, e potrebbero usufruire di ripari altrimenti impossibili da usare in piedi, a discrezione del Master.

Un Personaggio Prono, per il Movimento, conta AB/2 per difetto, e non può né Caricare né Correre. Rialzarsi da Prono è un'Azione Intera.

Ricaricare (Variabile): Puoi ricaricare un'arma a distanza. Il tempo necessario cambia di arma in arma. Armi che hanno un tempo di ricarica che richiede più Azioni Intere, richiede ovviamente più Round. Come tutte le Azioni Estese, se l'azione di Ricarica, in più Round, viene terminata per altri motivi senza aver finito di ricaricare l'arma, bisognerà iniziare da capo. Si può anche ricaricare subito dopo aver sparato per finire di ricaricare il Turno dopo. Ad esempio, se Garvel comincia il suo turno sparando il suo ultimo colpo la con la sua pistola Laser, con una Mezza Azione, può utilizzare la restante Mezza Azione del suo Round per Ricaricare la sua arma. Poiché la pistola Laser richiede un'Azione Intera per una ricarica, la sua prima Mezza Azione nel Round successivo gli permette di completare la ricarica e può quindi sparare in questo Round con Mezza Azione.

Ritardare (Azione Intera): Ti fermi in attesa di avere una migliore opportunità di agire. Quando effettui l'Azione di Ritardare, non devi aver fatto ancora nulla durante il tuo Turno, che finisce immediatamente, ma riservi una Mezza Azione per un utilizzo successivo. Puoi decidere di servirti di questa Mezza Azione in qualsiasi momento prima del tuo prossimo Turno. Se cerchi di sfruttarla nello stesso momento di un altro personaggio che ha utilizzato a sua volta l'Azione di Ritardare, dovrai effettuare una prova Contrapposta di Agilità per vedere chi agisce per primo.

Se l'azione che hai preparato non viene conclusa entro il tuo prossimo Turno, viene perduta.

Schivare (Azione Gratuita): Schivare è un'abilità base, chiunque può provare a farlo anche senza addestramento, anche se senza l'abilità di Schivare, si tira con metà, per eccesso, della propria Agilità. Quando viene messo a segno un colpo, ma prima di stabilire i danni, puoi cercare di Schivare, sempre che tu sia consapevole dell'Attacco. Bisogna eguagliare il grado di successo del colpo avversario per poter schivare.

In questo caso (pareggio), vince sempre il difensore. Si può tentare di schivare anche contro le armi a distanza (nel caso di più colpi, solo contro il primo colpo), ma contro armi Laser si avrà un Malus di -20. Alcuni Talenti permettono più schivate durante il Turno.

Usare un'abilità (Variabile): Puoi usare un'abilità; ciò normalmente richiede di effettuare una prova di abilità e può anche essere un'Azione Estesa (tipo Scassinare), a seconda dell'abilità e delle circostanze.

Altre azioni: Se il giocatore vuole fare qualcosa che non è compreso nelle Azioni descritte in precedenza, sarà il Master a giudicare quanto tempo potrà durare e che tipo di Azione sarà. Generalmente, per la maggior parte, verranno risolte con qualche tipo di prova, che potrebbe essere su una Caratteristica, un'Abilità o una Prova Contrapposta. Tieni a mente che un Round dura solo pochi secondi, impossibile fare azioni troppo complesse.



Il coraggio è da ammirare, la lealtà è da onorare, il disprezzo è da invidiare

L'ATTACCO

L'Azione più comune durante un combattimento è naturalmente l'Attacco; stai combattendo dopotutto! Il processo è sempre il medesimo, sia che tu sia armato con un'arma da mischia o a distanza. Segui questi passi per risolvere gli attacchi durante un combattimento.

Passo Uno – Prova: Per mettere a segno un attacco in mischia con un'arma, devi essere ingaggiato col tuo bersaglio: effettui una Prova Abilità di Combattimento. Per un attacco a distanza, la Prova è sull'Abilità Balistica. Entrambe queste prove sono come tutte le altre: se ottieni un risultato pari o inferiore alla tua Abilità, che sia Balistica o di Combattimento, hai colpito il tuo avversario.

Passo Due – Determina la locazione del colpo: Se hai colpito con successo, avrai bisogno di stabilire dove Localizzare il colpo. Per far ciò ritira 1D100 e vedi la tabella affianco.

Nota che alcune creature hanno forme corporee diverse da quelle umanoidi oppure montano un'altra creatura e quindi dovrai utilizzare tabelle di locazione di colpi diverse.

Da notare che la Locazione Addome fa parte del petto. E' utile per vedere eventuali ripari, magari avendo il Petto esposto e l'addome coperto.

TABELLA LOCAZIONE DEI COLPI			
Tiro	Locazione	Tiro	Locazione
01-10	Testa	51-70	Addome
11-20	Braccio Destro	71-85	Gamba Destra
21-30	Braccio Sinistro	86-100	Gambe Sinistra
31-50	Petto		

Passo Tre – Determinare il Danno: Una volta che hai determinato la Locazione del Colpo, è tempo di stabilire il Danno che è stato inflitto.

Ogni arma infligge un determinato ammontare di Danni: normalmente ciò si stabilisce con un tiro di dado, più o meno un numero.

Tira il dado appropriato e aggiungi il bonus riferito all'arma. Infine, se stai usando un'arma da mischia, aggiungi il bonus di Forza (BF).

Il risultato è il danno totale inflitto: se ottieni "10" su uno qualsiasi dei dadi lanciati per i Danni, infligge un colpo di Giusta Furia! (vedi in seguito).

Passo Quattro – Applicare il Danno: Il tuo avversario sottrae il bonus di Resistenza (BR) e ogni punto armatura che protegge la zona colpita dal totale dei Danni: se ciò riduce il totale a 0, l'avversario ignora il tuo attacco. Qualsiasi Danno residuo dovrà invece essere registrato sulla sua scheda del personaggio: se l'ammontare è pari o superiore alle ferite rimaste, il personaggio registrerà ogni ferita in eccesso come Danno Critico e il Master consulerà l'apposita tabella, basandosi sull'arma usata e l'ammontare di Danno Critico accumulato (vedi Danni Critici per ulteriori informazioni).

Esempio: Drake ha Balistica di 42 e usa il suo fucile Laser per sparare a un giocatore d'azzardo, abbastanza folle da accusarlo di barare. Ottiene un risultato di 27: visto che è meno della sua AB, mette a segno un colpo. Quindi rovescia il tiro ottenuto per vedere dove ha colpito: 72, ha centrato la Gamba Destra. Adesso tira per i Danni: il Fucile Laser fa 1D10+4. Tira 1D10 e ottiene 8, per un totale di 11 (8+3=11): il giocatore d'azzardo ha un bonus di Resistenza di 3 e indossa un corpetto di cuoio sotto l'abito. Visto che l'armatura non protegge la gamba, può servirsi solo del BR per ridurre il Danno: il giocatore d'azzardo subisce quindi 8 ferite (11-3=8), probabilmente scoraggiandolo nel futuro da rivolgere accuse affrettate.

GIUSTA FURIA!

Quando vengono lanciati i dadi per il Danno a seguito di un attacco riuscito, ogni risultato di 10 non modificato indica che è stato inflitto un colpo particolarmente spettacolare e sanguinoso (questo include un risultato di 10 quando si tira 1D5).

Dopo aver risolto gli effetti del colpo, possono accadere due cose:

- Se l'attacco ha inflitto almeno 1 Danno dopo aver sottratto Armatura e Bonus Resistenza, il colpo si aggrava. L'attaccante tira 1D5 e consulta la Tabella dei Colpi Critici appropriata alla locazione e alla tipologia di danno del colpo. Il bersaglio subisce tutti gli effetti elencati, anche se non conta aver subito un Colpo Critico. In altre parole, se riceve Danni nei turni successivi, essi non aggraveranno la situazione del Critico, ma verranno sottratti alle Ferite come di consueto. Talenti che modificano il Danno Critico non influenzano i Colpi Critici generati da Giusta Furia, e questi effetti critici non si accumulano se il bersaglio subisce diverse Giuste Furie. Ogni tiro viene applicato per un effetto separato.
- Se l'attacco non ha inflitto almeno 1 Danno dopo aver sottratto Armatura e Bonus Resistenza, allora l'attacco infliggerà 1 Danno non riducibile in alcun modo. La Giusta Furia non avrà altri effetti per questo attacco. Questo rappresenta il fatto che alcune armi non sufficientemente potenti da infliggere grossi danni riescono comunque a danneggiare il bersaglio grazie ad un "colpo fortunato".

Giusta Furia per PG e PNG: In Dark Heresy, la Giusta Furia è qualcosa che sia i Personaggi Giocanti che i PNG possono soffrire e infliggere. Questo significa che se un Cultista del Caos colpisce un Personaggio e lancia un 10 sul tiro del Danno, esso subirà 1D5 Danni Critici.

Questo rende il combattimento più pericoloso e dinamico, lasciando i personaggi con nuove e interessanti cicatrici.

Tuttavia, per fare in modo che il combattimento non risulti troppo macchinoso, quando un PNG di scarsa importanza subisce Giusta Furia si può fare in modo che muoia istantaneamente.

Questo permette un combattimento più veloce, che tiene in conto i "colpi fortunati" dei PG. Infine, se il Master vuole, può scegliere di riservare la capacità di infliggere Giusta Furia ai soli PG e PNG più importanti, ma sarebbe opportuno farlo soltanto se i combattimenti risultano troppo lenti.

Del resto, non è certo un Gioco di Ruolo di Warhammer 40.000 se i Personaggi Giocanti non guadagnano qualche cicatrice lungo il cammino!

INFLIGGERE DANNI

Qualsiasi danno provocato da un attacco, un Potere Psionico o pericolo viene indicato da un tiro di dado e un modificatore. Per esempio, il danno inflitto da un fucile laser sarà pari a 1D10+4: ciò vuol dire che per stabilire i danni inflitti dall'arma devi tirare 1D10 e aggiungere 4 al totale.

In alcuni casi il modificatore potrà essere negativo e dovrai sottrarlo dal Danno totale, invece di aggiungerlo.

Quando devi stabilire il Danno inflitto in un attacco in mischia, devi considerare anche il tuo bonus di Forza. Per calcolare il Danno inflitto da un'arma a una mano, come una spada a catena, un martello o una lancia, calcolerai il danno come al solito, ma aggiungendo al totale il Bonus di Forza (BF). Sebbene accada che il totale del Danno possa essere modificato a causa della natura dell'attacco stesso, normalmente viene ridotto solo dal Bonus di Resistenza del bersaglio e dai Punti Armatura che eventualmente proteggono la parte del corpo colpita.

Esempio: Padre Horst sta combattendo dentro una trincea piena di fango, in un campo di battaglia dimenticato dal Trono. Un folle adoratore del Caos si muove per attaccarlo, ma lo manca; sollevando il suo martello benedetto, Horst risponde a quella feccia degenerata con un fendente. Il suo attacco va a segno: il Danno inflitto dal martello è di 1D10+1. Horst ottiene 6 sul suo tiro di dado e aggiunge il modificatore di +1; inoltre aggiunge il suo BF, che è pari a 2 (ha forza 29). In totale, Horst infligge 9 punti di Danno (6+1+2=9).

ATTACCHI A DISTANZA

Gli attacchi a distanza, che siano effettuati con fucili laser, Shotgun o con armi da lancio, sono risolti nello stesso modo di quelli in mischia, eccetto che viene messa alla prova l'Abilità Balistica (AB) invece di A). Inoltre, devono essere fatte altre considerazioni in merito a questo tipo di attacchi.

- Gli attacchi a distanza non possono essere parati, a meno che tu non abbia un particolare Talento.
- Non puoi aggiungere il tuo bonus di Forza ai Danni inflitti con attacchi a distanza, tranne che da armi da Lancio.
- Non puoi effettuare un attacco a distanza mentre sei ingaggiato in mischia, a meno che tu non stia utilizzando una Pistola.
- Devi essere in grado di vedere il bersaglio. Puoi comunque attaccare bersaglio che siano parzialmente visibili, magari al riparo di un albero o dietro un altro bersaglio. Ciò vorrà spesso dire che il tuo obiettivo godrà del vantaggio di copertura. Se sei consapevole della presenza di un nemico completamente dietro una copertura, puoi comunque sparargli, ma con una penalità di -30; inoltre il proiettile dovrà essere in grado di penetrare la copertura stessa (vedi Coperture). Sparare ad un bersaglio presunto non ti fa ottenere nessun bonus per la gittata.

Sparare in mischia: A meno di regole particolari, le uniche armi Balistiche che si possono usare in Mischia sono quelle classificate come Pistole, tranne per quelle Lanciagamme (mentre le armi da Lancio solitamente possono essere usate come armi Improvviste).

Usate in questo modo, comunque, risulta difficile e si prende una penalità di -20 a colpire. Inoltre, non si potranno mai prendere Bonus derivanti dal raggio, dalla modalità di fuoco (Raffica), o di altra natura. Alcuni talenti migliorano l'uso delle Pistole in mischia.

Sparare verso una mischia: Capiterà spesso che un bersaglio sia già ingaggiato in mischia con un altro nemico: le prove Balistiche contro questo tipo di bersaglio saranno più difficili del normale, e persino rischiose per gli altri coinvolti in mischia.

Puoi comunque tentare un attacco a distanza contro un avversario impegnato in una mischia, ma la prova avrà una penalità di -20 e non potrà godere di bonus dati dalla distanza, da un eventuale raffica o di altra natura. Se il colpo fallisce di 2 o più gradi, verrà preso l'altro bersaglio in mischia. In caso di raffica, verranno distribuiti i colpi tra tutti coloro che sono in mischia.

Mancare il bersaglio: Quando viene lanciata un'arma, tipo una granata, può essere importante stabilire dove essa cada, soprattutto se sbagli la prova di Abilità Balistica. Se il tiro viene fallito di 2 o più gradi, la granata, o l'arma, è troppo lontana dal bersaglio originale. Se il fallimento è standard o di un solo grado (o 2 in stretti corridoi), il Master tirerà un dado da 10 e consulterà il seguente Diagramma di Dispersione. Tira un altro D10 per stabilire quanti metri percorre l'oggetto tirato nella direzione indicata. Ciò vuol dire che, anche in caso di fallimento, si potrebbe colpire lo stesso il bersaglio originale, o un altro bersaglio (la granata a frammentazione a 4m. di Esplosione, se si ottiene 4 o meno con questo D10, il Bersaglio verrà colpito ugualmente). Il Diagramma di Dispersione può essere trovato anche nello Schermo del Master.

1	2	3
4	B	5
6-7	8	9-10

Inchiodamento: Subire il fuoco avversario può essere, nel migliore dei casi, un'esperienza terrificante: anche l'Accolito più inesperto sa che è meglio abbassare la testa quando i proiettili iniziano a fischiarli intorno. L'Inchiodamento rappresenta l'istinto di sopravvivenza del personaggio: quello che tante volte gli salva la pelle. Sebbene possa capitare che qualcuno si voglia buttare volontariamente a capofitto in una tempesta di proiettili, dovrà prima stabilire se ha o meno dei nervi d'acciaio. Quando un personaggio si trova all'interno di una zona sottoposta a un fuoco di copertura o di sorveglianza, anche se la Locazione dei colpi dovesse essere in zone protette da una copertura e il personaggio non subisce Danni, egli dovrà comunque effettuare una prova di Inchiodamento normale (+0). Si tratta di una Prova di Volontà: se ottieni un successo, il personaggio può agire normalmente; se subisce un fallimento, il PG rimarrà inchiodato a terra. Si deve forzatamente usare il Massimo della CDF dell'arma.

Inchiodato a terra: Un personaggio che è stato Inchiodato a terra potrà intraprendere solo Mezze Azioni anche se potrà fare la sua Reazione come Azione Gratuita, come normale; inoltre, subirà una penalità di -20 a ogni Prova di Abilità Balistica ogni volta che farà fuoco, sparando a caso mentre si preoccupa prevalentemente della propria sicurezza. Se un personaggio è Inchiodato e si trova in copertura, almeno relativamente all'attaccante che ce l'ha costretto, non può abbandonare la copertura eccetto che per ritirarsi (sempre che possa rimanere in copertura se lo fa).

Se il PG non si trova in copertura, può usare il suo prossimo Turno per raggiungere una copertura o al limite, buttarsi a terra (conterà come Prono); se non ci sono coperture nelle vicinanze, dovrà cercare di allontanarsi dal personaggio che lo ha inchiodato (o buttarsi come sopra).

Il personaggio inchiodato dovrà superare una Prova di Volontà ogni Turno per liberarsi da questa situazione; se ha successo, potrà agire liberamente nel suo Turno successivo. Questa prova viene considerata Molto Facile (+30) se il personaggio non si trova più sotto il fuoco nemico (cioè se nessuno gli ha sparato addosso nel Turno appena trascorso). Ci sono alcuni Talenti, Abilità e Poteri Psionici che possono liberare un personaggio dagli effetti dell'inchiodamento, come anche droghe di combattimento o un commissario minaccioso.

Esempio: *Vos viene inseguito dai Grox: fortunatamente per lui, ha trovato i resti bruciacchiati di un ACP Arbites, equipaggiato con una mitragliatrice ancora funzionante. Vos punta la mitragliatrice in direzione dei Grox, decidendo per una raffica: quindi utilizza un'Azione di fuoco di copertura. Sceglie una stretta gola nelle vicinanze come zona letale, poiché prevede che sarà la direzione da cui arriveranno i grox, che adesso sono tre. Ognuno dei 3 grox che entra nella zona letale dovrà effettuare una prova di Inchiodamento per ignorare gli effetti. Tutti e 3 falliscono, quindi devono usare il loro intero Turno per tornare al riparo. Vos invece effettua una prova di AB Difficile (-20) per vedere se la sua raffica ha colpito. Ottiene un totale di 55, non ha colpito nessuno. Nel turno dei Grox, tutti e tre corrono al riparo all'interno della gola; ciascuno effettua una prova di Volontà per vedere se è coraggioso a sufficienza per rischiare di beccarsi un'altra scarica di pallottole. Due hanno successo e il terzo fallisce. Vedendo che il caricatore della mitragliatrice è ormai vuoto, Vos usa il suo turno per scappare il più velocemente possibile. I due Grox che sono riusciti a superare la prova di Inchiodamento sono liberi di dare la caccia a Vos: il terzo intanto è costretto a rimanere al riparo, vuotando la vescica. Visto che non è più sotto il fuoco della mitragliatrice, alla fine del suo Turno il Grox codardo effettua una prova di Volontà Molto Facile (+30) per liberarsi dall'Inchiodamento. Ha successo, il che significa che nel Turno successivo può uscire dal suo riparo per rimettersi a caccia.*

Raffiche da Inchiodato: Durante l'Inchiodamento si ha a disposizione solo Mezza Azione, ma i Personaggi, se vogliono, possono comunque sparare a Raffica (Automatico e Semi), più che altro per tentare a loro volta di inchiodare il nemico. Non prenderanno bonus dalle Raffiche, e prenderanno un ulteriore -10 su AB, per un totale di -30 su AB.

Armi Inceppate: Tale è la natura capricciosa del 41° Millennio che molte delle armi da tiro usate dagli Accoliti hanno la sfortunata tendenza ad avere problemi di affidabilità, perché molto vecchie o per il maltrattamento del loro spirito macchina, oppure semplicemente perché progettate male. Per rappresentare questo tipo di eventi sfortunati, l'arma si incepperà con un risultato uguale o superiore a quello descritto nella voce dell'Affidabilità della stessa (o con 96-00 se mancante). Le Raffiche hanno sempre un valore peggiore. Un'arma inceppata non può essere utilizzata finché non viene sbloccata: sbloccare un Inceppamento è un'Azione Intera che richiede una Prova di Abilità Balistica.

Se la Prova viene superata l'arma si sblocca, sebbene ogni munizione residua venga eliminata e quindi abbia bisogno di essere ricaricata.

Se la prova viene fallita l'arma è ancora inceppata, anche se il Personaggio può provare a sbloccarla nel Round seguente.

Problema Meccanico: Se una delle prove per disinceppare l'arma ottiene lo stesso risultato richiesto dall'arma per incepparsi (descritto nella voce Affidabilità), l'arma ha un problema meccanico e bisognerà portarla ad un armaiolo per ripararla.

Il costo è deciso dal Master, ma solitamente è 1/8 del costo dell'arma. Il Personaggio potrebbe anche avere l'abilità Mestiere (Armaiolo) e fare da solo (vedi regole dell'Artigianato), in questo caso risparmierà circa la metà.

Nota: *Le armi al Plasma, le granate e i missili sono particolarmente pericolose da utilizzare; per la descrizione di questo tipo di armi, vedi Qualità delle armi Speciali (vedi Equipaggiamento). Ricordarsi che usare un'arma a Raffica Semi e Automatica aumenta la possibilità di inceppamento.*

COMBATTERE CON DUE ARMI

Molti guerrieri riescono a combattere impugnando un'arma in ogni mano (ciò include usare uno scudo). Ci sono svantaggi nell'utilizzare questo stile di combattimento: può offrire maggiori possibilità di attacco, ma riduce allo stesso tempo la possibilità di mettere a segno un colpo, soprattutto se non sai usare al meglio l'altra mano (non possiedi il talento Ambidestro). Osserva le seguenti regole quando stai combattendo con due armi.

- Quando combatti con due armi, puoi usare qualsiasi arma si possa ragionevolmente tenere in una mano, sia a distanza che da mischia.
- Puoi usare una o l'altra mano per attaccare, ma la mano secondaria subisce una penalità di -20 su AC e AB.
- Se una delle due armi che impugni è un'arma da mischia, puoi effettuare una Parata per Round come normale Reazione, sebbene tu non possa tentare più di una Parata per Turno. Questa prova sull'AC non è un attacco, quindi non subisce nessuna penalità (nota che alcune armi da mischia non possono parare, come quelle che hanno la qualità Ingombrante 2, e altre danno penalità a Parare).
- Quando spari con un'arma a distanza per mano, puoi decidere di usare differenti modalità di fuoco per ogni arma: per esempio puoi sparare una Raffica Completa con la prima e una Semi-automatica con la seconda, come Azione Intera. Se possiedi due armi capaci di raffiche complete per mano, puoi comunque scegliere un'unica area per il fuoco di copertura o area di sorveglianza.
- Puoi sparare a differenti bersagli con le due armi, ma si devono trovare a massimo 10 metri l'uno dall'altro.

ATTACCHI MULTIPLI

Spieghiamo come avvengono gli attacchi multipli con 2 armi e quanto cambiano con il talento Ambidestro. Senza questo Talento, infatti, vuol dire che la postura e l'equilibrio, usando due armi, è precario e sarà molto difficile poter colpire qualcosa. Usare due armi, una per mano, da una penalità di -20 ad attacco, ma la mano secondaria prende già un -20 di suo a ogni azione, quindi il primo attacco, con la mano giusta, prenderà -20, il secondo, con la secondaria, -40. Senza Ambidestro ma con il Talento Combattimento con due armi (mettiamo Mischia, ma è solo un esempio), dovrebbe comunque inserire il -20 dato dalla mancanza di Ambidestro. Quindi, la cosa giusta da fare nell'esempio portato sopra, è che si prende -10 all'attacco principale e -30 con l'altra mano, che diventa di -10 ad entrambi gli attacchi con il Talento Ambidestro e il Talento Combattimento con due armi (Mischia o Balistica) ma con altri talenti che solo carriere altamente specializzate possono prendere, si arrivano a fare Multiattacchi senza penalità a colpire. Talent come Lami Danzanti (per 2 armi da Mischia, alcune carriere hanno il talento associato ad armi contudenti o di altro tipo), Pistolero (per usare 2 armi balistiche, due pistole in questo caso) e la via di Mezzo, Assaltatore (per usare al meglio una pistola e un'arma da mischia) sono quelli più specializzati. La semplice tabella riportata in seguito mostra più semplicemente quello appena descritto. Ricordarsi che portare Attacchi Multipli non permette di parare fino al prossimo turno e dona -10 alle prove di Schivare e che usare più colpi singoli o Raffiche in Mischia con le armi Balistiche (solitamente Pistole), prenderà il Malus di cui sopra (-10 Schivare, non si potrà parare).

Tabella per usare due armi	
Usare 2 armi senza talenti	Malus di -20 con la mano primaria, -40 con quella secondaria.
Usare 2 armi con ambidestro	Malus di -20 con ogni mano.
Usare 2 armi da mischia (o Pistole) con combattimento con due armi (Mischia o Balistica)	Malus di -10 con la mano primaria, -30 con quella secondaria.
Usare 2 armi da mischia (o Pistole) con ambidestro e combattimento con due armi (Mischia o Balistica)	Malus di -10 con ogni mano.
Usare 2 armi da mischia (o Pistole) con ambidestro e combattimento con due armi (Mischia o Balistica) e il talento Lame danzanti (per la Mischia) o Pistolero (per Balistica)	Nessun Malus.
Usare una Pistola e un'arma da mischia con il Talento Ambidestro e Assaltatore.	Nessun malus.

MALDESTRO IN MISCHIA

Se un Personaggio che attacca in mischia (disarmato o armato che sia) ottiene un tiro di 96 o più non modificato, ha ottenuto un fallimento critico. In termini di gioco, il suo Turno termina immediatamente e perderà la sua Reazione (o tutte le Reazioni) fino al suo prossimo Turno. Inoltre, se ottiene 99-00, l'arma colpirà violentemente a terra e si rovinerà di un grado (vedi Possanza), sarà il Master a valutare la situazione. Se ottiene un Maldestro mentre stava facendo l'Azione di Attacco Poderoso, guadagnerà anche un livello di Affaticamento.

COMBATTIMENTO DISARMATO

In Dark Heresy non tutti i combattimenti richiedono fucili o spade: alcuni scontri possono essere risolti alla vecchia maniera, coi pugni (per non parlare dei piedi e se sei uno che ama giocare sporco, coi denti). L'attacco va fatto sempre con una Prova sulla propria AC ma quando si attacca un nemico armato con armi da mischia o armi con la classificazione Pistola, da disarmati, si prende una Malus di -20 a colpire (leggere la qualità *Disarmata* nelle armi). Tutti gli Attacchi a mani nude possono essere parati a mani nude, con le proprie braccia e gambe, usando l'abilità di *Parare*, ma non si potranno fare le Azioni di Attacco Poderoso, Attacco Guardingo o Postura difensiva contro nemici armati (si potranno fare normalmente contro nemici a Mani nude o con armi con la qualità Disarmato. Per tutti gli attacchi Disarmati (a mani nude), ogni colpo a segno che causa danni maggiori del Bonus di Resistenza del bersaglio gli procura anche 1 Livello di Affaticamento. Se nel corso di un Combattimento Disarmato ottieni un 10 naturale sul tiro di dado per i Danni, puoi applicare la regola Giusta Furia, con il 10 che comunque conta 5 ai fini dei Danni Causati.

Se la locazione di un Colpo a Mani Nude è il Braccio, il colpo si sposterà automaticamente al corpo (colpire le braccia a mani nude è alquanto inutile). Gli Attacchi a Mani nude, tranne in alcuni casi, fanno danni da Stordimento, come specificato più avanti.

Gli Attacchi a Mani Nude non possono rovinare un'armatura, neanche per Effetto Critico.

Ci sono vari tipi di Attacco Disarmato che possono essere portati in Mischia, e il giocatore dovrà dichiarare quale farà, usando:

Pugno: Il più classico tra i colpi da Mischia disarmato è il Pugno.

Avendo le qualità Leggera e Veloce (2), si potranno portare due attacchi di Pugno in un unico Round facendo un'Azione Intera di Multiattacchi.

Quando si para un Pugno di un avversario a Mani Nude, si potrà fare un Contrattacco (vedi Contrattacco), con la differenza che si prende solo -10 a Colpire invece che -20, ma richiederà comunque una parata con 2 o più gradi di successo.

nome	classe	danni	pen	Qualità
Pugno	Mischia	1D5-2+BF I	0	Agile, Disarmato, Leggera, Precisa, Speciale, Veloce (2).

Calcio: Un poderoso Calcio verso il nemico può essere devastante.

nome	classe	danni	pen	Qualità
Calcio	Mischia	1D5+BF I	0	Disarmato, Imprecisa, Veloce (1).

Testata: Un Attacco particolare che può risultare pericoloso sia per l'attaccante che per il difensore.

La Testata può essere fatta solo nei casi seguenti: Il Turno dopo in cui è cessata una Presa oppure essere vincenti dal Round precedente.

Il Master potrà accettare attacchi di Testata anche in altri casi, come ad esempio una sorpresa riuscita che ci metta faccia a faccia con il bersaglio.

La Testata è molto difficile da Parare/Schivare e si prende un Malus di -20 su tali azioni. Si può portare una sola Testata a Round, ma potrà essere combinata con altri tipi di attacchi (Pugno e Testata ad esempio) in caso di Multiattacchi; inoltre, se si ottiene un Fallimento Critico con la Testata, si subiscono 1D5 Danni da Impatto in Testa puri, senza contare BR o eventuali PA. Una testata alle braccia conta sempre al Petto.

nome	classe	danni	pen	Qualità
Testata	Mischia	1D5-1+BF I	0	Disarmato, Speciale, Veloce (2).

Gomitata: Può essere portata dietro le nostre spalle e usata per liberarci da una presa. La Gomitata prende sempre un malus di -10 a colpire.

nome	classe	danni	pen	Qualità
Gomitata	Mischia	1D5-1+BF I	0	Disarmato, Speciale, Veloce (2).

Presa: Invece di infliggere Danni con un attacco disarmato puoi cercare di effettuare una Presa per immobilizzare il tuo avversario; puoi tentare la Presa sia durante una Carica che nel corso di un Attacco Standard. Risolvi la Presa seguendo questi passi:

Passo Uno – Compi l'Attacco: Dichiaro l'attacco di Presa, che consuma un'Azione Intera.

E' l'unico momento in cui l'avversario potrà parare (anche a Mani Nude) o Schivare una presa. Se l'attacco riesce, fai la tua Presa.

Passo Due – Presa!: Mentre due o più personaggi sono in Presa, si applicano i seguenti effetti:

I Partecipanti a una Presa non possono usare Reazioni (anche se possono parlare), quindi niente Azioni di Parare o Schivare.

Gli altri attaccanti guadagnano +20 alle prove di Abilità di Combattimento per colpire un bersaglio che sta subendo una Presa.

I Personaggi impegnati in una Presa possono effettuare solamente Azioni di Presa (vedi le Azioni) o Azioni legate alla Presa.

Come Azione gratuita, puoi volontariamente mettere fine a una Presa che avevi iniziato nel tuo Turno.

Solo due persone possono essere nella stessa Presa, ma fino ad altri due personaggi possono Assistere ad una Presa (vedi Assistenza).

Gomitata; se la Presa avviene da dietro, si potrà fare una Gomitata nel proprio Turno per liberarsi, con una Prova di AC Impegnativa (-10) che non può essere Parata/Schivata. Se il bersaglio subisce almeno 1 Ferita, la Presa termina, se ne subisce 3 o più, sarà costretto a fare 3 metri indietro, uscendo dalla mischia. Questo vale per tutti i tipi di Prese. Se il tuo avversario vince l'eventuale Prova Contrapposta di Forza richiesta, non infliggi alcun danno, ma rimani bloccato nella presa. Se sei tu a subire la Presa, devi comunque effettuare una prova contrapposta di forza per liberarti o per

girare la presa a tuo vantaggio. Se superi la prova, puoi sfuggire alla Presa, oppure, se vinci di 3 o più gradi di successo, afferrare a tua volta l'avversario; in questo modo potrai fare un tipo di Presa nell'Azione successiva.

Passo Tre – Tipo di Presa: Una volta che la Presa riesce, potrai esercitare, nei Round successivi, una delle seguenti Azioni.

1 Tenere immobilizzato l'avversario, con una prova contrapposta di Forza. Se il tiro ha successo, il bersaglio viene imprigionato saldamente per un tempo indefinito, fino a quando il personaggio che ha effettuato la Presa non intraprende un'altra Azione o la termina di sua volontà, oppure il bersaglio riesce a liberarsi con una nuova Prova contrapposta di Forza, nel suo Round. Ogni 3 Round consecutivi in cui si riesce a trattenere un bersaglio, quest'ultimo guadagna 1 Livello di Affaticamento (con sei Round consecutivi, sarebbero 2, con nove Round, sarebbero 3, e così via).

Nei combattimenti non letali, solitamente tre Round significano vittoria.

2 Gettare a Terra l'avversario; se usata questa opzione, bisogna fare una nuova Prova contrapposta di Forza e l'attaccante ha un bonus di +20.

Il Bersaglio non prende Danni, ma verrà considerato Abbattuto.

3 Danneggiare fisicamente il bersaglio; l'Avversario deve essere già stato afferrato con successo: a questo punto bisogna fare una nuova Prova contrapposta di Forza. Se vinci sul tuo avversario, infliggerai 1D5+BF danni, contano metà armatura per Eccesso (per difetto se ha la qualità Flessibile) e non sono da Stordimento, ma reali; se i Danni superano il BR del bersaglio, quest'ultimo prende anche un Livello di Affaticamento. Per danneggiare l'avversario anche nei Round successivi, occorrerà una nuova Prova Contrapposta. Se il bersaglio viene preso di Sorpresa da dietro dopo aver vinto anche una Prova di Muoversi silenziosamente, si potrà fare una presa da Spezzacollo, quest'attacco guadagna la qualità Dilaniante, ma solo al 1° Round, ma non si prenderà nessun Bonus/Malus a colpire dati dalla Sorpresa e dall'Attacco mirato in Testa (normale prova di AC).

4 Strangolare l'avversario; a cominciare dal Round dopo la Presa, si inizia a Strangolare il bersaglio (vedi Soffocamento), sempre con una Prova contrapposta di Forza riuscita. I Danni inferti non sono Danni Reali, ma da Stordimento, ma se la vittima subisce Danni Critici da -5 o più, morirà.

5 Speciale; durante un Presa, colui che la sta mantenendo potrebbe decidere di fare alcune Azioni legate ad essa. Ad esempio, se il bersaglio che sta trattenendo porta un oggetto che lui vuole, o magari, vuole togliere la sicura ad una granata per poi spingere il bersaglio giù dalla balconata.

Per fare queste Azioni, bisogna vincere comunque una Prova contrapposta di Forza, ma con un malus di -20.

VINCENTE/PERDENTE

Chi ha subito più ferite in Combattimento durante un Round, è detto vincente, al contrario, l'altro è il perdente. Anche se ai fini del gioco non comporta grandi differenze, questo potrebbe attivare l'abilità di Intimidire per il vincente, o dare dei Bonus alla stessa. Inoltre, alcune Qualità, come Armi ad Asta, sono proprio legate a questo fattore. Se è questo il caso, il Master potrebbe voler segnare l'andamento di uno scontro.

DANNI DA STORDIMENTO

Danni Inferti a Mani nude sono considerati Danni da Stordimento, quindi più facili da assorbire. E' necessario che il bersaglio che li subisce, li segni a parte dai Danni reali. Ad esempio, un uomo con 10 Ferite ne ha subite 4 da una Coltellata e 5 da Stordimento. Questi 5 Danni potranno essere ripresi molto più velocemente (vedi in seguito). Attenzione, una volta subiti i Danni Critici, quindi sotto lo zero, diventano Danni Reali.

Per questo tipo di Danno, si riprende 1 ferita l'ora, inoltre la Cura di un Medico potrà facilitare la guarigione, come sempre.

COLPI IN TESTA (Opzionale)

Questa è una regola del tutto opzionale, e Master e giocatori dovrebbero decidere se usarla o meno. Infatti, va a rappresentare l'estrema mortalità di un colpo ben portato in testa, a prescindere dai Danni Critici. Se un colpo in testa ferisce la vittima superando, nel totale delle sue ferite, il suo BR, allora queste verranno raddoppiate. Prendiamo ad esempio una vittima con BR 3; dopo aver scalato BR e PA subisce 4 ferite, queste si raddoppieranno diventando 8; se fossero state 5, diventerebbero 10. Se giocatori e Master decidono di utilizzare questa regola, può essere usata in due modi. Solo verso PNG di secondaria importanza, oppure verso tutti, PG o PNG, sta al gruppo decidere.

COMBATTIMENTO IN SELLA

Sin dall'era dell'Antica Terra, le cariche di cavalleria sono state una delle dimostrazioni di forza in battaglia più impressionanti a disposizione dell'umanità. Potevano fendere una fanteria come un colpo di fucile termico penetra la corazza di un mezzo, e il solo effetto psicologico di tale carica poteva porre fine alla battaglia in un solo attimo. Tutt'oggi, un Cavaliere è sempre avvantaggiato in confronto ad un fante.

Cavalcare in Battaglia: Per cavalcare una bestia occorre l'Abilità Cavalcare, e in alcuni casi quella di Domare. Il semplice cavalcare non impone test di sorta, ma per eseguire alcune azioni speciali occorre tirare i dadi, come anche corse sfrenate. Un personaggio può cavalcare qualunque cavalcatura che sia di taglia superiore alla sua, a meno che i Trattati di una specifica cavalcatura non dicano il contrario.

Movimento: Le cavalcature si muovono del loro movimento standard sia durante il Tempo Strutturato che quello Narrativo. Durante il Tempo Narrativo il cavaliere può impiegare il normale movimento della cavalcatura per effettuare qualunque azione di movimento farebbe normalmente a piedi, sfruttando le abilità della bestia. Ad esempio, potrà nuotare, arrampicarsi o volare, superando ostacoli che rallenterebbero o fermerebbero la normale fanteria. Cavalcare durante il Tempo Strutturato è leggermente più complicato. Quando un cavaliere è in sella, egli può compiere le normali Azioni che farebbe a piedi, escluse quelle di Movimento e quelle che lo costringerebbero a smontare. Al loro posto, il cavaliere potrà compiere le Azioni Speciali in Sella. La sua cavalcatura, che si spera sia addestrata a dovere, obbedirà ai suoi segnali, e non compirà alcuna Azione o Reazione per conto proprio, tranne quelle descritte nelle Azioni Speciali in Sella. In pratica, cavaliere e cavalcatura agiscono come una sola entità. In alcuni casi, una cavalcatura può portare un passeggero dietro al cavaliere. I passeggeri sono trattati esattamente come i cavalieri, con la differenza che non possono compiere Azioni Speciali in Sella diverse da Montare/Smontare.

AZIONI SPECIALI IN SELLA

Al Trotto (Mezza Azione/Azione Intera): Il cavaliere manda la sua cavalcatura ad andatura controllata, che risulta comunque più veloce di quanto possa fare una fanteria appiedata. Questa velocità permette al cavaliere di coprire distanze considerevoli senza le difficoltà che sorgono tentando di restare saldo in sella quando ci si spinge fino al galoppo spinto. Questa Azione rappresenta l'Azione di movimento basilare che una cavalcatura con cavaliere compie. La creatura Compie una Azione di Mezzo Movimento o di Movimento Intero.

Attacco Bestiale (Mezza Azione): Il personaggio incita la cavalcatura ad attaccare, schiacciando i suoi nemici con gli zoccoli, lacerandoli con gli artigli, smembrandoli con un solo morso o ricoprendoli di un rigurgito velenoso, a seconda della bestia che sta cavalcando. Il cavaliere fa sì che la cavalcatura porti un attacco in mischia o a distanza, effettuando una Prova Difficile (-20) di Cavalcare con un bonus pari alla caratteristica di AC o AB della cavalcatura, a seconda dell'attacco portato. Se ha successo, la sua cavalcatura infligge un singolo colpo sul suo bersaglio.

Balzo (Azione Intera): Il cavaliere incita la sua Cavalcatura a saltare, lanciandola nell'aria per superare un ostacolo, che sia un muro, un fossato o addirittura un nemico. Il cavaliere effettua una Prova Difficile (-20) di Cavalcare, con un bonus pari alla caratteristica Agilità della cavalcatura. Se il test riesce, la cavalcatura si muoverà del suo Movimento di Corsa verso l'ostacolo, e una volta raggiunto proverà a saltarlo.

Il salto la porterà a saltare orizzontalmente per un numero di metri pari al doppio del suo Bonus di Forza, più 1 metro per ogni Grado di Successo.

La massima altezza raggiunta è pari a un quarto della distanza finale del salto. Se il cavaliere fallisce la Prova, la cavalcatura punterà gli zoccoli e non salterà. È possibile che il cavaliere e la cavalcatura non riescano a superare l'ostacolo anche avendo superato la Prova.

Se il cavaliere fallisce di un numero di Gradi d'Insuccesso superiore al suo Bonus Agilità, verrà Disarcionato.

Carica Travolgente (Azione Intera): Il cavaliere sprona la sua cavalcatura a correre, offrendo uno spaventoso spettacolo di velocità e potenza. Pochi possono reggere a questa potenza, e molti avversari decidono di fuggire prima ancora che i cavalieri raggiungano le loro linee.

Il cavaliere scaglia la sua cavalcatura su un bersaglio che si trovi oltre 4 metri, ma ancora nel raggio di Carica. Gli ultimi 4 metri devono essere compiuti in linea retta. Quando i due raggiungono il bersaglio, il cavaliere può effettuare una Prova di Abilità di Combattimento Facile (+20).

Se riesce, infligge un colpo che non può essere Parato, e costringe l'avversario colpito ad effettuare una Prova Contrapposta Normale (+0) di Forza contro quella della cavalcatura per non essere Abbattuto.

Cavalcata Evasiva (Azione Intera): Il cavaliere fa sì che la sua cavalcatura si muova in maniera casuale, accucciandosi e schivando mentre è in movimento, rendendo i due un bersaglio difficile per chiunque voglia sparargli contro. Il cavaliere esegue una provadi Cavalcare Difficile (-20) con un Bonus pari alla caratteristica Agilità della sua cavalcatura, che eseguirà un'Azione di Movimento Completo. Per ogni Grado di Successo, gli avversari subiranno un -10 a colpire con gli attacchi a distanza. La stessa penalità sarà però subita anche dal cavaliere, nel caso voglia aprire il fuoco in quel turno. Se fallisce di 5 o più gradi o ottiene un maldestro (96-00), egli sarà Disarcionato, così anche eventuali altri passeggeri.

Eludere (Reazione): Il cavaliere individua un attacco portato verso di loro, e tira le redini, sperando di togliersi dalla traiettoria del colpo. Devono essere al corrente del colpo in arrivo. Il cavaliere effettua una Prova Ardua (-40) di Cavalcare, con un bonus pari alla caratteristica Agilità della cavalcatura. Se ha successo, lui e la sua cavalcatura evitano il colpo, come accade per Schivare.

Se il cavaliere fallisce di un numero di Gradi di fallimento superiore al suo Bonus Agilità, verrà Disarcionato.

Galoppo (Azione Intera): Il cavaliere spinge la sua cavalcatura a piena velocità, scagliando zolle di terreno dietro di loro mentre avanzano fulminei. Quando compie questa azione, il cavaliere deve effettuare una Prova di Cavalcare Impegnativa (-10). Se riesce, la sua cavalcatura compie un'Azione di Corsa, a cui vengono aggiunti 5 metri aggiuntivi per ogni Grado di Successo sulla Prova.

Se la cavalcatura possiede il Talento Sprint, lo potrà utilizzare durante questa Azione. Se il cavaliere fallisce di un numero di Gradi di fallimento superiore al suo Bonus Agilità, verrà Disarcionato, mentre la cavalcatura compirà la corsa senza di lui.

Montare/Smontare (Azione Intera): Il personaggio monta sul suo destriero, pronto a cavalcare, oppure scende dalla sella per proseguire a piedi. Normalmente, questa Azione non richiede alcuna Prova, ma se il personaggio è in combattimento, o si trova in una situazione di forte stress, deve compiere una Provadi Cavalcare Facile (+20) per calmare la sua cavalcatura, o usare Domare Molto Facile (+30).

Se il cavaliere fallisce di un numero di Gradi d'Insuccesso superiore al suo Bonus Agilità, verrà Disarcionato.

Mordi e Fuggi (Azione Intera): Il cavaliere e la sua cavalcatura passano rasente al nemico, in modo da poter portare un attacco veloce di passaggio. Il cavaliere fa compiere alla sua cavalcatura una Mezza Azione di movimento, e una volta raggiunto il bersaglio compie una Prova di Abilità di Combattimento Impegnativa (-10). Se riesce, mette a segno un singolo colpo con l'arma da mischia appropriata sul proprio bersaglio.

Dopo aver compiuto l'attacco, il cavaliere può fare in modo che la cavalcatura compia immediatamente un'altra Mezza Azione di Movimento come un'Azione Gratuita. Se il Test di AC è fallito di Quattro o più Gradi oppure è un maldestro (96-00), il cavaliere ed eventuali altri passeggeri, saranno Disarcionati. Se il cavaliere colpisce, il bersaglio non può portare il suo attacco prima che la cavalcatura si allontani fuori dalla sua portata. Non si può usare alcuna Azione di Combattimento per portare questo attacco (come Mirare, Colpo Mirato, etc).

DISARCIONATO

Ci sono diverse cose che possono portare un cavaliere a cadere di sella, e tali cadute sono spesso molto pericolose, non tanto per l'altezza della caduta, ma per la velocità alla quale accadono.

Caduto: Quando un cavaliere cade di sella, subisce un ammontare di danni pari a quelli che subirebbe da una caduta di 1D5 metri. Se il cavaliere è caduto a causa di una Prova fallita, subisce danni come se fosse caduto da un'altezza in metri pari ai Gradi d'Insuccesso della Prova.

Schiacciato: Se il cavaliere cade di sella contemporaneamente all'abbattimento della propria cavalcatura, egli rimarrà schiacciato sotto di essa, a meno che non superi una Prova Impegnativa (-10) di Agilità. Se fallisce, subirà 1D10 Danni da Impatto, più 1 addizionale per ogni Grado di Insuccesso sulla Prova appena compiuto, guadagnando anche 1D5 Livelli d'Affaticamento. Per liberarsi, un cavaliere dovrà superare una Prova di Forza con una penalità pari a 5 volte il numero indicato nel Tratto Taglia della sua cavalcatura, a meno che la cavalcatura non si rialzi da sola, assumendo che sia in grado di farlo.

COMBATTIMENTO A CAVALLO

Attaccare in Sella: Cavalieri e passeggeri possono compiere tutte le Azioni di Attacco che farebbero normalmente, escluse quelle di smontare.

I cavalieri possono anche attaccare usando le Azioni Speciali in Sella. Quando sono cavalcate, le creature non attaccano spontaneamente.

Attaccare un Cavaliere: Gli attacchi portati al cavaliere sono risolti aggiungendo il Bonus di Taglia più grande tra cavaliere e cavalcatura.

Quando un attacco colpisce, tira 1D100; da 01-70 si prende la Cavalcatura, da 71-00 il Cavaliere. Se c'è anche un passeggero, da 71-85 si prende il Cavaliere, da 86-00 il passeggero; una volta stabilito il bersaglio, ritirare per vedere la locazione. Armi con la Qualità Esplosiva (X) e Lanciafiamme colpiscono cavalcatura, cavaliere ed eventuali passeggeri, e si possono utilizzare Colpi Mirati per bersagliare specificatamente uno dei tre. Un cavaliere o un passeggero possono spendere la loro Reazione per tentare di Schivare o Parare un attacco che li colpirebbe personalmente, ma non possono fare altrettanto per la cavalcatura.

Un cavaliere può utilizzare l'Azione Speciale in Sella *Eludere* per evitare che la cavalcatura venga colpita.

Ferire le Cavalcature: Le cavalcature hanno un Bonus Resistenza e delle Ferite, e in alcuni casi Armatura, e subiscono Danni come qualunque altra creatura. Una volta aver ricevuto Danno pari alle loro Ferite totali, subiscono Danni Critici come di consueto.

Le cavalcature utilizzano una tabella per i Danni Critici differente da quella utilizzata normalmente.

TABELLA DEI DANNI CRITICI ALLE CAVALCATURE

D. Critico	Effetto
1	Il colpo fa vacillare la cavalcatura, obbligando il cavaliere a stringere le redini con più forza per mantenere il controllo. Il cavaliere deve superare un Prova di Cavalcare. Se fallisce, non potrà compiere Azioni di attacco fino alla fine del suo prossimo Turno.
2	L'attacco spaventa la cavalcatura, che si impenna sulle sue zampe posteriori (o che salta, se possiede soltanto due gambe). La cavalcatura non subisce ulteriori effetti, ma il cavaliere deve superare una Prova Impegnativa (-10) di Cavalcare o essere Disarcionato.
3	La creatura crolla sotto la forza del colpo. La cavalcatura guadagna 1 Livello d'Affaticamento e conta come Prona. Se la creatura ha mosso più della sua distanza di Azione Intera durante l'ultimo Turno, deve superare una Prova Facile (+20) di Resistenza o subirà lo stato di Azzoppato. In questo caso, il suo cavaliere dovrà superare una Prova Impegnativa (-10) di Cavalcare o essere Disarcionato.
4	Viene scavata una profonda ferita sul fianco della cavalcatura, che deve superare un Prova di Resistenza o subire 1D5 Livelli Di Affaticamento. La creatura è inoltre stordita per 1 Round.
5	Un colpo tremendo colpisce in pieno la cassa toracica della creatura, che strilla dal dolore. Se non supera una Prova Impegnativa (-10) di Resistenza vedrà la sua Resistenza diminuita permanentemente di 1D10. Oltre a questo, la creatura subisce 1D5 Livelli d'Affaticamento.
6	Il colpo rimbalza sulla testa della creatura, che strilla dal dolore. Mentre vacilla, il cavaliere cerca di controllare se la cavalcatura è stata accecata. La creatura effettua una Prova Impegnativa (-10) di Resistenza, e se fallisce diventa Cieca per il resto dell'incontro. Il cavaliere deve superare una Prova Difficile (-20) di Resistenza o essere Disarcionato.
7	Con un suono raccapricciante, uno degli arti della creatura si rompe, portandola a rovesciarsi sul terreno mentre ulula con agonia bestiale e subisce Emorragia (2). La cavalcatura diventa Prona, e deve effettuare una Prova Impegnativa (-10) di Resistenza o essere Azzoppata. Il cavaliere è Disarcionato automaticamente.
8	L'attacco lascia un profondo taglio sulla creatura, che tenta di rimanere in piedi a tutti i costi. La cavalcatura deve superare una Prova Difficile (-20) di Resistenza o essere Azzoppata. Se il Danno era da Impatto, la creatura è stordita per 1 Round. Se era Tagliente, la creatura ha ora un'Emorragia (3). Se l'attacco era Esplosivo o a Energia, la cavalcatura prende fuoco. Se il Test iniziale è fallito, il cavaliere viene Disarcionato automaticamente.
9	Il colpo uccide la cavalcatura sul colpo. Mentre la creatura cade a terra morta, il cavaliere è automaticamente Disarcionato.
10+	L'attacco uccide la creatura in maniera terribile e cruenta. La cavalcatura muore sul colpo, Disarcionando automaticamente il cavaliere. Se l'attacco fatale è stato inflitto da un'arma a Energia o Esplosiva, tira 1D10. Se il risultato è 7+, qualunque equipaggiamento esplosivo trasportato dalla creatura, incluse eventuali munizioni, esplose, causando 1D10+5 Danni Esplosivi al cavaliere e a tutti quelli entro 1D5 metri. Se l'attacco

fatale era Tagliente o a Impatto, l'intera area viene ricoperta di sangue e interiora. Per il resto dell'incontro, chiunque si muova entro 4 metri dal corpo della cavalcatura deve superare una Prova di Agilità o cadere Prono.

Condizioni ed effetti critici: Gli Accoliti sono tenuti a curare le loro cavalcature come fanno con il resto del loro equipaggiamento. Quando viene ferita, una cavalcatura ha bisogno di tempo per riprendersi, o rischia di restare menomata per sempre, diventando un peso. Alcuni Effetti sulla Tabella dei Danni Critici hanno effetti duraturi sulle cavalcature, che sono simili a quelli che affliggono i personaggi, con poche differenze.

Cecità: Una cavalcatura Cieca segue tutte le penalità descritte. Oltre a questo, impone una penalità di -30 a tutte le prove di Cavalcare, a meno che non sia una creatura che non faccia uso della vista per sua natura. La cecità può essere curata con impianti cibernetici adeguati, ma la difficoltà nel reperire tali apparecchiature porta a terminare prematuramente la vita della creatura, piuttosto che a trovare un modo per guarirla.

Azzoppata: Una creatura Azzoppata non può muoversi, precludendo l'esecuzione di qualunque Azione di Movimento o Reazione.

Creature Azzoppate non possono essere cavalcate, e non possono trasportare equipaggiamento. Questo stato rimane fino a che il Danno Critico non viene curato, il che richiede in genere parecchio tempo. Nella maggior parte dei casi, le cavalcature Azzoppate diventano un peso e sono abbandonate o uccise. Questo è spesso un trauma per il cavaliere.

In Fiamme: Una cavalcatura In Fiamme è pericolosa e incontrollabile. Anche se la maggior parte delle bestie è ben conscia del pericolo rappresentato dal fuoco, non hanno l'intelligenza necessaria per comprendere come spegnerlo, a meno che non siano state addestrate per questo.

All'inizio di ogni suo Turno, un cavaliere su una cavalcatura *In Fiamme* deve superare una Prova di Agilità o prendere fuoco.

Oltre a questo, deve superare una Prova Molto Difficile (-30) di Cavalcare per tenere la sua cavalcatura sotto controllo.

Se fallisce, la bestia spenderà un Azione Intera di Movimento in una direzione casuale, e non risponderà ad alcun comando per quel turno.

Il cavaliere può ancora compiere le sue Azioni, separate da quelle della creatura, come ad esempio Smontare o tentare di spegnere il fuoco.

Fame: Le cavalcature hanno bisogno di bere e mangiare come descritto nelle regole di Fame e Sete (vedi la regole nel paragrafo delle Ferite).

Passeggeri e Peso: La maggior parte dei Cavalieri porta armi, equipaggiamenti e razioni addizionali, e questo non fa altro che pesare sulla cavalcatura. Fortunatamente, la maggior parte delle Cavalcature sono creature possenti, in grado di portare un peso molto maggiore rispetto a quello di un umano medio, e gli Accoliti si trovano spesso a caricare le loro cavalcature con equipaggiamento e passeggeri addizionali. Naturalmente c'è un limite anche a questo, e avere una cavalcatura ostacolata da peso eccessivo in combattimento può essere un serio problema.

Le cavalcature possono portare un cavaliere e il suo equipaggiamento base senza alcuno sforzo. Se la creatura è grande abbastanza da prevedere un passeggero, porterà anche lui, con tutto il suo equipaggiamento base, senza risentirne. I personaggi possono sostituire il posto destinato ai passeggeri con equipaggiamento addizionale, come armi pesanti o altri strumenti ingombranti. Questi oggetti possono essere utilizzati finché sono fissati su una cavalcatura. Ogni passeggero o equipaggiamento oltre questo limite riduce il Bonus Agilità della cavalcatura di 1 ai fini del movimento. Se una creatura caricata eccessivamente dovesse subire Livelli d'Affaticamento, essa ne subirebbe 1 in più.

DIFFICOLTA' COMBinate

Non mancano situazioni dove fattori multipli rendono una particolare Azione più difficile del normale. Per esempio, cercare di sparare a un avversario a lunga distanza all'interno di un hangar buio sarà più difficile che sparare allo stesso nemico se l'hangar è ben illuminato. Per combinare fattori multipli, usare le linee guida:

- Se la situazione prevede due o più penalità, sommate semplicemente i modificatori fino a un massimo di -60. Per esempio, sparare nella nebbia a una specifica parte del corpo prevede in entrambi i casi una Prova (Difficile) sull'AB di -20. Combinando le due penalità si ottiene -40.
- Se la situazione prevede una penalità e un bonus, sommatele per stabilire il nuovo livello di Difficoltà. Attaccare un avversario mentre affondi nella neve alta richiederebbe una prova Molto Difficile (-30). Ma attaccare un nemico Stordito richiede una prova Facile (+20). In una situazione in cui accadono entrambe queste eventualità, la Prova avrà una Difficoltà (-10) visto che -30+20 dà un totale di -10.
- Se la situazione prevede due o più bonus, somma i modificatori fino a un massimo di +60. Attaccare un Bersaglio Stordito è facile (+20), seguito da un Attacco Poderoso (+20), per un totale di +40.

Quando si stabilisce la Difficoltà di una Prova, deve prevalere il buon senso; non è importante quale sia il limite di penalità su una Prova: alcune azioni sono semplicemente impossibili da realizzare.

GRUPPO O COESIONE

Alcuni Talenti, azioni e abilità hanno la descrizione Gruppo, o in Coesione. Si ha un gruppo quando le persone alleate sono entro 3 metri l'uno dall'altro. Possono formare una catena ed il gruppo può essere molto ampio, finché si ha almeno un individuo entro 3m.

SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO

Le possibilità di colpire un bersaglio possono essere modificate in modo simile a quello delle Prove di Abilità. Queste modifiche verranno usate per riflettere gli effetti del terreno, il tempo atmosferico, manovre tattiche e una varietà di altri fattori. I Personaggi dovranno cercare di approfittare delle circostanze favorevoli ogni volta che possono: un buon piano, il giusto equipaggiamento e un esperto uso della tattica possono spesso fare la differenza fra la vita e la morte per un Accolito. Le seguenti situazioni sono alcune fra le più comuni che avranno luogo durante un combattimento, per altre circostanze non comprese, usate comunque queste situazioni come linee guida. Ricorda comunque che il Master ha sempre l'ultima parola sulla Difficoltà di ogni particolare Prova.

Abbuttato: I bersagli che sono stati Abbuttati sono più facili da colpire e per loro sarà più complicato colpire gli avversari.

Le Prove di AC effettuate per colpire avversari a terra sono considerate Abituali (+10); le prove di AC e AB effettuate da un personaggio Abbuttato sono considerate Impegnative (-10), mentre le prove di Schivata sono considerate Difficili (-20).

Affaticato: Quando un personaggio ha accumulato livelli di Affaticamento, tutte le sue Prove, comprese AC e AB, subiscono una penalità di -10.

Attacco mirato: Le prove compiute su AC o AB per colpire una specifica locazione sono Difficili (-20, -25 in testa) e non si fa a Raffica.

Bersagli Ignari: Le prove di AC e AB effettuate per colpire un bersaglio ignaro (per esempio, colto di Sorpresa), sono Molto Facili (+30).

Bersagli Inermi: Le prove di AC effettuate per colpire un bersaglio che dorme o è inconscio o comunque inerme hanno automaticamente successo. Quando tiri i Danni contro questo tipo di Bersagli, tira il dado 2 volte e somma i risultati. Generano normalmente Giusta Furia.

Bersagli Storditi: Le prove di AC e AB effettuate per colpire un bersaglio Stordito sono considerate Facili (+20).

Bruciapelo: Tirare per colpire un bersaglio che si trovi entro 3 metri con un'arma da tiro è considerato Molto Facile (+30); nota che questo bonus non si applica se stai sparando mentre ti trovi in mischia con l'avversario o spari verso una Mischia.

Per le armi con una Gittata corta di 3 metri o meno, la Gittata a Bruciapelo è pari a 1 metro.

Collaborare: Sei avvantaggiato quando cerchi di attaccare lo stesso avversario insieme ad altri alleati. Se ti trovi in superiorità numerica di due a uno, la tua prova di AC prende un bonus di +5. Se la tua superiorità numerica è pari a tre a uno o più, il bonus su AC diventa di +10.

Il Talento Gioco di squadra migliora questo Bonus. Alleati Storditi, Abbuttati, Incoscienti o Inermi non contano. Alleati che stanno usando armi da Fuoco donano comunque il bonus su AC, ma per la regola Collaborare, non si prenderà mai un bonus su AB.

Disarmato: Quando attacchi disarmato contro un avversario armato, la tua prova di AC sarà Difficile (-20).

Mano inesperta: Prove di AC o AB effettuate con la mano secondaria saranno considerate Difficili (-20). Il malus non si applica su Parare.

Nebbia e foschia: Le prove di Balistica effettuate per colpire avversari nella Nebbia o nella foschia prendono un malus di -20.

Se si tratta di Nebbia/foschia fitta, i personaggi possono vedere a tanti metri quanto è il loro bonus di Percezione.

Oscurità e Penombra: Prove di AC effettuate nell'oscurità sono considerate Difficili (-20), mentre le prove di AB e Percezione sono considerate Molto Difficili (-30). Nella Penombra questi Malus migliorano di 10 (-10 e -20).

Posizione Sopraelevata: I personaggi che si trovano in una posizione sopraelevata rispetto al nemico, come ad esempio su un tavolo, oppure sulla pila di cadaveri dei propri camerati uccisi, in cima a una collina e così via, hanno un vantaggio in combattimento. Le prove di AC fatte in questo

caso sono considerate Abituali (+10). Inoltre, personaggi con armi a distanza potrebbero tirare verso bersagli dietro le coperture grazie ad un miglior punto di vista, o vedere più parti esposte. Questo è a descrizione del Master.

Raggio Corto: Prove di AB per colpire bersagli che si trovano a raggio Corto (metà raggio Base dell'arma), prendono un bonus di +10.

Raggio Lungo: Prove di AB per colpire bersagli che si trovano a raggio Lungo (3 volte il raggio corto), prendono un malus di -20.

Raggio Estremo: Quando spari a Raggio Estremo, i tiri per colpire su AB prendono -40.

Sparare in Mischia: Le prove di AB per usare le Pistole in Mischia sono considerate Difficili (-20).

Sparare verso una Mischia: Le prove di AB per usare un'arma a distanza verso una Mischia sono considerate Difficili (-20) e sono rischiose.

Sparare una Raffica Semi-automatica: Quando usi una raffica semi-automatica, la tua prova di AB è considerata Abituale (+10) fino a Raggio Medio se usi un'Azione Intera, oppure Difficile (-20) se usi Mezza Azione.

Sparare una Raffica Automatica: Quando usi una raffica automatica, prendi un bonus di +10 a colpire a raggio Corto come Azione Intera, o -20 con Mezza Azione. Da raggio Lungo in poi, si prende un ulteriore -10 a colpire (-30 Lunga, -50 Estrema).

Taglia: Le dimensioni sono un fattore importante quando spari ad un bersaglio. Prendi Bonus/Malus descritti nelle Taglie (vedi Capitolo III-Tratti).

Tempo e condizioni Atmosferiche Innaturali: Le prove di AC o AB effettuate per colpire un bersaglio in condizioni meteorologiche estremo o innaturali, come durante un nubifragio, una tempesta di cenere o fino alle ginocchia in una massa di funghi sono considerate Difficili (-20).

Il Master potrebbe comunque calcolare modificatori diversi, più bassi o più alti.

Terreno Difficile: Prove di AC o di Schivare effettuate quando ti trovi in un terreno difficile, come nel fango, sono considerate Impegnative (-10); Prove effettuate in ambienti ancora più difficili, come la neve alta o il ghiaccio, sono considerate Molto Difficili (-30).

RIASSUNTO DELLE DIFFICOLTA' IN COMBATTIMENTO

Difficoltà	Mod. Abilità	Esempio		
Molto facile	+30	Attaccare un Avversario Sorpreso.		
		Sparare a bruciapelo.		
		Sparare ad un Bersaglio di Taglia Massiccia.		
Facile	+20	Attaccare un avversario Stordito.		
		Sparare ad un Bersaglio di Taglia Enorme.		
		Colpire in mischia un avversario con superiorità numerica di tre a uno.		
Abituale	+10	Attaccare un avversario Abbattuto (a terra).		
		Attaccare in Mischia da posizione sopraelevate.		
		Sparare in Semi-automatico a un bersaglio entro gittata Media o in Automatico a raggio Corto usando un'Azione Intera.		
		Sparare ad un Bersaglio di Taglia Grande.		
		Sparare a corto raggio.		
		Fare un attacco con l'Azione Mirare.		
Speciale (+5)	+5	Colpire in mischia un avversario con superiorità numerica di due a uno.		
Normale	+0	Attacco standard.		
Impegnativo	-10	Attaccare dopo essere stato Abbattuto.		
		Uno o più livelli di Affaticamento.		
		Attaccare in mischia o Schivare nel fango o sotto un nubifragio.		
		Sparare a un bersaglio Pelle e Ossa.		
		Un Colpo mirato su una Determinata Locazione (-25 in Testa).		
		Sparare in Mischia o verso una Mischia.		
Difficile	-20	Schivare dopo essere stato Abbattuto		
		Sparare ad un Bersaglio a raggio Lungo.		
		Sparare a un bersaglio Piccolo.		
		Sparare in Semi-automatico o Automatico usando Mezza Azione.		
		Attaccare disarmati verso un nemico Armato.		
		Attaccare con la mano secondaria.		
		Attaccare in mischia nell'Oscurità.		
		Sparare a un bersaglio nella nebbia o nella Penombra.		
		Usare un'arma senza possedere il necessario Talento.		
		Sparare con le proprio armi personale da un Mezzo/Cavalcatura in movimento.		
		Molto Difficile	-30	Attaccare in mischia o Schivare nella neve alta.
				Sparare a un bersaglio completamente nascosto.
Sparare a un bersaglio nell'Oscurità.				
Sparare a un bersaglio Minuscolo.				
Impervia	-40	Sparare ad un Bersaglio a raggio Estremo.		

COPERTURA

La copertura è una parte fondamentale nella sopravvivenza durante uno scontro a fuoco, e un bravo Accolito sa sempre che è meglio prima trovare riparo e poi estrarre l'arma. Non ci sono penalità alle prove di AB per colpire un bersaglio parzialmente in copertura; comunque, c'è la possibilità che il colpo possa colpire la copertura piuttosto che il bersaglio. Sta al giocatore decidere quali parti scoprire mentre si trova sotto copertura.

Come regola generale quando il PG spara da dietro una copertura tiene protetti il Corpo e le Gambe (spesso, solo l'Addome). Se un colpo andato a segno fosse localizzato in una parte del corpo protetta dalla copertura, prima calcola i danni che il proiettile infligge ai PA della copertura e poi infliggi i rimanenti al bersaglio che ci sta dietro (vedi tabella).

Danneggiare una Copertura: Una copertura non è invulnerabile: i danni possono distruggere tutta la protezione fornita da un riparo. Ogni colpo messo a segno contro una copertura che infligga sufficiente Danno da superare il suo valore in PA, ridurrà il suo valore in Punti Armatura di 1.

TIPI DI COPERTURA

Tipo di copertura	PA
Strato di ghiaccio (1 PA per ogni 10 centimetri).	vario
Vetrarmatura (1 PA per ogni 4 centimetri).	vario
Cassetta delle lettere. Tavola di legno. Lamiera.	2
Tavola di legno rinforzata. Grossa Lamiera. Sedia.	3
Tavola di legno antischegge militare. Metallo Leggero. Barriera di sicurezza (Guard Rail).	4
Metallo Medio. Legno Massiccio. Muro di Cartongesso. Mobile.	5
Barriere di sicurezza Massiccia. Muro di Cartongesso spesso. Mobile Massiccio.	6
Albero fino. Casse militari di Metallo. Muro di agglomerato sintetico. Serranda. Sacco di sabbia militare.	8
Albero. Armatura laminata. Muro di mattoni. Palo.	10
Acciaio. Albero robusto. Pietra friabile (tufo, etc). Porta in Duralega (massimo 10cm).	12
Muro di pietra.	13/17
Idrante. Pietra. Porta in Plastacciaio (massimo 10cm).	15
Rocemento (da 18 a 24 PA). Paracarro. Porta in Titanio (max 10cm).	20
Armapias. Plastacciaio. Struttura del Vuoto.	30

FERITE

Come conseguenza diretta del combattimento, è normale che i personaggi subiscano Danni. Un combattente può subire solo un determinato quantitativo di Danni; quando il totale dei Danni inflitti è pari alle Ferite del Personaggio, questo è ridotto a un ammasso sanguinolento a malapena cosciente. Ulteriori ferite infliggeranno Danno Critico, risultando in permanente disabilità, perdita di arti e infine la morte.

AFFATICAMENTO

Non tutto il danno risulta letale in Dark Heresy: la spossatezza, il tramutare da combattimento o lo scambiarsi colpi a mani nude possono lasciare il personaggio incosciente, ma più o meno in vita. L’Affaticamento misura l’ammontare di danno non letale che un Personaggio può subire nel corso di una sessione di gioco. I Personaggi subiscono Affaticamento da determinati tipi d’attacco, come una Presa, oppure da marce forzate, da sforzi eccessivi, da combattimenti prolungati o da altre Azioni che li spingono oltre i limiti, persino su una paura estrema.

Un PG può accumulare livelli di Affaticamento pari al proprio bonus di Resistenza (BR): ciò vuol dire che un Personaggio con un BR di 4 potrà accumulare 4 livelli di Affaticamento. Quando il numero di livelli di Affaticamento supera il Bonus di Resistenza, il personaggio crolla a Terra incosciente per 10-BR minuti. Se i livelli di Affaticamento superano il BR di oltre il doppio, il personaggio subisce una Emorragia (1). I personaggi che accumulano Affaticamento subiscono un -10 di penalità ad ogni Prova.

Combattimento prolungato: Un combattimento prolungato e consecutivo, senza riposo, dovrebbe richiedere, dopo vari turni, una Prova di Resistenza per non guadagnare Livelli di Affaticamento; quanto sia l’ammontare dei Turni richiesti, è stabilito dal Master, ma è facile che usando armi da Mischia, la Prova venga richiesta dopo 10 Turni e poi a Turni alterni, mentre con armi da Fuoco anche il doppio o più. Se si stanno usando armi particolarmente pesanti, con la qualità *Stancanteo* equipaggiamenti pesanti (come un’armatura di Piastre), la Prova potrebbe essere anticipata o addirittura dare dei Malus. Combattere dentro un’armatura di Piastre da 40 Kg, usando un’Alabarda, stanca molto più che usare un coltello protetto solo dai propri vestiti. L’ultima parola spetta sempre al Master.

Recuperare dall’Affaticamento: Se non viene peggiorato, l’Affaticamento scompare col tempo: ogni ora di riposo che non includa combattimento, uso di Poteri Psionici o altre attività stressanti rimuove un livello di Affaticamento.

Sei ore consecutive di riposo azzerano tutti i livelli di Affaticamento.

RIMANERE STORDITI

In aggiunta al subire Ferite e a qualsiasi altra sorta di Danno, i personaggi possono anche rimanere Storditi, che rappresenta una condizione di confusione e intontimento. Un personaggio può rimanere Stordito a causa degli effetti di alcuni Poteri Psionici, Colpi Critici o subendo gli effetti del Talento *Abbatere*. Le prove di AC e AB effettuate per colpire un bersaglio Stordito sono considerate Facili (+20).

Inoltre, i personaggi Storditi non possono intraprendere Azioni o Reazioni di alcun tipo, neanche quelle gratuite, barcollando in balia dell’avversario. Contro bersagli Storditi per almeno 2 Round, si prende un bonus di +20 sulle prove di Intimidire per farli arrendere.

Come eccezione, si potranno usare armi Base in mischia, sparando ad un bersaglio Stordito; si prenderà il bonus di +20 dato dai bersagli storditi, ma si conta comunque in mischia, quindi niente bonus dato da Raggio e Raffiche.

Nota: Stordito non vuol dire Abbattuto, Inerme o Ignaro. Per queste condizioni, vedi le Situazioni di Combattimento nella pagina precedente.

FAME/SETE

Tra le tante avversità in cui potranno andare incontro gli Accoliti, la Fame e la Sete sono tra le più subdole. Questi bisogni primari, dapprima indeboliscono il PG, e poi lo uccidono. Un Accolito potrà resistere senza mangiare tanti giorni quanto è il doppio del suo BR, dopodiché, per ogni giorno che non si nutre, alla fine della giornata, guadagnerà un Livello di Affaticamento; se arriva al Doppio dei Livelli di Affaticamento, è allo stremo e prenderà -20 a tutte le prove invece di -10 (o -10 con il Talento *Instancabile* o con Tratti simili); se supera il Doppio, morirà.

Non si potrà rimuovere questo tipo di Affaticamento tramite riposo. Per mancanza d’acqua, potrà resistere tanti giorni quanto è il suo BR-1 (minimo 1 giorno), dopodiché, per ogni giorno che non beve, alla fine della giornata, guadagnerà due Livelli di Affaticamento che funziona nello stesso modo descritto sopra (col doppio del proprio BR -20 alle prove, se lo supera, muore, non potrà rimuovere l’Affaticamento tramite riposo). I Livelli di Affaticamento sono cumulabili tra di loro, o con altri Livelli di Affaticamento presi in altro modo (stanchezza, danni critici, etc), poiché un uomo disidratato o affamato che compie azioni stressanti, morirà prima.

Nota: In alcuni casi il Master potrebbe togliere le Caratteristiche di Forza e Resistenza tramite la regola del Decadimento (vedi sotto).

SONNO

La mancanza di Sonno porta ad una forte stanchezza. Dopo 24 ore che non si dorme, si dovrà fare una Prova di Resistenza o si guadagna 1 Livello di Affaticamento; dopo la prima, la prova va fatta ogni 12 ore, con un Malus di -10 dopo le prime 12 ore, che diventa -20 dopo 24, -30 dopo 36, e così via. Chi possiede il Talento *Sonno Agevole*, ha un Bonus di +20 su Resistenza. L’Affaticamento dal sonno si riprende solo riposando.

DANNI ALLE CARATTERISTICHE E DECADIMENTO (X)

Alcuni Poteri Psionici, veleni, malattie, armi o altri pericoli possono danneggiare le Caratteristiche piuttosto che infliggere Ferite: questo tipo di attacco non può mai portare la Caratteristica sotto lo 0. Se non viene specificato diversamente, il Danno alla caratteristica non è mai permanente e puoi recuperare i punti persi al ritmo di uno ogni 24 ore (o più per Veleni davvero potenti). Molto spesso, il danno alla Caratteristica viene espresso con il termine Decadimento (X), dove nella X viene indicato quanto si perde in una determinata caratteristica. Ricorda che le penalità alle Caratteristiche o il Danno alle Caratteristiche influenzano anche i Bonus di Caratteristica. Se il Danno o la penalità riducono la decina corrispondente di una Caratteristica, il bonus associato viene a sua volta ridotto di 1. Consulta le seguenti informazioni per scoprire cosa accade quando una Caratteristica scende a 0.

- **Abilità di Combattimento:** Non puoi effettuare prove che si basano su questa Caratteristica.
- **Abilità Balistica:** Non puoi effettuare prove che si basano su questa Caratteristica.
- **Forza:** Cadi incosciente.
- **Resistenza:** Muori.
- **Agilità:** Sei paralizzato e considerato inerme. Non puoi effettuare alcun azione.
- **Intelligenza:** Cadi in un coma senza sogni, diventando a tutti gli effetti un vegetale.
- **Percezione:** Sei incapace di usare i sensi. Prendi una penalità di -30 a tutte le tue Prove (eccetto Resistenza) finché ti riprendi.
- **Volontà:** Cadi in un coma popolato da terribili incubi. Quando ti risvegli, subisci 1 Punto Follia.
- **Tecnica:** Non puoi usare le mani, che sembrano bloccate o troppo tremolanti per fare qualsiasi cosa.
- **Simpatia:** Entri in uno stato catatonico. Non puoi parlare, né tentare Prove basate su questa Caratteristica.

TIPI DI DANNO

Tutti i Danni si dividono in quattro gruppi principali: Energia (laser, fuoco, plasma), Esplosivi (granate, proiettili requiem, missili), da Impatto (proiettili, clave, cadute) e da Taglio (spade, armi a catena, artigli). Il tipo di danno inflitto da un’arma viene specificato nella sua descrizione; il tipo di Danno riguarda solo i Colpi Critici e serve a determinare quale tabella degli Effetti Critici deve essere consultata.

Nota: Se non viene specificato il tipo di Danno inflitto da un attacco, consideratelo un Danno da Impatto. Se non viene specificata la Localizzazione del colpo, consideratelo sul Corpo.



DANNO CRITICO

Ogni punto di Danno in eccesso al numero di Ferite di un Personaggio conta come Danno Critico. Quando ci si trova in questa evenienza, consulta immediatamente la Locazione del colpo (braccio, corpo, gambe, testa, ricordate che Addome e Petto usano la stessa tabella) e il tipo di Danno (Energia, Esplosivo, Impatto o da Taglio). Il totale di Danno Critico determina la gravità della ferita nella locazione stabilita. Se il Personaggio dovesse sopravvivere, il Danno Critico permane comunque; se il personaggio dovesse subire ulteriore Danno, il nuovo Critico si aggiungerà a quello già esistente e il nuovo totale servirà a stabilire l'effetto del nuovo Danno Critico.

Esempio: Mordechai subisce un brutto colpo dall'ascia di un bandito, che gli infligge 10 punti di Danno. Mordechai ha solo 10 Ferite, quindi probabilmente è nei guai. Nel Round successivo il brutto ceffo lo colpisce ancora, infliggendogli altri 3 punti di Danno alla testa (dopo aver ridotto il Danno grazie al suo BR e ai suoi PA). I tre punti sono comunque in eccesso alle Ferite di Mordechai, quindi contano come Danno Critico. Il Master controlla la tabella del Danno Critico su Taglio-Testa, controlla la terza riga e annuncia il risultato: Mordechai rimarrà stordito 1D5 Round e il suo elmetto vola via e subisce un livello di Emorragia. Il Master tira il D5 per lo stordimento e fa 2, quindi Mordechai rimarrà stordito per 1 solo Round. Il Master dovrà tirare anche il D100 per l'Emorragia ogni inizio Turno, per vedere se Mordechai muore dissanguato (ha un solo livello di Emorragia, vuol dire che c'è il 10% ogni Turno che Mordechai muore dissanguato). Nel suo prossimo Turno, Mordechai spende un Punto Fato per riprendersi dallo Stordimento, attacca il bersaglio mancandolo. Lo sgherro, intuendo che lo scontro è vicino alla fine, attacca ancora Mordechai con la sua ascia, stavolta infliggendo 5 punti di Danno (dopo aver considerato BR e PA) al corpo. Mordechai deve aggiungere 5 Danni Critici ai 3 già subito, per un totale di 8. Stavolta il Master controlla la tabella dei Critici sul Corpo, sempre da Taglio, leggendo il risultato. "Con un rumore raccapricciante di tessuto strappato la pelle viene recisa dal petto del bersaglio, rivelando le strie scarlatte della muscolatura"; Mordechai dovrà effettuare una prova di Resistenza o morire. Se la prova viene presa, perderà 1D5 Punti su Resistenza in modo permanente, è Stordito per 1 Round e prende 4 livelli di Emorragia. Questa potrebbe essere la fine per il povero Mordechai.

MORTE ISTANTANEA (opzionale)

A volte si vuole sapere se un avversario è morto o no senza prestare troppa attenzione ai dettagli. Ciò avviene, ad esempio, quando sono già state inflitte ferite tremende e finire l'avversario è una formalità, oppure quando il Master vuole velocizzare il combattimento senza doversi preoccupare dell'effetto di ogni singolo Danno Critico. In questi casi si usa la regola opzionale della *Morte istantanea*. Lancia 1D100 sulla tabella sottostante; con un risultato da 1-5, non ci sono conseguenze, anche se il PNG è messo male, da 6 a 10, chi ha subito il colpo è morto.

Se si vuole usare questa tabella per PNG importanti e non perdere tempo con le tabelle dei Danni Critici, da 1-7 il PNG sarà ancora vivo, da 8-10 sarà morto. Se PNG di importanza secondaria subiscono una Giusta Furia, moriranno Istantaneamente senza tirare sulla Tabella (Vedi Giusta Furia). Per armi Esplosive (X) aggiungere +1 sulla Tabella, +2 per armi a Frammentazione. Se armi ad Energia (E) azzerano il PA, aggiungere +1. I PNG con il Talento *Grintoso*, scalano di 2 punti la Tabella. La tabella è divisa in numeri sulla riga, che rappresentano i 10 risultati dei danni critici (oltre, è già morto), e nella colonna i risultati percentuali. Se si usa questa tabella, considerate sempre un livello di Affaticamento guadagnato dal PNG (quindi avrà -10 a tutte le prove) che ne esce vivo. Se volete una cosa più realistica, potreste dare anche altre condizioni al personaggio, legato all'evento che sta subendo. Forse essere stordito o persino inerte potrebbe essere l'ideale per una scena drammatica. Sarà sempre il Master a valutare attentamente ogni evento. Se questa scelta non vi agrada, usate normalmente le Tabelle dei Danni Critici, oppure, per PNG di poca importanza, farli morire una volta raggiunto il Danno Critico.

TABELLA MORTE ISTANTANEA										
Tiro	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
01-10	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
11-20	5	6	7	8	9	9	10	10	10	10
21-30	4	5	6	7	8	9	9	10	10	10
31-40	4	5	6	7	8	8	9	10	10	10
41-50	3	4	5	6	7	8	8	9	10	10
51-60	3	4	5	6	7	7	8	9	10	10
61-70	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
71-80	2	3	4	5	6	6	7	8	9	9
81-90	1	2	3	4	5	6	6	7	8	9
91-100	1	2	3	4	5	5	6	7	8	8

Nota: Usando questa tabella, su morti e ferite il Master può inventarsi qualsiasi descrizione truculenta o amputazioni letali.



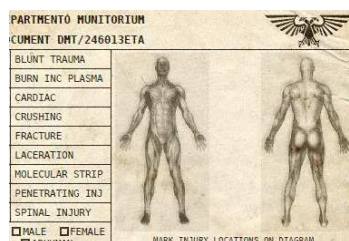
TABELLE PER I DANNI CRITICI

TABELLA 1-1: EFFETTI CRITICI DA IMPATTO - TESTA

Critico	Effetto
1	L'impatto fa risuonare la testa del bersaglio come una campana che dovrà effettuare una prova di Resistenza o prendere 1 livello di Affaticamento.
2	Il colpo fa vedere le stelle al bersaglio. Il bersaglio soffre un malus di -10 alle prove di Intelligenza e Percezione per i prossimi 1D5 Round.
3	Il naso del bersaglio esplode con uno spruzzo di sangue, acceccandolo per 1 Round e dovrà fare una prova di Resistenza o sarà stordito per 1 Round.
4	L'impatto del colpo fa barcollare il bersaglio, che dovrà prendere una prova di Resistenza o sarà Abbattuto e stordito per 1 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	La forza del colpo fa rotolare a terra il bersaglio, che sarà così Abbattuto di 1D5m, soffrirà 1 livello di Affaticamento e sarà Stordito per 1 Round. Il bersaglio dovrà prendere una Prova di Resistenza o prenderà un Malus di -10 su Intelligenza per i prossimi 30 giorni. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (1).
6	La testa del bersaglio è spinta violentemente all'indietro; barcolla inebetito cercando di sopportare il dolore talmente forte da offuscargli la mente. Il bersaglio è gettato a terra per 1D5 metri quindi è Abbattuto, sarà considerato Stordito per 1D5 Round e guadagna 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	L'attacco penetra nella testa del bersaglio, fratturandogli il cranio e aprendo una vasta ferita nel cuoio capelluto. Il bersaglio è Stordito per 1D10 Round e il suo Movimento è dimezzato per 1D10 ore. Inoltre, prendere 2 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Il colpo colpisce l'occhio del bersaglio che viene spappolato (tira in modo casuale l'occhio). Il bersaglio è Stordito per 1D10+5 Round e prende 1D5 livelli di Affaticamento e 4 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	La testa del bersaglio esplode come un frutto troppo maturo, spargendo sangue, cervella e ossa in tutte le direzioni. Chiunque in un raggio di 4 metri, deve effettuare una prova di Agilità o subire una penalità di -10 alla propria AC e AB a causa del sangue che schizza negli occhi o nei visori. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	Come sopra, eccetto che l'attacco risulta talmente potente da trapassare il bersaglio e colpire chiunque si trovi nelle immediate vicinanze. Se il colpo proveniva da un attacco in mischia, l'attaccante può immediatamente effettuare un altro attacco (con la stessa arma) su chiunque sia a portata di movimento. Se l'attacco proviene da un attacco a distanza, l'attaccante può immediatamente fare un altro attacco (con la stessa arma, è lo stesso proiettile che ha spappolato il bersaglio originale) con un bersaglio che si trovi subito dietro al bersaglio originale ed entro la gittata dell'arma stessa. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

TABELLA 7-2: EFFETTI CRITICI DA IMPATTO - BRACCIO

Critico	Effetto
1	L'attacco intorpidisce l'arto del bersaglio, facendogli cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando.
2	Il colpo lascia una profonda cicatrice e il bersaglio accumula 1 livello di Affaticamento.
3	L'impatto colpisce la mano, lasciando un dolore lancinante al bersaglio, che sarà Stordito per 1 Round e farà cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando con quella mano. Ci sarà il 10% che qualsiasi cosa stesse tenendo in mano, è rotta (ma può essere riparata).
4	L'impatto penetra la carne del braccio del bersaglio, scuotendolo fino alle ossa. Il bersaglio farà cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando e dovrà sostenere una prova di Resistenza o subire una penalità di -10 su AC e AB (con quel braccio) fino a che non riceve assistenza medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Il muscolo e l'osso si frantumano mentre il colpo attraversa il braccio. Tira su Resistenza con difficoltà Abituale (+10), se la prova viene presa, l'arto sarà inutilizzabile finché non riceve assistenza medica, se fallisce, l'arto è fratturato (vedi Arti Fratturati). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'attacco sbriciola la mano del bersaglio, schiacciando e rompendo 1D5 dita. La mano non potrà essere usata fino a che non riceve assistenza Medica. Il bersaglio soffre 1 livello di Affaticamento e deve sostenere una prova di Resistenza o prenderà -10 su AC e AB per i prossimi 30 giorni. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (1). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	L'arto viene spezzato ed è considerato Fratturato (vedi Arti Fratturati) e per ora non potrà essere usato. Il bersaglio subisce 1 livello di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	La forza dell'attacco è tremenda, il colpo è andato sotto la spalla del bersaglio, facendo sanguinare copiosamente l'arto, che sarà considerato Fratturato (vedi Arti Fratturati) e per ora non potrà essere usato. Il bersaglio subisce 2 livelli di Emorragia, 1D5 livelli di Affaticamento e sarà stordito per 1D10 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	Il braccio viene spappolato in maniera irriconoscibile, e il bersaglio viene considerato aver perso il braccio, subendo 1D10 livelli di Affaticamento e sarà considerato Stordito per 1D5 Round. Inoltre, subisce 3 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	Il braccio esplode in maniera irriconoscibile a causa della forza dell'attacco, insieme a vestiti e armatura. I Frammenti sono scagliati ovunque. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.



Ognuno di noi si riconoscerà dal modo in cui morirà

Colonnello Commissario Ibram Gaunt

TABELLA 1-3: EFFETTI CRITICI DA IMPATTO - CORPO

Critico	Effetto
1	Un colpo al corpo del bersaglio gli strappa il fiato dai polmoni; il bersaglio potrà fare solo Mezza Azione nel corso del suo prossimo Round.
2	L'attacco toglie il fiato al bersaglio, infliggendogli 1 livello di Affaticamento. Inoltre dovrà fare una prova di Resistenza o essere stordito per 1 Round.
3	L'attacco rompe una costola e infligge 2 livelli di Affaticamento al bersaglio, che sarà anche Stordito e buttato a terra per un Round.
4	Il colpo abbatte il bersaglio, accumulando 1D5 livelli di Affaticamento, ed è stordito per 1 Round. Dovrà tirare su resistenza, o essere buttato a terra. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Il colpo possente toglie il fiato al bersaglio, che si piega in due per il dolore, afferrandosi il petto e piangendo disperatamente. Il bersaglio è stordito per 2 Round e guadagna 1D5 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'attacco abbatte il bersaglio, facendolo rotolare a terra: viene scagliato di 1D5m. in direzione opposta dell'attacco e rimane supina (se colpisce una superficie dura, come un muro, si fermerà). Il bersaglio guadagna 1D5 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 3 Round. Il Bersaglio dovrà prendere una prova di Resistenza o subire 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	Con uno schiocco raccapricciante 1D5 costole del bersaglio si rompono: il bersaglio può sia adagiarsi a terra che rimanere in piedi in attesa di cure mediche (una prova di Medicina presa con successo permetterà al bersaglio di muoversi). Può anche continuare ad agire senza cure mediche, ma ogni Round dovrà fare una Prova di Resistenza Impegnativa (-10), o subirà 1D5-1 livelli di Emorragia (minimo 1), normalmente cumulabili da Round a Round, fino ad un massimo di 5 livelli di Emorragia. In ogni caso, il personaggio subisce 1D5 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	La forza dell'attacco rompe diversi organi interni del bersaglio, oltre a lasciarlo a terra singhiozzante per il dolore lancinante. Il bersaglio subisce tre livelli di Emorragia e accumula 1D10 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	Il bersaglio viene sbalzato all'indietro dalla forza dell'attacco con un getto di sangue che schizza dalla bocca. Subisce 5 livelli di Emorragia e 1D10 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	Il bersaglio viene scagliato in direzione opposta dell'attacco, morendo sul colpo. Chiunque si trovi nel percorso, dovrà fare una prova di Schivare o essere Abbattuto. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

TABELLA 1-4: EFFETTI CRITICI DA IMPATTO - GAMBE

Critico	Effetto
1	Un colpo leggero alla gamba che mozza il fiato del bersaglio, che accumula 1 livello di Affaticamento.
2	Un colpo di striscio alla gamba rallenta lievemente il bersaglio, che dimezza il suo movimento per 1 Round e dovrà sostenere una prova di Resistenza che, se fallita, lo getterà a terra, Abbattuto, e sarà considerato Stordito per 1 Round.
3	L'impatto infligge un dolore lancinante al bersaglio, che subisce una penalità di -1D10 su Agilità (potrebbe cambiare anche Movimento e Iniziativa), fino a che non riceve assistenza medica. Il bersaglio accumula 1 livello di Affaticamento.
4	Microfratture alla gamba mandano scosse lancinanti al bersaglio, che prende una penalità di -10 su Agilità (cambia anche Movimento e Iniziativa), fino a che non riceve assistenza medica. Il bersaglio si considera Abbattuto e accumula 1 livello di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Il colpo passa attraverso la gamba ed il dolore è molto alto. Il bersaglio prende una penalità di -10 su Agilità (cambia anche Movimento e Iniziativa), fino a che non riceve assistenza medica e perde 3m. dalla Carica e 6m. dalla Corsa. Rimane Stordito per 1 Round e guadagna 1 livello di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Diverse piccole e fragili ossa del piede si spezzano, schioccando come rametti. Il bersaglio deve effettuare una prova di Resistenza o perdere permanentemente l'uso del piede e prendere 1 livello di Emorragia. Anche se la prova riesce, il movimento del bersaglio è ridotto della metà (per eccesso) ed il bersaglio soffre 2 livelli di Affaticamento. In caso di Giusta Furia, invece che di Emorragia si guadagna Sanguinamento (1). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	Con uno schiocco inquietante la gamba si rompe ed è fratturata (vedi Arti Fratturati) e per ora non potrà essere usata. Il bersaglio è Stordito per 2 Round e subisce 2 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	La forza dell'attacco strappa via la parte inferiore della gamba in un profluvio di sangue. La gamba è considerata Fratturata (vedi Arti Fratturati) e per ora non potrà essere usata. bersaglio subisce 3 livelli di Emorragia, 1D5 livelli di Affaticamento e sarà stordito per 1D10 Round, inoltre dovrà sostenere subito una Prova di Resistenza, se fallisce prenderà -10 su Agilità per i prossimi 30 giorni. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	La gamba viene spapolata ed il bersaglio viene considerato aver perso la gamba, subendo 1D10 livelli di Affaticamento e sarà considerato Stordito per 1D5 Round. Inoltre, subisce 4 livelli di Emorragia e dovrà sostenere subito una Prova di Resistenza, se fallisce, perde 1m. al suo movimento di Carica e 2m. a quello di Corsa permanentemente. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	La gamba è distrutta. Nell'agonia della morte, le pietose grida di morte del bersaglio confondono irrimediabilmente qualsiasi tipo di conversazione nell'arco di 2D10 metri per il resto del Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

*La ricompensa per il tradimento è il castigo*

TABELLA 1-5: EFFETTI CRITICI DA TAGLIO - TESTA	
Critico	Effetto
1	L'attacco strappa via la pelle dal volto del bersaglio, infliggendogli 1 livello di Affaticamento. Se invece stava indossando un elmetto (elmo, non cappucci o cappelli), non c'è alcun effetto. Fortunato.
2	L'attacco produce un taglio profondo sul cuoio capelluto, che inizierà a sanguinare copiosamente. A causa del sangue che gli cola negli occhi, il bersaglio subirà una penalità di -10 su AC e su AB per i prossimi 1D10 Round. Il bersaglio dovrà sostenere una prova di Resistenza o subire 1 livello di Emorragia.
3	Un taglio netto che lascia il bersaglio Stordito per 1D5 Round. Se il bersaglio sta portando un elmetto, questo volerà via, se invece ha un cappuccio (o una protezione simile), verrà strappata e si rovinerà di 1D5 PA (fino a distruggersi). Il bersaglio subisce 1 livello di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (1).
4	L'attacco fa un profondo taglio dalla fronte all'occhio del bersaglio, con la possibilità di distruggere l'occhio. Il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza Facile (+20) o perdere un occhio; se perde un Occhio, subisce 1 livello di Emorragia. Se l'occhio non viene perso, soffrirà un malus di -10 su Percezione (vista) per le prossime 1D10. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (1).
5	L'attacco taglia via l'elmetto dalla testa del bersaglio, che perderà anche 1 alla PA, se invece ha un cappuccio (o una protezione simile), verrà strappata e si rovinerà di 1D5 PA (fino a distruggersi). Se il bersaglio non porta un Elmetto o indossa solo armature leggere (come appunto un cappuccio), un orecchio verrà strappato via, iniziando a sanguinare e prendendo 1 livello di Emorragia, oltre che sarà Stordito per 1D5 Round (-20 su Ascoltare finché non si riceve assistenza Medica). Se il bersaglio perde l'orecchio, dovrà fare una prova di Resistenza, o perderà 1 punto di Simpatia permanentemente. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (2).
6	Il colpo attraversa in modo violento la faccia del bersaglio, portandosi via qualcosa. Tira 1D10 per vedere cosa: 1-3: un Occhio (vedi effetti permanenti a pag. 201), 4-7: il Naso (il bersaglio perde 1D10 punti Simpatia permanentemente), 8-10: un Orecchio (il personaggio prende -20 alle prove di Ascoltare fino a che non riceve assistenza medica). Inoltre, il bersaglio soffre 1D5 livelli di Affaticamento e 2 livelli di Emorragia (3 se ha perso l'Occhio). In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (3). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	Con uno spruzzo di denti e carne, l'attacco strappa via la maggior parte della faccia del bersaglio. Tira 1D10, se il risultato è da 1-5, è stata colpita la parte inferiore, la mandibola, spezzandola, facendo schizzare denti e imbruttendo il personaggio che perderà 1D10 punti su Simpatia e ora avrà seri problemi a parlare senza farfugliare. Da 6-10 verrà presa la parte superiore delle testa, ed il personaggio perderà un occhio, perdendo anche 1D5 punti su Simpatia e restando accecato per 1D10 Round. In qualunque caso, guadagna 3 livelli di Emorragia (4 se è partito l'occhio), e 1 Round di Stordimento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Il colpo squarta guance e carne del bersaglio, che subisce 5 livelli di Emorragia, 1D10 di Affaticamento e sarà Stordito per 1D5 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	Il bersaglio muore all'istante. Tira 1D100, con 25%, il bersaglio viene decapitato con un rumore simile a quello di una spugna bagnata che viene strappata in due, la testa vola via dal corpo per diversi metri, atterrando senza danni a 2D10 metri lontano. Con 26 o più, il colpo penetra lateralmente nella testa del bersaglio facendogli saltar fuori gli occhi dalle orbite e facendo colare il cervello sulle guance come gelatina. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	La testa del bersaglio vola via dal corpo, e dal collo inizia a spruzzare sangue a fiumi, inzuppando chiunque si trovi nei dintorni e costringendolo a una prova di Agilità. Chiunque fallisca la prova subirà una penalità di -10 alle prove di AC e AB nel round seguente a causa del sangue che schizza ovunque. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

TABELLA 1-6: EFFETTI CRITICI DA TAGLIO - BRACCIO	
Critico	Effetto
1	Il taglio profondo costringe il bersaglio a lasciare qualsiasi cosa stesse tenendo in mano e guadagnerà 1 livello di Affaticamento.
2	L'attacco da taglio infrange o distrugge qualsiasi cosa sia impugnato dal bersaglio. Se il bersaglio non ha nulla in quella mano, allora guadagnerà 1 livello di Affaticamento.
3	L'attacco crea una lacerazione al braccio del bersaglio che farà cadere qualsiasi cosa stesse tenendo in mano. Dovrà effettuare una prova di Resistenza Facile (+20), o guadagna 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia).
4	L'attacco stacca pelle e carne dall'arto, riempiendo l'aria di sangue e urla del bersaglio, che cadrà a terra per il dolore, sarà considerato Abbattuto e guadagna 2 livelli di Affaticamento. Il braccio è inutilizzabile per 1D10 Round e lascerà cadere a terra qualsiasi cosa stesse trasportando. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Uno squarcio sanguinante e dall'aspetto doloroso si apre nel braccio del bersaglio, che subisce 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'arto sarà inutilizzabile finché non riceverà assistenza medica e tutto quello che aveva in mano cadrà a terra. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'attacco massacrà carne e muscoli e si fa largo fino alla mano del bersaglio, staccando 1D5 dita (se ottieni 5, è perso anche il pollice). Il bersaglio accumula 1 livello di Emorragia ed è Stordito per 1 Round, dovrà sostenere una prova di Resistenza, o la mano è persa. Oggetti nella mano cadranno. In caso di Giusta Furia, si guadagna Sanguinamento (2). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	L'attacco apre la carne senza sforzo attraversando carne, pelle, muscoli e tendini. Il braccio è rotto e finché non riceve assistenza medica, non potrà essere utilizzato. Il bersaglio prende un Malus di -10 a Forza per 1D10 giorni e prende 2 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	L'avambraccio del bersaglio viene tagliato di netto, lasciando mezzo braccio che schizza sangue ovunque, mentre il poveretto urla come un maiale scuoiato. Il bersaglio guadagna 4 livelli di Emorragia e 1D5 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	Con un assortimento di suoni innaturali e strazianti il braccio viene staccato dal corpo, lasciandosi dietro un arco di sangue scarlatto. Il bersaglio deve effettuare una prova di Resistenza, se la prende, subisce 4 livelli di Emorragia e 1D5 livelli di Affaticamento, se fallisce, muore sul colpo. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	L'attacco penetra facilmente attraverso il braccio fino al petto, inondando il terreno di sangue e uccidendo il bersaglio all'istante. Tira 1D100, con il 30%, si aggiunge anche che, il braccio, cadendo a terra, contrae le dita in uno spasmo incontrollabile, schiacciando il grilletto di qualsiasi arma impugnasse. Se il bersaglio stava imbracciando un'arma a distanza, c'è un 5% di possibilità che un bersaglio casuale entro 2D10 metri venga accidentalmente colpito da uno dei proiettili. In questo caso risolvete contro il nuovo bersaglio un singolo colpo dell'arma stessa. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

TABELLA 1-7: EFFETTI CRITICI DA TAGLIO - CORPO	
Critico	Effetto
1	Se il bersaglio non indossa alcuna armatura, accumula 1 Livello di Affaticamento a causa della dolorosa lacerazione. Se il bersaglio indossa una qualsiasi armatura, non ci sono effetti.....Fiuuuuuu!
2	L'attacco apre una dolorosa ferita di taglio sul corpo. Il bersaglio soffre un livello di Affaticamento; inoltre, dovrà fare una prova di Resistenza normale (+0), o sarà considerato Stordito per 1 Round.
3	L'attacco strappa una striscia di carne dal petto del bersaglio, lasciandolo senza fiato per il dolore; il bersaglio è considerato Stordito per un Round; inoltre, dovrà fare una prova di Resistenza Abituale (+10), o guadagna 1 Livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia).
4	Il bersaglio subisce una lunga ferita sul torso e sarà considerato Stordito per 1 Round, inoltre, dovrà fare una prova di Resistenza Normale (+0), o guadagna un Livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Un fiume di sangue inizia a scorrere copioso dal taglio subito dal bersaglio. Chi è in mischia con lui dovrà fare una prova di Agilità o Acrobatica per restare in Equilibrio (Modificatori possono essere dati a secondo del terreno di combattimento), o cadere a terra. Il bersaglio soffre 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Il potente attacco strappa via un considerevole pezzo di carne dal petto del bersaglio, scagliandolo a terra, dove griderà dal dolore. Il Bersaglio è Abbattuto, subisce 2 livelli di Affaticamento e 2 livelli di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	L'attacco apre la cavità addominale del bersaglio, col rischio di fuoriuscita degli organi interni e di Emorragia. Il bersaglio può scegliere di usare un braccio per cercare di tenersi dentro gli intestini (finché un medico non ricuce in qualche modo la ferita con una prova di Medicina), oppure continuare a combattere ignorando i rischi. Se sceglie la prima opzione (saggia), subirà due livelli di Emorragia e potrà fare solo Mezze Azioni finché non riceve assistenze medica e usare una sola mano (l'altra regge la ferita). Nel secondo caso, subisce 1D5 livelli di Emorragia, che cambiano però di Round a Round (tirare all'inizio di ogni Round). Inoltre, subisce 1D5 livelli di Affaticamento. Se sviene per questo, calcolare 3 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Con un rumore raccapricciante di tessuto strappato la pelle viene recisa dal petto del bersaglio, rivelando le strie scarlatte della muscolatura; egli deve effettuare una prova di Resistenza o morire. Se la prova viene passata, il personaggio perderà 1D5 punti su Resistenza in modo permanente è stordito per un Round e prende 4 livelli di Emorragia. L'armatura si rovina come sopra.
9	Il colpo possente apre una ferita terrificante che rivela organi interni, ossa e cartilagini. Il bersaglio dovrà fare subito una prova di Resistenza Impegnativa (-10), se fallisce, muore sul colpo, se invece riesce, subisce 5 livelli di Emorragia e 1D10 livelli di Affaticamento. Se non sviene, potrà fare solo Mezze Azioni, finché non muore o viene salvato e stabilizzato. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	Una ferita più esposta e lunga di quella descritta sopra, che uccide il bersaglio sul posto. L'area intorno al bersaglio viene inondata di sangue; per il resto del combattimento, chiunque si muova entro 4 metri dal cadavere dovrà effettuare una prova di Agilità (o Acrobazia) o cadere a terra. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.

TABELLA 1-8: EFFETTI CRITICI DA TAGLIO - GAMBE	
Critico	Effetto
1	Il colpo spinge l'arto violentemente all'indietro, slogandolo dolorosamente dal corpo. Il bersaglio accumula 1 livello di Affaticamento.
2	Il ginocchio viene colpito con violenza. Il bersaglio accumula 1 livello di Affaticamento e dovrà fare una prova di Resistenza, o cadrà a terra, considerandosi Abbattuto.
3	Si apre un netto taglio alla gamba del bersaglio che, da ora, perde 1D5 punti Agilità finché non riceve assistenza medica, e dovrà effettuare una prova di Resistenza Abituale (+10), o guadagna 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia).
4	L'attacco colpisce violentemente la rotula del bersaglio, che da ora conterà avere metà Movimento (per eccesso) per 1D10+2 Round e cadrà a terra, considerandosi Abbattuto. Prenderà un Malus di -10 punti Agilità finché non riceve assistenza Medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Uno spruzzo di sangue che mostra uno squarcio da dove si intravedono ossa nervi e muscoli. Il bersaglio guadagna 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia) e dovrà fare una prova di Resistenza o perderà -10 su Agilità per i prossimi 30 giorni. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Il colpo tagli via un paio di centimetri della punta del piede. Il bersaglio accumula 2 livelli di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia) e dovrà sostenere una prova di Resistenza, o il piede è perso. In qualsiasi caso il bersaglio non potrà ne correre ne caricare finché non riceve assistenza medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	La forza del colpo spinge la lama in profondità nella gamba, sfondando l'osso del bersaglio. La gamba è rotta e finché non riceve assistenza medica, non potrà essere utilizzata. Il bersaglio cadrà a terra per il colpo ricevuto e viene considerato abbattuto, è considerato Stordito per 1 Round e soffre 3 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Con un singolo e sanguinoso fendente la gamba del bersaglio viene tagliata all'altezza del ginocchio, spruzzando sangue ovunque. Il bersaglio guadagna 4 livelli di Emorragia, 1D5 livelli di Affaticamento ed è Stordito per 1 Round. Dovrà anche fare una Prova di Resistenza, se fallisce, perde 1m. al suo movimento di Carica e 2m. a quello di Corsa permanentemente. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
9	Con un suono simile a quello di una mannaia il colpo recide la gamba del bersaglio all'altezza dell'inguine. Il bersaglio deve effettuare una prova di Resistenza, se la prende, subisce 5 livelli di Emorragia, è Stordito per 1 Round e guadagna e 1D5 livelli di Affaticamento, se fallisce, muore sul colpo. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
10+	Il bersaglio è squartato all'altezza dell'anca e l'Emorragia è così abbondante che, per il resto del combattimento, chiunque effettui un'azione di Corsa o Carica entro 6 metri dal cadavere dovrà effettuare una prova di Agilità (o Acrobatica) o cadere a terra.



TABELLA 1-9: EFFETTI CRITICI DA ESPLOSIONE - TESTA

Critico	Effetto
1	L'esplosione confonde il bersaglio. Potrà fare solo Mezza Azione fino al suo prossimo Turno.
2	Il lampo e il rombo dell'esplosione accecano e assordano il bersaglio per 1 Round.
3	La detonazione trasforma il volto del bersaglio in una maschera di sangue provocata da una miriade di tagli. Il bersaglio accumula 2 livelli di Affaticamento e sarà considerato Accecato per 1D5 Round. Inoltre, calcolerà -10 alle prove di Simpatia finché non riceve assistenza medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente
4	L'esplosione fa ululare il bersaglio per il dolore. Prende -10 alle prove di Intelligenza per 1D5 ore e sarà considerato abbattuto. Il bersaglio deve anche prendere una Prova di Resistenza o prenderà un malus di -10 su Intelligenza per i prossimi 30 giorni e sarà considerato Stordito per 2 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente. In caso di Giusta Furia, guadagna Sanguinamento (1).
5	Il colpo strappa via la pelle dalla faccia del bersaglio, rompendogli i timpani per la forza dell'esplosione, diventando sordo in maniera permanente. Il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza o prenderà 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). In qualunque caso, sarà Stordito per 1D10 Round. Il personaggio dovrà fare una prova di Resistenza, o perderà 1 punto di Simpatia permanentemente. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'esplosione apre la trachea del bersaglio (o un altro punto vitale), che prende immediatamente 5 livelli di Emorragia (o Sanguinamento 3 in caso di Giusta Ira) e 1D5 livelli di Affaticamento. Sarà considerato Stordito fino a che non riceve assistenza medica o muore. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	Con una serie di spiacevoli esplosioni la testa e il busto del bersaglio vengono polverizzati, lasciando solo una massa sanguinolenta a terra. Per il resto del combattimento, chiunque entri nel raggio della pozza dovrà effettuare una prova di Agilità Facile (+10) o cadere a terra. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Sia la testa che il corpo sono trasformati in una massa sanguinolenta, uccidendo istantaneamente il bersaglio. Inoltre, se sta trasportando qualche tipo di munizioni, granate o missili, queste esploderanno al 30%, infliggendo 1D10+5 danni da Energia a qualsiasi creature si trovi entro 5metri. Un eventuale protezione in testa si rovina di 1 PA.
9	Il bersaglio cessa di esistere a livello tangibile, trasformandosi a tutti gli effetti in una specie di nebbia scarlatta. L'armatura si rovina di 2 PA permanentemente.
10+	Come sopra, eccetto che a causa del modo terribilmente spaventoso in cui è stato ucciso il bersaglio, qualsiasi personaggio si trovi entro 2 metri dal bersaglio dovrà effettuare una prova di Volontà Facile (+10, chi ha Logoro è immune), oppure trascorrere il prossimo turno a scappare lontano. L'armatura colpita si rovina di 1D5 PA permanentemente.

TABELLA 1-10: EFFETTI CRITICI DA ESPLOSIONE - BRACCIO

Critico	Effetto
1	L'attacco spinge l'arto, slogandosi dolosamente dalla spalla e infliggendo 1 livello di Affaticamento.
2	Un forte colpo prende l'arto che lascia cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando. Il bersaglio guadagna 1 livello di Affaticamento, inoltre, dovrà sostenere una prova di Resistenza, o sarà Stordito per 1 Round.
3	L'esplosione fa saltare un dito (tirare casualmente quale, con 1-2 su 1D10 è sempre il pollice), dalla mano del bersaglio. L'attaccante soffre un malus di -10 su AC e AB (se è colpita la mano che usa per combattere) finché non riceve assistenza medica e qualsiasi cosa stesse tenendo in mano sarà distrutta. Se nella mano del bersaglio c'è una granata o un altro esplosivo, con un risultato di 9+ su 1D10, questa esploderà. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente
4	L'esplosione fa ululare il bersaglio dal dolore, che sarà Stordito per 1 Round e non potrà usare il Braccio finché non riceve assistenza medica. Inoltre, dovrà sostenere una prova di Resistenza o subirà 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Alcune schegge provenienti dall'esplosione dilanano la mano del bersaglio, strappando carne e muscoli e dovrà effettuare una prova di Resistenza o perderà la mano, oltre che prenderà un livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). Se la prova viene presa, la Mano resta inutilizzabile finché non riceve assistenza medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'attacco esplosivo frantuma l'osso e spappola la carne, trasformando il braccio del bersaglio in un ammasso insanguinato e accumulando 1D5 livelli di Affaticamento. L'arto è rotto e finché non riceverà assistenza medica, il bersaglio conterà avere un solo braccio e subisce 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). L'armatura si rovina come sopra.
7	Il colpo esplosivo è tremendo e l'arto del bersaglio è Fratturato (vedi Arti Fratturati). Il bersaglio accumula 1D5 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 1 Round. Il braccio è inutilizzabile e il bersaglio subisce 2 livelli di Emorragia. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Con un violento schizzo di carne e sangue, il braccio esplose. Il bersaglio deve effettuare immediatamente una prova di Resistenza. Se la prende, subisce 4 livelli di Emorragia, 1D10 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 1D10 Round; se fallisce, muore sul colpo. L'armatura si rovina di 1 PA. Il braccio del bersaglio è perduto.
9	Con un possente boato il braccio viene strappato via dal corpo del bersaglio, uccidendolo istantaneamente in una pioggia di gocce di sangue. Inoltre, se il bersaglio stava trasportando un'arma con una sorgente d'energia in mano (come una Spada ad Energia o una Spada a Catena), questa esploderà infliggendo 1D10+5 danni a chiunque si trovi entro 2 metri. Un eventuale armatura al braccio si rovina di 2 PA.
10+	Come sopra, eccetto che se il bersaglio stava trasportando qualsiasi tipo di munizioni, c'è il 40% che esse esploderanno infliggendo 1D10+5 Danni a chiunque si trovi entro 1D10m. (in aggiunta a qualsiasi arma ad Energia sia già esplosa nel frattempo). Se il bersaglio sta trasportando anche granate o Missili, queste esploderanno con il 25%, dopo 1D5-1 Round, con i normali effetti. Un eventuale Armatura si rovina di 1D5 PA.

La solidarietà è sintomo di debolezza, la crudeltà è complice di giusta ira divina.

TABELLA 1-11: EFFETTI CRITICI DA ESPLOSIONE - CORPO	
Critico	Effetto
1	Il colpo proietta lontano il bersaglio di 1D5 metri. Il bersaglio è Abbattuto e per rimettersi in piedi, dovrà usare un'azione di rialzarsi il suo prossimo Round.
2	Il bersaglio è scaraventato lontano per 1D5 metri, guadagnano 1 livello di Affaticamento per ogni metro percorso. Si considera Abbattuto.
3	La forza del colpo manda il bersaglio a terra, abbattendolo. Guadagna 2 livelli di Affaticamento e sarà considerato Stordito per 1 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
4	L'esplosione apre carne e muscoli e il bersaglio è stordito per un Round. Dovrà fare una prova di Resistenza o subire un livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	L'onda d'urto dell'esplosione getta a terra il bersaglio, danneggiando degli organi interni. Il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza Impegnativa (-10) o subire un livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). Il bersaglio è considerato Abbattuto e subisce 1D5 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Pezzi interi di carne del bersaglio vengono strappati via dal colpo, aprendo enormi ferite sanguinanti nel corpo. Il bersaglio è stordito per 1D5 Round, potrà fare Mezza azione il prossimo Round, e subisce 2 livelli di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). Inoltre, è considerato Abbattuto. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	La forza del colpo squarcia la carne del bersaglio e confonde il suo sistema nervoso, facendolo crollare a terra. Il bersaglio è abbattuto, subisce 3 livelli di Emorragia, stordito per 1D10 Round e fare una prova di Resistenza o cadere incosciente e svenuto. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
8	Il bersaglio subisce una ferita terribile, mettendo in mostra organi interni e cartilagini. Si considera Abbattuto, subisce 5 livelli di Emorragia, 1D10 livelli di Affaticamento e Stordito per 1D10 Round. Anche se viene salvato, per le prossime 3D10 ore potrà fare solo Mezze Azioni. Un eventuale Armatura si rovina di 1 PA.
9	I pezzi del bersaglio volano dappertutto, essendo ormai ridotto in piccoli frammenti dalla forza dell'esplosione. Inoltre, se il bersaglio trasportava munizioni, c'è il 50% che esse esploderanno infliggendo 1D10+5 danni a chiunque si trovi entro 1D10 metri. Se trasportava granate o missili, questi esploderanno subito dopo 1D5-1 Round, con i normali effetti. Un eventuale Armatura si rovina di 2 PA.
10+	Come sopra, eccetto che chiunque si trovi entro 1D10m. dal bersaglio viene inondato di sangue, che potrà essere evitato con una prova di Schivare. Chi viene inondato di sangue, prenderà -10 su Abilità di Combattimento e Balistica fino al suo prossimo Round. Un eventuale Armatura si rovina di 1D5 PA.

TABELLA 1-12: EFFETTI CRITICI DA ESPLOSIONE - GAMBE	
Critico	Effetto
1	Un colpo di striscio alla gamba scaglia il bersaglio indietro di un metro e dovrà fare una prova di Resistenza o essere Abbattuto.
2	La forza dell'esplosione fa perdere l'equilibrio al bersaglio che cade a terra, Abbattuto. Conterà avere metà Movimento per 1D5 Round.
3	Il colpo causa una minifrattura che infligge al bersaglio un malus di 2D10 su Agilità finché non riceve assistenza Medica. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente
4	L'esplosione scaglia roteando il bersaglio, proiettandolo di 1D5 metri in direzione opposta dall'esplosione, che dovrà usare un'Azione Intera per rialzarsi. Il suo movimento è dimezzato, per eccesso, per i prossimi 1D10 Round. Inoltre, dovrà sostenere una prova di Resistenza o subirà 1 livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	La forza dell'esplosione asporta una porzione del piede del bersaglio, spargendolo ovunque in un'ampia area. Il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza o perderà il piede, oltre che prenderà un livello di Emorragia (o Sanguinamento 1 in caso di Giusta Furia). Se la prova viene presa, il Piede resta inutilizzabile finché non riceve assistenza medica. Il bersaglio è stato comunque scagliato a terra e conta come Abbattuto. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Alcune schegge provenienti dall'esplosione dilanano la mano del bersaglio, strappando carne e muscoli. Il bersaglio accumula 1D5 livelli di Affaticamento e si considera Abbattuto. L'arto è rotto e finché non riceverà assistenza medica, il bersaglio conterà avere una sola gamba e subisce 2 livelli di Emorragia (o Sanguinamento 2 in caso di Giusta Furia). L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	Un potente colpo, la gamba è Fratturata (vedi Arti Fratturati). Il bersaglio accumula 1D5 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 2 Round. La Gamba è inutilizzabile e il bersaglio subisce 3 livelli di Emorragia. L'armatura si rovina di un PA permanentemente.
8	L'esplosione riduce la gamba a poco più che un moncherino fumante. Il bersaglio deve effettuare immediatamente una prova di Resistenza. Se la prende, subisce 5 livelli di Emorragia, 1D10 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 1D10 Round; se fallisce, muore sul colpo. L'armatura si rovina di 1 PA. La gamba si considera persa.
9	La gamba esplose in un'eruzione di sangue, uccidendo immediatamente il bersaglio e proiettando frammenti di carne, ossa, vestiti e armatura in ogni direzione. Chiunque si trovi nell'arco di 2 metri dal bersaglio, subisce 1D10+2 danni da Impatto. Un eventuale armatura alla gamba si rovina di 2 PA.
10+	Come sopra, eccetto che in aggiunta, se il bersaglio trasportava qualsiasi tipo di munizioni, c'è il 40% che esse esploderanno infliggendo 1D10+5 Danni a chiunque si trovi entro 1D10m. (in aggiunta a qualsiasi arma ad Energia sia già esplosa nel frattempo). Se il bersaglio sta trasportando anche granate o Missili, queste esploderanno con il 25%, dopo 1D5-1 Round, con i normali effetti. Un eventuale Armatura si rovina di 1D5 PA.

*Astrazionista??? Io non sono un Astrazionista, sono colui che porta le legge, io sono le legge, hai capito??
Giudice Guardiano Costantine Lutor in difesa delle accuse mosse dal Chierico Elias J. Talish*

TABELLA 1-13: EFFETTI CRITICI DA ENERGIA - TESTA	
Critico	Effetto
1	Un colpo di striscio alla testa confonde i sensi del bersaglio, imponendo una penalità di -10 a tutte le prove (eccetto quelle di Resistenza) per 1 Round.
2	Il lampo di energia abbaglia il bersaglio, lasciandolo accecato per 1 Round.
3	L'attacco brucia via l'orecchio dell'obiettivo, lasciando esposta cartilagine e carne. Sarà sordo finché non riceve assistenza medica o aspetta 1D5 ore.
4	L'attacco a base di energia brucia tutti i capelli del bersaglio, lasciandolo barcollante. L'attacco infligge 2 livelli di Affaticamento e il bersaglio sarà accecato per 1D5 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Il lampo di energia avvolge la testa del bersaglio, bruciandogli la faccia e i capelli, facendolo gridare come un Grox infuriato. Oltre a perdere i capelli, sarà accecato per 1D10 Round, Stordito per 1 Round e guadagnerà 3 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	L'attacco brucia la faccia del Bersaglio, fondendo i suoi lineamenti e danneggiandogli gli occhi. Il bersaglio è accecato per le prossime 1D10 ore, dovrà fare una Prova di Resistenza o perdere 1 punto permanente su Simpatia e 1 punto permanente su Percezione. Guadagna anche 1D5 livelli di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
7	In un macabro spettacolo, la pelle viene bruciata via dalla testa del bersaglio, esponendo ossa carbonizzate e i muscoli sottostanti. Il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza Impegnativa (-10) o perdere un Occhio in modo casuale (che si fonderà con Carne e Pelle), comunque, rimarrà accecato per le prossime 3D10 ore e accumula 1D10 Livelli di Affaticamento. Se colpito da un arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza o subire 1 livello di Emorragia. Il bersaglio perde 1D10+2 punti su Simpatia in modo permanente. I PA in testa si rovinano di 2 Punti.
8	La testa del bersaglio esplode in un'eruzione di morte fiammeggiante. Il bersaglio muore sul colpo. I PA in testa si rovinano di 1D5 punti.
9	Surriscaldato dall'attacco, il cervello del bersaglio esplode, frantumando il cranio e spargendo pezzetti fiammeggianti del suo cervello sulle persone circostanti. Il bersaglio è morto sul colpo. Eventuali protezioni in testa sono distrutte.
10+	Come sopra, eccetto che il corpo del bersaglio prende fuoco e inizia a correre senza testa in una direzione casuale per 2D10 metri (usa il diagramma della Dispersione). Ogni cosa infiammabile che incontri, compresi altri personaggi, dovrà effettuare una prova di agilità o prendere fuoco (da 1D5). Eventuali protezioni in testa sono distrutte.

TABELLA 1-14: EFFETTI CRITICI DA ENERGIA - BRACCIO	
Critico	Effetto
1	Il braccio è intorpidito e bruciacchiato dal colpo. Ogni prova effettuata con l'arto ferito avrà una penalità di -30 per 1 Round.
2	L'attacco rende inutilizzabile il braccio del bersaglio in modo temporaneo, inviando correnti di energia giù fino alle dita della mano e sopra fino alle spalle. Il braccio è inutilizzabile per 1D5 Round e il personaggio subisce 1 livello di Affaticamento.
3	Un dolore bruciante avvolge il braccio del bersaglio, che potrà fare Mezza Azione fino al suo prossimo Turno e guadagna 1D5 livelli di Affaticamento.
4	Lo shock per l'attacco subito causa la perdita di controllo del corpo del bersaglio, che sarà Stordito per 1 Round e guadagnerà 3 livelli di Affaticamento. Il braccio non potrà essere utilizzabile per 1D10 Round e farà cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	Il braccio subisce bruciature su tutta la superficie causando forti dolori al bersaglio, che sarà stordito per 1 Round e la perdita di 1 PA sul braccio. Il braccio non potrà essere utilizzato finché non riceve assistenza medica e il bersaglio farà cadere di mano qualsiasi cosa stesse impugnando.
6	L'attacco avvolge il braccio fra le fiamme, bruciacchiando armatura e vestiti (che si rovinano di 1 PA). Le dita vengono temporaneamente fuse insieme, ciò dona un malus di -10 su AC e AB per 1D10 Round. Il bersaglio deve soffrire 1D5 livelli di Affaticamento e deve sostenere una prova di Resistenza, se fallisce, perde l'uso della mano in modo permanente.
7	Con uno schiocco terribile, il calore dell'attacco fa bollire il midollo osseo del braccio del bersaglio, causandone la frantumazione (vedi Arti Fratturati), quindi il braccio è inutilizzabile. Il bersaglio perde 2 PA su braccio, sarà Stordito per 1 Round e soffre 1D5 livelli di Affaticamento.
8	L'energia avvolge il braccio, aprendo uno squarcio incandescente tra ossa e carne. Il bersaglio guadagna 1D5+2 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 2 Round. Se colpito da un arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza o subire 1 livello di Emorragia. Il braccio è comunque inutilizzabile finché non riceve assistenza medica e si perdono anche 1D5 PA permanentemente sul braccio.
9	Il fuoco consuma il braccio del bersaglio, carbonizzandolo fino all'osso. Il bersaglio deve fare una prova di Resistenza, se la prende, guadagna 4 livelli di Emorragia, se fallisce, muore sul colpo. Se sopravvive, guadagna 1D10 livelli di Affaticamento ed è Stordito per 1 Round. Ovviamente il braccio viene perso, e assieme ad esso, tutta l'armatura che aveva sullo stesso. L'armatura colpita si rovina di un 1D5 PA permanentemente.
10+	L'attacco riduce il braccio a una nube di cenere: il bersaglio crolla a terra afferrandosi il moncherino fumante, per poi morire all'istante per lo shock. L'armatura colpita al braccio è completamente distrutta.

*I Confini dell'uomo sono limitati soltanto alla sua immaginazione
L'imperatore*

TABELLA 1-15: EFFETTI CRITICI DA ENERGIA - CORPO	
Critico	Effetto
1	Un colpo al corpo del bersaglio gli strappa il fiato dai polmoni; il bersaglio potrà fare solo Mezza Azione nel corso del suo prossimo Round.
2	L'esplosione toglie il fiato al bersaglio, infliggendogli 1 livello di Affaticamento. Inoltre dovrà fare una prova di Resistenza normale (+0) o essere stordito per 1D5 Round.
3	L'attacco brucia la pelle del petto e dell'addome, infliggendo 2 livelli di Affaticamento e lasciando il bersaglio stordito per 1D5 Round.
4	L'energia avvolge completamente il bersaglio, bruciandogli il corpo e infliggendogli 1D5+1 livelli di Affaticamento; il bersaglio potrà fare solo Mezza Azione nel corso del suo prossimo Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	La furia dell'attacco costringe il bersaglio a terra, piagnucolando per il dolore. Il bersaglio è Abbattuto e deve effettuare una prova di Agilità o prendere fuoco da 1D5 a Round (vedi danni da Fuoco), guadagna 1D5 livelli di Affaticamento e dovrà fare una prova di resistenza o sarà stordito per 1 Round. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
6	Colpito in pieno dall'attacco il bersaglio barcolla e cade a terra, col fumo che gli esce a spirali dalla ferita. Il bersaglio è abbattuto, stordito per 1D10 Round e subisce 1D5 livelli di Affaticamento. Inoltre, dovrà effettuare una prova di agilità o prendere fuoco da 1D10 a Round (vedi danni da Fuoco). L'armatura del bersaglio perde 1 punto di PA al corpo.
7	L'intenso potere dell'attacco a base di energia cuoce letteralmente gli organi interni del bersaglio, bruciandogli cuore e polmoni con un calore intenso. Il bersaglio è stordito per 2D10 Round e deve ridurre permanentemente la sua Resistenza di 1D10 punti. Se colpito da un arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, dovrà fare anche una prova di Resistenza Abituale (+10), subito dopo la riduzione della stessa. Se fallisce, subisce 1 livello di Emorragia. L'armatura del bersaglio perde 2 punti di PA al corpo.
8	L'attacco fluisce sul bersaglio, annerendogli la pelle e staccandogliela a pezzi, mentre il grasso corposo gocciola fuori dalla terribile ferita, imbrattando abiti e armatura. Il bersaglio è stordito per 2D10 Round e dimezza Forza, Resistenza e Agilità finché non riceve assistenza medica. Dovrà fare una prova di Resistenza o perdere, per le terribili cicatrici, 1D5 punti su Simpatia. Se colpito da un arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza (dimezzata) o subire 1 livello di Emorragia. L'armatura del bersaglio perde 1D5 punti di PA al corpo.
9	Il bersaglio è completamente avvolto dalle fiamme, che fondono la sua pelle e fanno esplodere i suoi occhi come uova su una piastra da cucina troppo calda. Il bersaglio cade a terra, orma nient'altro che un cadavere carbonizzato. L'armatura del corpo è fusa insieme al Bersaglio. L'armatura del bersaglio perde 1D5 punti di PA al corpo.
10+	Come sopra, eccetto che in più, se il bersaglio sta trasportando delle munizioni, c'è il 50% di possibilità che queste esplodano. A meno che non riescano a effettuare con successo una prova di Schivare, tutte le creature entro 1D5 metri subiranno 1D10+5 Danni da Esplosivo. Se il bersaglio trasporta anche granate o missili, 1D5 Round dopo che il danno è stato inferto gli esplosivi esploderanno dove giace il cadavere del bersaglio, con i normali effetti. L'armatura del bersaglio è completamente fusa.

TABELLA 1-16: EFFETTI CRITICI DA ENERGIA –GAMBE	
Critico	Effetto
1	Un colpo di striscio che scotta la gamba. Il bersaglio non può né correre né caricare per i prossimi 1D5 Round.
2	Un colpo di striscio alla gamba che mozza il fiato al bersaglio che non potrà né correre né caricare per i prossimi 1D5 Round e dovrà tirare su Resistenza o subire un livello di Affaticamento.
3	Una corrente di energia passa attraverso tutta la gamba del bersaglio, che prenderà un livello di Affaticamento e ridurrà il suo movimento della metà (per eccesso) per 1D10 Round. Dovrà fare una prova di Resistenza o sarà Abbattuto dal colpo.
4	Il colpo causa uno shock e dolore lancinante al bersaglio, che ridurrà il suo movimento della metà (per eccesso), e non potrà né correre, né caricare. Gli effetti persistono finché il bersaglio non riceve assistenza medica. Inoltre, guadagna 1 livello di Affaticamento. L'armatura colpita si rovina di un PA permanentemente.
5	La gamba del bersaglio subisce una terrificante bruciatura, che fonde vestiti, armatura e carne. Il bersaglio sarà Stordito per 1 Round e perderà 1 PA sulla gamba colpita. Ridurrà il suo movimento della metà (per eccesso), e non potrà né correre, né caricare. Gli effetti persistono finché il bersaglio non riceve assistenza medica. Inoltre, guadagna 2 livelli di Affaticamento.
6	L'attacco incenerisce il piede del bersaglio, asportando la carne ed emettendo una puzza vomitevole. Il bersaglio deve effettuare con successo una prova di Resistenza oppure perdere un piede (vedi Effetti Permanenti pag.201). Se ha successo, il bersaglio ridurrà comunque il suo movimento della metà (per eccesso), e non potrà né correre, né caricare fino a che non riceve assistenza medica. Comunque vada, il bersaglio guadagna 1D5 livelli di Affaticamento e perde 1 PA alla gamba.
7	L'attacco a base di energia frigge vesti, armatura e carne, lasciando poco più di un tizzone di carne annerita nel punto d'impatto. La gamba è considerata fratturata (vedi Arti Fratturati), ed è quindi inutilizzabile. In addizione, il bersaglio è Stordito per 2 Round e prende 1D5 livelli di Affaticamento, non potrà né Correre né Caricare finché non riceve assistenza Medica. Se colpito da un arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza Abituale (+10) o subire 1 livello di Emorragia. L'armatura del bersaglio perde 2 PA alla gamba.
8	La gamba viene avvolta da energia infuocata che avvolge carne, ossa e sangue. Il bersaglio guadagna 1D10 livelli di Affaticamento e sarà Stordito per 1D5 Round. Se colpito da un'arma Laser/Plasma/Termica/Campo di forza, il bersaglio dovrà fare una prova di Resistenza o subire 1 livello di Emorragia. La gamba è comunque inutilizzabile finché non riceve assistenza medica e si perdono anche 1D5 PA sulla gamba.
9	L'energia abbrustolisce la gamba fino all'osso, recidendola dal corpo. Il bersaglio deve fare una prova di Resistenza, se la prende, guadagna 5 livelli di Emorragia, se fallisce, muore sul colpo. Se sopravvive, guadagna 1D10 livelli di Affaticamento ed è Stordito per 3 Round. Ovviamente la gamba viene persa, e assieme ad essa, si perdono anche 1D5 PA sulla gamba.
10+	In una terrificante manifestazione di potenza, la gamba esplose e il fuoco consuma completamente il bersaglio che muore nel volgere di pochi, dolorosissimi secondi. L'armatura colpita alla gamba è completamente distrutta.

*La mente dell'uomo è come un universo, solo più oscura e anche più infinita.
Il Warp è in me, cresce come un seme annaffiato giornalmente da un giardiniere perverso.
Frasese aggiudicata al Senza Volto*

DANNI E CURA

Man mano che accumulate Danni rimarrete sempre più feriti, fino a soffrire gli effetti del Danno Critico; la quantità di Danni che hai subito determina la gravità delle tue ferite, che verranno descritte come Leggere, Gravi o Critiche. La gravità delle ferite stabilirà anche il tempo necessario a recuperare e guarire: rimuoverai il Danno a una percentuale fissa, senza considerare il tipo di attività che stai intraprendendo. Comunque, se passi questo tempo riposando e non coinvolto in un'attività stressante (come ad esempio combattere, usare Poteri Psionici o fare altre attività del genere), potrai rimuovere il Danno più velocemente.

Ferite Leggere: Sei considerato ferito leggero se hai 4 o più ferite rimanenti. Senza droghe o cure mediche rimuoverai 1 punto di Danno al giorno. Se passi il tuo tempo riposando a letto, rimuovi un ammontare di Danno pari al tuo bonus di Resistenza.

Ferite Gravi: Con 3 ferite o meno, sei considerato gravemente ferito. Senza assistenza medica o droghe, sarai in grado di rimuovere 1 punto Danno a settimana grazie al naturale ritmo di guarigione (a meno che non ci siano infezioni in atto). Se si trascorre questo periodo di riposo a letto, rimuoverai un danno pari a due volte il tuo Bonus di Resistenza. Una volta che si dispone di più di 3 ferite, sarai considerato ferito leggero.

Quando arrivi a Grave (per combattimento, cadute o altro) devi fare subito una Prova di Resistenza, o acquisire un Livello di Affaticamento; la Prova va fatta anche se da Ferito Leggero o da Grave arrivi a subire Danni Critici, e potrebbe cumularsi con altri Livelli dati dall'effetto Critico.

Ferite Critico: Sei considerato ferito Critico quando subisci Danni Critici; senza assistenza medica o droghe, si rimuove 1 punto di Danno a settimana (a meno che non ci siano infezioni in atto). Se trascorrete questo periodo di riposo a letto, si rimuovono due punti danno a settimana. Una volta che le ferite sono tornate in un valore positivo, sei considerato ferito grave.

Nota: La Fatica causata da Danni Critici può essere rimossa dal riposo, anche se le ferite perse non vengono recuperate, ma finché si rimane ferito critico, rimarrà sempre almeno un punto di Affaticamento, che si potrà togliere una volta che sia ferito leggero o in piena salute.

CURE MEDICHE

Sono considerate Cure Mediche tutte le Azioni compiute da un altro personaggio su di te per trattare in qualche modo le tue ferite. Questo tipo di sforzo può comprendere pressoché ogni cosa, dalla somministrazione di droghe curative all'effettuare con successo una prova su Medicina, fino all'uso dei Poteri Psionici o Atti di fede che possono restituire ferite perdute. Le Cure mediche possono fornire immediato recupero e velocizzare il ritmo di guarigione. Per maggiori informazioni sull'abilità di Medicina, vedere il capitolo delle abilità.

ARTI FRATTURATI

Alcuni effetti critici prevedono una frattura, con il rischio di poter perdere un arto; per evitare questo destino il personaggio dovrà effettuare una prova di Resistenza. Se è presente un personaggio con l'Abilità di Medicina che sta assistendo il ferito, la vittima ottiene un bonus di +20 per vedere se conserva l'arto superando la Prova. Comunque, l'arto deve essere steccato per 1D5+1 settimane e il PG sarà fuori combattimento per tutto questo periodo. Se invece fallisce la prova, l'arto dovrà essere rimosso e richiederà l'intervento di un personaggio con l'Abilità Medicina, che dovrà effettuare una prova Impegnativa (-10) sotto Tecnica. Se anche questa dovesse fallire, l'arto sarà comunque amputato, ma l'operazione chirurgica infliggerà ulteriori 1D10 Danni all'arto (-BR), causando un ulteriore Danno Critico al personaggio. Se l'amputato sopravvive, l'arto verrà rimosso ma egli subirà un Emorragia (di livello 4 per il braccio, 5 per la gamba), e dovrà essere stabilizzato per non farlo morire.

Una volta ricevute le cure per l'Emorragia, il chirurgo dovrà trattare la ferita come se l'arto fosse stato amputato (vedi paragrafo seguente).

ARTI AMPUTATI

Un personaggio che perde una parte del corpo (eccetto la sua testa, il che normalmente significa la morte), è anche soggetto ad una Emorragia e per prima cosa dovrà essere curato per questo. Il livello dell'Emorragia è sempre scritto nel danno Critico, o sarà deciso dal Master. Se il personaggio dovesse sopravvivere, dovrà essere trovato qualcuno con l'abilità di Medicina per curare adeguatamente il moncherino e per assicurarsi che cicatrizzi bene. Se non ci sono medici disponibili, ci sarà solo un 25% di possibilità che la ferita guarisca adeguatamente (o spendendo anche un Punto Fato); se così non fosse, il personaggio morirà orribilmente per l'infezione dopo 1D10 giorni. Sia che guarisca naturalmente che per trattamento medico, il personaggio non potrà rimuovere Danni dal totale per 1D10+2 giorni. Assumendo che egli sopravviva a tutto questo, subirà anche l'effetto dell'amputazione (vedi Effetti Permanenti).

EMORRAGIA

Quei personaggi che subiscono un'Emorragia moriranno entro breve. L'Emorragia ha sempre un Livello, che va da 1 a 5, e una volta guadagnata un'Emorragia, bisognerà confrontare il Livello della stessa con il Bonus di Resistenza (BR) del bersaglio; se l'Emorragia ha un Livello più basso, la differenza sono i Round in cui la vittima non tirerà; ad esempio, Emorragia 1 contro la vittima che ha BR 4, la stessa inizierà a tirare sulla Emorragia dopo 3 Round, dopo 2 Round se fosse stata Emorragia 2, dopo 1 Round con Emorragia 3, e dal Round dopo in cui ha subito l'Emorragia con Emorragia 4. Una volta che si inizia a tirare per l'Emorragia, si tirerà ogni Round, finché non viene Stabilizzata o il Personaggio muore.

I Livelli di Emorragia sono cumulabili; quindi un PG con un livello di Emorragia che ne prende altri 2 il Round successivo, calolerà avere Emorragia (3), ma il massimo è Emorragia 8. L'emorragia può essere fermata con l'utilizzo dell'abilità di Medicina, o con il Talento Cura da campo, oppure con alcuni Poteri Psionici/Atti di fede. La possibilità di morire mentre si ha l'emorragia è uguale a numero del livello della stessa, moltiplicato per 10. Quindi un livello 2 di Emorragia, avrà il 20% di morire ogni inizio Round. Un personaggio con l'abilità di Medicina (o il Talento Cura da campo), potrà tentare di fermare l'Emorragia anche da solo, ma l'Azione diventa Impegnativa (-10), o Molto difficile (-30) se si sta muovendo. Se il Personaggio è inconscio o non sta provando di persona, un altro personaggio potrà tentare di fermare l'Emorragia.

SANGUINAMENTO

Questa condizione può avvenire solo in caso di Giusta Furia, e va a sostituire la regola dell'Emorragia. Per la Giusta Furia non si può avere un'Emorragia (altrimenti si potrebbe avere un soggetto che subisce un Emorragia nonostante abbia ancora molte ferite e sia in uno stato Lieve), che viene sostituita da un sanguinamento temporaneo. Nei Danni Critici, troveremo un tipo di Sanguinamento, con un numero tra parentesi accanto.

Il numero, indica quante ferite prenderà per colpa del Sanguinamento nei Round successivi, a meno che non venga stabilizzato (funziona esattamente come un tiro di Emorragia usando Medicina o Cura da campo). Le ferite, se più di una, verranno divise 1 per Round, nei Round successivi. Queste ferite possono portare ad una condizione di Grave e Critico normalmente, e viene presa 1 all'inizio di ogni Round.

Esempio: Un personaggio subisce un colpo che lo porta a 5 ferite, ma è entrata Giusta Furia. Per colpa della Giusta Furia, subisce Sanguinamento (2). Il Round successivo, prenderà 1 ferita e un'altra ferita tra 2 Round, e così via.

RIMPIAZZI CIBERNETICI, BIONICI E DI PURA CARNE

E' possibile rimpiazzare arti perduti con organi cibernetici o, nel Settore Calixis, anche con quelli di Pura Carne coltivati in vasca. Potrà addirittura capitare che qualcuno voglia volontariamente tagliarsi via un arto perfettamente sano per guadagnare i vantaggi di averne uno cibernetico; questo dovrebbe essere permesso solo a determinare carriere (quelle dei Mechanicus, ma anche un Verispex ad esempio), o da chi viene da un Mondo Forgia. Le regole riguardanti la rimozione e il montaggio di arti cibernetici o bionici sono specificate nel Capitolo V: Equipaggiamento.

PUNTI FATO E AMPUTAZIONI

La perdita di un Arto, un Occhio o un Orecchio, non può essere evitata spendendo un Punto Fato, ma se il giocatore ha speso un Punto Fato per salvarsi la vita, non dovrebbe rischiare di perderne un altro (o di morire se ha finito i PF) per effetti inclusivi nella descrizione del Danno subito.

Ad esempio, subendo una Frattura e un Emorragia nello stesso risultato, il PG muore per l'Emorragia e spende un punto Fato per salvarsi. Poi per le regole dell'arto Fratturato, potrebbe perderne un altro; in questo caso il Master dovrebbe salvarlo; potrebbe perdere l'uso del braccio, ma non perdere un altro Punto Fato. Comunque, rimane sempre a descrizione del Master.

EFFETTI PERMANENTI

Alcuni effetti dei Danni Critici risulteranno permanenti. Se un personaggio subisce più volte uno di questi eventi, potrebbe essere necessario installare alcuni impianti cibernetici (vedi Equipaggiamento) oppure ritirare dalla campagna il poveretto e creare un nuovo Personaggio. Ogni qual volta un personaggio subisce un Effetto Permanente, si applicano i seguenti cambiamenti.

Perdere una mano: Subisci una penalità di -20 a tutte le prove che si basano sull'uso di entrambe le mani, compresa AC; puoi comunque applicare uno scudo al moncherino. Se la mano perduta è quella primaria, subirai l'abituale -20 alle Prove di AB e AC quando attacchi con la mano secondaria e alle prove di altro tipo (scassinare, borseggiare, medicina). Questo Malus non va applicato se il personaggio è Ambidestro. Se perdi entrambe le mani, puoi decidere di installare almeno un arto bionico, oppure farti affilare i denti.

Perdere una braccio: Subisci le stesse penalità legate al perdere una mano, ma non puoi imbracciare scudi, visto che non hai più il braccio.

Perdere entrambe le braccia può essere oltremodo terribile, visto che sarà alquanto difficile raggiungere determinati punti del corpo per pulirsi.

Come sopra, dovrai considerare la possibilità di impianti bionici, oppure la creazione di un nuovo personaggio.

Perdere un piede: Riduci il movimento della metà permanentemente (arrotondato per eccesso) e subisci una penalità di -20 alle prove di Abilità e di Caratteristica che riguardano la mobilità, come ad esempio, Schivare e Muoversi Silenziosamente. Perdere entrambi i piedi renderà problematico il camminare. Magari uno dei tuoi compagni Accoliti sarà d'accordo nel portarti sulle sue spalle.

Perdere unagamba: Tratta questa situazione come se tu avessi perso un piede, solo che non puoi più schivare. Perdere entrambe le gambe ti rende la metà del servo che eri per l'Imperatore, un fatto certamente notato dai tuoi nemici.

Perdere un Occhio e ciechi: Perdere un occhio in modo permanente fa prendere un malus su Abilità Balistica di -10; inoltre subisci una penalità di -20 a tutte le prove di Caratteristica e Abilità che si basano sulla vista. Se hai la sfortuna di perdere entrambi gli occhi, "ottiieni" il tratto Cieco (vedi il capitolo dei Trattati). Puoi naturalmente continuare a servire l'Inquisizione, visto che non hai bisogno degli occhi per vedere la verità.

Perdere un Orecchio o rimanere Assordato/Sordo: Se perdi un Orecchio, prendi una Malus di -10 alle prove di Consapevolezza che riguardino l'Udito. Se li perdi entrambi o diventi Assordato, non sarai più in grado di sentire niente o almeno non bene abbastanza da poter comunicare con gli altri: finché non avrai recuperato questa invalidità, fallirai qualsiasi prova di Abilità o di Caratteristica basata sull'Udito. A parte gli ovvi problemi di comunicazione, il Master sarà libero di decidere quali altri effetti la tua sordità potrà avere sul gioco.

Perdere un Organo interno: In alcuni casi, il Personaggio potrebbe perdere un Organo interno perché danneggiato, come potrebbe essere, ad esempio, il Cuore, ma anche, in modo molto meno grave, la lingua. A seconda del danno, il personaggio potrebbe continuare a servire l'Inquisizione, magari da muto, oppure dover ricorrere alla cibernetica per danni più gravi.

CONDIZIONI E DANNO SPECIALE

Gli orrori della battaglia non sono l'unico modo per morire nell'universo di Dark Heresy; gli Accoliti potranno trovarsi in situazioni in cui prenderanno fuoco, saranno soffocati a morte, cadranno da grandi altezze o, nel peggiore dei casi, si troveranno esposti al freddo del vuoto dello Spazio. Le situazioni descritte in questo paragrafo sono definite in modo complessivo come Danni Speciali.



CADUTA

I personaggi possono cadere dall'alto per molti motivi, ma il risultato finale rimane lo stesso. Una caduta meno di 2 metri non risulterà così pericolosa. Da 2 metri in poi, il personaggio subisce 1D10+2 danni da Impatto, +1 Danno per ogni metro aggiuntivo, che diventa di +2 dal 6° metro in poi. Quindi se si cade da 6 metri, il danno sarà di 1D10+7. Da questi danni non si calcola un eventuale armatura, ma solo il Bonus di Resistenza. Per vedere dove abbiamo ricevuto il colpo nella caduta, usa il classico sistema delle locazioni. Terreni più morbidi possono fare meno danno.

FUOCO

Se esposti al fuoco, i personaggi subiranno danni ogni Round. Se esposti alla stessa fonte di fuoco per due o più Round consecutivi, è necessario effettuare un test di agilità o si prende fuoco. Il Lanciafiamme viene spiegato nelle qualità delle armi. Armi Inferno fanno sempre prendere fuoco ai bersagli, anche non ferendoli, sempre che questi ultimi non abbiano protezioni contro il fuoco o nulla su di essi che possa prendere fuoco.

Una volta in fiamme, perdi 1D10 Danni da Energia, senza riduzione dell'armatura, a meno che la stessa sia un'armatura ignifuga e un livello di affaticamento a Round fino a che il fuoco non viene spento. Questi Danni non possono generare la Giusta Furia. Tutti i danni da fuoco sono considerati danni ad Energia ai fini del Danno Critico e si applicano al corpo. Se prende fuoco, un personaggio deve effettuare una prova di Volontà per agire normalmente, altrimenti sarà costretto a mettersi a correre urlando (conta come un'Azione Intera) ed in questo caso perderà anche la sua Reazione. Una volta che ha preso fuoco, un personaggio può cercare di spegnere le fiamme utilizzando un'Azione Intera, effettuando una prova di Agilità Normale (+0) o Acrobatica; ad esempio, può gettarsi a terra e rotolare fino a estinguere le fiamme. Il Master può decidere di rendere questa prova più facile o difficile a seconda delle circostanze, per esempio se ci sono alleati che aiutano a spegnere le fiamme, oppure se il personaggio si getta in acqua o rotola nella sabbia, o il vento potrebbe bruciarlo meglio. Se passano 3 Round (4 con il Promethium) di seguito senza che il bersaglio che sta andando a fuoco prenda danni dallo stesso, il Fuoco si spegnerà da solo.

SOFFOCAMENTO

Ci sono molti modi per soffocare: affogare è il più comune, ma anche inalare fumo o determinati gas causa lo stesso effetto.

Il ritmo di soffocamento dipende dall'attività che sta facendo il personaggio. Se il personaggio sta cercando di conservare l'ossigeno in maniera attiva, potrà trattenere il respiro per 10 secondi per ogni BR posseduto. Se invece è impegnato in attività stressante (nuotare, combattere, etc), potrà trattenere il suo respiro per un numero di Round uguale al doppio del suo BR (con 3 di BR, fino a 6 round). Mentre sta trattenendo il respiro, oltre questo tempo, un personaggio deve fare una prova di Resistenza ogni 10 sec. (se sta trattenendo l'ossigeno), o ogni Round (se sta facendo attività stressante o di movimento). Se fallisce, guadagna 1 livello di Affaticamento. Una volta guadagnano Affaticamento, ricordarsi della penalità di -10 che impone a ogni Prova. Se guadagna tanti livelli di Affaticamento da superare il proprio BR, diventerà incosciente per 10-BR minuti. Se il personaggio non ha guadagnano una sorgente fresca di ossigeno per la fine del tempo assegnato, cade automaticamente incosciente, indipendentemente dal suo livello di Affaticamento. Se un PG è incosciente e non ha nessuna sorgente di ossigeno, morirà dopo un numero di Round superiore al suo BR. Nel caso di una Presa di Strangolamento, questi non sono Danni Reali, ma da Stordimento, ma se la vittima subisce Danni Critici da -5 o più, morirà.

VUOTO

Non c'è niente di positivo nel rimanere esposti al vuoto; ci sono due modi in cui questo sfortunato evento può accadere.

1. Un PG può essere improvvisamente risucchiato in un ambiente senza aria e pressione (per esempio, finendo espulso da un vano di carico).
2. Un PG può subirne gli effetti lentamente (come in una astronave la cui atmosfera artificiale sta lentamente esaurendosi).

Si viene esposto al vuoto all'improvviso, puoi sopravvivere indenne per un numero di Round uguali tuo BR; a meno che tu non raggiunta una sorgente d'ossigeno, inizierai anche a subire gli effetti del soffocamento. Dopo questo periodo di tempo inizierai a subire alla fine di ogni Round, 1D10 Danni Esplosivi per via della depressurizzazione. Se ti trovi nel vuoto dello spazio, alla fine di ogni Round devi effettuare una prova di Resistenza: un fallimento indica che hai subito 1D10 Danni da Energia per il freddo estremo. In ognuno dei casi precedenti, armatura e BR non offrono alcuna protezione. Se tu dovessi morire nello Spazio, ci vorranno 5 Round prima che il tuo cadaveri si congeli; se subisci qualsiasi tipo di danno mentre sei congelato, il tuo cadavere esploderà in migliaia di schegge di ghiaccio insanguinate. Non c'è praticamente niente, a parte forse un patto demoniaco, che possa riportarti in vita dopo un simile destino. Se sei intrappolato in un'atmosfera che sta lentamente deteriorandosi, puoi sopravvivere per un numero di Round pari al doppio del tuo BR. Alla fine di questo periodo inizierai a soffocare e inizierai anche a sentire gli effetti della depressurizzazione come spiegata precedentemente, solo che i danni saranno solo 1D5 invece che 1D10.

ALLUCINOGENI

Ci sono molte cose nel Settore Calixis che possono dare effetti Allucinogeni. Si va dalle Droghe alle Granate, da Poteri Psionici o altri Effetti. Quando richiesto, il personaggio dovrà fare una prova di Resistenza per resistere agli effetti delle Allucinazioni, con i Malus riportati nella descrizione. Se non ci sono riportati Malus, la prova verrà fatta con una penalità di -10. Se fallisce, o quando nella descrizione di alcuni effetti si rimanda alla tabella degli Effetti Allucinogeni, tirare 1D100 e riferirsi alla tabella sottostante.

Gli effetti durano per 1 Round, più un Round per ogni grado di insuccesso sulla prova di Resistenza.

TABELLA EFFETTI ALLUCINOGENI	
Tiro	Effetto
01-10	Insetti ovunque schiòlevate melidosso!: Il personaggio si getta a terra (conterà Abbattuto) urlando e scalciano in aria mentre cerca di strapparsi di dosso insetti immaginari. Il personaggio viene considerato Stordito e Abbattuto.
11-20	Le mie mani...!: Il personaggio crede che le sue mani si siano trasformate in viscidati tentacoli o magari che la sua pelle e le sue carni si stiano staccando dal corpo in grumi sanguinolenti. Senza soffermarsi sui particolari, il personaggio getta a terra qualsiasi cosa impugni, passando i secondi successivi a fissarsi le mani in preda all'isteria. Il personaggio viene considerato Stordito e aver gettato tutto ciò che aveva in mano.
21-30	Escono dalle fottute pareti!: Il personaggio vede mostruosi alieni irrompere dai muri/soffitto/pavimento/cespugli e apre il fuoco a volontà. Trascorre i Turni successivi sparando a raffica (se ha un'arma a raffica, altrimenti a colpo singolo) o attaccando in mischia se non ha altre armi, verso un tratto di terreno scelto a caso da quelli visibili, ma non prenderà nessun Bonus a colpire dato dalle modalità "Raffica Breve o Automatica". Ogni creatura si trovi in linea di tiro verrà colpita normalmente. Devi scegliere un nuovo bersaglio a random ogni Round successivo (usa il Diagramma delle Granate per determinare la direzione, ma il risultato di 7 indica che spara/attacca il terreno e un risultato di 10 spara/attacca il cielo).
31-40	Nessuno può vedermi: Il personaggio si crede invisibile e si mette a girovagare senza senso. Comincia a camminare in una direzione a Random, utilizzando Azioni Intere di movimento. Il personaggio conserva la sua capacità di reazione.
41-50	Posso volare: Il cielo sembra così grande e invitante: il Personaggio inizia ad agitare le braccia cercando di imitare un volatile. Non farà altro che saltellare su e giù sul posto, ma se si trova sopra il livello del terreno, potrebbe lanciarsi in una direzione casuale, con le normali conseguenze legate a una caduta (le conseguenze più probabili, naturalmente, sono gravi danni o la morte).
51-60	Sono venuti per me...: Il Personaggio è sopraffatto dalla paranoia, convinto che anche i suoi compagni siano alle sua costole per ucciderlo. Nel suo Turno il Personaggio è costretto a muoversi alla ricerca di una copertura, mettendosi al riparo da qualsiasi altro personaggio e rimando nascosto finché durano gli effetti.
61-70	Mamma, mi hanno beccato...: Il Personaggio è convinto che il gas sia tossico e crolla a terra come se fosse morto (viene considerato Inerte e Abbattuto). Ogni altro personaggio che lo veda "morire", deve superare una Prova di Intelligenza o convincersi a sua volta che sia veramente morto.
71-80	Vi ammazzo tutti: Il Personaggio è pervaso da una furia devastante e da un insopprimibile desiderio di violenza: entra in uno stato di Furia (vedi la Furia) e attacca il nemico più vicino. Se la Prova di Resistenza è fallita di 3 o più gradi, attaccherà la creatura più vicina, amica o nemica che sia.
81-90	Sono Piccolino!: Il Personaggio crede di essersi rimpicciolito a metà della sua normale statura: adesso tutto il resto del creato è enorme e terrificante e ogni altra persona viene considerato avere nei suoi confronti una Classificazione Paura 3.
91-00	Vermi!: Il Personaggio cerca disperatamente di rimuovere un'enorme verme artigliato che è convinto si stia arrampicando attorno e sopra la sua gamba. Se impugna un'arma da fuoco, si sparerà addosso oppure infierirà sulla sua gamba con qualsiasi arma da mischia a portata di mano. Se il Personaggio non impugna alcuna arma, estrarrà un'arma da mischia a caso fra quelle che ha con sé e inizierà a colpirla. Stabilisci in maniera casuale la gamba che il Personaggio crede sia intrappolata dal verme: l'attacco colpisce automaticamente e infligge danni normali.

MOVIMENTO

Nella maggior parte delle circostanze, basterà che tu dica che il tuo personaggio vuole andare da qualche parte e alla fine ci arriverà.

In circostanze normali, raramente avrà importanza quanto velocemente si muove un personaggio; ma quando ci si trova in determinate situazioni

TABELLA MOVIMENTO (IN METRI/ROUND)					
Step	Agilità	Metà Mov.	Mov. Completo	Carica	Corsa
1	01-05	1	2	3	6
2	06-10	1.5	3	4.5	9
3	11-15	2	4	6	12
4	16-25	2.5	5	7.5	15
5	26-35	3	6	9	18
6	36-45	3.5	7	10.5	21
7	46-55	4	8	12	24
8	56-60	4.5	9	13.5	27
9	61-65	5	10	15	30
10	66-70	5.5	11	16.5	33
11	71-75	6	12	18	36
12	76-80	6.5	13	19.5	39
13	81-85	7	14	21	42
14	86-90	7.5	15	22.5	45
15	91-95	8	16	24	48
16	96-100	8.5	17	25.5	51
+	Si può avere più movimento grazie a Tratti o altro. Seguire lo stesso schema.				

invece, la velocità a cui si muove un personaggio diventa molto importante. Un inseguimento per strada, una carica contro un brutale Orko o innumerevoli altri casi rappresentano situazioni in cui la velocità può significare la differenza fra la vita e la morte. Nel corso di un Round un personaggio può muoversi a quattro diverse velocità: Metà Movimento, Movimento Completo, Carica o Corsa. Il numero di metri percorsi da un personaggio durante il proprio Turno è determinato dalla sua Agilità (vedi Tabella) che ne determina lo Step; alcuni Talenti e Tratti possono modificare alcune o tutte le velocità di movimento. In alcune situazioni potrà essere importante annotare quanto velocemente si muove un personaggio durante il tempo Narrativo. La Tabella Movimento Narrativo descrive la velocità standard a cui un personaggio riesce a muoversi in condizioni ideali. Le condizioni ambientali e meteorologiche (vedi paragrafo seguente) possono influenzare questa velocità, rallentando il Personaggio.

Movimento da fermo: Se il personaggio inizia una Corsa da fermo, dimezzerà la distanza percorsa fino al suo prossimo Turno.

Questo non vale per la Carica, ma solo per il Movimento di Corsa.

MOVIMENTO NARRATIVO E TERRENO

Le condizioni del terreno influiscono sulla velocità con cui si sposta il tuo PG nel Tempo Narrativo: ovviamente, farsi largo nella giungla intricata di un mondo Ferale sarà decisamente più complicato che muoversi su una strada principale ben lastricata. Dimezza le distanze percorse quando ti muovi su terreni difficili, come fra la vegetazione intricata, aree urbane affollate e altri ambienti simili. Sarà sempre il Master a decidere se ci saranno o meno modificatori da applicare al Tempo Narrativo a causa dell'ambiente circostante.

Affrettarsi: I Personaggi possono accelerare il passo, muovendosi fino al doppio del movimento disponibile nel Tempo Narrativo per un numero di ore pari al Bonus di Resistenza. Alla fine di questo periodo di tempo, i personaggi dovranno effettuare una prova di Resistenza o accumulare un livello di Affaticamento. In più, i personaggi che si muovono velocemente difficilmente faranno la massima attenzione all'ambiente circostante, subendo una penalità di -10 a tutte le prove di Percezione. I personaggi possono decidere di insistere a questo ritmo, nonostante le penalità, ma dovranno effettuare una prova di Resistenza dopo un numero di ore pari al loro BR (eventualmente ridotto dall'Affaticamento), con una penalità di -10 cumulativa ogni volta successiva o accumulare altri livelli di Affaticamento.

Correre e Tempo Narrativo: I personaggi possono correre durante il Tempo Narrativo, ma naturalmente in questo modo si stancheranno in fretta: quando corre, un personaggio triplica la distanza che percorre, ma ogni ora in cui sostiene questo passo accelerato sarà costretto a effettuare una prova di Resistenza, con un -10 di penalità cumulativa per ogni ora successiva alla prima. In caso di fallimento, accumulerà un livello di Affaticamento.

I personaggi che si muovono a questo ritmo frenetico sono talmente concentrati sul correre e sul dove stanno mettendo i piedi che subiranno -20 a tutte le loro Prove di Percezione. Come per il passo accelerato, un personaggio può continuare a correre anche se Affaticato da una prova fallita, ma le penalità guadagnate in questo modo saranno cumulative per ogni Prova Fallita.

Marce forzate: Non c'è niente che impedisca a un PG di spingersi ai limiti, camminando oltre le normali 8 ore di marcia: i personaggi possono farlo senza penalità fino a un numero di ore pari al loro BR. Dopo di che il personaggio dovrà effettuare una Prova di Resistenza con una penalità cumulativa di -10 per ogni ora successiva a quelle concesse dal Bonus di Resistenza. Una prova fallita indica che il personaggio ha accumulato un livello di Affaticamento. E' possibile anche marciare e spossarsi fino a perdere conoscenza: l'Affaticamento accumulato da una marcia forzata verrà rimosso completamente solo dopo aver riposato due ore per ogni ora di marcia in più rispetto a quelle concesse dal Bonus di Resistenza.

MOVIMENTO AMBIENTE CIRCOSTANTE

Le distanze di movimento descritte nella tabella Movimento (in metri/round) danno per scontato che il campo di battaglia sia relativamente sgombro; potrebbero esserci alcuni ostacoli, come pozzanghere o un filo di nebbia, ma in questi casi il personaggio può muoversi bene o male sempre alla velocità standard. Ci sono comunque alcune circostanze che potrebbero ridurre la sua velocità, come per esempio muoversi in corridoi ingombri di rifiuti, nella neve alta, nella nebbia densa, fra il fogliame fitto e in una varietà di altre condizioni che rendono difficoltoso lo spostamento.

In tali ambienti il movimento del personaggio risulterà dimezzato: se il personaggio sta caricando o correndo, dovrà effettuare una prova di Agilità (o Acrobatica) o cadere a terra. La Difficoltà della Prova dipenderà dal tipo di Terreno. Vedi la tabella *Ambienti Insidiosi* per ulteriori dettagli.

GRAVITÀ

Sebbene i mondi compresi nell'Imperium possano variare lievemente in termini di gravità, ciò non ha effetti significativi in termini di gioco. Solo quando i PG esplorano mondi con gravità altamente alterate ci saranno conseguenze nel movimento, nel sollevare oggetti e altri fattori.

Bassa gravità: Con la Bassa gravità i PG aumentano il Movimento di due Step ai fini del movimento. Inoltre, i personaggi aumentano di 4 il totale della loro Forza e Resistenza per determinare i propri limiti nel sollevare, trasportare o spingere. I personaggi aggiungeranno 2 ai propri bonus di Forza per determinare quanto lontano possono lanciare granate e oggetti e raddoppiano tutte le distanze percorse Saltando e Lanciandosi. Infine, prendono un bonus di +20 alle prove di Atletica e di Acrobatica.

Alta gravità: Sui mondi ad alta gravità il personaggio diminuisce il Movimento di due Step ai fini del movimento. Inoltre sottrae 4 (fino ad un minimo di 0) dal proprio bonus totale di Forza e Resistenza per determinare i limiti di trasporto, sollevamento o spingere. Sottraggono anche 2 al proprio BR per determinare quanto lontano possono lanciare granate e oggetti e dimezzano tutte le distanze percorse Saltando o Lanciandosi. Infine, prendono una penalità di -20 alle prove di Atletica e di Acrobatica.

Zero gravità: Probabilmente i personaggi incontreranno la gravità Zero quando c'è stato un danno all'impianto che regola la gravità della loro nave, o in una stazione Orbitante. La Zero Gravità si considera che Terreno Difficoltoso per il movimento, e fare un'Azione di Carica o di Corsa richiede una prova Difficile (-20) di Agilità. Personaggi che falliscono tale prova si considerano Abbattuti. Ulteriormente, un personaggio in questo ambiente potrebbe essere costretto a camminare (o tenersi) adiacente a oggetti ancorati a terra, come tavoli, colonne, muri e altri oggetti.

ARRAMPICARSI

Arriveranno momenti in cui sarai costretto ad arrampicarti su un muro, o su un picco montano, o sui rami degli alberi, magari per sfuggire agli artigli di un feroce Xeno. Ogni personaggio con entrambe le mani libere può arrampicarsi su una superficie non liscia effettuando una Prova di Forza (o Atletica). Se hai successo puoi salire o scendere di una distanza pari alla metà, per difetto, della tua velocità di Metà Movimento (fino ad un minimo di mezzo metro). Per ogni grado di successo puoi scalare un metro in più. Se fallisci la prova, cadrai dalla posizione in cui ti trovavi mentre effettuavi la scalata. La Difficoltà della Prova dipende dalla natura della superficie che stai scalando, sebbene la maggior parte delle Prove risulterà di Difficoltà Normale (+0). Un albero pieno di rami, comunque, potrebbe anche essere facile da scalare (+20).

Superfici lisce: Alcune superfici risulteranno troppo impegnative per essere scalate da chiunque. Una scogliera senza sporgenze, un crepaccio ghiacciato, le pareti di alcune costruzioni del Formicaio, questi sono esempi calzanti. Per tentare di scalare questi pareti, non si può solo effettuare una prova di Forza, ma bisogna avere l'abilità di Atletica ed la prova è quasi sempre Impegnativa (-10). Con un successo, il personaggio si sposterà alla metà, per difetto, della sua Metà Movimento. Per ogni grado di successo, scala 1 metro supplementare. Se la prova fallisce, il personaggio inizia la caduta dalla posizione in cui si trovava mentre effettuava la scalata. Senza un attrezzatura adeguata, comunque, è quasi un suicidio scalare le superfici lisce (vedi il Capitolo Equipaggiamento per la descrizione di attrezzatura da scalata).

Calarsi a doppia corda: Se un personaggio deve scendere rapidamente una superficie, può tentare di scendere con la tecnica della doppia corda. Calarsi a corda doppia richiede un Imbracatura da Discesa di qualsiasi tipo, e richiede una prova di Agilità. Una prova riuscita permette di scendere di 10m. per Round, più un metro a Round per ogni grado di successo. Un fallimento standard o di zero grati, fa scendere solo di 5 metri a Round. Un fallimento di 2 o più gradi richiede al personaggio una prova di Forza per non perdere la presa, o potrebbe farsi molto male.

TABELLA MOVIMENTO NARRATIVO

Step	Minuto	Ora	Giorno*
1	12m	0.75km	7km
2	24m	1.5km	15km
3	48m	3km	30km
4	60m	3.5km	35km
5	72m	4km	40km
6	84m	4.5km	45km
7	96m	5km	50km
8	108m	5.5km	55km
9	120m	6km	60km
10	132m	6.5km	65km
11	144m	7km	70km
12	156m	7.5km	75km
13	168m	8km	80km
14	180m	8.5km	85km
15	192m	9km	90km
16	204m	9.5km	95km

*Camminando almeno 8 ore.

TABELLA AMBIENTI INSIDIOSI

Condizioni	Difficoltà
Fumo o Nebbia	Abituale (+10)
Fango	Normale (+0)
Acque Basse	Normale (+0)
Oscurità	Impegnativo (-10)
Neve	Impegnativo (-10)
Sottobosco	Impegnativo (-10)
Ambiente affollato	Difficile (-20)
Gravità Zero	Difficile (-20)
Macerie	Difficile (-20)
Scosse di Terremoto	Difficile (-20)
Giungla	Difficile (-20)

SALTARE E LANCIARSI

Un salto è definito come un'ascesa o discesa verticale, effettuata per raggiungere un luogo posto in alto o per atterrare su un luogo posto più in basso, senza prendere Danno. Se il personaggio viene spinto oltre l'orlo di una superficie, o non controlla la sua discesa verticale, significa che sta cadendo, e non saltando. Lanciarsi è invece un movimento aereo orizzontale che il personaggio effettua per arrivare il più lontano possibile dal punto di partenza (tra due tetti ad es.).

Sia il salto che il lanciarsi possono beneficiare di una corsa di partenza, ed entrambi richiedono un'Azione Intera.

Saltare da Fermo: Un personaggio medio può saltare, da fermo, fino ad un'altezza di mezzo metro, misurata dalla pianta del piede fino a terra.

La distanza del salto dipende da quanta massa corporea ha il soggetto, evinta dalle sue caratteristiche di Forza e Agilità, il che porta ad una differenza minima tra i diversi personaggi. Un personaggio può saltare per raggiungere un oggetto o un bordo posto sopra la sua testa ad un'altezza non superiore alla sua altezza, a cui si somma circa un metro per la lunghezza delle braccia e un altro mezzo metro per l'altezza del salto.

Non si richiede alcuna Prova per un'azione del genere, anche se issarsi oltre un bordo a cui si è appesi potrebbe richiedere una Prova di Forza.

Un personaggio può tentare di saltare verso il basso, lasciandosi cadere, e atterrare senza ricevere danni per una distanza pari al suo Bonus Agilità, superando una Prova Normale (+0) di Agilità. Se supera la Prova senza Gradi di Successo, egli non riceverà danno dalla caduta, a meno che la distanza della caduta controllata sia maggiore del suo Bonus Agilità, nel cui caso egli riceverà Danni da caduta per una distanza pari alla distanza non coperta dal suo Bonus Agilità, e si conterà Abbattuto una volta a terra. Se fallisce il Test, egli subirà Danni da caduta calcolati con l'intera altezza che ha percorso, e conterà Abbattuto una volta a terra. Se, infine, supererà la Prova con Gradi di Successo addizionali, egli guadagnerà 1 metro per ogni Grado di Successo, da aggiungere al suo BA per controllare se lo abbia effettivamente superato e sia incorso in una caduta.

Saltare in Corsa: Con una corsa preliminare di almeno quattro metri in linea retta, il personaggio può aumentare l'altezza dei suoi salti.

Alla fine della corsa il personaggio deve compiere una Prova Normale (+0) di Agilità. Se la supera, potrà aggiungere al salto una distanza pari a 50 cm per ogni punto di Bonus di Forza, diviso per due e approssimato per eccesso, che possiede, più 50 cm addizionali per ogni Grado di Successo della Prova. Se il personaggio fallisce la Prova, inciampa, e deve superare una Prova di Agilità o cadere Abbattuto.

Sia che riesca a superare la Prova, sia che la fallisca, il personaggio terminerà il suo turno. Per ogni quattro metri addizionali di rincorsa prima del salto il personaggio può aggiungere +10 alla Prova successiva, fino ad un massimo di +30.

Lanciarsi da Fermo: Per fare un balzo in avanti da fermo il personaggio deve superare una Prova Normale (+0) di Agilità. Se la supera, il Personaggio balza per un numero di metri pari a 50 cm per ogni punto di Bonus di Forza, più 50 cm addizionali per ogni Grado di Successo.

Se fallisce, il PG balzerà per un numero di metri pari alla metà del suo BF, arrotondato per eccesso, meno 50 cm per ogni Grado di Insuccesso, fino ad un minimo di 50 cm. Se dovesse risultare importante, la massima altezza raggiunta dal balzo è pari a un quarto della distanza coperta in volo, approssimata per eccesso.

Lanciarsi in Corsa: Come accade per i salti in corsa, il personaggio deve percorrere almeno quattro metri di corsa in linea retta.

Alla fine del movimento, il personaggio compie una Prova Normale (+0) di Agilità. Se lo supera, il personaggio balza per un numero di metri pari al suo Bonus di Forza, più 50 cm addizionali per ogni Grado di Successo. Se fallisce, il personaggio balzerà per un numero di metri pari alla metà del suo Bonus di Forza, arrotondato per eccesso, meno 50 cm per ogni Grado di Insuccesso, fino ad un minimo di 50 cm.

Per ogni quattro metri addizionali di rincorsa prima del balzo il personaggio può aggiungere +10 al successivo Test, fino ad un massimo di +30.

Se dovesse risultare importante, la massima altezza raggiunta dal balzo è pari a un quarto della distanza coperta in volo, approssimata per eccesso.

NUOTARE

Un personaggio non ha bisogno di effettuare una Prova di Nuotare (purché abbia l'abilità) in circostanze ideali, ma in condizioni rischiose come in acque agitate o con le mani legate o nuotando mentre si combatte, richiede una prova di Nuotare per muoversi. Per nuotare in condizioni rischiose, devi effettuare una prova di Nuotare come Azione di Movimento: un successo indica che ti sei mosso di Metà Movimento con una Azione Intera, oppure semplicemente che ti sei tenuto a galla. Una prova fallita significa che non puoi muoverti; inoltre, se fallisci di tanti gradi di insuccesso oltre il tuo BF, inizierai a affogare (soffocamento) e guadagni un livello di Affaticamento. Equipaggiamenti pesanti e armature pesanti, non sono l'ideale per nuotare. In questi casi la prova di Nuotare va sempre fatta, anche in circostanze ideali, e prende un malus di -20 in questi casi, e -30 in acque agitate, e per affogare come sopra, basta fallire di un grado la prova (guadagnando anche 1 livello di Affaticamento).

Nuotare e Tempo Narrativo: Nuotare in modo prolungato può portare alla spossatezza; puoi nuotare per un numero di ore pari al tuo bonus di Resistenza (sostituendo semplicemente il Bonus di Forza con quello di Agilità per vedere di quanto ti sposti ogni ora, dimezzandolo).

Dopo di che dovrai effettuare una prova di Resistenza, con una penalità di -10 all'ora e per ogni ora successiva. Se fallisci la prova, subirai un livello di Affaticamento; se perdi conoscenza a causa dell'Affaticamento, affonderai e probabilmente anegherai.

Non esiste una proclamazione di innocenza nella mia corte. Una proclamazione di innocenza è colpevole di avermi fatto perdere tempo. Colpevole.

Sommo inquisitore Fyodor Karamazov

INSEGUIMENTI (OPZIONALE)

Prima o poi il tuo PG si troverà coinvolto in un inseguimento, nelle vesti del cacciatore o in quelle della preda. Situazioni del genere aggiungono una componente emozionante a una sessione di gioco, specie se si devono attraversare zone pericolose, ma possono essere incontri difficili da gestire.

Queste sono regole Opzionali e sta al Master decidere se applicarle o no. Puoi seguire queste regole:

Inseguimento in dettaglio: Tutti gli inseguimenti vengono giocati ricorrendo al Tempo di Combattimento, quindi i partecipanti tirano l'Iniziativa e si muovono come descritto nelle regole di DH. Dove l'inseguimento si differenzia da un normale incontro di combattimento è nel tenere conto dei Punti Inseguimento (PI).

Dopo aver tirato l'iniziativa, il personaggio che agisce per primo ottiene 1 Punto Inseguimento (PI). Nei loro turni tutti i soggetti coinvolti nell'inseguimento possono effettuare azioni normali (come sparare all'avversario in fuga o all'inseguitore, usare un potere e così via). In alternativa, il personaggio può inseguire o scappare effettuando una prova di Agilità. Il Master assegna una difficoltà alla prova basata sull'ambiente circostante. In Aree totalmente aperte sarà Molto Facile (+30) mentre in una piazza gremita di gente sarà Molto Difficile (-30). Superare la prova garantisce 1 PI più un altro punto PI per ogni grado di successo.

Se invece la prova viene fallita il numero di PI è ridotto di 1 più un ulteriore Punto per un fallimento di due o più gradi. Se il fallimento avviene invece di quattro o più gradi, l'ammontare totale di PI viene ridotto di 1D5 punti. Il personaggio che arriva ad avere un numero di PI negativo è di fatto escluso dalla caccia o, se si tratta del soggetto in fuga, viene acciuffato. Il primo personaggio ad accumulare 10 PI riesce a fuggire o a raggiungere la sua preda, a seconda del suo ruolo.

Esempio: Karl sta scappando da un paio di banditi drogati che vogliono i suoi stivali alla moda. Il giocatore di Karl tira l'Iniziativa normalmente (1D10+Bonus Agilità) e il Master tira l'iniziativa per i suoi PNG. Karl vince e quindi ottiene 1 PI. Nel suo turno decide di Scappare, perciò effettua una prova di Agilità. Il Master stabilisce che le strade sono poco affollate, quindi la difficoltà sarà Normale (+0). Karl supera la prova e ottiene un grado di successo, conseguendo 2 PI e portando a 3 PI il suo totale. I banditi lo seguono ed effettuano le loro prove di Agilità. Il Master dovrebbe tirare separatamente per tutti e due, cosa che fa, ottenendo un successo e un fallimento. Uno dei due inseguitori resta indietro, l'altro invece resta in scia ma ha 1 solo PI contro i 3 di Karl. La corsa continua per un certo numero di Round fino a quando Karl o il Bandito non raggiungono 10 Punti Inseguimento o uno di loro interrompe la caccia.

Rallentare l'Inseguimento: Se qualcuno ti sta inseguendo, puoi creare degli ostacoli per rallentarlo. Devi avere a disposizione qualcosa di utile, una cassa di bottiglie, scatole, botti, persone o qualcosa del genere. Creare un ostacolo riduce di 1 Punto Inseguimento che otterresti dal superamento della prova di Agilità, però incrementa la Difficoltà della prova dei tuoi inseguitori di un livello.

Distanza: Queste regole gestiscono gli inseguimenti in termini astratti ma i personaggi coinvolti coprono comunque una certa distanza.

Per ogni Round di inseguimento i partecipanti a esso percorrono un numero di metri pari al loro movimento di Corsa (o la metà per terreni Difficili).

MUOVERSI E SOLLEVARE

Normalmente non hai bisogno di annotare quanto pesa l'equipaggiamento che trasporti: si presuppone che un personaggio sia in grado di trasportare il proprio zaino, le sue armi e l'armatura senza essere eccessivamente ingombrato. Comunque non mancheranno situazioni in cui tenere conto quanto può ragionevolmente sollevare il tuo personaggio. L'ammontare del peso che può sollevare un personaggio dipende dalla somma dei tuoi Bonus di Resistenza e di Forza. Confronta il totale con la tabella *Trasportare, Sollevare e Spingere* per stabilire i limiti delle tue possibilità. Per *Trasportare* si intende il Peso che puoi portare in maniera confortevole; *Sollevare* indica quanto peso effettivamente puoi Sollevare da terra; *Spingere* descrive quanto peso puoi effettivamente spostare senza sollevare.

Escedere i propri limiti di trasporto: Se ti trovi a dover trasportare più peso di quello che normalmente trasporti (vedi *Trasportare* nella Tabella di lato), sei considerato ingombrato: subisci una Malus di -10 su Agilità (riduce il movimento di uno Step e l'Iniziativa), -10 su Arrampicarsi (Atletica) e Nuotare; i Malus peggiorano di 5 punti per ogni 5 Kg in cui superi il tuo Peso Trasportabile (con 6 porti 36 Kg, se trasporti 46 Kg, il Malus sarà di -20, -25 se trasporti 51, etc).

In più, dopo un numero di ore pari al tuo Bonus di Resistenza, o la metà, per difetto, se superi di 10 Kg o più il peso Trasportabile, dovrai effettuare una Prova di Resistenza o accumulare un livello di Affaticamento. Mentre manovri pesi ai tuoi livelli di sollevamento o spinta, muoversi a velocità normale richiede un'Azione Intera. Puoi cercare di sollevare o spingere più del tuo limite eseguendo una Prova di Forza: ogni grado di successo in una Prova di Forza ti permette di aggiungere +1 alla somma dei bonus di Forza e Resistenza per determinare il limite di sollevamento o spostamento.

Se fallisci questa prova di 2 gradi o più, accumulerai un livello di Affaticamento.

Tirare: Come descritto nel capitolo dell'Equipaggiamento, ci sono alcuni oggetti, come le granate, che sono stati creati apposta per essere scagliati. Ovviamente più lontano sarà il bersaglio più difficile sarà colpirlo. Sebbene la gittata di questi oggetti sia influenzata dal tuo Bonus di Forza, questo sistema non tiene conto di oggetti che non sono stati studiati per essere lanciati, come sacchi di sabbia, mattoni e oggetti simili. Puoi lanciare un oggetto il cui peso sia uguale o inferiore alla metà di ciò che puoi sollevare: per vedere quanto lontano tirerai questo oggetto, dovrai effettuare una prova di Forza. Un successo indicherà che l'oggetto volerà per un numero di metri pari al Bonus di Forza; per ogni grado di successo, questa distanza migliorerà di un 2 metri (con 3 gradi di successo, aggiunge 6 metri). Se fallisci la prova, l'oggetto viene lanciato a una distanza pari alle metà del tuo Bonus di Forza, per difetto. Se l'oggetto colpisce una superficie dura come un muro, subirà 1D10+BF danni più 1 per ogni grado di successo ottenuto dalla tua prova. Se lanci un simile oggetto come arma improvvisata, dovrai effettuare una prova di AB piuttosto che una prova di Forza. Se lanci oggetti che pesano più della metà del tuo limite di sollevamento, ma non più pesanti del limite stesso, subirai una penalità Difficile (-20) alla prova. Queste regole non coprono armi da lancio aerodinamiche e le granate (vedi armi da lancio e granate).

ILLUMINAZIONE

Molte fra le avventure di Dark Heresy sono ambientate nell'oscurità della notte, nelle ombrose profondità di una caverna o nei puzzolenti e fetidi recessi di un mondo formicaio. Come risultato, il buio profondo e opprimente diviene un nemico costante, che può nascondere infiniti orrori e mostruose minacce; per queste ragioni, le fonti di luce divengono di fondamentale importanza quando si esplorano gli oscuri luoghi dell'Imperium. Per semplicità, Dark Heresy usa tre livelli di illuminazione: Luce, Ombra e Oscurità. Luce è una condizione in cui si può vedere senza problemi, come quando ci si trova in pieno sole o nel raggio d'azione di una brillanterna. Ombra è la situazione in cui la fonte di luce è in qualche modo schermata od oscurata, come dalla nebbia, dall'eccessiva distanza o da altri effetti simili. L'oscurità, ovviamente, è l'assenza di luce.

A parte gli effetti ovvi dell'Oscurità e dell'Ombra, come l'impossibilità di vedere, le aree d'Ombra e di Oscurità possono interferire con le capacità di movimento e di combattimento del Personaggio. I Personaggi possono muoversi attraverso aree d'Ombra senza penalità, ma solo a metà della distanza nell'Oscurità (dove quasi sicuramente non potranno ne Caricare ne Correre). Muoversi più velocemente può voler dire perdersi, a meno che il PG non esegua una Prova di Percezione Difficile (-20). Per gli effetti dell'illuminazione sul combattimento, vedi il paragrafo Combattimento.

Sia benedetto colui che segue la via dei martiri

TRASPORTARE, SOLLEVARE E SPINGERE			
Totale	Trasportare	Sollevare	Spingere
0	0.9kg	2.25kg	4.5kg
1	2.25kg	4.5kg	9kg
2	4.5kg	9kg	18kg
3	9kg	18kg	36kg
4	18kg	36kg	72kg
5	27kg	54kg	108kg
6	36kg	72kg	144kg
7	45kg	90kg	180kg
8	56kg	112kg	224kg
9	67kg	134kg	268kg
10	78kg	156kg	312kg
11	90kg	180kg	360kg
12	112kg	224kg	448kg
13	225kg	450kg	900kg
14	337kg	674kg	1.348kg
15	450kg	900kg	1.800kg
16	675kg	1.350kg	2.700kg
17	900kg	1.800kg	3.600kg
18	1.350kg	2.700kg	5.400kg
19	1.800kg	3.600kg	7.200kg
20	2.250kg	4.500kg	9.000kg

STIPENDIO

Ogni Carriera prende uno Stipendio e questo viene riportato nella Tabella Stipendi (vedi sotto), insieme alla Ricchezza Iniziale con cui parte il Personaggio. I Stipendi aumentano con il tempo, grazie ai Ranghi e a determinate Abilità. Le Carriere della Feccia usano una tabella tutta loro (vedi Manuale Carriere), chiamata Salario della Feccia, per vedere quanto prendono. Alcune Carriere hanno regole particolare per i propri Stipendi.

CONGELAMENTO DELLO STIPENDIO

Se il personaggio commette atti che disturbano il suo Inquisitore, questo può fare in modo che lo stipendio sia congelato a data da destinarsi, o essere decurtato. Inoltre, quando i personaggi viaggiano tra le stelle, solitamente non guadagnano nessuno stipendio, visto che copre, in piccolissima parte, i costi del viaggio. Ad esempio se i personaggi viaggiano 4 mesi su una Nave Cargo, per quei 4 mesi non avranno lo stipendio.

TABELLA-STIPENDI								
CARRIERA	Ricchezza Iniziale	Stipendio	Rango 2	Rango 3	Rango 4	Rango 5	Rango 6	Totale
Adepto	130+5D10	200	+20	+40	+60	+80	+100	500
-Adepto Questore del Munitorum	100+7D10	180	+20	+35	+55	+80	+100	470
Agente Schola Geologicus	200+5D10	280	+25	+50	+75	+120	+150	700
Archeologo del Dipartimento	150+7D10	260	+20	+45	+70	+110	+150	655
Censore Calixiano	300	275	+20	+40	+65	+100	+140	650
Medico Adeptus Medicae	400+4D10	300	+30	+70	+120	+180	+250	950
Astropata	180+2D10	200	+15	+35	+50	+70	+100	470
Sorella del Silenzio Calix	80+1D10	80	+15	+25	+45	+75	+90	330
Arbitrator	50+3D10	90	+10	+20	+40	+70	+100	330
Addestratore Cibernastini	150+1D10	200	+20	+35	+55	+70	+100	480
Agente Mnemonico	250+8D10	175	+15	+30	+45	+70	+90	425
Castigatore	60+4D10	105	+15	+25	+45	+80	+120	380
Enunciatore	100	100	+10	+25	+50	+90	+125	400
Esecutore	50+4D10	100	+25	+40	+60	+80	+105	410
Investigatore	75+2D10	130	+15	+25	+55	+90	+130	445
Mastino Psionico	80	85	+10	+20	+45	+80	+110	350
Magistrato	260+8D10	325	+40	+75	+130	+200	+280	1.050
Sceriffo di Sofferenza	100+2D10	100	+15	+25	+40	+80	+90	350
Verispex	180+4D10	185	+15	+35	+60	+95	+125	515
Agente dei Signori Dragone	Speciale	Speciale	+25	+45	+75	+145	+190	Spec+480
Auxilia Myrmidones	120+2D10	85	+10	+25	+50	+90	+130	390
Fattore dei Torni	225+3D10	235	+20	+45	+75	+135	+190	700
Guardia Cremisi	225+2D10	70	+10	+20	+40	+65	+95	300
Mastro dei Torni	45+2D10	55	+5	+15	+35	+60	+90	260
Skitarii della 42° Coorte	80+5D10	100	+15	+35	+65	+95	+135	445
Tecno-Guardia del Patto dei Torni	100+5D10	90	+20	+40	+70	+105	+145	470
Tecnoprete	150+1D10	195	+15	+35	+60	+90	+115	510
-Tecnoprete Malatek	120+1D10	155	+10	+30	+50	+80	+110	435
-Tecnoprete d' Assedio	130+2D10	170	+15	+30	+60	+90	+115	480
Tecnoprete della Setta di Sollex	125+1D10	170	+15	+30	+60	+90	+115	480
Tecnoprete Discepolo di Thule	200+2D10	235	+25	+45	+65	+100	+130	600
Tecnoprete Genetor	200+1D10	225	+25	+50	+80	+125	+195	700
Tecno-Assassino Acuitor	100+5D10	155	+10	+40	+60	+95	+140	500
Sorella da Battaglia	75+10D10	-	-	-	-	-	-	-
Sorella Repentia	20+6D10	-	-	-	-	-	-	-
Sorella Dialogus	130+5D10	235	+20	+45	+75	+105	+160	640
Sorella Famula	250+6D10	250	+20	+45	+80	+110	+180	685
Sorella Ospedaliera	140+4D10	230	+20	+50	+75	+115	+160	650
Assassino Coltelli Astrali	120+6D10	170	+15	+30	+55	+85	+115	470
Assassino delle Maschere	150+3D10	185	+15	+35	+65	+95	+125	520
Assassino Moritat	120+4D10	155	+15	+35	+55	+80	+110	450
Assassino dei Figli di Dispater	Speciale	175	+15	+30	+60	+90	+160	530
Assassino dei Tribali Calixiani	120+2D10	155	+10	+35	+65	+80	+110	450
Assassino Venom Ultimi Padri	200+6D10	250	+20	+45	+75	+125	+185	700
Membro del Clan dei Laceratori	160+2D10	190	+20	+35	+65	+110	+160	580
Regina della Morte di Elros	200+4D10	220	+20	+40	+70	+120	+180	650
Arciesorcista	300+10D10	315	+35	+80	+125	+185	+260	1.000
Cavaliere di San Castore	50+1D10	75	+10	+20	+35	+60	+80	280
Cercatore di Streghe	150+7D10	205	+25	+55	+90	+135	+190	700
Chierico	300+5D10	260	+20	+70	+110	+185	+255	900
-Chierico della Chiesa di Tarsus	400+8D10	350	+45	+80	+125	+200	+300	1.100
Confessore	350+5D10	285	+25	+80	+135	+205	+290	1.020
Cultista della Pura Forma	275+5D10	230	+20	+55	+85	+185	+245	820
Frateris Militia	80+2D10	85	+10	+30	+50	+90	+135	400
Missionario Mendicante	10+4D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Pellegrino dell'Umile Veglia	45+8D10	100	+20	+40	+70	+95	+135	460
Prete Nero di Maccabeus	200+5D10	180	+10	+45	+75	+155	+201	666
Prete-Templare di Veneris	132+2D10	135	+15	+35	+75	+115	+185	560
Redenzionista	50+4D10	80	+15	+40	+65	+90	+210	500
Agente del Commercio Glaciale	700 (speciale)	Speciale	-	-	-	-	-	-
Impostore	160+4D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Infame Rat di Footfall	85+3D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Ladro Acrobata delle Spire	50+2D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Malfixer	40+2D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Membro della Banda	25+5D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Nobile di Kasballica	250	Speciale	-	-	-	-	-	-
Pirata	10D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Schiavista della Tana delle Belve	70	Speciale	-	-	-	-	-	-
Addetto alle Armi Pesanti	110+3D10	75	+10	+30	+45	+85	+115	360
Assaltatore	70+2D10	70	+10	+25	+45	+80	+110	340
Cappellano del Ministerium	200+4D10	130	+10	+30	+50	+85	+125	430
Cecchino	80+2D10	75	+10	+30	+45	+85	+115	360
Commissario	160+1D10	90	+35	+65	+105	+175	+230	700
Geniere	95+4D10	105	+15	+35	+75	+110	+160	500
Medico della Guardia Imperiale	120+6D10	165	+25	+70	+100	+170	+240	770
Operatore	130+2D10	110	+15	+40	+75	+125	+185	550
Scout	80+2D10	75	+10	+30	+45	+85	+115	360

CARRIERA	Ricchezza Iniziale	Stipendio	Rango 2	Rango 3	Rango 4	Rango 5	Rango 6	Totale
Specialista	70+1D10	70	+10	+25	+45	+80	+110	340
Soldato delle Forze Speciali	150+2D10	260	+160	-	-	-	-	420
Ufficiale della Guardia Imperiale	175+4D10	200	+20	+45	+75	+120	+190	650
Psionico Imperiale	50+2D5	90	+10	+25	+30	+65	+80	300
Stregone	75+1D10	200	-	-	-	-	-	200
Templare Calix	50+1D5	80	+10	+25	+30	+60	+115	320
Agente Ombra della Tirannide	280	280	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+280
Agente del Reliquiario 26	450	325	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+325
Assassino dell'Ordo Sicarius	150+2D10	235	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+235
Cacciatore di Culti	260+5D10	360	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+360
Cacciatore Xenos	175+5D10	260	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+260
Cercatore del Vero Nome	450+15D10	350	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+350
Crociato	160+3D10	200	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+200
Esiliatore	250+6D10	360	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+360
Piroclasta	130+5D10	220	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+220
Portatore del Sigillo	100+4D10	180	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+180
Teomante	100+6D10	160	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+160
Tecno-Esorcista delle Rune d'Ossa	280+2D10	225	Rango Speciale. Raddoppia lo stipendio di lato.					Spec+225
Cavaliere del Sanctum Stellare	60+2D10	100	+15	+35	+70	+130	+200	550
Cavaliere Fidelus	70+4D10	95	+10	+30	+60	+125	+280	600
Combattente delle Fosse	Speciale	Speciale	-	-	-	-	-	-
Devoto del Sangue Malfiano	100+speciale	140	+15	+35	+65	+105	+190	550
Disinfestatore	50+2D10	100	+15	+25	+45	+85	+110	380
Emissario Designato	220+4D10	290	+30	+70	+120	+190	+300	1.000
Guardia delle Asce Danzanti	85+3D10	130	+20	+45	+65	+100	+140	500
Mercante delle Gilde	250+10D10	400	+35	+80	+145	+205	+320	1.185
Pistolero di Armetallo	60+4D5	80	+10	+30	+55	+125	+300	500
Ragazza/o del Piacere	50+6D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Recuperatore	10+15D10	Speciale	-	-	-	-	-	-
Sorella del Vuoto	-	80	+10	+25	+35	+60	+120	330
Tutore	50+1D10	90	+10	+20	+40	+70	+100	330
Xenoarcanista	150+4D10	140	+20	+50	+75	+115	+200	600



ABILITA' CHE AUMENTANO LO STIPENDIO

Molte abilità aumentano lo stipendio, così la loro controparte del Talento *Talentuoso*. Questo sta a rappresentare la professionalità o le conoscenze specifiche riconosciute dall'Inquisizione o dalla propria Organizzazione, a prescindere dal Rango. Tra le abilità più apprezzate ci sono quelle di Mestiere, che non solo sono usate dall'Accolito per creare o fare lavori utili alla Cellula, o riuscire a fare lavori retribuiti durante le Sessioni, ma che gli vengono riconosciute, con una certa somma, direttamente nello stipendio. Altre abilità che aumentano lo stipendio possono essere quelle Accademiche o di Esibirsi (entrambe quasi esclusivamente a certi livelli), o abilità altamente professionali, come Legge o Medicina.

Lo Stipendio aumentato dalle Abilità va modificato immediatamente. Nel caso del Salario della Feccia, questi Troni Extra dati dalle abilità, vanno aggiunti direttamente al guadagno mensile. Esempio, se il nostro Impostore guadagna 50 Troni al mese dalle sue abilità, lo aggiungerà alla somma totale uscita dal Salario della Feccia. Lo Stipendio va aumentato del valore scritto nel riquadro.

Ad esempio un +20 a Chimica, aumenterebbe lo Stipendio di 60 Troni (+10, +20, +30), da sommare al proprio Stipendio.

Nota che alcune Carriere guadagnano Troni aggiuntivi nello Stipendio da abilità e talenti che, solitamente, non modificano il Salario (ad esempio, lo Xenocanista su Parlare lingue Xenos e Conoscenze Proibite Xenos).

Questo verrà descritto nella Carriera specifica.

Il numero nella Tabella rappresenta i Troni aggiuntivi di aumento del proprio Stipendio (+10, indica un aumento di 10 Troni allo stipendio).

Nota: Lo stipendio di alcune carriere che iniziano con abilità che aumentano lo Stipendio, è già stato modificato.

TABELLA-ABILITA' E STIPENDI					
ABILITA'	BASE	+10	+20	+30	Talentuoso
Alfabetismo	-	-	-	+10	+20
Chimica	+10	+20	+30	+40	+50
Comunicazioni	-	-	+5	+10	+20
Conoscenze Accademiche (Antichità, Antropologia, Archeologia, Arcobiologia, Arte, Astromanzia, Burocrazia, Chimica, Criminologia, Dottrina Imperiale, Fisica, Giustizia, Legende, Occulto, Tattica Imperialis e della Marina)	-	-	+5	+10	+20
Conoscenze Accademiche (Araldica, Numerologia)	-	-	-	+5	+10
Conoscenze Accademiche (Architettura)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Burocrazia, per le Carriere dell' Administratum)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Contabilità)	-	+5	+10	+15	+20
Conoscenze Accademiche (Criptologia)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Dottrina Imperiale, per le Carriere dell' Ecclesiarchia)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Filosofia)	+5	+5	+10	+15	+25
Conoscenze Accademiche (Giustizia, per le Carriere dell' Adeptus Arbites e Tutori)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Tattica Imperialis, per le Carriere della Guardia Imperiale)	+5	+10	+15	+20	+30
Conoscenze Accademiche (Tattica Marina Imperialis, per le Carriere della Marina Imperiale)	+5	+10	+15	+20	+30
Contrattare	-	-	+10	+20	+30
Demolire	+5	+10	+20	+30	+40
Diplomazia	-	+5	+10	+20	+30
Domare	-	-	+5	+10	+20
Esibirsi (qualsiasi)	-	-	+5	+10	+20
Geologia	-	-	+5	+10	+20
Guidare (qualsiasi)	-	-	+5	+10	+20
Legge	+20	+40	+60	+80	+100
Logica	-	-	+5	+10	+20
Medicina	+10	+20	+30	+40	+50
Mestiere (Agricoltore, Cuoco, Fotografo, Tecnomate)	+5	+10	+15	+20	+30
Mestiere (Amatore, Valletto)	+5	+5	+10	+15	+25 e +20
Mestiere (Armiere)	+15	+25	+35	+45	+60
Mestiere (Artista, Cartografo, Fabbro, Geniere)	+10	+20	+25	+40	+50
Mestiere (Cercatore, Conciatore, Copista, Decoratore, Distillatore, Falegname, Imbalsamatore, Indovino, Liutaio, Meccanico, Minatore, Muratore)	+10	+15	+20	+30	+40
Mestiere (Costruttore)	+20	+35	+45	+60	+80
Mestiere (Falsario, Mercante, Orafo, Orologiaio, Speciale)	+10	+20	+30	+40	+50
Mondanità	+5	+5	+10	+15	+30
Navigare (Superficie, Sottosuolo)	-	-	+5	+10	+15
Navigare (Stelle)	+5	+10	+15	+20	+30
Parlare lingua (Basso Gotico)	-	-	+5	+10	+20
Parlare lingua (Alto Gotico, Pre-Gotico)	+5	+10	+15	+20	+30
Politica	+10	+25	+40	+50	+60
Tecnologia	-	-	+5	+10	+20
Valutare	-	-	+5	+5	+10

Il giudizio dell'Imperatore è la benedizione del fedele

REGOLE PER I VEICOLI

Ci sono numerosi veicoli nel 41° Millennio, dalla vettura del cittadino fino agli imponenti carri dell'Adeptus Astartes, e dall'oromitottero del nobile delle spire fino alle immense astronavi della Marina Imperiale. Anche i nemici dell'umanità possono contare sui loro veicoli, che siano le bizzarre e raffazzonate macchine degli Orki o gli agili e veloci veicoli a-grav degli Eldar Oscuri. Per guidare un veicolo, un personaggio deve avere la relativa Abilità di Guidare o Pilotare, ma non è obbligato a testare per azioni abituali fatte con il proprio veicolo. Le Prove di Abilità entrano in gioco quando il personaggio sta tentando qualcosa di particolarmente impegnativo, o tenta di guidare il veicolo in situazioni di stress o in scenari di combattimento. In questi casi la Prova può essere sia standard che Contrapposta, a seconda dell'azione intrapresa. Ad esempio, speronare un altro veicolo impone una Prova Contrapposta tra le Abilità di entrambi i guidatori, modificata dagli opportuni bonus o malus presenti nella **Tabella Terreno Difficile e Altri Pericoli**, o da quelli dati dalla fattura del veicolo o da un qualunque Tratto applicabile al mezzo stesso.

Tabella Terreno Difficile e Altri Pericoli (nota, per i Ruotati le penalità per Terreni Accidentati sono molto più alte)	
Modificatore	Tipo di Terreno
+0	Terreno aperto, strada pavimentata.
-5	Strada sterrata, campo di terra arida.
-10	Fango profondo o acqua stagnante profonda meno di 20 cm, sabbia, denso fogliame e sottobosco.
-15	Acqua corrente non più profonda di 1 metro, terreno roccioso e instabile, dense foreste o ambienti urbani in rovina. Inoltre, fallire un Test di 4 Gradi in questa particolare circostanza fa sì che il veicolo si impantani, e debba essere liberato prima di proseguire.

Inseguimenti ad Alta Velocità: Anche se le regole del combattimento possono essere utilizzate benissimo per ricreare inseguimenti e corse ad alta velocità, non riescono a catturare appieno la tensione e l'eccitazione, ad esempio, nel guidare attraverso un aspro passo montano per tagliare la via di fuga ad una pattuglia nemica. In alternativa, gli inseguimenti ad alta velocità possono essere rappresentati da una serie di Prove di Guidare/Pilotare, a seconda dei veicoli coinvolti. Il Master determina la distanza tra i due veicoli, ed entrambi i piloti eseguono la Prova Contrapposta appropriata. Se è l'inseguito a vincere, aumenta la distanza tra i veicoli di 10 metri per ogni Grado di Successo, incluso quello Standard. Se è l'inseguitore a vincere, accorcia la distanza tra i veicoli di 10 metri per ogni Grado di Successo, incluso quello Standard. Questo continua fino a che la distanza tra i veicoli è 0, oppure quando è più di 300 metri. Nel primo caso, una nuova Prova Contrapposta determina se il veicolo inseguito è stato costretto a fermarsi o no. Se vince l'inseguitore, in nemico è costretto a frenare, mentre se vince l'inseguito aumenta la distanza tra i veicoli come sopra. I veicoli più veloci aggiungono un Bonus a queste Prove. Compara la Velocità di Crociera dei due veicoli, e per ogni 10 km/h per cui un veicolo supera un altro il pilota di quello più veloce può aggiungere un ulteriore +5 alla Prova di Guidare/Pilotare. Ovviamente, gli inseguimenti ad alta velocità sono tutt'altro che sicuri, e c'è il rischio costante di fare un testacoda o di incappare in qualche ostacolo imprevisto. Per rappresentare questo, qualunque risultato di 99-100 su un Test di Guidare/Pilotare indica che il veicolo si è ribaltato o si è schiantato contro un ostacolo, esplodendo (vedi il risultato di "10" sulla **Tabella dei Colpi Critici allo Scafo**). La "zona di pericolo" può essere aumentata a seconda delle circostanze. Inseguire qualcuno lungo una strada trafficata potrebbe provocare un incidente con un risultato di 96-100, mentre andare contromano potrebbe aumentarlo a 91-100. In ogni caso, il Master ha l'ultima parola al riguardo.

MOVIMENTO DEI VEICOLI

Le seguenti Azioni sono disponibili a tutti i piloti di veicoli. Qualunque sia l'Azione intrapresa, un veicolo deve sempre muoversi in avanti o indietro per una distanza pari almeno alla sua lunghezza prima di poter girare di 90°.

Manovra Evasiva (Azione Intera): Il veicolo serpeggia e schiva, rendendosi difficilmente bersagliabile. Il veicolo deve muoversi alla sua Velocità Tattica, e il pilota deve effettuare una Prova di Guidare/Pilotare. Per ogni Grado di Successo sulla Prova, incluso quello Standard, il veicolo offrirà un malus di -10 a tutti gli attacchi rivolti contro di esso, fino all'inizio del suo prossimo Turno. Qualunque colpo sparato dal veicolo in Manovra Evasiva subirà gli stessi malus, oltre alle normali penalità per sparare da un veicolo in movimento. Se il pilota fallisce la Prova di 5 o più Gradi o ottiene un maldestro (96-00), il veicolo andrà fuori controllo (Cingolati e Ruotati), si schianterà (Fluttuanti) o cadrà (Camminatori).

A Tavoletta! (Azione Intera): Il veicolo muove al doppio della sua Velocità Tattica, e può girare una sola volta durante il tragitto. Il pilota effettua una Prova Impegnativa (-10) di Guidare/Pilotare. Se ha successo, alla fine del suo movimento il veicolo può muovere di altri 5 metri in avanti, più 5 metri per ogni Grado di Successo oltre il primo. Se fallisce, il veicolo non guadagna alcun movimento aggiuntivo. In ogni caso, qualunque colpo sparato sul veicolo, o dal veicolo, subisce un malus di -25, invece di -20, fino all'inizio del suo prossimo Turno. Se il pilota fallisce il Test di 5 o più Gradi, il veicolo andrà fuori controllo (Cingolati e Ruotati) o si schianterà (Fluttuanti). I Camminatori non possono eseguire questa manovra.

Mordi e Fuggi (Azione Intera): Alcuni veicoli sono abbastanza piccoli da comportarsi più come trasporti personali che come veri e propri trasporti truppe. Le moto di qualsiasi tipo, anche quelle a-grav, ne sono un ottimo esempio. I piloti di questi mezzi possono sfrecciare vicino ai nemici ad altissima velocità, per attaccarli con qualunque arma abbiano a disposizione. L'attacco è rapido e brutale, e spesso il pilota lascia il nemico a brandelli dietro di sé. I personaggi che guidano veicoli Scoperti che possono portare soltanto il guidatore e 1 passeggero hanno la possibilità di eseguire un'Azione di Mordi e Fuggi, che si risolve come la Carica di un personaggio appiedato. L'operatore del veicolo lo muove fino alla distanza massima coperta dalla Velocità Tattica, ed effettua poi una Prova Impegnativa (-10) di Abilità di Combattimento. Se il test riesce, il guidatore è riuscito ad infliggere un singolo colpo con un'arma da mischia appropriata. Una volta risolto l'attacco, l'operatore può decidere di rimanere in combattimento o effettuare un secondo movimento pari alla Velocità Tattica per allontanarsi dal suo bersaglio. Se il Test di Abilità di Combattimento è fallito di tre o più Gradi, il veicolo andrà fuori controllo (Cingolati e Ruotati) o si schianterà (Fluttuanti).

I Camminatori non possono eseguire questa manovra. Se il personaggio colpisce, il bersaglio non può portare il suo attacco prima che la Moto si allontani fuori dalla sua portata. Non si può usare alcuna Azione di Combattimento per portare questo attacco (come Mirare, Attacco Mirato, etc.).

Eludere (Reazione): Il guidatore percepisce un pericolo e sterza all'improvviso, sperando di togliere il proprio veicolo dalla linea di fuoco. Questa azione può essere intrapresa soltanto se il veicolo ha mosso di una distanza pari almeno alla sua Velocità Tattica durante il Round precedente. I Camminatori possono tentare questa azione anche se hanno percorso una distanza inferiore. Il pilota deve essere al corrente dell'attacco per poter effettuare questa Azione, che gli sarà quindi preclusa se viene preso di Sorpresa. Egli dovrà effettuare una Prova di Guidare/Pilotare, con un malus pari al bonus per colpire che la Taglia del veicolo garantisce all'avversario (ad esempio, se si vuole Eludere con un veicolo Massiccio, che dona +30 ai Test per colpirlo, il malus sul Test di Guidare/Pilotare sarà di -30). Se ha successo, lui e ed il mezzo evitano il colpo, come accade per Schivare. Se il pilota fallisce il Test di 5 o più Gradi o ottiene un maldestro (96-00), il veicolo andrà fuori controllo (Cingolati e Ruotati), si schianterà (Fluttuanti) o cadrà (Camminatori).

Speronare! (Azione Intera): Il veicolo tenta di speronare una persona o un altro veicolo. Il veicolo deve muovere di una distanza pari almeno alla sua Velocità Tattica in linea retta, e il pilota deve superare una Prova di Guidare/Pilotare. Se ha successo, il veicolo colpisce il suo bersaglio, infliggendo un Danno pari a 1D10 + i Punti Armatura della sezione che ha colpito il nemico. Se il veicolo ha mosso al doppio della sua Velocità Tattica, aggiungerà 1D10 Danni extra per ogni 10 metri in più che ha percorso. Se il bersaglio dello speronamento è un altro veicolo, o una struttura altrettanto solida, il mezzo che ha speronato subisce un ammontare di Danni pari a 1D5 + i Punti Armatura del bersaglio. Per ogni punto di danno inflitto dallo speronamento, il veicolo attaccante spinge indietro il bersaglio di 1 metro. Questo attacco può essere Schivato, ma non Parato.

I Campi di Forza possono proteggere dai danni inflitti, ma non impediranno che il personaggio che ne fa uso venga spinto indietro.

Manovra Tattica (Mezza Azione/Azione Intera): Questa è l'azione base di movimento per qualunque veicolo.

Il mezzo muove della sua intera Velocità Tattica spendendo Mezza Azione, o del doppio della sua Velocità Tattica spendendo un'Azione Intera.

COMBATTIMENTO DEI VEICOLI

I personaggi che operano i veicoli possono compiere Azioni particolari durante il proprio Turno, che cadono nelle classiche categorie delle Azioni usuali: Mezze Azioni, Azioni Intere, Reazioni, etc. Alcuni veicoli hanno più di un membro dell'equipaggio. Se è questo il caso, i comandanti dei diversi veicoli coinvolti nello scenario tirano su Iniziativa per determinare quale veicolo agisca per primo. I membri dell'equipaggio tireranno poi la loro Iniziativa, ma agiranno comunque sempre dopo il comandante, partendo da quello che ha fatto il punteggio più alto fino a quello più basso. Se non è presente un comandante, l'operatore del mezzo sarà il primo ad agire, e a seguire agiranno gli altri secondo l'ordine di Iniziativa. Ogni membro dell'equipaggio può eseguire un'Azione differente. Ad esempio, il guidatore può muovere il veicolo, mentre gli artiglieri tempestano il nemico di colpi. Ogni membro ha a disposizione un'Azione Intera, ma alcune Azioni sono precluse da altre. Se due Azioni sono in conflitto, quella del comandante o del guidatore hanno la priorità. Cambiare di posto all'interno di un veicolo costa una Mezza Azione di Movimento.

ATTACCHI DEI VEICOLI

Artiglieri o i passeggeri di un veicolo possono eseguire una qualsiasi Azione elencata nel paragrafo del Combattimento, con le seguenti differenze:

- Sparare da un veicolo che si sia mosso della sua Velocità Tattica nel Turno precedente infligge un ulteriore malus di -10 al tiro per colpire.
- Sparare da un veicolo che si sia mosso al doppio della sua Velocità Tattica nel Turno precedente infligge un ulteriore malus di -20 al tiro per colpire. Solitamente, un Veicolo nel Movimento Narrativo sta viaggiando ad una velocità tale da dare -20 a colpire.
- Artiglieri e passeggeri possono compiere Azioni intere anche se il veicolo ha mosso. In altre parole, il movimento del veicolo non preclude le loro Azioni. Sparare da un Mezzo in movimento infligge una penalità di -20; questo Malus non si conterà nel momento che si spari a qualcosa che viaggi alla stessa velocità (ad esempio, un mezzo affiancato), o si possiede il talento *Fuoco in montato*.
- I passeggeri possono sparare da un veicolo soltanto se si trovano in una posizione che glielo permetta (ad esempio se il veicolo è Scoperto, oppure se si trovano vicino al finestrino). La tipologia di veicolo da cui sparano determinerà verso quale direzione potranno puntare.
- Gli effetti critici che impediscono all'equipaggio di attaccare affliggeranno anche i passeggeri allo stesso modo.
- Un guidatore può eseguire un'Azione di Attacco soltanto se non ha usato tutta la sua Azione Intera per muovere il veicolo. In caso di Raffiche, potrà usarle con Mezza Azione se sta muovendo il Mezzo (riferirsi alle Azioni).
- Tutte le armi montate su un veicolo, anche quelle brandeggiate, si considerano automaticamente Imbracciate. Le armi utilizzate dai passeggeri che necessitano di essere Imbracciate prima di poter sparare dovranno essere imbracciate secondo le normali per poter essere utilizzate.

ATTACCARE I VEICOLI

Attaccare un veicolo segue le stesse identiche regole di qualunque altro combattimento. L'unica differenza riguarda la zona del veicolo colpita e le Locazioni differenti, spiegate in dettaglio più avanti. Per il resto, occorre che tutti gli attacchi portati ad un veicolo siano possibili.

Ad esempio, se si vuole attaccare un veicolo in mischia occorre esservi in contatto, e se vi si vuole sparare non bisogna essere in combattimento corpo a corpo, a meno di utilizzare una pistola, etc. Supponendo che l'attacco possa essere portato, applica la procedura seguente.

Primo Passo-Applica i modificatori d'attacco: Applica tutti i modificatori d'Attacco che applicheresti per un qualunque Attacco in mischia o a distanza, mettendo ovviamente in conto che qualunque veicolo dovrebbe avere un modificatore di taglia che garantisce un bonus a colpire su AB.

Secondo Passo-L'attaccante determina il Fronte, il Fianco o il Retro: A differenza dei personaggi e delle creature, la direzione da cui si attacca un veicolo è vitale per determinare quanto danno gli può essere inflitto. In genere, la corazza di un veicolo tende ad essere molto più spessa sulla parte frontale e sulla torretta, mentre sarà più sottile di lato o sul retro. Per determinare dove verrà colpito un veicolo occorre verificare la zona da cui proviene l'attacco. Le diverse zone possono essere ottenute dividendo il carro in quattro angoli di circa 90°. Il primo punta sulla parte frontale del veicolo, e sarà quindi il Fronte, altri due saranno il Fianco destro e sinistro, e l'ultimo, opposto al Fronte, sarà il Retro. Per ulteriori delucidazioni fare riferimento allo schema. La zona colpita determina non solo il Valore Armatura che applicheresti per un qualunque verrà danneggiato da un eventuale colpo critico. Se un veicolo viene colpito dall'alto o dal basso, si considera sempre come se sia stato colpito sul Retro.

Terzo Passo-L'attaccante esegue il Test per Colpire: Dopo aver determinato le modifiche al tiro e la zona colpita, l'attaccante esegue il Test di Abilità di Combattimento o Abilità Balistica per colpire. I veicoli hanno accesso all'Azione Eludere, che può essere utilizzata come Reazione per evitare i colpi. I mezzi non possono Schivare, e soltanto i Camminatori possono Parare, ammesso che abbiano arti che permettano loro di farlo.

Quarto Passo-L'attaccante determina la Locazione colpita: Se l'attacco va a segno, occorre determinare la Locazione, per vedere quale parte della zona attaccata è stata effettivamente colpita. Tira di nuovo 1D100 e verifica la Locazione colpita consultando la [Tabella Locazioni dei Veicoli](#). È bene ricordarsi che qualunque colpo colpisca la torretta conta come aver colpito il Fronte, anche se colpita dal Fianco o dal Retro del veicolo.

Quinto Passo-L'attaccante determina il Danno: Il danno viene determinato nel modo consueto, con eccezione della Giusta Furia, che segue regole differenti. Per applicare la Giusta Furia il dado d'attacco deve aver ottenuto un 10, ma è importante ricordare che l'attacco deve aver effettivamente danneggiato il veicolo per essere applicata. In altre parole, non è possibile infliggere una Ferita se non si supera la corazza del veicolo, come accade invece per i PG e i PNG colpiti da Giusta Furia. Per il resto, funziona in modo identico alla normale Giusta Furia: il PG tira 1D5 e lo confronta con la Tabella dei Colpi Critici ai Veicoli relativa alla Locazione colpita, e come di consueto ulteriori Danni inflitti al veicolo non verranno calcolati come Danni Critici, ma saranno scalati dall'Integrità Strutturale del veicolo. Inoltre, non saranno cumulativi con eventuali Danni Critici già presenti.

Sesto Passo-Il bersaglio subisce il Danno e le eventuali conseguenze: I veicoli hanno due caratteristiche difensive primarie: l'Armatura (PA) e l'Integrità Strutturale (IS). Veicoli Ruotati e Cingolati, hanno anche l'Integrità Trainante (IT), che rappresenta i Danni alla Trazione, quindi Cingoli e Ruote. L'Armatura rappresenta la naturale durezza dei materiali utilizzati per la costruzione del veicolo, così come la protezione fisica che il veicolo offre contro gli attacchi. L'Armatura può variare nello stesso veicolo a seconda della zona, e in genere tale valore è molto più alto sul Fronte del veicolo, visto che è da lì che arriverà la maggior parte del fuoco nemico, ma questo vale più che altro per i Mezzi da Combattimento.

L'Armatura di un veicolo funziona esattamente come l'Armatura di un personaggio. L'arma che lo colpisce tira per il Danno e sottrae la sua Penetrazione all'Armatura del veicolo. Il risultato finale viene sottratto all'Integrità Strutturale. L'Integrità Strutturale è la quantità di Danni che un veicolo può subire prima di esplodere in una palla di fuoco e fiamme, ed è determinata da una gran quantità di fattori, come la resistenza del materiale con cui è stato costruito o la quantità di circuiti di sicurezza che sono stati implementati nei suoi sistemi. L'Integrità Strutturale funziona in tutto e per tutto come le Ferite di una creatura vivente, e quando raggiunge quota 0 il veicolo comincia a subire Danni Critici nello stesso identico modo. Consulta la relativa Tabella dei Danni Critici ai Veicoli, senza differenziare la tipologia di arma che ha inflitto il Danno Critico, e applica immediatamente il risultato. Come di consueto, i Danni Critici si accumulano. Ad esempio, se un veicolo ha subito 2 Danni Critici allo Scafo, e in seguito subisce altri 4 Danni al Sistema Motore, dovrà applicare il risultato relativo a 6 Danni Critici della Locazione Sistema Motore.

FUORI CONTROLLO, SCHIANTO E CADUTA

Ci sono diverse situazioni in cui l'abilità di un pilota non sarà sufficiente a controllare il proprio veicolo.

Un Colpo Critico potrebbe mandare un veicolo fuori strada, o una perdita improvvisa nel propulsore a-grav potrebbe far schiantare al suolo un Fluttuante, o ancora un colpo potente potrebbe far cadere un Camminatore.

TABELLA DELLA DIREZIONE DEL FUORI CONTROLLO	
Risultato del Tiro	Direzione
1-2	Il veicolo punta a 45° verso sinistra.
3	Il veicolo va dritto.
4-5	Il veicolo punta a 45° verso destra.

Fuori Controllo (Ruotati e Cingolati): Quando un veicolo va Fuori Controllo per una qualunque ragione, è obbligato a muoversi nel suo Round seguente, e l'operatore non potrà fare nulla per evitarlo. Per determinare la direzione di movimento, lancia 1D5, e consulta la tabella seguente:

Una volta stabilita la direzione, il veicolo muove della sua Velocità Tattica +1D10

metri in quella direzione. Qualunque cosa venga colpita da un veicolo Fuori Controllo è considerata Speronata. Se impatta contro qualcosa di sufficientemente solido da fermare la sua corsa subirà Danni allo stesso modo di un veicolo che sperona, prendendo però 1D10 Danni + l'Armatura del bersaglio, piuttosto che 1D5. Se il veicolo impatta in questo modo, equipaggio e passeggeri devono effettuare una Prova di Resistenza o essere Storditi per 1 Round, più 1 Round per ogni grado di Insuccesso.

Schianto (Fluttuanti): Uno degli svantaggi di un fluttuante è la fragilità del suo sistema di propulsione. Quando un carro armato viene immobilizzato si ferma sul posto, o al massimo impatta contro qualcosa. Quando un fluttuante subisce lo stesso destino, l'equipaggio corre il serio rischio di schiantarsi al suolo e finire carbonizzato. Un Fluttuante che precipita da un'altezza di 10 metri o meno subisce i seguenti effetti:

- Se la distanza che il veicolo ha percorso o che ha tentato di percorrere durante il Turno è uguale o inferiore alla sua Velocità Tattica, il veicolo muove di una distanza pari alla metà della distanza a cui voleva muovere, o che ha mosso, nella direzione in cui sta attualmente puntando (oppure in una direzione differente, a discrezione del Master, tenendo conto dello svolgersi dell'azione e delle forze coinvolte) prima di schiantarsi. A quel punto il veicolo si ferma definitivamente. Tira 1D5 sulla Tabella dei Danni Critici allo Scafo e applica quel risultato. Se il veicolo colpisce un qualunque oggetto che abbia un Valore Armatura, come un muro, un albero o un altro veicolo, il Fluttuante conta come aver Speronato l'oggetto in questione alla sua Velocità Tattica (questo potrebbe causare ulteriori Danni Critici). L'oggetto potrebbe fermare il tragitto del Fluttuante, a discrezione del Master.
- Se la distanza che il veicolo ha percorso o che ha tentato di percorrere durante il Turno è superiore alla sua Velocità Tattica, il Master determina la direzione in cui stava viaggiando e misura una distanza in quella direzione pari alla Velocità Tattica del veicolo, partendo dal punto dove si trova attualmente. Il Fluttuante si schianterà in un punto che si trova a 1D10 metri in una direzione casuale, ottenuta con un Tiro sul Diagramma di Dispersione, rispetto al punto precedentemente ottenuto. Il veicolo, quindi, si ferma definitivamente. Tira 1D10 sulla Tabella dei Danni Critici allo Scafo e applica quel risultato. Se il veicolo colpisce un qualunque oggetto che abbia un Valore Armatura, come un muro, un albero o un altro veicolo, il Fluttuante conta come aver Speronato l'oggetto in questione al doppio della sua Velocità Tattica, subendo però 1D10 Danni + Valore Armatura dell'oggetto, piuttosto che 1D5. L'oggetto potrebbe fermare il tragitto del Fluttuante, a discrezione del Master.
- Se un Fluttuante si schianta mentre si muove alla sua Velocità Tattica, o più velocemente, c'è una possibilità che si ribalti. In caso di schianto, tira 1D10. Da 6 in su, il veicolo si schianta a terra con la parte superiore rivolta in basso, e aggiungerà un +4 sul tiro per la Tabella dei Danni Critici allo Scafo. Se il veicolo sopravvive, dimezza la sua Integrità Strutturale attuale, e deve essere riparato prima di poter essere riutilizzato. A discrezione del Master, il veicolo potrebbe essere talmente rovinato da non poter più essere utilizzato.

Se invece un Fluttuante precipita da un'altezza superiore a 10 metri i risultati sono decisamente peggiori.

Il pilota ha il tempo di eseguire una singola Prova Molto Difficile (-30) di Guidare/Pilotare. Se il Test riesce, il veicolo si schianta, scavando un profondo solco nel terreno. Il mezzo è distrutto, e chiunque sia a bordo subisce 2D10 Danni da Impatto che ignorano Armatura e Resistenza, oltre a essere Stordito per un numero di Round pari ai Danni subiti. Se il Test viene fallito, il veicolo si schianta a terra ed esplode, esattamente come descrive il punto 10 dei Danni Critici allo Scafo. Chiunque si trovi a bordo di un Fluttuante che precipita potrà abbandonarlo in volo, ma conterà come se cadesse da un'altezza pari a quella da cui il Fluttuante ha cominciato a precipitare.

Caduta (Camminatori): Quando un Camminatore cade, il guidatore tira sul Diagramma di Dispersione per determinare la direzione della caduta (questo determina anche quale zona esporrà e quale coprirà). Il Camminatore subisce 1D10 Danni alla zona su cui è atterrato. Se il Camminatore cade da un'altezza superiore, subirà 1D10 Danni + i metri di caduta. Entrambi questi Danni ignorano l'Armatura, e intaccano direttamente l'Integrità Strutturale. L'equipaggio deve superare una Prova di Resistenza o essere Stordito per 1 Round.

Se il Camminatore può ancora muoversi, potrà rialzarsi spendendo un'Azione Intera nel turno seguente.

ATTACCHI MIRATI

I giocatori potranno fare l'Azione di Attacco Mirato sui Mezzi, come da regolamento. Questa è un'opzione tattica molto valida per colpire le ruote di un mezzo Ruotato, i Cingoli di un mezzo Cingolato, o le stesse persone, come Pilota, Artiglieri o Equipaggio, quando visibili.

Ruota: Fare un Attacco Mirato ad una ruota è come sparare ad un Bersaglio Piccolo (-20) e non si prendono i Bonus dati dalla grandezza del Veicolo. Si potrebbero invece avere i Malus per il Mezzo in Movimento.

Cingolo: Fare un Attacco Mirato ad un cingolo dona un Malus di -20 e non si prendono i Bonus dati dalla grandezza del Veicolo.

Si potrebbero invece avere i Malus per il Mezzo in Movimento.

Equipaggio: I PG potranno mirare o essere presi di mira se sono su Mezzi Scoperti, oppure su normali Mezzi cui è possibile vedere attraverso vetri. A volte, come quest'ultimo caso, alcune parti del corpo non sono visibili, magari coperte dallo sportello, come le Gambe. Ciò vuol dire che non tutte le parti del corpo potranno essere prese di mira. L'ultima parola spetta sempre al Master. Di sicuro, prendere di mira un bersaglio nel mezzo, magari in movimento, risulta davvero problematico. Se il bersaglio si trova in un veicolo Chiuso, o non è visibile, non può essere preso di mira.

LOCAZIONE DEI VEICOLI

Qui troveremo la Descrizione dei Veicoli con le relative tabelle. Alcuni veicoli, nella loro descrizione, potrebbero avere specifiche diverse per le Locazioni. Questo verrà descritto nei Veicoli stesso. Nel caso venga colpito il Pilota o un Passeggero, non si tirerà mai sulla tabella dei Danni Critici dei Mezzi, a meno che il colpo non avvenga per armi che possono colpire più bersagli, come quelle con la Qualità Esplosiva o Lanciafiamme.

LOCAZIONE RUOTATI-MOTO	
Risultato	Descrizione
01-05	Ruota Anteriore: Questi sistemi sono notoriamente fragili, e proprio per questo alcuni veicoli si ritrovano immobilizzati ben prima di essere distrutti.
05-10	Ruota Posteriore: Come sopra.
11-20	Sistema Motore: Molti Veicoli si immobilizzano dopo essere stati colpiti al Sistema Motore.
21-30	Armi Integrate: L'attacco ha colpito una delle armi montate sul veicolo. Se ci sono più armi nella zona colpita, il Master dovrebbe verificare casualmente quale di esse è stata colpita. Se il veicolo non ha Armi su quella zona particolare, allora è stato colpito lo Scafo.
31-70	Scafo: L'attacco ha colpito lo scafo del veicolo. Colpi particolarmente potenti potrebbero comunque fare seri danni ad equipaggio e far esplodere il carburante.
71-00	Equipaggio: Viene colpito il Pilota o un eventuale passeggero (tira in modo casuale se c'è qualcun altro oltre che il Pilota).

LOCAZIONE DEI VEICOLI RUOTATI (Come le Automobili)	
Risultato	Descrizione
01-05	Ruote Anteriori: Facile fermare il Mezzo con le ruote bucate. Tira 1D10, con 1-5, è la ruota Anteriore Sinistra, da 6+ è quella Destra. Se il Mezzo ha più di 4 Ruote, sarà il Master a determinare il tiro da fare per valutare quale sono state prese. Usano l'Integrità Trainante (IT) per i Danni.
06-10	Ruote Posteriori: Come sopra.
11-20	Sistema Motore: Molti Veicoli si immobilizzano dopo essere stati colpiti al Sistema Motore.
21-30	Armi Integrate: L'attacco ha colpito una delle armi montate sul veicolo. Se ci sono più armi nella zona colpita, il Master dovrebbe verificare casualmente quale di esse è stata colpita. Se il veicolo non ha Armi su quella zona particolare, allora è stato colpito lo Scafo. Se c'è un Artigliere scoperto, come un'Arma su Piattaforma o su Perno, tira 1D100, dal 70% è stato preso l'artigliere, che potrà eventualmente usufruire di uno Scudo.
31-90 o 31-80	Scafo: L'attacco ha colpito lo scafo del veicolo. Colpi particolarmente potenti potrebbero comunque fare seri danni ad equipaggio e far esplodere il carburante. Se il Veicolo ha il tratto Scoperto, solo da 31-80 si prende lo Scafo.
91-00 o 81-00	Equipaggio: Viene colpito il Pilota o un eventuale passeggero (tira in modo casuale se c'è qualcun altro oltre che il Pilota). In questo caso non si potrà usare il PA del Mezzo, visto che si presume che il colpo sia passato per il vetro, e non possono essere colpite le gambe del bersaglio (gambe=corpo) a meno che il mezzo non sia del tutto particolare. Molti ruotati, comunque, possono montare Vetrarmatura. Se il Veicolo ha il Tratto Scoperto, da 81-00 si prende un Passeggero/Equipaggio a random. La direzione del colpo potrebbe decidere chi viene più facilmente colpito. Sarà sempre il Master a decidere la situazione.

LOCAZIONE DEI VEICOLI CINGOLATI E CAMMINATORI (quasi sempre qui si parla di Mezzi da Battaglia)	
Risultato	Descrizione
01-05	Cingoli: I Cingoli sono più fragili di altre parti del mezzo e usano l'Integrità Trainante E' più facile fermare un mezzo che distruggerlo. In caso di Camminatori, è stato colpito lo Scafo.
05-10	Sistema Motore: A seconda del veicolo, delle gambe meccaniche, delle placche gravitazionali, dei motori, dei cavi di collegamento, etc. Questi sistemi sono notoriamente fragili, e proprio per questo alcuni veicoli si ritrovano immobilizzati ben prima di essere distrutti.
11-60	Scafo: L'attacco ha colpito lo scafo del veicolo. Colpi particolarmente potenti potrebbero comunque fare seri danni ad equipaggio e far esplodere il carburante.
61-80	Armi: L'attacco ha colpito una delle armi montate sul veicolo. Se ci sono più armi nella zona colpita, il Master dovrebbe verificare casualmente quale di esse è stata colpita. Se il veicolo non ha Armi su quella zona particolare, allora è stato colpito lo Scafo. Questi attacchi riescono spesso a distruggere le armi, ma alcuni di essi potrebbero ripercuotersi anche sullo scafo, provocando dei danni anche alla struttura. Se c'è un Artigliere scoperto, come usando un'Arma su Piattaforma o su Perno, tira 1D100, dal 70% è stato preso l'artigliere, che potrà eventualmente usufruire di uno Scudo.
81-00	Torretta: L'attacco ha colpito la torretta del mezzo. Se il mezzo ha più di una torretta, quella più vicina all'attaccante viene colpita per prima. Se il veicolo non ha una Torretta, verrà colpito lo Scafo. La distruzione di una Torretta è pericolosa quanto un colpo che riesce a penetrare nello scafo, perché spesso ospita materiali volatili e munizioni, oltre al comandante del carro stesso.

VETRI CORAZZATI O VETRARMATURA

Se non specificato, i normali Vetri di un Comune Mezzo non sono Corazzati, ma questa è un'opzione di vendita. Solitamente, un Vetrarmatura può avere tanta Protezione massima uguale alla metà, per Eccesso, del PA Laterale del Mezzo. Vedere la scheda dei Mezzi per questo.

RUOTE DEI MEZZI RUOTATI

Le Ruote sono la parte più delicata di un Mezzo, almeno per i Ruotati. Le ruote possiedono un eventuale PA di un terzo in confronto a quello del Mezzo, e va contato il PA minore (Retro), per difetto (se il mezzo avesse 10, la ruota avrà 3), anche se può essere rinforzato con la Corazza Rinforzata. Quando si colpisce una Ruota, bisogna calcolare l'Integrità Trainante (IT) invece che quella Strutturale (IS), solitamente molto meno resistente. Se una Ruota subisce una Giusta Furia, sarà considerata esplosa (vedi risultato 5 dei Danni Critici alle Ruote).

Un veicolo con una Ruota a terra ha la velocità di Crociera ridotta del 25%, 5m in meno da quella Tattica e abbassa di -10 ogni Prova di Guidare; un Veicolo con 2 Ruote bucate, o una moto con una Ruota a terra, ha la velocità dimezzata, 10m. in meno dalla velocità Tattica e -20 alle Prove di Guidare. Un Veicolo con 3 Ruote bucate (a meno che non ne abbia più di 4) o una moto con entrambe le gomme a terra, richiede una Prova Difficile (-20) di Guidare per non Schiantarsi; il Veicolo dovrà fermarsi subito dopo. Le Ruote hanno una tabella tutta loro. A differenza delle altre Tabelle dei Danni Critici, le Tabelle dei Danni Critici delle Ruote hanno solo 5 risultati.

CINGOLI DEI MEZZI CINGOLATI

Come per le ruote, i Cingoli usano l'Integrità Trainante (IT), da dove vanno scalati eventuali Danni, ma sono sicuramente più resistenti delle Ruote. I Cingoli hanno la stessa armatura di un Mezzo sul Retro e usano una tabella tutta loro, quella delle Ruote, con solo 5 risultati.

TABELLA DEI DANNI CRITICI ALLE RUOTE E CINGOLI	
Critico	Effetto
1	La Ruota viene scheggiata, ma è ancora in buono stato. Tende a sgonfiarsi molto lentamente (sarà considerata a terra dopo 1D10+2 ore). Se è un Cingolo, viene solo intaccato e nel prossimo Turno, il veicolo può muovere soltanto fino alla sua Velocità Tattica.
2	Un Danno alla ruota che tenderà a sgonfiarsi nel giro di 1D5 ore. Nel caso di un Cingolo, il pilota deve effettuare una Prova di Guidare/Pilotare. Se lo fallisce, tira sul Diagramma di Dispersione per determinare la direzione in cui il veicolo punta alla fine del Turno.
3	La Ruota ha un foro molto piccolo che gli permetterà di viaggiare per 3D10 Round prima di sgonfiarsi. Una volta sgonfia, sarà considerata ruota a terra. Il Cingolo sterra ed il Mezzo rallenta fino a fermarsi, spegnendo il Motore. Non ci sono altre conseguenze e potrà ripartire il Round dopo.
4	Come sopra, ma il foro è grande e si sgonfierà entro 1D10 Round, prima di essere considerata ruota a terra. Nel caso di un Cingolo, alcuni pezzi volano via e uscirà dal Treno di Rotolamento dopo circa 2D10 minuti + l'abilità del Pilota (ogni punto è un Minuto aggiuntivo).
5	La ruota viene bucata con un tonfo sordo. Il colpo è stato talmente potente, da richiedere una Prova di Guidare Impegnativa (-10) per non andare Fuori Controllo. Questa prova è in più alle normali prove richieste in seguito per le Ruote bucate (vedi sopra). Nel caso di un Cingolo, ne è distrutta una buona pozione ed esce fuori dal treno di rotolamento. tira sul Diagramma di Dispersione per determinare la direzione in cui il veicolo punta alla fine del Turno. Il mezzo è considerate Immobile.

TABELLA DEI DANNI CRITICI ALLE ARMI	
Critico	Effetto
1	Un forte colpo concussivo lascia l'arma intatta, ma sbalza via il suo artigiere, che viene Stordito per 1 Round.
2	Un colpo superficiale colpisce l'arma, disallineando le munizioni all'interno, ammassando la bocca di fuoco o disattivando un sistema d'alimentazione. È un danno minore, ma richiederà del tempo per essere riparato. L'arma si inceppa, e potrà essere disinceppata normalmente nei Round seguenti.
3	Il colpo danneggia il sistema di puntamento dell'arma, bloccando una feritoia o causando un contraccolpo interno che colpisce l'artigiere al volto. Tutti i colpi fatti con l'arma subiscono un ulteriore -10 a colpire per 1D5 Round.
4	Con uno stridente suono metallico, l'arma si blocca sul posto. L'arma subisce la <i>Condizione Arma/Torretta Bloccata</i> . Può fare fuoco soltanto in linea retta nella direzione in cui ha sparato l'ultima volta. Se l'arma era un'Arma Fissa, tratta questo Critico come se fosse quello relativo al numero 5.
5	Il caricatore dell'arma, o il suo sistema di alimentazione, sono distrutti, facendo sì che l'arma non possa più caricare munizioni. L'arma stessa rimane di fatto intatta, ma subisce comunque la <i>Condizione Arma Inattiva</i> fino a che il guasto non viene riparato.
6	Il sistema di puntamento dell'arma è distrutto dal colpo. L'arma subisce la <i>Condizione Sistema di Puntamento Rotto</i> .
7	Il caricatore dell'arma, o il suo sistema di alimentazione, sono seriamente danneggiati. L'arma può ancora sparare, con il rischio però di far esplodere le munizioni. L'arma può essere utilizzata normalmente, ma ogni volta che viene usata c'è una possibilità del 30% che il proiettile attualmente caricato esploda. In tal caso, il carro e tutti gli artigieri che si occupano dell'arma vengono colpiti, e subiscono un numero di Danni pari alla metà di quelli che subirebbero se colpiti da un proiettile dell'arma che avrebbe dovuto sparare, dimezzato prima di essere mitigato da Armatura e Resistenza. Se si verifica l'esplosione, l'arma subisce la <i>Condizione Arma Distrutta</i> , e tutte le munizioni rimanenti nel caricatore sono distrutte.
8	L'arma esplose, ed è divelta dalla sua postazione. Il danno dell'esplosione si propaga all'interno dello scafo, e c'è il rischio che ferisca anche gli artigieri dell'arma. Qualunque artigiere stia operando l'arma quando viene distrutta ha una possibilità del 20% di essere colpito dallo stesso colpo che l'ha distrutta, subendo però solo un quarto del Danno provocato, prima di essere mitigato da Armatura e Resistenza.
9	Come al punto 8, soltanto che l'esplosione raggiunge l'intero equipaggio. Ogni membro dell'equipaggio subisce 1D10+6 Danni Esplosivi al Corpo, subisce 1 Livello d'Affaticamento e deve superare una Prova di Agilità, o prendere fuoco. Applica inoltre tutti gli effetti descritti nel paragrafo <i>A Fuoco!</i> Chiunque prenda fuoco può provare a spegnerlo nei Round seguenti secondo le normali regole.
10+	La forza dell'attacco distrugge l'arma e continua all'interno dello scafo, facendo esplodere il deposito di munizioni o la riserve d'energia dell'arma. Il veicolo esplose immediatamente. Non può essere riparato in alcun modo, e qualunque equipaggiamento al suo interno è irrecuperabile. Chiunque si trovi al suo interno subisce 2D10+18 Danni Esplosivi. Chiunque si trovi entro 2D10 metri dal veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi a causa della detonazione. Se il veicolo aveva i Tratti Scoperto e/o Moto, i passeggeri e l'equipaggio possono tentare un Test di Schivare per saltare giù all'ultimo momento. Chiunque riesca in questo tiro subirà soltanto 1D10+6 Danni Esplosivi. Infine, il Master può decidere che lo scoppio copra più metri, a seconda dei materiali contenuti all'interno del veicolo esploso.

TABELLA DEI DANNI CRITICI AL SISTEMA MOTORE	
Critico	Effetto
1	Un colpo possente al meccanismo di guida del mezzo fa sì che il guidatore debba lottare con i controlli per mantenere il veicolo stabile. Il pilota deve effettuare una Prova di Guidare/Pilotare. Se lo fallisce, tira sul Diagramma di Dispersione per determinare la direzione in cui il veicolo punta alla fine del Turno. Che la Prova riesca o no, il pilota subisce 1 Livello d'Affaticamento a causa dello sforzo.
2	Il veicolo viene colpito tanto violentemente da destabilizzarlo, ma fortunatamente non riporta nessun grosso danno. Nel prossimo Turno, il veicolo può muovere soltanto fino alla sua Velocità Tattica.
3	L'asse, o ancora un tubo vitale per l'immissione di carburante, ha subito un duro colpo, e un lato del meccanismo di guida del veicolo risponde più lentamente rispetto all'altro. Il veicolo subisce la <i>Condizione Sistema Motore Danneggiato</i> .
4	Il sistema di immissione di carburante o la riserva d'energia del veicolo hanno subito un colpo superficiale. Il veicolo non rischia di esplodere, ma trarre potenza dal motore è molto più difficile adesso. Se il pilota vuole muoversi a più della Velocità Tattica del veicolo deve superare una Prova di Guidare/Pilotare. Se la Prova viene fallita di tre o più Gradi, il motore del veicolo va in panne, e il mezzo non può muoversi affatto per questo Turno. I Fluttuanti che subiscono questo Danno Critico si Schiantano.
5	Il pilota si accorge che il sistema di controllo del veicolo non risponde affatto...ma il veicolo è ancora in movimento! Veicoli Cingolati e Ruotati vanno Fuori Controllo, i Fluttuanti si Schiantano e i Camminatori si muovono avanti della metà della loro Velocità Tattica prima di Cadere. Se il veicolo non ha mosso nel Turno precedente, questo risultato non ha alcun effetto (tranne per i Fluttuanti, che si Schianteranno comunque).
6	Il colpo trancia un cavo, danneggia una giuntura, o si infila nel generatore a-grav, causando seri danni. Il veicolo subisce la <i>Condizione Sistema Motore Invalidato</i> . Se questo porta la Velocità Tattica del veicolo a 0, il veicolo conta come aver sofferto la <i>Condizione Sistema Motore Distrutto</i> . Se è questo il caso, i Cingolati e i Ruotati si fermano immediatamente, i Camminatori rimangono dritti dove si trovano e i Fluttuanti si schiantano al suolo.
7	La piccola esplosione interna fa sì che un bullone allentato schizzi nella cabina comando del pilota, o che un pannello gli scoppi in faccia. L'operatore del veicolo soffre immediatamente 1D10 Danni da Impatto alla testa, subisce 1 Livello d'Affaticamento e deve superare una Prova Impegnativa (-10) di Guidare/Pilotare per poter muovere il veicolo nel Turno seguente. Se il veicolo era già in movimento, il pilota non è in grado di riguadagnare il controllo, e andrà Fuori Controllo se è un Cingolato o un Ruotato, si Schianterà se è un Fluttuante, e se è un Camminatore si muoverà in avanti della metà della sua Velocità Tattica prima di cadere.
8	Il sistema energetico o i serbatoi del veicolo vengono penetrati. Il veicolo si ferma immediatamente e prende fuoco. Il mezzo soffre la <i>Condizione Sistema Motore Distrutto</i> ed è In Fiamme, come descritto nel paragrafo <i>A Fuoco!</i> . I Fluttuanti che soffrono questo risultato si schiantano a terra.
9	Il colpo schianta il sistema di guida del veicolo o invia una massiccia quantità di energia ai suoi sistemi energetici. Il veicolo fa uno scatto in avanti prima di ribaltarsi. I Cingolati, i Ruotati e i Fluttuanti si muovono in avanti della loro Velocità Tattica, e poi si ribaltano. Tratta questo effetto come un incidente a tutti gli effetti. I Camminatori, invece, muovono in avanti di metà Velocità Tattica prima di cadere. Tutto quello che era montato sui veicoli, come torrette e altre armi, è distrutto. L'equipaggio e i passeggeri esposti vengono sbalzati via o schiacciati. Le armi montate sullo scafo potrebbero ancora essere utilizzate, supponendo che ci sia qualche membro dell'equipaggio ancora in grado di utilizzarle. Il veicolo è immobilizzato, oltre ad essere capovolto, e non sarà in grado di muoversi fino a che il sistema di propulsione non sarà stato riparato. Tratta questo danno come una <i>Condizione Sistema Motore Distrutto</i> che non può essere riparata fino a che il veicolo sarà sottosopra.
10+	Il Sistema Motore Esplose, così il Veicolo stesso, che viene distrutto (non può essere riparato e qualunque equipaggiamento al suo interno è completamente distrutto). Chiunque si trovi al suo interno subisce 2D10+18 Danni Esplosivi. Chiunque si trovi entro 2D10 metri dal veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi a causa della detonazione. Se il veicolo aveva i Tratti Scoperto e/o Moto, i passeggeri e l'equipaggio possono tentare un Test di Schivare per saltare giù all'ultimo momento. Chiunque riesca in questo tiro subirà soltanto 1D10+6 Danni Esplosivi. Inoltre, la torretta vola per 3D10 metri in una direzione determinata dal Diagramma di Dispersione, e chiunque vi si trovi direttamente sotto quando atterra conta come se il veicolo lo avesse Speronato muovendosi a Velocità Tattica, seguendo tutte le regole del caso. L'equipaggio presente nella torretta è automaticamente morto. Infine, il Master può decidere che lo scoppio copra più metri, a seconda dei materiali contenuti all'interno del veicolo esploso.

TABELLA DEI DANNI CRITICI ALLO SCAFO	
Critico	Effetto
1	Il veicolo sbalza violentemente di lato a causa della potenza del colpo e chiunque si trovi a bordo deve aggrapparsi a quello che può per non cadere. Tutti quelli che non sono legati o assicurati in qualche modo ad un sedile devono superare una Prova Abituale (+10) di Resistenza o essere Storditi per 1 Round.
2	Una linea di gas interna cede, rilasciando una nube opaca ma non letale all'interno del compartimento dell'equipaggio. Un membro dell'equipaggio, o uno dei passeggeri, deve spendere tutto il successivo Round a chiudere la falla (non è necessario alcun Test, occorre soltanto spendere un'Azione Intera). Tutte le Azioni intraprese all'interno del veicolo da un qualunque membro dell'equipaggio soffre una penalità di -20, fino a che la perdita non sarà riparata.
3	Un forte colpo fa sbandare il veicolo, facendo volare tutto ciò che c'è al suo interno. Tutti quelli che non sono legati o assicurati in qualche modo ad un

	sedile devono superare una Prova Abituale (+10) di Resistenza o essere Storditi per 1D5 Round. Tutti i colpi sparati dal veicolo hanno un Malus di -10.
4	Alcuni cavi elettrici vengono aperti dalla forza dell'impatto, facendo piovere una pioggia di scintille sui membri dell'equipaggio. Il Master seleziona un membro dell'equipaggio o un passeggero a caso, che subirà immediatamente 1D10+6 Danni da Impatto al Corpo e 1 Livello d'Affaticamento.
5	Diverse placche dello scafo cadono a pezzi, indebolendo il veicolo. La zona da cui proviene l'attacco vede la sua Armatura ridotta di 1D10.
6	Una piccola esplosione si fa strada nel compartimento dell'equipaggio, ferendo gli uomini e danneggiando i sistemi interni. Se l'equipaggio del veicolo è separato dai passeggeri, il Master dovrebbe determinare casualmente quale dei due gruppi subirà l'effetto. I personaggi colpiti subiscono 1D10+6 Danni Esplosivi al Corpo, 1 Livello d'Affaticamento e dovranno superare una Prova di Agilità o prendere fuoco. Fare riferimento al paragrafo <i>A Fuoco!</i> Per ulteriori dettagli.
7	Il colpo squarcia l'armatura del veicolo, lasciandosi dietro solo metallo contorto. La zona colpita dall'attacco vedrà i suoi Punti Armatura ridotti della metà. Se l'attacco era di un'arma a distanza, allora il colpo scatena la sua distruzione anche all'interno. Ogni membro dell'equipaggio ha una possibilità del 20% di essere colpito dallo stesso attacco, subendo però ¼ del Danno totale, prima di essere ridotto da Armatura e Resistenza. Inoltre, il veicolo guadagna il Tratto Scoperto.
8	Come sopra, ma il veicolo va a fuoco. Fare riferimento al paragrafo <i>A Fuoco!</i> . Una sorda esplosione sconvolge l'interno del veicolo. I pannelli corazzati cadono a terra, le armi vengono distrutte e il sistema di guida del veicolo smette di funzionare, fermando di fatto il veicolo. Il mezzo è adesso un relitto maciullato, e subisce la Condizione <i>Veicolo Distrutto</i> . Se il veicolo ha delle armi rimanenti, ognuna di esse ha una possibilità del 50% di subire la Condizione <i>Arma Distrutta</i> . Chiunque si trovi all'interno del veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi, e deve superare una Prova Impegnativa (-10) di Resistenza o rimanere stordito per 1D10 Round. I Fluttuanti si schiantano automaticamente.
9	Un'esplosione sconvolge l'interno del veicolo. I pannelli corazzati cadono a terra, le armi vengono distrutte e il sistema di guida del veicolo smette di funzionare, fermando il veicolo. Il mezzo è adesso un relitto maciullato, e subisce la Condizione <i>Veicolo Distrutto</i> . Se il veicolo ha delle armi rimanenti, ognuna di esse ha una possibilità del 50% di subire la Condizione <i>Arma Distrutta</i> . Chiunque si trovi all'interno del veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi, e deve superare una Prova Impegnativa (-10) di Resistenza o rimanere stordito per 1D10 Round. I Fluttuanti si schiantano automaticamente.
10+	Le munizioni, il reattore o le scorte di carburante del veicolo vengono investite in pieno dall'attacco, sventrandolo dall'interno. Frammenti di metallo volano in ogni direzione, e il veicolo è ridotto ad un cratere fumante. Il veicolo è distrutto e non può essere riparato. Chiunque si trovi al suo interno subisce 2D10+18 Danni Esplosivi. Chiunque si trovi entro 2D10 metri dal veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi a causa della detonazione. Se il veicolo aveva i Tratti Scoperto e/o Moto, i passeggeri e l'equipaggio possono tentare un Test di Schivare per saltare giù all'ultimo momento. Chiunque riesca in questo tiro subirà soltanto 1D10+6 Danni Esplosivi. Infine, il Master può decidere che lo scoppio copra più metri, a seconda dei materiali contenuti all'interno del veicolo esploso.

TABELLA DEI DANNI CRITICI DELLA TORRETTA	
Danno Critico	Effetto
1	Un forte colpo concussivo lascia l'arma intatta, ma la scuote fortemente. Chiunque si trovi nella Torretta viene Stordito per 1 Round.
2	Un colpo pesante devia la torretta di lato, ma il danno inferto all'arma non è ancora stato appurato. L'equipaggio non può rischiare di fare fuoco e far sì che una munizione difettosa esploda. Considera l'arma come Inceppata. Potrà essere disinceppata nei Round seguenti.
3	Il colpo danneggia il sistema di puntamento dell'arma, blocca la vista da una feritoia o causa delle scintille che accecano l'artigliere. Tutti i colpi sparati dall'arma subiscono un malus di -10 a colpire.
4	Con un suono sinistro, la torretta si blocca sul posto. L'arma subisce la Condizione <i>Arma/Torretta Bloccata</i> , ed è ormai in grado di sparare soltanto in linea retta, nella direzione in cui ha sparato l'ultima volta. Le armi brandeggiate possono mantenere il loro arco di fuoco anche se la Torretta è bloccata.
5	La torretta perde potenza, e tutto smette di funzionare. La torretta e l'arma sono intatte, ma non ricevono alcuna energia. Soltanto le armi brandeggiate possono sparare, e la torretta stessa non può voltarsi finché l'energia non sarà ripristinata. Se la torretta aveva altri equipaggiamenti collegati, come lampade, strumenti di comunicazione, etc., anch'essi smetteranno di funzionare. Per quanto riguarda la riparazione del danno, tratta questo risultato come una Condizione <i>Arma Distrutta</i> , con l'unica differenza che l'arma non deve essere sostituita prima di riparare la struttura, a meno che ovviamente non sia stata distrutta da altri Colpi Critici.
6	I sistemi di puntamento della torretta vengono annientati. Ogni arma della Torretta, escluse quelle brandeggiate, subiscono la Condizione <i>Sistema di Puntamento Distrutto</i> .
7	Il colpo penetra attraverso l'armatura della torretta, creando un ammasso di inutile metallo. Tutti i successivi colpi alla Torretta conterranno come aver colpito il Retro del Carro, piuttosto che il Fronte. Il veicolo conta come aver perso 2D10 Punti Armatura per quanto riguarda la riparazione dell'Armatura. Se l'attacco che ha provocato il Critico era a distanza, il colpo sconvolge anche l'interno della Torretta. Ogni membro dell'equipaggio al suo interno ha un 20% di possibilità di essere colpito dallo stesso attacco, subendo 1/4 dei Danni totali, per eccesso, prima di sottrarre Armatura e Resistenza. Inoltre, il veicolo guadagna il Tratto Scoperto, il che è un problema se ci si trova in atmosfere velenose, sottacqua o nel vuoto.
8	Diverse aree della torretta vengono distrutte, e l'intera torretta prende fuoco. Ogni arma montata su di essa subisce la Condizione <i>Arma Distrutta</i> . Qualunque equipaggiamento sulla Torretta è distrutto, ed essa stessa guadagna la Condizione <i>Arma Distrutta</i> . Infine, la Torretta prende fuoco. Fai riferimento al paragrafo <i>A Fuoco!</i>
9	Come sopra, soltanto che il fuoco si spande anche all'interno del veicolo, bruciando tutto. Ogni membro dell'equipaggio e ogni passeggero che non sia separato dallo scomparto dell'equipaggio deve superare una Prova di Agilità o prendere fuoco. Chiunque vada a fuoco può tentare di spegnere le fiamme nel modo consueto.
10+	Una colossale esplosione separa la torretta dallo scafo, e mentre vola in aria il resto del veicolo viene distrutto da una serie di esplosioni secondarie. Il veicolo è distrutto. Non può essere riparato in alcun modo, e qualunque equipaggiamento al suo interno è completamente distrutto. Chiunque si trovi al suo interno subisce 2D10+18 Danni Esplosivi. Chiunque si trovi entro 2D10 metri dal veicolo subisce 1D10+6 Danni Esplosivi a causa della detonazione. Se il veicolo aveva i Tratti Scoperto e/o Moto, i passeggeri e l'equipaggio possono tentare un Test di Schivare per saltare giù all'ultimo momento. Chiunque riesca in questo tiro subirà soltanto 1D10+6 Danni Esplosivi. Inoltre, la torretta vola per 3D10 metri in una direzione determinata dal Diagramma di Dispersione, e chiunque vi si trovi direttamente sotto quando atterra conta come se il veicolo lo avesse Spronato muovendosi a Velocità Tattica, seguendo tutte le regole del caso. L'equipaggio presente nella torretta è automaticamente morto. Infine, il Master può decidere che lo scoppio copra più metri, a seconda dei materiali contenuti all'interno del veicolo esploso.

A FUOCO!

Un veicolo in fiamme significa guai seri per chiunque vi rimanga coinvolto. A differenza delle creature viventi che tendono a correre in circolo urlando prima di cadere a terra carbonizzate, i veicoli hanno la brutta abitudine di esplodere se il fuoco dura per troppo tempo, visto che le loro riserve di carburante e le loro munizioni esplodono se sottoposte ad un calore troppo intenso.

Quando questo si verifica, rimane ben poco da recuperare all'interno di quello che rimane del veicolo.

Veicoli in Fiamme: Ogni secondo che un veicolo trascorre in fiamme è un secondo in più verso una catastrofica esplosione.

Se un veicolo va a fuoco, il Master deve tirare 1D10 alla fine di ogni Round e consultare la seguente tabella:

VEICOLI IN FIAMME	
Risultato 1D10	Effetto
1-9	Tira di nuovo alla fine del Prossimo Round.
10	Qualcosa di esplosivo prende Fuoco all'interno del veicolo, che soffre 8 Danni Critici (che ignorano l'Armatura).

Il Master deve aggiungere +1 al risultato del dado per ogni Round che il veicolo passa in fiamme, a rappresentare il calore sempre più intenso e il propagarsi delle fiamme. Ad esempio, alla fine del terzo Round si dovrà aggiungere +3 al risultato del D10.

Equipaggio all'interno di un Veicolo in Fiamme: Se trovarsi nei pressi di un veicolo in fiamme è pericoloso, trovarsi al suo interno è ancora meno piacevole. I passeggeri e i membri dell'equipaggio hanno poco tempo per estinguere le fiamme prima che qualcosa di instabile e pericoloso vada a fuoco. All'inizio del proprio Turno, ogni personaggio all'interno del veicolo può tentare di estinguere le fiamme con qualunque cosa abbia a disposizione. Questo richiede un'Azione Intera e una Prova Difficile (-20) di Agilità. Se la Prova ha successo, le fiamme vengono estinte, e tutti

quelli a bordo possono tirare un sospiro di sollievo...almeno al momento. Se tutte le Prove vengono fallite, il Master continuerà a tirare per vedere se il veicolo esplose. La Prova richiesta per estinguere le fiamme può andare incontro ad altri modificatori, secondo la volontà del Master.

Ad esempio, è molto più facile spegnere un incendio in mezzo ad una pioggia torrenziale piuttosto che in un arido e secco deserto.

I passeggeri e i membri dell'equipaggio all'interno di un mezzo in fiamme soffrono una penalità di -20 a qualunque Prova debbano effettuare.

Questa penalità è già stata inclusa nella Prova di Agilità per estinguere le fiamme. Quando le fiamme vengono domate, gli occupanti del veicolo possono tornare ad agire normalmente, e il veicolo subirà la Condizione *Danneggiato dal Fuoco*.

Occupanti in Fiamme all'interno del Veicolo: Alcuni Danni Critici inflitti al veicolo fanno sì che gli occupanti possano andare a fuoco.

Se accade questo, i personaggi seguono tutte le regole dell'essere in fiamme descritte nel regolamento, con 1D10 di Danni a Round.

Alla fine di ogni Round in cui un veicolo ha al suo interno un occupante in fiamme il Master deve tirare 1D10. Con un risultato di 10, anche il veicolo prende fuoco. Se più di un occupante va a fuoco, occorre tirare separatamente per ognuno di essi.

DANNI E RIPARAZIONI

Così come le ferite hanno bisogno di tempo per rimarginarsi, i veicoli hanno bisogno di tempo per essere riparati. L'asse rotto o un caricatore di munizioni rotto potrebbero portare via poche ore, mentre una torretta danneggiata o un interno bruciato dal fuoco potrebbero richiedere diverse settimane di riparazione. Così come i giocatori tengono ai propri PG, dovranno anche prendersi cura dei propri veicoli, per mantenerli sempre al massimo della forma. Ricordare che riparare Cingoli o cambiare le Ruote è sicuramente un'operazione diversa.

Riparare i Veicoli: I veicoli non si curano certo da soli, e necessitano di riparazioni manuali. Alcune riparazioni sono più facili di altre, mentre altre richiedono più tempo, rendendole di fatto impossibili da eseguire nel caos del campo di battaglia. Per riparare i vari danni che un veicolo può riportare il personaggio deve sostenere una Prova di Riparazione. Una Prova di Riparazione è una semplice Prova di Tecnica, che il personaggio può eseguire scegliendo una delle abilità che conosce e che siano adatte allo scopo. Questo permette alla maggior parte dei giocatori di riparare i danni minori, anche se per occuparsi di quelli più gravi occorre avere capacità tecniche significative, come l'Abilità di Mestiere (Meccanico), che è quello che serve per fare anche Modifiche ai mezzi. Un PG che voglia tentare una riparazione deve possedere almeno una delle Abilità seguenti, con i Malus portati di lato.

-Conoscenze Proibite (Adeptus Mechanicus) (-30).

-Tecnologia (-20).

-Mestiere (Meccanico) (+0).

-Mestiere (Armiere) (+0) (questo riguarda solo le Armi Danneggiate, non può essere usato per altre strutture del Mezzo).

Queste abilità sono chiamate Abilità Essenziali, ma solo Mestiere (Meccanico) permette di fare le riparazioni più serie e importanti. Le altre, possono sicuramente essere utili per riparazioni minori, ma tutte verranno usate sotto TECNICA. Vista la complessità di ogni danno, ogni Prova di Riparazione richiederà ulteriori Abilità a Supporto, elencate nella descrizione di ogni Condizione. Una Prova di Riparazione riuscita rimuoverà una Condizione, o riparerà un certo ammontare di Integrità Strutturale, o ancora negherà gli effetti di un Danno Critico inflitto al mezzo. Alcune Prove di Riparazione hanno dei requisiti di Abilità per poter essere effettuati, ma il personaggio che li possiede non è obbligato a eseguire la riparazione usando quelle abilità. Ad esempio, per riparare il Danno Critico di un veicolo occorre possedere le Abilità Tecnologia o Mestiere (Armiere), ma se un personaggio che possiede una di queste abilità, e che possiede anche Conoscenze Proibite (Adeptus Mechanicus) +30, può decidere di usare quest'ultima per effettuare la Prova.

Difficoltà di Riparazione: La Difficoltà di una Prova di Riparazione dipende dalla complessità del lavoro e dalle condizioni in cui esso si svolge.

L'accesso ad una struttura adatta alle riparazioni, o le condizioni atmosferiche avverse, possono dare bonus o malus, come indicato nella Tabella Localazione e Condizioni di Riparazione. È possibile anche prendere dei bonus se si conosce più di un'Abilità necessaria ad eseguire la riparazione.

TABELLA LOCAZIONE E CONDIZIONI DI RIPARAZIONE

Difficoltà	Esempio
Molto facile (+30)	Importante Mondo Forgia dell'Adeptus Mechanicus. Laboratorio di riparazioni ben attrezzato di una fortezza o di una nave spaziale.
Facile (+20)	Campo base o accampamento con molti rifornimenti. Mondo Formicaio con significative capacità manifatturiere.
Abituale (+10)	Lontano dal fronte di guerra e senza alcun bombardamento in corso. Campo base o accampamento con strumenti di riparazione basilari. Mondo Formicaio con modeste capacità manifatturiere.
Normale (+0)	Accesso agli strumenti e alle attrezzature base per la riparazione. Condizioni di relativa calma lontano dal nemico. Tempo atmosferico avverso.
Impegnativo (-10)	Strumenti di riparazione rudimentali o inaffidabili. Vicino al fronte di guerra/sotto costante pericolo di fuoco nemico. Mondo Forgia del Mechanicus abbandonato o decaduto. All'aperto senza alcuna disponibilità di una struttura adeguata di riparazione e in assenza di campo base. Condizioni atmosferiche pessime.
Difficile (-20)	Mondo Forgia dei Mechanicus in rovina. Pioggia torrenziale, grandine o tempesta di sabbia. Persistenti e costanti sciami d'insetti. Sotto il fuoco dell'artiglieria o degli aerei nemici. Presenza di culture primitive non in grado di fornire adeguati strumenti di riparazione.
Molto difficile (-30)	Un deserto/distesa di ghiaccio estesa a perdita d'occhio. Giungla densa e possibilmente carnivora. Campo base scarsamente rifornito. In piena battaglia. Sotto bombardamento orbitale. Oltre le linee nemiche.

Tempo di Riparazione: Un altro importante elemento relativo ad un Test di Riparazione è il tempo impiegato per portare a termine il lavoro.

Eseguire piccole riparazioni porta via molto meno tempo di una completa sostituzione di un motore o di un'arma. Ogni Condizione indica un Tempo di Riparazione in ore, giorni, settimane e mesi, e i giocatori dovranno valutare se hanno abbastanza tempo per terminare il lavoro prima di tentare una Prova di Riparazione. Eventuali Gradi di Successo sulla Prova di Riparazione possono ridurre il tempo impiegato, ma i Gradi di Fallimento possono allungarlo. È possibile accumulare un numero di Gradi di Fallimento tali da portare al completo fallimento di una Prova di Riparazione, che dovrà essere effettuata di nuovo, sprecando di fatto il tempo speso nella riparazione. È possibile inoltre che fallendo completamente la Prova di Riparazione si danneggi ulteriormente la parte da riparare. Ogni Condizione avrà una serie di regole aggiuntive a cui fare riferimento, ma la Tabella Modificatori dei Tempi di Riparazione elenca quanto tempo aggiungere o sottrarre ad una riparazione, a seconda dei Gradi di Successo o Fallimento.

Lavoro Rapido: Il PG può scegliere di accorciare i Tempi di Riparazione, dichiarando un Lavoro Rapido. In questo modo il tempo per terminare il lavoro verrà dimezzato, ma la riparazione dovrà essere effettuata con un malus di -30. Può essere scelta solo con l'abilità di Mestiere (Meccanico).

Riparazione Accorta: Il PG può decidere di impiegare più tempo di quello richiesto per terminare un lavoro di riparazione, dichiarando una Riparazione Accorta. In questo modo il Tempo di Riparazione verrà raddoppiato, ma la Prova di Riparazione avrà un bonus di +30.

Tempi di Riparazione Lunghi: A volte il giocatore dovrà completare una riparazione estremamente complessa, che potrebbe richiedere mesi per essere portata a compimento. In queste situazioni, il Master e il giocatore si mettono d'accordo su quante Prove di Riparazione dovranno essere sostenute. Ad esempio, si potrebbe effettuare una Prova a intervalli regolari per verificare l'andamento del lavoro, oppure si potrebbe decidere di effettuare una singola Prova alla fine del lavoro. Il Master potrebbe decidere di usare le Regole dell'Artigianato per questo. Per il tempo totale finale, il Master dovrà riferirsi alla Tabella Modificatori dei Tempi di Riparazione, applicando i Gradi di Successo e di Fallimento appropriati.

TABELLA MODIFICATORI DEI TEMPI DI RIPARAZIONE		
Tempo di Riparazione	Ogni Grado di Successo	Ogni Grado di Fallimento
4 ore o meno	-10 minuti	+10 minuti
Tra le 4 e le 8 ore	-20 minuti	+20 minuti
Tra le 8 e le 16 ore	-30 minuti	+30 minuti
Tra le 16 e le 48 ore	-1 ora.	+1 ora.
Tra 2 giorni e 1 settimana	-4 ore.	+4 ore.
Tra 1 settimana e 2 settimane	-12 ore.	+12 ore.
Tra 2 settimane e 4 settimane	-1 giorno.	+1 giorno.
Tra 4 settimane e 2 mesi	-4 giorni.	+4 giorni.
Tra 2 mesi e 4 mesi	-12 giorni.	+12 giorni.

CONDIZIONI

Sostituire un pannello saltato o dei fili bruciati sono riparazioni di poco conto, che portano via ben poco tempo. Danni più sostanziali, invece, hanno specifici effetti su ogni veicolo, e sono chiamati Condizioni. Per riparare una Condizione occorre avere i giusti strumenti e il materiale di ricambio, dal momento che non si può sostituire un pezzo di corazza del carro o una sua arma se non si possiedono i materiali o l'oggetto di ricambio. Sarà il Master a determinare di volta in volta se una riparazione è possibile e se ci sono i materiali giusti per tentarla. Di seguito sono descritti gli effetti delle diverse Condizioni che possono affliggere un veicolo, e come ripararle. Ogni sezione contiene i Requisiti di Abilità, la Difficoltà del Test di Riparazione e il Tempo di Riparazione, oltre ad altri dettagli specifici per ogni Condizione.

Cambiare la Ruota

Abilità Richieste: Nessuna.

Difficoltà della Riparazione: Nessuna

Tempo di Riparazione: vario (vedi sotto).

Si tratta di cambiare la ruota, o le ruote, bucate. In condizioni tranquille, cambiare la ruota di una macchina richiederà 5 minuti, di una moto 10 minuti, di camion o automezzi più grandi 15 minuti. Una volta cambiata la ruota/e, tutti gli eventuali IT persi verranno ripresi.

Riparare un Cingolo

Abilità Richieste: Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Facile (+20). Molto facile (+30) se il PG possiede un'Abilità tra Con. Comuni (Tecnologia) o Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: Vario/10 minuti ora per ogni punto di Integrità Trainante mancante.

I Cingoli non sono difficili da riparare, basta avere tempo per rimetterli nel Treno di Rotolamento ed fasce cingolate aggiuntive (solitamente costano 40 Troni a fascia, ma dipende dal Mezzo). Bravi Meccanici possono usare pezzi improvvisati al posto di Fasce Cingolate.

Leggermente Danneggiato

Abilità Richieste: Abilità Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Normale (+0). Abituale (+10) se il Personaggio possiede un'Abilità tra Con. Comuni (Tecnologia) o Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: Vario/1 ora per ogni punto di Integrità Strutturale mancante.

I veicoli Leggermente Danneggiati sono facili da riparare, e possono essere rimessi in sesto dagli stessi membri dell'equipaggio che possiedono una conoscenza basilare della tecnologia. Un veicolo conta come Leggermente Danneggiato se ha subito un numero di Danni pari o inferiore alla metà della sua Integrità Strutturale, per eccesso. Un veicolo Leggermente Danneggiato può combattere senza alcuna penalità.

Ripartire il veicolo alla piena Integrità Strutturale richiede soltanto una Prova, non importa quanti punti abbia effettivamente perso.

I Costi della riparazione cambiano da veicolo a veicolo, l'ultima parola spetta sempre al Master.

Pesantemente Danneggiato

Abilità Richieste: Abilità Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Impegnativo (-10). Normale (+0) se il personaggio possiede Conoscenze Comuni (Tecnologia).

Abituale (+10) se il Personaggio possiede anche Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: Vario/4 ore per ogni punto di Integrità Strutturale mancante.

I veicoli Pesantemente Danneggiati necessitano di molto tempo per essere riparati, e pochi possono sperare di riportarli alla loro vecchia gloria.

Un veicolo conta come Pesantemente Danneggiato se ha ricevuto un ammontare di Danni superiore alla metà della sua Integrità Strutturale, ma non ha ancora ricevuto alcun Danno Critico, eccezion fatta per quelli causati dalla Giusta Furia.

I veicoli Pesantemente Danneggiati impongono un ulteriore -10 a tutti i Test di Guidare/Pilotare.

Riparare un veicolo in questo stato impone un Test di Riparazione per ogni 5 punti di Integrità Strutturale da ripristinare. Quando l'Integrità Strutturale del mezzo raggiunge una quota pari a metà o meno del suo totale, il veicolo è considerato Leggermente Danneggiato.

Criticamente Danneggiato

Abilità Richieste: Tecnologia o Mestiere (Meccanico, o Armiere per le Armi).

Difficoltà della Riparazione: Difficile (-20). Impegnativo (-10) se il personaggio possiede Conoscenze Comuni (Tecnologia).

Normale (+0) se il Personaggio possiede anche Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: Vario/1 giorno per ogni punto di Danno Critico da riparare.

I veicoli Criticamente Danneggiati richiedono un tempo lunghissimo per essere riparati. Se un veicolo ha sofferto del Danno Critico, escluso quello causato da Giusta Furia, è considerato Criticamente Danneggiato. È raro che un comandante invii in battaglia un veicolo in questo stato, ma se questo dovesse accadere il mezzo imporrà un malus di -20 a tutte le Prove di Guidare/Pilotare. Il Danno Critico deve essere riparato prima di qualunque intervento sull'Integrità Strutturale del veicolo, e ogni punto di Danno Critico deve essere riparato separatamente. Quando tutti i punti di Danno Critico verranno rimossi, il veicolo conterà come Pesantemente Danneggiato. Riparare un punto di Danno Critico non risolve gli effetti che esso ha provocato sul mezzo, e qualunque altra Condizione permanente, come Arma Distrutta o Veicolo Immobilizzato, deve essere riparata separatamente.

Danneggiato dal Fuoco

Abilità Richieste: Abilità Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Facile (+20).

Tempo di Riparazione: Vario/1 ora per ogni 6 Round che il veicolo, o parte di esso, ha trascorso in fiamme, o che ha avuto un passeggero o membro dell'equipaggio in fiamme al suo interno.

Gli incendi sono pericolosi per i veicoli quanto lo sono per le persone. I cavi esposti possono squagliarsi, i depositi di carburante possono esplodere, e anche cose semplici come un sedile o un pannello di controllo possono essere consumati dalla fiamme, rendendo la guida del veicolo praticamente impossibile. I veicoli che hanno avuto un incendio al loro interno, o che hanno trasportato un passeggero o un membro dell'equipaggio in fiamme, sono considerati Danneggiati dal Fuoco. Tutte le Prove intraprese per Guidare/Pilotare uno di questi veicoli incorre in una penalità di -10.

Sistema Motore Danneggiato

Abilità Richieste: Abilità Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Normale (+0). Abituale (+10) se il PG possiede un'abilità tra Con. Comuni (Tecnologia) o Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: 4 ore (questo tempo può essere aumentato o diminuito a seconda dei Trattati che possiede il veicolo).

Un veicolo che subisce la Condizione di Sistema Motore Danneggiato riduce la sua Velocità Tattica di 1D10, e il pilota deve superare una Prova di Guidare/Pilotare all'inizio di ogni Round in cui voglia far girare il veicolo per più di una volta. Se la Prova di Riparazione viene fallita di 3 o più Gradi qualcosa nella riparazione è andato storto. Il veicolo sostituisce la Condizione di *Sistema Motore Danneggiato* con quella di *Sistema Motore Invalidato*.

Sistema Motore Invalidato

Abilità Richieste: Mestiere (Meccanico) o Tecnologia.

Difficoltà della Riparazione: Molto Difficile (-30). Difficile (-20) se il personaggio possiede anche Conoscenze Comuni (Tecnologia) e Impegnativo (-10) se possiede anche l'abilità di Mestiere (Tecnomate).

Tempo di Riparazione: 16 ore (questo tempo può essere aumentato o diminuito a seconda dei Trattati che possiede il veicolo).

Un veicolo che subisce la Condizione di Sistema Motore Invalidato riduce la sua Velocità Tattica di 2D10 e la sua Velocità di Crociera della metà. Se il Test di Riparazione viene fallito di 3 o più Gradi qualcosa nella riparazione è andato storto. Il veicolo sostituisce la Condizione di Sistema Motore Invalidato con quella di Sistema Motore Distrutto.

Sistema Motore Distrutto

Abilità Richieste: Tecnologia o Mestiere (Meccanico, o Armiere per le Armi).

Difficoltà della Riparazione: Impervia (-40). Difficile (-20) se il personaggio possiede sia di Conoscenze Comuni (Tecnologia) che Mestiere (Armiere).

Tempo di Riparazione: 2 giorni (questo tempo può essere aumentato o diminuito a seconda dei Trattati che possiede il veicolo).

Un veicolo che subisce la Condizione di Sistema Motore Distrutto non può più muoversi con le sue forze.

Se la Prova di Riparazione viene fallita di 3 o più Gradi qualcosa nella riparazione è andato storto. I pezzi di ricambio devono essere smontati e rimontati daccapo, e tutto il tempo speso nella riparazione, incluso quello aggiunto per via di Test di Riparazione falliti, viene sprecato.

Armatura Ridotta

Abilità Richieste: Abilità Essenziali di Riparazione.

Difficoltà della Riparazione: Difficile (-20). Normale (+0) se il personaggio possiede anche Mestiere (Armiere).

Tempo di Riparazione: Vario/2 ore per ogni 2 Punti di Armatura riparata.

Ogni volta che un veicolo subisce una Riduzione d'Armatura da un qualunque effetto Critico la quantità di danni totali può essere divisa in gruppi di 5, che richiederanno ognuno una Prova di Riparazione separata. Ad esempio, se la Riduzione Armatura ammonta a 4 punti, questi si divideranno in due gruppi da 2, che andranno riparati separatamente. Se la Prova di Riparazione viene fallita di 3 o più Gradi l'armatura è stata montata male, e la Prova relativo alla sezione da riparare deve essere tentata di nuovo. Il tempo speso in quella particolare riparazione è sprecato.

Sistema di Puntamento Distrutto

Abilità Richieste: Tecnologia o Mestiere (Armiere), oltre ad un'Abilità tra Conoscenze Comuni (Tecnologia) o Conoscenze Proibite (Adeptus Mechanicus) o Mestiere (Tecnomate).

Difficoltà della Riparazione: Molto Difficile (-30).

Tempo di Riparazione: 1 settimana (2 settimane se il veicolo ha il Tratto Veicolo Ultra Pesante).

Quando un'arma subisce un risultato di Sistema di Puntamento Distrutto a causa di un Danno Critico, essa subirà un -20 a tutte le Prove.

Riparare il sistema di puntamento di un'arma è un compito complesso e delicato, che impone l'installazione di cogitator e la venerazione dei sacri spiriti macchina, e può quindi essere portato avanti soltanto da chi ha familiarità con i riti e le leggi del Mechanicus. Se la Prova di Riparazione viene fallita, gli spiriti macchina del nuovo sistema di puntamento hanno rifiutato la loro nuova casa, e la Prova deve essere ripetuta.

Tutto il tempo speso per la riparazione va sprecato. Oltre a questo, il personaggio che ha fallito la Prova deve spendere 1 giorno in silenziosa meditazione e riflessione sulle Grandi Opere dell'Omnissia per ogni Grado di Fallimento che ha collezionato.

Veicolo Distrutto

Abilità Richieste: -

Difficoltà della Riparazione: -

Tempo di Riparazione: -

Diversi risultati della Tabella dei Colpi Critici indicano che un veicolo è andato distrutto senza essere esploso dall'interno. Questa Condizione non può essere riparata, ma gli oggetti al suo interno possono ancora essere recuperati. Gli oggetti personali dei passeggeri e dei membri dell'equipaggio, oltre a tutti quelli che non fanno parte del veicolo, possono essere recuperati senza sforzo. Nel caso di armi legate al veicolo, esse potranno essere smontate eseguendo una Prova di Riparazione come se tentassero di riparare la Condizione di Arma Distrutta. L'unica differenza è che invece di sostituire l'arma distrutta con una funzionante, il personaggio riuscirà a rimuovere l'arma senza problemi, per usarla nel modo che più gli aggrada. Il Master ha sempre l'ultima parola su quali armi possano o non possano essere recuperate dal veicolo distrutto.

Arma/Torretta Bloccata

Abilità Richieste: Mestiere (Tecnomate).

Difficoltà della Riparazione: Normale (+0) per le armi non montate sulla Torretta. Difficile (-20) per le armi montate in Torretta.

I personaggi con Tecnologia o Mestiere (Armiere) hanno un ulteriore +10.

Tempo di Riparazione: 16 ore per un'arma non montata in Torretta. 48 ore per un'arma montata in Torretta.

A volte il supporto dell'arma può essere danneggiato senza che l'arma stessa ne risenta. Le armi che soffrono la Condizione di Arma/Torretta Bloccata perdono il loro arco di tiro, e sono trattate come se fossero Armi Fisse finché non verranno riparate. Se la Prova di Riparazione fallisce di 3 o più Gradi, il supporto dell'arma è stato riparato male, e il Test deve essere effettuato di nuovo. Tutto il tempo speso per la riparazione va sprecato.

Arma Inattiva

Abilità Richieste: Tecnologia o Mestiere (Armiere).

Difficoltà della Riparazione: Abituale (+10) per armi Brandeggiate. Impegnativa (-10) per armi Fisse o montate sullo Scafo o sulla Torretta. Se il personaggio ha Tecnologia o Mestiere (Armiere) prende un ulteriore bonus di +10. La Difficoltà di Riparazione delle armi Coassiali dipende dal supporto a cui sono montate (un'arma Coassiale fissata alla Torretta imporrà un Test Difficile (-20), etc.).

Tempo di Riparazione: 4 ore per un'arma Brandeggiata. 8 ore per un'arma Fissa o montata sullo Scafo o sulla Torretta. Anche qui, le armi Coassiali dipendono dal supporto a cui sono fissate.

Un'arma che ha sofferto questa Condizione non può fare fuoco finché il danno non sarà riparato. Se il Test di Riparazione viene fallito di 2 o più Gradi, qualcosa è andato storto, e l'arma ha subito un grave danno. La Condizione di Arma Inattiva viene sostituita da quella di Arma Distrutta.

Arma Distrutta

Abilità Richieste: Mestiere (Armiere).

Difficoltà della Riparazione: Normale (+0) per armi Brandeggiate. Difficile (-20) per armi Fisse o montate sullo Scafo o sulla Torretta. Se il personaggio ha Mestiere (Armiere) prende un ulteriore bonus di +10. La Difficoltà di Riparazione delle armi Coassiali dipende dal supporto a cui sono montate (un'arma Coassiale fissata alla Torretta imporrà un Test Difficile -20, etc.).

Tempo di Riparazione: 8 ore per un'arma Brandeggiata. 16 per un'arma Fissa o montata su Scafo o su Torretta. Anche qui, le armi Coassiali dipendono dal supporto a cui sono fissate. Le armi che hanno subito questa Condizione non possono essere riparate, e devono essere sostituite.

Il PG deve avere un'arma nuova con cui sostituire quella distrutta, ed effettuare una Prova di Mestiere (Armiere) per verificare la qualità del suo lavoro. Se fallisce di 2 o più Gradi, l'arma non è stata installata correttamente, e la Prova deve essere ripetuta. Il tempo per la riparazione è sprecato.

TIPI DI VEICOLO

Tutti i veicoli di qualunque razza della galassia ricadono in una delle sei differenti categorie riportate in seguito, a meno di particolari eccezioni:

Cingolati: Conosciuti comunemente come "carri", i cingolati formano la maggior parte delle formazioni corazzate della Guardia Imperiale.

Nonostante siano più lenti rispetto ad altre tipologie di veicoli, i cingolati suppliscono a questa lentezza con una spessa corazza e con la capacità di affrontare i terreni accidentati con più facilità. Anche un Trattore, comunque, rientra in questa categoria.

Ruotati: Utilizzati in larga parte dei cittadini, i ruotati, sono tra i più comuni nell'Imperium. Manovrabili e veloci. Per le moto c'è Ruotati-Moto.

Fluttuanti: Antichi e difficili da riprodurre, i fluttuanti sono in grado di librarsi in aria, ignorando qualunque ostacolo sul loro cammino.

I fluttuanti sono spesso i veicoli più veloci e altamente manovrabili, anche se leggeri. Quasi sconosciuti tra i ranghi della Guardia Imperiale, i fluttuanti sono invece grandemente utilizzati dai Tau e dagli Eldar di entrambe le razze. Molte Razze Xenos ne fanno i loro veicoli principali.

Camminatori: Quasi sempre bipedi, i camminatori agiscono spesso come esploratori e unità di supporto, dove utilizzano la loro massa per portare armi pesanti immobili in battaglia. Quasi sempre sono legati alla Guardia Imperiale o Operatori scelti di grandi organizzazioni. Leggermente più veloci di un uomo a piedi, i camminatori sacrificano la velocità per l'abilità di poter passare qualunque ostacolo fermerebbe un cingolato.

Velivoli: I Velivoli sfruttano la resistenza dell'aria, l'aerodinamicità e potenti motori per rimanere in volo. Vengono utilizzati nei modi più disparati, dalle semplici operazioni di disturbo fino al bombardamento aereo. Gli Aerei possono essere Velivoli Civili o Militari. Cambia l'abilità di Pilotaggio.

Astronavi: Le Navi che possono operare nello spazio aperto. Il loro funzionamento sarà coperto in un'altra sede.

VELOCITA' DEI VEICOLI

I veicoli possono muoversi a due velocità:

- **Velocità di Crociera:** La velocità di crociera di un veicolo rappresenta la sua velocità di movimento quando muove per lunghe distanze, ed è quindi importante per il Tempo Narrativo dell'azione. Questa velocità è utilizzata anche per gli Inseguimenti ad Alta Velocità, rappresentando, come numero massimo, la velocità Massima del Veicolo in condizioni ottimali.
- **Velocità Tattica:** La velocità tattica rappresenta la sua velocità di movimento quando è richiesto un certo grado di attenzione e abilità in quello che si sta facendo, o quando si opera in ambienti circoscritti, come un canyon o un piccolo campo. Questo valore non rappresenta la piena velocità del veicolo, ma un'astrazione della distanza a cui muovere tenendo conto delle svolte, delle accelerazioni, delle eventuali distrazioni del pilota, del terreno, etc. La Velocità Tattica si utilizza nel Tempo di Combattimento.

MANOVRABILITA'

La manovrabilità di un veicolo dipende sicuramente dall'abilità del pilota, ma è indubbio che il modello del mezzo giochi un ruolo chiave, dal momento che una Moto sarà sicuramente più manovrabile di un Carro armato. La Manovrabilità rappresenta quanto un veicolo risponda bene ai comandi del suo equipaggio. Questo è rappresentato da un modificatore positivo o negativo, che va a modificare qualunque Prova di Guidare/Pilotare effettuato dal pilota. Alcuni Trattati potrebbero cambiare la Manovrabilità di un veicolo.

EQUIPAGGIO E CAPACITA' DI TRASPORTO

La Capacità di Trasporto è molto spesso fondamentale per i nostri Accoliti. A volte, anche i mezzi non pensati per il trasporto hanno scompartimenti per l'equipaggio. Quando si tratta di Carri Armati, gli Accoliti potrebbero salirci sopra, esternamente.

Tutti i veicoli hanno una caratteristica che indica quanti membri dell'equipaggio possono operare un veicolo, e quali siano i loro ruoli al suo interno. Alcuni veicoli hanno anche una Capacità di Trasporto, a rappresentare l'abilità di ospitare personale in più rispetto al semplice equipaggio.

Il numero indicato nella Capacità di Trasporto si riferisce ad individui di taglia umana, quindi il Master dovrà decidere di volta in volta quanto spazio occuperanno creature più grandi, come un Ogryn, o più piccole, come un Servoteschio.

ZONE

Tutti i veicoli hanno delle Zone che possono essere colpite, ognuna con un suo Valore Armatura e con gli Archi di Fuoco di eventuali armi che vi si possono trovare. Ci sono quattro Zone:

- **Fronte:** Essendo l'angolo di 90° di fronte al veicolo, pensato per confrontarsi maggiormente con il fuoco nemico, è in genere la Zona con più Armatura.
- **Lato Destro/Sinistro:** Sono le Zone coperte dai due angoli di 90° adiacenti al Fronte, e posizionati sul lato del veicolo.
- **Retro:** L'angolo di 90° opposto al Fronte è il Retro, ed è la Zona che presenta generalmente meno Armatura di tutte.

TIPOLOGIA D'ARMA E ARCHI DI FUOCO

Generalmente, tutte le armi cadono in una delle sei categorie seguenti:

- **Fissa:** Le armi Fisse sono tutt'uno con lo scafo di un veicolo, e non possono ruotare, anche se alcune di esse potrebbero avere una limitata capacità di spostarsi lungo l'asse verticale. Sono obbligate a sparare soltanto in linea retta avanti a loro, e non possono mirare a bersagli a destra o a sinistra di questa linea di tiro, a meno che il veicolo non muova.
- **A Scafo:** Le armi a Scafo sono simili a quelle Fisse, in quanto hanno una limitata capacità di movimento, ma possono muoversi sia sull'asse verticale che su quella orizzontale. Un'arma a Scafo ha un Arco di Fuoco di 45° avanti a sé.
- **In Torretta:** Le armi montate in Torretta si trovano sulla parte più alta del veicolo, in modo da poter avere la migliore visuale del campo di battaglia attorno a loro. Un'arma in Torretta ha un Arco di Tiro di 360°, e soltanto il veicolo stesso può bloccare quest'arco di tiro (ad esempio, se il veicolo ha due torrette, o se la torretta si trova più in basso rispetto allo scafo del veicolo). Le Torrette non possono girare istantaneamente per mirare ai propri bersagli, ma devono spendere Mezza Azione per ogni 180° che vogliono percorrere per girare su sé stesse. La direzione in cui punta la Torretta è molto importante, perché potrebbe cambiare i risultati della Tabella dei Colpi Critici. Infine, le Torrette contano avere la stessa Armatura del Fronte del veicolo, non importa da quale direzione sia effettivamente venuto il colpo.
- **Su Piattaforma:** Le armi su Piattaforma sono usate spesso in difesa, per coprire i fianchi o il retro del mezzo, mentre le armi principali continuano a martellare il nemico. Un'arma su Piattaforma ha un Arco di Tiro di 180° su tutta la Zona su cui è montata. I Camminatori, a meno che non sia indicato altrimenti, trattano tutte le armi in loro possesso come armi su Piattaforma poste sul Fronte, a rappresentare la loro possibilità di muovere il torso o le braccia per prendere di mira il nemico.
- **Coassiale:** Le armi Coassiali sono progettate specificatamente per essere collegate a delle armi più potenti. Questo viene fatto per una serie di ragioni, una delle quali è quella di fungere da tracciante per l'arma principale. Un'arma Coassiale ha lo stesso Arco di Fuoco

dell'arma a cui è attaccata, e come eccezione alle normali regole per il fuoco può sparare insieme all'arma a cui è legata spendendo un'Azione Intera. Il personaggio risolve prima il colpo di Coassiale, Danno incluso. Se la Coassiale non colpisce, l'arma principale spara normalmente. Se invece colpisce, l'arma principale guadagna un bonus ulteriore di +10 al tiro per colpire di quel Round.

- **Su Perno:** Le armi su Perno sono in genere armi opzionali o addizionali, fissate ad anelli in torretta o in zone dove l'equipaggio o i passeggeri stessi possono utilizzarle. Sono in genere armi più leggere di quelle del veicolo, come mitragliatrici pesanti e simili, e sono utilizzati per difendere il mezzo come farebbero le armi su Piattaforma. A differenza delle altre armi montate sul veicolo, le armi su Perno non hanno un membro dell'equipaggio assegnato specificatamente ad esse. Possono essere utilizzate da chiunque ne possa raggiungere una durante il suo Turno o durante il turno precedente. Anche i passeggeri possono far fuoco con le armi su Perno, che hanno generalmente un Arco di Fuoco di 360°, essendo montate sulla parte più alta del veicolo. Il Master dovrebbe verificare di volta in volta se ci sono situazioni o ostacoli che bloccano l'Arco di Vista. L'artigliere dell'arma su Perno può essere preso di mira con un Attacco Mirato.

TRATTI DEI VEICOLI

Anche i veicoli, come le creature, hanno dei Trattati che derivano dalla loro tecnica di costruzione. Ogni veicolo ha dei Trattati che descrivono le sue funzioni basiche, oltre a vantaggi e svantaggi che li rappresentano. Il Master può sentirsi libero di aggiungere o rimuovere Trattati a piacimento.

Amfibio (Amphibious): Il veicolo ha una maggiore resistenza all'acqua, e tratta tutti i fiumi e gli specchi d'acqua come se fossero terreno aperto.

Antiaerea Rudimentale: Questo veicolo è utilizzato a volte per abbattere i velivoli nemici, anche se questa non è la sua funzione primaria.

Un veicolo con questo Tratto dimezza le normali penalità per fare fuoco con un veicolo di terra contro un velivolo.

Antiaerea Avanzata: Lo scopo principale del veicolo è quello di abbattere i velivoli nemici. Un veicolo con questo Tratto ignora le normali penalità per fare fuoco con un veicolo di terra contro un velivolo.

Camminatore (Walker): I Camminatori seguono le seguenti regole:

- I Camminatori ignorano tutte le penalità del Terreno Accidentato. I Camminatori trattano terreni rocciosi, trappole per carri, alberi caduti e rovine di edifici come Terreno Aperto. Sarà il Master a decidere quali terreni potranno essere ignorati dai Camminatori.
- I Camminatori non possono Speronare. Possono, però, eseguire una Carica standard.
- Molto più adatti al combattimento di qualsiasi altro veicolo, i Camminatori (o meglio, i loro piloti) sono in grado di voltarsi facilmente per affrontare il nemico che preferiscono nella furia di una mischia. Un Camminatore in mischia deve sempre dichiarare con esattezza dove sta puntando il suo Fronte, in modo da rendere chiaro ai nemici quale sia la parte che stanno attaccando e quanta sia l'Armatura da penetrare.
Può voltarsi in qualunque direzione alla fine del suo Turno, spendendo un'Azione Gratuita. Questo non conta come un movimento.
- I Camminatori possono voltarsi quante volte desiderano durante il proprio movimento, senza badare alla reale distanza percorsa.

Chiuso (Enclosed): La maggior parte dei veicoli da Guerra, come quelli della Guardia Imperiale, sono totalmente sigillati, e tengono equipaggio e passeggeri al sicuro dai pericoli dell'ambiente esterno, con spesse placche corazzate, pesanti portelli e massicce rampe.

L'equipaggio e i passeggeri di un veicolo Chiuso non possono attaccare i nemici esterni con le proprie armi, a meno che non abbiano un modo per guardare all'esterno, attraverso un boccaporto, una feritoia, e simili. Inoltre, non possono essere bersagliati specificatamente da quelli che si trovano all'esterno del veicolo (a meno che non ci sia una buona ragione, come un Potere Psionico basato sulla mente).

Cingolato (Tracked Vehicle): Un veicolo Cingolato è soggetto alle seguenti regole:

- I Cingolati guadagnano un +10 a tutti i Test che coinvolgono del Terreno Accidentato.
- Per rappresentare la sua natura robusta, quando un veicolo Cingolato subisce Danno Critico al suo Sistema Motore che avrebbe come risultato un suo rallentamento, il risultato del dado per determinare la velocità perduta viene dimezzato (per difetto).
- La Durata di tutte le riparazioni effettuate sui Danni Critici subiti dal Sistema Motore è raddoppiata.

Comando e Controllo (Command and Control): I veicoli sono spesso designati come veicoli comando, per assicurarsi che ci sia un punto centrale da cui ricevere ordini e istruzioni. Questo può essere fatto utilizzando sistemi di comunicazione avanzati, grosse bandiere, rastrelliere di trofei e totem, o simboli brucianti di devozione. Il comandante (o il guidatore, se non c'è alcun comandante designato) di un veicolo con il Tratto Comando e Controllo può usare la sua Abilità di Comandare per coinvolgere un numero di squadre o unità pari al suo Bonus Simpatia. Questo effetto può essere combinato con tutti i Talenti che riguardano Comandare, come Disciplina Ferrea e Aura di Comando.

Oltre a questo, ogni personaggio che utilizzi questo veicolo guadagna un bonus di +10 sull'Abilità di Comandare.

Comando e Controllo Migliorato (Improved Command and Control): I veicoli al comando di formazioni più ampie hanno in genere sistemi di comando e controllo più avanzati. Sistemi di comunicazione migliori, uniti a scanner e Auspex di migliore qualità, sono sicuramente il modo migliore per raggiungere lo scopo. Il comandante (o il guidatore, se non c'è alcun comandante designato) di un veicolo con questo Tratto può utilizzare la sua Abilità di Comandare per coinvolgere un numero di squadre o unità pari al suo Bonus Simpatia. Questo effetto può essere combinato con tutti i Talenti che riguardano Comandare, come Disciplina Ferrea e Aura di Comando. Oltre a questo, ogni personaggio che utilizzi questo veicolo guadagna un bonus di +20 sull'Abilità di Comandare, e può ripetere qualunque Test di Comandare fallito. Questi sistemi sono utilizzati spesso per coordinare le azioni di forze più ampie, come intere Compagnie di Guardia Imperiale e Reggimenti di Carri Ultra Pesanti.

Controllo del Danno (Damage Control): Il veicolo possiede una forma limitata di auto-riparazione. Questo potrebbe essere dovuto ad uno spirito macchina antico, o altro ancora. Quando un veicolo con questo Tratto subisce un Danno Critico generato da Giusta Furia, il comandante del veicolo (o il suo guidatore, se non è presente un comandante) può obbligarne il nemico a ritirare il 1D5. Il secondo risultato deve essere accettato, anche se è peggiore del primo. Oltre a questo, un veicolo con questo Tratto che vada A Fuoco permette ai passeggeri e all'equipaggio di tentare di spegnere il fuoco utilizzando un'Azione Gratuita, piuttosto che un'Azione Intera.

Corazza Rinforzata (Reinforced Armour): La corazza del veicolo e le locazioni vitali sono state rinforzate internamente con strati ulteriori di ceramite. Quando un veicolo con questo Tratto subisce un Danno Critico, dimezza quel danno (per eccesso) e applica il nuovo risultato.

Questo Tratto non funziona con i Colpi Critici causati da Giusta Furia. Il Mezzo pesa il 50% in più e abbassa la sua velocità del 20%, per eccesso, e perderà anche 4 Metri a Round dalla velocità Tattica (minimo 5 metri a Round).

Corazza per Ruote: Se l'utente vuole, si potranno rinforzare solo le Ruote. E' sicuramente meno costoso e la Velocità di Crociera del Mezzo, che peserà il 10% in più, è ridotta solo del 10%, mentre quella Tattica perde 2 Metri a Round (minimo 5 metri a Round).

Da corsa: Mezzi adatti a Correre su strade ben asfaltate, ma ben poco adatti su Terreni Accidentati. Prendono un Malus di -10 alla Manovrabilità su Terreno Accidentato, che diventa di -30 se il Mezzo è Ruotato. Se è Ruotato, inoltre, andrà al massimo ad 1/3 della velocità e perde 20m dalla V. Tattica. Questi Veicoli non possono avere la Corazza Rinforzata come Tratto, né la Miglioria delle Ruote Rinforzate.

Estremamente Volatile (Extremely Volatile): Il veicolo possiede una riserva d'energia instabile, oppure grandi quantità di munizioni al suo interno, o ancora una gran quantità di carburante esplosivo. I veicoli con questo Tratto raddoppiano la loro possibilità di esplodere quando prendono fuoco. Esploseranno quindi con un risultato di 9-10 nel primo Round, 7-10 nel secondo Round, etc. Fare riferimento al paragrafo A Fuoco! per maggior dettagli. Inoltre, quando un veicolo con questo Tratto esplosione per una qualunque ragione, tutti quelli coinvolti nel raggio dell'esplosione devono superare una Prova Impegnativa (-10) di Agilità o prendere fuoco.

Fuori strada: Alcuni veicoli, soprattutto Ruotati, sono migliori di altri per andare Fuori strada. Questi veicoli non prendono il Malus di -20 alla Manovrabilità quando manovrano su Terreno Accidentato, e se il Malus è maggiore (-30 o -40), prenderebbero solo -10 o -20.

Fluttuante (Skimmer): Un veicolo Fluttuante è soggetto alle seguenti regole:

- Ogni Fluttuante si mantiene a circa 2 metri di altezza da terra in ogni momento, come accade per le creature con il Tratto Fluttuante (X), con la differenza che il veicolo può aggiustare a piacimento l'altezza quando deve oltrepassare ostacoli terrestri. I Fluttuanti possono anche muoversi a Bassa Quota, come descritto nelle regole del Volo.
- I Fluttuanti ignorano tutti i Terreni Difficili (tranne quelli che il Master ritiene appropriati).
- I Fluttuanti guadagnano un +10 su tutti i Test che coinvolgono la Manovrabilità.
- I Fluttuanti non sono veri e propri aerei, e non possono quindi volare a grandi altezze. Ad ogni modo, un'improvvisa mancanza di potenza nel sistema motore può essere altrettanto disastrosa. Tutti i Fluttuanti sono soggetti alle regole sullo Schiantarsi.
- I Fluttuanti possono usare l'Azione di Speronare, ma se la Prova di Guidare/Pilotare viene fallita si considereranno Schiantati sul bersaglio.
- I Fluttuanti sono difficili da colpire in mischia. Tutti gli attacchi corpo a corpo contro un Fluttuante subiranno una penalità di -10.
- I Fluttuanti possono voltarsi quante volte vogliono durante il proprio movimento, senza badare alla distanza effettivamente percorsa.

Immobile (Immobile): Alcuni veicoli, come le capsule d'atterraggio, non possono muoversi indipendentemente una volta schierati sul campo.

Un veicolo Immobile non può muoversi, ha un Valore di Manovrabilità di +0 e non può eseguire l'Azione Eludere.

Anche se non possono muoversi, i veicoli Immobili hanno dei sistemi di propulsione che li hanno trasportati sul campo di battaglia (come i motori delle capsule d'atterraggio), e quindi i Colpi Critici al Sistema Motore vengono applicati normalmente.

Moto (Bike): Le moto sono la sottocategoria dei veicoli più piccoli, e possono prendere numerosissime forme. Persino alcune razze Xenos hanno le loro moto. Le moto seguono tutte le regole standard per i veicoli, e si considerano avere il Tratto Scoperto. Tuttavia, a causa della loro dimensione ridotta, chiunque attacchi in mischia un veicolo con il Tratto Moto può scegliere di colpire il guidatore o la moto senza bisogno di effettuare alcun Attacco Mirato. Inoltre, le Moto possono eseguire l'Azione Mordi e Fuggi descritta nelle Azioni dei Veicoli, ma non possono mai Speronare. Le moto sono generalmente Ruotate, ma ci sono anche dei modelli Fluttuanti e addirittura alcuni Cingolati.

Pesante (Ponderous): Alcuni veicoli sono così massicci e ingombranti che la loro capacità di muoversi a velocità elevate è compromessa.

Un veicolo Pesante non può utilizzare l'Azione *A Tavoleta!*, e per muovere della sua intera Velocità Tattica deve spendere un'Azione Intera (quindi non potrà mai muovere al doppio della sua Velocità Tattica). Se un veicolo con questo Tratto possiede anche il Tratto Sistema Motore Migliorato, i due si annullano, e il veicolo può muoversi alla velocità di un mezzo regolare.

Possessione Demoniaca (Demonic Possession): Grazie all'essenza demoniaca che lo guida, un veicolo con questo Tratto non ha bisogno di un pilota o di artiglieri per funzionare. Il veicolo utilizza invece il suo Profilo di Caratteristiche su tutti i test che è chiamato ad effettuare, ed è praticamente sia il pilota che l'artigliere di sé stesso. Questo Tratto permette al veicolo di poter sparare con tutte le sue armi contemporaneamente, come se ogni arma avesse il proprio artigliere, e permette inoltre al mezzo di attaccare in mischia se possiede un'arma da corpo a corpo ed è adiacente ad un bersaglio. Infine, qualunque Danno Critico che coinvolga l'equipaggio o i passeggeri viene semplicemente ignorato.

Il veicolo subirà comunque i Danni Critici e tutti i loro effetti, ma non essendoci alcun equipaggio esso non sarà coinvolto.

Resistente (Rugged): Placche corazzate modulari e sistemi multipli rendono il veicolo facile da riparare.

Tutte le Prove di Riparazione effettuate sul veicolo guadagnano un bonus di +20.

Ruotato (Weeled Vehicle): Un veicolo Ruotato (anche le Moto) segue le seguenti regole:

- I Ruotati soffrono una penalità di -20 a tutte le Prove che coinvolgono del Terreno Accidentato.
- Su Terreno Accidentato, vanno a Metà Velocità di Crociera e perdono 10 Metri dalla Velocità Tattica (minimo 10 Metri).
- I Ruotati guadagnano un bonus di +10 a tutti i Test di manovrabilità su strade asfaltate o ben fatte.
- I Ruotati sono difficili da controllare una volta che hanno subito seri danni ai loro sistemi motori, inoltre, la perdita delle ruote può metterli in seria difficoltà (vedi Ruote dei Mezzi Ruotati). I Ruotati soffrono Danni Critici al Sistema Motore normalmente, ma una volta che sia stato ricevuto almeno un Danno Critico, sia da Giusta Furia che per mancanza di Integrità Strutturale, tutte le Azioni dei Veicoli effettuate dal pilota richiederanno un Test di Guidare/Pilotare, e tutti i Test di Manovrabilità imporranno una penalità ulteriore di -10.
- I meccanismi interni di un Ruotato sono molto meno complessi rispetto a quelli di un Cingolato, e quindi il tempo necessario per riparare Danni Critici al Sistema Motore di un Ruotato è dimezzato.
- Chiunque sia a bordo può sparare con le proprie, senza penalità se il veicolo è fermo, o con -20 se il Veicolo è in movimento, direttamente aprendo il finestrino accanto al lui. Se i finestrini erano Vetrarmatura, da aperto, non doneranno più nessun PA.

Schieramento Orbitale (Orbital Deployment): Alcuni veicoli possono essere sganciati dall'orbita esterna del pianeta, migliorando i movimenti delle truppe e la consegna di materiali. Un veicolo con questo Tratto può scegliere una locazione dove cui atterrare. Il veicolo atterra entro 2D10 metri, in una direzione casuale, dal punto scelto. Tutti gli attacchi a distanza portati contro un veicolo che sta effettuando uno Schieramento Orbitale subiscono una penalità di -30 finché il veicolo è in volo. Se il veicolo è poi in grado di muoversi, può farlo dal Round successivo a quello dell'atterraggio. Ogni arma che il veicolo possiede e ogni passeggero al suo interno deve aspettare un intero Round prima di poter sparare o sbarcare.

Scoperto (Open-Topped): L'equipaggio e i passeggeri del veicolo sono esposti all'atmosfera esterna. Questo limita la loro protezione, ma permette alle truppe trasportate di fare fuoco con le proprie armi mentre il veicolo si muove. L'equipaggio e i passeggeri di un veicolo Scoperto possono essere bersagliati individualmente utilizzando un Attacco Mirato, e subiscono i danni di armi con le Qualità Esplosione o Lanciafiamme che colpiscono il veicolo. Chiunque sia a bordo può sparare con le proprie, senza penalità se il veicolo è fermo, o con -20 se il Veicolo è in movimento.

Semicingolato (Half-Tracked Vehicle): Un veicolo Semicingolato è soggetto alle seguenti regole:

- I Cingolati guadagnano un +5 a tutti i Test che coinvolgono del Terreno Accidentato.
- Per rappresentare la sua natura robusta, quando un veicolo Cingolato subisce Danno Critico al suo Sistema Motore che avrebbe come risultato un suo rallentamento, il risultato del dado per determinare la velocità perduta viene dimezzato (per difetto).
- La durata di tutte le riparazioni effettuate sui Danni Critici subiti dal Sistema Motore è raddoppiata.

Sentinella (Sentry): Il veicolo non è controllato da un equipaggio umano, ma da una sorta di spirito macchina. Un veicolo con questo Tratto deve essere obbligatoriamente programmato in una di due possibili modalità di fuoco: Difesa a Zona o Modalità Sentinella.

- Difesa a Zona: Il veicolo è in perenne Sorveglianza, con un arco di fuoco di 90°.

- Modalità Sentinella: In questa modalità il veicolo ha una certa area di influenza, pari in genere al raggio medio dell'arma del veicolo e può fare fuoco in qualunque direzione durante il suo Turno. Il veicolo agisce secondo il normale ordine di Iniziativa.

Impostare e cambiare le modalità di fuoco del veicolo con questo Tratto richiedono una Prova Abituale (+10) di Tecnologia. Un eventuale fallimento farà inceppare l'arma, senza però che si perda alcuna munizione. Per ritentare la Prova, si dovrà prima Disinceppare l'arma. Oltre a

impostare e cambiare le modalità di fuoco del veicolo, è possibile programmare il bersaglio prioritario, a scelta tra anti-fanteria, anti-carro e anti-aerea. Quest'ultimo bersaglio prioritario può essere selezionato soltanto se il veicolo è effettivamente in grado di fare fuoco contro i velivoli. Sarà il Master a decidere cosa verrà considerato fanteria o carro. Un vivente di grandezza Massiccia potrebbe essere considerato carro, mentre una moto potrebbe contare come Fanteria. Il bersaglio prioritario del veicolo è scelto nel momento in cui si Testa per impostare o cambiare modalità di fuoco.

Sigillato (Environmentally Sealed): Il veicolo è separato completamente dal mondo esterno, e può affrontare qualunque tipo di ambiente, tenendo in vita l'equipaggio e i passeggeri con i suoi supporti vitali. I veicoli che sono stati esposti a seguito di un Danno Critico perdono quest'abilità, almeno finché la loro corazza non verrà riparata. I passeggeri e l'equipaggio non possono sparare con le proprie armi dall'interno di un veicolo Sigillato, a meno di rompere i sigilli, di qualunque natura essi siano. Se lo fanno, il veicolo perde il Tratto Sigillato fino a che non viene revisionato.

Sgangerato (Ramshackle): I metodi di costruzione del veicolo sono così casuali che è sia più fragile rispetto agli altri mezzi, sia più semplice da riparare, visto che ha molti sistemi ridondanti e di emergenza. Quando un veicolo con questo Tratto subisce un Colpo Critico da Giusta Furia, il nemico può tirare 1D10 al posto di 1D5 sulla relativa Tabella dei Critici. Inoltre, il veicolo prende sempre il doppio dei danni quando Sperona un altro veicolo, un edificio, o qualche altro ostacolo altrettanto solido. Infine, riparare una Condizione di un veicolo Sgangerato richiede sempre la metà del tempo previsto, e ogni Prova di Riparazione viene effettuata con un bonus di +20. I veicoli Sgangerati vengono trattati sempre come Lievemente Danneggiati, a meno che non abbiano subito Danno Critico scendendo sotto quota 0 di Integrità Strutturale.

Sistema Motore Migliorato (Enhanced Motive System): Il veicolo riesce a trarre energia in più dai suoi motori, grazie a quale antica tecnologia. I veicoli con questo Tratto possono muovere al doppio della loro Velocità Tattica spendendo soltanto Mezza Azione, e possono andare al triplo della Velocità Tattica spendendo un'Azione Intera. Questo si applica anche all'Azione di Movimento *A Tavoletta!*, dove un veicolo con questo Tratto può muovere al triplo della Velocità Tattica, oltre a migliorare la Prova di Guidare/Pilotare del guidatore da Impegnativo (-10) a Normale (+0). Se un veicolo con questo Tratto possiede anche il Tratto Pesante, i due si annullano, e il veicolo può muoversi alla velocità di un mezzo regolare.

Ultra Pesante (Super-Heavy): I veicoli ultra pesanti sono leviatani che dominano il campo di battaglia.

Un veicolo con questo Tratto è in grado di ignorare le penalità relative al terreno difficile, e può passare indisturbato sopra rocce, trappole per carri, alberi caduti ed edifici in rovina. I Camminatori con questo Tratto possono scavalcare ostacoli alti fino a 5 metri, o attraversare i muri, le foreste o gli edifici di media grandezza senza risentirne. Un veicolo Ultra Pesante guadagna anche il Tratto Pesante.

MIGLIORAMENTI PER VEICOLI

Molte modifiche sono applicate ai veicoli, e alcune possono richiedere più tempo di altre. Ci sono due tipologie di modifiche per veicoli: Standard e Integrale. Le modifiche Standard possono essere montate da chiunque eseguendo una semplice Prova di Riparazione usando l'abilità di Mestiere (Meccanico). Se il Meccanico possiede anche una delle seguenti abilità (Tecnologia, Con. Comuni Tecnologia o Mestiere Tecnomate), avrà un bonus di +10. Per modifiche alle Armi del mezzo, serve l'abilità di Mestiere (Armiere). Quelle Integrali, invece, non possono essere aggiunte al veicolo successivamente, ma devono essere incluse durante la sua costruzione e sono ad appannaggio solo di alcuni veicoli Militari. Tutte le migliorie per veicoli hanno un Grado di Difficoltà associato al Test di Riparazione per ripararle. Nel caso delle migliorie Standard lo stesso Grado di Difficoltà dovrà essere applicato anche alla Prova di Riparazione necessaria a montarle sul veicolo. Ogni veicolo può montare soltanto un miglioramento per ogni categoria elencata. Ad esempio, non può montare due Difensori a Schegge, per utilizzare il secondo una volta che il primo è esaurito.

Armatura Ablativa

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 10% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Scarsa, Comune nei Mondi Forgia.

Un metodo grezzo per aumentare l'armatura del mezzo è quella di saldare grosse placche di plastacciaio sulle aree esposte del veicolo. Anche se questa accortezza aumenta sicuramente la resistenza di un veicolo, ne riduce la velocità, dato il suo peso maggiorato. Aggiunge 4 punti di Armatura a tutte le Zone del veicolo, ma riduce la Velocità Tattica di 5 metri e quella di Crociera di 5 km/h, oltre a ricevere una penalità di -10 alla sua Manovrabilità. Qualunque Danno Critico inflitto ad una Zona con questo miglioramento, anche quelli inferti da Giusta Furia, non hanno effetto, ma distruggono l'Armatura Ablativa in quella Zona. Le Armature Ablative non possono essere riparate, e devono essere sostituite una volta distrutte.

Cerca Mine

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo Cingolato.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 5% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Rara, Scarsa nei Mondi Forgia e Fortezza.

Le mine sono un pericolo reale per i veicoli corazzati. Le mine possono attendere nascoste per anni interi, aspettando che un mezzo ci passi sopra per sventrarlo con un'esplosione colossale. Per evitare questa disastrosa fine, alcuni veicoli hanno un cerca mine, un strumento che aiuta nella ricerca e nell'individuazione di queste letali trappole nascoste. Quando un veicolo equipaggiato con questo miglioramento dovrebbe far detonare un esplosivo piazzato a terra, il pilota può effettuare Prova Facile (+20) di Consapevolezza come Reazione. Se riesce nel tiro, può far indietreggiare immediatamente il veicolo di 5 metri, più 1 metro per ogni Grado di Successo sul Test. Se questo movimento è sufficiente ad evitare l'esplosione, il veicolo non subisce danni dalla mina. Il Danno Critico causato da una qualunque fonte al Fronte del veicolo danneggia il Cerca Mine, che non potrà essere più utilizzato finché non sarà riparato. Un veicolo con un Cerca Mine non può avere una Pala da Bulldozer.

Corazzatura Superiore

Tipo: Integrale

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo Militare.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Molto Difficile (-30).

Prezzo/Disponibilità: 10% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Molto rara, Rara nei Mondi Forgia e Fortezza.

Una corazza che dona una maggiore resistenza ai danni. Un veicolo con questo miglioramento guadagna +2 all'Armatura di tutte le sue Zone, oltre al Tratto Corazza Rinforzata. Se il veicolo possiede già questo Tratto, allora il Danno Critico che dovrebbe soffrire è ridotto ad 1/4, con un minimo di 1. Riparare l'Armatura di un veicolo con questo miglioramento richiede sempre il doppio del tempo rispetto ad un veicolo con una corazza regolare.

Difensore a Schegge

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo con il Tratto Chiuso.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 5% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Media, Comune nei Mondi Forgia e Fortezza.

La ricarica costa come una 3 Granate a Frammentazione per Lanciagranate.

Una modifica semplice ma efficace dei più classici lancia fumogeni, i difensori a schegge esplodono tutt'intorno al carro una pioggia di frammenti roventi, che è innocua per lo scafo ma letale per chiunque sia stato così folle da attaccare il veicolo in mischia. Usando una Reazione, il comandante del veicolo o il suo pilota possono attivare i difensori a schegge. Chiunque si trovi entro 5 metri dallo scafo del veicolo subisce 2D10 Danni Esplosivi con Pen 0 e la qualità Dilaniante (solo verso Creature viventi). Sia i passeggeri che l'equipaggio non possono essere colpiti se il veicolo ha ancora il Tratto Chiuso. I Difensori a Schegge sono monouso, e devono essere rimpiazzati dopo ogni uso.

Lancia Fumogeni

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo Militare o Jeep.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Abituale (+10).

Prezzo/Disponibilità: 100 Troni l'uno. La Disponibilità è Scarsa, Diffusa in Mondi Fortezza.

I lancia fumogeni sono in grado di ricoprire una zona di un denso fumo impenetrabile, coprendo i veicoli dal fuoco in arrivo e permettendo una veloce ritirata o un improvviso assalto. Usando una Mezza Azione o una Reazione, il comandante o il pilota del veicolo possono attivare i Lancia Fumogeni. Questo crea una nube di fumo oscuro con un raggio di 15 metri, centrato sul veicolo. Questa zona segue tutte le regole sulla Nebbia e Foschia elencate nel regolamento. I Lancia Fumogeni sono a singolo uso, e una volta utilizzati devono essere sostituiti.

Mesh Anti-Granata

Tipo: Standard

Veicolo: Solo Carri Armati.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Abituale (+10).

Prezzo/Disponibilità: 10% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Scarsa, Comune nei Mondi Forgia e Fortezza.

La mesh anti-granata è una modifica inusuale, che può essere vista soprattutto su carri d'assedio e veicoli che devono affrontare il nemico in combattimento ravvicinato. Si tratta di una copertura fatta di fili metallici o di anelli di plastica che funziona come una molla quando riceve una qualunque spinta. In questo modo le granate che dovrebbero colpire il carro sono respinte prima che abbiano il tempo di scoppiare.

Anche fissare esplosivi e bombe allo scafo di un carro diventa difficile, vista la natura non magnetica dei materiali utilizzati.

Quando un veicolo con questo miglioramento viene colpito da una granata, tira 1D10. Con un risultato di 7+, la granata rimbalza via dal carro per 1D5 metri prima di esplodere, altrimenti esplosione normale. Se invece il risultato del tiro è 1, la Mesh Anti-Granata è rovinata dall'esplosione, e non funziona più finché non verrà riparata. Inoltre, gli esplosivi che devono essere piazzati subiranno una penalità di -20 a qualunque tiro effettuato per svolgere tale azione su un veicolo con questo miglioramento.

Modifiche per Terreno Accidentato

Tipo: Integrale

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo, ma qui l'ultima parola spetta al Master.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Difficile (-20).

Prezzo/Disponibilità: 10% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Rara.

La modifica copre una vasta gamma di differenti modifiche, che permettono al veicolo di attraversare più facilmente le zone di terreno difficile. Questa modifica permette al pilota di ripetere una Prova Fallita di Guidare/Pilotare quando attraversa un Terreno Accidentato.

Mezzi con la Regola da Corsa non possono montarli. I Fluttuanti con questo miglioramento aumentano il loro valore di Manovrabilità di +10.

Pala da Bulldozer

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo Cingolato

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 5% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Media, Comune nei Mondi Forgia e Fortezza.

Le pale da bulldozer sono una categoria di strumenti che possono essere posizionati sul fronte di un veicolo Cingolato Imperiale. La maggior parte di esse prende la forma di grosse piastre di plastacciaio montate su pesanti ammortizzatori d'urto idraulici. Progettate per rimuovere detriti e spingere altri veicoli immobilizzati, sono usate anche come armi improvvisate. Un veicolo con una Pala da Bulldozer aumenta l'Armatura del Fronte di 4 punti. Oltre a questo, una Pala permette al veicolo che la monta di considerare tutti i terreni ingombri di macerie e altri detriti come Terreno Aperto, sempre che non si muova a più della sua Velocità Tattica ogni Round. Un veicolo con una Pala da Bulldozer non può avere un Cerca Mine.

Rete Mimetica

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Facile (+20).

Prezzo/Disponibilità: Se acquistata, costa 10 Troni al metro quadro (per una macchina ne servono almeno 5, per un Chimera il quadruplo).

La disponibilità è variabile e decisa dal Master, a seconda del Mondo dove viene cercata. Quelle comprate donano un bonus di +20 a Nascondere il veicolo. Perfette per le imboscate o per coprire l'artiglieria dall'aviazione nemica, le reti mimetiche possono essere delle più svariate forme, da foglie vere strappate dagli alberi circostanti, fino a fogli di rocce e pietrisco incollati su reti metalliche e tessuti dipinti per adattarsi all'ambiente circostante. Una Rete Mimetica non richiede alcuna Prova per essere creata, installata o rimossa, ma richiede l'abilità di Sopravvivenza adatta per creare la rete Mimetica (Pluviale per crearla in una giungla ad esempio) e può essere facilmente arrotolata per essere rimessa all'interno del veicolo (solitamente ci vuole un'ora per crearla, ma dipende dalla grandezza del mezzo). Copre completamente il veicolo a cui è assegnata, e infligge una penalità di -10 a tutti i Test effettuati per individuarlo, ma soltanto se il veicolo è stazionario, con un ulteriore -10 per ogni grado di Maestria posseduto sulla Sopravvivenza, e un ulteriore -10 per un eventuale Talentuoso. Ricordarsi che vanno aggiunti eventuali Malus per Nascondere il Veicolo dati dalla Taglia dello stesso. Se un veicolo con la Rete Mimetica dovesse prendere fuoco, tira 1D10. Con un risultato di 5 o meno, la Rete è rovinata, e non potrà essere utilizzata finché non sarà riparata.

Riflettore

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo, escluse le Moto.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Molto Facile (+30).

Prezzo/Disponibilità: Il Riflettore costa 100 Troni per i Veicoli Ruotati, Fluttuanti e Camminatori, 150 per i Cingolati (ma sarà più grande) e le Moto non possono montarli. La Disponibilità è Media.

Molti veicoli montano dei potenti riflettori per meglio scovare i nemici dell'Imperatore.

Un qualsiasi membro o passeggero può attivare un riflettore spendendo Mezza Azione ed effettuando una Prova di Consapevolezza per trovare il bersaglio. Se ci riesce, lo illuminerà, eliminando di fatto tutte le penalità a colpire quel bersaglio date dalla condizione di Oscurità.

Di contro, i nemici non avranno alcuna penalità data dall'Oscurità per colpire un veicolo che ha dei Riflettori accesi.

Ruote rinforzate

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo Ruotato.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 40 Troni a Ruota per le Moto, 60 per le Auto, 80 per i Mezzi Ruotati più grandi, fino ad un Massimo di 100 Troni.

La Disponibilità è Comune in ogni Mondo civilizzato, Diffusa nei Mondi Formicaio e Forgia.

Vengono rinforzate le Ruote dell'Auto o della Moto. L'Integrità Trainante guadagna +5 punti, ma la Velocità di Crociera è ridotta del 20%, per eccesso e la velocità Tattica perde 5 Metri a Round (minimo 5 metri a Round).

Ruote piene

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo Ruotato.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impegnativa (-10).

Prezzo/Disponibilità: 60 Troni a Ruota per le Moto, 80 per le Auto, 100 per i Mezzi Ruotati più grandi, fino ad un Massimo di 140 Troni.

Le Ruote vengono riempite con Gomma chimica invece che con Aria. L'Integrità Trainante guadagna +10 punti, ma la Velocità di Crociera è ridotta del 30%, per eccesso e la velocità Tattica perde 10 Metri a Round (minimo 5 metri a Round). Inoltre, il Mezzo consumerà di più, perdendo il 10%, per eccesso, di Autonomia. Può essere cumulabile con le Ruote Rinforzate, per un totale di +15, ma si cumulano pure i Malus alla velocità.

Salva-Cingoli

Tipo: Standard

Veicolo: Qualunque veicolo Cingolato.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Normale (+0).

Prezzo/Disponibilità: 200 Troni. La Disponibilità è Scarsa, Diffusa in Mondi Fortezza e Media nei Mondi Forgia.

La parte più vulnerabile di un carro sono i suoi cingoli. Un veicolo che non può più muoversi è infatti facile preda dei suoi nemici. Per evitare questo, alcune Guardie Imperiali installano dei salva-cingoli sui loro trasporti e sui carri principali, sperando di limitare la vulnerabilità dei cingoli.

Un veicolo con questo miglioramento guadagna un bonus di +5 Armatura verso tutti i colpi che colpiscono i Cingoli.

Un Danno Critico di 4 e 5 come risultati, distruggeranno i Salva-Cingoli permanentemente.

Scafo dell'Artefice

Tipo: Integrale

Veicolo: Qualunque tipologia di veicolo Militare.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Impervia (-40).

Prezzo/Disponibilità: 15% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Rarissima, Rara nei Mondi Forgia e Fortezza.

Progettato dai Tecno-Preti più abili, lo scafo di questo veicolo è una rara opera d'arte meccanica. Benedetta tre volte dai sacri canti di centinaia di Ingegneri, e bagnata ripetutamente negli oli macchina più sacri, l'armatura di questo veicolo può resistere a colpi che abbatterebbero altri carri in un istante. Un veicolo con questo miglioramento riduce tutti i Danni Critici subiti da qualunque fonte di 4, guadagna un +10 a tutte le Azioni di Eludere, e non soffre alcun danno quando dichiara un'Azione di Speronamento. Data la sacra natura dello scafo del veicolo, tutti le Prove di Riparazione che lo riguardano subiscono una penalità ulteriore di -20, in aggiunta a tutte le altre.

Sistema Compartimento di Immagazzinamento Munizioni

Tipo: Integrale

Veicolo: Qualunque veicolo con il Tratto Chiuso.

Difficoltà Base di Installazione/Riparazione: Molto Difficile (-30).

Prezzo/Disponibilità: 10% del Prezzo del Veicolo, o un prezzo stabilito dal Master. Disponibilità è Rara, Scarsa nei Mondi Forgia e Fortezza.

Recuperato da una infotomba del Tornio Hadd del Settore Calixis, questo miglioramento permette di immagazzinare le munizioni, in particolare quelle esplosive, in modo tale da limitare i danni in caso di esplosione accidentale. Anche se molto raro, almeno per ora, i veicoli che hanno la fortuna di montarlo sono decisamente più protetti dalle esplosioni interne. Quando il veicolo soffre un Danno Critico all'Arma o alla Torretta, riduci l'eventuale Danno inflitto all'equipaggio di 10 punti, prima di scalare Armatura e Resistenza.



MALATTIE

La galassia è piena di piaghe e pestilenze di ogni tipo, che possono essere una seria preoccupazione per gli Accoliti che operano nel Settore Calixis. Ogni malattia è unica, e sapere come curare ognuna di esse è di vitale importanza. Questa vuole essere una linea guida.

CARATTERISTICHE DELLE MALATTIE

Grado di Virulenza: Questo dato misura la serietà della malattia. Ogni livello di Virulenza oltre il primo impone un malus di -10 su ogni Test di Resistenza o di Medicina effettuato per resistere o curare la malattia. Solitamente si può tentare una prova di Medicina una volta per Stadio per cercare di guarire il paziente, ma anche qui possono esserci delle differenze tra le stesse, a descrizione del Master.

Periodo d'Incubazione: Questo è il periodo di tempo impiegato dalla malattia per passare da uno stadio all'altro.

Mentre il PG si trova in questo stato, eventuali ferite non vengono recuperate, o, a discrezione del Master, vengono recuperate in metà tempo.

Danno alle Caratteristiche: Questo è il Danno inflitto alle Caratteristiche dalla malattia. Possono essere recuperate, con il tempo, usando la regola del Decadimento, ovvero, 1 punto ogni 24 ore di riposo. Se un Personaggio raggiunge zero con la Caratteristica di Resistenza, muore.

Alcune Malattie comunque potrebbero agire diversamente.

INFEZIONE INIZIALE

Per contrarre una malattia, il personaggio deve entrare in contatto con una fonte infetta. Per non essere infettato, dovrà superare una **Prova Abituale (+10) di Resistenza**, modificata secondo la Virulenza del morbo. Se il personaggio è al corrente o no dell'infezione in corso è a descrizione del Master, ma in genere è raro che qualunque malattia mostri i suoi sintomi a questo stadio.

Primo Stadio: Dopo il Periodo d'Incubazione il personaggio deve effettuare una **Prova di Resistenza**, modificata secondo la Virulenza del morbo. Se il test viene superato, il personaggio è riuscito a guarire spontaneamente. Se lo sbaglia, egli subirà gli effetti dei primi sintomi, oltre a 1D10 Danni alla Caratteristica affetta dal morbo. Questi danni non potranno essere rimossi fino a che il personaggio rimarrà infetto.

Secondo Stadio: Il personaggio deve effettuare una nuova **Prova di Resistenza**, modificata secondo la Virulenza del morbo.

Se il test viene superato, il personaggio è riuscito a guarire spontaneamente, e potrà cominciare a recuperare i Punti Caratteristica perduti.

Se lo sbaglia, subirà un ulteriore 1D10 Danni alla Caratteristica affetta dal morbo.

Terzo Stadio: Il personaggio effettua un'ultima **Prova di Resistenza**, modificata secondo la Virulenza del morbo. Se il test viene superato, il personaggio è riuscito a guarire spontaneamente, e può cominciare a guarire. Se lo sbaglia, subirà 2D10 Danni alla Caratteristica affetta dal morbo, per poi guarire spontaneamente. Se il personaggio è sopravvissuto al terzo stadio, il Danno subito alle Caratteristiche sarà permanente.

MEDICINA E CONTAGIO

Tramite l'utilizzo speciale Cura Prolungata dell'Abilità di Medicina, un PG può tentare di contrastare gli effetti dell'infezione una volta per Stadio. Chiunque abbia un contatto prolungato con un personaggio infetto deve effettuare un Test di Infezione Iniziale, a discrezione del Master. Come regola generale, un PG che è stato infettato da una malattia specifica prenderà un bonus di +10 su Resistenza per non contrarla di nuovo in futuro.

FEBBRE GRIGIA

Grado di Virulenza: 1

Periodo d'Incubazione: 1 settimana

Danno alle Caratteristiche: Intelligenza o Volontà

Effetti: Non ci sono segnali esterni di questa malattia, che comincia lentamente ad erodere il cervello del personaggio.

FEBBRE OSSEA

Grado di Virulenza: 2

Periodo d'Incubazione: 2 giorni

Danno alle Caratteristiche: Forza o Abilità di Combattimento

Effetti: Le ossa della vittima si contorcono dolorosamente. Il movimento fisico diventa sempre più difficile e doloroso.

BUBBONI STRISCIANTI

Grado di Virulenza: 3

Periodo d'Incubazione: 4 giorni

Danno alle Caratteristiche: Simpatia

Effetti: Questa malattia si presenta come una serie di dolorose piaghe, che trasudano una bile nera e maleodorante.

PUTREFAZIONE OCULARE

Grado di Virulenza: 2

Periodo d'Incubazione: 3 giorni

Danno alle Caratteristiche: Percezione o Abilità Balistica, o entrambe.

Effetti: Gli occhi del personaggio di riempiono di liquido che distorce la vista.

VARICELLA OCRA

Grado di Virulenza: 3

Periodo d'Incubazione: 5 ore

Danno alle Caratteristiche: Resistenza

Effetti: Il paziente ricopre di punti color ocra e marrone, e di pustole pulsanti.

IL TREMORE

Grado di Virulenza: 2

Periodo d'Incubazione: 1 giorno

Danno alle Caratteristiche: Agilità o Tecnica

Effetti: Questa malattia provoca un incessante tremore di tutto il corpo.

INFEZIONE DELLE FERITE

Grado di Virulenza: 1

Periodo d'Incubazione: 2 giorni

Danno alle Caratteristiche: Resistenza

Effetti: Si tratta di una forte infezione per colpa di ferite non disinfettate. Febbre alta e vomito sono una costante. In questo stato, nessun punto ferita può essere recuperato.

VOLARE

Volare non sarà un evento comune per i personaggi di Dark Heresy. Se non tramite alcuni oggetti ad alta tecnologia, oppure convincendo una creatura volante a trasportarli, le probabilità maggiori saranno che gli Accoliti vivranno e moriranno coi piedi ben piantati a terra. Detto questo, ci sono molte creature nell'Universo di Warhammer 40.000 che beneficiano dell'abilità di volo e quando attaccheranno questo cambierà in modo significativo il campo di battaglia. Le seguenti regole forniscono un sistema astratto per regolare il volo.

ALTITUDINE

In un ambiente planetario si considerano tre livelli possibili di Altitudine: Flutuante, Bassa quota o Alta quota; poi cambiare altitudine di un livello (in alto o in basso) durante ogni Azione di Movimento. Se stai usando le Azioni Carica o Corsa, puoi cambiare altitudine di due livelli.

Flutuante: Flutuare significa librarsi a malapena a non più di due metri da terra; puoi muoverti oltre gli ostacoli o sopra pozzi con facilità, ma puoi sia attaccare che essere attaccato normalmente da nemici che si trovano a terra.

Bassa quota: Questo tipo di altitudine indica che stai volando tanto alto da evitare di essere attaccato da armi da Mischia a terra, ma non da evitare gli attacchi Balistici o Poteri Psionici a distanza. Una creatura che vola a Bassa quota non ha penalità a sparare verso il basso, ma chi spara verso l'alto, prende una penalità di -10 su AB in aggiunta a eventuali penalità per la Gittata.

Alta quota: Quando si vola a quest'altitudine sei molto più in alto rispetto al terreno, oltre il normale raggio degli attacchi, anche da quelli provenienti da una bassa altitudine. Puoi essere attaccato o attaccare solo altre creature in Alta quota.

MOVIMENTO IN VOLO

Creature e Personaggi volanti si dividono in due categorie, ognuna delle quali è un tratto (vedi il Capitolo riguardante i Tratti): Fluttuanti e Volanti. I Fluttuanti possono muoversi nell'aria, ma sono incapaci di sollevarsi a più di due metri di altezza; un volante può librarsi nell'aria liberamente, proprio come un uccello. Ogni Tratto ha un numero associato: questo numero descrive lo Step di movimento della creatura (vedi Tabella di Movimento). Nel caso di incantesimi o altri effetti soprannaturali, il Movimento in Volo sarà incluso nella sua descrizione.

Quando vola, un personaggio deve spendere in ogni Round almeno un'Azione di Movimento nel proprio Turno, oppure cadrà; i Fluttuanti atterreranno semplicemente, senza danni, ma chi Vola a bassa quota subirà danni come se cadesse da 15 metri, mentre chi vola ad Alta quota subirà danni come se cadesse da 25 metri o più (vedi Cadere per maggiori dettagli). Le Azioni di carica, Attacco e Corsa contano tutte come movimento ai fini del rimanere in aria, ma non hanno valori diversi come per il movimento a terra.

PAURA E DANNAZIONE

Il 41° Millennio è un luogo oscuro e terribile, dove miliardi di uomini abitano in un universo pieno di innominabili orrori e innumerevoli pericoli. Alieni assassini infestano le fredde stelle, la ribellione e il tradimento abbondano fra le ombre della decadente potenza dell'Imperium e forza da incubo artigiano eternamente la fabbrica stessa della realtà dall'altrove, cercando di saccheggiarla e corromperla.

Gli Accoliti dovranno combattere contro questo sfondo di sinistre minacce, oscura violenza ed entropia. La paura, l'orrore, la follia e la subdola corruzione del Caos sono aspetti fondamentali del gioco che state per cominciare. Le regole presentate qui riflettono le molteplici minacce alle mente e all'anima, oltre al modo con cui il personaggio giocante interagirà con esse. Esse sono separate in tre distinte per quanto collegate sezioni: la Paura coprirà le immediate reazioni del personaggio agli eventi e alle creature più spaventose, la Follia fornirà dettagli agli effetti a lungo termine del trauma mentale sul personaggio, mentre la Corruzione avrà a che fare con l'influenza insidiosa del Warp e della conoscenza proibita.

Durante gli scontri in combattimento, le uniche regole che verranno usate in questo capitolo sono quelle riguardanti la Paura.

Gli effetti della Follia e della Corruzione coinvolgono le conseguenze della battaglia e non il suo svolgimento.

PUNTI FOLLIA E CORRUZIONE

I Punti Follia (PF) e i Punti Corruzione (PC) sono Caratteristiche che i PG ottengono durante il gioco. Entrambi i punteggi iniziano da 0, quando il giocatore comincia a giocare e si incrementano nel tempo quando il personaggio subisce danni al suo stato mentale (PF) e alla sua purezza d'animo (PC). Più alti sono questi punteggi, più contorto, ferito e debilitato diventerà il personaggio; se questi punteggi dovessero raggiungere 100, il personaggio impazzirebbe senza speranza o rimarrebbe corrotto al punto che la sua carriera e la sua vita giungerebbero a una improvvisa e definitiva fine, come se fosse stato ucciso (bisognerà ritirare il personaggio dal gioco, potrebbe diventare anche un PNG malvagio da fermare).

PAURA

La Paura avrà effetto ogni qual volta che gli Accoliti dovranno affrontare scene di atrocità o orrore, oppure quando dovranno affrontare in battaglia alieni terrificanti, pazzesche perversioni della scienza od orripilanti entità provenienti dal Warp. Ogni qual volta un Accolito dovrà affrontare un tale terrificante evento o avversario dovrà effettuare una Prova di paura: è a tutti gli effetti una prova di Volontà, modificata da quanto terrificante sarà l'avvenimento. Se l'accolito supera la prova, potrà continuare ad agire normalmente; se fallisce, soccomberà alla Paura.

Gradi di Paura: Alcune cose sono chiaramente più spaventose di altre: un Accolito che si trova ad affrontare un bandito che gli agita una pistola sotto il naso, sebbene chiaramente pericoloso, non sarà sufficiente a sottoporlo a una prova di Paura.

Invece, se ad agitargli una pistola sotto il naso è il cadavere animato di un suo confratello morto, mentre ragni luminosi scivolano dentro e fuori le sue ferite cauterizzate, questo sì che richiederà una prova più severa. La Tabella *Difficoltà delle Prove di Paura* offre alcuni consigli sulla complessità delle Prove di Paura.

Fallire la Prova di Paura: Se in una situazione di combattimento un personaggio fallisce una Prova di Paura, deve immediatamente tirare sulla *Tabella degli Shock*, aggiungendo +10 al risultato per ogni grado di fallimento; l'effetto descritto viene immediatamente applicato al personaggio.

Se il personaggio fallisce la Prova di Paura in una situazione non di combattimento, perde il controllo e subisce una penalità di -10 a tutte le Abilità o alle Prove che richiedono la sua concentrazione. La penalità sussiste finché il personaggio rimane in vicinanza dell'oggetto della sua paura (il fatto di andarsene e tornare poco dopo non porrà termine a questo effetto). Inoltre, se una Prova di Paura non legata al combattimento viene fallita di 30 punti o più, il personaggio subisce +1D5 Punti Follia. Qui di seguito vediamo alcuni esempi di prove di Paura non legate ad un combattimento.

Cose Molto Cattive: Le prove di Paura in situazioni di non combattimento sono completamente a descrizione del Master, sia per quanto e dove accadranno e non potranno mai essere superate automaticamente. Dovranno piuttosto essere utilizzate per creare una tensione drammatica nelle tue partite, dato che il loro eccessivo utilizzo diminuirebbe la loro efficacia e novità, oltre a massacrare i tuoi Accoliti.

Detto questo, esistono alcuni esempi adeguati di elementi che possono causare Paura:

Disturbante (+0): Vedere la scena di un omicidio efferato, osservare un fenomeno psichico o soprannaturale minore e sconosciuto (strane luci, voci spettrali, statue che piangono, ecc).

Sconvolgente (-10): Incontrare qualcuno che credevi essere morto, essere sepolto vivo, osservare fenomeni soprannaturali o psichici maggiori (cieli che piovono sangue, quadri che formano bocche urlanti, ecc).

DIFFICOLTÀ DELLE PROVE DI PAURA		
Intensità Paura	Mod. Prova	Esempi Avversari
Paura (1)-Disturbante	(+0)	Ala della Notte, Fantasma, Verme Sinofiano scavatore.
Paura (2)-Sconvolgente	(-10)	Carnosauro, Cacciatore del tramonto, Gholam Assassino.
Paura (3)-Orripilante	(-20)	Demone incarnato, Spettro Astrale, Psiconeuein.
Paura (4)-Terrificante	(-30)	Il Re in Stracci e Toppe, Demone Maggiore.

Orripilante (-20): Una morte improvvisa, scioccante e inesplicabile (l'uomo accanto a te sullo shuttle improvvisamente muore vomitando sanguisughe), orribili momenti di rivelazione (ritrovarti completamente coperto di sangue, circondato da cadaveri, con una mannaia in mano e nessuna memoria di come ti sei trovato lì), i morti che risorgono su un intero pianeta, ecc.

Terrificante (-30): Provare l'esperienza di una incursione demoniaca su larga scala, scoprire che a causa del tuo fallimento sei responsabile della morte di milioni di persone, guardare senza protezione il Warp.

Lo Shock e venirme Fuori: I personaggi possono essere in grado di scuotersi di dosso parte degli effetti della Paura dopo che lo shock iniziale si è calmato: ove specificato sulla Tabella degli Shock, un personaggio può "venirme fuori". Un Personaggio può effettuare una Prova di Volontà nel suo turno successivo e se ha successo egli riesce a recuperare il controllo dei suoi sensi, scuote via gli effetti della paura e può agire normalmente da quel momento in avanti. Se fallisce la Prova, l'effetto continua ed egli proverà a eliminarne gli effetti ancora nel suo Turno successivo.

Panico: Non sempre la fuga di un uomo è dettata dalla Paura di qualcosa che non capisce, dell'ignoto o dell'orrore; infatti, un altro motivo che può far fuggire un uomo, è il Panico. Questo stato umorale può avvenire in vari momenti del gioco, proprio quelli che, probabilmente, non richiederebbero una cosa grave come una Prova di Paura, e sono sempre a descrizione del Master. Esempi di panico sono quando, in uno scontro a fuoco, si è pesantemente in inferiorità numerica, o si viene presi al fianco. Questo è un esempio classico durante le battaglie più grandi, quando un intero fianco dello schieramento viene travolto dal nemico. Può essere legato persino verso qualcuno che ci ha intimidito con vari gradi di successo e non ci troviamo in un ambiente ideale. Potrebbe accadere di ritrovarsi soli all'interno di un Relitto spaziale mentre i nostri nemici hanno imboccato un corridoio da dove avete sentito solo urla e poi silenzio; ora per poter andare avanti, il Master potrebbe richiedere una Prova di Panico. Le situazioni in cui possiamo trovarci nel Panico sono talmente vaste, che è impossibile riportarle tutte.

Il Panico non è grave come la Paura, e non fa mai guadagnare Punti Follia. Il Master può richiedere una Prova di Panico in uno di questi casi, e può dare i Modificatori che ritiene più opportuno. Tutti i Talenti e le regole Speciali che donano bonus sulla Paura, lo faranno anche per il Panico.

Un personaggio che fallisce una prova di Panico, potrà ancora agire, ma avrà gli stessi Malus di chi è intimidito (-10 alle prove e -2 su Iniziativa). Se fallisce di 2 o più gradi di successo, scapperà dove si sente più al sicuro. Una volta al sicuro, potrà fare una Prova con +30 su Volontà per uscirne. Un buon Comandante, può aiutare molto per evitare il Panico (vedi Comandare nel Capitolo II: Abilità).

TABELLA DEGLI SHOCK. Tira 1D100 ed aggiungi 10 per ogni grado di fallimento.	
01-20	Il PG è alquanto scosso: può effettuare solo una Mezza Azione nel suo prossimo Turno, dopodiché potrà agire normalmente.
21-40	La paura attanaglia il PG, che comincia a tremare. Subisce una penalità di -10 a tutte le prove per il resto dell'incontro, a meno che non recupera il controllo di se. Può tentare una prova all'inizio di ogni Turno per riprendersi, vedi Shock e venirme fuori.
41-60	Travolto dallo shock, il PG è spinto a fuggire dalla cosa che sta affrontando. Il PG non può avvicinarsi volontariamente all'oggetto della sua paura, ma per tutto il resto, può agire normalmente, sebbene con una penalità di -10 a tutte le prove fino alla fine dell'incontro. Subisce 1 punto Follia.
61-80	Il PG è immobilizzato dal terrore e non può compiere alcuna azione finché non riesce a venirme fuori, tirando su Vol all'inizio di ogni turno. Dopo esserne uscito, il PG effettuerà tutte le prove con una penalità di -10 per il resto dell'incontro. Il Personaggio subisce 1D5-1 Punti Follia (minimo uno).
81-100	Il panico attanaglia il PG che deve fuggire dalla fonte della sua paura, se ne è capace, più velocemente che può. Se gli viene impedito, potrà effettuare solo Mezze Azioni e ogni prova subirà una penalità di -20 alla fine dell'incontro. Il Personaggio subisce 1D5 Punti Follia, ma una volta sfuggito al pericolo potrà liberarsi dalla sensazione con successo e riguadagnare il controllo.
101-120	Sviene e cade come morto: il PG si abbatte a terra e rimane inconscio per 1D5 Round. Una volta ripresa conoscenza, tremerà ancora di paura potrà effettuare solo Mezze Azioni fino alla fine dell'incontro. Il personaggio subisce 1D5 Punti Follia.
121-130	Totalmente sopraffatto, il PG urla e vomita in maniera incontrollabile per 1D5 Round. Durante questo periodo, è inerme e lascia cadere ogni cosa stia tenendo in mano. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio potrà fare solo Mezze Azioni finché non riesce a riposarsi. Prende 1D5 Punti Follia.
131-140	Il PG ride istericamente, attaccando in modo casuale e con maniacale frenesia chiunque sia vicino a lui, sparando selvaggiamente o usando qualsiasi arma stia impugnando. Questo effetto dura finché il personaggio ne viene fuori, tirando su Volontà all'inizio di ogni Turno, oppure viene messo fuori combattimento. Il Personaggio guadagna 1D5 Punti Follia.
141-160	Il PG si butta a terra per 1D5+1 Round singhiozzando e artigliando la propria carne, incapace di fare qualsiasi cosa. Anche quando recupera i sensi, sarà completamente distrutto e soffrirà un Malus di -20 a tutte le prove fino alla fine dell'Incontro. Il personaggio subisce 1D5+1 Punti Follia.
161-170	La mente del PG si spegne e diventa catatonico per 1D5 ore. Non può essere risvegliato in queste ore e subisce 1D10 punti Follia.
171+	Il PG deve fare subito una prova di Resistenza o verrà preso da un infarto. Potrà Bruciare un Punto Fato, o morire. Se il PG rimane in gioco (prende la Prova o Brucia 1 punto fato), subirà gli stessi effetti Catatonici descritti nella riga sopra e 1D10 Punti Follia.

SOLO IL FOLLE PROSPERERÀ?

Più pazzo diventa il personaggio, meno le cose gli sembreranno orribili; dopo tutto cosa sono i mostri della realtà a paragone con quelli che uno vede quando chiude gli occhi o si immerge nei suoi sogni inquietanti?

Il Personaggio prenderà dei Bonus alle prove di Paura a seconda di quanti Punti Follia ha accumulato (vedi la Tabella laterale, *Solo il Folle Prospererà*).

I bonus sono cumulativi con quelli che si possono prendere tramite Talenti o Trattati.



Tabella-Solo il Folle Prospererà	
Numero Punti Follia	Bonus prove di Paura
30-39	+5
40-49	+10
50-59	+15
60-69	+20
70-79	+25
80-89	+30
90-99	+40

IMPAZZIRE

I personaggi di Dark Heresy saranno al centro di terribili eventi: combatteranno indicibili orrori, scopriranno scioccanti verità e verranno coinvolti in lotte disperate che vedranno probabilmente in bilico le vite e le anime di innumerevoli innocenti. Tali saranno le tensioni e gli orrori a cui verranno sottoposti; scivolare lentamente nella follia sarà per loro una costante minaccia. Nessuna mente umana, neanche quella indurita dagli apri rigori della vita nell'Imperium, sarà immune alla lenta erosione della propria sanità mentale causata dagli orrori del 41° Millennio e gli Accoliti non fanno eccezione. In Dark Heresy questo tipo di minaccia viene tradotti in Punti Follia: i Punti Follia rappresentano la tensione a cui è sottoposta la mente del personaggio per le sue esperienze. Più Punti Follia avrà accumulato un personaggio, più fragile sarà la sua mente. Gli effetti cumulativi dell'assommarsi di Punti Follia vengono divisi in Traumi, che rappresentano gli effetti a breve termine conseguenti a esperienza particolarmente terribili e i Disturbi, che sono affezioni mentali permanenti che segnalano la caduta del personaggio nella follia totale.

GRADI DI FOLLIA

Un personaggio viene classificato con un determinato grado di follia a seconda di quanti Punti Follia ha accumulato. Questa classificazione fornisce a un giocatore un'idea precisa dello stato mentale del personaggio e quanto si sia avvicinato al suo limite. Il grado di follia del personaggio determinerà anche i modificatori da applicare alle Prove effettuate per evitare Traumi Mentali.

TRAUMI MENTALI

I Traumi Mentali rappresentano i danni, relativamente a breve termine, allo stato mentale del personaggio che abbia subito gli effetti di un evento soprannaturale o terrificante. Ogni volta che un personaggio accumula 10 Punti Follia, deve effettuare una Prova Trauma; fondamentalmente è una prova di Volontà, modificata nella sua Difficoltà da quanti Punti Follia il personaggio ha già accumulato in totale (vedi *Percorsi di Follia*).

Se la Prova viene superata, il personaggio riesce a far fronte all'esperienza senza ulteriori effetti; se la Prova è fallita, tira 1D100 aggiungendo 10 per ogni grado di insuccesso e quindi consulta il risultato sulla Tabella dei Traumi Mentali.

Il risultato verrà applicato al personaggio immediatamente dopo qualsiasi incontro che gli abbia inflitto Punti Follia.

PERCORSI DI FOLLIA

Punti Follia	Grado di Follia	Modificatore Trauma	Disturbo
0-9	Stabile	n/a	Nessuno
10-19	Sconvolto	+10	-
20-29	Sconvolto	+10	-
30-39	Sconvolto	+10	-
40-49	Disturbato	+0	1° Minore
50-59	Disturbato	+0	-
60-69	Fuori di Testa	-10	2° Grave
70-79	Fuori di Testa	-10	-
80-89	Alienato	-20	3° Acuta
90-99	Alienato	-20	-
100+	Pazzo Terminale: il Personaggio viene rimosso da Gioco		

TABELLA TRAUMI MENTALI. Tira 1D100 ed aggiungi 10 per ogni grado di fallimento.

01-40	Il personaggio diventa introverso e riservato. Subisce una penalità di -10 alle Prove Simpatia per un periodo di 48 ore.
41-70	Il personaggio deve eseguire un'azione in modo compulsivo, ad esempio pregare fervidamente, pulire un'arma freneticamente, recitare versi e così via, senza dare alcuna attenzione a tutto il resto. Tutte le Prove basate su Int, Tec, Sim e Per subiscono una penalità di -10 per 48 ore.
71-100	Il personaggio è costantemente impaurito, convinto di vedere pericoli ovunque ed estremamente nervoso. Ottiene un bonus di +10 alle prove basate sulla Percezione e subisce una penalità di -10 a quelle basate su Volontà per i prossimi 1D5 giorni.
101-120	Il personaggio soffre di una temporanea e grave fobia (vedi Fobia nei disturbi mentali). Questo effetto dura 1D5+1 giorni.
121-130	Il personaggio reagisce alla minima pressione o allo stress diventando estremamente agitato. Quando effettua una qualsiasi azione che preveda una Prova, il personaggio deve prima superare una Prova di Volontà o subire una penalità di -10 alla Prova successiva. Se il personaggio è coinvolto in un combattimento, tutte le Prove effettuate durante il combattimento hanno automaticamente un malus di -10. Questo effetto dura 1D5+2 giorni.
131-140	Il personaggio ha incubi molto vividi ogni volta che cerca di addormentarsi. Il giorno successivo e nei 1D10 giorni seguenti, il personaggio sarà esausto a causa della mancanza di sonno e otterrà un livello di Affaticamento.
141-150	Il personaggio è estremamente stressato e deconcentrato, rifiutandosi di mangiare e bere e appare in un terribile stato. Subisce una penalità di -10 a tutte le Caratteristiche (nessuna può scendere sotto 1) per 1D10 giorni.
151-160	Il personaggio rimane instupidito, incapace di parlare. L'effetto dura 1D5 giorni.
161-170	Il personaggio diviene temporaneamente cieco e sordo per l'isteria. L'effetto dura 1D10 giorni.
171+	Il personaggio è totalmente traumatizzato e virtualmente insensibile. Non potrà intraprendere alcuna azione, ma potrà essere guidato con gentilezza. L'effetto dura 1D10 giorni.

DISTURBI MENTALI

I Disturbi mentali riflettono gli effetti permanenti e a lungo termine sulle mente di un PG causati dall'esposizione a cose orribili e innaturali. Un nuovo disturbo (o una versione più grave di un disturbo precedente), viene automaticamente subito ogni volta che un PG raggiunge un determinato grado (vedi *Tabella Percorsi di follia*). Quando un PG acquisisce un Disturbo, la gravità dello stesso dipenderà dal suo attuale grado di follia. Un Personaggio dovrà avere già subito il livello precedente di gravità di un disturbo perché questo peggiori (quindi, perché un Disturbo diventi "Grave", il Personaggio deve aver già subito la versione "Minore", con alcune eccezioni che non hanno più versioni). Solitamente, la gravità dei disturbi si divide in Disturbo Minore, Disturbo Grave e Disturbo Acuto, e l'unica cosa che cambia è la Prova di difficoltà.

La difficoltà è descritta nel disturbo stesso e può essere diversa da disturbo a disturbo. Ricordarsi che i Disturbi Mentali vanno giocati e interpretati al meglio. Il Master dovrebbe premiare i giocatori che fanno trasparire le proprie paure; al contrario, dovrebbe punire chi non gioca tali disturbi.

La gravità dei Disturbi: Tutti i disturbi vengono definiti come Minori, Gravi e Acuti, in ordine ascendente di gravità.

- *Disturbo Minore:* Gli effetti del disturbo si manifestano raramente, oppure in modo leggero. Ogni Prova per superare gli effetti del disturbo otterrà un bonus di +10.
- *Disturbo Grave:* L'effetto del disturbo è più forte e si manifesta regolarmente. Non ci sono modificatori alle Prove per superare gli effetti del disturbo.
- *Disturbo Acuto:* Gli effetti del disturbo sono molto forti e si scatenano anche al minimo stimolo. Qualsiasi Prova effettuata per superare gli effetti del disturbo viene compiuta con una penalità di -10.

Nota: Questi Bonus e Penalità possono variare per alcuni disturbi. Ciò sarà descritto nel Disturbo stesso.

TIPOLOGIA DEI DISTURBI MENTALI

La varietà dei disturbi spiacevoli e debilitanti che possono affliggere un Personaggio è pressoché infinita: alcuni esempi vengono presentati di seguito ma il Master può sentirsi libero di inventarne i propri, per adattarsi ai singoli Personaggi Giocanti e agli orrori che dovranno affrontare.

LA CARNE E' DEBOLE

Gravità: Grave, Acuta.

Il PG vede la sua carne come debole, additandola come responsabile di ogni suo fallimento e problema. Cercherà quindi anche di rimuovere e/o cambiare la sua carne, sviluppando l'ossessione per le modifiche chirurgiche così come per gli innesti bionici.

Se può, il personaggio farà una Prova di Volontà (con -10 in fase Acuta) per resistere nel spendere tutti i propri averi per comprare e installare innesti. Egli installerà qualsiasi cosa, purché abbia i soldi necessari. Quindi, molto spesso non sarà il giocatore a decidere che tipo di innesto mettere, ma la somma dei suoi denari, ed il Master sadico ovviamente, soprattutto se ha fallito la Prova di Volontà. Personaggi dell'Adeptus Mechanicus e nati sui Mondi Forgia sono più propensi a prendere questo tipo di Follia.

AMNESIA

Gravità: Grave, Acuta.

Perdita di memoria. Il personaggio non ricorda più nulla di quello che è successo prima dell'avvento del disturbo. La perdita di memoria potrebbe essere totale o parziale, a seconda se è Acuta o Grave. Con la perdita parziale il personaggio potrebbe aver scordato un qualcosa della sua vita, magari solo 3-4 mesi, o anche un anno, più un Abilità (o un Talento), possibilmente legata alla storia, comunque scelta dal Master.

Se è totale potrebbe dimenticare persino il proprio nome e la storia della propria vita; un'abilità e un talento, scelti dal master (cercando di usare il buon senso, ma in fondo si sa che i master sono perfidi no?!), saranno dimenticati del tutto, anche se l'Abilità dovesse avere vari gradi di Maestria. Le abilità e i Talenti non vengono dimenticati, ma il PG non si renderà conto di possederle a meno che non gli vengano ricordate da qualcuno.

Per superare l'amnesia, il PG può sostenere una Prova di Volontà ogni mese, Normale (+0) a Grave, Impegnativa (-10) ad Acuta.

Si può fare un'ulteriore Prova dopo qualunque esperienza traumatica, come una gran botta in testa, a descrizione del Master. Superando la prova, il personaggio riesce a ricordare tutto (anche l'abilità persa), tranne gli eventi che lo hanno portato all'amnesia. Se il giocatore vuole, il Personaggio può sostenere ulteriori Prova al giorno, come sopra, per ricordare quegli eventi, ma ogni tentativo fallito gli costerà l'attribuzione di un punto follia. Durante un lungo il periodo dell'Amnesia, il PG può spendere Punti Esperienza per reimpadronirsi i punti persi sull'abilità scelta dal master.

Quando tornerà la memoria, però, questi punti saranno stati sprecati, dato che con essa tornerà anche la vecchia conoscenza.

EMICRANIA

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Questi personaggi soffrono di terribili emicranie che gli prendono nel momento che studia o si concentra in qualcosa per più di qualche minuto, o usa abilità di conoscenza o talenti particolari (come Preveggenza o Memoria Prodigiosa). Il personaggio dovrà fare una Prova di Volontà Molto Facile (+30) con un Emicrania Minore, Facile (+20) con quella Grave e Abituale (+10) con quella Acuta.

Se la prova riesce, l'emicrania, di origine psicosomatica, passerà ed il personaggio non avrà ripercussioni, altrimenti avrà un Mal di testa che gli darà una penalità di -10 a tutte le prove di Intelligenza e Tecnica per le prossime 1D5 ore. Master e giocatore possono mettersi d'accordo su Pasticche e palliativi che possano dare un bonus alla prova, o far durare meno l'Emicrania.

FOBIA

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Il Personaggio è affetto da una profonda repulsione e paura per un particolare tipo di circostanze, o anche un'ansietà acuta.

Un Personaggio fobico deve superare una Prova di Volontà per interagire con il soggetto della sua fobia: un'esposizione forzata o prolungata al soggetto della fobia può costringere al superamento di una Prova di paura (stessa difficoltà del test su Volontà) se si parla di repulsione e paura.

Esempi di questo disturbo sono:

Agorafobia

Paura degli spazi aperti. Se si trova in uno spazio aperto, il Personaggio deve fare immediatamente una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se la Prova è un successo, cercherà di stare calmo e potrà agire normalmente; se è un fallimento, allora sarà molto impaurito e prenderà un Malus di -20 a tutte le prove di Paura finché non si sente al sicuro (torna in un posto chiuso).

A livello acuto, il personaggio che fallisce la prova si rintanerà nel primo cantuccio che troverà, incapace di poterne uscire.

Gli effetti possono subire modifiche da parte del Master a seconda delle circostanze.

Astio

L'astio è un sentimento che si nutre verso qualcuno. Potrebbe essere verso una particolare persona, una classe particolare, o addirittura, una razza.

Il PG potrà tentare di resistere all'ansietà che cova con una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Con un risultato positivo il Personaggio potrà agire normalmente, ma sempre con grande diffidenza. Se la Prova fallisce, non vorrà niente a che fare con la fonte dell'astio, e se proprio ne è costretto, tutte le prove di Simpatia verranno fatte con -20. Se la fonte dell'Astio incute paura, il personaggio Astioso avrà un bonus di +10 su Volontà per passarlo, così anche per resistere ad un eventuale Intimidazione da tale fonte.

Claustrofobia

Paura degli spazi piccoli e chiusi. La definizione esatta di uno spazio chiuso è lasciata al Master, ma in generale, un qualunque posto con un soffitto alto meno di 3 m., oppure un corridoio largo meno di 1 metro, o infine una stanza non più grande di 2 metri quadrati. Se si trova in uno spazio chiuso, il personaggio deve fare una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se ha successo, cercherà di stare calmo e potrà agire normalmente. Se è un fallimento, allora sarà molto impaurito e prenderà -20 a tutti gli eventuali test di Paura, finché non torna a respirare in uno spazio più ampio. A livello acuto, si rintanerà nel primo cantuccio che troverà, incapace di poterne uscire.

Gli effetti possono subire modifiche da parte del Master a seconda delle circostanze.

Ira

Perdita dell'auto-controllo. Il personaggio che risente di certe turbe psichiche, può, a volte, perdere totalmente il controllo e trasformarsi in un folle, pericoloso per se stesso e per gli altri. Molto spesso è accumulata a pazzi, fanatici religiosi, nevrotici, malati di mente. Il personaggio afflitto da questa malattia mentale, deve sostenere una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo, ogni qualvolta è sottoposto ad uno stress psicologico (come un combattimento, ma a volte, persino una discussione). Se il tiro riesce, il PG è riuscito a mantenere il controllo ed agirà normalmente; se fallisce, perde il controllo, e verrà trattato come se avesse il Talento Furia, con l'unica differenza che attaccherà chiunque, amici e nemici. Il personaggio si riprenderà da quest'Ira furiosa solo quando è tutto finito o il master lo farà testare di nuovo.

Paura del buio

Il personaggio ha un'irrazionale paura del buio, forse perché ha vissuto brutte esperienze in mancanza di luce. Se rimane al buio, deve fare una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se la Prova riesce, sarà nervoso ma avrà superato le sue paure, se invece fallisce, cercherà di fuggire o griderà come un ossesso finché non troverà una fonte di luce, sbatterà la testa da qualche parte o cadrà da un precipizio.

Paura dei morti

Il PG ha una paura durevole e un'avversione per i cadaveri e i morti, probabilmente per il fatto che a volte, questi non rimangono tali.

Se ti avvicini ad un cadavere (non di animale), magari per ispezionarlo, dovrai fare una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo.

Se riesce, potrai avvicinarti e persino toccare il cadavere, anche se con una certa riluttanza; se fallisci, non ti avvicinerai per nessun motivo.

Un fallimento di 3 o più gradi, vuol dire che sei scappato urlando come un ossesso a cercare un cantuccio dove nasconderti oppure che dai di matto.

Nel caso incontri Morti Viventi o Cadaveri rianimati, li consideri avere un Livello di Fattoria Paura superiore.

Paura degli insetti

Le piccole cose striscianti con molte gambe sono l'incubo ricorrente del Personaggio. Senza volto, innumerevoli e affamate, sempre affamate.

Se ti ritrovi a che fare con insetti, o persino a Xenos che abbiano la forma di insetto, dovrai sostenere una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se la Prova riesce, riuscirai a trattenere le tue paure, anche se sarai schifato, se fallisce, diventerai una statua, incapace di fare altro se non di balbettare. Un fallimento di 3 o più gradi, vuol dire che sei scappato urlando come un ossesso a cercare un cantuccio dove nasconderti oppure che dai di matto, magari sparando una raffica completa verso un nugolo di Api.

Nota: Questo disturbo può essere associato anche ai Topi, o altri animalotti simili.

Paura dell'altro sesso

Ti sudano le mani e il cuore batte a mille solo a guardare un esponente dell'altro sesso. Non importa che sia una creatura avvenente o decrepita, purché sia del sesso opposto, ne hai una fobia acuta e per relazionarsi con lei/lui, dovrai sostenere una Prova di Volontà, modificata in questo modo. Con Minore, la prova è Molto Facile (+30); a Grave, la prova diventa Facile (+20) e Acuta diventa Abituale (+10). Se la Prova è un successo, controlli la tua paura e agirai normalmente, se fallisci, ti comporterai in modo strano, creando malumori e malintesi, prendendo -20 a tutte le eventuali Prove di Interazione. Se fallisci di 3 o più gradi, scapperai via creando grande imbarazzo.

Nota: Questo disturbo può essere associato anche a razze particolari di Xenos, o agli Psionici, o addirittura ad un'organizzazione in particolare.

Il servo fedele impara ad amare il guinzaglio

OSSESSIONE/COMPULSIONE

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Il Personaggio è spinto a ripetere una particolare azione, oppure è ossessionato da un qualche cosa di particolare.

Un personaggio deve superare una Provadi Volontà per non agire in modo compulsivo o per non seguire la propria ossessione quando sorge l'opportunità. Esempi di questo disturbo sono i seguenti.

Avarizia

Questo è un disturbo particolare che dovrebbe essere associato ad un Personaggio che, in gioco, ha già fatto vedere quanto è attaccato ai suoi averi. Sei un tirchio e se si tratta di spendere soldi, vai di matto e diventi facilmente nervoso se te li chiedono con insistenza. Cercherai sempre di far pagare gli altri. Puoi tentare di aprire il portafogli con una grandissimo sforzo, facendo una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se hai successo, in modo limitato, sarai persino disposto a spendere per te e addirittura i propri compagni (bhe, in questo caso ci devono essere almeno 2 gradi di successo), se fallisci, non c'è modo da farti cambiare idea. Il disturbo non ha effetti immediati, ma per chi ti conosce o chi passa poco tempo con te e si accorge che sei Tirchio, è poco disposto verso di te, e verso queste persone avrai una penalità di -10 alle prove di Simpatia. Verso i compagni, che sanno della tua condizione, questi malus sono PERENNI. Questi malus non si contano se un altro compagno ha lo stesso disturbo, e anzi, tra Avari, c'è comprensione (non è raro sentirli parlare di tassi d'interesse bancario e cambi di valuta).

Auto mortificazione

Il Personaggio si flagella o ferisce la sua carne in modo regolare (o dopo ogni atto particolare, come dopo aver ucciso qualcuno), in modo da purgare il peccato dal proprio animo con il dolore. Per resistere ad auto mortificarsi, dovrà fare una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo.

Se fallisce subirà una ferita (considererà avere una ferita in meno per tutto il giorno). Il PG comunque non si ferirà se si trova a zero ferite o meno.

Balbuzie

Soffri di questa patologia che cambia moltodalla gravità. Se il disturbo è minore, salti qualche vocale e ogni tanto torni da capo nel discorso, se è grave, la balbuzie è evidente e ti senti a disagio, se è acuta, balbetti come una pentola a pressione e sei rosso dalla vergogna. Si prendono malus permanenti, da segnare sulla scheda, alle seguenti abilità: Interrogare, Intimidire, Parlare Lingua (tutte le lingue parlate), Affascinare. I Malus sono di -3/-6/-10. Ricordare che il personaggio deve fare il balbuziente in gioco. Se lo fa particolarmente bene, premiarlo, altrimenti, penalizzalo.

Borbottio

Chi soffre di questo disturbo, borbotta di continuo, fino ad arrivare, nei casi Gravi e Acuti, a parlare da solo. Può tentare di azzittirsi, finché la situazione lo richiede, con una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se riesce, riuscirà ad azzittirsi per un po' di tempo, finché non riprenderà a borbottare; se fallisce, sarà un fiume in piena, e prenderà -10 alle Prove di Nascondersi e Movimento Silenzioso.

Cleptomania

Il personaggio ruba in modo compulsivo piccoli oggetti ogni volta che ne ha la possibilità. Spesso non da nessun valore a ciò che ruba, ed in effetti è sempre il Master ad accendere la campanellina del cervello del Cleptomane. Potrebbe infatti aver bisogno di rubare quelle belle biglie colorate sul bancone. Quando accade, deve superareuna Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo e se riesce, reprimerà il suo sfogo.

Se fallisce, cercherà di sgraffignare l'oggetto dei suoi desideri. Sarà comunque il Master a decidere se c'è bisogno di una prova per rubare.

Depressione

Profondo pessimismo. Puoi esserci cresciuto, o lo hai sviluppato in seguito, magari per qualche esperienza altamente negativa. I Depressi si buttano giù e vedono tutto nero. Ogni volta che guadagnano uno o più punti follia, tira su forza di volontà, e la difficoltà cambia a seconda della gravità.

Se lo prendono, non subiscono ulteriori effetti, se falliscono, prendono un altro punto follia. I personaggi con questo disturbo, dovrebbero sempre pensare negativo in gioco e cercare di buttare giù gli altri personaggi e il disturbo va giocato al meglio.

Ipocondriaco

E' un disturbo ossessivo-compulsivo, una distorsione delle normali sensazioni che provengono dall'interno del corpo, erroneamente interpretate come sintomi di malattia. Chi ne è affetto, ogni volta che vede o assiste ad eventi che gli possano ricordare un malanno, o una grave malattia, dovrà effettuare una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se riesce, non ci sono conseguenze, se fallisce, per quel giorno, soffrirà esattamente di quel malanno (vedere i sintomi o inventarli).Questo disturbo può essere molto esilarante in gioco, quanto anche molto difficile da giocare. Il Master potrà inventarsi qualsiasi cosa, a seconda della situazione.

Megalomania

Ego iper-sviluppato. I megalomani diventano pieni di sé e sviluppano una insaziabile sete di potere. Cercheranno di essere i leader di ogni gruppo, e faranno di tutto per conquistare qualsiasi posto di comando. Diventano soggetti ad animosità (astio) nei confronti di chi sfiderà la loro posizione o si rifiuterà di obbedire senza fare domande. Possono tentare di controllarsi e rendersi conto che stanno uscendo fuori dai gangheri, ma solo se il giocatore vuole. E' una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo.

Il Master deve sempre controllare che il giocatore stia interpretando in modo giusto il Megalomane.

Menzogna patologica

Incapacità di dire la verità. Tali personaggi sono semplicemente incapaci di dire la verità, non importa quanto essa sia semplice o lampante; arriveranno al punto di affermare che il giorno è buio e la notte è luminosa. Possono tentare di dire la verità con uno sforzo tremendo, con una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. Se riesce, potranno dire la verità, altrimenti mentiranno su tutto. Ciò non ha effetto sul loro profilo o sulle loro abilità, ma dovrà essere tenuto ben presente durante il gioco. Il master dovrebbe attribuire pesanti penalizzazioni in Punti Esperienza in qualsiasi circostanza il bugiardo patologico dica la verità senza sostenere la Prova.

Narcisismo

Il personaggio che sviluppa questa insana attrazione verso la propria immagine, deve sostenere una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo, ogni qualvolta passa davanti ad uno specchio o una qualunque superficie riflettente. Se fallisce, si arresta di colpo, perso in estatica contemplazione della propria immagine riflessa. Possono ripetere la Prova ogni Turno (stessa difficoltà), per tentare di riprendersi.

Finche si trova in questo stato, soffrirà un malus di -20 a tutti i test di Percezione, persino se gli stanno tentando un agguato o una trappola, purché ne sia inconsapevole, o si trovi in luoghi altamente pericolosi e mortali.

Schizofrenia maniaca dissociata

Una malattia mentale rara e molto pericolosa. La personalità del personaggio si sdoppia (o anche triplica), creando uno o più alter ego che prende il suo posto nei momenti meno opportuni. Solitamente questo altro io non ricorda nulla dell'altro, e così viceversa, e tende a creare quella personalità e quelle qualità (o difetti) mancanti all'originale. Un disturbo del genere può creare situazioni imbarazzanti, assurde, pericolose, divertenti o al limite del paranormale, per questo sarà sempre il Master a valutare eventuali penalità su Caratteristiche o altro, a seconda dei casi, ma quello che impara uno non viene trasmesso all'altra personalità, rendendo lo studio dell'uno inutile all'altro, e a volte, le abilità/specializzazioni stesse in possesso vengono ignorate dall'altra personalità. Per evitare che ciò accada, c'è una sola barriera, la volontà del Personaggio. Quando si presenta l'opportunità, sarà il Master a deliberare che c'è bisogno della prova per evitare all'altro di uscire. E' una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo. In caso il disturbo sia di gravità Acuta, probabilmente ci saranno più personalità dentro di te.

Il giocatore deve giocare e interpretare al meglio una malattia così difficile, ma divertente, da giocare.

VISIONI E VOCI

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Il personaggio vede o sente cose e rumori che non esistono. La forma acuta di questo disturbo può indurre visioni totalmente immersive.

Amico immaginario

Il personaggio vede un amico immaginario che lo accompagna e lo consiglia. Potrebbe essere un suo vecchio compagno che è stato ucciso, un familiare estinto, una donna, un uomo, o anche un bambino, sarà il passato e la storia del personaggio a decidere la sua fisionomia.

Di solito questi personaggi prendono una personalità tutta loro agli occhi dei Personaggi disturbati, e non è raro che questi ultimi intraprendano un serio dibattito o una forte discussione con essi (praticamente, parlano a qualcuno che a parte loro nessuno può vedere, complimenti!), soprattutto nelle forme di disturbo Grave e Acuta. C'è la possibilità che l'amico immaginario avvilisca il personaggio, fino a fargli perdere fiducia in se stesso. All'inizio della giornata, appena sveglia, bisogna vedere se l'amico immaginario si farà vedere, e questo è dettato dalla stabilità mentale del Personaggio e quindi, facendo una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del Disturbo. Se riesce, per tutta la giornata, se non subisce traumi, non dovrebbe avere visioni (ricordarsi che a livello Minore dovrebbe sentire solo voci). Se fallisce, la voce o la visione (a livello grave e acuto) si farà più viva che mai, tartassando il personaggio. Tira 1D10: con 1 lo avvilisce se il disturbo è Minore, con 1-2 se il disturbo è Grave, da 1-3 se il disturbo è Acuto. Nei giorni in cui succede, il personaggio soffre un malus di -5a tutte le prove di Volontà e Simpatia. Se invece si ottiene un 10 sul D10 sul tiro sopraccitato, allora l'amico si dimostrerà una spalla prodigo di fiducia ed ammirazione per il Personaggio. In questi casi il malus diventa un bonus, quindi +5 su Volontà e Simpatia. Il master potrà decidere di adottare tempi più corti o lunghi per malus/bonus, dipende da molte circostanze, come viaggi lunghi, lontano o su nave. Inoltre il giocatore dovrebbe davvero interpretare un Personaggio che parla e fa discussioni da solo (soprattutto se il disturbo è Grave/Acuto), altrimenti il Master è libero di punirlo a dovere.

Flashback

Il PG rivive continuamente eventi traumatici della sua vita. La durata e la nitidezza di questi episodi può variare a seconda della gravità del disturbo, e la volontà del PG è molto importanti per cacciarli alla prima apparizione. Per evitare Flashback il personaggio potrà sostenere una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo ma se fallisce, subirà i Flashback, e le conseguenze si rifletteranno su di lui. In questo caso, fare una nuova Prova, con la stessa difficoltà di cui sopra, su Volontà (riguarda la Paura), e se fallisce, il personaggio guadagna un punto Follia. Non si può comunque guadagnare più di 1 PF al giorno per questo Disturbo.

Orrendi incubi

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Il PG soffre di vividi e ricorrenti incubi, che possono essere legati al suo passato recente (generalmente generato dal trauma che causò il disturbo) o da tempi lontani. Nell'incubo può cercare di fuggire da un sole nero o immaginare di rimanere imprigionato in un macchinario senza fine.

La volontà del personaggio è molto importante per non avere gli incubi. Ogni notte dovrà sostenere una Prova di Volontà Facile (+20) a Minore, Abituale (+10) a Grave e Normale (+0) ad Acuta. Se riesce, non avrà incubi o alcun ricordo di essi e avrà riposato bene, se la Prova è un fallimento, allora il PG si sveglierà sudato, sarà tutto il giorno Nervoso e Distratto e subirà un Malus di -10 su Intelligenza e Percezione fino a che non farà una buona e sana dormita. Inoltre, i tuoi compagni di stanza potrebbero essere molto stanchi di sentirti urlare e agitarti durante la notte, non facendoli dormire. Per viaggi estemporanei e lunghi, il Master può far fare un unico tiro per vedere se gli altri lo stanno "sopportando" o semplicemente se riesce a tenere sotto controllo le sue paure notturne.

ILLUSIONE

Gravità: Minore, Grave, Acuta.

Giustizia

Il PG crede che le sue scelte siano giuste e giustificate, non importa quale sia il costo. Simili personaggi potranno sostenere di essere Puritani e si rifiuteranno di agire con sotterfugio, anche quando sarebbe molto prudente farlo, a meno che non facciano un grande sforzo di volontà, altrimenti prenderanno le cose sempre di petto. La Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo, ma può essere anche modificata da un buon piano e dalla furbizia nel presentarlo al personaggio malato. Un successo, indica che possono agire anche con sotterfugio e inganno, nonostante si disprezzeranno da soli, ma in cuor loro sapranno che è meglio; un fallimento sarà un secco rifiuto, non importa quello che faranno gli altri.

La Prova verrà automaticamente fallita se il Personaggio è chiaramente consapevole che sta agendo illegalmente e contro i suoi concetti morali.

Invulnerabilità

Il Personaggio crede di non poter mai essere gravemente ferito, che sia a causa della fortuna o della divina provvidenza. Simili personaggi dovranno fare sempre un test su Forza di volontà per non entrare nel covo di una banda di criminali, insultando chiunque e distribuendo pugni piuttosto che esercitare la dovuta cautela; quasi mai useranno i ripari e spesso neanche indossano armature tanto la fortuna li aiuterà. Potrà sostenere una Prova di Volontà, modificata dalla gravità del disturbo, per superare la loro invulnerabilità. Il Master deve punire giocatori furbi che non si comportano nella dovuta maniera giocando questo disturbo.

RIMUOVERE PUNTI FOLLIA DAL TUO PERSONAGGIO

Con il permesso del Master, un Personaggio può usare i suoi Punti Esperienza per rimuovere i Punti Follia: costerà 100 PE rimuovere un singolo Punto Follia. Comunque, un personaggio non potrà mai abbassare il proprio livello di follia e così non perderà mai i propri disturbi. L'abbassamento dei Punti Follia dovrà essere presentato in maniera appropriata, visto che il personaggio dovrà spendere tempo e sforzi durante il gioco.

I Possibili modi di rappresentare la rimozione di Punti Follia sono:

- Preghiera, Digiuno, Punizione e Mortificazione della Carne.
- Cure palliative a lungo termine.
- Recupero in ambienti tranquilli e piacevoli.
- Contemplazione di grandi lavori sacri o altri articoli di fede (per i personaggi dell'Adeptus Mechanicus per esempio, sarà il Credo Ommissia).



*Guarda l'immondo, e impazzisci, poiché io posso vivere di cose potenti e terrificanti al tempo stesso e vedere oltre l'ignoto.
Talos Prax, Psionico.*

CORRUZIONE

“Il tocco del Caos può essere soffice e dolce così come è vile. Questa è una verità che deve essere compresa, oppure cadremo nella dannazione senza neanche accorgercene”

-Inquisitrice Cassilda Cognos, dai Dictates Tenebrae

La più insidiosa minaccia affrontata dagli accoliti in Dark Heresy e nell'Imperium nel suo complesso sarà il tocco infettivo del Caos. Gli incontri con i Demoni, gli oscuri rituali e persino la conoscenza che tali cose sono possibili, sono tutte strade verso la corruzione. Oltre alla malevolenza e alla manipolazione dei Demoni e dei loro seguaci mortali, c'è l'immenso pericolo dell'esposizione alla sostanza del Warp stesso. La turbinante tempesta delle energie psico-attive e di pseudo materia che compongono il tessuto stesso dello spazio Warp sono più mortali di qualsiasi tipo di radiazione. Possono sia distruggere istantaneamente, che infliggere terribili trasformazioni sulla materia, il corpo e la mente, ben oltre qualsiasi cosa possa essere trovata nell'universo reale. La maggior parte delle persone cercherà di evitare un simile destino a ogni costo, ma ci sono persone che una volta sulla strada della dannazione abbracceranno naturalmente l'oscurità.

Il Caos ed il Cittadino Comune: Le regole per la Corruzione presentate qui devono essere usate per i Personaggi Giocanti. Gli Accoliti sono uomini e donne che hanno un destino e uno scopo: esattamente la sorta di persona che i Poteri Oscuri desiderano corrompere lentamente e con cui giocare. Per la maggioranza degli altri, il tocco del Caos porta semplicemente distruzione sommaria, pazzia, mutazione e morte.

PUNTI CORRUZIONE

Tutti gli Accoliti, prima o poi, otterranno Punti Corruzione (PC). I Punti Corruzione funzionano in modo molto simile ai Punti Follia, eccetto per il fatto che vengono ottenuti con l'esposizione al Warp, agli oscuri rituali, agli artefatti maledetti, ad azioni altamente malvagie e all'influenza demoniaca. Maggiore è il totale dei Punti Corruzione di un personaggio, più afflitto egli diventerà: ciò si riflette nelle regole con il possibile sviluppo di Malignità e Mutazioni, come mostrato nella tabella *Il Percorso della Corruzione*.

MINACCE MORALI

L'esatto livello dei Punti Corruzione inflitti da un particolare evento, rivelazione o incontro verrà determinato dal Master. Seguono alcuni esempi.

Shock dal Warp: Se un personaggio subisce Punti Follia a causa di una Prova di Paura fallita che coinvolga entità proveniente dal Warp, guadagnerà un numero di Punti Corruzione uguale al Fatture Paura della creatura/fonte.

Squarciare il Velo: PG coinvolti in un'intrusione Warp nella realtà corporea subiscono Punti Corruzione da tale evento: l'ammontare dipenderà da ciò che accade e dalla gravità della breccia (in che potrebbe significare qualsiasi cosa, da un singolo punto a un valore di svariati 1D10).

Stregoneria: La pratica della stregoneria, la testimonianza di oscuri rituali e l'evocazione di Demoni sono tutte cause di Corruzione, senza tener conto della ragione. Le cerimonie minori infliggono 1D5 Punti Corruzione, quelle importanti 1D10 o persino più.

Conoscenze Blasfema: La conoscenza stessa può corrompere e lo studio di determinati libri, diari pittorici e persino di alcune opere d'arte avvilenti possono causare corruzione nell'osservatore.

Atti Oscuri: Azioni malvagie compiute nel perseguimento della malignità, alla ricerca di conoscenza proibita o per soddisfare un Demone, causano sempre un accumulo di Punti Corruzione. Uccidere un Bambino innocente provocherà Punti Corruzione, così fare un Patto con un Demone. Persino vendere un libro Proibito è un Atto Oscuro.

Persuasione Abietta: Molti Demoni e capi di culti sono maestri nella tentazione insidiosa e nel piantare i semi del dubbio nei cuori dei credenti.

Le loro parole e argomentazione possono corrompere, laddove la forza da sola fallirebbe.

IL PERCORSO DELLA CORRUZIONE		
Totale PC	Prova di Malignità	Grado di Corruzione
01-30	+0	Tentato
31-60	-10	Macchiato
61-90	-20	Corrotto
91-99	-30	Profano
100	Dannato, il Personaggio è rimosso dal Gioco	

LA PROVA DI MALIGNITA'

Per ogni 10 Punti Corruzione accumulati da un Personaggio, egli dovrà effettuare una Prova di Volontà per vedere se questa si manifesterà infliggendo danno collaterale al suo corpo e alla sua anima. Questo tiro verrà modificato dal numero di PC che il Personaggio ha già accumulato, come descritto nella tabella.

Il Percorso della Corruzione. Se la Prova viene fallita, la Corruzione dello spirito del personaggio prenderà forma: queste cicatrici metafisiche e psicosomatiche sono chiamate Malignità e sono stabilite in maniera casuale sulla Tabella Malignità.

Se il giocatore ottiene un risultato che ha già subito, avendo fallito in precedenza una Prova Malignità, dovrà tirare di nuovo.

TABELLA MALIGNITA'	
Tiro	Effetto
01-10	Tremiti: Il personaggio manifesta numerosi tic minori, tremori e brividi senza apparenti cause mediche. La sua Tecnica si riduce di 1D5.
11-15	Cuore Malvagio: Il personaggio diviene sempre più crudele, insensibile e vendicativo. Riduci la tua Simpatia di 1D5.
16-20	Fisico indebolito: Il tuo fisico viene sempre più indebolito dall'oscurità. Perdi 1 Ferita. Questo risultato può uscire più volte
21-22	Malattia della pelle: Il personaggio è afflitto da bolle, piaghe e altre schifezze simili. Subisce una penalità di -10 a tutte le prove di Affascinare.
23-25	Fotofobia: La luce ferisce gli occhi del personaggio: se si trova in aree intensamente illuminate e se non riesce a schermarsi gli occhi in qualche modo, subisce una penalità di -10 a qualunque Prova riguardi la vista.
26-30	Morboso: Il personaggio troverà difficoltoso concentrarsi a causa delle molteplici visioni macabre dei fiumi di pensieri deprimenti che tortureranno la sua mente. L'intelligenza del personaggio è ridotta di 1D5.
31-33	Marchio della Strega: Il personaggio subisce una deformazione fisica minore o una mutazione facilmente occultabile. Sarà piccola, ma probabilmente sufficiente a farlo consegnare alle fiamme di un rogo, se viene scoperta da un fanatico cacciatore di streghe. Dovrà nascondersela molto bene!
34-40	Piegato dall'oscurità: L'ineluttabilità dell'oscurità è palese oramai. Riduci la tua Volontà di 1D5.
41-45	Brividi Tremendi: Il corpo è sconquassato da brividi forti, che rallentano permanentemente il personaggio. La sua Agilità si riduce di 1D5.
46-50	Odio: Il personaggio sviluppa un odio implacabile per un singolo gruppo, un individuo o una classe sociale. Il personaggio non si alleerà mai con loro, ne li aiuterà senza ordini espliciti o in caso di vita o di morte e anche in questo caso brontolando e rimanendo restio.
51-55	Nausea Irrazionale: Il personaggio si sente male alla vista o al suono di qualcosa che normalmente è innocuo, come un libro di preghiere, un oggetto sacro, la vista della pelle nuda, le risate umane, il cibo fresco, i crostacei e via discorrendo. Quando si imbatte nell'oggetto della sua repulsione, dovrà effettuare una prova di Resistenza o subire una penalità di -10 a tutte le prove finché rimarrà in sua presenza.
56-60	Malaticcio: L'incarnato del personaggio diverrà pallido come quello di un cadavere e i muscoli cederanno. La sua Forza si riduce di 1D5.
61-63	Orrori notturni: Il personaggio è perseguitato da visioni demoniache durante il sonno. Vedi Orrendi Incubi per maggiori dettagli.
64-70	Salute cagionevole: Il personaggio soffre di piccole malattie e le ferite sembrano rimarginarsi lentamente. La sua Resistenza è ridotta di 1D5.
71-75	Diffidente: Il PG non è capace a nascondere sfiducia e antipatia verso gli altri e subirà un malus di -10 alle prove di Simpatia verso gli estranei.
76-80	Visione maligna: Il mondo sembrerà farsi oscuro e marcire se il personaggio guarda troppo a lungo la stessa cosa. La sua Percezione è ridotta di 1D5.
81-83	Gusto incenerito: Il cibo e le bevande avranno tutti gusti disgustosi, dando poco sostentamento al personaggio, dato che sarà a malapena in grado di mangiare senza dare di stomaco. Il malus dell'Affaticamento per il personaggio è di -15 invece che di -10.
84-90	Sete di Sangue: La furia omicida non è mai troppo lontana nella mente del personaggio. Dopo essere stato ferito in combattimento, dovrà superare una Prova di Volontà per limitarsi a ferite o a lasciar fuggire gli avversari, altrimenti li ucciderà senza pietà, anche se la sua intenzione iniziale era un'altra.
91-93	Disequilibrio: Non riesci più a individuare al meglio il bersaglio. Tira 1D10, da 1-5 perdi 1D5 punti su AC, da 6-10 perdi 1D5 punti su AB.
94-100	Dipendenza bizzarra: Il personaggio diviene dipendente da qualche bizzarra e innaturale sostanza, come ad esempio mangiare petali di rosa, bere sangue, ecc. Sarà simile ad una Compulsione Minore (vedi Disturbi), ma sarà bizzarra tanto da causare seri sospetti se scoperta.

CORPO E SPIRITO CORROTTO

Mano a mano che la Corruzione cresce, la carne si rivolterà, contorta dagli Dei Oscuri. Tale è l'insidiosa natura del Caos che essa è naturalmente alla costante ricerca di debolezze nella mente e nel corpo, mettendo alla prova le difese di un personaggio finché non trova una strada per la sua anima. A 31 punti Corruzione ottenuti da un personaggio e poi ogni altri 30 presi, egli compirà un ulteriore passo lungo il cammino della dannazione, che ha effetti differenti ma ugualmente dannosi per il malcapitato. Applicate le seguenti regole:

- Quando viene superata una soglia che aumenta il grado di corruzione del personaggio, applicate i risultati dati nella seguente sezione;
- Il primo stadio del Cammino della Dannazione (Tentato) non ha effetto, tranne che per la consueta manifestazione delle Malignità.

Macchiato: Il peso di conoscenze terribili ti schiaccia, riempiendo il tuo sonno con incubi e rovinando qualunque possibilità di gioia.

Guadagni 1D10 Punti Follia, o l'effetto negativo di una tua Malignità viene raddoppiato (sceglie il giocatore). Tira 1D10 sullasegumentetabella:

1-5 Conoscenze Proibite: Hai guadagnato un'istintivae preoccupante affinità con l'empireo, che ti fa guadagnare Conoscenze Proibite (Warp) (Int) se non la possiedi già, e la aumenta di un livello se ne sei già in possesso. Guadagniimmediatamentealtri 1D10 PuntiFollia.

6-8 L'Orrore ti accompagna: Le terrificanti cose di cui sei stato testimone ti hanno convinto che ci sonocose ancora più terribili in agguato nell'oscurità. Prendi un Malus di -10 a tutte le prove di Paura e Panico.

9-10 Stigmate minore: Il corpo del personaggio è trasformato in modo minore. Tira sulla Tabella delle Mutazioni Minori.

Devi essere in grado di nascondere o spiegare questo tuo nuovo aspetto, o soffrirne le conseguenze.

Corrotto: Il Warp è in te, adesso, e lo puoi sentire mentre lambisce e accarezza i luoghi più oscuri della tua mente, corrompendola e tentandola. Riuscirai a resistere? Devi superare un Test di Volontà Impegnativo (-10), o Volontà normale se hai il Talento *Corazza della Noncuranza*, o in alternativa puoi cedere all'oscurità di tua volontà. Se riesci nel test sei riuscito a tenere a bada l'oscurità nella tua anima, ma sai che è sempre lì in agguato, in attesa di ghermirti. Riduci la tua Simpatia di 1D10 punti e guadagni il Talento *Resistente (Paura)*. Se fallisci, sei toccato dal potere del Caos, e devi tirare 1D10 sulla seguente tabella:

1-3 Stigmate Minori: Come per il risultato 9-10 di Macchiato, ma dovrai tirare due volte per due mutazioni minori diverse.

4-5 L'Orrore ti possiede: Come per il risultato 6-8 di Macchiato, ma prendi -20 a tutte le Prove di Paura e Panico.

6-8 Stigmate maggiore: Il corpo del personaggio è trasformato orribilmente. Tira sulla Tabella delle Mutazioni Maggiori.

Devi essere in grado di nascondere o spiegare questo tuo nuovo aspetto, o soffrirne le conseguenze.

9 Catalizzazione Oscura: Guadagni un singolo Potere Psicico casuale o scelto dal Master che puoi utilizzare senza effettuare alcun Test Psicico, o se sei uno psionico guadagni l'abilità di ripetere i Test Psicici falliti. Ogni uso del Potere o dell'abilità ti fa guadagnare 1 Punto Corruzione.

Questi poteri indicheranno chiaramente che sei una strega, se verranno scoperti. Se sei Intoccabile, ritira sulla Tabella.

10 Possessione: Il tuo personaggio viene posseduto da un'entità equivalente a quella di uno Spettro Astrale, e guadagna istantaneamente 10 Punti Follia. Questa terribile creatura manifesta il suo controllo solo in particolari casi (ad esempio quando sei gravemente ferito o addormentato, secondo la volontà del Master, che prenderà il controllo del tuo personaggio durante questi periodi). Puoi anche chiamare il demone dentro di te affinché prenda il controllo, ma se lo farai guadagnerai 1D10 Punti Corruzione per esserti offerto al Caos in questo modo.

Profano: Il potere del Warp permea ormai il tuo personaggio, che non è più completamente umano. Riduci la tua Simpatia di 10 punti e guadagni 20 Punti Follia. Prendi un bonus di +20 su ogni Prova effettuata per resistere al controllo mentale, dominazione o qualunque altra cosa ti impedisca di agire secondo la tua volontà (anche da Poteri psi). Una caratteristica a scelta del Master guadagna il Tratto Innaturale (+2).

Inoltre, il personaggio conta come Demoniaco per quanto riguarda l'effetto di barriere e armi sacre utilizzate contro di lui.

MUTAZIONI

Uno dei segni più persuasivi della corruzione nell'Imperium è la manifestazione delle mutazioni: possono essere più o meno nascoste, manifestandosi come cambiamenti nella morfologia del corpo a causa della esposizione ad agenti inquinanti o tossici, a biosfere aliene, a ingegneria genetica, a radiazioni o altri pericoli. Altre mutazioni possono essere il risultato dell'esposizione al Warp. Il livello di tolleranza verso tali mutanti varia da mondo a mondo: mutazioni infime o puramente estetiche sono accettabili e simili esseri sono considerati come sub-umani i quali, in alcuni mondi, formano una sottoclasse oppressa e maltrattata. I Mutanti trasformati in esseri ripugnanti alla vista vengono invece purgati con il fuoco.

Subire mutazioni: Personaggi e creature subiscono mutazioni in svariati modi, ma la causa più comune è tramite la corruzione fisica. Ambienti corrotti dal Warp, da agenti chimici, da droghe illegali e altro portano come risultato la mutazione e ben poche sono le vie di scampo per prevenire una mutazione una volta radicata. Le mutazioni si considerano come Trattati: ciò significa che i PG non possono acquisirle tramite Punti Esperienza. Ogni volta che subisci una mutazione, dovrai stabilire se è Minore e tirare sulla tabella Mutazioni Minori, o Maggiore, tirando sull'apposita tabella. Dovrai sempre ripetere il tiro quando ottieni lo stesso risultato. Master e giocatore possono inventare anche le proprie Mutazioni.

TABELLA MUTAZIONI MINORI

D100	Effetto
01-10	Grottesco: Il mutante può essere stato sia malamente deformato, sfigurato o aver assunto forma bestiale, subendo il marchio del maledetto e dell'impuro. Le prove di Simpatia "normali" sono effettuate con un -10 ma il mutante ottiene un bonus di +10 alle prove di Intimidire.
11-13	Pelle dura: Il mutante ha una pelle che gli dona 2 Punti Armatura, ma questi PA non sono cumulabili con le Armature indossate (si usa l'ultimo strato).
14-20	Pancia Molle: Il mutante ha una Pancia molto pronunciata, stranamente Molle. Perde -1D5 punti su Simpatia, ma dentro questa protuberanza possono entrarci piccoli oggetti. Guadagna il Talento Cavità Nascosta. Se già lo possiede, potrà nascondere oggetti grandi come una Pistola.
21-24	Deforme: La colonna vertebrale e/o gli arti del mutante sono orribilmente deformi, imponendogli una penalità permanente di -1D10 all'Agilità.
25-28	Insensibile: Il mutante sembra non avvertire le ferite o il dolore e ottiene +1 alle Ferite, ma -10 alle prove di Consapevolezza (Tatto).
29-37	Narici inquietanti: Il mutante ha delle grosse narici brutte e pelose. Perde -1D5 punti su Simpatia, ma guadagna +10 alle prove di Olfatto.
38-42	Bruto: Il mutante è fisicamente possente e muscoloso, ma anche malfatto. Ottiene +1D10 punti su Forza e Resistenza, ma -1D10 Agilità e Tecnica.
43-50	Essere notturno: Il mutante ottiene il Tratto <i>Vista Ombra</i> , ma subisce una penalità di -10 a tutte le Azioni in condizione di luce intensa o alla luce del sole a meno che i suoi occhi non siano in qualche modo schermati.
51-55	Occhi enormi: Gli occhi del Mutante sono virtualmente senza pupilla e acquosi. Ottiene +1D10 alla Percezione e -1D10 alla Simpatia.
56-65	Dito aggiuntivo: In una delle estremità casuali (tira 1D10: 1-3 Mano Dx, 4-6 Mano Sx, 7-8 Piede Dx, 9-10 Piede Sx), ha un dito in più. Meglio non farlo notare. Per i guanti, bisogna farseli fare su misura. Comunque, se suoni uno strumento a corde o tasti, hai un bonus di +5.
66-70	Mani deformi: Le mani del Mutante sono incredibilmente deformi. Prende -1D10+2 all'abilità di Tecnica.
71-76	Braccia e mano sformate: Le Braccia del Mutante sono storte, come quelle di un Orko, le sue mani sono brutte e sformate. Tira 1D10: da 1-5 perdi -1D10 punti su AC, da 6-10 perdi -1D10 punti su AB.
77-83	Ampio Torace: Il mutante ha un torace ampio, che gli permette un bonus di +10 quando tenta di trattenere il respiro (vale anche contro le Prese).
85-94	Sangue tossico: Il sistema sanguigno del mutante è saturato da inquinanti tossici e sostanze chimiche velenose. Come risultato sviluppa una resistenza di +10 alle tossine e ai veleni ma subisce un -1D5 di penalità alla sua Intelligenza e -1D10 alla Simpatia.
95-99	Stirpe della strega: Il mutante riceve un Potere Psionico Minore che non è in grado nascondere e ottiene Classificazione Psi I (vedi Capitolo Psionici).
100	Tira sulla Tabella Mutazioni Maggiori.

TABELLA MUTAZIONI MAGGIORI

D100	Effetto
01-25	Orrenda deformità: Il mutante è marchiato da qualche terribile deformità che indica il tocco del Warp e non dovrebbe esistere in un universo razionale. Non c'è fine alle forme orrende che una simile mutazione può infliggere, per esempio frementi tentacoli al posto delle braccia, lucida muscolatura senza pelle, lineamenti facciali deformi o migliaia di occhi sempre in movimento sparsi su tutto il corpo (solo per nominarne alcune). Il mutante ottiene il Tratto <i>Paura (1) Disturbante</i> , ma solo se si mostra per quello che è, oppure è impossibile nascondere la propria deformità.
26-35	Aberrazione: Il mutante è diventato un bizzarro ibrido tra uomo e un animale (o un rettile, un insetto, ecc). Applica +10 alla Forza, +10 all'Agilità, -10 all'Intelligenza, -10 alla Simpatia e ottiene il Talento <i>Scatto</i> . E' impossibile coprire questa Mutazione.
36-40	Mente degenerare: La mente del mutante è mutata e inumana. Applica -1D10 all'Intelligenza, +10 alla Simpatia, tira 1D10 e applica il seguente Talento o Tratto: 1-5: Furia; 6-7 Senza paura; 8-10: Ultraterreno.
41-50	Corpo martoriato: Il corpo del mutante è stato interamente cambiato dal Warp. Tira 1D5 volte sulla tabella Mutazioni Minori, ripetendo i tiri uguali. Simili mutazioni, senza tener conto della loro natura, mostreranno l'ovvia corruzione del Caos.
51-60	Artigliato/Zannuto: Il mutante ottiene artigli taglienti come rasoi o zanne acuminatae, pelle spinata o qualche altra forma di Arma Naturale che infligge 1D10 Danni T o I in mischia, con la qualità Primitiva (7).
61-65	Necrofago: Il mutante ottiene +10 alla resistenza e il Tratto <i>Rigenerazione (1)</i> , ma per sostenersi deve mangiare copiose quantità di carne cruda o morire.
66-70	Cane corrotta: Sotto la pelle del mutante ha avuto luogo una blasfema trasformazione, trasformando i suoi organi e i tessuti viventi in creature striscianti e il sangue in liquame fetido e infestato da larve. Se il mutante subisce Danno Critico, chi lo vede deve superare una prova di Paura con -10.
71-75	Orrenda alacrità: Il mutante sussulta e trema costantemente in maniera innaturale, potendo però muoversi più veloce della vista. Ottiene il tratto <i>Agilità Sovrannaturale (+2)</i> e il talento <i>Scatto</i> , ma una penalità di -10 all'AC e all'AB.
76-80	Forza mostruosa: Il mutante ottiene il Tratto <i>Forza Sovrannaturale (+2)</i> .
81-85	Appendice multipla: Il mutante ha sviluppato arti funzionanti addizionali nella forma di braccia, tentacoli o coda (o code) prensile. Ottiene i Talenti <i>Ambidestro</i> e <i>Combattere con due armi (mischia)</i> oltre un bonus di +10 alle prove di Atletica e alle prove di Presa.
86-90	Verme: Gli arti inferiori del mutante si sono fusi insieme, formando una coda simile a quella di un verme o di un serpente. Ottiene il tratto <i>Strisciante</i> , +5 Ferite e il Tratto <i>Paura (1) Disturbante</i> .
91-92	Da incubo: L'aspetto del mutante è così contorto e orrendo che i nemici che lo vedono fuggiranno impauriti. Ottiene il Tratto <i>Paura (2) Sconvolgente</i> .
93-94	Malleabile: Il mutante possiede una peculiare flessibilità liquida ed è capace di allungare o appiattire il proprio corpo. Ottiene +10 all'Agilità e +20 alle Prove di Atletica e agli attacchi di Presa. Può inoltre spingersi in spazi che siano pari solo a 1/4 delle sue normali dimensioni corporee.
95-96	Alato: Il corpo del mutante ha sviluppato un paio di ali membranose o similari. Ottiene il Tratto <i>Volante (1D10+5)</i> .
97-98	Corpulento: La struttura corporea enorme e rigonfia del mutante fornisce +5 Ferite e il Tratto <i>Resistenza Sovrannaturale (+2)</i> . Questa mutazione impedisce al mutante di correre, perderà 2 metri dal Movimento di Carica e 1 metro dal Movimento di Azione Intera.
99	Bile corrosiva: Il mutante, invece di attaccare normalmente in mischia, può vomitare bile corrosiva, grumi che bruciano la carne o qualche altra orribile sostanza. L'attacco usa l'AB del mutante ed è una Azione Intera: può essere schivata, ma non parata, e infligge 1D10+5 danni T, con qualità Corrosiva.
100	Stirpe infernale: Saturato dall'energia del Warp, il mutante è imbevuto di energia demoniaca e ottiene i Trattati <i>Ultraterreno</i> , <i>Paura (2) Sconvolgente</i> e <i>Demoniaco</i> , oltre a <i>Classificazione Psi 2</i> .

PUNTI ESPERIENZA E AVANZAMENTI

I Punti Esperienza (PE) sono la forma più comune di ricompensa in Dark Heresy: i personaggi li utilizzano per acquisire Avanzamenti, Abilità e Talenti, dato che questo processo complessivo rappresenta il modo in cui diventano più esperti nel corso del tempo. Come Master sei responsabile dell'assegnazione dei Punti esperienza: dovresti darne abbastanza per assicurarti che i personaggi gradiscano, ma non così tanti da far sì che avanzino troppo velocemente. Diversi sono gli approcci nell'assegnazione dei Punti esperienza e soprattutto, su cosa si basa il Master per darne di più. Personalmente tendo a premiare quei giocatori che interpretino al meglio il proprio personaggio, mettendo in mostra le proprie virtù, la propria Personalità (vedi Personalità nella Sezione dei Segni Particolari) e le proprie debolezze, debolezze umane che ogni Accolito dovrebbe possedere. Premio anche quei giocatori che riescono, con la loro bravura e serietà, a creare al meglio l'atmosfera voluta per quella determinata sessione di gioco. Dark Heresy non è un Epic Game, andrebbero puniti quei giocatori che agiscono da Power Player, pensano solo agli avanzamenti o all'equipaggiamento, scordando il reale valore del gioco di ruolo, l'Interpretazione.

Per un buon gioco tenuto da un giocatore, tendo a dare da 20 a 60 PE per ora di gioco. Ogni Master, con il proprio gruppo, decideranno di propria iniziativa il sistema migliore (più o meno PE), anche calcolando quanto tempo può giocare un Gruppo durante una Settimana.

Abilità e Gradi di Maestria: I Personaggi avranno modo di poter avanzare i Gradi di Maestria delle Abilità.

Un +10 è Professionale, +20 è Veterano e +30 un Maestro, mentre un eventuale Talentuoso sull'abilità rappresenta il Non Plus Ultra.

Come regola generale, il Master non deve permettere di avanzare due volte l'abilità nella stessa Sessione; ad esempio, il Personaggio Analfabeta non dovrebbe acquistare l'abilità base e il +10 come Maestria solo perché ha i Punti, a meno che non passino davvero mesi o anni in gioco.

Talenti a Gradi: Alcuni Talenti hanno più gradi, cioè possono essere comprati più volte (ad esempio, Riflessi Fulminei). Come per le Abilità, i Giocatori non potranno acquistare più di un Grado a Sessione, a meno che non passino mesi o addirittura anni nel tempo narrativo.

Caratteristiche: Gli avanzamenti sulle Caratteristiche possono essere fatti ad ogni fine sessioni, senza limite, se non quello dei Punti Esperienza.

Avanzamenti e Sessioni (Opzionale): Questa è una regola opzionale per i PE. Durante il corso di un'avventura, divisa in 2-3 sessioni, pur donando i PE, non permettete ai vostri giocatori di avanzare Abilità e Talenti, ma solo le Caratteristiche. Questo viene fatto per creare un certo realismo.

Un personaggio Analfabeta non apprende il saper leggere e scrivere da una sessione all'altra dove magari, nel tempo Narrativo, sono passate poche ore o addirittura minuti. E' buona cosa far acquistare Abilità e Talenti alla fine di un'avventura, durante un lungo viaggio nel Warp o in momenti morti di gioco. Il Master potrebbe acconsentire di avanzare gradi di Maestria di abilità e l'acquisto di Abilità base durante il corso dell'avventura purché siano state usate (ad esempio, il giocatore ha usato spesso Consapevolezza o Cercare, potrebbe avanzarle durante l'avventura).

Un altro metodo è quello di fare avanzare, durante il corso dell'Avventura, solo Abilità (e Talenti correlati) realmente usate in gioco.

Se un Personaggio ha usato spesso Consapevolezza o Ingannare, potresti fargli acquistare l'abilità addestrata, o un grado di Maestria.

AVANZAMENTI ELITARI

Normalmente i personaggi non possono ottenere o ricever Abilità o Talenti che non siano legati ai propri Avanzamenti di Carriera. Tutto ciò è intenzionale: se un personaggio potesse scegliere qualsiasi Abilità o Talento volesse, l'intera struttura delle Carriere andrebbe a farsi benedire.

Detto questo, puoi ricompensare comunque i tuoi personaggi con un Addestramento speciale (spesso succede per un'arma Esotica), che permetta loro di acquisire Abilità e Talenti che non appartengono alla loro Carriera, ma questa dovrebbe essere un'eventualità estremamente rara.

Dovrai anche assicurarti che i giocatori trovino una giustificazione valida tramite le loro azioni a questo tipo di acquisizione. I personaggi dovranno trovare mentori, passare del tempo ad addestrarsi e spesso pagare delle cifre esorbitanti, in termini di Troni, per ogni lezione. Anche soddisfacendo queste condizioni, Abilità e Talenti a questo livello non potranno mai costare meno di 200 PE e spesso molto di più (solitamente il doppio di quanto la loro Caratteristica gli permette, ma a volte anche di più). Potrai essere leggermente flessibile in alcune circostanze, ma non dovrà essere mai troppo facile. I personaggi non dovranno mai credere di poter acquisire qualsiasi tipo di Abilità desiderino senza tener conto della loro Carriera.

INTERAZIONE

“Una mente sospettosa è una mente sana”.

-Iscrizione sul Bastione Serpentis

Dark Heresy è incentrato soprattutto sull'interazione fra i molti e variegati popoli che abitano i mondi dell'Imperium. Dalle guardie negligenti che sorvegliano gli ingressi dei bassifondi ai quartiermestri che razionano e distribuiscono gli equipaggiamenti vitali, da informatori a spie, sapere come interagire con le persone del 41° Millennio ti fornirà un decisivo vantaggio nello sradicare e bruciare gli eretici.

ABILITA' DI INTERAZIONE

Il Capitolo II: Abilità, presenta uno svariato numero di Abilità di Interazione quali Affascinare, Comandare, Diplomazia, Ingannare, Investigare e Intimidire. In alcuni casi, rientra anche l'abilità Politica (quando si usa sotto Simpatia, nella stessa tipologia di Diplomazia).

Ognuna di queste abilità si basa principalmente sulla Simpatia (tranne Intimidire che di base usa Forza): ciò vuol dire che chiunque può cercare di usarle, sebbene con un certo grado di penalità nel caso non possiedano l'Abilità specifica. Per fare amicizia con qualcuno, un giocatore userà Affascinare; per dare un ordine userà Comandare. Se vuoi gabbare o truffare, userai Ingannare, per terrorizzare un nemico, userai Intimidire.

USARE LE ABILITA' DI INTERAZIONE

Normalmente un giocatore non ha bisogno di effettuare Prove di Abilità per interagire con gli altri personaggi: gli basterà interpretare il suo ruolo. Le interazioni fra il giocatore nel ruolo del personaggio e il Master nel ruolo dei PNG determinerà il risultato di una conversazione. Come però succedere in ogni situazione che può avere conseguenze drammatiche o importanti per lo sviluppo dell'avventura, un giocatore dovrà effettuare una Prova appropriata se dovessero essere previste conseguenze, soprattutto in caso di fallimento. Se tenta di convincere un PNG a fare qualcosa che normalmente non farebbe, se tenta di carpire informazioni su un segreto ben custodito, oppure compie un tentativo di corruzione o ancora se un successo dovesse portare un considerevole avanzamento nello sviluppo della trama, sarà necessario il superamento di una Prova.

In definitiva, se la Prova deve essere o meno effettuata è una decisione esclusiva del Master; come al solito avrà lui l'ultima parola a proposito delle circostanze dell'incontro. Da notare che l'abilità di Diplomazia, probabilmente sarà usata verso gruppi di persone.

Inclinazione: Quando effettui una Prova riguardante un'Abilità di interazione, le circostanze detteranno la sua Difficoltà: tali circostanze includono l'atmosfera, la situazione e cosa sta succedendo riguardo al PNG. Comunque, il fattore più importante rimarrà l'inclinazione personale del PNG nei confronti del personaggio giocante: ovvero come il personaggio viene percepito e i sentimenti, o la eventuale mancanza di sentimenti, che un PNG può provare. L'inclinazione del PNG, che viene sempre decisa dal Master, determinerà la Difficoltà base; altri fattori potranno modificare la Difficoltà in positivo o in negativo, a seconda della situazione e degli avvenimenti. La *Tabella Inclinazione*, fornisce esempi basati sul tipo di Prova tentata del giocatore e le relative Difficoltà. Se superata con successo, la prova andrà a buon fine e per ogni 2 gradi di successo, l'Inclinazione (o la disposizione) migliorerà di un livello. Al contrario, un fallimento indica solo che la prova non è andata a buon fine, ma per ogni 2 gradi di insuccesso, l'Inclinazione (o la disposizione), peggiorerà di un livello. In generale, un bersaglio dovrà quantomeno rimanere Indifferente per collaborare col personaggio e in questo caso, se lasciato alla propria indole, eseguirà la richiesta solo il 50% delle volte.

Ogni grado oltre l'Indifferente aumenterà la probabilità di collaborazione del 10%; sotto sorveglianza, l'aumento sarà pari al 20%.

Esempio: Drake e i suoi compagni Accoliti hanno reclutato un gruppo di soldati della FDP (Forza di Difesa Planetaria) locali come rinforza per la loro imminente caccia ad alcuni pericolosi xeno, nelle profondità dei bassifondi. Arrivando pericolosamente alle costole di una delle creature in una delle malsane gallerie di scarico dei rifiuti, Drake deve convincere la sua coorte di soldati, improvvisamente riluttanti, ad attaccare.

Il master decide che i soldati FDP sono ben addestrati, ma piuttosto restii a essere utilizzati come carne da cannone dagli Accoliti, quindi decide di stabilire che la loro Inclinazione sarà di Risentimento: Drake avrà quindi bisogno di effettuare una Prova di Comandare Impegnativa (-10).

Prima di tutto, il personaggio dovrà riuscire a far passare l'Inclinazione delle truppe fino al livello Indifferente, anche se in questo caso i soldati fuggiranno comunque se durante il combattimento le cose dovessero mettersi male. Per sua fortuna, Drake ha un punteggio di Simpatia di 46: tira i dadi percentuali e ottiene 05, ovvero un successo! Dato che non solo ha superato la Prova ma ha preso il tiro con 4 gradi di successo, cioè migliorerà l'Inclinazione dei soldati fino a Leali, assicurandogli un ottimo appoggio per lo scontro che si appresta a fare.

Interazione e gruppi: Quando un giocatore utilizza l'Abilità di Interazione con un determinato gruppo di individui, risolverà la Prova nel modo già descritto, ma il Master stabilirà l'Inclinazione basata sull'atteggiamento complessivo del gruppo (molto comune per l'abilità di Diplomazia).

Un giocatore eseguirà la Prova come al solito, ma in caso di successo coinvolgerà un numero di persone pari al Bonus di Caratteristica usata (solitamente Simpatia, o Forza per Intimidire). Nota che alcuni Talenti possono aumentare il numero di bersagli coinvolti dal personaggio.

TABELLA INCLINAZIONE

Difficoltà	Modificatore	Affascinare	Comandare	Ingannare	Intimidire	Diplomazia
Molto facile	+30	Infatuato	Fanatico	Credulone	Terrorizzato	Socio
Facile	+20	Affezionato	Devoto	Fiducioso	Impaurito	Sostenitore
Abituale	+10	Favorevole	Leale	Favorevole	Spaventato	Favorevole
Normale	+0	Indifferente	Indifferente	Indifferente	Indifferente	Indifferente
Impegnativo	-10	Sdegnoso	Risentito	Sospettoso	Audace	Risentito
Difficile	-20	Sprezzante	Sleale	Scettico	Coraggioso	Rivale
Molto difficile	-30	Disgustato	Ammutinato	Incredulo	Temerario	Antagonista



*Non chiedetevi come potete servire l'Imperatore con la vostra vita. Chiedetevi invece come potete servirlo con la vostra morte.
Signore della Guerra Slaydo, sul letto di morte*

PROFILO

Questa è una Regola Opzionale, Master e giocatori dovrebbero accordarsi se usarla in gioco oppure no.

Profilo è una Caratteristica comune a tutta la cellula di Accoliti, e può variare da 0 a 100. Il Master dovrebbe trascrivere a parte quanto Profilo ha la Cellula di Accoliti. In genere, una cellula comincia con un Profilo di 50, che può variare in base alle azioni degli Accoliti. Non sempre avere un Profilo basso è un bene, perché questa è una misura di quanto bene sono conosciuti sia dai nemici che dagli amici. Inoltre, alcuni test beneficiano di un basso Profilo, mentre altri di un alto Profilo, anche, se, normalmente è meglio avere un Basso Profilo. La trasparenza o Profilo di una cellula di Accoliti può avere diversi effetti sulla narrazione. Se un gruppo agisce troppo apertamente, il culto nemico potrebbe fuggire, dileguarsi, chiedere aiuto o organizzare un agguato. Se invece agiscono troppo segretamente avranno problemi a convincere le autorità del pericolo che minaccia la zona o della loro reale identità di Accoliti dell'Inquisizione. Il Master può effettuare un test di Profilo ogni volta che si verifica una situazione in cui è necessaria vedere quanto il gruppo è visibile o sconosciuto. Se il test riesce, allora gli Accoliti rimangono nell'ombra. Se invece fallisce, si comincia a parlare di loro nella zona. Ad esempio, se gli Accoliti si stanno spacciando per studiosi extramondo per infiltrarsi in una gilda sospettata di trattare in testi proibiti, il Master potrebbe testare su Profilo per vedere se il capogilda ha sentito parlare dell'attività di una cellula di Accoliti dell'Inquisizione, o di un gruppo similmente sospetto, nella zona. Se il test riesce, gli accoliti non smuovono alcun sospetto, mentre se fallisce, il capogilda potrebbe sospettare di loro, con tutti i risvolti del caso. Un altro esempio è l'esagerato Armamentario che si portano dietro i Personaggi (troppe armi, o troppo vistose, equipaggiamento troppo avanzato, armature troppo avanzate, o troppo grandi, o persino Carriere fuori luogo per un determinato compito). Naturalmente, se i PNG sanno che gli Accoliti sono dell'Inquisizione si comporteranno in modo più schivo e deferente, o tremeranno di paura alla loro sola vista, aprendo porte che magari sarebbero rimaste chiuse in caso di Profilo. Al contrario, se il gruppo mantiene segreta la propria identità i PNG si comporteranno in altro modo, potranno passare inosservati, o si potranno far passare membri di culti o organizzazioni utili al caso.

Modificatori al Test di Profilo: Il Master può decidere di modificare dei Test effettuati dai personaggi che richiedano più o meno Profilo.

È impossibile infiltrarsi in una banda del sotto-formicaio se tutti sanno che sei dell'Inquisizione.

I seguenti esempi elencano alcune situazioni in cui si può beneficiare della Segretezza o della notorietà di una cellula di Accoliti:

Benefici dati da Segretezza:

- Usare Travestirsi per celare la propria identità.
- Usare Investigare per raccogliere informazioni da criminali e individui poco raccomandabili.
- Usare Investigare con la sotto-regola delle *Voci Tendentiose* (per sviare).
- Usare Seguire Tracce per localizzare un sospetto assassino.
- Usare Pedinare per seguire qualcuno, appunto, magari dopo averlo localizzato.
- Decifrare un codice.

Benefici dati dalla Notorietà:

- Usare Affascinare per impressionare un membro dell'Adeptus Arbites o un Tutore. Usare Mondanità per impressionare un Nobile.
- Eventuali richieste di materiali e armi con le Abilità di Carriera legate agli Adepta (un Giudice che richiede di continuo proiettili, o persino armi, usando Con. Comuni Adeptus Arbites).
- Usare il comando speciale "Uomini a me" di Comandare per impedire che una squadra di tutori fugga per Panico.
- Usare Investigare su cittadini Imperiali timorati dell'Imperatore.
- Usare Interrogare per prendere informazioni da un cultista reticente.

Quando si verifica una di queste situazioni, il Master può testare sul Profilo del gruppo. Come regola Opzionale, il Master può dare bonus e Malus alle seguenti prove, usandole in questo modo. Se il test riesce, le azioni che beneficiano della Segretezza prendono un +10, mentre quelle che beneficiano della Notorietà soffrono un -10. Se il Test fallisce, le azioni che beneficiano della Segretezza soffrono un -10, mentre quelle che beneficiano della Notorietà prendono un +10. Ovviamente, non tutti i Test richiedono questo tiro, che rimane a discrezione del Master, prendendo in considerazione quanto il PNG bersaglio possa essere al corrente degli Accoliti. Inoltre, serve a ricordare agli Accoliti stessi che ogni azione ha una reazione.

Guadagnare Profilo: Questa caratteristica non è fissa, ma fluttua in base alle azioni degli Accoliti. Sarà il Master a decidere quando il Profilo del gruppo cambia. Per aumentarlo, gli Accoliti devono agire in segreto, usando la furtività e l'inganno per sviare i propri nemici.

Ecco alcuni esempi di azioni che possono aumentare il Profilo del gruppo:

- Inganno: bugie, travestimenti e false identità sono l'ideale per mantenere segreta la presenza degli Accoliti. Se essi riescono in un atto di sotterfugio e inganno, il Master può decidere di aumentare la Profilo del gruppo, valutando l'importanza del PNG ingannato riguardo alla storia generale.
- Furtività e sotterfugio: il modo migliore per non essere notati è non essere visti. Ogni volta che gli Accoliti riescono in una particolare azione senza essere notati, il Master può decidere di aumentare la Profilo del gruppo. Anche il proprio comportamento generale può aiutare, come lo scegliere come base d'appoggio un locale abbandonato, piuttosto che una locanda affollata, etc.
- Inserito: Personaggi che sanno inserirsi al meglio, potrebbero guadagnare Profilo. Un esempio perfetto è conoscere la lingua del lungo, le usanze, i modi di fare, le tradizioni, e portare rispetto per i luoghi o per le persone più importanti del posto. Un altro esempio tipico, è avere l'abilità di Mondanità se si ha a che fare con i Nobili, oppure le conoscenze giuste alla situazione.

Anche se i giocatori sanno il loro valore di Profilo all'inizio del gioco, questo rimarrà segreto man mano che la storia va avanti, e solo il Master saprà il suo reale valore. In genere, quando il Master decide di aumentare la Profilo del gruppo, lo fa di 1D5 punti. Per successi maggiori, questo valore potrebbe arrivare anche a 1D10, con qualunque modificatore il Master ritenga appropriato, ad esempio 1D5-2 per compiti quali assicurarsi un alloggio sotto falso nome, mentre 1D10+1 per essersi infiltrati con successo in un'attività criminale con tanto di falsa identità con un passato dettagliato e relativi documenti a conferma.

Perdere Profilo: Allo stesso modo si può perdere.

- Esercitare l'Autorità: rivelare di essere dell'Inquisizione fa correre la notizia più veloce della luce. Se il gruppo sfrutta la sua autorità per alcune azioni, potrebbe perdere più o meno Profilo a seconda dell'affidabilità dell'interlocutore a cui si sono rivolti e alle circostanze in cui si sono rivelati. È facile che perdano moltissimo Profilo in questo modo.
- Intimidazione: quando l'Accolito minaccia qualcuno diventa subito visibile, non importa se gli altri sappiano realmente chi è o no. Quando si intimidisce o minaccia qualcuno, il Profilo potrebbe diminuire a seconda della posizione sociale dell'interessato e di altri fattori.
- Combattimento: ogni volta che c'è un combattimento, il Profilo potrebbe essere ridotto. Anche se gli Accoliti non lasciano tracce del loro coinvolgimento, la sola presenza di cadaveri è sufficiente a far porre delle domande al nemico. L'ammontare di Profilo ridotto dipende da diversi fattori, come la tipologia di armi utilizzata e l'ambiente in cui si è verificata. Ad esempio, una sparatoria con pistole automatiche nei bassifondi potrebbe destare meno sorpresa, mentre uno condotto con pistole plasma e spade a energia lascerebbe un'impressione ben diversa.

- Vistosi: I Personaggi sono troppo vistosi. Hanno troppe armi (come 2 Fucili ad esempio), armi troppo grandi, o troppo tecnologiche per il luogo dove stanno operando, oppure sono vestiti per andare in guerra, con bandoliere e caricatori ovunque. Armi Lanciafiamme o Esplosive (come le Granate), ad esempio, attirano sempre l'attenzione. Ricordare che nascondere una Pistola Lanciafiamme, per colpa della loro struttura e della fiasca, è quanto meno difficile, figurarsi un Lanciafiamme Base. Lo stesso discorso vale per le Armature. Un'armatura in Carapace, attrae molto più l'attenzione di un semplice completo di Cuoio Borchiato, ma anche 4 personaggi vestiti con armature Antischegge della Guardia, in un ambiente sbagliato, attirano troppo l'attenzione. Anche la tecnologia, o persino i mezzi usati, possono attirare attenzioni indesiderate, o mettere sul chi vive gli autoctoni del posto, rovinando, così, l'investigazione sin da subito. Alcune Carriere possono essere vistose di loro. Un Tecnoprete potrebbe attirare l'attenzione con tutti i suoi innesti, in un mondo Primitivo.

Anche qui le modifiche sono in genere 1D5, o 1D10 per eventi più rilevanti, con le modifiche che il Master ritiene opportune.

I giocatori non sanno quanto Profilo ha il loro gruppo, anche se si rendono conto di quando sale o scende dalle azioni che hanno portato avanti.

C'è però un modo indiretto secondo cui i giocatori possono rendersi conto della del loro attuale Profilo.

Quando cercano di scoprirlo, gli Accoliti devono indicare una linea di comportamento su come prenderanno le informazioni. Ecco alcuni esempi:

Chiedere in Giro: Usando l'Abilità Investigare è possibile chiedere alla popolazione locale delle eventuali attività di un gruppo di stranieri arrivati da poco, e quanto se ne sappia. Occorre però fare attenzione e porre domande sufficientemente generiche, per non attirare su di sé proprio quell'attenzione che si sta tentando di evitare. Se questa Prova è un maldestro (96-100) o fallisce di tre gradi, si perderanno 1D10 punti di Profilo.

Osservare: gli Accoliti possono esaminare il comportamento di quelli attorno a loro, captando le conversazioni della gente o seguendo un sospetto eretico per vedere se si comporta in modo strano o particolare. Questo approccio, che ha molte meno possibilità di rivolgersi contro gli Accoliti, richiede generalmente le abilità di *Pedinare*, *Investigare* o *Seguire tracce*, o a volte, persino *Consapevolezza*.

Ispezione: su mondi più avanzati è possibile acquisire molte informazioni su database e terminali. Questo approccio implica il dover irrompere in un'agenzia si raccolta dati dell'Administratum locale, e condurre la ricerca nei loro archivi. Questo approccio richiede chiaramente il possesso di Abilità quali Tecnologia, Sicurezza, Alfabetismo e Conoscenze varie. In genere un test di questo genere richiede un'intera giornata all'Accolito, che deve spendere molto tempo a smistare eventuali dicerie e storie inventate dai fatti veri e propri. Se ci sono più Accoliti con le giuste Abilità, essi possono fornire Assistenza al Test. Infine, se gli Accoliti vogliono che questo Test richieda solo metà tempo, avranno un malus di -30, mentre se vogliono condurre una ricerca sistematica avranno un bonus di +20, al costo del raddoppio del tempo necessario (spesso, due giorni interi).

A seconda delle circostanze, poi, il Master potrebbe richiedere più di un Test per arrivare alla risposta, e la ricerca del valore di PROFILO potrebbe diventare una vera e propria avventura. Ad esempio, gli Accoliti potrebbero voler irrompere all'interno di un distretto di Tutori locali per scoprire cosa si sappia al loro riguardo, con tutti i problemi e le occasioni del caso. Per concludere, il Master effettua in segreto il Test finale con la caratteristica e l'abilità del giocatore (Investigare, Consapevolezza, etc., a seconda del metodo utilizzato).

Se il test riesce, il Master descrive narrativamente una scena che faccia capire il valore generale del Profilo. In alternativa, o in aggiunta, potrebbe decidere di rivelare le decine del loro punteggio di Profilo. Se ad esempio è 26, il Master rivelerà ai giocatori il numero 2.

Se il Test viene fallito il Master descrive comunque una scena. Se i Gradi di Fallimento sono 1 o meno, la descrizione potrebbe riguardare il semplice fallimento nell'identificare il proprio valore di Profilo. Se i Gradi di Fallimento sono 2 o più, il Master potrebbe fornire una descrizione fuorviante, fornendo addirittura un numero sbagliato riguardo al Profilo dei giocatori. Sotto ci sono alcuni esempi di tutto ciò:

Gli Accoliti cercano di Monitorare cultisti sospetti della Mano d'Ametista per determinare se il culto sa di essere sotto investigazione (Prova che potrebbe riguardare *Pedinare*, o persino *Consapevolezza*, ma con un Malus).

3 Gradi di Fallimento: Il giocatore pedina la persona sbagliata, e il giocatore crede (erroneamente) che il culto non sappia nulla della loro presenza. Questo rende la cellula impreparata all'attacco del giorno seguente da parte del culto, o del tutto impreparati alla loro prossima mossa.

1 Grado di Fallimento: l'Accolito non riesce a portare l'investigazione fino in fondo, credendo di poter essere scoperto o attaccato da un momento all'altro.

1 Grado di Successo: l'Accolito segue il cultista ad un raduno del culto, e scopre che in effetti il culto è al corrente che qualcuno sta investigando su di esso. Il Master annuncia che il valore di Profilo del gruppo è 2.

3 Gradi di Successo: Oltre a quello di cui sopra, l'Accolito viene a sapere dell'imminente attacco del culto alla cellula di Accoliti.

Chiedere nelle taverne locali e nei mercati per capire se qualcuno è al corrente della loro presenza nella zona (Investigare).

3 Gradi di Fallimento: Il master annuncia ai giocatori che il loro valore di Profilo è 1 (mentre invece è 4). Gli Accoliti sono portati a credere che le loro attività siano ben note, portandoli ad agire in maniera veloce e sconsiderata.

1 Grado di Fallimento: Dopo un giorno intero, gli Accoliti non hanno avuto alcuna fortuna nelle loro investigazioni. Inoltre, la loro fama di spendaccioni e di grandi bevitori abbassa ulteriormente il loro Profilo.

1 Grado di Successo: dopo un giorno passato nelle taverne locali, gli Accoliti scoprono che la loro presenza è ancora in larga parte sconosciuta. Il Master annuncia il valore di Profilo di 4.

3 Gradi di Successo: Oltre a quello di cui sopra, gli Accoliti scoprono il nome di una certa persona che li sta cercando per fornire una possibile nuova pista di investigazione.

Cambiare Locazione: Se gli Accoliti cambiano zona alla fine di un'avventura, il valore di Profilo deve essere cambiato. Ci sono due modi per farlo: uno prevede il ripristino del valore a 50. Un altro prevede che il Master tiri 2D10, e poi controlli l'attuale valore di Profilo del gruppo. Se questo è inferiore a 50, il risultato dei 2D10 gli andrà sommato. Se invece è superiore a 50, il risultato dei 2D10 gli andrà sottratto. In entrambi i casi, non si può andare sotto o sopra il valore di 50. Questo tiro rappresenta il fatto che gli Accoliti si muovono in una zona nuova dove nessuno li conosce, ma dove potrebbero essere arrivate storie e notizie delle loro gesta. Il Master potrebbe modificare il tiro a seconda della situazione.

Ad esempio, se gli Accoliti si recano su un mondo con scarsi contatti con il resto dell'Imperium, la Profilo potrebbe essere modificata di 2D10 +10. Se invece il sistema o il mondo verso cui si stanno dirigendo gli Accoliti mantiene frequenti contatti con quello che hanno appena lasciato, il tiro potrebbe essere 2D10-5, ad esempio.

Infine, il Master può decidere di far iniziare un'avventura con un valore di Profilo diverso da 50, a rappresentare circostanze particolari relative al luogo in cui si svolgono le vicende.

REGOLE DI ARTIGIANATO

Nella Carriera di ogni Accolito arriva il momento in cui bramare il possesso di qualcosa di unico, magari un Requiem Compatto con intarsi votivi in oro o forse un manto ricavato dalla pelle di un animale ucciso. Pensando più in grande, qualcuno potrebbe spingersi a voler erigere un santuario commemorativo per un compagno caduto in nome dell'Imperatore. Gli Accoliti con le abilità Pertinenti possono progettare e realizzare cose di questo genere e non solo, sfruttando le proprie capacità e gli strumenti adatti allo scopo. Le abilità contrassegnate con la parola chiave Artigianato, sono utilizzate in modo differente dalle altre. Un solo tiro di dado potrebbe non essere sufficiente a determinare il risultato dei tuoi sforzi e portare a termine un'impresa potrebbe richiedere un lungo periodo, in termini di tempo di gioco. Sono, infatti, delle prove Estese che si risolvono attraverso molteplici prove di Abilità e possono richiedere giorni, settimane o mesi per essere completate, non semplicemente alcuni Round. Ogni abilità di Mestiere aumenta lo stipendio mensile (vedi Stipendi).

UTILIZZARE LE REGOLE DI ARTIGIANATO

La creazione di nuovi oggetti è un processo talvolta lungo ed estenuante. Un lavoratore agricolo o uno scultore possono essere costretti a faticare per mesi interi prima di vedere realizzati i propri sforzi. Solo la fase di progettazione di alcuni oggetti particolarmente complessi può richiedere mesi, per non parlare poi della costruzione. Solo alla fine di laborioso percorso l'artigiano paziente viene ricompensato da un prodotto finale di per sé unico, dotato di un'estetica particolare e di caratteristiche e attributi sconosciuti a oggetti di fattura inferiore. Altrimenti potresti voler perfezionare un oggetto già in tuo possesso, attraverso l'estensione delle sue funzionalità. La prima fase contemplata dalle regole di Artigianato è quella in cui l'Accolito definisce in precisi termini di gioco il tipo di oggetto che intende creare e le sue caratteristiche. Il Master usa queste informazioni per stabilire la Difficoltà, la Durata e il Costo del compito in questione. Quindi, insieme al giocatore, prendere in considerazione una serie di opzioni e circostanze che potrebbero incidere su tali fattori. A questo punto il lavoro vero e proprio ha quindi inizio; dopo un certo periodo di tempo, l'Accolito dovrà effettuare le Prove di Abilità richieste e prendere le decisioni del caso su come utilizzare i successi ottenuti.

Se tutto andrà per il verso giusto, l'impegno profuso dall'Accolito avrà per risultato finale la creazione di un oggetto pregiato e di prima qualità.

Fase Uno, Definire il Compito: C'è un enorme differenza tra aggiungere un semplice Mirino Red Dot a una pistola automatica e creare una spada potenziata modificata o, per cambiare genere, tra il cucinare un pasto veloce per un gruppo di Accoliti affamati e preparare un raffinato banchetto degno della nobiltà Imperiale. L'obiettivo che intendi realizzare dovrà essere precisato in modo chiaro e accurato in termini di gioco, così da permettere al Master di determinare la Difficoltà del processo di creazione dell'oggetto. Per farlo è necessario prendere in considerazione diversi aspetti fondamentali, l'oggetto base da cui partire, le sue caratteristiche che devono essere migliorate, quelle da aggiungere e, se nel caso, le limitazioni alle sue prestazioni dovute a fattori particolari. Inoltre sarà opportuno specificare tutte le statistiche dell'oggetto da costruire che si differenziano da quelle del modello di riferimento: peso, qualità speciali, Punti Armatura e qualunque altra cosa pertinente al compito.

Sarà responsabilità del Master assicurarsi che il giocatore abbia adeguatamente definito ogni aspetto essenziale del lavoro da svolgere e dell'oggetto da creare, compresi tutti gli effetti di gioco. Se il Master o il giocatore dovessero trascurare qualcosa in questa fase, l'elemento in questione sarà considerato come equivalente a quello di un oggetto base di Fattura Normale.

Esempio: Gyth, una Guardia Imperiale in possesso dell'Abilità Mestiere (Armiere), decide che vuole integrare un rivestimento di Camaleolina in un'armatura flessibile mentre i suoi compagni conducono delle ricerche in un vicino archivio dell'Administratum.

L'armatura in questione utilizza le normali statistiche del gioco (Vedi Qualità Armature).

Il Master concorda che questo definisca in modo adeguato il compito in termini di gioco, perciò si può procedere alla fase successiva.

Fase Due, Determinare da Difficoltà, la Durata e il Costo: Per molti cittadini dell'Imperium la tecnologia rappresenta un mistero al di fuori della portata di chiunque, eccetto i più devoti membri dell'Adeptus Mechanicus. Gli artigiani tuttavia sanno come colmare il divario tra le cose terrene e quelle mistiche e sono in grado di creare oggetti fuori dal comune. Bisogna considerare che certi compiti sono semplicemente impossibili anche se si dispone dell'Abilità giusta, ad esempio non si può pensare di costruire un Fucile al Plasma con componenti primitive o di migliorare una spada potenziata con una strumentazione inadeguata. Al di fuori di questi casi limite, tuttavia, non è opportuno (anche se di certo è più facile) rispondere con un "no" pregiudiziale a tutte le richieste dei giocatori, perché questo può soffocare la loro creatività e intraprendenza. Meglio sarebbe assegnare al compito una Difficoltà, una Durata o un Costo molto elevati, così da consentire al giocatore di tentare anche se le probabilità di successo sono molto basse. Dovresti anche considerare quali effetti potrebbe comportare l'introduzione dell'oggetto ai fini del bilanciamento della tua campagna.

Se non vuoi che i tuoi Accoliti vadano in giro brandendo spade potenziate con pistole Plasma integrate all'elsa, meglio prendere questa decisione adesso che non cercare di portargliele via dopo. Nel frattempo collabora con l'Accolito per garantire un certo "fattore di buon senso" al progetto.

Se l'obiettivo è creare una versione meno pesante e d'assalto di un'arma base, non ha molto senso raddoppiare la Gittata, dato che le carabine di solito ne hanno una inferiore alle loro controparti di dimensioni normali. Incrementare il danno di un'arma tende inoltre a determinare un numero inferiore di colpi nei caricatori, così da fare spazio a proiettili più grandi, oltre a poter limitare altre caratteristiche.

Il Master dovrebbe determinare la Difficoltà, la Durata e il Costo appropriati al compito o all'oggetto definiti dall'Accolito nella fase precedente.

Fai attenzione a considerare tutti i fattori divergenti all'oggetto base quali peso, dimensione e prestazioni.

Difficoltà: La Difficoltà nel creare un oggetto funziona in modo analogo a quella di qualunque altra Prova.

Perciò collegare due batterie per ottenere una fonte di energia più potente dovrebbe essere decisamente meno difficile di armeggiare con i meccanismi interni di un Auspex per estendere il suo raggio d'azione. La *Tabella 1-1: Difficoltà del Compito*, unita ad alcune delle descrizioni fornite per l'utilizzo esteso delle Abilità, dovrebbe fornirti delle linee guida efficaci per assegnare una Difficoltà ai progetti che ti sono sottoposti.

TABELLA 1-1: DIFFICOLTA' DEL COMPITO	
Difficoltà	Esempi
Molto Facile (+30)	Incidere un nome su di un'arma; copiare il testo di un libretto.
Facile (+20)	Adattare un'armatura a uno specifico individuo; demolire un muro interno.
Abituale (+10)	Ricomporre una mappa a partire da pitto-registrazioni; preparare un pasto avendo una dispensa molto fornita.
Normale (+0)	Riparare un portone di pietra; radere al suolo una piccola struttura.
Impegnativa (-10)	Dipingere un ritratto; Creare un capo d'abbigliamento su misura da una pelle di animale.
Difficile (-20)	Riparare una Lavagna Dati; Progettare un piccolo veicolo; Aggiungere al visore di un elmetto miglioramenti visivi.
Molto Difficile (-30)	Riparare un Cogitatore; Progettare un edificio; Migliorare un progetto di un Sistema di Produzione Modulare (SPM).

Durata: A ciascun compito, oltre ad una Difficoltà, viene assegnata anche una Durata. Tieni a mente che lavori più difficili non sempre hanno anche durate molto estese e compiti facili possono richiedere lunghi periodi per essere completati. Il minatore impegnato a scavare una buca per portare alla luce uno strato sottostante di roccia in un terreno molto duro non ha davanti a sé un compito molto complesso, senza aiuto però è molto probabile che gli richieda molto tempo. A differenza della Difficoltà, formalizzata dal Master con un semplice modificatore, la Durata rappresenta un certo lasso di tempo, poiché l'Accolito non può prevedere tutte le difficoltà o la mancanza di ispirazione a cui andrà incontro lungo il procedimento. Il giocatore può tirare 2D10 e consultare la *Tabella 1-2: Durata del Compito*.

Dividersi i Compiti: Per quei progetti la cui Durata si quantifica in mesi o anni, suddividerli nelle loro logiche componenti può consentire a un gruppo di lavoratori di focalizzare l'attenzione sulle parti più consone alle loro Abilità. Un meccanico potrebbe occuparsi del motore di un auto mentre un fabbro forgia le piastre corazzate della scafo. Con questa tecnica si può risparmiare tempo rispetto alla Durata complessiva del progetto, ma il completamento di ciascuna porzione in cui esso viene ripartito ne richiede comunque un po' più del normale. Il singolo artigiano potrebbe, infatti, lavorare bene sul proprio incarico specifico ma i risultati ottenuti potrebbero non adattarsi in modo adeguato al prodotto finale.

Master e Accoliti devono collaborare per individuare una suddivisione soddisfacente del compito generale in una serie di attività minori, con la precisazione che il Master ha sempre e comunque l'ultima parola in merito. Ad esempio, se gli Accoliti hanno intenzione di migliorare le prestazioni del loro autoveicolo, un accordo ragionevole sulla ripartizione dei lavori potrebbe essere che qualcuno si occupa del motore e altri del telaio e delle sospensioni. Una volta accettato questo, il Master assegna una nuova Difficoltà e Durata per ogni attività parziale. Dopo aver precisato la natura ed entità delle singole attività in cui si divide il compito, aggiugne un'ulteriore finalizzata a combinare assieme tutti i singoli lavori, la cui Difficoltà è equivalente a quella dell'attività parziale più difficile. Questa difficoltà deve essere incrementata di un livello per ogni attività parziale superiore a due, se la suddivisione ne prevede un tale ammontare. Perciò, se un compito Normale è stato diviso in quattro attività parziali, la Difficoltà di combinarle assieme risulterebbe Difficile (-20). Se il calcolo la incrementasse di oltre il livello Molto Difficile (-30), allora l'artigiano dovrebbe ridurre il numero di attività parziali. Più sono i collaboratori individuali, più è impegnativo farli agire in modo coordinato.

TABELLA 1-2: DURATA DEL COMPITO

Durata	Arco Temporale	Intervallo di Tempo	Esempi
Minuti	2D10 x 5 minuti	5 minuti	Una bozza veloce; Preparare un pasto.
Ore	2D10 x 1 ora	1 ora	Riparare un sistema di sicurezza; Riparare un Danno minore.
Turni	2D10 x 6 ore	6 ore	Aggiungere un Caricatore Esteso a un'arma; Disegnare un giubbotto; Riparare un danno medio.
Giorni	2D10 x 1 giorno	1 giorno	Creare un'armatura completa personalizzata; Riparare un danno maggiore.
Settimane	2D10 x 1 settimana	1 settimana	Installare miglioramenti complessi su un oggetto base; Scolpire una piccola statua.
Mesi	2D10 x 1 mese	1 mese	Duplicare un testo illuminato; Realizzare progetti complessi per un oggetto.
Anni	2D10 x 1 anno	1 anno	Erigere una struttura; Progetti e miglioramenti per veicoli.

Costo: Determinare il Costo di un oggetto può essere complicato, specie nei casi in cui esistono pochi altri esempi di oggetti simili, ma non ti ci vorrà molto a prendere le misure al problema. La maggior parte delle volte per determinare il Costo di qualcosa si ricade in una casistica a due voci: costruire oggetti a partire da materiali grezzi oppure combinarne di preesistenti per creare un ibrido. Disegnare una mappa o costruire un bunker rientra nella prima categoria, costruire un Fucile Requiem combinato a una pistola lanciafiamme invece nella seconda.

Per i casi in cui il nuovo oggetto è una combinazione di altri già esistenti, valutarne il Costo è relativamente semplice: somma al costo complessivo degli oggetti base un prezzo ragionevole per i materiali necessari a combinarli insieme, a partire dalla *Tabella 1-3: Costi dei Materiali*.

In questo modo, se un Accolito desidera installare uno Schermo Auspex nel suo elmo a carapace per poterlo leggere sul suo visore, il Master può sommare il costo dei due oggetti al prezzo di alcuni componenti sofisticati. Stabilire il Costo necessario per costruire qualcosa da zero può richiedere un po' più di creatività ma non ci si deve spaventare. La chiave di tutto è iniziare da un punto assodato e quindi procedere con le modifiche del caso. La tabella 1-3: Costi dei Materiali è fornita come punto di partenza, una guida di massima e non un noioso esercizio di matematica. Se i tuoi accoliti stanno costruendo una torre di osservazione a partire da semplici travi d'acciaio, sei libero di decidere in via approssimativa la quantità di metallo richiesta per arrivare a un costo finale verosimile, senza dover ricorrere a complicate ricerche sulla progettazione di strutture.

Esempio: Il Master esamina il progetto di Gyth e conclude che la tecnologia Camaleolina è piuttosto avanzata e pochi, al di fuori dell'Adeptus Mechanicus, hanno familiarità con il suo funzionamento. La Difficoltà pertanto sarà Difficile (-20). Dato che si tratta di un miglioramento sofisticato, attribuisce al compito una Durata misurata in settimane. Il Costo dell'armatura andrà sommato a quello della modifica (vedi Modifiche per Armature) e il Master stabilisce che per combinare i due oggetti sono richiesti componenti avanzati dal costo complessivo di 200 Troni. Gyth paga il prezzo di tutto ciò e quindi tira 2D10 per l'Arco Temporale. Ottiene un 5 e un 3 che determinano un periodo previsto di lavoro di 8 settimane. Per fortuna questo è all'incirca lo stesso tempo richiesto dall'investigazione dei suoi compagni presso il Formicaio Tarsus.

TABELLA 1-3: COSTO DEI MATERIALI

Materiale	Costo in Troni	Esempi
Pietra	10 per blocco	Rocciamento, granito, pietra comune.
Pietra esotica	50 per blocco	Marmo, ardesia, Oslite con venature.
Materiali di base	30 per piastra/trave	Ferro, acciaio, armatura rudimentale, struttura di edificio.
Materiali ordinari	50 per piastra/trave	Plastacciaio, leghe semplici, struttura di edificio.
Materiali esotici	100 per piastra/trave	Adamantio, vetroacciaio, leghe complesse.
Materiali compositi	75 a piastra	Ceramite, armatura composita.
Componenti semplici	20 per elemento	Ingranaggi, meccanismi semplici.
Componenti ordinari	50 per elemento	Componenti per armi, pezzi per veicoli.
Componenti complessi	75 per elemento	Componenti per Aispex, collari esplosivi.
Componenti esotici	150 per elemento	Componenti per cogita tori, foto visori.
Legno	5 per pannello/asse	Barili, pannellature, sostegni da miniera.
Legno esotico	15 per pannello/asse	Legno Nal, corteccia d'acciaio.
Bio componenti semplici	250 per organismo	Tessuti fondamentali, muscoli.
Bio componenti complessi	1.000 o più per organismo	Tessuti complessi, nervi, cervello.

Fase Tre, Effettuare le Modifiche: Un ampio ventaglio di fattori può influenzare la Difficoltà, la Durata e il Costo di un compito.

Alcuni di essi possono essere imposti dalle circostanze, altri invece derivano dalle scelte dell'Accolito. Questi ultimi comprendono anche le modifiche alla Durata per rendere i compiti più brevi o più semplici, gli strumenti o i laboratori impiegati e la qualità delle materie prime.

Hai la possibilità di modificare volontariamente la Durata di un livello, sia per aumentarla, sia per diminuirla, per ottenere una correlativa modifica della Difficoltà. Ad esempio, per ogni incremento di un livello della Durata, la Difficoltà assegnata dal Master diminuisce a sua volta di un livello.

Invece, se ti accorgi che il compito richiede più tempo di quanto ne hai a disposizione, puoi anche optare per la soluzione opposta, ossia diminuire la Durata di un livello e correlativamente aumentare di uno la Difficoltà. Una modifica della Durata al di sotto dei "minuti" non ha alcun effetto mentre un aumento oltre "anni" moltiplica la Durata per 2. Qualsiasi miglioramento della Difficoltà superiore a Molto Facile (+30) a sua volta non ha effetto; un peggioramento della Difficoltà che la porti a superare Molto Difficile determina l'impossibilità di portare a termine il compito che è quindi al di là delle capacità attuali dell'Accolito. Se l'Accolito ha accesso a strumenti, laboratori o materiali di Fattura Buona o Eccezionale, la Difficoltà o Durata di un progetto può essere diminuita. Oggetti di Buona Fattura determinano una riduzione della sola Difficoltà di un livello, quelli di Fattura Eccezionale invece diminuiscono entrambe, sempre di un livello. Usa il modificatore di Fattura più alto solo nel caso di una molteplicità di oggetti in grado di influire sul compito. Ad esempio, se un Tecnoprete ha accesso a un laboratorio dei Mechanicus di Fattura Eccezionale ubicato su un mondo forgia e dispone anche di materiali grezzi di Fattura Buona, si applica solo il modificatore determinato dall'Officina.

Esempio: Gyth è fortunato abbastanza da avere accesso a un laboratorio dell'Inquisizione nel Formicaio Sibellus, dotato di strumenti di Fattura Buona. Ciò riduce la difficoltà del suo compito a Impegnativa (-10). Inoltre, sta lavorando su un'armatura a sua volta di Fattura Buona, però dato che ha già applicato un bonus derivante dalla Fattura, non ottiene ulteriori benefici. Anche se Gyth potrebbe ridurre ulteriormente la difficoltà a Normale estendendo la Durata del compito fino a otto mesi, decide di non farlo poiché ritiene che i suoi compagni Accolti tornino presto.

Fase Quattro, Le Prove: Alla fine dell'Intervallo di Tempo indicato nella Tabella 1-2: Durata del Compito, dovrai effettuare le prove di Mestiere richieste dal tipo di lavorazione intrapresa. Si assume che ti dedichi al compito per 6 ore al giorno o per l'interesseza dell'Intervallo di Tempo in caso di durate inferiori, impegnandoti sul progetto. Se invece ad esso dedichi meno del tempo quotidiano richiesto, allora quel giorno non conta ai fini di ottenere la possibilità di effettuare una prova. Se superi la Prova, riduci di un Intervallo di Tempo il periodo necessario per completare il lavoro, ma ciascun grado di successo, così come i fallimenti conseguenti per 3 gradi o più, ha effetti addizionali. Per ogni grado di successo puoi scegliere alternativamente di ridurre il periodo utile a completare il compito di un altro Intervallo di Tempo oppure utilizzarlo per migliorare la Fattura finale del lavoro. I fallimenti di 3 gradi o più indicano il verificarsi di un inconveniente, che aggiunge un Intervallo di Tempo alla Durata e sottrae uno dai gradi di successo accumulati. Da notare che successivi fallimenti possono portare un totale negativo di gradi di successo.

Migliorare la Fattura: Non si può cavare sangue da una rapa, quindi non ti aspettare di ottenere una pistola di precisione di Fattura Eccezionale da un revolver scadente recuperato nei bassifondi di un Formicaio. La Fattura di un oggetto può migliorare solo se viene ricostruito.

Il Master in questo caso dovrebbe assegnare una Difficoltà di un livello più alta rispetto a quella per la creazione dell'oggetto già esistente ma una Durata inferiore sempre di un livello, aggiungendo al Costo il prezzo dei materiali adatti.

La Fattura di un oggetto preesistente può aumentare comunque di un solo livello a prescindere da quanto bene sia stata conclusa la Prova.

Cooperazione: Più artigiani possono coordinare i propri sforzi per mettere mano a compiti particolarmente lunghi o complessi, ammesso che il Master ritenga realistica la possibilità di una simile collaborazione. Di certo un gran numero di minatori potrebbe unire le forze per scavare un nuovo Tunnel ma solo un Tecnomate può verosimilmente operare per blandire lo spirito macchina di un piccolo cogitatore.

Queste regole si aggiungono a quelle dell'Assistenza, per essere utilizzate in congiunzione con quelle dell'Artigianato e di Investigazione.

Se molti lavoratori con le Abilità di Mestiere adatte si uniscono per un fine comune, uno di loro viene designato come artigiano primario e gli altri come suoi subordinati. Quando si esaminano i risultati di una prova, l'artigiano primario prende in considerazione solo il successo o il fallimento, senza contare i gradi di successo. Ogni superamento di una Prova da parte di un subordinato conterà come grado di successo al fine di determinare la Fattura o ridurre il tempo richiesto per il completamento del compito. Se qualcuno invece fallisce la sua Prova di 3 gradi o più, tutti gli altri tiri relativi a quel dato Intervallo di Tempo sono considerati dei fallimenti che si aggiungono ai normali inconvenienti. Non tarderai a renderti conto che un numero eccessivo di subordinati rallenta notevolmente il lavoro. Occorre infine notare che i lavoratori di fatica, come ad esempio coloro che trasportano materiali grezzi o scorie, non contano ai fini della Cooperazione; solo l'apporto di altri artigiani esperti è considerato da questo sistema.

Accantonare i Progetti: L'Inquisizione di rado concede ai suoi Accoliti del tempo libero utile a perseguire i loro affari, perciò solo costretti a trascurare le proprie attività quando i bisogni dell'Imperium richiedono la loro completa dedizione. Tuttavia, se l'accantonamento non dura per un tempo particolarmente lungo, non si verificheranno inconvenienti. Se invece prima di riprendere un compito trascorre un periodo equivalente all'Intervallo di Tempo immediatamente superiore a quello di riferimento per il compito, subisci gli effetti di un inconveniente come se tu avessi fallito una Prova per 3 gradi o più. Il progetto subisce un secondo intoppo se lo accantoni per un Intervallo di Tempo di due livelli più alto di quello originale. Inconvenienti aggiuntivi si verificano quindi per ogni Intervallo di Tempo superiore. Ciò significa che un compito con una Durata di settimane soffrirebbe del primo inconveniente dopo essere stato accantonato per un mese, e ne subirebbe un secondo dopo essere stato trascurato per un anno. Per Intervalli di Tempo maggiori di un anno semplicemente raddoppia il valore precedente.

Esempio: Gyth trascorre almeno 6 ore al giorno, per una settimana, nel laboratorio dell'Inquisizione. In questo modo ha diritto a effettuare una prova alla fine della settimana. Lui ha Forza 42 e possiede l'abilità Mestiere (Armiere) senza maestria. Tira e ottiene un 21, conseguendo 2 gradi di successo. Gyth sa di non avere molto tempo a disposizione, quindi sceglie di utilizzare i due gradi per ridurre ulteriormente il tempo necessario a completare il lavoro sull'armatura, risparmiando ben cinque settimane.

Fase Cinque, Le Prove: Dopo aver superato l'ultima prova, il compito può considerarsi concluso.

Questo però non fornisce un responso sulla qualità del prodotto finito. Sono infatti i gradi di successo accumulati durante tutto il processo di lavorazione a determinare un risultato di Fattura superiore o inferiore. Somma i gradi di successo destinati a migliorare la Fattura dell'oggetto e sottrai dal loro totale il numero degli inconvenienti, quindi consulta la *Tabella 1-4: Determinare la Fattura*.

TABELLA 1-4: DETERMINARE LA FATTURA	
Gradi di Successo	Fattura Complessiva
-5 o meno	Fallimento: Il progetto si rivela un insuccesso e tutti i materiali sono perduti.
-1 a -4	Scadente: L'oggetto funziona ma non sarà mai affidabile (se è un'arma/armatura/equipaggiamento, sarà di Fattura Scadente).
da 0 a 4	Normale: Il prodotto finito è di qualità ordinaria.
da 5 a 14	Buona
15 o più	Eccezionale

Fallimento: Durante la realizzazione di un progetto particolarmente difficile e complesso può divenire chiaro già prima della conclusione che si sta andando incontro ad un risultato al di sotto dello standard, se non un vero e proprio fallimento dell'impresa. Nel caso in cui vengono accumulati più di 5 gradi negativi, il progetto è considerato fallimentare e tutti i materiali utilizzati nella lavorazione sono perduti.

Puoi anche decidere di abbandonare volontariamente un compito in qualsiasi momento durante la fase delle Prove, con le stesse conseguenze.



CAPITOLO VI: POTERI PSIONICI

“La mia lama può tagliare l’adamantio come se fosse di carta ma è come una clava spuntata rispetto all’affilatura della mia mente”.

-Inquisitore Kaede, Ordo Hereticus.

All’interno dell’Imperium esistono persone che nascono con delle diversità: per qualche volubile scherzo del fato o per un imprevedibile intreccio di probabilità nei genomi, esiste un numero sempre più consistente di umani che si uniscono ai crescenti ranghi degli esseri dotati di Poteri psichici. Questi Psionici hanno un compito che viene considerato allo stesso tempo una benedizione e una maledizione: possiedono il raro talento di estrarre potere dal Warp, la segreta dimensione del Caos che si cela sotto il tessuto stesso della realtà, il quale permette di produrre svariati effetti peculiari e soprannaturali. Possedere simili poteri, comunque, è estremamente rischioso. Che uno Psionico ne sia cosciente o meno, la sua mente brilla splendente nella dimensione sovranaturale del Warp, nota anche come Immaterium. Il regno psichico è patri di creature innominabili, predatori affamati che agognano queste anime brillanti. Gli Abitanti dell’Immaterium, bestie del Warp, Demoni o creature ancor peggiori, trovano estremamente appetitose le menti deboli non protette. Gli Psionici sono considerati in modo estremamente differenti negli innumerevoli mondi dell’Imperium: sui pianeti più primitivi vengono chiamati sciamani, streghe o stregoni. Le società più sofisticate sono normalmente al corrente dell’esistenza dei poteri psichici e si riferiscono agli Psionici con termini quali “dotati” oppure “prescelti”. Nella maggioranza dei casi, e in tutti gli altri mondi, gli Psionici sono temuti per l’oscurità e il caos che possono generare in mezzo a loro. Ci sono molte persone che credono che gli psionici siano l’estrema perversione di tutto ciò che è l’Umanità, nonché un costante promemoria dei terribili poteri del Warp. Questa idea non perde mai di importanza considerato che la maggioranza degli Psionici soccombono alla pazzia e alla rovina, spesso a costo di innumerevoli altre vite. Comunque, chi fra loro riesce ad affinare le proprie capacità psichiche diviene una preziosa risorsa, per quanto pericolosa, dell’Imperium. L’Inquisizione soprattutto, fa grande uso degli Psionici per screditare i nemici dell’Umanità, in un certo senso combattendo il fuoco con il fuoco.

TIPOLOGIA DI PSIONICI

“Quel tizio ne parlò solo una volta. Disse che essere uno Psionico è molto simile a essere come noi subacquei.

Passi tutto il tuo tempo con le membra immerse in un mare oscuro, aspettando il giorno in cui verrai dilaniato da un pesce-fauce”.

-Spectoris Agri-Mano, Pianeta Dermay.

All’interno dell’Imperium, molti sono i ruoli possibili per l’utilizzo di uno Psionico. Alcuni di questi sono riveriti e vitali, mentre altri vengono assolutamente disprezzati. Qualsiasi sentimento provi la gente per loro, gli Psionici fanno parte del vasto Imperium dell’Uomo, così come la Guardia Imperiale, l’Administratum e perfino lo Stesso Imperatore.

Astropati: Questi Psionici sono capaci di trasmettere messaggi attraverso le grandi distanze dello spazio. Sebbene queste trasmissioni psichiche siano frequentemente inesatte, arrivino troppo tardi e occasionalmente vadano perse, sono il metodo migliore che l’Imperium ha per comunicare attraverso le enormi distanze che separano i suoi confini. Gli Astropati fanno parte del Dipartimento Adeptus Astra Telepatica, un’organizzazione Imperiale dedicata al reclutamento e all’addestramento degli Psionici. La maggior parte degli Astropati è cieca, come effetto collaterale del provate e doloroso rituale conosciuto come Legame dell’Animo, che è parte della loro iniziazione.

Psionici Imperiali: Sono individui che vengono giudicati abbastanza forti da servire l’Imperium senza rappresentare un pericolo significativo per gli altri. Servono in molte zone dell’Impero dell’Uomo e sono nominalmente i vassalli dell’Adeptus Astra Telepatica: sono al servizio dell’Administratum o dell’esercito Imperiale, oppure delle casate mercantili o persino presso i governatori planetari. Gli Psionici Imperiali si immergono nel loro lavoro secondario con sorprendente abilità: avvolti in abiti monacali o celati dietro titoli accademici, spesso non sono distinguibili dai vasti ranghi di scribi dell’Administratum. Ciò è vero finché non decidano di far ricorso ai loro poteri bizzarri. Altri prestano servizio in carriere accuratamente costruite, come ad esempio il sovrintendente sanzionato della Guardia Imperiale. Gli Psionici sanzionati seguono varie scuole di Addestramento, conosciute collettivamente come Schola Psionicis. Come per la maggior parte del Credo Imperiale, gli insegnamenti specifici della Schola possono variare da settore a settore (o persino da pianeta a pianeta), ma sempre per addestrare Psionici per l’Imperium.



Navigator: Questi strani mutanti hanno l’abilità di discernere tra le precarie onde del Warp con l’aiuto del loro terzo occhio, che permette loro di vedere nell’Immaterium. Essenziali per viaggiare nello spazio, i Navigator hanno stretti legami con la Marina Imperiale, con i Mercanti Corsari e con molte potenti casate nobiliari. Non rappresentano tanto una organizzazione, ma piuttosto un gruppo di linee di sangue e di famiglie: I Navis Nobilitae sono strettamente sorvegliati e ricercati attivamente dall’Imperium, poiché ogni navigator capace di viaggiare nel Warp è di vitale importanza.

Sacrifici: Le Navi Nere dell’Inquisizione raccolgono grandi masse di Psionici nel loro vagare all’interno dei confini dell’Imperium. La vasta maggioranza degli Psionici così raccolta si dimostra troppo debole e influenzabile nell’animo per resistere contro la corruzione del Warp: essi vengono quindi passati alle cure dell’Adeptus Astronomica. Questa augusta organizzazione aiuta l’Imperatore a mantenere l’Astronomican, il grande faro psichico di Terra: bruciando l’essenza stessa delle loro anime, i martiri dell’Astronomican riforniscono di potere il Trono d’Oro dell’Imperatore, proiettando una luce astrale che brilla nel Warp. Fornendo in questo modo un unico punto fisso, l’Astronomican forma una parte vitale del viaggio nel Warp, permettendo ai Navigatori di triangolare con successo la loro posizione.

Si dice che fino a mille di questi martiri vengono sacrificati in questo modo all’Imperatore ogni giorno: la maggior parte degli uomini considerano questo un piccolo prezzo da pagare in cambio della protezione e della guida offerta dal Signore dell’Umanità.

Psionici Latenti: Ci sono alcuni Psionici che non sono consapevoli delle proprie abilità. Normalmente provengono da mondi primitivi, ignoranti dei corretti metodi di addestramento: i loro poteri si manifestano in modi misteriosi, per esempi una strana fortuna con i dadi, attività poltergeist, misteriose intuizioni e così via. Questi psionici possono non essere mai scoperti, oppure più verosimilmente divenire ricettacolo di ogni tipo di corruzione del Warp. Alcuni possono venire infettati con parassiti psichici, che lentamente consumano la loro mente fino a renderli pazzi. Altri possono essere indemoniati o magari addirittura essere trascinati nel Warp per divenire meri giocattoli nelle mani di Esseri Abominevoli che vi si nascondono. Una piccola percentuale acquisisce pienamente le proprie abilità psichiche, fenomeno conosciuto come emersione, magari quando sono sotto stress e spesso con risultati eclatanti. In ogni caso, gli Psionici latenti vengono considerati pericolosi punti deboli dell’Imperium e gli agenti delle Navi Nere non hanno alcuna remora nel dare loro la caccia per ucciderli. Alcune professioni, comunque, sono scelte tra gli Psionici latenti. Queste sono sicuramente meno pericolose, ben controllate dalla propria organizzazione e probabilmente addestrati all’uso di alcuni poteri.

Stregoni: Alcuni psionici, nella propria ricerca del potere, scelgono la strada della dannazione, si lasciano tentare da promesse sussurrate da Demoni. Accettano di rinunciare alla propria anima per ottenere conoscenze segrete, potere grezzo e maestria su cose che l’uomo non dovrebbe essere tenuto a sapere. Questi Psionici abbracciano gli Dei Oscuri come signori e padroni, stringendo patti scellerati per favorire ulteriormente la propria bara di potere oscuro. Sono ovviamente disprezzati e temuti per le loro pratiche innaturali e la loro corruzione demoniaca.

L’Inquisizione considera questi stregoni come avversari altamente pericolosi, visto che spesso fungono da portali per i Demoni.

Intoccabili: Gli Intoccabili sono individui che non hanno contatto col Warp, sono anzi il completo opposto degli Psionici.

Vengono ben descritti alla fine di questo Capitolo, insieme ai loro talenti e alla possibilità di giocarne uno.

MISURARE LE ABILITA' PSICHICHE

Le abilità Psiciche si manifestano normalmente in un'età compresa tra i dieci e i vent'anni, ma vi sono Psionici i cui poteri sono emersi nel corso dell'infanzia o magari più in là nel corso della propria vita. Non è noto agli studiosi Imperiali cosa inneschi le abilità psichiche latenti, non certo per mancanza di volontà e tentativi. Gli Psionici abbastanza forti da "resistere soli" di fronte al terribile pericolo derivante dal possedere abilità psichiche sono estremamente rare. Anche la maggioranza dei più forti Psionici necessita di una grande quantità di esercizio per poter utilizzare al meglio le sue capacità: per essere propriamente addestrato, ogni Psionico deve sottoporsi a una accurata misurazione dei suoi poteri.

Valutare le capacità di uno Psionico è un'arte difficile e imprecisa: la considerazione primaria riguarda il vigore dello Psionico contro tentazione e corruzione derivanti dal Warp. I Sanzionatori hanno modi per misurare questa peculiare forza di volontà, che spaziano dall'esigere anni di devoto addestramento alla semplice intuizione legata al colpo d'occhio. Coloro che vengono reputati troppo deboli o arrendevoli ottengono la misericordia dell'Imperatore, oppure vengono mandati a unirsi alle folle di martiri su Sacra Terra. Quelli invece che hanno la forza di resistere alla pazzia indotta dal tocco del Warp e ostentano un certo grado di controllo sui doni concessi loro vengono divisi in gruppi e tipologie, in base ai loro poteri, alle loro abilità grezze e bravura. Alcuni sono dotati di una capacità di controllo così radicata nell'animo da essere perfetti Astropati; altri vengono mandati dall'Adeptus Astra Telepatica a servire in vari ruoli e studiare sotto l'auspicio della Schola Psionicus.

Gli Psionici in Dark Heresy: Per una maggiore chiarezza, gli Psionici in Dark Heresy vengono suddivisi in base a una Classificazione Psi, da 1 a 10. Si tratta di mera terminologia di gioco, scelta per rendere le regole chiare e per semplificarne l'uso. Nel 41° Millennio le abilità degli Psionici non sono così nude e crude! Molti sono i nomi dati a differenti livelli di abilità di uno Psionico, ciascuno con un proprio significato intrinseco.

Mentre il giocatore, può discutere fino alla noia sul tema delle Classificazioni Psi, il tuo PG non avrà idea di cosa significhi essere dotato di "Classificazione Psi 3". Per farti un'idea di come le diverse Discipline di studio psichico classificano i propri membri, consulta la tabella sottostante. Troverai esempi di come le più importanti scuole della Schola Psionicus nel Settore Calixis descrivono i propri iniziati.

SCHOLA PSIONICIS CALIXIS					
Clas. Psi	Telecineta	Telepate/Divinatore	Biomante	Piomante	Criomante
1-2	Grammatico	Eone Cremisi	Novizio Carnate	Ignite	Stratificato
3-4	Retorita	Eone d'Oro	Novizio Carnate	Cuterita	Ghiaccio
5-6	Dilectate	Eone d'Argento	Novizio Cognite	Fuochista	Freddista
7-8	Trigmestus	Eone Ermetico	Novizio Tuitus	Inceneritore	Boreale
9	Quadrivita	Eone Silente	Novizio Spiritus	Incandescente	Invernale
10	Iptissum	Eone Spettrale	Novizio Tenebrae	Crematista	Glaciale

DISCIPLINE PSIONICHE

Biomanzia: I Biomanti sono specializzati nella manipolazione delle energie bioelettriche tramite la propria mente. Sono maestri della carne, in grado di plasmare e controllare i corpi secondo la propria volontà. I Biomanti vengono spesso considerati come anime venali: la maggioranza di loro viene guardata con un certo grado di invidia poiché possono banchettare e bere liberamente, mantenendo allo stesso tempo un fisico sano.

Divinazione: I divinatori cercano di vedere il passato e comprendere il corso degli eventi futuri. Queste abilità permettono loro di scrutare nell'Immaterium alla ricerca delle risposte che cercano. La loro arte impone tuttavia un costo elevato. Il Warp tende a mentire maliziosamente ai divinatori, molti dei quali si trasformano sul lungo periodo in individui malinconici e scontrosi che finiscono inevitabilmente per impazzire.

La divinazione è senz'altro la Disciplina più conosciuta, soprattutto grazie all'impiego dei Tarocchi dell'Imperatore.

Piromanzia: Stimata dalla maggioranza degli eruditi Imperiali (o almeno da coloro che hanno la libertà di discutere su questi argomenti) come la più comune e la più limitata delle Discipline Psioniche, la piromanzia è l'arte del creare e controllare il fuoco: gli studenti di questa disciplina sono noti come piromanti o pirocineti. Anime meno caritatevoli, e coloro che hanno avuto la sfortuna di assaggiare la distruttività dei loro poteri, li chiamano frequentemente "piromaniaci". Pochissimi mettono in dubbio l'efficienza di un maestro pirocineta sul campo da battaglia.

Nota: Alcuni Poteri della Piromanzia possono mandare a fuoco un bersaglio, proprio come un Lanciafiamme.

Telecinesi: L'arte della disciplina telecinetica è quella di trasformare l'energia mentale in forza fisica.

I Possessori di questi poteri sono noti come Telecineti, persone in grado di rompere facilmente le leggi della fisica grazie alle proprie abilità.

I Telecineti sono noti per sviluppare una forte personalità, fatto facilmente comprensibile sebbene sia spiacevole averci a che fare: in molte società, l'immagine tipica di un Telecineta è quella di un individuo pallido, malaticcio e malandato. In realtà la telecinesi, come risultato della focalizzazione dei poteri del Telecineta, causa spesso intense sofferenze quali emicrania e sangue dal naso.

Telepatia: La disciplina della Telepatia permette ai praticanti di stabilire un contatto e agire sulle menti altrui. Dalla diretta dominazione mentale a effetti più impercettibili e sottili, il telepate può modellare e scolpire i pensieri con il solo desiderio. Con tutto questo potere, i Telepati tendono a diventare misantropi inclini alla depressione; è fin troppo facile per loro assorbire la fetida inondazione di pensieri e emozioni che spurga dalla mente umana. Ciò li lascia senza alcuna illusione a proposito della presunta nobiltà dell'animo umano. Con il crescere della loro abilità, molti Telepati sono incapaci di chiudersi completamente al costante mormorio di basso livello delle altre menti; di conseguenza molti sviluppano un intenso disprezzo per le folle e gli assembramenti. Oltre questa costante irritazione, i Telepati affrontano ben altri perigli nella pratica della loro arte; immergendosi nella mente delle altre persone, possono spesso involontariamente "catturare" dalle loro vittime tratti personali, folli credenze e persino corruzione psichica. Può capitare che i Telepati perdano completamente la loro personalità trasformandosi in una sorta di specchio di coloro che li circondano. Una figura tragica, con scarsa memoria dell'individuo di un tempo.

A tali Telepati viene spesso offerta la misericordia di un completo lavaggio del cervello e l'affidamento di qualche forma diversa di servizio.

Criomanzia: Conosciuti come Criomanti, sono coloro che riescono a richiamare il Ghiaccio ed il Freddo dal Vuoto siderale. I Criomanti riescono a controllare il Ghiaccio quanto l'assideramento e molti di essi sono specializzati in Tecniche del cambiamento atmosferico. Per i pochi dotti, i Criomanti sono Psionici da battaglia, come i Piromanti, ma in realtà questa Disciplina è più versatile e varia di quello che può sembrare.

Molti Psionici Primitivi sono legati alla Criomanzia, seppur rimane una Disciplina piuttosto rara.

Poteri Arbites: Qui si trovano i Poteri unici degli Adeptus Arbites, divisi per le 2 Carriere Psioniche interne agli Arbites, l'Enunciatore ed il Mastino.

Stregoneria: La Stregoneria è legata a Eretici e Corrotti, o semplici cittadini che non sono stati sanzionati (vedi Tratto Sanzionamento sul Manuale delle Carriere). A meno di Carriere particolari, nessuno Psionico sanzionato potrà acquistare i Poteri Psionici (Arcani) della Stregoneria.

Al contrario, il Master è libero di donare, ai proprio Stregoni PNG, qualsiasi Potere Psionico ritenga opportuno. Per maggiori dettagli sulla Stregoneria, fare riferimento al relativo paragrafo.

FENOMENI PSICHICI

Quando gli Psionici focalizzano i propri poteri richiamano l'essenza stessa del Warp nel mondo reale; ciò può causare fenomeni bizzarri, quali ghiaccio che copre le superfici vicine, sussurri spettrali che echeggiano nell'aria e statue che piangono lacrime pericolosi (almeno il più delle volte). Tuttavia segnalano immediatamente la presenza di uno Psionico e, anche se gli effetti sono innocui, possono scatenare il panico e la fuga dei superstiziosi cittadini dell'Imperium. Di seguito, viene descritto come focalizzare e lanciare i Poteri Psionici facendo una prova di Volontà.

Qui invece verrà trattato il fallimento e il richiamo dei Fenomeni Psicichici. Se si ottiene una cifra doppia per lanciare un potere (11-22-33, ecc), lo Psionico scatenerà un Fenomeno Psicichico. Nota che è possibile utilizzare un potere con successo e allo stesso tempo scatenare un Fenomeno Psicichico o le Insidie del Warp. Il tiro su entrambe le Tabelle non può essere ritirato tramite un Punto Fato.

Focalizzatori Psionici: Uno dei metodi principali con cui uno Psionico può migliorare o controllare i propri poteri è attraverso l'utilizzo di un Focalizzatore psionico: esistono molti tipi diversi di questi Focalizzatori, che spaziano da semplici ninnoli che aiutano la mente a concentrarsi nell'uso di determinate abilità a dispositivi sofisticati ed estremamente rari, concepiti e realizzati dall'Adeptus Mechanicus per potenziare e amplificare i Poteri Psionici. I più famosi Focalizzatori psionici noti nell'Imperium sono senza dubbio i Tarocchi Imperiali, che nelle mani di uno Psionico addestrato agiscono come potente strumento divinatorio. In termini di gioco, il Focalizzatore psionico aggiunge un bonus alla prova di Invocazione effettuata dallo Psionico. Per ulteriori dettagli sui Focalizzatore psionici, vedi il Capitolo Equipaggiamento.

Affaticamento aggiuntivo: Ogni volta che genera Fenomeni Psicichici e Insidie del Warp, lo Psionico guadagna un Livello di Affaticamento, questo in aggiunta a qualsiasi altro effetto descritto nella Tabella o dall'aver fallito la Focalizzazione con 4 o più gradi di Fallimento o un Maldestro (vedi Sfinimento nel Paragrafo di Utilizzo dei Poteri Psionici).

FENOMENI PSICHICI	
Tiro	Effetti
01-03	Oscuro presagio: Una debole brezza spira intorno allo Psionico e a chi lo circonda. Ognuno ha la sensazione inquietante che qualcosa di negativo è appena accaduto da qualche parte nella Galassia.
04-05	Eco del Warp: Ovunque ci si trovi, per pochi secondi voci e altri rumori riecheggiano tutto intorno.
06-08	Fetore etereo: L'aria intorno allo Psionico si riempie di un leggero odore, che può essere sia piacevole che disgustoso.
09-11	Paranoia crescente: Per alcuni momenti lo Psionico avverte uno strano formicolio fra le scapole.
12-14	Gelo di Tomba: Per pochi secondi la temperatura precipita bruscamente e un sottile strato di ghiaccio copre ogni cosa entro 3D10m. dallo Psionico.
15-17	Aura innaturale: Tutti gli animali entro 1D100 metri si agitano e si inquietano.
18-19	Buco di memoria: Chiunque si trovi all'interno della linea di visuale dello Psionico dimentica qualcosa di poco importante.
20-23	Deterioramento: Il cibo va a male e le bevande, inclusa l'acqua, diventano stantie e putride in un raggio di 5D10 metri.
24-26	Brezza inquietante: Per pochi secondi un vento lieve si alza intorno allo Psionico, facendo volar via oggetti leggeri nel raggio di 3D10 metri.
27-29	Velo di Oscurità: Per un breve momento (di fatto per il resto della durata del Round) a chiunque si trovi entro 3D10 metri dallo Psionico, sembrerà calata la notte, visto che l'area risulterà immersa nell'oscurità.
30-32	Riflesso distorto: Gli specchi si romperanno e le altre superfici riflettenti verranno piegate o incurvate entro 5D10 metri dallo Psionico.
33-35	Mancanza di respiro: Tutti quanti, Psionico incluso, hanno il respiro mozzato per un round e non possono Correre o Caricare.
36-38	Maschera demoniaca: Per un momento fugace lo Psionico acquisisce un'apparenza demoniaca e una Class. Paura pari a 1 per il resto del Round, e prende 1 Punto Corruzione.
39-41	Degrado innaturale: Tutte le piante entro 3D10 metri dallo Psionico appassiscono e muoiono.
42-44	Brezza spettrale: Venti ululanti erompono attorno allo Psionico, sollevandolo lievemente in aria e obbligando lui e gli altri entro 4D10 metri a effettuare una prova di Agilità Molto Facile (+30) per evitare di essere scagliati a terra.
45-47	Lacrime di sangue: Pietra e legno entro 3D10 dallo Psionico versano lacrime di sangue. Se in questo raggio si trova un qualsiasi tipo di immagine di persone o statue, sembrerà che stiano piangendo lacrime di sangue. Chiunque si trovi nel raggio di azione deve effettuare una prova di Paura Abituale (+10) o subire un Punto Follia.
48-50	Lamento della terra: Il suolo trema all'improvviso e tutti coloro che si trovano in un raggio di 5D10 metri dallo Psionico (incluso lo Psionico) devono effettuare una prova di Agilità Abituale (+10) o saranno scagliati a terra, contando come Abbattuti.
51-53	Scarica psionica: L'elettricità statica riempie l'aria per 6D10 metri, drizzando peli e capelli; lo Psionico viene sollevato di 1D5m. in aria, ricadendo a terra dopo un secondo.
54-56	Spettri del Warp: Apparizioni spettrali riempiono l'aria per 3D10 metri attorno allo Psionico, svolazzando e ululando di dolore per alcuni brevi istanti. Chiunque si trovi nel raggio di azione deve effettuare una prova di Paura o subire un Punto Follia.
57-59	Caduta verso l'alto: Qualsiasi cosa e persona entro 2D10 metri dallo Psionico (incluso), si sollevano di 1D10 metri in aria come se la gravità fosse brevemente negata, prima di ricadere al suolo dopo un secondo o due, subendo danni da Caduta.
60-62	Lamento della Banshee: Un suono assordante e acuto, udibile per chilometri, frantuma i vetri e obbliga chiunque nell'area (Psionico incluso) a effettuare una Prova di Resistenza o rimanere Stordito per 1D10 Round.
63-65	Tecno-disprezzo: Gli spiriti macchina respingono i tuoi metodi innaturali. Tutti i meccanismi tecnologici entro 5D10 metri incominciano improvvisamente a mal funzionare e tutte le armi da tiro si inceppano (vedi inceppamento nel Capitolo V: Come si Gioca).
66-68	Ombra del Warp: Per un breve istante il mondo cambia il suo aspetto e tutti quanti entro 1D100 metri hanno una visione del cuore stesso del Warp. Chiunque si trovi nell'area (Psionico incluso) deve effettuare una prova di Paura o subire 1D5 punti Follia.
69-71	Le Furie: Lo Psionico è scagliato a terra e sferzato da mani invisibili per 1D5 Round, dove conterà essere Abbattuto, mentre un forte vento soffia in un raggio di 6D10 metri da lui, sollevando facilmente oggetti leggeri e obbligando chi si trova nell'area e effettuare una prova di Agilità (o Forza se c'è un appiglio e si hanno le mani libere), o essere scagliato a terra, contando l'effetto di Abbattuto. Guadagna un Livello di Affaticamento.
72-74	Follia del Warp: Una violenta onda di discordia costringe tutte le creature entro 2D10 metri (Psionico incluso) a diventare Furiose per 1 Round e subire 1 Punto Corruzione.
75+	Insidie del Warp: Invocare il Potere Psionico richiama un vortice di potere di energia del Warp. Tira sulla tabella <i>Insidie del Warp</i> nella pagine seguente e applica il risultato allo Psionico.

Scendere a patti con il maligno equivale e deturpare l'opera dell'Imperatore.

Titus sigillo d'Ebano

INSIDIE DEL WARP

Il Warp è un'entità pericolosa e imprevedibile: ogni volta che lo Psionico vi attinge, rischia la pazzia, la morte e la rovina. Quando uno Psionico provoca un Fenomeno Psicico, c'è una probabilità che possa succedere qualcosa di molto, molto peggiore. Se lo Psionico ottiene un risultato di 75 o più sulla tabella dei *Fenomeni Psicici* deve immediatamente tirare sulla Tabella *Insidie del Warp*. Oltre a questo effetto supplementare, ogni volta che uno Psionico invoca le Insidie del Warp, subisce 1 Punto Corruzione.

INSIDIE DEL WARP	
Tiro	Effetti
01-05	Farfugliante: Lo Psionico urla di dolore mentre l'incontrollabile energia del Warp si fa strada attraverso la sua mente priva di controllo. Deve effettuare una prova di Volontà o subire 1D5 Punti Follia.
06-09	Scottatura del Warp: Una violenta esplosione di energia proveniente dal Warp travolge la mente dello Psionico, facendolo temporaneamente uscire di senno. Rimane Stordito per 1D5 Round.
10-13	Concussione psionica: Con uno schiocco di energia lo Psionico è reso incosciente per 1D5 Round; chiunque si trovi nel raggio di 3D10 metri deve effettuare una prova di Volontà o rimanere Stordito per un Round.
14-18	Esplosione psionica: Un'esplosione di potere scaglia in aria lo Psionico per 1D10 metri, per poi ricadere al suolo (vedi danni da Caduta).
19-24	Animo ustionato: Il potere del Warp scorre nel corpo dello Psionico, bruciando la sua stessa anima. Lo Psionico non può usare alcun potere per un'ora e subisce 5 Punti Corruzione.
25-30	Imprigionato: Il potere ingabbia la mente dello Psionico in una prigione eterea. Lo Psionico cade a terra in uno stato catatonico. Ogni Round seguente, deve impegnare una Azione Intera per effettuare una Prova di Volontà; se la supera, la sua mente si libera, ritornando nel corpo.
31-38	Incontinenza cronologica: Il tempo si curva intorno allo Psionico. Il personaggio scompare dall'esistenza e riappare dopo 1D10 Round (o dopo un minimo se stai usando il Tempo di Narrazione).
39-46	Specchio Psionico: Il potere dello Psionico si ritorce contro di lui. Il potere ha i suoi normali effetti, ma il bersaglio è adesso lo Psionico stesso. Se il potere dovesse avere effetti benefici, infliggerà invece 1D10+5 Danni da Energia allo Psionico e i benefici sono annullati. Contro questo tipo di Danno, l'armatura non offre alcuna protezione.
47-55	Sussurri del Warp: Le voci spettrali dei Demoni echeggiano nell'aria in un raggio di 4D10 metri dallo Psionico. Chiunque si trovi nell'area (Psionico incluso) deve effettuare una prova di Volontà Difficile (-20) o subire 1D10 Punti Corruzione.
56-61	Vice-Versa: La mente dello Psionico è scagliata fuori dal suo corpo, insinuandosi in quello di una creatura o persona vicina. Lo Psionico e qualcuno a caso nel raggio di 50 metri si scambiano di mente per 1D10 Round. Può accadere con un Accolito alleato o anche con un nemico. Ogni creatura mantiene la sua AC, AB, Intelligenza, Percezione, Volontà, Tecnica e Simpatia durante lo scambio, ma acquisisce le altre Caratteristiche del nuovo corpo. Se uno qualsiasi dei due corpi viene ucciso, l'effetto cessa immediatamente. Entrambi gli esseri rimarranno comunque in un certo modo disgustati dall'esperienza e per qualche tempo saranno incapaci di incrociare lo sguardo. Entrambi subiranno 1D5 Punti Follia a causa del trauma. Se non ci sono creature nel raggio, lo Psionico deve effettuare un test di Volontà o rimanere catatonico per 1D5 Round mentre la sua mente vaga nel Warp e subisce 1D5 Punti Follia.
62-67	Evocazione oscura: Un Demone Minore (Vedi Bestiario) si materializza entro 3D10 metri dallo Psionico per 1D10 Round o finché non viene ucciso. Odierà lo Psionico e concentrerà i suoi attacchi contro il folle che lo ha evocato.
68-72	Tempesta eterea: Tutte le creature senzienti (Psionico incluso) entro 1D100m. subiscono 1D10 Danni da Energia che ignorano l'Armatura.
73-78	Pioggia di sangue: Una tempestosa eruzione psichica copre un'area di 5D10 metri. In aggiunta ai venti sferzanti e alla pioggia di sangue, qualunque potere Psionico usato nell'area invoca automaticamente le <i>Insidie del Warp</i> per 1D10 Round.
79-82	Esplosione catastrofica: Il potere dello Psionico si sovraccarica, scagliando in ogni direzione dardi di energia Warp. Chiunque si trovi nel raggio di 2D10m. (Psionico incluso) subisce 1D10+5 Danni da Energia: tutti gli abiti e l'equipaggiamento dello Psionico vengono distrutti, lasciandolo nudo e fumante a terra e subisce 1 Punto Corruzione.
83-86	Possessione di massa: I Demoni devastano la mente di ogni creatura vivente entro 1D100 metri per 2D10 Round. Ogni personaggio nell'area deve superare una Prova di Volontà all'inizio del proprio Turno. Nel caso di fallimento, il personaggio deve trascorrere tutto il Turno successivo a respingere gli attacchi e si considera inerme; subisce inoltre 1D5 Punti Corruzione.
87-90	Arcigni legami con la Terra: La realtà si rivolta e la gravità entro 1D100 metri viene invertita per 1D10 Round. Tutte le creature (Psionico incluso) e gli oggetti non saldamente ancorati al suolo inizieranno a galleggiare e a sollevarsi da terra alla velocità di 3 metri a Round. Finito l'effetto, la realtà si riasserterà e ogni cosa in aria precipiterà al suolo, subendo probabilmente Danni.
91-99	Posseduto dai Demoni: Lo Psionico deve immediatamente superare una prova di Volontà Molto Difficile (-30) o essere posseduto da un Demone, diventando appunto un Posseduto! Verrà creato un Posseduto libero (vedi Bestiario) che attaccherà immediatamente. Solo la distruzione del Posseduto libererà lo Psionico (che morirà comunque se il suo corpo verrà distrutto nel processo). Se lo Psionico dovesse in qualche modo riuscire a sopravvivere, subirà automaticamente 4D10 Punti Corruzione.
100	Warp trionfante: Si apre uno strappo nella realtà e lo Psionico viene risucchiato nel Warp con un lieve rumore simile a un rutto. La sua esistenza è terminata. Non potranno essere usati Punti Fato per evitare questo destino.



*Riponi la tua fede nell'Imperatore....e portati sempre dietro un'arma da fuoco decente.
Mordechai Voght, Alto Maresciallo.*

UTILIZZARE I POTERI PSIONICI

I Poteri Psionici sono la manifestazione dell'energia del Warp controllata dai personaggi psionici. Quando un personaggio utilizza un potere psionico, decide quanta della sua abilità psionica fornire alla manifestazione del potere, ed effettua un test per determinare se riesce a piegare le instabili energie dell'Immaterium al suo volere. L'utilizzo di un Potere Psionico segue tre passi:

- 1- **Determinare il Livello Psionico:** Lo psionico decide quanto sforzo impiegare nella manifestazione del potere. La quantità di potere immessa nell'evocazione determina il successo o meno del potere, e la sua potenza finale.
- 2- **Effettuare un Test Potere:** Lo psionico compie un test di focalizzazione per determinare se il potere ha successo.
- 3- **Risultato del Potere:** Lo psionico applica gli effetti del potere e di qualunque eventuale fenomeno psionico evocato dal tiro potere.

1. Determinare il Livello Psionico: Quando attinge ai poteri del Warp, uno psionico può scegliere quanta energia riversare nel potere specifico che sta manifestando. L'ammontare di energia riversata è chiamata Livello Psionico (in breve LP). Quando utilizza un potere psionico, lo psionico deve scegliere un LP per il potere che sia uguale o inferiore alla sua Classificazione Psi. Questo valore deve essere almeno 1.

Per ogni punto per cui il valore di LP è inferiore alla Classificazione Psi dello psionico, egli riceve un +5 al tiro potere.

Inoltre, il valore di LP influirà sulla potenza degli effetti del potere e di qualunque fenomeno psionico.

Spingersi Oltre: Quando determina il LP di un potere, uno psionico può decidere di Spingersi Oltre. Se sceglie di farlo, può aumentare il LP fino a 2 punti sopra la sua attuale Classificazione Psi. Spingersi oltre è molto pericoloso, perché la quantità di energia evocata dal Warp potrebbe essere troppa da controllare per lo psionico. Quando si spinge oltre, lo psionico evoca i fenomeni psionici su qualunque tiro che non sia una doppia cifra uguale, invece che nelle condizioni normali. Per ogni punto superiore alla sua Classificazione Psi, lo psionico riceve un -5 al tiro potere.

2. Effettuare un Test Potere: Per determinare se un potere si manifesta con successo, lo psionico deve effettuare un test di potere, che quasi sempre richiede una Prova di Volontà. Questo riceve un bonus di +5 per ogni punto di LP al di sotto della Classificazione Psi dello psionico, e un -5 per ogni punto superiore ad esso. Il Master può anche decidere di applicare modifiche situazionali al test, se lo ritiene necessario.

Se il test potere riesce, lo psionico ha manifestato il potere con successo, e applica i suoi effetti come indicati nella descrizione del potere.

Se tira una doppia cifra evoca anche i fenomeni psionici, sia che il potere riesca, sia che fallisca.

Se lo psionico si è Spinto Oltre, i fenomeni psionici si manifestano su qualunque risultato che non sia una doppia cifra.

Test di Focalizzazione d'Attacco: Quando viene specificato il tipo di tiro potere da effettuare, alcuni poteri offensivi possono richiedere un test d'attacco (come "Test d'Attacco su Volontà"). Per questi poteri, lo psionico non effettua un normale test di focalizzazione, ma porta un attacco usando la statistica relativa all'arma determinata dall'attacco psionico, compiendo il test di focalizzazione indicato dal potere invece di un normale tiro di attacco. Questo tiro è modificato dal LP e può causare fenomeni psionici come di consueto.

Se un personaggio usa un potere psionico d'attacco, quella sarà la sua sola azione di combattimento per quel turno, anche se impugna due armi.

Test di Focalizzazione Contrapposto: Alcuni poteri psionici richiedono un test contrapposto di Volontà, che il bersaglio del potere è obbligato ad effettuare se lo Psionico ha avuto successo con il Test di Focalizzazione. Se il difensore pareggia o supera i gradi di successo, si considera vincitore. Soltanto per lo psionico, subisce i bonus e malus del LP e può evocare i fenomeni psionici, come di consueto.

3. Risultato del Potere: Se il tiro potere ha successo, il potere viene evocato come descritto, insieme ai fenomeni psionici eventuali.

Pericoli del Warp: Se lo psionico ha tirato una doppia cifra (o non lo ha fatto, nel caso si sia Spinto Oltre) ha evocato un fenomeno psionico, come descritto nei Fenomeni Psionici. Il tiro sulla tabella viene fatto con +10 se si sta sostenendo un altro potere, +20 se ne sostiene 2, e così via.

Sfinimento: Ogni volta che lo Psionico ottiene 4 gradi di Insuccesso o un Maldestro (96-00) nel Focalizzare un Potere, guadagna un livello di Affaticamento, in aggiunta ad eventuali effetti generati dai Fenomeni Psionici o quant'altro.

Sostenere i Poteri Psionici: Alcuni poteri possono essere sostenuti per prolungare la loro durata, come indicato nella loro descrizione.

Dopo aver evocato con successo un potere sostenibile, lo psionico può scegliere di sostenerlo abbassando la sua Classificazione Psi di 1 punto per tutta la durata del sostentamento, e ripristinandola appena decide di porvi fine. Si possono sostenere diversi poteri nello stesso momento se si ha la possibilità di farlo, e le penalità di ognuno sono cumulative (se si arriva ad un usare un'Azione intera, lo Psionico è completamente concentrato e non può fare altro, ovviamente non si possono sostenere 3 poteri che richiedano Mezza Azione l'uno, a meno di possedere Talenti particolari). Un potere sostenuto non può essere utilizzato nuovamente fintanto che lo si sostiene. Il sostentamento può essere interrotto in qualsiasi momento e cessa quando il bersaglio esce dalla portata del potere e dalla linea di vista dello Psionico. Se lo Psionico è in preda alla paura o sviene, il potere cessa. Quando tira sulla tabella dei fenomeni psionici, lo psionico aggiunge +10 per ogni potere che sta sostenendo. Ogni potere sostenibile ha un costo indicato nella descrizione, che può essere una condizione, sacrificare Mezza Azione o addirittura un'Azione Intera.

Condizioni: Di seguito, sono descritti tutti i tipi di condizioni che possono essere richieste per Sostenere un Potere

Continuativo: Alcuni Poteri richiedono una Prova continua su Volontà per essere sostenuti, ogni Round dello Psionico, con una Prova di Volontà non modificata. Alla prima Prova fallita, il potere cessa. Non si possono Sostenere due Poteri Continuativi. La ripetizione della Prova di Focalizzazione, comunque, non è pericolosa e non può causare Fenomeni Psionici. Un risultato di 96-00 è sempre un fallimento. Nel caso sia una Prova Contrapposta, si presume che tu abbia già passato le barriere del bersaglio e si tratterà sempre di un tiro su Volontà, come sopra.

Gratuita: In rari casi, alcuni Poteri possono essere sostenuti in modo gratuito, ma sempre per durate limitate.

Mezza Azione: La condizione più comune, è che il Potere richieda il Sacrificio di Mezza Azione a Round per essere Sostenuto.

Significa che si potrà fare solo Mezza Azione a Round finché il potere è attivo. Si possono mantenere fino a 2 poteri che richiedano Mezza Azione, diventando un'Azione Intera, e quindi, richiedendo la massima concentrazione. Non si possono mantenere 3 poteri che richiedano Mezza Azione, a meno che si posseggano Regole o Talenti particolari.

Azione Intera: Alcuni potenti Poteri richiedono un'Azione Intera per essere sostenuti. Essi richiedono la massima concentrazione, per questo motivo, non possono essere Sostenuti insieme ad altri. Si potrà Sostenere solo questo specifico potere.

Azione Gratuita a (X) Round: Ci sono Poteri la cui concentrazione per mantenerli, i primi Round, è facile. Solitamente questi Poteri possono essere sostenuti Gratuitamente per (X) Round, dove la X potrebbe essere un valore di Caratteristica, LP spesi, o altro. Alla fine di questi Round, il Potere potrà essere mantenuto nel modo in cui è specificato nel Potere stesso (spesso, richiedendo Mezza Azione).

Indebolito (X): Alcuni Poteri Psionici, se sostenuti, indeboliscono il Personaggio che prenderà un malus di -10 moltiplicato per la X a tutte le prove fino a che mantiene il potere. Quindi se c'è scritto che è Indebolito (1), avrà -10 a tutte le prove.

Anche in questo caso più poteri potrebbero essere cumulativi, cumulando l'indebolimento al personaggio.

Guadagnare Poteri Psionici: Un personaggio può utilizzare soltanto poteri psionici che abbia acquistato.

Qualunque personaggio con una Classificazione Psi di 1 o superiore può acquistare poteri spendendo punti esperienza guadagnati durante il gioco.

Per acquistare un potere, il personaggio deve avere l'accesso all'albero di disciplina appropriato, e deve soddisfare tutti i requisiti.

Per le Discipline (non i Poteri Universali), si possono acquistare anche le Manifestazioni (vedi di seguito). L'ammontare di esperienza spesa per acquisire un potere psionico è indicato nella descrizione del potere. A meno che non venga descritto diversamente dalla propria carriera, tutti gli Psionici possono acquistare i Poteri Universali, più il limite delle Discipline (vedi Discipline di seguito). Uno Psionico può avere tanti Poteri Psionici (di Disciplina e Universali) quanto è la sua Classificazione Psi. Le Manifestazioni non contano per questo limite.

Tecniche delle Discipline: Uno Psionico può attingere ad una sola Disciplina, quindi un Biomante, potrà attingere i Poteri solo dalla disciplina apposita. Ogni Disciplina ha una Tecnica di Base, che rappresenta i Poteri Base di tale Disciplina, più varie Tecniche che diversificano la tipologia

di Poteri, anche all'interno della stessa Disciplina. Uno Psionico dovrà acquistare forzatamente un Potere dalla Tecnica di Base e seguire un certo percorso, che potrà vedere tramite il Diagramma all'inizio di ogni Disciplina, quindi, durante il gioco, si specializzerà.

I Poteri Universali possono sempre essere appresi, purché vengano soddisfatti i requisiti.

Sotto-rami: Escluse le Tecniche di Base, ogni Tecnica di una Disciplina è a sua volta distinta da alcuni sotto-rami. Questi potrebbero richiedere dei requisiti da soddisfare per i Poteri più avanzati di quel determinato ramo, ma a parte questo non ci sono limitazioni, se non il Diagramma di Disciplina, a meno che non venga specificato diversamente in una specifica Carriera.

Manifestazioni Minori: Le Manifestazioni Minori sono dei Poteri semplici, poco più che trucchi Psionici. Solitamente, ogni Psionico inizia con una Manifestazione descritta nei Poteri stessi. Queste manifestazioni sono legate sempre ad una Disciplina in particolare, ciò significa che i Poteri fuori dalle Discipline, come quelli Universali, non hanno Manifestazioni. Lanciarli risulta sempre semplice, inoltre, le Manifestazioni possono provocare i Fenomeni Psicici, ma non possono provocare i Insidie del Warp. Se ottieni 75+ sulla Tabella dei Fenomeni Psicici, ritira, finché non ottieni un numero compreso tra 01 e 74. Il giocatore che inizia con una Disciplina Psionica, potrà scegliere di iniziare con una Manifestazione Minore, senza pagarla in termini di PE.

Decadimento (X): Alcuni risultati delle Insidie del Warp hanno questa descrizione su una Caratteristica. Vedi Effetti nel Capitolo *Come si Gioca*.

CATEGORIE DEI POTERI PSIONICI

Ogni potere psionico ricade in una delle seguenti categorie:

Benedizione Psicica: Una benedizione psicica è un potere che garantisce abilità extra allo psionico e/o ai suoi alleati, come miglioramenti di caratteristica o altre regole speciali. Questi poteri sono unici per quanto riguarda i loro effetti individuali, ma alcuni richiedono che lo psionico tocchi chiunque andrà a beneficiarne.

Evocazione Psicica: Un'evocazione psicica è un potere che evoca entità dal Warp, che manipola l'ambiente circostante in modo innaturale, o che crea materia direttamente dall'energia dell'Immaterium. Questi poteri sono unici per quanto riguarda i loro effetti individuali.

Maledizione Psicica: Una maledizione psicica è un potere che indebolisce il bersaglio riducendo le sue caratteristiche, infliggendo condizioni penalizzanti o piegandoli alla volontà dello psionico. Questi poteri sono unici per quanto riguarda i loro effetti individuali, ma alcuni richiedono che lo psionico tocchi chiunque andrà a subirne gli effetti.

Manipolazione Psicica: Una manipolazione psicica è un potere che permette allo psionico di controllare gli oggetti o gli elementi attorno a lui. Potrà, ad esempio, aumentare la grandezza di una fiamma esistente, o sollevare un masso con la forza della mente. Questi poteri sono sempre a distanza, e possono danneggiare bersagli normalmente immuni ai poteri psionici tramite metodi indiretti, come, appunto, essere colpiti da un masso scagliato con la Psicocinesi. A meno che non venga descritto diversamente, oggetti scagliati possono essere Schivati, oppure colpire un riparo al posto del bersaglio, se questo si trova dietro un riparo adatto.

Dardo Psicico: Un certo numero di poteri generano dardi di energia che infliggono danni diretti, in modo simile ad un'arma.

Tutti i Dardi seguono le stesse regole: lo psionico nomina un bersaglio entro raggio e linea di vista, e poi effettua la Prova di Focalizzazione.

Se riesce, il bersaglio è stato colpito, tirando per vedere la locazione, ma potrà schivare il colpo come qualsiasi altro colpo di arma da fuoco o, se ha uno scudo o si trova dietro riparo, il colpo potrebbe colpire la stessa protezione.

Salva Psicica: Una salva psicica è un insieme di dardi di energia. Questi poteri seguono le stesse regole dei Dardi Psicici. Lo psionico nomina un bersaglio in raggio e linea di vista, e poi effettua la Prova di Focalizzazione. Per ogni due Gradi di Successo sulla Prova, entra un colpo.

Il numero di dardi generati non può essere superiore al LP del potere. Il primo deve essere obbligatoriamente assegnato al bersaglio iniziale, mentre quelli addizionali possono colpire sia lo stesso bersaglio, sia altri che siano entro tre metri da quello iniziale, che siano in raggio e che siano in linea di vista. Se riesce, il bersaglio è stato colpito, tirando per vedere la locazione, ma potrà schivare il colpo come qualsiasi altro colpo di arma da fuoco (solo il primo nel caso subisca più di un colpo) o, se ha uno scudo o si trova dietro riparo, il colpo potrebbe colpire la stessa protezione.

Tempesta Psicica: Una tempesta psicica è una pioggia di dardi di energia. Questi poteri seguono le stesse regole dei Dardi Psicici.

Lo psionico nomina un bersaglio in raggio e linea di vista, e poi effettua la Prova di Focalizzazione. Per ogni Grado di Successo sulla Prova, entra un colpo. Il numero di dardi generati non può essere superiore al LP del potere. Il primo deve essere obbligatoriamente assegnato al bersaglio iniziale, mentre quelli addizionali possono colpire sia lo stesso bersaglio, sia altri che siano entro tre metri da quello iniziale, che siano in raggio e che siano in linea di vista. Se riesce, il bersaglio è stato colpito, tirando per vedere la locazione, ma potrà schivare il colpo come qualsiasi altro colpo di arma da fuoco (solo il primo nel caso subisca più di un colpo) o, se ha uno scudo o si trova dietro riparo, il colpo potrebbe colpire la stessa protezione.

Esplosione Psicica: Un'esplosione psicica copre un'area, coinvolgendo diversi bersagli contemporaneamente. Lo psionico deve nominare un punto in raggio e linea di vista. Se il Test di Focalizzazione ha successo, chiunque si trovi nell'Area d'Effetto viene colpito.

Ci sono tre ulteriori varianti di questa tipologia di poteri: i Coni Psicici, i Maelstrom Psicici e le Nove Psiciche.

Le Esplosioni Psiciche possono essere schivate come se fossero normali Attacchi ad Area (vedi Schivare).

Cono Psicico: Un cono psicico si espande dallo psionico e copre un angolo di 90° fino al raggio massimo del potere.

Per tutti gli altri aspetti, funziona come un'Esplosione Psicica.

Maelstrom Psicico: Un maelstrom psicico è un'esplosione ad area che ha come centro lo psionico stesso. Per tutti gli altri aspetti, funziona come un'Esplosione Psicica, con le seguenti eccezioni. Il Diametro si espande di 1 metro per ogni LP; per ogni 2 Gradi di Successo sul Test di Focalizzazione, la difficoltà dei Test necessari per Schivare il potere è aumentata di 1 grado. Inoltre se il potere stesso richiede che i bersagli effettuino un Test di Caratteristica anche questo test vedrà aumentare il suo grado di difficoltà di 1 per ogni 2 Gradi di Successo sul Test di Focalizzazione.

Nova Psicica: Una nova psicica è un'esplosione ad area che ha come centro lo psionico stesso. Per tutti gli altri aspetti, funziona come un'Esplosione Psicica, con le seguenti eccezioni. Per ogni Grado di Successo sul Test di Focalizzazione, la difficoltà dei Test necessari per Schivare il potere è aumentata di 1 grado. Inoltre se il potere stesso richiede che i bersagli effettuino un Test di Caratteristica anche questo test vedrà aumentare il suo grado di difficoltà di 1 per ogni Grado di Successo sul Test di Focalizzazione.

Lancia Psicica: Una lancia psicica è un fascio di energia altamente concentrata che si protende dallo psionico, in grado di penetrare anche le armature più resistenti. Se il Test di Focalizzazione ha successo, lo psionico manifesta un raggio che si estende fino al raggio massimo del potere.

Il colpo guadagna un valore di Penetrazione di 1 per ogni LP usato dopo il primo. In aggiunta agli effetti del potere, i bersagli colpiti da una Lancia Psicica devono effettuare una Prova Normale (+0) di Resistenza dopo essere stati colpiti. Se lo superano, il raggio si ferma e non passa oltre. Se invece lo falliscono, vengono Abbattuti, e il raggio può continuare il suo percorso.

RESTRIZIONE DELLE ARMATURE

Anche se gli Psionici possono indossare qualsiasi tipo di Armatura, è risaputo che la testa, la fonte del loro potere, deve essere libera da ogni costruzione se vogliono lanciare i loro Poteri. Se indossano, in testa, armature con dicitura come Elmi, Corazza, etc, non potranno lanciare i loro poteri. Solitamente uno Psionico preferisce non portare nulla, se non un copricapo o un cappuccio. Il massimo PA che possono avere senza che la protezione interferisca con i Poteri, è 2 (3 di Eccezionale Fattura), a meno che non venga specificato diversamente nella propria Carriera o si tratti di oggetti del tutto particolari.

DESCRIZIONE DEI POTERI

Nome del Potere: Il nome del potere.

Requisiti (o Attitudine): Può richiedere altri poteri o un valore su una Caratteristica, come Volontà. Se non c'è, non richiede nulla.

Tempo: Il tempo di focalizzazione, rappresentato nel Turno o in Minuti, a seconda del potere.

Test di Focalizzazione: Il tipo di test da utilizzare per evocare il potere

Raggio: Distanza massima di utilizzo. Quando è scritto Te stesso, il Potere riguarda solo lo Psionico.

Sostenibile: Il costo del Sostegno, se possibile

Effetto: Descrizione degli effetti del potere.

POTERI PSIONICI UNIVERSALI

I Poteri Psionici Universali possono essere acquistati da tutti gli Psionici, a meno che non venga descritto diversamente nella propria Carriera. Si tratta di Poteri che non sono legati ad una specifica Disciplina Psionica, solitamente meno potenti e costosi, ma altrettanto utili.

ANNULLAMENTO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere è una Maledizione Psicica. Cerchi di discernere i tentativi di un altro Psionico di usare i suoi poteri su di te.

Se il Potere del nemico ha avuto effetto, potrai usare Annullamento come una normale Reazione, facendo una Prova Contrapposta Difficile (-20) di Volontà. Se vinci, abbassi la Classificazione Psi del nemico di 1 per ogni LP usato. Se la Classificazione Psi del nemico arriva a zero, il potere che ti ha lanciato sarà annullato, anche se è stato un successo. Dopo l'Annullamento, il bersaglio non soffrirà più del potere.

ASSALTO PSICHICO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo Psionico lancia un assalto psichico contro un obiettivo che si trovi entro il raggio ed il linea di vista. La prova è contrapposta alla Volontà della vittima. Se fallisce, la vittima verrà considerata Stordita per un Round, +1 Round aggiuntivo per ogni 2 LP utilizzati. Bersagli di Taglia Grande o superiore sono immuni a questo potere.

CAMALEONTE

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. Sembra che tu già sappia dove andare, mimetizzandoti con l'ambiente circostante.

Ottieni un bonus di Nascondersi di 5 x LP usato oltre il primo (con 10 LP si ottiene +45), inoltre, tutti i nemici che utilizzano armi a distanza per attaccarti subiscono una penalità di -3 x LP, alla loro prova Balistica per colpirti.

COSCIENZA DI SE'

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: No

Effetto: Fai ricorso al tuo inconscio per risvegliare una più profonda comprensione delle tue capacità. Fino alla fine del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +3 per LP a tutte le prove che non siano di combattimento o per lanciare Poteri Psionici, dopodiché questo stato di ispirazione si affievolisce. Se non viene usato entro il tuo prossimo Round, il Potere svanisce senza lasciare alcun effetto.

Azioni che richiedono più tempo di un intero Round (come ad esempio una lunga ricerca), non beneficiano di questo potere.

EVOCA OGGETTO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Impronta Psicica

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Speciale

Sostenibile: No

Effetto: Puoi evocare un oggetto specificatamente preparato in modo che appaia istantaneamente nella tua mano. Per preparare questo oggetto devi passare un'ora in profonda meditazione, lanciando sull'oggetto il Potere Psionico *Impronta Psicica*, marcandolo con glifi e rune.

L'oggetto deve essere piccolo e leggero (0.5 kg per ogni Classificazione Psi), inoltre deve essere trasportabile in una mano. Puoi preparare un solo oggetto alla volta. La distanza cambia molto a seconda degli LP spesi dallo Psionico, e l'Oggetto deve trovarsi sullo stesso Mondo/Nave/Stazione dello Psionico.

LP 1-4: L'oggetto può essere evocato da una distanza di 100 metri x LP.

LP 4-7: L'oggetto può essere evocato da una distanza di 1 Chilometro x LP.

LP 8-9: L'oggetto può essere evocato da una distanza di 10 Chilometri x LP.

LP 10: L'oggetto può essere evocato da una distanza di 500 Chilometri.

IMPRONTA PSICHICA

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Facile (+20)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. L'oggetto così Benedetto avrà la tua impronta Psicica per 10 giorni per ogni LP usato, in modo che possa essere facilmente percepito con l'abilità di Psiniscienza. Ciò potrebbe essere usato per vari scopi (farsi trovare da alleati o sviare qualcuno). Questo Potere non conta come numero massimo dei Poteri Psi acquistabili.

INFLIGGI AFFLIZIONE

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Abituale (+10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: Gratuito per 1 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione.

Effetto: Questo Potere è una Maledizione Psicica. Infliggi la mente del bersaglio di inenarrabile agonia. Per resistere agli effetti del potere il bersaglio deve superare una Prova di Volontà, se fallisce, subisce -10 a tutte le sue prove successive, dato che deve lottare per resistere all'agonia. Questo potere non ha alcun effetto contro bersagli che non possono sentire dolore.

MIRA INNATURALE

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. Attingi dal potere del Warp per guidare la tua mira. Entro due turni, un attacco a distanza (scelto da te), che effettui ottiene un bonus su AB di +3 x LP. Il bonus è normalmente cumulabile con altri Bonus presi da Azioni, Oggetti o Talenti.

NASCONDI PRESENZA PSICHICA

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Mezza Azione o Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: Gratuito per 1 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione.

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. Nascondi la tua Area Psionica da chi voglia cercarti con gli occhi della mente. La difficoltà di usare l'abilità di Psiniscienza per percepirti, peggiora di 1 grado per ogni 2 LP spesi.

RESISTERE ALLA POSSESSIONE

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. Lo Psionico crea una barriera mentale immediata che lo protegge dal male.

Ogni qual volta un entità del Warp o un Demone tenti una Possessione verso lo Psionico, egli potrà usare questo Potere come Reazione.

Se riesce, avrà un bonus di +5 di Volontà, per LP usato, per resistere a tale potere (esempio, con 5 LP avrà +25).

Se si posseggono 50 punti o più su Volontà, questo Potere non conta come numero massimo dei Poteri Psi acquistabili.

TIC

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Abituale (+10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Puoi causare una momentanea disattenzione di un soggetto, provocando effetti quali obbligarlo a guardare da un'altra parte per un istante, o farlo grattare per un prurito improvviso, o distrazioni simili. La vittima potrà evitare il Potere con una prova di Volontà.

Se fallisce, il soggetto subisce un -3 x LP alle Prove di Percezione, per 1 Round per ogni LP utilizzato.

VELO INDEBOLENTE

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

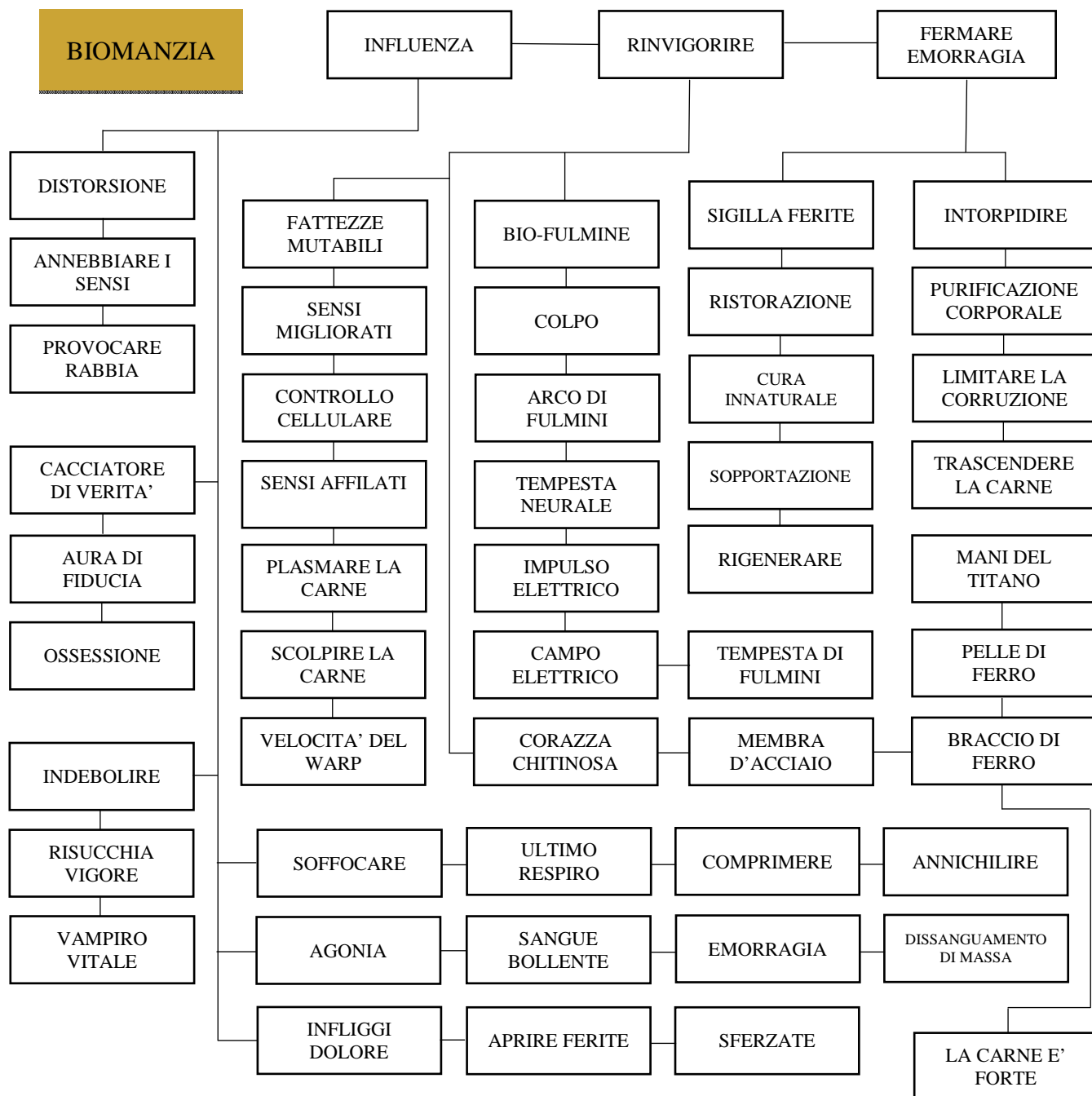
Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Indebolisci l'ordito stesso dello spazio entro Gittata, richiamando più vicino l'Immaterium. Chiunque si trovi entro la Gittata e stia usando Poteri Psionici, ottiene un bonus di +2 al Test di Focalizzazione per ogni LP usato (5 LP equivalgono a +10). Tuttavia, mentre il velo tra i mondi si indebolisce, si attivano i Insidie del Warp con ogni lancio di decine (10, 20, 30, ecc), oltre che di doppi numeri e, in caso avvengano Fenomeni Psicici e Insidie del Warp, si aggiunge +10 al tiro. Velo Indebolente ha una durata molto variabile, uguale a 1D10 Round, +1 Round per ogni LP usato. Mentre è attivo, non si potrà lanciare un altro Velo Indebolente, neanche da altri Psionici. Da notare che spesso, in alcuni luoghi dove il velo tra realtà e Warp è molto debole, si trova già un effetto come questo attivo, a volte persino più potente e pericoloso (a descrizione del Master).

BIOMANZIA

La Biomanzia si concentra sulla manipolazione biologica, alterando la struttura e il DNA delle creature viventi. Per questo, molti dei poteri da Biomante, alterano le stesse caratteristiche, di nemici e alleati.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA BIOMANZIA

MANO DURA (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Gratuito per 1 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione

Effetto: Una delle Mano dello Psionico, a sua scelta, si indurisce. Per tutto il tempo del Potere, il pugno usato dalla mano interessata farà +1 ai Danni. Rimangono Danni da Stordimento.

MARCIRE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 1D10 metri per ogni LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico fa sì che un'invisibile ondata di pestilenza erutti dal suo corpo. Questa ondata fa marcire immediatamente tutte le normali forme di vita vegetali tutto intorno allo psionico, lasciando l'area completamente morta. Piante antiche, grandi alberi e piante Xeno sono immuni al potere.

MUTISMO (Manifestazione Minore)**Costo in Esperienza:** 50 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Molto Facile (+30)**Raggio:** Tocco**Sostenibile:** No**Effetto:** Lo psionico può indurre un temporaneo mutismo nel bersaglio con un solo tocco, costringendolo al silenzio tramite una carenza improvvisa.

Il potere ha una durata variabile, pari a 1D10+1 Round per ogni LP speso. Anche se è una Manifestazione minore, può essere alquanto allarmante.

PERCEPIRE BATTITI (Manifestazione Minore)**Costo in Esperienza:** 50 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Molto Facile (+30)**Raggio:** 2 metri x LP**Sostenibile:** Gratuito per 1 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione**Effetto:** Lo Psionico potrà percepire i battiti del cuore intorno a lui, ma solo Umani e animali (niente Xenos). In questo caso avrà diritto ad una prova di Intuizione per percepire le emozioni umane come Paura e Nervosismo. Questo potrebbe porlo in una piccola posizione di vantaggio.**STOMACO DI FERRO (Manifestazione Minore)****Costo in Esperienza:** 50 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Molto Facile (+30)**Raggio:** Te stesso**Sostenibile:** Mezza Azione**Effetto:** Il tuo stomaco diventa più forte, il che ti rende resistente quando bevi alcolici. Guadagni +5 su resistenza per non ubriacarti per ogni LP speso. Psionici dei Mondi Ferali e Desertici, devono scegliere forzatamente questa Manifestazione tra quelle iniziali.**TECNICA DI BASE-BIOMANZIA****FERMARE EMORRAGIA (Staunch Bleeding)****Costo in Esperienza:** 100 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te stesso o 3 metri x LP**Sostenibile:** No**Effetto:** Questo Potere è una Benedizione Psicica. Il Potere toglie un livello di Emorragia o Sanguinamento su di te o su di un'altra creatura a raggio.**INFLUENZA (Influence)****Costo in Esperienza:** 100 PE**Tempo:** Dipendente dal tiro di abilità sociale interessata**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** Te stesso**Sostenibile:** No**Effetto:** Questo Potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico usa questa abilità per raggiungere le menti altrui, alterando la percezione e manipolando le attitudini. Questo può risultare pericoloso per lo psionico, che rischia di attirare l'attenzione di qualche demone o le ire di chi è stato bersagliato dal potere, qualora dovesse accorgersene. Quando tenti di usare un'abilità sociale su un'altra persona (Affascinare, Ingannare, Investigare, Mondanità o Diplomazia, purché usino Simpatia), lo psionico può usare la prova di lancio di questo potere invece che la normale prova di abilità sociale. Questa prova guadagna un bonus di +2 per ogni LP usato, (5 LP si avrà +10). Il tempo necessario per completare il potere, così come gli effetti del successo e del fallimento e relativi gradi, seguono le regole dell'abilità sostituita.**RINVIGORIRE (Invigorate)****Costo in Esperienza:** 150 PE**Requisiti:** Resistenza 30**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 1 metro**Sostenibile:** No**Effetto:** Questo Potere è una Benedizione Psicica. Lo Psionico richiama le energie del Warp per ridare energia ai muscoli stanchi. Lo psionico può rimuovere un numero di Livelli di fatica da se stesso e i suoi alleati entro il raggio, tanti livelli pari all'LP usato. Questo va fatto nel totale degli interessati. Ad esempio, se lo Psionico ha 3 livelli di Affaticamento e il suo alleato altri 3, serviranno 6 LP per toglierli. Potrà usarli anche 4 per toglierne 2 e 2, o le combinazioni che preferisce. Questo potere è davvero stancante e si potrà ripetere solo dopo 12 ore da un Rinvigorire riuscito in precedenza. I compagni intorno allo Psionico che possono usufruire del potere, comunque, non possono essere più di 5 (tutti entro 1m di raggio).**TECNICA DI MANIPOLAZIONE BIOMANTICA**

Questa Tecnica si concentra sul controllo e sulla manipolazione dei bersagli dello psionico provocando in loro dei cambiamenti nascosti o manifesti su corpo e sensi. I Biomanti che imparano queste tecniche sviluppano il potere di influenzare i propri nemici in una miriade di modi raccapriccianti.

DISTORSIONE FEROMONICA

Molti Biomanti imparano come disturbare i sensi altrui, provando un sottile piacere nel provocare improvvise vertigini e disorientamento nei propri nemici, oppure creare Benedizioni Psiciche per i propri alleati. Più lo psionico acquista potere, e più trova modi più efficienti di manipolare i sensi, annebbiando la loro percezione o provocando loro una rabbia incontenibile.

DISTORSIONE (Distorsion)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Percezione 30

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Indebolimento (2). Il Bersaglio di questo potere potrà uscire dalla linea di vista dello Psionico, in questo caso il Potere resterà attivo per 1 minuto per ogni LP speso e l'Indebolimento (2) non dovrà essere più contato per lo Psionico.

Effetto: Il Biomante può far sì che l'aspetto e la voce del bersaglio di questo potere sia una costante e irricognoscibile distorsione della sua vera natura, un caleidoscopio inquietante di volti e di voci in un flusso continuo. Questo potere è una Benedizione Psicica e deve essere fatto forzatamente verso un'altra persona conscia, che accetta il Potere. Chiunque interagisca con il bersaglio di questo potere sarà totalmente incapace di riconoscerlo o di indovinare il suo sesso. Gli effetti in gioco sono i seguenti:

- Un bonus di -3 per LP a tutte le Prove per ricordare il volto del bersaglio. E' cumulativo con il Talento Anonimo.
- Un bonus di +3 per LP a tutte le Prove di Intimidire.

ANNEBBIARE I SENSI (Cloud Senses)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Indebolimento (1)

Effetto: Il Biomante confonde il suo bersaglio, offuscando i suoi sensi. Questo potere è una Maledizione Psicica.

Il bersaglio del potere soffre uno dei seguenti effetti a Random, tirando 1D5.

- 1) Il bersaglio viene Abbattuto. Potrà rialzarsi normalmente nei turni seguenti, ma in questo caso il Potere non va Sostenuto.
- 2) L'Iniziativa del Bersaglio viene dimezzata, per Eccesso.
- 3) L'Abilità di Combattimento (AC) e l'Abilità Balistica (AB) del bersaglio soffrono un malus di -3 per LP usato.
- 4) Il Bersaglio conta essere su un Terreno Difficoltoso standard ai fini del Movimento.
- 5) Il Bersaglio soffre un malus di -5 per LP usato a tutte le Prove di Percezione ed eventuali prove di Paura/Panico, o per resistere all'Intimidazione e all'Inchiodamento, prenderanno un Malus di -3 per ogni LP usato.

A differenza di altri poteri psionici, lo psionico può manifestare questo potere più di una volta, anche se lo sta già Sostenendo.

Ogni volta che riesce, applica un nuovo effetto, tirando di nuovo (se è lo stesso bersaglio, deve uscire un tiro diverso, altrimenti, ritirare).

PROVOCARE RABBIA (Enrage)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Biomante raggiunge la mente del bersaglio, schiacciando momentaneamente la sua psiche sotto una valanga di rabbia omicida.

Il pensiero razionale, i sensi, e persino le abilità combattive vanno perdute, sostituite da un desiderio prorompente di uccidere la fonte di quest'odio improvviso. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio deve effettuare una Prova Contrapposta di Volontà con lo psionico. Se fallisce, nel prossimo turno getterà a terra qualunque arma a distanza abbia in mano, e tenterà di entrare in corpo a corpo con il personaggio a lui più vicino. Dirigerà tutti i suoi attacchi in mischia contro quest'unico bersaglio, utilizzando qualunque arma da mischia abbia a disposizione, ma subendo una penalità di -30 alla propria Abilità di Combattimento. L'effetto di questo potere dura per un solo Round, a meno che non venga Sostenuto.

MANIPOLAZIONE FEROMONICA

Questo sotto-ramo della Biomanzia di Manipolazione si concentra sulla manipolazione sotterranea dei bersagli dello psionico.

Rendendosi più piacevole agli occhi delle sue vittime, il biomante è in grado di convincerle ad aiutarlo e a sostenerlo.

CACCIATORE DI VERITA'

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Continuativo

Effetto: Manipolando i centri sinaptici e inducendo una sorta di stato ipnotico, il Biomante è in grado di alterare le funzioni cognitive del bersaglio, che troverà così difficile mentire. Questo potere è una Maledizione Psicica. Mentre si trova sotto l'effetto di questo potere, il bersaglio dovrà superare una Prova di Volontà Normale (+0) per rispondere con una bugia ad una domanda diretta. Il bersaglio potrà decidere di rimanere in silenzio superando una Prova Abituale (+10) di Volontà.

AURA DI FIDUCIA

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Affascinare o Ingannare

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 10 Secondi per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Il Biomante altera sottilmente la sua personalità in modo da ispirare fiducia con questa Benedizione Psicica. Gli altri sono più inclini a credere a quello che dice, e reputano i suoi argomenti più che ragionevoli. Lo psionico guadagna un bonus di +3 x LP su qualunque Prova di Affascinare o Ingannare, non ostile, mentre sostiene il potere, su 1 bersaglio per LP nel Raggio. I bersagli potranno sostenere una Prova Contrapposta di Volontà per resistere al Potere. Chi fallisce, tende a non porsi domande su quello che lo psionico dice, a meno che non agisca palesemente contro i loro interessi; in questo caso possono superare una nuova Prova di Volontà per avere diritto ad una di Intuizione.

OSSESSIONE (Obsession)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Simpatia 40**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 3 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Biomante altera sottilmente le reazioni chimiche cerebrali del bersaglio, portandolo a sviluppare un'acuta ossessione nei confronti di un oggetto o di una persona, o un comportamento compulsivo impiantato dallo stesso biomante. Anche se gli effetti di questo potere si affievoliscono nel tempo, le conseguenze delle azioni del personaggio tendono ad avere scomode ripercussioni. Questo potere è una Maledizione Psicica.

Se il bersaglio fallisce il Test Contrapposto, diviene soggetto ad un'ossessione o ad una compulsione per tutta la durata del potere. Il biomante può decidere di invocare l'ossessione per un oggetto o per una persona, o la manifestazione di un qualche comportamento degenerato (come lo sviluppo di una forma di cleptomania). Il bersaglio deve superare un Test di Volontà per ignorare il comportamento compulsivo, o per evitare di inseguire la sua ossessione ogni volta che se ne presenta l'occasione. Questo Test soffre di una penalità pari a -3 x LP usato fintanto che il potere viene Sostenuto.

DOMINAZIONE EMOVORICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Biomantica si concentra sull'arte di risucchiare l'energia vitale dai propri nemici.

Questa abilità di bio-trasferimento è presente in numerose leggende e racconti macabri, e dona ai Biomanti che ne fanno uso una sinistra reputazione.

INDEBOLIRE (Enfeeble)**Costo in Esperienza:** 100 PE**Requisiti:** Resistenza 35**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 20 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Biomante rilascia tentacoli di energia Warp che si tendono verso il bersaglio. Il sinistro potere ruba vitalità alla povera vittima, risucchiando il suo spirito con il suo gelido tocco. Lo psionico nomina un singolo bersaglio in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con un Test di Resistenza. Se fallisce, è Stordito per 1 Round. Se il potere viene Sostenuto, il bersaglio subirà un numero di Livelli d'Affaticamento pari alla metà del LP utilizzato, per difetto, ogni volta che otterrà una doppia cifra su qualunque Prova che dovesse intraprendere.

RISUCCHIA VIGORE (Drain Vigour)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 5. Resistenza 40**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Biomante risucchia il vigore e l'energia di una creatura vivente, privandolo della sua forza vitale e arrivando persino ad ucciderlo. Questo potere è un Dardo Psicico che infligge 1D10 + LP Danni di Caratteristica o alla Forza, o alla Resistenza o all'Agilità del bersaglio, a scelta dello Psionico. Questo Danno viene recuperato come di consueto (vedi Decadimento). Il potere non ha alcun effetto sulla materia inorganica.

VAMPIRO VITALE (Life Leech)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Resistenza 45**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Biomante si aggrappa alla forza vitale del bersaglio e la strappa via dal suo corpo. Lo psionico assorbe questa essenza rubata, utilizzandola per rinvigorire e rinforzare la sua stessa carne. Lo psionico nomina un singolo bersaglio in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con un Test di Volontà. Se il bersaglio fallisce, soffre 1D10 + LP Danni alla sua Resistenza, e lo psionico guadagna il Tratto Resistenza Sovrannaturale (1), che aumenta di 1 punto per ogni ulteriori 5 Danni inflitti alla Resistenza del bersaglio. Questo Danno guarisce come di consueto (vedi Decadimento). Lo psionico beneficerà del Tratto per tutto il periodo in cui sosterrà il potere.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percepire Battiti*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

ASFISSIA BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Biomantica si occupa della manipolazione e della costrizione dei muscoli presenti nel corpo dei nemici.

SOFFOCARE (Choke)**Costo in Esperienza:** 150 PE**Requisiti:** Resistenza 30**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Con un semplice gesto, il Biomante estende i suoi poteri e stringe alla gola il bersaglio, soffocandolo. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio può opporsi al potere con una Prova di Volontà. Se viene fallita, il bersaglio comincia a Soffocare come se fosse coinvolto in attività stressanti, e continuerà a rimanere senza aria fino a che il potere sarà Sostenuto anche nei Round successivi.

Il bersaglio avrà diritto ad una Prova di Resistenza, contro la Volontà dello Psionico, ogni Round. Se il bersaglio riesce a superare il Test di Resistenza per resistere al Soffocamento di 3 o più Gradi di Successo, oppure resistere per 3 Round consecutivi, il potere terminerà immediatamente.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Mano Dura*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

ULTIMO RESPIRO (Last Breath)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: La mancanza d'ossigeno può portare un cieco terrore in chi la sperimenta. Il Biomante è in grado di prendere il controllo dei polmoni del bersaglio, facendo loro scernere un liquido biancastro che li riempie gradualmente, riducendo la loro capacità respiratoria. La vittima è costretta ad espellere il liquido, se non vuole morire soffocata. Questo potere è una Maledizione Psicica. La vittima potrà evitare il Potere con una Prova contrapposta di Volontà. Se fallisce, il bersaglio sarà soggetto a Soffocamento come se fosse coinvolto in attività stressanti e dovrà fare una Prova di Resistenza ogni Round, come se stesse annegando. La durata è variabile e dura per 1D10 Round +1 Round per ogni LP usato, anche se potrebbe terminare prima. Per ogni Round sotto Soffocamento, il bersaglio subisce anche 1 Livello di Affaticamento. Se il bersaglio riesce in uno dei Test di Resistenza per resistere al Soffocamento, riuscirà ad espellere tutto il liquido contenuto nei polmoni, e non sarà più soggetto ad esso.

I Livelli d'Affaticamento guadagnati fino a quel momento, però, rimangono. Nota che il Bersaglio, se sviene, continua lo stesso a soffocare.

COMPRIMERE (Constrict)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con una parola, un gesto o un semplice pensiero, il Biomante fa sì che la carne del bersaglio si comprima. Il canale respiratorio della vittima si chiude e i loro polmoni si paralizzano, gettandoli nel panico mentre cominciano a soffocare. Questo potere è un'Esplosione Psicica che funziona esattamente come Soffocare, con l'unica differenza di avere effetto su tutti i bersagli presenti nell'Area d'Effetto. Scegli il bersaglio primario di questo potere. Esso sarà il centro dell'Area d'Effetto, e tutti i bersagli presenti nell'area, entro 1 metro da lui per ogni LP speso, incluso lui stesso, saranno bersagliati e avranno diritto ad una Prova di Volontà per resistere al Potere.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Mutismo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

ANNICHILIRE (Annihilate)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomante raggiunge con la mente le interiora dei suoi nemici, sconvolgendole dall'interno e tirandole fuori da dentro il loro corpo.

Può lanciare questo potere verso un gruppo a raggio, formando una palla di 1 metro per LP usati. Se il Potere riesce, tutti quelli all'interno possono evitarlo con una Prova Contrapposta di Volontà. Quelli che falliscono, vomitano sangue e soffocano con i loro stessi intestini in gola.

Questo potere è una Maledizione Psicica che causa 1D5 Livelli d'Affaticamento +1 Livello per ogni 2 LP usati, oltre alle Condizioni di Soffocamento. Se la Prova di Volontà è fallita di 3 gradi di Insuccesso, allora subisce anche la condizione di Emorragia (1).

Ogni Round, i bersagli devono spendere un'Azione Intera per effettuare una Prova di Resistenza. Se viene superato, riescono a riprendere il controllo del proprio respiro. Se falliscono, continuano a soffocare. Ai fini della Prova, il bersaglio conta essere coinvolto in attività stressanti.

Chiusure muoia a causa di questo potere esplose dall'interno, seminando per 1D5 metri attorno a sé sangue e interiora.

EMOMANZIA BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Biomantica si concentra sul controllo del flusso sanguigno e del sistema circolatorio.

Rimodellando e deviando il flusso delle arterie, il biomante è in grado di causare dolore intenso, morte atroce, o peggio.

AGONIA (Agony)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Percezione 30

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Estendendo il suo potere, il biomante sferza i suoi nemici con un dolore acuto e insopportabile. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se fallisce, potrà intraprendere soltanto Mezza Azione per Round fintanto che il potere viene Sostenuto. Il bersaglio può tentare di scrollarsi di dosso il dolore con una Prova di Resistenza all'inizio di ogni suo Turno. Se riesce, può agire normalmente per quel Round. Se invece fallisce, viene Stordito per tutta la durata del Round in corso. Infine, se il potere viene utilizzato durante un interrogatorio, garantisce al biomante un bonus alle Prove di Interrogare pari a +3 x LP utilizzato.

SANGUE BOLLENTE (Blood Boil)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Biomante accelera il battito cardiaco oltre i normali limiti di sopportazione umana. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se lo psionico vince il confronto, il bersaglio guadagna un numero di Livelli di Affaticamento pari alla metà, per difetto, degli LP usati. Se il potere viene sostenuto, verrà effettuata una nuova Prova Contrapposta nel Turno seguente, che non provocherà Fenomeni Psicici, ma questa volta il bersaglio userà la Caratteristica di Resistenza; gli effetti saranno gli stessi.

Se il bersaglio dovesse accumulare un numero di Livelli d'Affaticamento superiore al proprio BR, subirà un numero di Ferite pari alla metà, per difetto, degli LP usati, senza contare armature e BR, invece di ulteriori Livelli di Affaticamento.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Marcire*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

EMORRAGIA (Haemorrhage)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 4**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Contraendo e rilassando ritmicamente la mano, il biomante raggiunge con la mente il cuore del bersaglio, aumentando man mano la velocità del battito. La pressione del sangue nelle vene della vittima diventa sempre più insostenibile, fino a provocare emorragie in tutto il corpo.

I cuori di quelli che gli sono vicino sono catturati dallo stesso ritmo, subendo un fatto simile. Il potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un singolo bersaglio in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se fallisce, la vittima subisce un numero di Danni da Energia pari al LP utilizzato, più 1 per ogni Grado di Insuccesso della Prova di Volontà. Questo Danno ignora Armatura e Resistenza, ma Macchine e bersagli non organici né sono immuni. Se questo è sufficiente ad uccidere la vittima, lo psionico sceglie immediatamente un nuovo bersaglio entro 5 metri da quello originale su cui manifestare il potere come Azione Gratuita, ed effettua una nuova Prova di Focalizzazione.

DISSANGUAMENTO DI MASSA (Mass Exsanguination)**Costo in Esperienza:** 600 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 6 e Resistenza 45**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** Te stesso**Sostenibile:** No

Effetto: La brama di distruzione del Biomante brucia potente nella sua anima. Con un singolo pensiero questa energia psichica guizza fuori dalla sua mente per bruciare il sangue dei nemici, arrostandoli da dentro. Questo potere è un Maelstrom Psicico. Qualunque bersaglio coinvolto nell'area di effetto (1 metro per LP, centrata sullo Psionico) che non abbia schivato, si oppone al potere con una Prova di Volontà. Chiunque fallisca, soffre un ammontare di Danni da Energia pari al LP utilizzato, più 1 per ogni Grado di Insuccesso della Prova, che ignora Armatura e Resistenza. Questo potere non ha alcun effetto su organismi non organici, su macchine, e in genere su qualunque bersaglio non abbia fluidi o icori all'interno del proprio corpo. Ogni volta che lo psionico utilizza questo potere soffre 1 Livello d'Affaticamento.

MORTIFICAZIONE BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Biomantica si concentra sul danneggiare e ferire i nemici del biomante.

Desiderando che la carne del bersaglio si laceri, il biomante ha facile gioco dei propri avversari.

INFLIGGI DOLORE (Inflict Pain)**Costo in Esperienza:** 150 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 20 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Biomante provoca dolori indicibili nel bersaglio aprendo e lacerando la sua pelle. Questo potere è una Maledizione Psionica.

Il bersaglio colpito resiste al potere con una Prova di Volontà. Se fallisce, subisce una penalità di -3 x LP a tutte i Prove, fintanto che il potere viene sostenuto. Quando usato a sostegno di una Prova di Interrogare, dona allo psionico un bonus pari a +3 x LP.

Questo potere non ha alcun effetto contro bersagli che non possono sentire dolore.

APRIRE FERITE (Open Wounds)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Biomante fa sì che le ferite precedentemente inflitte alla vittima si riaprano, portandola alla morte. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se la fallisce, subisce 1D5 Danni Taglio per ogni LP usato, con Penetrazione uguale al BV dello Psionico; questi D5 non provocano Giusta Furia. I Danni sono applicati alla locazione che è stata ferita più di recente, oppure al corpo. Inoltre, se il bersaglio arriva a Ferito Critico da questi Danni, subirà automaticamente la condizione di Emorragia (1), o peggiora di uno tale Condizione.

SFERZATE (Lashes)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Volontà 45**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Biomante provoca ferite brutali sui corpi dei propri nemici con la semplice forza mentale.

Questo potere è una Maledizione Psicica che funziona esattamente come Aprire Ferite. L'unica differenza sta nel fatto di poter avere effetto su tutti i bersagli compresi nell'Area d'Effetto, che sarà di 1 metro di diametro per LP usato, intorno al bersaglio scelto entro Raggio. Scegli il bersaglio primario di questo potere. Esso sarà il centro dell'Area d'Effetto, e tutti i bersagli presenti nell'Area, incluso lui stesso, saranno bersagliati.

TECNICA DI METAMORFOSI BIOMANTICA

Questa Tecnica si concentra sulle abilità di trasformazione per cui sono famosi i Biomanti. Modellando la carne a piacimento, o accogliendo in sé i poteri del Warp, il biomante è in grado di trasformare il proprio corpo in un'arma letale o di scagliare impulsi bioelettrici di devastante energia.

TRASFORMAZIONE BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Metamorfofi Biomantica si concentra sulla trasformazione dei sensi e del corpo del biomante stesso. Attraverso la scultura della carne, i Biomanti sono in grado di portare le proprie capacità a livelli sovrumani.

FATTEZZA MUTABILI (Mutable Features)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Percezione 30 o Travestirsi

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Gratuito per 1 Minuto x LP speso, poi diventa Mezza Azione.

Effetto: Si cerca di Imitare e smussare la propria carne per somigliare a qualcuno, o per passare inosservati. Questo potere è una Benedizione Psicica. Il potere dona un bonus di +3 per LP all'abilità di Travestirsi e a tutte le prove di Ingannare per imitare qualcuno.

SENSI MIGLIORATI (Enhanced Senses)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione e fino al triplo, in minuti, pari al BR dello Psionico

Effetto: Il Biomante spinge le sue capacità sensoriali oltre i limiti umani. Questo potere è una Benedizione Psicica. Nomina un singolo senso (vista, udito, olfatto, tatto, gusto). Fintanto che questo potere rimane attivo, il biomante guadagna un bonus a tutte le Prove di Percezione riguardanti quel senso pari a 3 x LP utilizzato. Questo potere può essere sostenuto soltanto per un numero di minuti pari al triplo del Bonus Resistenza dello psionico.

CONTROLLO CELLULARE (Cellular Control)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita (Speciale)

Effetto: Il Biomante ha imparato diverse tecniche per superare le limitazioni naturali del proprio corpo. Questo potere permette di selezionare uno dei seguenti effetti, più 1 per ogni 3 LP usati, ma il tipo di potere è pericoloso e provoca i Fenomeni Psicici anche con una prova di 96-00:

- Guadagnare l'immunità a tutti i veleni e malattie;
- Ignorare gli effetti di temperature estreme;
- Guadagnare il Tratto Resistenza Sovrannaturale con un valore pari al LP utilizzato, soltanto ai fini dell'annegamento o del soffocamento;
- Guadagnare l'immunità agli effetti dell'Affaticamento (i Livelli rimangono e continuano ad accumularsi, ma non hanno effetto fintanto che il potere è attivo);
- Reagire agli effetti del vuoto come se si indossasse una tuta spaziale (una fonte d'aria, però, è ancora indispensabile);
- Lo psionico accede alle riserve d'energia del suo corpo, processandole ad una velocità maggiore. Conterà avere il Talento Scatto fintanto che sostiene il potere.
- Sfruttare al massimo l'ossigeno presente nel sangue, potendo trattenere il fiato per 15 minuti per LP utilizzato. Questo effetto può eccedere il tempo di sostentamento del potere, e non dovrà essere mantenuto. Tuttavia, lo psionico deve cominciare a trattenere il fiato mentre il potere è ancora attivo, o non ne beneficerà;

La durata di questi effetti è legata al sostentamento del potere stesso. Mantenere questo potere, però, è faticoso per il biomante.

Il potere può essere mantenuto come Azione Gratuita, solo per un numero di Round pari agli LP utilizzati (tranne per l'ultimo effetto), che alla fine di questo lasso di tempo deve effettuare una Prova di Resistenza. Se fallisce, il potere cessa immediatamente di essere sostenuto, e lo psionico subisce 1D10 Danni da Taglio non ridotti da alcuna fonte. Se lo supera, dovrà ripetere la Prova dopo un numero di Round pari all'LP utilizzato, e andrà avanti così finché non fallirà una Prova o non deciderà di porre volontariamente fine al potere.

SENSI AFFILATI (Sharpened Senses)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomante guadagna sensi che sarebbero più adatti ad una bestia che ad un uomo. Lo psionico può migliorare uno dei suoi sensi, oltre a sviluppare una sorta di sesto senso per i pericoli più immediati. Questo potere è una Benedizione Psicica. Attivare questo potere garantisce allo psionico il Tratto Sensi Sovrannaturali (1 per ogni LP usato), oltre a far sviluppare uno dei suoi sensi oltre i limiti umani. Lo psionico guadagna un bonus di +5 per LP a tutte le Prove di Consapevolezza del senso utilizzato. Ogni senso migliorato garantisce inoltre ulteriori bonus:

- Olfatto: Affinare l'olfatto dona un bonus di +3 per LP su tutte le Prove di Seguire Tracce effettuate per seguire un individuo di cui lo psionico possieda un qualche oggetto che abbia mantenuto il suo odore, come un pezzo di vestito o una benda recentemente applicata.
- Tatto: Se decide di affinare il tatto, lo psionico è in grado di "vedere" gli oggetti facendo scorrere le dita su di essi, anche in assenza di luce. Ad esempio, può scorrere le dita su delle scritte in rilievo e leggerle anche nell'oscurità più completa.
- Gusto: Se sceglie di potenziare questo senso, il biomante è in grado di riconoscere la presenza di veleno nel cibo semplicemente superando una Prova Normale (+0) di Cercare con un bonus di +5 per LP utilizzato. Questo Test viene effettuato prima di ingoiare effettivamente il cibo avvelenato, che può quindi essere sputato prima che faccia effetto.

Sensi Affilati dura per un numero di Round pari al LP utilizzato. Il potere può essere attivato più di una volta per coinvolgere di volta in volta sensi diversi, ognuno dei quali guadagnerà il bonus dato dal potere oltre agli effetti addizionali descritti poc'anzi. Un altro utilizzo di questo potere è l'esatto opposto di quanto descritto finora. Il biomante, cioè, può decidere di privarsi completamente di un senso, e negare qualunque impulso dal mondo esterno che possa provenire da esso. Ad esempio, può decidere di privarsi della vista per non essere accecato da un imminente flash luminoso, oppure può privarsi del tatto per non sentire alcun dolore provocato da un interrogatorio, etc. Chiaramente se sceglie di utilizzare il potere in questo modo non beneficerà né del bonus dato dal normale uso del potere, né del Tratto *Sensi Sovrannaturali*.

PLASMARE LA CARNE (Shape Flesh)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Azione Estesa (1 minuto per ogni LP usato)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: I Biomanti più potenti sono in grado di piegare il corpo fisico alla propria volontà con grande maestria. Ai livelli più alti, lo psionico può modellare la carne con un'abilità tale da fare invidia ai più dotati scultori. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico sceglie sé stesso o un bersaglio organico che possa fisicamente toccare. L'aspetto fisico del bersaglio cambia secondo la volontà del biomante, e rimarrà così fino a che il potere sarà sostenuto. La quantità di alterazioni e la loro precisione dipende dal LP utilizzato. Di seguito c'è una guida generale su quale potrebbero essere le possibilità di applicazione del potere a differenti Livelli di Potere:

- LP 1-3: Lo psionico può cambiare leggermente la forma della carne, il suo tono e i suoi colori, in modo da distorcere l'aspetto del bersaglio. Non ha un controllo diretto su quello che sarà il risultato finale. Usato in combinazione con Travestirsi, dona un bonus di +10.
- LP 4-6: Lo psionico può alterare carne, capelli, occhi e tutte le altre caratteristiche fisiche. Può scegliere quali caratteristiche alterare, ma non ha la precisione necessaria per copiare un altro individuo. Se usata in combinazione con Travestirsi, dona un bonus di +20.
- LP 7-9: Lo psionico può cambiare qualunque caratteristica fisica del bersaglio affinché assomigli a quella di un altro individuo. Tuttavia, lo psionico deve avere un'immagine registrata di quell'individuo, o deve averlo visto in precedenza.
- LP 10+: Lo psionico può modellare il suo bersaglio affinché sia la copia esatta di un altro individuo. In aggiunta, può modificare l'aspetto del bersaglio fino a che non abbia più un aspetto umano. Tutte le Prove effettuate per identificare la vera identità del bersaglio subiscono una penalità di -5 x LP per tutta la durata del potere.

Gli effetti del potere su un bersaglio diverso dallo psionico rimangono in gioco per tutta la durata del potere, anche al di fuori del raggio d'azione.

Non serve nessuna prova di Travestirsi, poiché riesce automaticamente.

SCOLPIRE LA CARNE (Flesh Mould)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Resistenza 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20) o Molto Difficile (-30) per Quadrupede o Volante.

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per un numero di Round pari a due per ogni LP usato, poi il Potere cessa

Effetto: Quelli che diventano maestri in questo potere riescono a fondere alla perfezione volontà e corpo fisico, scolpendo la carne ed elevarla a livelli sovrumani. Questo potere è una Benedizione Psicica e richiede almeno 2 LP per essere utilizzato. Quando utilizza questo potere, il biomante può modificare il suo corpo, e scegliere una delle seguenti opzioni, che dureranno fintanto che il potere sarà Sostenuto:

- Lo psionico guadagna uno di questi Tratti: Amorfo (1 per ogni 2 LP), Anfibio, Armatura Naturale (1 se usa fino a 3 LP, 2 se usa 4-6 LP, 3 se usa 7-9 LP e 4 se ne usa 10), Armi Naturali Affilate (con +1 ai Danni se usa da 4-6 LP, +2 per 7-9 LP, +3 con 10 LP), Braccia Multiple (1 per ogni 4 LP usati), Quadrupede (2), Scavatore (0.5 metro ogni 2 Round), Strisciante o Volante (1 per ogni LP utilizzato).
- Lo psionico acquista i tratti fisici di un altro individuo, alterando il proprio aspetto, le proprie corde vocali e la sua mappatura genetica (se ha accesso a tale informazione). Guadagna un bonus su Travestirsi di +5 x LP usato.

Essendo stancante, il potere ha un limite di tempo e può essere sostenuto soltanto per un numero di Round pari a due per ogni LP usato.

Se il lancio dovesse fallire di 3 gradi o ottenere un Maldestro (96-00), guadagna 1 Punto follia. Il Biomante dovrà fare molta attenzione a lanciare questo potere; alcuni Biomanti sono stati scambiati per mutanti e uccisi in loco.

VELOCITA' WARP (Warp Speed)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Agilità 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Continuativo per 1 Round per ogni LP usato e poi, se ancora sostenuto, diventa Mezza Azione.

Il Biomante può decidere di non usarlo come Continuativo, usando da subito Mezza Azione

Effetto: Attingendo ai poteri dell'Empireo, il biomante infonde nel suo corpo una gran quantità di energia, spingendosi al di là dei limiti fisici.

Quando è sotto l'effetto di questo potere, il Biomante si muove a velocità incredibile, assicurandosi che nessun eretico sfugga alla sua giustizia.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico guadagna i Tratti Abilità di Combattimento Sovrannaturale o Abilità Balistica Sovrannaturale a scelta, oltre che Agilità Sovrannaturale, con un valore pari alla metà, per eccesso, degli LP usati, finché viene sostenuto.

ELETTRICITA' BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Metamorfosi Biomantica si concentra sulla manipolazione della bio-elettricità del corpo e sulla sua emissione sotto forma di potenti fulmini.

BIO-FULMINE (Bio-Lightning)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomante canalizza la sua forza vitale attraverso i meridiani del proprio corpo, trasformandola in energia viva e crepitante che scaglia come un dardo contro i nemici. Il potere è un Dardo Psicico, che infligge 1D10 + LP Danni da Energia con una Penetrazione uguale al Livello di Potere usato (LP) diviso due, per difetto, e con la Qualità Shock.

COLPO (Smite)**Costo in Esperienza:** 200 PE**Requisiti:** Volontà 40**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 20 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Chiamato in molti modi, Colpo è un potere distruttivo comune. Lo psionico evoca la bio-energia da dentro il suo corpo, che scaglia sotto forma di fulmini verso i suoi nemici. Questo potere è uno Salva Psicica che infligge 1D10 + LP Danni da Energia con una Penetrazione uguale al Livello di Potere usato (LP) diviso due e la Qualità Shock.

ARCO DI FULMINI (Lightning Arc)**Costo in Esperienza:** 350 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 5**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Biomante trasforma il Warp in energia elettrica che crepita sulla punta delle sue dita e che carbonizza i nemici che raggiunge. Questo potere è una Tempesta Psicica. Ogni colpo infligge 1D10+LP Danni da Energia con una Penetrazione uguale al Livello di Potere usato (LP) diviso due e la Qualità Shock.

TEMPESTA NAURALE (Neural Storm)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Resistenza 40**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 5 metri x LP**Area d'effetto:** 2 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Attingendo alla corrente elettrica naturale del suo sistema nervoso, il biomante evoca un dardo di energia che è tanto più potente quanto più è vigoroso il suo corpo. Questo potere è Esplosione Psicica che infligge 1D10 + BR (del biomante) Danni da Energia, con una Penetrazione pari a LP usato. Un eventuale Tratto Resistenza Sovrannaturale aggiunge danni come se fosse BR.

Se la Prova di Focalizzazione riesce di almeno 3 Gradi, lo psionico può aggiungere una Qualità a scelta tra Shock o Haywire (5) a questo attacco.

Se invece totalizza almeno 5 Gradi di Successo può aggiungere entrambe le Qualità.

IMPULSO ELETTRICO (Neural Storm)**Costo in Esperienza:** 500 PE**Requisiti:** Volontà 45**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Biomante piega le energie del Warp al suo volere, inviando impulsi elettrici dal suo corpo che colpiscono tutte le macchine e Servitori macchina attorno a lui, mandando in tilt i loro circuiti e confondendo gli spiriti macchina interni. Questo potere è una Nova Psicica. Tutti i congegni che hanno componenti elettriche al loro interno e che si trovano nell'Area d'Effetto del potere cessano di funzionare per un periodo di tempo pari a 1 Round x LP. Questo include anche le macchine complesse, come servitori, migliorie cibernetiche, arti Bionici, alcune armi particolari (Laser, Plasma, Termiche, a Catena, armi Potenziate e tutte le armi Tecnologicamente avanzate) e qualunque veicolo più complesso di una bicicletta. I Tecno-Preti e individui similmente modificati (ad esempio quelli che posseggono il Tratto Macchina) tendono a perdere conoscenza se colpiti dal potere, a causa del malfunzionamento dei propri apparati cibernetici, e devono superare una Prova Impegnativa (+10) di Resistenza o subire un numero di Livelli d'Affaticamento pari a 1 + 1 per ogni Grado di Insuccesso sulla Prova.

CAMPO ELETTRICO (Lightning Field)**Costo in Esperienza:** 600 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 6**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il biomante si circonda di una nube di energia crepitante, sfidando i suoi nemici a colpirlo. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Un qualunque nemico che colpisce in corpo a corpo il biomante deve sostenere una prova di Resistenza, se fallisce, riceve un ammontare di Danni da Energia pari a 1D10+LP usati, con la Qualità Shock.

Se lo psionico viene colpito da un'arma Shock, passerà automaticamente la Prova di Resistenza per resistere ai suoi effetti.

TEMPESTA DI FULMINI (Lightning Storm)**Costo in Esperienza:** 700 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 7 e Volontà 50**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Difficile (-20)**Raggio:** 3 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Caricando l'aria di elettrostaticità, lo psionico attinge all'Immaterium per scatenare una tempesta di fulmini. Dardi di energia schizzano in tutte le direzioni, colpendo chiunque voglia lo psionico. Questo potere è un Maelstrom Psicico. Ogni avversario che si trova nell'area d'effetto subisce un attacco che infligge 2D10 + LP Danni da Energia, con Penetrazione uguale al Livello di Potere usato (LP) diviso due e la Qualità Shock.

INFUSIONE BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Metamorfofi si concentra sull'infusione del Warp nel corpo del biomante, per trasformarlo in una potente arma.

CORAZZA CHITINOSA (Chitin Shell)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Resistenza 30

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Gratuito per 2 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione.

Effetto: Sfruttando i nutrienti di corpo e muscoli il biomante riesce a creare una corazza organica protettiva sulla sua pelle. Questa fornisce una buona protezione senza appesantire ulteriormente lo psionico. Questo potere è una Benedizione Psicica. Il Biomante si ricopre di una Corazza Chitinosa 1 locazione, che non abbia già un'armatura naturale o sintetica. Il potere richiede minimo 2 LP per essere utilizzato.

Quella locazione guadagna un PA 1 per ogni 2 LP usati, il tutto con la qualità Dispersione fintanto che il potere viene sostenuto.

Può essere ricoperta solo una zona specifica del corpo, a scelta tra: Testa, Braccia (entrambe), Gambe (entrambe), o Corpo.

MEMBRA D'ACCIAIO (Hammer Hand)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Forza 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Biomante ha imparato a canalizzare la travolgente energia del Warp nei propri arti, e può far sì che il potere dell'Immaterium scorra incontrastato nel proprio corpo, incrementando a dismisura le sue capacità marziali. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Mentre questo potere rimane attivo, lo psionico guadagna Forza Sovrannaturale con un valore pari alla metà dell'LP usato, per difetto, e il Tratto Armi Naturali Affilate. Tuttavia, non può impiegare altre armi, perché l'energia che scorre nelle sue mani le distruggerebbe.

BRACCIO DI FERRO (Iron Arm)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: La carne del Biomante si trasforma, diventando simile ad un metallo vivente, pesante e resistente. Questa protezione gli permette di ignorare i colpi delle armi da fuoco di basso calibro e di schiacciare i nemici a mani nude. Questo potere è una Benedizione Psicica. Fintanto che il potere rimane attivo, lo psionico guadagna Resistenza e Forza Sovrannaturale pari a metà del LP utilizzato, per eccesso e finché è in questo stato, se va a grave, la Prova per non prendere il livello di Affaticamento sarà di +30 (+50 con il Talento La Carne è Forte 1° grado, etc).

Tuttavia, la sua carne è appesantita come risultato, infliggendo una penalità di -10 su Agilità (che abbassa anche Movimento e Iniziativa).

PELLE DI FERRO (Flesh Like Iron)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomante può rinforzare la sua carne con l'energia del Warp, rendendola più difficile da penetrare.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Il potere è molto variabile e rimane attivo per 1 Round per ogni LP usato.

Fintanto che il potere rimane attivo, lo psionico guadagna i Trattati Carica Selvaggia e Armatura Naturale con un valore pari al LP utilizzato.

Questa protezione non può essere combinata con un'armatura sintetica (che, se indossata, è come se non ci fosse, anche se continuerà a donare eventuali Malus dati da qualità negative, come, Lenta, etc). Tuttavia, la sua carne è appesantita come risultato e guadagna la qualità Ingombrante.

MANI DEL TITANO (Malleus Hammer Hand)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Continuativo

Effetto: Le mani del Biomante brillano di energia soprannaturale. In questo stato non può impugnare alcuna arma, ma non ne ha bisogno, visto che i suoi pugni possono spaccare persino la ceramite. Questo potere è una Benedizione Psicica. Fintanto che questo potere rimane attivo, lo psionico guadagna Forza Sovrannaturale pari a metà del LP utilizzato, per eccesso e il Tratto Armi Naturali Affilate. Inoltre, i suoi attacchi a mani nude infliggeranno 2D10 Danni da Impatto + BF (modificato dalla Forza Sovrannaturale). In questo stato, il biomante potrà parare colpi sferrati con armi da mischia a mani nude, e conterà avere la Qualità Campo di Energia (Possanza 10). Potrà fare 2 Attacchi a Round, con queste armi, senza penalità alcuna, usando l'Azione Multiattacchi. Non si potranno Sostenere altri poteri mentre è attivo le Mani del Titano.

LA CARNE E' FORTE (The Fleshis Strong)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e 40 Punti Follia

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per un numero di Round pari a due per ogni LP usato, poi il Potere cessa

Effetto: Il Biomante è un maestro nell'infondere il proprio corpo con il potere dell'Immaterium. Le energie del Warp fluiscono e rispondono alla volontà del biomante, permettendogli di comandare il reame fisico e quello immateriale con egual facilità.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Fintanto che il potere rimane attivo, lo psionico guadagna i Tratti Arma Warp, Fasatore, Materia d'Incubo e Presenza Demoniacca. Un eventuale valore di questi Tratti sarà pari al LP utilizzato. Ogni volta che il Test di Focalizzazione viene fallito di 4 o più gradi o si ottiene un Maldestro (96-00), il Biomante guadagna 1 Punto Follia e 1 Punto Corruzione.

TECNICA DI MEDICINA BIOMANTICA

Questa Tecnica della Biomanzia si concentra sull'arte della guarigione e della ristorazione del corpo. I Biomanti che si specializzano in queste arti, conosciuti come Biomedici, sono guaritori rispettati, in grado di chiudere anche le ferite più gravi con un semplice tocco.

Altri si concentrano sul miglioramento del proprio corpo, riprendendosi in fretta da ferite apparentemente letali.

CURA BIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Medicina Biomantica si concentra sulla rigenerazione della carne. I Biomanti utilizzano i loro talenti per ricucire la carne e curare le ossa. Quelli che padroneggiano questa arte sono molto considerati nelle organizzazioni Imperiali, e il loro talento viene ricercato per la cura degli innumerevoli feriti della galassia devastata dalla guerra.

SIGILLA FERITE (Seal Wounds)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomedico concentra i suoi poteri per riparare la carne danneggiata, tua o di un compagno. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Se il potere va a buon fine, conta come l'uso speciale di Pronto Soccorso (per i Feriti Leggeri, in questo caso si riprendono tante ferite quanto è il Bonus di Volontà invece di Tecnica). Ha gli stessi limiti, quindi, se curati con Medicina o con questo stesso Potere, non si potrà riutilizzare finché non si subiscono altri eventuali Danni. Se lo psionico causa Fenomeni Psicici mentre manifesta questo potere il bersaglio subisce immediatamente 1 Punto Corruzione, che aumentano a 1D5 Punti Corruzione se invece scatena le Insidie del Warp.

RISTORAZIONE (Restitute)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Volontà 40 e Medicina

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso e 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomedico apre la mente, cercando di sentire il dolore altrui. Il potere funziona esattamente come Sigilla Ferite, ma è di massa e con un Raggio maggiore, e ne potrà beneficiare un bersaglio per LP speso. Se lo psionico causa Fenomeni Psicici mentre manifesta questo potere il bersaglio subisce immediatamente 1 Punto Corruzione, che aumentano a 1D5 Punti Corruzione se invece scatena le Insidie del Warp.

CURA INNATURALE (Endurance)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Volontà 45 e Medicina

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Biomedico si prende cura dei suoi compagni, facendo in modo che la degenza sia più veloce. Questa è una Benedizione Psicica. Lo Psionico potrà sostituire una Prova di Medicina per l'uso speciale di Cura Prolungata, con questo Potere. Al contrario della Prova di Medicina, il Potere non potrà ferire in nessun modo il paziente, ma per la rimozione dei Danni, legati ai gradi di successo, saranno legato agli LP usati dallo Psionico. Se lo psionico causa Fenomeni Psicici mentre manifesta questo potere il bersaglio subisce immediatamente 1 Punto Corruzione, che aumentano a 1D5 Punti Corruzione se invece scatena le Insidie del Warp.

SOPPORTAZIONE (Endurance)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Concentri il tuo potere su un Alleato al tocco, o te stesso. Questa è una Benedizione Psicica e va fatta su coloro che hanno subito una Frattura. Se riesce, l'arto si rinsalderà tramite il Warp, e la condizione di Frattura sparirà entro 1 ora, -5 minuti per LP utilizzato. Questo potere è stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore. Se lo psionico causa Fenomeni Psicici mentre manifesta questo potere il bersaglio subisce immediatamente 1 Punto Corruzione, che aumentano a 1D5 Punti Corruzione se invece scatena le Insidie del Warp.

RIGENERAZIONE (Regenerate)

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi il Potere cessa

Effetto: Tagli e Fori di proiettile che subisce il Biomedico si rigenerano innanzi agli occhi increduli dei nemici. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico guadagna il Tratto Rigenerazione con un valore pari alla metà, per difetto, dell'LP utilizzato, e guadagna un bonus di 3 x LP su tutte le Prove di Resistenza effettuate per rigenerare secondo le regole del Tratto. Una volta che tutto il danno è stato rimosso, lo psionico comincia a rigenerare arti e organi eventualmente perduti mentre il potere era attivo (non quelli perduti precedentemente); ci vogliono 4 Round consecutivi per rigenerare una mano, 7 per un braccio e 9 per una gamba.

Quelli sostituiti da versioni cibernetiche non possono essere rigenerati, a meno di rimuovere prima il miglioramento. Questo potere è stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore. Inoltre, la sua durata è variabile; durerà per 1 Round per ogni LP speso, prima che il potere cessi. Se si ottengono 4 gradi di insuccesso o un Maldestro (96-00), lo psionico guadagnerà 1 Punto Follia e un Punto Corruzione.

BIOMANZIA PHARMACON

Questo sotto-ramo della Medicina Biomantica si concentra sulla cura meno immediata del corpo, come la gestione del dolore, l'espulsione di tossine dal corpo o l'arresto di una malattia in corso.

INTORPIDIRE (Dull Pain)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o 3 metri x LP

Sostenibile: Continuativo

Effetto: Il Biomedico riesce a ridurre stanchezza e dolore provato dal paziente o da se stesso. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Mentre questo potere rimane attivo, il bersaglio non conterà i Malus dati dall'Affaticamento (potrà svenire lo stesso se i livelli di Affaticamento superano il proprio BR) e conterà avere il talento *La Carne è Forte*. Se già possiede questo Talento, conterà la condizione di Ferito Grave solo con 0-1 ferite. Il talento guadagnato in questo modo comunque non verrà contato per il recupero delle ferite (vedi Condizioni delle ferite).

PURIFICAZIONE CORPORALE (Toxic Siphon)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Quando vengono ingerite tossine o veleni, e non è disponibile una dose di De-Tox, questo potere può risultare vitale per sopravvivere.

La sua applicazione, però, è talmente dolorosa che quelli che l'hanno provata sono arrivati a dire che preferirebbero riprovare il dolore delle tossine da cui sono stati salvati piuttosto che sperimentare di nuovo quella sensazione. Questo potere è una Benedizione Psicica. Se lo psionico supera la Prova di Focalizzazione è riuscito a circoscrivere la zona d'influenza del veleno, che verrà espulso dal corpo attraverso vomito, copiose lacrime, essudazione incontrollata o altri spiacevoli modi. Come effetto secondario, il bersaglio deve superare una Prova Normale (+0) di Resistenza o essere stordito per un numero di Round pari a 1D10 meno il suo Bonus Resistenza, minimo uno.

LIMITARE LA CORRUZIONE (Bind Corruption)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Questo potere è una Benedizione Psicica. Il bersaglio esegue una Prova di Resistenza con una Difficoltà stabilita dal master, a seconda della severità del contagio:

- Gas o Tossina: Il bersaglio esegue una Prova Difficile (-20) di Resistenza, ma con un bonus di +3 per LP usato. Se riesce, non subirà più gli effetti della sostanza e né sarà curato.
- Virus: Il bersaglio esegue una Prova Impervia (-40) di Resistenza, ma con un bonus di +3 per LP usato. Se riesce, non subirà più gli effetti del virus e né sarà curato.
- Malattie Warp: Le malattie Warp sono virtualmente incurabili, e soltanto i fisici più resistenti possono sperare di sopravvivervi. Il bersaglio esegue una Prova Infernale (-60) di Resistenza, ma con un bonus di +3 per LP usato. Se riesce, l'effetto della malattia sarà fermato per un periodo di 2 x LP settimane, dopodiché i suoi effetti riprenderanno.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Stomaco di Ferro*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

TRASCENDERE LA CARNE (Transcend the Flesh)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5 e Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

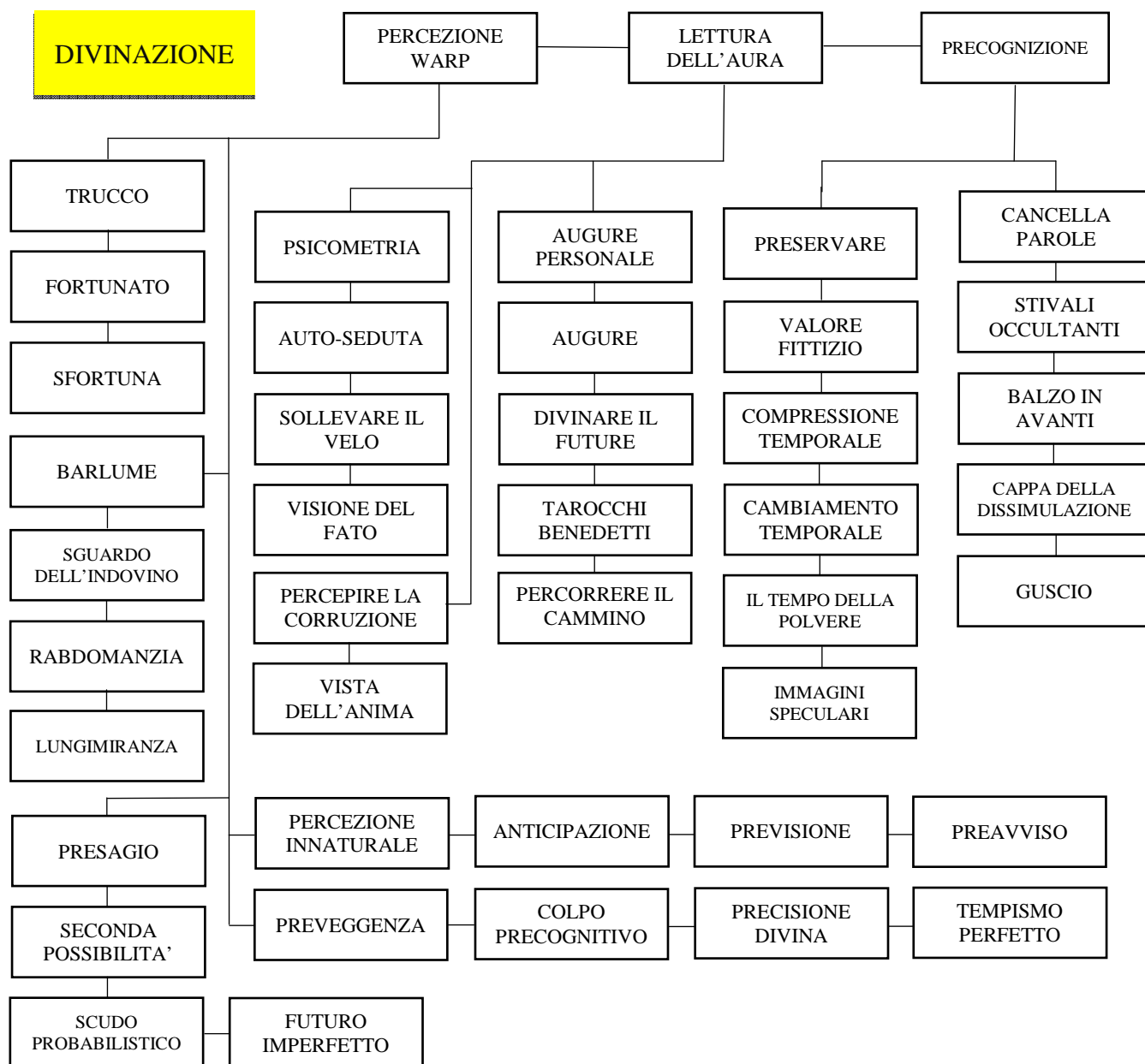
Effetto: Con una manifestazione prorompente di vitalità, il Biomedico è in grado di espellere dal suo corpo anche il più virulento degli agenti patogeni, o di ignorare la mancanza di ossigeno per lunghi periodi. Questo potere è una Benedizione Psicica che richiede 5 o più LP per essere lanciato (con meno, il Potere non ha effetto). Mentre si trova sotto gli effetti di questo potere, lo psionico diventa immune al Soffocamento e alle penalità date dal Vuoto. Diventa inoltre immune ai virus, agli effetti del gas o ai veleni di tutte le armi Tossiche.

Tuttavia, se è ancora esposto ad una delle fonti precedenti quando il potere si esaurisce, sarà affetto da esse come di consueto.

DIVINAZIONE

La Divinazione è la disciplina che si concentra sulla visione del futuro e di tutto ciò che è sconosciuto.

La maggior parte di questi poteri ha principalmente un effetto narrativo, ma alcuni possono garantire un qualche vantaggio in combattimento.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA DIVINAZIONE

CONTROLLO TEMPORALE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Gratuito per 1 Round x LP speso, poi diventa Mezza Azione

Effetto: Lo psionico è in grado di manipolare e controllare i display e le lancette di orologi e altri dispositivi a tempo. Anche se sembra un truccetto da poco, gli oggetti sono effettivamente manipolati da distorsioni temporali localizzate, e accelerano o rallentano secondo la volontà dello psionico.

OCCHIELLO DIVINATORIO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Estesa (1 minuto)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Anche se in modo infimo, cerchi di non farti sfuggire nulla nel tuo prossimo futuro. Guadagni un bonus di +1 su Percezione per ogni 2 LP spesi per la prossima ora.

PERCEPIRE PRESENZE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Riesci a percepire, seppure debolmente, altre forme di vita all'interno della Gittata, raggiungendole con la mente.

Sei cosciente della direzione in cui si trovano tutte le forme di vita ma non la loro esatta distanza o il punto preciso in cui si trovano.

Sei in grado di percepire le diverse taglie (Minuscola, piccola, enorme), ma non di determinare a quale specie appartengano. Individui automaticamente tutte le creature viventi nell'area ma il potere può essere bloccato da muri e acciaio con uno spessore superiore ad un metro.

PORTAFORTUNA (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Conterà come avere un Portafortuna finché il Potere è Attivo. Se dovessi già possederne uno, conterai avere 2 Portafortuna.

Questa Manifestazione non va Sostenuta, ma durerà 1 ora per ogni LP speso.

TECNICA DI BASE-DIVINAZIONE

LETTURA DELL'AURA (Aura Reading)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: I Divinatori possono leggere l'aura di una persona, la proiezione inconscia del suo essere nel Warp. È un'ombra molto pallida, ma il Divinatore può tentare di studiarla per avere informazioni su quella persona. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico può tentare di leggere l'aura di una persona che riesca a vedere, spendendo un'Azione Intera. Se il Test di Focalizzazione riesce, lo psionico guadagna un certo numero di informazioni sul bersaglio, in base al LP utilizzato, secondo la Tabella della Lettura dell'Aura. Le variabili sono bizzarre e seguono leggi che nessun può imbrigliare appieno. Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso.

Il risultato si potrà consultare nella Tabella della Lettura dell'Aura. Lo psionico può mantenere attivo questo potere su un solo bersaglio alla volta.

Se desidera leggere l'aura di un altro individuo, sarà costretto a manifestare di nuovo il potere.

LP/EFFETTO	Tabella della Lettura dell'Aura
2-10:	Lo psionico guadagna un'impressione superficiale del bersaglio. Questo include le tre principali emozioni che il soggetto sta sperimentando, la sua razza, se sia in grado o meno di manifestare poteri psionici e il suo stato mentale e fisico generale. Infine, lo psionico saprà per certo se il bersaglio è un Intoccabile.
11-16:	Come sopra, ma lo psionico guadagna anche un +5 alle Prove di Simpatia che coinvolgono il bersaglio mentre il potere è attivo. Lo psionico si fa anche un'idea più dettagliata dello stato fisico del soggetto, arrivando a conoscere le Ferite rimanenti o i Livelli d'Affaticamento (una delle due a scelta). Infine se il bersaglio è uno Psionico, può arrivare a capire il suo livello di Classificazione Psi.
17-19:	Come sopra, ma lo psionico è in grado di determinare anche i Punti Follia del bersaglio, oltre a qualunque malattia mentale possa avere. Infine, se il bersaglio è uno psionico, può arrivare a capire che Disciplina Psionica utilizza.
20:	Come sopra, ma lo psionico è in grado di determinare anche i Punti Corruzione del bersaglio. Infine, se ha usato 10 LP, può capire se l'aura è genuina o se è stata prodotta da altri poteri.

PRECOGNIZIONE (Precognition)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico scandaglia il Warp in cerca di frammenti del futuro più immediato, in modo da distinguere qualunque possibile minaccia rivolta alla sua persona. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico è in grado di determinare quali azioni avranno successo e quali no ancor prima di intraprenderle. Egli potrà vedere, però, soltanto una manciata di secondi nel futuro. Ad esempio, potrà determinare se inserire un dato codice che si crede sia esatto sulla tastiera di una porta automatica farà o no scattare l'allarme, ma non potrà sapere come reagirà un sospetto durante un interrogatorio prolungato. Il potere dura per 1 Round per ogni due LP spesi.

PERCEZIONE WARP (Warp Perception)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35, Percezione 35 e Controllo Temporale

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo psionico usa il Warp per migliorare la sua percezione. I suoi sensi sono liberi di spaziare tutto intorno, svincolati dai limiti della carne. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico guadagna il Tratto Sensi Soprannaturali (X), dove X è pari al LP utilizzato moltiplicato per 5.

TECNICA DI MANIPOLAZIONE DIVINATORIA

Questa Tecnica si concentra sulla manipolazione del destino. I Divinatori apprendono la fragilità del futuro, piegandolo al proprio volere.

MANIPOLAZIONE DELLA FORTUNA

Questo sotto-ramo si concentra sulla modifica della probabilità a favore del Divinatore o a discapito dei suoi nemici.

TRUCCO (Trick)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova Contrapposta di Volontà Normale (+0)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo psionico influenza sottilmente le correnti di probabilità che fluiscono attorno a lui, facendo sì che lui, o un altro individuo, diventi particolarmente bravo nei giochi d'azzardo, o portando sfortuna ad un suo avversario. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico nomina un singolo bersaglio entro raggio e linea di vista, che si oppone al potere con una Prova di Volontà Normale (+0) di confronto. Se il bersaglio fallisce, allora sarà soggetto ad un bonus o una penalità di +/- 5 x LP utilizzato a tutte le Prove di Giocare d'Azzardo, a scelta dello psionico. Quelli che sono consapevoli di essere bersaglio di questo potere possono decidere di fallire automaticamente la Prova Contrapposta.

FORTUNATO (Lucky)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: I Divinatori riescono a manipolare le probabilità relative al verificarsi di eventi a prima vista improbabili, facendoli arrivare pericolosamente vicini alla norma. Il potere è una Benedizione Psicica. Se riesce, fa sì che si verifichi immediatamente un evento che favorisca direttamente lo psionico, o che una serie di fortunate coincidenze lo accompagnino per le ore a venire. Ovviamente, le correnti del Warp sono sempre bizzarre. Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso.

Il risultato si potrà consultare nella Tabella della Fortuna. Il potere può essere utilizzato soltanto una volta ogni 24 ore.

LP/EFFETTO	Tabella della Fortuna
2-10:	Piccoli colpi di fortuna sembrano verificarsi attorno allo psionico. Alcuni esempi includono ritrovare un piccolo ciondolo di valore, sgusciare non visto dietro ad alcune guardie che si sono girate proprio nel momento giusto, o riuscire a prendere un trasporto che ha subito un inesplicabile ritardo.
11-16:	Come sopra, ma lo psionico trova anche oggetti e indizi che lo possano aiutare nell'investigazione, e che a prima vista gli erano sfuggiti. Inoltre, potrebbe imbattersi in un veicolo incustodito proprio quando ne ha più bisogno, o potrebbe trovare una scorta di Munizioni per la sua arma più rara.
17-19:	Come sopra, ma i colpi di fortuna si fanno più eclatanti. Lo psionico potrebbe scoprire un covo di eretici che sta eseguendo un rituale in quel che momento, arrivando giusto in tempo per fermarlo, o potrebbe vincere una lotteria locale, o potrebbe essere contattato da un informatore inaspettato possiede indizi chiave per procedere nell'investigazione, etc.
20:	Come sopra, ma lo Psionico guadagna anche un Punto Fato, solo per questa missione, da spendere (non Bruciare).

SFORTUNA (Misfortune)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Divinatore concentra il suo occhio interiore per assicurarsi che il suo nemico soffra ogni possibile calamità che la sfortuna possa provocare. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un singolo bersaglio in raggio e linea di vista. Se il bersaglio fallisce il confronto, la sfortuna comincerà a perseguitarlo. Per tutta la durata del potere, i Punti Armatura del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso. Inoltre, le armi del bersaglio si incepano su ogni attacco che fallisce di 2 o più gradi di insuccesso.

PREDIZIONE DIVINATORIA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Divinatoria si concentra sulla previsione e sul pronostico di eventi futuri.

BARLUME (Glimpse)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico raggiunge il Warp con la sua mente per afferrare un singolo momento del futuro. Lo psionico guadagna un bonus di 3 x LP alla prossima Prova di Intelligenza o Volontà (non per lanciare o resistere ai Poteri Psionici) effettuato prima della fine del suo prossimo turno.

Questo Potere non può essere associato ad Azioni più lunghe di un'Azione Intera (es: non può essere usato per leggere un libro).

SGUARDO DELL'INDOVINO (Scrier's Gaze)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: I Divinatori più capaci non sono soltanto in grado di vedere nel futuro, ma anche nel presente. Liberi dalle limitazioni della semplice vista, le loro menti sono in grado di viaggiare ovunque vogliano, e ben poco riesce a rimanere loro celato. Questo potere è una Benedizione Psicica. Per cominciare il rituale, lo psionico deve spendere almeno 1 ora utilizzando una serie di focalizzatori psionici per concentrare la propria visione. Egli potrebbe leggere dei Tarocchi, o consultare delle rune, o ancora fissare lo sguardo in un fuoco vivo. Le possibilità sono varie quante le stelle dell'Imperium. Una volta terminato il rituale, lo psionico effettua un Test di Focalizzazione per proiettare la sua visione nell'area circostante.

Nei Luoghi protetti da campi psionici o segni Esagrammatici, lo Sguardo non avrà alcun effetto. Queste visioni sono molto difficili da leggere e rimangono sempre criptiche. Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso. Il risultato si potrà consultare nella Tabella dello Sguardo dell'Indovino. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

LP/EFFETTO	Sguardo dell'Indovino
2-10 Singola Minaccia:	Lo psionico riesce a focalizzare la sua vista su una singola azione chiave che i suoi nemici hanno compiuto o stanno pianificando. Questa potrebbe essere un imminente imboscata, l'occultamento di un libro eretico o l'esecuzione di un sacrificio umano. Rimane una visione Criptica, descrivere il luogo in modo poco dettagliato e confuso.
11-16 Movimenti dei Nemici:	La vista dello psionico si estende in un'ampia area, permettendogli di vedere tutte le attività su un intero campo di battaglia o in un'intera zona di un formicaio. Tuttavia, egli non è in grado di focalizzare abbastanza la sua vista da estrapolare dettagli esatti a livello individuale.
17-19 Numero dei Nemici:	Lo psionico è in grado di controllare la precisione della sua visione. È al corrente di tutti i precedenti risultati su questa tabella, ed è inoltre in grado di distinguere dettagli quali attività individuali e il numero esatto dei nemici.
20 Piani dei Nemici:	Lo psionico infrange il velo del tempo, guardando un'intera zona e gli infiniti possibili risultati al suo interno. È al corrente di tutti i precedenti risultati su questa tabella, e inoltre conosce i dettagli dei piani che i leader nemici stanno pianificando.

RABDOMANZIA (Dowsing)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 1 Chilometro x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Lo psionico analizza le correnti del Warp per localizzare il suo bersaglio. Lo psionico deve conoscere la persona che sta cercando, o avendo conosciuto di persona, o rifacendosi ad una foto o una pitto-immagine, o conoscendo il suo nome per intero. Questo potere è una Benedizione Psicica. Prima di compiere il Test di Focalizzazione, lo psionico deve scegliere un oggetto o una persona in particolare, che sarà il bersaglio del potere. Ad esempio, lo psionico potrebbe cercare una chiave di una determinata serratura, o una persona di cui conosca l'aspetto o il nome reale.

Una volta stabilito il bersaglio, il Test di Focalizzazione subirà i seguenti cambiamenti:

-Lo psionico ha una certa familiarità con l'oggetto o la persona in questione: +10

-Lo psionico ha qualcosa che appartiene all'oggetto o alla persona cercata (pezzo di roccia di una statua o una ciocca di capelli di una donna): +5

-Il bersaglio è entro 100 metri: +5

-Il bersaglio è oltre 500 metri: -10

-Il bersaglio è circondato da altri esemplari a lui affini (ad esempio una persona in mezzo ad una folla o una chiave in un cofanetto di chiavi): -10

Se lo psionico riesce nel Test, e il bersaglio è sia valido che entro il raggio del potere, allora avrà un'idea della sua posizione a seconda degli LP usati, come indicato nella Tabella della Raddomanzia. Nei Luoghi protetti da campi psionici o segni Esagrammatici, il Potere non avrà alcun effetto.

LP/EFFETTO	Tabella Raddomanzia
1-5:	Lo psionico stabilisce la direzione generale del bersaglio.
6-7:	Lo psionico stabilisce la direzione precisa del bersaglio e la distanza approssimativa che lo separa da esso.
8-9:	Lo psionico stabilisce la direzione precisa del bersaglio e la distanza precisa che lo separa da esso.
10:	Lo psionico riceve una chiara visione del bersaglio in quel momento.

Se lo psionico sostiene il potere, rimanendo concentrato, acquisirà informazioni aggiornate sulla posizione del soggetto, basate sugli LP usati (vedi Tabella) del tiro Originale. In questo modo, lo psionico può seguire un bersaglio mobile.

LUNGIMIRANZA (Far Sight)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Percezione 50

Tempo: Azione Estesa (5 minuti, -30 secondi per LP, minimo 30 secondi)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 1 Chilometro x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Lo psionico squarcia il velo che separa il Materium dall'Immaterium, in modo da spingere il suo sguardo fino ad un punto lontano.

Questo potere è una Benedizione Psicica, e può essere utilizzato per avere una visione di un singolo luogo che si trovi entro il raggio.

Lo psionico non deve avere in mente la destinazione precisa, ma piuttosto quanto lontano e in che direzione guardare. Se il punto selezionato è un oggetto solido, il potere fallisce automaticamente. Una volta che lo psionico è riuscito a determinare la locazione finale, può osservare l'area attorno a quel punto come se si trovasse lì di persona, ma non si potrà allontanare per più di LP metri dalla locazione iniziale. Per osservare una locazione differente, lo psionico deve manifestare di nuovo il potere. Lungimiranza non permette allo psionico di vedere se le condizioni non lo permettono, e se lui stesso non possiede Talenti o capacità per avviare a ciò. Ad esempio, se il punto scelto è all'interno di una stanza completamente buia, lo psionico non vedrà nulla, a meno di possedere Talenti o capacità che gli permettano di farlo.

Nei Luoghi protetti da campi psionici o segni Esagrammatici, il Potere non avrà alcun effetto.

MANIPOLAZIONE DELLA PROBABILITA'

Questo sotto-ramo della Manipolazione Divinatoria si basa sull'arte di scrutare tra la miriade di possibilità future e selezionare quella più favorevole per sé stessi o i propri compagni.

PRESAGIO (Foreshadow)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Sbirciando per un breve istante nel futuro, lo psionico è in grado di anticipare possibili movimenti del proprio avversario.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre è sostenuto, lo psionico guadagna un bonus di +5 x LP alla sua azione di Finta.

SECONDA POSSIBILITA' (The Action Again)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Percezione 40

Tempo: Azione Gratuita

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No/Estesa (1 Round x LP)

Effetto: Con questo potere lo psionico è in grado di catturare un barlume di futuro, così da correggere le proprie azioni. Il potere è una Benedizione Psicica e se viene manifestato correttamente, lo psionico può ripetere una singola Prova entro un numero di Round pari al LP utilizzato, ma deve accettare il secondo risultato. Il destino è mutevole, e tende a punire chiunque si interessi troppo al proprio futuro. Per questo, il potere, se riuscito, può essere utilizzato soltanto una volta ogni 24 ore. Nota, si potrà far ritirare un ritiro avvenuto per un Punto Fato.

SCUDO PROBABILISTICO (Probability Shield)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Utilizzando la sua maggiore comprensione di eventi futuri, lo psionico circonda sé stesso e i propri compagni di uno scudo di probabilità. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico e un numero di alleati pari al LP entro il raggio del potere guadagnano un bonus di +5 ad un qualunque loro Prova ogni Round. Inoltre, grazie all'abilità di percepire gli attacchi prima che arrivino a colpirlo, lo psionico (e soltanto lui) può aggiungere un bonus di +3 x LP a tutte le Prove di Schivare e Parare, al posto del Bonus del +5 sopracitato.

FUTURO IMPERFETTO (Future Imperfect)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Percezione 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Con una concentrazione sovrumana, il Divinatore impartisce ordini e indicazioni ai compagni, guidandoli senza indugi sul cammino della vittoria. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico guadagna un numero di ripetizioni di Prove pari al LP utilizzato, disponibili fino alla fine del suo prossimo turno. In questo lasso di tempo, quando un alleato entro il raggio del potere, incluso lo psionico stesso, effettua una Prova o un Tiro per i Danni, lo psionico può decidere di spendere una ripetizione per far sì che la Prova o il Tiro venga ripetuto.

Se lo psionico dovesse morire o svenire prima della fine del suo prossimo turno, allora le ripetizioni rimanenti saranno perdute.

DIFESA PRECOGNITIVA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Divinatoria si concentra sull'amplificazione della consapevolezza, in modo tale che possa determinare più facilmente i possibili futuri. Anche se sembra avere degli incredibili riflessi, è in realtà in grado di determinare il momento in cui agire.

PERCEZIONE INNATURALE (Preternatural Awareness)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Precognizione

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: La percezione dello psionico abbraccia le sue immediate vicinanze, cercando anche il più piccolo cambiamento o disturbo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere rimane attivo, lo psionico guadagna il Tratto Percezione Sovrannaturale (X), dove X è pari alla metà, per difetto, dell'LP utilizzato. In più, guadagna un bonus alla sua Iniziativa pari ai Gradi di Successo sul suo Test di Focalizzazione.

ANTICIPAZIONE (In Harm's Way)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Guardando nel futuro, lo psionico è in grado di anticipare le azioni dei suoi nemici. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Mentre questo potere è attivo, i nemici dello psionico soffrono una penalità di -3 x LP a tutte le Prove di Abilità Balistica effettuati contro di lui.

PREVISIONE (Foreboding)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Percezione 40

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: La maggiore consapevolezza dello psionico nei confronti del Warp gli permette di eludere gli attacchi nemici senza dover fare affidamento sui suoi riflessi, spostandosi quanto basta per essere sfiorato dai colpi in arrivo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico può lanciare questo potere quando viene colpito da un attacco portato con successo, ma prima di determinare la locazione in cui viene preso. Se il potere ha successo, sottrae un numero di Gradi di Successo dalla Prova d'attacco pari agli LP spesi. L'attacco si risolve poi con i gradi di successo rimasti.

Se questo risultato è negativo, lo psionico riesce ad evitare con successo il colpo, e l'attacco fallisce. Lo psionico non ha bisogno di essere al corrente dell'attacco per usare Presagio, che può però essere utilizzato soltanto in risposta ad un singolo attacco per Round. In caso di Raffica, solo il 1° colpo può essere evitato. Non si prendono Malus o Bonus per evitare i colpi, di nessun tipo.

PREAVVISO (Forewarning)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Presagio**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 3 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione**Effetto:** Il Divinatore legge il Warp in cerca di minacce per se stesso e i suoi alleati. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Per tutta la durata del potere, un numero di alleati nel raggio del potere pari al LP utilizzato, più lo psionico stesso, guadagnano un bonus a tutte le Prove di Parare e Schivare pari al doppio del LP utilizzato. Gli alleati perdono questo bonus non appena escono dal raggio del potere.

OFFESA PRECOGNITIVA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Divinatoria permette allo psionico di scegliere tra i numerosi possibili futuri quello che possa arrecare maggior danno ai propri nemici.

PREVEGGENZA (Prescience)**Costo in Esperienza:** 250 PE**Requisiti:** Precognizione e la Manifestazione Minore Portafortuna**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 3 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione**Effetto:** Lo psionico attinge all'Immaterium, utilizzando le proprie energie per espandere i suoi sensi su tutto il campo di battaglia.

Sfruttando questa conoscenza, egli può guidare i colpi dei propri alleati direttamente sui nemici. Mentre questo potere è attivo, un numero di alleati nell'Area d'Effetto del potere pari al LP utilizzato, più lo psionico stesso, guadagnano un bonus alla propria Abilità di Combattimento o Abilità Balistica (a scelta del Divinatore) pari al doppio del LP utilizzato. Gli alleati perdono questo bonus non appena escono dal raggio del potere.

COLPO PRECOGNITIVO (Precognitive Strike)**Costo in Esperienza:** 350 PE**Requisiti:** Percezione 40**Tempo:** Azione Gratuita**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** No

Effetto: Predire il proprio futuro è sempre più facile rispetto a predire quello degli altri. Lo psionico, però, è riuscito a padroneggiare quest'arte, ed è in grado di colpire il nemico esattamente quando è più scoperto o vulnerabile. Lo psionico guadagna un bonus alla prossima Prova di Abilità di Combattimento o Abilità Balistica, a scelta, effettuato prima della fine del suo prossimo turno, pari a 3 x LP.

PRECISIONE DIVINA (Divine Shot)**Costo in Esperienza:** 450 PE**Requisiti:** Psiniscienza +10**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** No

Effetto: Lo psionico analizza tutti i possibili futuri di un suo colpo di arma da fuoco, per selezionare il migliore tra essi. Questo potere è una Benedizione Psicica. Quando viene manifestato, esso deve essere accompagnato da un singolo colpo di Pistola, Arma Base o Arma da Lancio. Se il Test di Focalizzazione viene superato, il colpo prende automaticamente un bersaglio che sia entro il raggio Medio dell'arma (Pistole e Armi Base) e il raggio Estremo delle armi da Lancio. Questo colpo non può essere evitato in alcun modo, non conta alcuna protezione data dalla copertura o da scudi, purché sia visibile una minima porzione del corpo, e colpisce il corpo (se colpibile, altrimenti un arto, o infine, la testa). Per ogni altro fine, il colpo conta come aver colpito con tanti gradi di Successo quanti LP, diviso due, sono stati utilizzati.

TEMPISMO PERFETTO (Perfect Timing)**Costo in Esperienza:** 550 PE**Requisiti:** Percezione 50**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Difficile (-20)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** Mezza Azione per 1 Round per LP usata. Dopo questo tempo, si aggiunge anche Indebolimento (1)

Effetto: Fendendo le correnti del Warp con la sua affilata coscienza, lo psionico comincia a ricevere vivide immagini delle future azioni dei suoi nemici. Con queste informazioni, egli può indirizzare i colpi dei propri alleati sui nemici in copertura, facendo sì che vengano colpiti nel momento esatto in cui si scoprono. Questo potere è una Benedizione Psicica. Per tutta la durata del potere, un numero di alleati entro l'Area d'effetto (larga 1 metro, +1 metro extra per LP, centrata sullo Psionico), più lo psionico stesso, possono ignorare la protezione data dalla copertura o da uno scudo quando sparano ai propri nemici. Se colpiscono una locazione che sarebbe normalmente protetta da una copertura, essi possono ignorarla.

Gli alleati perdono questo bonus appena escono dal raggio del potere. Se i bersagli sono completamente al coperto, allora la copertura non potrà essere ignorata.

TECNICA DI PERCEZIONE EXTRASENSORIALE

Questa Tecnica si concentra sulla lettura del futuro, del presente e del passato, e può essere utile per risolvere un problema immediato tramite l'utilizzo di un processo o rituale occulto.

RETROCOGNIZIONE DIVINATORIA

Questo sotto-ramo della Percezione Extrasensoriale si concentra sul recupero di memorie o sensazioni passate riguardanti oggetti o persone.

Gli psionici che si specializzano in questo sotto-ramo sono in grado di acquisire molte informazioni su particolari oggetti ritrovati, tra cui i loro creatori, i loro utilizzatori e le azioni compiute con essi.

PSICOMETRIA (Psicometry)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Azione Estesa (10+ Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Continuativo e Mezza Azione

Effetto: Manifestazioni intense di emozioni possono lasciare un residuo psichico su oggetti e luoghi che vi sono stati esposti. Inoltre, oggetti che sono stati usati a lungo da una stessa persona, o ambienti in cui la stessa ha vissuto per lungo tempo, portano anch'essi una flebile traccia psichica.

Con questo potere, lo psionico è in grado di rievocare le emozioni e le sensazioni lasciate sul luogo o sull'oggetto. Il potere è una Benedizione Psichica. Lo psionico può utilizzarlo in due modi. Nel primo caso può decidere di utilizzarlo per divinare le impressioni lasciate su un oggetto che possa toccare fisicamente. Nel secondo caso può utilizzarlo per raccogliere le impressioni lasciate in uno spazio che sia compreso nell'Area d'Effetto del potere (1 metro per LP, centrato sul Divinatore). La qualità e la natura delle informazioni raccolte dipende dal tempo che lo psionico, grazie alla sua volontà, riesce a Sostenere il Potere. Lo psionico raccoglie un'ulteriore informazione per ogni 10 Round in cui maneggia l'oggetto o si concentra su un'area. Questo tempo è modificato dalla potenza del potere, e ogni punto di LP utilizzato riduce i Round necessari di 1. Se l'LP utilizzato è 4, ad esempio, lo psionico guadagnerà una nuova informazione ogni 6 Round invece che ogni 10. La prima fascia, da 1-10 Round, potrà sempre essere percepita, basta che il Potere abbia avuto successo. Il Potere, anche se facile da apprendere, dà il meglio di sé nel momento che viene usato da grandi Divinatori. Questo potere è talmente stancante, che potrà essere lanciato una sola volta ogni 24 ore, che abbia successo oppure no.

Tempo speso/RISULTATO	Tabella Psicometria
1-10 Round: Lo psionico può percepire l'emozione più forte collegata all'oggetto o all'area.	
20 Round: Lo psionico può percepire vagamente le fattezze della persona che ha sperimentato l'emozione.	
30 Round: Lo psionico riceve una chiara immagine della persona che ha sperimentato l'emozione.	
40: Lo psionico è in grado di identificare l'azione che ha portato a quell'emozione.	
50: Lo psionico viene a conoscenza del nome della persona in questione.	
+10 Round: Lo psionico scopre dettagli ulteriori secondo il volere del Master.	

AUTO-SEDUTA (Auto-Séance)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Estesa (2 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con la sua abilità psichica lo psionico è in grado di spingere il suo sguardo fin nelle profondità delle correnti dello spazio-tempo, per assistere ad eventi passati, presenti e futuri. Questo potere, considerato un marchio di fabbrica dell'Adeptus Astra Telepathica, permette allo psionico di aprire la sua mente e analizzare le risonanze psichiche attorno a lui, per poi convogliarle al meglio e far sì che i poteri di altri psionici nelle vicinanze siano rafforzati. In questo modo riesce anche a tamponare gli effetti deleteri di un eventuale fallimento. Questo potere è una Benedizione Psichica. Esso può essere utilizzato per potenziare qualunque potere della Disciplina di Divinazione di un altro Divinatore. Lo psionico sceglie un Divinatore diverso da sé stesso, ed effettua il Test di Focalizzazione. Se questo ha successo, le correnti Warp della zona saranno più docili, permettendo allo psionico bersaglio di potenziare i propri poteri. Mentre questo potere è mantenuto, lo psionico bersaglio può manifestare un potere della Disciplina di Divinazione che conosce. Se il Test di Focalizzazione di quel potere ha successo, il LP utilizzato sarà pari a quello utilizzato per lanciare il potere stesso + metà di quello utilizzato per manifestare Auto-Seduta. Oltre a questo, lo psionico che ha manifestato Auto-Seduta può decidere di subire fino a metà dei Danni di qualunque tipo (anche Punti Corruzione e Follia) che potrebbero derivare da un tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psichici o dei Insidie del Warp che è stato provocato dal Divinatore bersaglio di Auto-Seduta.

Se il bersaglio esce dalla vista del Divinatore o lo stesso sviene/muore, il potere termina.

Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

SOLLEVARE IL VELO (Lifting the Veil)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Psiniscienza +20

Tempo: Azione Estesa (10+ Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Continuativo e Mezza Azione

Effetto: Questo potere è una Benedizione Psichica. Sollevare il Velo è un'estensione dell'arte della Psicometria, che permette allo psionico di guardare oltre gli eventi riguardanti una singola persona relazionata ad un luogo o ad un oggetto, e di ampliare la sua vista interiore in un'area ben più vasta. Funziona esattamente come Psicometria, con due differenze fondamentali. L'Area d'Effetto del potere è uguale a 10 metri per LP, centrati sul Divinatore, inoltre si possono vedere eventi passati, persino di millenni. La Tabella rimane la stessa di Psicometria.

Psicometria e Sollevare il Velo contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

Questo potere è talmente stancante, che potrà essere lanciato una sola volta ogni 48 ore, che abbia successo oppure no.

VISIONE DEL FATO (Winding Fate)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Percezione 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Toccando una persona o un oggetto, lo psionico riceve delle visioni del suo futuro e del suo passato. Queste immagini, anche se spettrali e nebbiose, rivelano quello che è stato e quello che sarà. La visione dura per un numero di secondi pari al doppio del LP utilizzato, e deve riferirsi ad un evento accaduto non oltre un numero di giorni pari al LP utilizzato, nel passato o nel futuro della persona o dell'oggetto bersaglio del potere.

Più è alto il LP utilizzato, più lo psionico ha il controllo sulla visione (a discrezione del Master). Ricordarsi di essere sempre criptici.

TAROCCHI DELL'IMPERATORE

Questo sotto-ramo della Percezione Extrasensoriale utilizza i Tarocchi dell'Imperatore, o un Focalizzatore simile, per ricevere divinazioni utili.

AUGURE PERSONALE (Personal Augury)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Estesa (speciale)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Leggendo i Tarocchi dell'Imperatore, o un qualunque altro Focalizzatore, lo psionico può farsi un'idea di cosa lo aspetti più avanti.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Prima di tutto, lo psionico deve specificare l'oggetto della sua divinazione. Ad esempio, può porre una domanda particolare, come "Quali forze ci sono a difesa del Tecno-Tempio in cui mi dovrò infiltrare?", o una di tipo più generico, come "Come posso ottenere gloria e potere nel nome degli Dei Oscuri?". Più la domanda sarà precisa, e più la divinazione sarà specifica. Una volta che la domanda è posta, lo psionico spende le prossime 4 ore con il Focalizzatore, -20 minuti per ogni LP usato (minimo un'ora) al termine del quale, egli potrà effettuare il Test di Focalizzazione. Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso. Il risultato si potrà consultare nella Tabella dell'Augure Personale. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

LP/EFFETTO	Augure Personale
2-10	Fato Avverso: Lo psionico riceve un avvertimento simbolico sul più grande pericolo o ostacolo che dovrà affrontare, relativo alla domanda. La divinazione è molto vaga sulla natura del pericolo.
11-16	Influenze Maligne: Lo psionico riceve un ulteriore avvertimento, e sarà messo al corrente di due pericoli od ostacoli che dovrà affrontare, sempre relative alla domanda posta, ma sempre in modo molto vago.
17-19	Fattore Benigno: Lo psionico riceve un indizio su quale possa essere il più grande vantaggio o l'arma migliore per affrontare la prova relativa alla domanda.
20	Fato: Oltre a tutti gli effetti elencati sopra, lo psionico riceve anche qualche criptico indizio sul suo destino personale.

AUGURE (Augury)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro

Sostenibile: No

Effetto: Lo sguardo dello psionico naviga nelle infinite correnti del Warp, per cercare il futuro di un singolo individuo.

Ci vuole ben più di un semplice indovino per ricevere anche una minima impressione dal mare turbolento di energia psichica che è l'Immaterium. Questo potere è una Benedizione Psicica. Deve essere posta una singola domanda allo psionico, che può essere dettagliata come "Cosa dobbiamo fare per sconfiggere gli Xenos sull'asteroide Alpha-33?", o ampia come "Come posso guadagnare più Troni?". Dopodiché, lo psionico procede a consultare il suo focalizzatore per la seguente ora, alla fine della quale effettua il Test di Focalizzazione.

Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso.

Il risultato si potrà consultare nella Tabella dell'Augure. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

Ogni tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psicici provocato da questo potere riceve un +10.

LP/EFFETTO	Augure
2-10	Ostacolo: Lo psionico può determinare molto vagamente quale sarà il più grande ostacolo o pericolo che chi ha posto la domanda dovrà affrontare.
11-16	Paure: Come sopra. In più, lo psionico è in grado di determinare, tramite simboli e segni vaghi, altre forze negative che potrebbero essere in gioco.
17-19	Speranze: Come sopra. In più, lo psionico può determinare il più grande vantaggio o strumento che il soggetto può utilizzare per volgere al meglio la situazione.
20	Risultato: Come sopra. Inoltre, lo psionico può offrire un singolo avvertimento al soggetto riguardo la strada più rapida e sicura per raggiungere il suo obiettivo.

DIVINARE IL FUTURO (Divining the Future)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Estesa (1 ora o meno)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 1 metro

Sostenibile: No

Effetto: La sempre maggiore affinità con la disciplina permette allo psionico di aumentare la precisione e la velocità delle sue predizioni.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Esattamente come succede per Augure, deve essere posta una singola domanda allo psionico, che può essere più o meno specifica. Il tempo di Divinare il Futuro può essere ben più veloce. Per ogni LP speso, si sottraggono 5 minuti dal Tempo di Focalizzazione (minimo 5 Minuti). Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso.

Fare riferimento alla Tabella Divinare il Futuro e quella dell'Augure. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

Ogni tiro sulla Tabella dei Fenomeni Psicici provocato da questo potere riceve un +10.

Augure e Divinare il Futuro contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

LP/EFFETTO	Divinare il Futuro
2-10	Ostacolo: Come Augure, ma la visione sarà più chiara.
11-16	Paure: Come Augure, ma la visione sarà più chiara.
17-19	Speranze: Come Augure, ma la visione sarà più chiara.
20	Risultato: Come Augure, ma la visione sarà più chiara. Inoltre, colui che ha posto la domanda riceve un bonus di +10 ad un numero di Prove sotto Intelligenza, Volontà e Percezione pari al LP utilizzato, da utilizzare entro il prossimo mese, o finché gli eventi coinvolti nella domanda non accadono.

TAROCCHI BENEDETTI

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Psiniscienza +20

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Area d'Effetto: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Divinatore migliora la sua percezione del Warp. Questa è una Benedizione Psichica. Questo potere è un potenziamento per i Poteri di Augure Personale, Augure e Divinare il Futuro e può essere lanciato con 4 LP o con 8 LP, quindi esula dalla normale scelta di LP per lanciare un Potere. Se riesce, i Poteri di cui sopra beneficiano di 1 LP gratuito nella propria tabella se questo potere è lanciato con 4 LP, oppure di 2 LP gratuito se lanciato con 8 LP. I 3 poteri devono essere lanciati entro 1 minuti per LP da quando è stato lanciato Tarocchi Benedetti, o non avrà effetto.

PERCORRERE IL CAMMINO (Walking the Path)

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Area d'Effetto: 1 metro x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Divinatore è in grado di sferrare attacchi esattamente quando il nemico è più vulnerabile, e sembra essere in grado di vedere i proiettili in volo, schivando con una calma che rasenta lo sprezzo. Questo potere è una Benedizione Psichica e se riesce, il Divinatore guadagna un bonus di +3 per LP speso a tutte le Prove di Abilità Balistica e Abilità di Combattimento, e tutte le Prove di Abilità Balistica rivolte contro di lui subiscono una penalità -3 per LP speso. Entrambi gli effetti dureranno fintanto che il potere verrà sostenuto. Tutti gli alleati (un compagno per LP) entro l'Area guadagnano +1 su Iniziativa per ogni 2 LP spesi.

PERCEZIONE D'AURA

Questo sotto-ramo della Percezione Extrasensoriale permette allo psionico di affinare la sua capacità di percepire le aurore di altri individui. Lo psionico è in grado di percepire non soltanto le emozioni che si agitano sotto la superficie di carne, ma anche molti altri dati utili.

PERCEPIRE LA CORRUZIONE (Detect Taint)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro per LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico percepisce l'essenza emanata da oggetti, luoghi e persone. Questo potere è una Benedizione Psichica e con esso acquisirà un certo numero di informazioni in base agli LP spesi e al volere bizzarro del Warp, come riportato nella Tabella Percepire la Corruzione. Questo potere non è molto preciso nei suoi responsi (ad esempio, può indicare la presenza di un Patto Oscuro, ma non la sua reale natura), ma può essere utilizzato per determinare oggetti psionici, streghe, portali Warp, etc. Ogni volta che si lancia il Potere, bisognerà tirare 1D10, aggiungendo +1 al risultato per ogni LP speso. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

LP/EFFETTO	Percepire la Corruzione
2-9:	Lo psionico è in grado di percepire se un oggetto è stato in contatto con il Warp, con dei poteri psionici o con altre abilità legate all'Immaterium, premesso che l'oggetto vi sia venuto in contatto da un numero di ore non superiore al LP utilizzato.
10-13:	Lo psionico è in grado di determinare, vagamente, natura e tipologia di contatto che l'oggetto ha avuto con il Warp. Ad esempio, se è stato utilizzato in un rituale, se è stato impugnato da un altro psionico, etc, premesso che l'oggetto vi sia venuto in contatto da un numero di ore non superiore al LP utilizzato.
14-16:	Lo psionico può percepire il tocco del Warp nelle persone. Questo risultato non dà ulteriori dettagli sulla natura della corruzione, ma rivela soltanto che un dato individuo è stato in contatto con l'Immaterium.
17-19:	Lo psionico può determinare la natura della relazione con il Warp di un individuo. Può riconoscere se si tratta di un psionico, stregone o Posseduto.
20:	Lo psionico può distinguere la natura del contatto con il Warp di qualunque oggetto, luogo o persona. Può percepire la presenza di portali Warp, di Patti Oscuri, di possessioni in atto, etc.

VISTA DELL'ANIMA (Soul Sight)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45 e Psiniscienza +20

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: L'abilità di lettura dell'aura dello psionico è talmente sviluppata da poter analizzare contemporaneamente più persone. Con questa Benedizione Psichica potrà tentare di leggere l'aura di un numero di persone pari al LP utilizzato che si trovino in raggio. Se riesce, l'LP utilizzato determina il livello di informazioni ottenute, come riportato nella Tabella della Lettura dell'Aura. Funziona esattamente come Lettura dell'Aura. *Lettura dell'Aura* e *Vista dell'Anima* contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

TECNICA CRONOCINETICA

Questa Tecnica si concentra sulla manipolazione temporale, accelerando o rallentando il flusso delle correnti del Warp in modo da far accelerare o rallentare il tessuto temporale e spaziale stesso. La Cronocinetica non è facile da manipolare, per questo i Cronocineti sono rari.

MANIPOLAZIONE CRONOCINETICA

Questo sotto-ramo della Cronocinesi si concentra sulla distorsione temporale, che mostra i suoi spaventosi effetti anche sullo spazio reale.

PRESERVARE (Preserve)

Costo in Esperienza: 150 PE

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta modifica le correnti del tempo intorno ad un oggetto, per non farlo invecchiare. Questa è un'Evocazione Psicica. Per ogni LP speso, l'oggetto non si potrà rovinare o invecchiare per 10 giorni. Alla fine del Potere, si potrà lanciare di nuovo per preservare l'invecchiamento dell'oggetto. Comunque, se si tratta di un'arma Balistica, guadagnerà la qualità Affidabile (o perderà la qualità Inaffidabile) per la durata dello stesso. Si può tenere un solo oggetto Preservato per volta, e non deve pesare più 5 Kg per LP speso.

VALORE FITTIZIO (False Value)

Costo in Esperienza: 200 PE

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta modifica l'energia temporale intorno ad un oggetto, per farlo apparire come appariva in passato, o come apparirà in futuro. Questo potere è un'Evocazione Psicica e può essere fatto su un oggetto, semplicemente al Tocco. Lo Psionico può far sembrare nuovo di zecca un oggetto vecchio ed eroso, o far apparire arrugginita una spada che in realtà è nuova. Il valore dell'oggetto benedetto aumenta/diminuisce di un 10% per ogni LP speso. Su un oggetto Standard, spendendo 5 LP, apparirà come di Buona Fattura e con 10 LP come di Eccezionale Fattura. Può fare anche l'opposto; far apparire il proprio Requiem fiammante in un Requiem di Footfall potrebbe aiutare a tenere un basso profilo. Ovviamente, il potere è molto utile sui vestiti o, per i Cronocineta disonesti, truffare qualcuno. L'oggetto non può essere più grande di 5 Kg per ogni LP usato. L'oggetto riapparirà, improvvisamente, nel suo stato originale, dopo 1 giorno, più 1 giorno per ogni LP speso, oppure lanciando sopra all'oggetto proprio questo Potere. Questo potere è stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

COMPRESSIONE TEMPORALE (Compress Time)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo psionico può comprimere l'energia temporale, piegando il tempo intorno a lui, che scorrerà più lentamente. Questo potere è un'Evocazione Psicica. Quando questo potere viene utilizzato, lo Psionico si muove e agisce a velocità molto superiore in confronto a chi gli sta intorno, guadagnando +1 su Iniziativa per ogni LP speso e 2 Step in più sul Movimento e avrà un bonus di +2 per LP a ogni Prova di Acrobatica, Contorsionismo e Schivare.

CAMBIAMENTO TEMPORALE (Timestream Shift)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Percezione 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso o 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo psionico può spostarsi su una differente corrente temporale con la semplice volontà, decidendo di muoversi più velocemente e di percepire ciò che accade più lentamente, o di muoversi più lentamente percependo ciò che accade con più chiarezza.

Questa è un'Evocazione Psicica, e quando viene lanciata, il Cronocineta deve decidere se usare le correnti più velocemente, o più lentamente.

Lentezza Temporale: Sotto questo effetto, lo Psionico guadagna +3 per LP a tutte le prove di Percezione e guadagna il Tratto di Percezione Sovrannaturale (X), dove X è uguale a 1 per ogni 2 LP usati.

Velocità Temporale: Mentre è sotto l'effetto di questo potere, lo psionico guadagna un numero di Reazioni pari a 1 per ogni 2 LP utilizzati, che possono essere usate per evitare attacchi portati alla sua persona che siano partiti da un punto compreso il Raggio del potere.

Queste Reazioni guadagnano un Bonus di +3 x LP e possono essere usate per fare più Schivate, Parate o altre Reazioni nello stesso Round.

IL TEMPO DELLA POLVERE (Time's Dust)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova Contrapposta di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta manipola le correnti del tempo intorno agli oggetti dei suoi nemici, invecchiandoli fino a farli diventare polvere. Questa è un'Evocazione Psicica. Il Potere può essere lanciato, entro il Raggio, verso il bersaglio principale (da dichiarare), ma se si trova in gruppo, allora il Potere potrebbe interessare altri nemici, ognuno dei quali potrà evitarlo con una Prova di Confronto su Volontà. Il Cronocineta potrà invecchiare e distruggere un oggetto, più uno per ogni 2 LP spesi, ma il primo oggetto deve essere forzatamente indossato dal Bersaglio dichiarato. Chi ha resistito al Potere, invece, non ne resterà coinvolto. Il Cronocineta potrà distruggere un'arma, un'armatura, un oggetto (come una Lavagna Dati, o un Anello), ma per farlo deve vederli, oppure sapere con certezza che il bersaglio abbia un determinato oggetto (voglio distruggere il suo Cognomen contraffatto). Oggetti Sacri, Demoniaci, Esagrammatici, Armi Psioniche o sotto il Potere *Preservare*, saranno Immuni a questo potere.

IMMAGINI SPECULARI (Mirror Images)

Costo in Esperienza: 650 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova Contrapposta di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Indebolito (2)

Effetto: Il Cronocineta è in grado di estrarre dei Cloni di se stesso intorno a lui. Questa è un'Evocazione Psicica ed è molto faticosa, per lo Psionico Sostenerla. Se ha successo, si materializzerà un Immagine per ogni 2 LP, identiche allo Psionico, entro 1 metro per LP usato da lui.

Le immagini potranno muoversi e schivare come se fossero lo Psionico, ma sono solo uno specchio dello stesso e non sono materiali.

Non possono essere ferite (i colpi gli attraversano il corpo) e a loro volta, non possono ferire qualcuno, ma hanno il Tratto *Paura (I)*.

Se un immagine è colpita da armi Sacre o Warp, svanirà. Mentre si sostiene questo potere, non si potrà sostenerne nessun altro.

ACCELLEARAZIONE CRONOCINETICA

Questo sotto-ramo si concentra sulla manipolazione temporale in una particolare zona, oggetto o su un bersaglio specifico.

CANCELLA PAROLE (Delete Words)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Azione Estesa (Speciale)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Abituale (+10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta manipola una lettera o una lavagna dati con i suoi poteri. Questo è un'Evocazione Psicica e può essere lanciata su una pergamena, lettera, Lavagna Dati, etc. Quando viene toccato da qualcuno, il testo scritto viene cancellato. Riapparirà solo all'annullamento del Potere, che può essere annullato lanciando lo stesso *Cancella parole* anche da un altro Cronocineta diverso, purché conosca questo potere. Si potrà scrivere un messaggio lungo mezza pagina (standard) per LP speso. Questo è un ottimo metodo per far viaggiare messaggi importanti di cui non si vuole rivelarne la natura se non a persone fidate o dello stesso Culto o Ordine. Non si possono comunque cancellare Rune Esagrammatiche o Sacre. Se il Divinatore possiede l'abilità di Alfabetismo a +30, questo Potere non conterà nel numero massimo dei Poteri acquistabili.

STIVALI OCCULTANTI (Hiding Boots)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta manipola le energia Warp delle sue calzature, che, se il Potere riesce, ora appariranno come un Paio di Stivali (la qualità dipende dagli LP spesi) alti fino alle ginocchia. Questa è un'Evocazione Psicica; queste calzature hanno delle tasche segrete che possono essere aperte solo dal Cronocineta. Le tasche sono collegate direttamente in un nodo temporale Warp e possono contenere oggetti inanimati che abbiano un volume massimo pari a un cubo con mezzo metro di lato, o un singolo oggetto non più lungo di 1.80 centimetri, come una spada a due mani; possono contenere oggetti per 5 Kg per ogni LP speso. Non possono contenere, comunque, oggetti troppo ingombranti (come un'Armatura di Piastre o in Carapace ad esempio), ma un Elmo sì. Gli oggetti contenuti nelle tasche non saranno di ingombro al personaggio, né tanto meno saranno visibili. Il Potere dura un'ora per ogni LP usato, dopo di che, gli oggetti riappariranno ai piedi del Cronocineta.

Questo potere è stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

BALZO IN AVANTI (Flash Forward)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Percezione 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta rimuove sé stesso dal normale flusso dello spazio-tempo, scomparendo per un breve momento. Questo potere è un'Evocazione Psicica. Se supera il Test di Focalizzazione, lo psionico scompare brevemente per riapparire nello stesso punto 1D5 + LP Round più tardi. Se quello spazio è occupato, lo psionico deve superare una Prova Normale (+0) di Resistenza nel momento in cui riappare; se riesce, egli sarà soltanto sbalzato via per 1D5 metri dall'ostacolo, rimanendo Stordito per 1D5 Round. Se invece la Prova è fallita, oltre agli effetti appena descritti lo psionico subisce 1D10 Danni Esplosivi al Corpo, non riducibili da Armatura o Resistenza.

Se l'ostacolo è una creatura vivente, essa stessa deve superare una Prova Normale (+0) di Resistenza o rimanere Stordita per 1 Round.

Speciale: Questo potere può avere degli effetti profondamente disturbanti sullo psionico. Quando riappare, egli dovrà sostenere una Prova Normale (+0) di Volontà per agire nello stesso Round in cui riappare. Se lo fallisce, egli dovrà aspettare il prossimo Round per fare qualunque azione, mentre si riprende dalla confusione. Infine, se la Prova viene fallita di 3 o più Gradi, egli dovrà tirare sulla Tabella degli Shock, aggiungendo +10 per ogni Grado di Insuccesso, e applicare immediatamente il risultato.

CAPPA DELLA DISSIMULAZIONE (Dissimulation's Cape)

Requisiti: Classificazione Psi 6

Costo in Esperienza: 600 PE

Tempo: (Speciale)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20) o Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere permette di compiere qualsiasi tipo di azione, mentre sembra invece che tu stia facendo tutt'altro. L'Evocazione Psicica ti mostra esattamente dove sei, ma impegnato in un'attività differente. Per esempio, ti può permettere di tirare un pugno in faccia a qualcuno, mentre tutti credono invece di vederti seduto mentre leggi un libro. Se le tue azioni coinvolgono qualcuno (un attacco, un potere, un tentativo di borseggio, ecc.), la vittima ha diritto a una prova Contrapposta (che determina il Test di Focalizzazione). Il tempo dipende dall'Azione intrapresa. Questo potere è stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 6 ore. Nota, gli Intoccabili sono Immuni a questo potere.

GUSCIO (Shell)

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Costo in Esperienza: 800 PE

Tempo: (Speciale)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

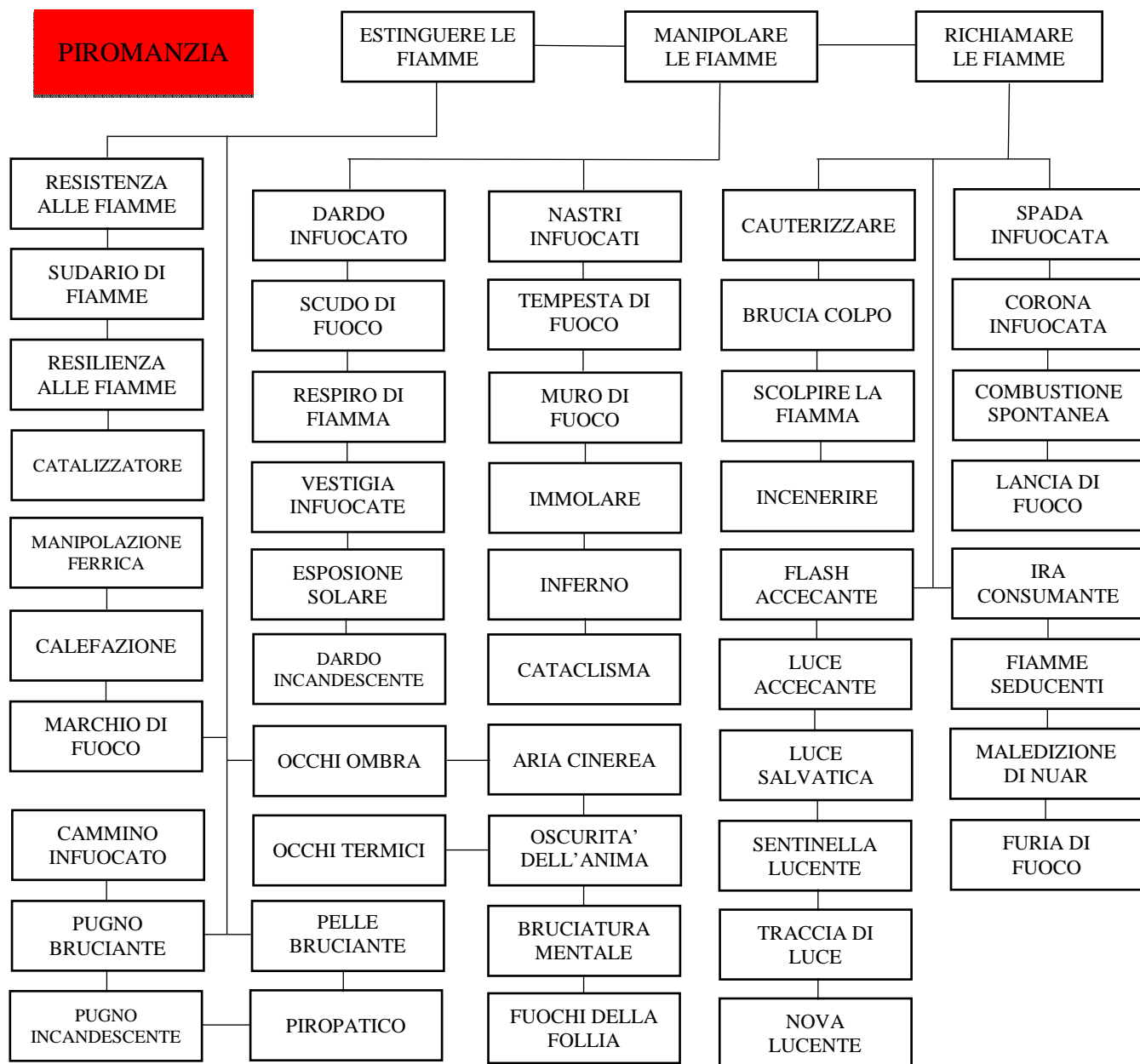
Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Cronocineta crea una zona sferica, piegando lo spazio tempo per proteggere te e i tuoi alleati. Questa è un'Evocazione Psicica. Esso crea Guscio a malapena visibile tutt'attorno, che protegge lui e qualunque persone al suo interno; il Guscio è largo 1 metro per ogni 2 LP usati, centrato sullo Psionico. Mantenerlo non richiede concentrazione, ma durerà 1 Round +1 Round per ogni LP speso, e nel frattempo, il Cronocineta potrà fare quello che vuole e persino lanciare altri poteri. Se si sposta, il Guscio si sposterà con esso. Tutti i Poteri Psionici di Controllo lanciati verso bersagli all'interno del Guscio, prenderanno un Malus di -30, mentre i Poteri di altro tipo (come ad esempio i Dardi Psicici) o che fanno Danni, dopo aver visto il Danno, si vedranno sottrarre 1D10 dal bersaglio (da scalare al Danno subito). Mentre è attivo, inoltre, il Cronocineta guadagna il Tratto Volontà Sovrannaturale (X), dove X è uguale a 1 per ogni 3 LP spesi (con 10 LP sarà 4 però).

PIROMANZIA

La Piromanzia tratta della manipolazione del fuoco. L'abilità di creare e controllare le fiamme fornisce grandi capacità distruttive, e la maggior parte dei poteri di questa disciplina permettono allo psionico di attaccare direttamente i propri avversari, scatenando il potere mortale delle fiamme psichiche in combattimento. Le abilità di un piromante di alto livello sono veramente incredibili, e offrono uno spettacolo che surclassa quello di tutte le altre discipline, anche se richiede una notevole Volontà. Molti Poteri della Piromanzia, usano le stesse regole del Fuoco (vedi Fuoco). Bersagli che posseggano il Talento *Resistente (Caldo)*, scaleranno sempre 1 Danno dai Danni della Piromanzia, prima di calcolare PA e BR.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA PIROMANZIA

ARIA TORRIDA

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Lo psionico manipola l'aria attorno a lui per creare un calore intenso che risulta molto sgradevole a uomini e animali in un'area di 1 metro per LP usato. Il calore generato non è mai sufficiente a danneggiare direttamente gli altri, ma può provocare problemi a chi mal sopporta il calore intenso. Finché è attivo il Potere, chi è nell'area guadagna un bonus di +3 per LP speso per resistere alle Basse Temperature.

I piromanti alle prime armi sono soliti allenarsi con questo potere per creare delle saune a beneficio dei propri maestri.

ESTINGUERE

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico è in grado di spegnere simultaneamente candele e altre piccole fonti di fiamma in una data zona. L'aria tutta attorno diventa immobile, e chiunque si trovi nell'area può sentire l'innaturalità del fenomeno. Non spegne Fuochi più grandi di una fiammella.

INFIAMMARE

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico è in grado di causare scottature minori con il solo tocco. La gravità delle ustioni è minima, e non provoca danni.

MANO DI FUOCO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

SoSostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Una delle Mano dello Psionico, a sua scelta, si indurisce, diventando nero carbone. Per tutto il tempo del Potere, il pugno usato dalla mano interessata farà +1 ai Danni. Rimangono Danni da Stordimento.

TORCIA

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te stesso

SoSostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Bruciando la natura stessa dei tuoi pensieri riesci a creare una lucente sfera di psicofiamme. L'intensità della luce prodotta dalla Torcia dipende da quanti LP vengono usati; con 1-2 LP, è come una candela, con 3-4 LP, come una Torcia di legno, 5-6 LP come una Brillotorcia, con 7-8 LP, come una Lanterna, con 9-10 LP, come un Fuoco da campo. Lo Psionico potrà comunque ridurla a suo piacimento. La fiamma può essere emessa da qualsiasi punto del tuo corpo, ha la dimensione del palmo di una mano e pulsa lievemente all'unisono con il tuo cuore. Solitamente è del colore dell'animo dello Psionico, che se corrotto, sarà tendente al Nero. Nonostante sembra una fiamma viva, non può bruciare o dare fuoco.

TECNICA DI BASE-PIROMANZIA

ESTINGUERE LE FIAMME (Douse Flames)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione o No

Effetto: Occorre una mente potente per contrastare la tendenza delle fiamme a scatenarsi senza controllo. Questo potere è un'Evocazione Psicica che permette al Piromante di spegnere un fuoco, a scelta, entro il Raggio, o di interferire con il funzionamento di un singolo Lanciafiamme, facendo sì che esso non possa funzionare. Se sceglie la prima opzione (spegnere un fuoco), potrà spegnere un metro quadro di zona di Fuoco per ogni LP speso.

Se sceglie di non far funzionare il Lanciafiamme, questo non funzionerà per 1 Round, più 1 Round per ogni LP, e il Potere non è Sostenibile.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Estinguere*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

MANIPOLARE LE FIAMME (Manipulate Flame)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Raggiungendo con la mente le fiamme vicine, il Piromante è in grado di plasmarle secondo al sua volontà. La fiamma danza alla sua musica, muovendosi verso aree non ancora sfiorate o calmandosi sotto la volontà del proprio padrone.

Questo potere è un'Evocazione Psicica. Lo psionico sceglie un fuoco vivo nelle vicinanze che sia in raggio e linea di vista, e che non sia più ampio o lungo del LP utilizzato in metri. Ogni Round, lo psionico può decidere di estinguere o di controllare il fuoco. Se lo estingue, il fuoco si spegne e il potere termina. Se lo controlla, può fare in modo che si sparga di un metro su una superficie infiammabile ad esso adiacente.

RICHIAMARE LE FIAMME (Call Flame)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Uno dei primi poteri ad essere insegnati ai novelli Piromanti è quello di evocare le fiamme con il solo pensiero. Questo permette allo psionico di creare una piccola fiamma sul suo palmo, grande pressappoco come una fiamma di torcia. Questo potere è un'Evocazione Psicica. Il suo scopo primario non è quello di attaccare, anche se aggiunge 1 Danno di Energia a tutti gli attacchi Disarmati portati con la mano che regge la fiamma. La sua vera funzione è quella di fungere da fonte di fiamma viva per alimentare gli altri poteri di Pirocinesi. Mentre questo potere è attivo, lo Psionico non può utilizzare la sua mano per altri scopi che non siano sorreggere la fiamma. Questo fuoco potrebbe essere usato per bruciare lentamente oggetti o mobili, ma non per bruciare una persona in combattimento.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Torcia*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

TECNICHE DI CONTROLLO PIROMANTICO

Questa Tecnica si concentra sul controllo del calore e delle fiamme, piuttosto che sullo scagliare fuochi Warp sui propri avversari. I Piromanti che imparano queste tecniche abbracciano l'ideologia della dispersione di calore ed energia, o dell'amplificazione di fiamme già esistenti.

DISPERSIONE PIROCINETICA

Questo sotto-ramo del Controllo Piromantico si concentra sulla dispersione del calore e sull'indebolimento delle armi che si basano su di esso.

RESISTENZA ALLE FIAMME (Endure Flames)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Piromante può sopportare anche le fiamme più intense, permettendogli di Resistere alla fiamme. Questo potere è una Benedizione Psicica che fa sì che il Piromante guadagni la qualità Ignifuga. L'effetto di questo potere si estende anche ai vestiti e all'equipaggiamento.

SUDARIO DI FIAMME (Flameshroud)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Agilità 35

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante si ricopre di un manto di fuoco che assorbe fiamme e altri colpi ad energia diretti verso di lui. Questo potere è una Benedizione Psicica utilizzata come una Reazione, che permette al Piromante di ricoprirsi istantaneamente di un muro di fuoco che assorbe 1 Danno per LP da colpi di armi Laser, Lanciafiamme, Plasma e Termiche, oppure 1 Danno ogni 2 LP da Proiettili Solidi ed Esplosivi. In caso di Raffica, funziona solo sul primo colpo. I Danni vengono assorbiti prima di contare BR e BA. Danni da armi da Mischia non possono essere evitati in alcun modo.

RESILIENZA ALLE FIAMME (Resilience Flames)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Grazie a questa Benedizione Psicica, il Piromante può sopportare anche le fiamme più intense. Il Piromante resisterà a temperature 100° per ogni LP speso, che diventano il doppio con il Talento di Resistente (Caldo), divenendo immune a fiamme vive e lanciafiamme (che brucia a 1.000° gradi) se gli LP spesi bastano (ad esempio, per essere immuni ad un fuoco di 600°, servono 6 LP, oppure 3 LP con il Talento Resistente Caldo). Se gli LP non bastano, scalerà comunque 2 Danni per LP usato e 1 Danno per LP da danni di armi Laser, Plasma e Termiche.

Il tutto prima di vedere BR e PA. L'effetto di questo potere si estende anche ai vestiti e all'equipaggiamento dello psionico.

CATALIZZATORE (Catalyst)

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Resistenza 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Lo psionico può proiettare una cupola protettiva che disperde completamente il calore e l'energia. Mantenendo il potere, lo psionico può difendere sia sé stesso che i propri alleati. Questo potere è una Benedizione Psicica che evoca una cupola di fuoco con un diametro pari a 1 metro + 1 per LP utilizzato. Questo potere funziona come Resilienza alle Fiamme, ma in un raggio più ampio e per tutti quelli dentro la cupola.

L'effetto di questo potere si estende anche ai vestiti e all'equipaggiamento di chiunque si trovi all'interno della cupola (incluso lo psionico stesso).

AMPLIFICAZIONE PIROCINETICA

Questo sotto-ramo del Controllo Piromantico si concentra sull'amplificazione del calore presente in oggetti inanimati e sul rafforzamento del fuoco.

MARCHIO DI FUOCO (Firebrand)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Psiniscienza

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 2 metri

Sostenibile: Azione Gratuita per 10 Minuti per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Piromante chiama a sé il calore dell'atmosfera circostante, facendo sì che esso imprima un marchio permanente che risuoni di energia psicica su un oggetto o su una creatura. Questo potere è una Maledizione Psicica che marchia il bersaglio con un simbolo ideato dallo psionico al momento della manifestazione. Questo marchio è collegato psichicamente allo psionico, permettendo a quest'ultimo di percepire il bersaglio con una Prova Facile (+20) di Psiniscienza, purché esso si trovi entro 100m x LP utilizzato al momento della manifestazione del potere, che diventa 150m x LP se si possiede il Talento Resistente (Caldo). Questo potere può essere utilizzato anche su bersagli viventi, nel qual caso infligge 1D5 Danni da Energia + 1 per LP utilizzato alla sua creazione. A causa della presenza di una risonanza psicica in ogni essere vivente, che interferisce con le percezioni psichiche, lo psionico potrà percepire questo marchio con una Prova Normale (+0) di Psiniscienza.

Il Potere non conta come numero massimo dei Poteri acquistabili se il Piromante possiede 50 di Volontà.

CALEFAZIONE (Calefaction)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con questa Benedizione Psicica, il Piromante intensifica la potenza delle fiamme. Fintanto che il potere viene sostenuto, ogni potere Piromantico che infligge danni può beneficiare di uno dei seguenti bonus alla volta: aumentare il suo danno di 1 per LP, aumentare la sua Penetrazione di 1, più 1 per LP, o aumentare il suo raggio di un valore in metri pari 5 metri per LP utilizzato.

Il Piromante può utilizzare questo potere per fortificare i poteri psionici di un altro psionico, a patto che anch'egli faccia uso della Piromanzia.

MANIPOLAZIONE FERRICA (Ferrous Manipulation)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Piromante può riscaldare il metallo fino a renderlo incandescente, per poi modellarlo a suo piacimento, permettendo di penetrare attraverso la più dura delle porte blindate con sprezzante facilità o danneggiare un mezzo. Questo potere è un Raggio Psicico che permette allo psionico di tagliare e modellare una porzione di metallo che non sia più spessa di 10 cm x LP, al tempo di 1cm a Round. Se utilizzato su un oggetto inanimato che ha un valore armatura e dei punti strutturali, il potere infliggerà 2D10+1 LP Danni da Energia con una Penetrazione di 5+1 per LP. Questo potere non può essere usato in Combattimento, a meno che il bersaglio non sia svenuto. Inoltre, se viene fatta una Prova di Mestiere (Fabbro), subito dopo aver lanciato il Potere sull'oggetto interessato, si guadagna +1 ai Danni e +1 alla Penetrazione.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Infiammare*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

ACCRESCIMENTO PIROCINETICO

Questo sotto-ramo del Controllo Pirocinetico si concentra sull'accrescimento del fisico dello psionico tramite la manipolazione del calore e delle fiamme, e ci si riferisce spesso ad esso come "furia della fiamma", perché poche altre tecniche possono incarnare meglio la distruzione fine a sé stessa di quelle appartenenti all'Accrescimento Pirocinetico.

PUGNO BRUCIANTE (Burning Fist)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Forza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con uno sforzo mentale, il Piromante ricopre le sue mani di fiamme scintillanti. Questo potere è una Benedizione Psicica che garantisce allo psionico il Tratto Armi Naturali Affilate, aggiungendo + 1 danni, per LP, ad Energia, a tutti i suoi attacchi disarmati, fintanto che il potere viene sostenuto. Gli Attacchi rimangono Disarmati, ma i Danni sono reali. Ha le stesse qualità del Pugno.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Mano di Fuoco*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

PUGNO INCANDESCENTE (Molten Fist)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Le mani del Piromante brillano di un bianco accecante, mentre sviluppano un calore intenso. Questo potere è una Benedizione Psicica che garantisce allo psionico il Tratto Armi Naturali Affilate, aggiungendo + 1 a Penetrazione per LP, ad Energia, a tutti i suoi attacchi disarmati, fintanto che il potere viene sostenuto. Gli Attacchi rimangono Disarmati, ma i Danni sono reali. Ha le stesse qualità del Pugno. Se viene lanciato mentre si sta Sostenendo Pugno Bruciante (o viceversa), potranno essere Sostenuti entrambi con Mezza Azione, guadagnando gli effetti di entrambi. Questa è un'eccezione alla Sostenibilità dei Poteri e mentre vengono sostenuti entrambi, non si potrà lanciare nessun altro Potere.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Mano di Fuoco*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

PELLE BRUCIANTE (Cinderflesh)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: La pelle dello psionico diventa incandescente, mentre la carne può a malapena mantenere la furia del suo sangue bollente.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Quando viene manifestato per la prima volta nella vita, tutte le armi e l'equipaggiamento dello psionico vengono completamente distrutti, consumati nei fuochi di questa scioccante trasformazione. Fintanto che il potere viene mantenuto, qualunque arma da mischia colpisca lo psionico, è come se venisse parata da un Campo di Energia (solo per vedere se si rovina, i Danni verranno inferti lo stesso), mentre gli attacchi disarmati dello psionico guadagnano la qualità Corrosiva.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Infiammare*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

PIROPATICO (Pyropath)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 5**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 3 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Piromante richiama la malignità del Warp per rendere manifesta la natura distruttiva della sua rabbia. Questo potere è una Benedizione Psichica. Chiunque si trovi entro 3 metri x LP dallo psionico mentre il potere viene sostenuto subirà 1D5 Danni da Energia ogni Round, +1 per ogni 2 LP usati. I Bersagli vengono colpiti nelle parti più esposte. Qualunque oggetto infiammabile nel raggio prenderà immediatamente fuoco.

CAMMINO INFUOCATO (Firewalk)**Costo in Esperienza:** 400 PE**Requisiti:** Resistenza 45**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Manipolando le correnti di calore nell'atmosfera, il Piromante è in grado di librarsi in aria. Questo potere è una Benedizione Psichica che permette allo psionico di levitare a 2 cm da terra, più 2 centimetri per ogni LP, per un numero di minuti pari a 1D5 + 2 per LP.

Lo psionico può anche utilizzare questo potere per rallentare una sua eventuale caduta, togliendo, da essa, 0.50 cm per ogni LP speso.

PIROCINESI DELLA PSICHE

Questo sotto-ramo del Controllo Pirocinetico si concentra sugli aspetti relativi all'assenza di luce e all'effetto che questa può avere sulla psiche umana. Anche se questi poteri non sono in grado di sviluppare la spettacolare distruzione di altri poteri della disciplina di Piromanzia, rimangono forse i più agghiaccianti per quanto riguarda i loro effetti. I Piromanti che usano questo Sotto-ramo sono chiamati Piro-Ombra.

OCCHI OMBRA (Eyes Shadow)**Costo in Esperienza:** 150 PE**Requisiti:** Percezione 35**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** Azione Gratuita per 2 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Piro-Ombra piega alla sua volontà il Warp, per vedere meglio al buio. Questa è una Benedizione Psichica e mentre viene sostenuta, il Piromante guadagna il Tratto Vista Ombra, con un raggio uguale a 5 metri per ogni LP utilizzato.

ARIA CINEREA (Ashen Air)**Costo in Esperienza:** 200 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 3**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: L'aria attorno al Piromante si riempie di cenere. L'atmosfera dell'ambiente si fa soffocante, mentre occhi e gola bruciano per l'improvviso calore. Questo potere è una Maledizione Psichica che riempie un'area dal diametro pari a 10 metri x LP tutto attorno allo psionico. Chiunque si trovi all'interno dell'area, escluso il Piro-Ombra, conta come essere nell'Oscurità, con tutte le penalità del caso, e dovrà effettuare una Prova di Resistenza Abituale (+10) o cominciare a Soffocare. Gli effetti di questo potere durano anche per 1D5 Round dopo che lo psionico ha deciso di interrompere il sostentamento. Ovviamente, Torce o qualunque oggetto, talento o tratto che aiutino al buio, funzioneranno normalmente.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Aria Torrida*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

OSCURITA' DELL'ANIMA (Darkness of the Soul)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** Percezione 40**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** No

Effetto: Tutte le fonti di luce attorno al Piro-Ombra spariscono all'improvviso. L'intera zona è avvolta da una coltre di tenebre innaturali.

Questo potere è una Maledizione Psichica che causa lo spegnimento di tutte le fonti di luce entro un'area dal diametro pari a 10 metri x LP utilizzato tutto attorno allo psionico. La zona viene avvolta da una tenebra innaturale, che costringe chiunque vi si trovi all'interno (escluso lo psionico) ad effettuare una Prova di Panico (X), dove x è pari a 1 per ogni 2 LP utilizzati. Inoltre, chiunque si trovi all'interno dell'area quando il potere termina è costretto ad effettuare una Prova di Resistenza o rimanere Accecato per 1 Round. Le luci possono essere accese, o riaccese, normalmente. *Aria Cinerea* e *Oscurità dell'Anima* contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

BRUCIATURA MENTALE (Mind Sear)**Costo in Esperienza:** 350 PE**Requisiti:** Volontà 40**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 10 metri per LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Piro-Ombra raggiunge la psiche del bersaglio, bruciandola con fiamme immateriali, con questa Salva Psichica che infligge 1D5 Punti Follia a colpo. Se il bersaglio dovesse subire Traumi Mentali a causa di questo potere, riceverà automaticamente il disturbo Cleptomania per tutto il tempo in cui sarà soggetto al Trauma, in aggiunta ad ogni altro effetto elencato, ma sentirà l'urgenza di bruciare qualunque oggetto riesca a rubare. Quando lo psionico acquista questo potere, la follia passata sembra, in parte, alleviata dalle energie brucianti del Warp, e potrà scalare 1 Punto Follia, più uno per ogni punto al Bonus di Volontà (BV) posseduto.

OCCHI TERMICI (Thermal Eyes)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Percezione 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 2 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Piromante piega alla sua volontà il Warp, per vedere totalmente al buio. Questa è una Benedizione Psicica e mentre viene sostenuta, il Piromante guadagna il Tratto Vista Oscura, con un raggio uguale a 5 metri per ogni LP utilizzato. Occhi Ombra e Occhi Termici contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

FUOCHI DELLA FOLLIA (Fires of Madness)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante evoca colonne di fiamme ardenti. Questa è un'Evocazione Psicica che il Piromante evoca intorno a se, fino a 2 metri x LP speso, evocando 1 Fiamma per ogni 2 LP utilizzati. Ogni Fiamma ha Fattore Paura (X) verso coloro che il Piromante ritiene siano i suoi nemici (può escludere gli alleati) che, quando poggeranno lo sguardo verso queste Fiamme, sentiranno la Paura crescere. Una Fiamma sola, se viene guardata dai bersagli, richiede una Prova di Paura con +20, che diventa di +10 se sono due, +0 se sono tre, e così via. Chi fallisce la Prova di Paura, oltre a trattarla normalmente, guadagnerà 1 Punto Follia Extra. Creature immuni a paura o con il Tratto Paura (1 o più), saranno immuni. Se i bersagli dovessero subire Traumi Mentali a causa di questo potere, riceveranno automaticamente il disturbo Paura del Fuoco per tutto il tempo in cui saranno soggetti al Trauma, in aggiunta ad ogni altro effetto elencato. Questo obbliga ad un test di Paura (4) ogni volta che il personaggio che ha subito il Trauma si trova in presenza di un fuoco vivo. Quando lo psionico acquista questo potere, la follia passata sembra, in parte, alleviata dalle energia brucianti del Warp, e potrà scalare 1 Punto Follia, più uno per ogni punto al Bonus di Volontà (BV) posseduto.

TECNICHE DI MANIPOLAZIONE PIROMANTICA

Questa Tecnica si concentra sulla creazione di fiamme ruggenti e selvagge, che lo psionico riesce a controllare a fatica, ma che hanno un potere distruttivo senza uguali. La Manipolazione Piromantica risulta molto semplice e lineare nella sua applicazione pratica.

PROIEZIONE PIROCINETICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Piromantica si concentra sull'espulsione delle fiamme dal proprio corpo.

Tramite un rigido controllo, il Piromante può colpire i propri nemici in un tripudio di potenza psichica.

DARDO INFUOCATO (Fire Dard)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante richiama questo Dardo Psicico verso un Bersaglio entro gittata e che possa vedere. Se va a buon fine, il danno sarà di 1D5+BV da Energia, +1 ai Danni per ogni LP utilizzato.

SCUDO DI FUOCO (Fire Shield)

Costo in Esperienza: 200 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Con un semplice gesto della mano, il Piromante circonda un suo braccio libero di uno Scudo fiammeggiante. Questa è un'Evocazione Psicica che evoca un vero e proprio scudo di una grandezza tanto grande, da coprire, da colpi a distanza, fino a 4 locazioni, con le qualità Difensiva e Scudo (1, +1 per LP usato), ma non potrà essere usato per attaccare. Bisognerà avere un braccio libero per evocarlo. Lo scudo è distruttibile come ogni altro scudo, ma se viene colpito da colpi di Energia e Lanciafiamme, la qualità Scudo diviene uguale a 15. Esso non ha peso ed è talmente equilibrato, che dona +20 a Parare invece di +15. Dura tanti Round quanto è il proprio Bonus di Volontà, più 2 Round per LP utilizzato.

RESPIRO DI FIAMMA (Flame Breath)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Un urlo possente esce fuori dalla bocca del Piromante, diretto verso un bersaglio entro gittata. L'attacco è una Maledizione Psicica, diretta verso un Bersaglio che sia in Raggio ed in vista, che potrà evitarle il Potere con una Prova di Volontà Contrapposta; per ogni Taglia maggiore a quella Standard, il bersaglio avrà diritto ad un bonus di +10 alla Prova Contrapposta. Dalla bocca del Piromante esce fuori un respiro quasi impercettibile, ma molto caldo, che distorce l'aria intorno la testa del bersaglio. Se fallisce, guadagna 1 Livello di Affaticamento per ogni 2 LP utilizzati e 1D5 Punti Ferita da Energia puri, diretti in Testa (non potrà scalare né PA e BR).

Questi Danni non si raddoppiano per la regola dei colpi in Testa.

VESTIGIA INFUOCATE (Fiery Form)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Piromante avvolge il proprio corpo nei fuochi del Warp e brucia qualunque cosa raggiunga il suo tocco, trasformando l'ambiente attorno in una landa carbonizzata. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere rimane attivo, tutti gli attacchi in mischia portati dallo psionico infliggono, da ora, Danni ad Energia e un Danno addizionale per ogni 2 LP utilizzati, purché vengano portati o Disarmati, o con armi che non siano a Catena o con la qualità Campo di Energia. Inoltre, alla fine di ognuno dei turni dello psionico in cui egli ha sostenuto il potere verrà emessa un'Esplosione Psicica centrata su di sé con un diametro pari all'LP utilizzato. Tutte le creature all'interno dell'area d'effetto dell'Esplosione, ad eccezione dello psionico, subiscono 1D10 + LP Danni da Energia con la Qualità Lanciafiamme. Il Piromante non potrà evitare di lanciare questa Esplosione alla fine di ogni Turno, e non è raro che siano morti, in passato, innocenti o alleati per questo Potere.

ESPLOSIONE SOLARE (Sunburst)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: La rabbia del Piromante viene rilasciata attraverso questo potere a distanza.

Questo potere è una Salva Psicica che infligge 1D10 Danni da Energia + 2 per ogni LP utilizzato e la Qualità Lanciafiamme.

DARDO INCANDESCENTE (Molten Dard)

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Volontà 50

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante cercherà di uccidere più nemici con questo Potere attraverso un numero di Fiamme devastanti.

E' Tempesta Psicica che infligge 1D10 Danni da Energia + 2 per ogni LP utilizzato e la Qualità Lanciafiamme.

MANIFESTAZIONE PIROCINETICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Piromantica si concentra sull'evocare fuoco e fiamme al di fuori del corpo dello psionico.

I fuochi creati in questa maniera sono difficilmente controllabili, e vengono in genere "spinti" nella direzione giusta.

NASTRI INFUOCATI (Fire Tapes)

Costo in Esperienza: 150 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante richiama strisce infuocate. Questo Potere è una Maledizione Psicica. Il Piromante sceglie un bersaglio in vista, entro raggio, che potrà evitare il Potere con una Prova Contrapposta di Volontà; per ogni Taglia maggiore a quella Standard, il bersaglio avrà diritto ad un bonus di +10 alla Prova Contrapposta. Se fallisce, intorno a lui si formeranno dei Nastri di fuoco che lo Immobilizzeranno.

E' come se il bersaglio fosse stato colpito da un'arma con la qualità Immobilizzante (X), dove la X è uguale a 1, più 1 per ogni 2 LP usati dal Potere. Se si arriva a Immobilizzante (5), il bersaglio dovrà fare anche una Prova di Agilità o Schivare, con -20, o prenderà fuoco (1D5 a Round).

TEMPESTA DI FUOCO (Fire Storm)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il piromante incendia l'aria in un istante, creando un'intensa conflagrazione che riduce tutto in cenere. Questo potere è un'Esplosione Psicica con un diametro uguale all'LP utilizzato, che infligge 1D10 Danni da Energia, +1 Danno per LP utilizzato e la Qualità Lanciafiamme.

MURO DI FUOCO (Wall of Fire)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questa tecnica rozza ma efficace permette al Piromante di erigere un muro di fiamme dal calore intenso. Questo potere è un'Evocazione Psicica. Il muro prodotto da questo potere è alto 3 metri, spesso 1 e lungo 1, +1 metro per ogni punto LP utilizzato. Quest'ultimo lo potrà piazzare ovunque entro il raggio, anche direttamente sopra i nemici, a cui è permesso una Prova Facile (+20) di Agilità o Schivare per poterlo evitare.

Chiunque venga investito dalle fiamme o attraversi il muro subirà 1D10 Danni da Energia, +1 Danni per LP, con Penetrazione uguale a 1 per ogni 2 LP usati, e deve superare una Prova di Agilità o Schivare, oppure prendere fuoco.

IMMOLARE (Immolate)**Costo in Esperienza:** 600 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 5**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 2 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Questa tecnica permette al Piromante di intrappolare il bersaglio in un anello di fiamme che si stringe fino a stritolarlo, lasciando dietro di sé soltanto ossa spezzate e carne carbonizzata. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se fallisce, subisce 1D10 Danni da Energia, +1 Danni per ogni 2 LP utilizzati, che ignorano Armatura e Resistenza e la qualità Lanciafiamme. Vestiti Ignifughi o altre protezioni contro il Fuoco funzioneranno normalmente.

INFERNO (Inferno)**Costo in Esperienza:** 900 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 6**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Canalizzando la sua rabbia nei fuochi del Warp, il Piromante richiama una colonna di fiamme sui propri nemici, schiacciandoli e carbonizzandoli. Questo potere è un'Esplosione Psicica con un diametro uguale all'LP utilizzato. Chiunque venga coinvolto nell'esplosione subisce 2D10 Danni da Energia + 2 per LP e la Qualità Lanciafiamme. Chi va a Fuoco da Inferno subisce 1D10 danni a Round.

CATACLISMA (Cataclysm)**Costo in Esperienza:** 1.000 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 7 e Volontà 50**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Molto Difficile (-30)**Raggio:** 1 metro x LP**Sostenibile:** Azione Intera

Effetto: Alcuni tra i più potenti Piromanti sono in grado di spazzare via interi bocchi hab, inglobandoli in un inferno di fiamme. La cosa più terrificante, però, non è la facilità con cui scatenano questo cataclisma, ma la difficoltà con cui lo placano. Questo potere è un Maelstrom Psicico che può essere lanciato ad un Raggio fino a 10 metri x LP, e da lì si forma il Maelstrom che ha un Diametro di 10 metri per LP fino a 5 LP, che diventa di 20 metri per LP dal 6° LP in poi (con 6 LP, avrebbe 70 metri di diametro). Tutti quelli che vengono coinvolti nell'esplosione subiscono 2D10 Danni da Energia + 2 per LP, con una Penetrazione pari a 1 per ogni 2 LP e le Qualità Lanciafiamme e Corrosiva. Chi va a fuoco dal Cataclisma subisce 1D10 Danni a Round. Questo potere è estremamente faticoso per lo psionico, che deve superare una Prova di Resistenza ogni turno in cui ha sostenuto il potere, o subire 1 Livello d'Affaticamento. Questa Prova aumenta la sua Difficoltà di 1 grado ogni turno consecutivo in cui viene sostenuto. Quando il potere finisce, per qualunque ragione, lo psionico deve effettuare una Prova Difficile (-20) di Volontà. Se lo fallisce, egli sarà costretto a continuare a sostenere il potere. Se dovesse perdere conoscenza, egli perderà anche il controllo del potere, e subirà gli stessi danni inferti alle proprie vittime. Questo danno gli viene inflitto dopo che ha perso conoscenza, ed è un'eccezione alle normali regole che regolano il sostentamento dei poteri psionici.

TECNICHE DI PRECISIONE PIROMANTICA

Questa Tecnica si concentra sulla manipolazione precisa ed accurata delle fiamme. A differenza delle tecniche di Manipolazione Piromantica, queste richiedono una concentrazione maggiore e un controllo costante da parte del Piromante.

PIROCINESI DI PRECISIONE

Questo sotto-ramo della Precisione Piromantica si concentra sull'utilizzo chirurgico dei propri poteri. Queste tecniche rappresentano l'apice dell'abilità e delle capacità del piromante.

CAUTERIZZARE (Cauterize)**Costo in Esperienza:** 150 PE**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te stesso o Tocco**Sostenibile:** No

Effetto: Questo Potere è una Benedizione Psicica. Il Potere toglie un livello di Emorragia o Sanguinamento su di te o su un bersaglio al Tocco. Se non è bastato a curarlo, eventuali cure successive per fermare l'Emorragia o il Sanguinamento, tramite Medicina o Cura da campo, prenderanno un bonus di +3 x LP usato (questo bonus si prenderà entro un tempo uguale a 1 Round x LP usato).

BRUCIA COLPO (Burn Shot)**Costo in Esperienza:** 250 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 3**Tempo:** Reazione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 20 metri per LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Piromante reagisce al Fuoco nemico con tempismo bruciante. Questa è una Maledizione Psicica e viene usata come Reazione. Il Piromante si concentra su un colpo di arma da fuoco che sta partendo (Proiettili solidi, Colpi Requiem, Dardi, Frecce e Armi da lancio, niente armi ad Energia, Granate o Missili) che possa vedere e sia in raggio. Se il potere riesce, il colpo verrà distrutto in volo con una fiammata spettacolare. Potrà essere distrutto un colpo per ogni LP usato, purché esca dalla stessa arma (Raffica di qualche tipo).

SCOLPIRE LA FIAMMA (Sculpt Flame)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con questo potere può intensificare il calore delle fiamme e far assumere loro qualunque aspetto voglia. Questo potere è una Benedizione Psicica. Se il Test di Focalizzazione ha successo, lo psionico può scegliere uno dei seguenti effetti da applicare ad un fuoco esistente:

- 1) Modellare le fiamme in rozze figure che possono ricordare creature, parti del corpo, persone o oggetti.
- 2) Far sì che un fuoco produca molto fumo, riempiendo un'area pari a tre volte quella coperta dal fuoco tutto attorno ad esso (vedi gli effetti della Nebbia e Foschia).
- 3) Far avanzare le fiamme di 1 metro x LP in una qualunque direzione (se il Terreno è predisposto).
- 4) Far sì che un fuoco esploda improvvisamente, costringendo tutti i personaggi ad esso adiacente a superare una Prova di Agilità o Schivare Abituale (+10) o essere colpiti dalle fiamme (danni da Fuoco, variabili a secondo della grandezza).

INCENERIRE (Incinerate)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 1 metro per LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Questo potere permette allo psionico di creare un calore intenso e ristretto ad una particolare zona, aumentando il moto delle molecole fino ad ottenere un effetto distruttivo simile a quello di un'arma termica. La concentrazione che richiede per essere applicato, però, lo rende inadatto a colpire bersagli mobili. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico sceglie un bersaglio in raggio e linea di vista. Se esso è un essere vivente, potrà resistere al potere superando una Prova Contrapposta di Volontà. Oggetti inanimati contano aver fallito automaticamente la prova.

Il colpo infligge 1D10 Danni da Energia, +1 Danni per ogni 2 LP utilizzati, con Penetrazione uguale a 1 per ogni LP usato, ma se l'armatura è Ignifuga, sarà pari a 1 per ogni 2 LP usati. Se lo psionico decide di sostenere il potere, nei Round seguenti infliggerà lo stesso danno originale, più 1 per ogni Round in cui ha sostenuto il potere, posto che il bersaglio rimanga in raggio e linea di vista.

COMBUSTIONE PIROCINETICA

Questo sotto-ramo della Precisione Piromantica si concentra sulla generazione di combustioni tramite l'agitazione delle molecole nell'aria.

Necessitano di un controllo preciso dei moti delle molecole dell'atmosfera.

SPADA INFUOCATA (Fire Blade)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Piromante fa passare le energia del Warp attraverso il suo braccio fino alla sua arma. Questa è una Benedizione Psicica, e bisogna avere in mano una Spada o Lama, di qualunque tipo, a Bassa Tecnologia perché il potere funzioni. Mentre è attivo, è come se il Piromante possedesse i Talenti di *Addestramento nelle armi da Mischia (Bassa Tecnologia)* e *Precisa*, più ogni altra Qualità posseduta dall'arma stessa, che farà anche +2 ai Danni e li conterà ad Energia. Le molecole generate, però, non danno scampo all'arma.

Alla fine del Potere, l'arma si carbonizzerà e sarà distrutta.

CORONA DI FIAMMA (Crown Flame)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 2

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 2 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Piromante crea una Corona fiammeggiante sulla sua Testa, rafforzando la sua mente. Questa è una Benedizione Psicica. Oltre a far luce come una Torcia di legno, la Corona dona l'abilità di Comandare (o una Maestria se già ce l'ha), e un bonus di +2 per LP usato alla stessa abilità. Inoltre, se prende Danni da Fuoco mentre Sostiene questo Potere, scalerà 1 Danno prima di calcolare PA e BR.

COMBUSTIONE SPONTANEA (Spontaneus Combustion)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Piromante raggiunge con la mente il corpo di propri avversari e incendiando la sua rabbia con i poteri del Warp. La pelle del bersaglio si scioglie, e il suo sangue ribolle, prima che tutto il suo essere venga consumato dalle fiamme. Questo potere è una Maledizione Psicica che può essere lanciata su un bersaglio in vista ed entro il Raggio, e potrà evitare il Potere con una Prova Contrapposta di Volontà, con un Bonus di +10 per ogni Taglia superiore a quella Standard. Se il Bersaglio fallisce, si considererà a Fuoco, non importa se abbia protezioni Ignifughe o altri oggetti utili al fuoco. Creature Morte, Macchine, Demoni e Creature del Warp sono immuni alla Combustione.

LANCIA DI FUOCO (Firebolt)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: I Piroganti possono concentrare le proprie fiamme in raggi di energia incandescente che penetrano anche i muri più spessi. Questo potere è una Lancia Psicica che infligge 1D10+4 Danni da Energia + 1 per ogni LP utilizzato, con penetrazione uguale a 1 per 2 LP utilizzati.

PIROCINESI SENSORIALE

Questo sotto-ramo della Precisione Pirogantica si concentra sulla manipolazione della luce e del suono, e vengono chiamati Pirolucenti.

Le tecniche della Pirocinesi Sensoriale non sono di certo distruttive di per sé, ma non hanno nulla da invidiare agli altri poteri in quanto ad utilità.

FLASH ACCECANTE (Blinding Flash)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirolucente concentra l'energia che possiede in una singola esplosione di luce, capace di accecare chiunque. Questo potere è un'Esplosione Psicica. Chiunque si trovi nell'area d'effetto deve effettuare una Prova di Agilità o Resistenza, a scelta, o essere Accecato per un numero di Round pari a 1, più 1 per ogni LP utilizzato. Chi è immune all'Accecamento, lo sarà anche al Potere.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Torcia*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

LUCE ACCECANTE (Blinding Light)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: Azione Gratuita per 2 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Pirolucente riesce a creare un effetto traslucido su di esso, oppure un compagno al Tocco, che infastidisce chi lo guarda troppo a lungo. Questa è una Benedizione Psicica. Finché sostiene il Potere, i nemici non potranno fare le Azioni di Attacco Mirato o Mirare su colui che è benedetto.

LUCE SALVATICA (Light Savior)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirolucente sente il veleno che gli sconquassa il corpo e richiamerà un'onda di luce interna, che lo ripulirà totalmente dalle Tossine (quelle dei Veleni, non funziona sulle Malattie). Questa è una Benedizione Psicica, se Avvelenato, potrà lanciare questo potere e, se riesce, toglie tante Ferite dalla qualità Tossica, quanti LP ha utilizzato, e toglierà anche un Livello di Affaticamento legato al Veleno.

Ad esempio, se il Pirolucente viene colpito e Ferito da una Pistola ad Aghi, guadagnerà automaticamente un Livello di Affaticamento e 1D10 ferite (tirando il dado, esce 7), che dovranno essere divise, una per ogni Round successivo. Dopo aver preso la prima ferita, rimarranno 6 ferite da prendere, ma lo psionico lancia il Potere con successo spendendo 4 LP. Vuol dire che scala 4 dalle 6 ferite da prendere e scalerà il livello di Affaticamento.

SENTINELLA LUCENTE (Light Sentinel)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirolucente, richiamando le Energie del Warp, evoca un globo vicino a lui. Questa è un'Evocazione Psicica, ed il Globo sparirà dopo 1D5 Round, +2 Round per ogni LP spesi, diventando una vera e propria Sentinella del Pirolucente, deviando i colpi da Mischia in arrivo.

Userà una AC pari a 5 punti per ogni LP speso, ed agirà indipendentemente da quello che sta facendo il Pirolucente, che avrà la sua normale Reazione. La Sentinella potrà parare un attacco a Round, di qualsiasi natura, persino quelli che lo psionico non può vedere (magari alle spalle), ma se colpito da Armi Sacre o Armi Warp, parerà il colpo e poi svanirà. La Sentinella potrà parare anche attacchi in Mischia che normalmente non possono essere parati (tipo quelli con la qualità Flessibile). Non si possono avere due Sentinelle contemporaneamente.

TRACCIA DI LUCE (Light Track)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirolucente richiama le energie Warp per trovare qualcuno. Questa è un'Evocazione Psicica e se lanciata con successo, il Pirolucente deve pensare ad una specifica persona o un oggetto, ma deve sapere esattamente come è fatto e deve aver visto almeno una volta il soggetto/oggetto della sua ricerca. Viene creato un piccolo globo di luce non più grande di un pugno e fluttuante, che si dirige per la via più breve verso il suo bersaglio, spostandosi di 10 metri a Round, e che può passare attraverso porte chiuse o segrete, lasciando dietro di sé una scia che scompare in 5 Round. Se entro il Raggio di Azione, che è uguale a 30 metri per LP speso, non è presente il soggetto/oggetto della ricerca, il potere non ha effetto.

NOVA LUCENTE (Light Nova)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirolucente concentra tutta la sua energia dentro se stesso, facendo esplodere tutt'attorno una luce potentissima e assordante. Questo potere è una Nova Psichica con un Area d'Effetto pari a 10 metri x LP. Questa esplosione non danneggia direttamente quelli che vengono colpiti, ma tutti quelli che si trovano entro i primi 50 metri devono effettuare una Prova Normale (+0) di Agilità o subire la condizione di Cieco per 1 minuto per ogni LP utilizzato. Devono inoltre superare una Prova Normale (+0) di Resistenza o subire la condizione Sordo per 1 minuto per ogni LP utilizzato. Eventuale equipaggiamento protettivo non può negare questi test, ma può fornire bonus ai personaggi, a discrezione del Master.

Chiunque si trovi al di là dei primi 50 metri del potere, ma che rientrino nell'area massima d'effetto, devono sostenere le stesse Prove, anche se le condizioni dureranno soltanto 1D10 Round + 1 per LP utilizzato.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Torcia*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

PIROCINESI SENSORIALE

Questo sotto-ramo si concentra sull'utilizzo delle più articolate tecniche di Piromanzia, che vanno ad intaccare le Sinapsi e la mente del Piromante, degli alleati o di nemici. I Piromanti che usano questo Sotto-ramo, sono conosciuti come Pirosensoriali.

IRA CONSUMANTE (Consuming Fury)

Costo in Esperienza: 150 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Pirosensoriale richiama energie furiose verso un avversario. Questo potere è una Maledizione Psichica ed il Piromante può lanciarlo verso un bersaglio umano (tutte le altre razze né sono Immuni), che possa vedere o si trovi a raggio. Se il bersaglio fallisce la prova di Confronto, entrerà in uno stato di ira confusionale per 1 Round per ogni LP speso, e la stessa lo consumerà dall'interno. Mentre si trova in questo stato, attaccherà la creatura più vicina con l'arma che impugna o sfodererà per l'occasione (preferibilmente da mischia), e guadagnerà +1 ai Danni inferti in Mischia e +10 ad eventuali prove di Forza e avrà un bonus di +20 contro Paura e Panico. Inoltre, all'inizio di ogni Round, per tutta la durata del Potere, dovrà sostenere una Prova di Resistenza o guadagnare una Ferita pura, senza contare PA e BR. Se la vittima scenderà sotto lo zero per le ferite che prende in questo modo, sviene automaticamente per 1 minuto per LP e il Potere cessa, restando con -1 ai punti ferita e guadagnando anche 1 punto Follia.

FIAMME SEDUCENTI (Seducing Flames)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Pirosensoriale può lanciare questa Maledizione Psichica verso una sorgente di fuoco o luce (come una Lampada) che possa vedere, entro il raggio. Una volta che è stato lanciato e sostenuto, i bersagli che vedano la sorgente, dovranno sostenere una Prova di Volontà, che prende un malus di -2 x LP usato e, se falliscono, saranno affascinati di queste Fiamme danzanti o luci cangianti. Il numero delle vittime, comunque, non può essere più alto di 1 per LP speso, e tra queste potrebbero esserci anche alleati del Pirosensoriale, se guardano la sorgente scelta. Chi fallisce, resterà nella condizione di Stordito per 1 Round, +1 Round per ogni LP usato. Qualcuno potrebbe cercare di far riprendere le vittime, scuotendole (solo urlando non sarà abbastanza). In questo caso la vittima avrà diritto ad una Prova di Volontà, senza i Malus sopracitati, per riprendersi, se invece le vittime vengono attaccate o buttate a terra violentemente, si riprenderanno automaticamente. Comunque, sorgenti troppo piccole, come un Elettrocandela, possono assoggettare un solo bersaglio. Valuterà il Master di volta in volta. Gli Intoccabili non sono immuni a questo Potere.

MALEDIZIONE DI NUAR (Malediction of Nuar)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Pirosensoriale maledice un gruppo di nemici con questa Maledizione Psichica, dedicata al Pirosensoriale che scoprì questo potere. Dovrà scegliere un bersaglio che possa vedere, entro il Raggio, +1 bersaglio aggiuntivo per ogni 2 LP spesi, purché si trovino in gruppo. I bersagli potranno evitare il Potere con una prova Contrapposta di Volontà. Chi fallisce, avrà un Malus di -3 per LP sull'abilità di Combattimento e sull'Abilità Balistica finché viene sostenuto il Potere, che diventa di -5 per LP nel momento che prendono di mira il Pirosensoriale stesso.

FURIA DI FUOCO (Fire Fury)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

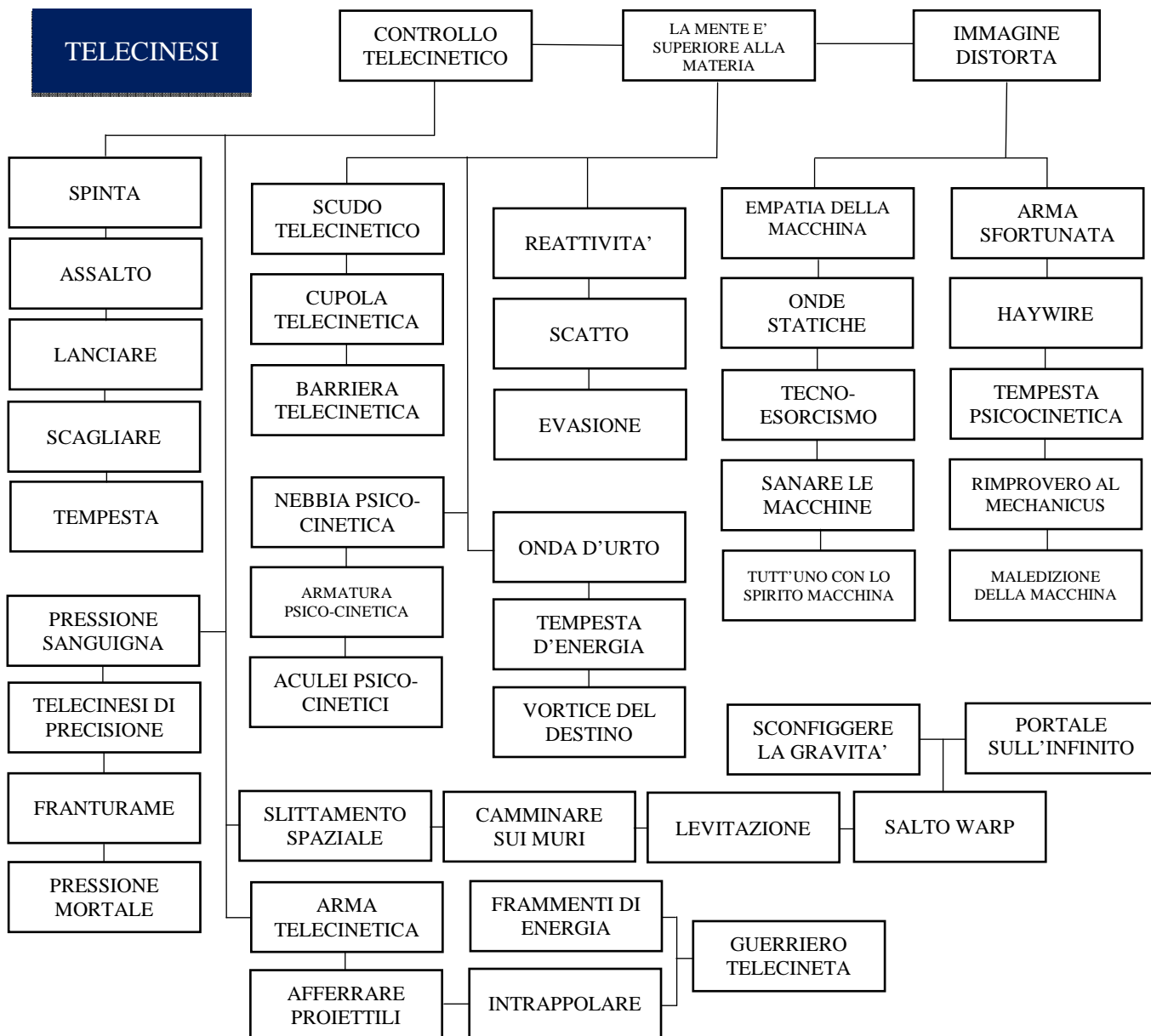
Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Una Furia infuocata entra nelle vene del Pirosensoriale. Questa è una Benedizione Psichica. Fino a che sostiene il Potere, lo psionico entrerà in uno stato quasi simile alla Furia, ma più potente e meno debilitante. Non intaccherà infatti le sue abilità Psioniche e Intellettive e finché si trova in questo stato, avrà +30 alle Prove di Volontà contro Paura/Panico/Intimidazione, +2 per LP su AC, e +3 per LP su Resistenza, ma prenderai anche -3 per LP su Tecnica e Simpatia. In questo stato sei immune agli effetti dell'Inchiodamento, Stordimento e Affaticamento (anche se guadagni normalmente i Livelli di Affaticamento). Avrai una Reazione aggiuntiva, potendo fare 2 parate o schivate (o una parata e una svhivata) nello stesso Round e se hai attivo anche il potere Spada Infuocata, entrambi i Poteri saranno Sostenuti con solo Mezza Azione e si potranno fare 2 Attacchi a Round, con l'Azione Multiattacchi, con tale arma (anche se si ha solo Mezza Azione per agire). Il potere è stancante e si guadagna 1 Livello di Affaticamento una volta terminato.

TELECINESI

La Telecinesi è l'abilità di manipolare il mondo fisico con il potere mentale. Percorrere tale disciplina offre diverse versatili abilità agli psionici, permettendo loro di influenzare l'ambiente circostante ben aldilà delle capacità del loro corpo fisico. Alcuni Telecinesi giungono ad avere una visione dell'universo molto diversa da quella degli altri, visto che la distinzione tra reame mentale e fisico si assottiglia sempre più nelle loro menti.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA TELECINESI

ALLEGGERIRE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecinesista alleggerisce un oggetto di 0.5 Kg per ogni LP speso (minimo 0.5 Kg). Se lo psionico è di Classificazione Psi 6, sarà 1.0 per ogni LP speso, se invece è di Classificazione Psi 10, sarà di 2.0 Kg per ogni LP speso. Il potere dura 10 minuti a LP speso.

ATLETISMO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecinesista piega il Warp interno a sé. La prossima prova su Atletica, Acrobatica o Contorsionismo che farà in un tempo uguale ad un Round per LP speso, se fallita, potrà essere ripetuta. Se non viene fatta entro il tempo prestabilito, il Potere cesserà.

GRAVITA' AMICA (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere non richiede nessuna concentrazione, e durerà solo 10 minuti per LP utilizzato. Mentre è attivo, il Telecineta soffre meno la gravità ed in caso dovesse fare una Prova di Agilità (perché Corre a Gravità Zero ad esempio), otterrà un bonus di +30.

MANI SPETTRALI (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 1 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Creando una forza invisibile, lo psionico può manipolare un qualunque oggetto entro raggio. Egli potrà far cadere oggetti, spingere pulsanti, tirare leve e compiere qualunque altro atto che richieda una piccola forza. Lo psionico non può compiere azioni che richiedano precisione, come digitare su una tastiera, togliere la sicura ad una granata, tirare il grilletto di un'arma, etc. Questo potere non ha effetto su bersagli viventi.

PERCEPIRE MECCANISMO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Estendendo la sua visione nel Warp e percependo le ombre dell'universo fisico, il Telecineta può percepire le macchine e i costrutti nella zona. Questo non gli garantisce la conoscenza delle loro funzioni, ma soltanto la loro forma e posizione.

La presenza di creature viventi blocca la linea di vista mentale al di là di esse, visto che la loro luce è molto più intensa nel Warp.

TECNICA DI BASE-TELECINESI

Le seguenti tecniche sono quelle da cui ogni Telecineta comincia la sua progressione attraverso la Disciplina di Telecinesi.

CONTROLLO TELECINETICO (Telekinetic Control)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telecineta ricorre ai propri poteri per arrivare dove la sua carne non può, manovrando oggetti lontani con mani invisibili.

Il Telecineta sceglie un oggetto in raggio, in linea di vista, che sia libero di muoversi e con un peso non superiore a 2 kg x LP. All'inizio di ognuno dei suoi turni, egli potrà muovere tale oggetto in una qualunque direzione per un numero di metri pari al doppio del LP utilizzato.

Se l'oggetto dovesse uscire dal raggio del potere o fuori la vista dello psionico, esso terminerà immediatamente.

LA MENTE E' SUPERIORE ALLA MATERIA (Mind Over Matter)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso o Tocco

Sostenibile: Gratuito per 2 Round x LP speso, poi diventa Indebolito (1)

Effetto: Il Telecineta può far sì che tutto quello che indossa lui o un suo compagno, equipaggiamento compreso, pesi 5 Kg in meno per LP speso. Questa è una Benedizione Psicica e va fatta completamente su tutto quello che stia indossando o portando sul bersaglio, ma non può essere fatta sull'oggetto stesso. Se mentre sta Sostenendo questo potere viene preso/indossato un altro oggetto/armatura o arma, essa peserà normalmente, stessa cosa se si lascia e poi riprende un oggetto che faceva parte della Benedizione. Questo Potere è molto utile per lunghi spostamenti, soprattutto portando oggetti ingombranti, oppure potere far usare un'arma pesante ad un compagno per un periodo di tempo non troppo lungo.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Alleggerire*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

IMMAGINE DISTORTA (Fragment Image)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Alterando l'aria attorno a sé, il Telecineta riesce a distorcere la visibilità che i nemici hanno di lui, facendo sì che sia più difficile da colpire con le armi a distanza. Questo potere è una Benedizione Psicica che distorce l'immagine dello psionico. Ogni nemico che bersaglia lo psionico con armi a distanza mentre questo potere è attivo subisce una penalità di -2 x LP utilizzato.

TECNICA DI CONTROLLO TELECINETICO

Questa Tecnica si concentra su controllo e manipolazione dell'ambiente con sottigliezza e precisione, creando numerosi prodigi.

DOMINAZIONE PSICOCINETICA

Questo sotto-ramo del Controllo Telecinetico si concentra sul controllo telecinetico delle creature viventi come se fossero oggetti inanimati, trasformandole in giocattoli inorriditi nelle mani invisibili della mente del Telecineta.

SPINTA (Push)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0) contro la Forza del Bersaglio

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta raccoglie una sfera invisibile di energia telecinetica, che poi scaglia violentemente contro il suo bersaglio.

Il Telecineta effettua un Test Contrapposto di Volontà, a cui il bersaglio si oppone con la sua Forza.

Se lo psionico vince, il bersaglio viene scagliato a terra, e conterà Prono. Se l'avversario fallisce, viene spinto indietro di 1 metro, +1 per ogni 2 LP utilizzati e conterà come Abbattuto. Inoltre l'avversario dovrà sostenere anche una Prova di Resistenza, o guadagnerà un Livello di Affaticamento.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Alleggerire*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

ASSALTO (Assail)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta raggiunge con la mente un avversario vicino, colpendolo con tutta la forza della sua mente.

Questo potere è un Dardo Psicico che infligge 1D10 + LP Danni da Impatto e la qualità Concussiva (0).

LANCIARE (Launch)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta usa il suo Potere per lanciare in Aria un bersaglio. Questa è una Maledizione Psicica, e può essere fatta solo su una Creatura di Taglia Umana o inferiore, che potrà resistere al potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Si potrà scagliare su un Bersaglio che pesi meno di 25 Kg per LP. Se fallisce, sarà scagliato in aria di 1 metro per LP utilizzato. Quando atterrà, prende i normali danni da caduta e sarà considerato Abbattuto ma se si usano solo 1-2 LP, non prende danni e conterà solo come Abbattuto.

SCAGLIARE (Fling)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20) o Volontà Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: La naturale Evoluzione del Potere *Lanciare*, ma può essere fatto anche su un oggetto. Se lo psionico ha successo, può sollevare il suo bersaglio vivente, posto che pesi meno di 40 kg per ogni LP utilizzato (o un Oggetto che pesa 80 Kg per LP), e spostarlo alla parte opposta di 1m per LP. Se il bersaglio impatta su una superficie solida durante il suo percorso orizzontale, allora subisce 1D10 Danni da Impatto, +1 Danno per ogni 40 Kg del suo peso, se invece è un Oggetto che viene scagliato verso qualcuno, potrà essere schivato, con un bonus di +10 per ogni Taglia superiore a quella Standard (il Danno subito da Impatto è di 1D10, +1 per ogni 50 Kg). Se vuole, il Telecineta può invece lanciare il bersaglio in aria proprio come il Potere Lanciare (dovrà dichiararlo però), ma con 30 Kg per LP e lo potrà fare su qualunque creatura.

TEMPESTA (Tempest)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: I Telecinesi più potenti sono in grado di muovere le masse d'aria che li circondano, generando vere e proprie turbolenze che si trasformano in breve tempo in violente tempeste. Questo potere è un Maelstrom Psicico che non può essere schivato. Tutti gli oggetti che pesano meno di 1 Kg per LP usato e non assicurati all'interno dell'area d'effetto vengono presi nel violento vortice che impazza in tutta l'area. La polvere e i detriti che vengono scagliati tutto intorno riducono la visibilità all'interno dell'area ad 1D10 metri, +1 metro per ogni LP usato, da tirare ogni turno.

Tutte le Prove di Abilità Balistica ricevono una penalità di -20. Inoltre, tutte le creature nella zona, escluso il Telecineta, devono superare una Prova di Forza ogni Round o essere costretti a compiere soltanto una Mezza Azione per quel turno. Se lo psionico decide di mantenere il potere, dal secondo turno in poi potrà compiere un solo attacco speciale spendendo un'Azione Gratuita. Superando una Prova di Volontà, egli sarà in grado di concentrare la furia del vento e i numerosi detriti trasportati da esso in un punto specifico all'interno dell'area. Tutti i bersagli entro 2 metri dal punto scelto subiscono 1D10 Danni da Impatto +2 per ogni LP usato. Questo attacco colpisce sempre la locazione del Corpo. Se lo psionico decide di sostenere il potere deve superare una Prova Abituale (+10) di Resistenza alla fine di ogni Round, o subire 1 Livello d'Affaticamento.

PRECISIONE PSICOCINETICA

Questo sotto-ramo del Controllo Telecinetico si concentra sul danneggiare direttamente il nemico nel modo più sottile possibile.

PRESSIONE SANGUIGNA (Blood Pressure)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta cambia la pressione sanguigna ad un bersaglio che sta già sanguinando. Questa è una Maledizione Psicica e va lanciata in Raggio ad una vittima in vista, che stia soffrendo della condizione di Sanguinamento o Emorragia. Se la vittima fallisce la Prova Contrapposta di Volontà, peggiorerà di un grado in più, +1 per ogni 5 LP usati (Emorragia 1 diventerà Emorragia 2, o Emorragia 3 con 5 LP usati).

TELECINESI DI PRECISIONE (Precision Telekinesis)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Quella richiesta normalmente nella Prova

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0) o di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Indebolito (1) per 2 Round per ogni LP usato, poi si aggiunge anche Mezza Azione

Effetto: Il Telecineta è in grado di applicare una precisione tale con i suoi poteri da riuscire a compiere qualunque operazione che farebbe normalmente con le sue stesse mani. Questo potere è una Manipolazione Psicica e può essere utilizzato per operazioni di grandi precisione che richiederebbero l'uso diretto delle mani. Ad esempio, si potrebbe digitare su una tastiera a distanza, o togliere la sicura da una granata fissata ad una cintura di un nemico distante, e altre azioni del genere. Azioni che richiedono una Prova, vengono fatte con -10 per l'Indebolimento del Potere. Se si prende di mira un oggetto indosso ad un bersaglio vivente, il Potere diventa di Confronto (come ad esempio togliere la sicura ad una granata). Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Mani Spettrali*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

FRANTUMARE (Crush)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta dirige la sua mente sui propri avversari, stritolandoli in un invisibile pugno di potere. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un singolo bersaglio in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con una prova Contrapposta di Volontà. Se il bersaglio fallisce, soffre 1D5+2 Danni da Impatto, +1 per ogni LP usato, con la qualità Graviton (poiché si viene colpiti sempre al corpo, conta solo il PA del corpo). Bersagli di Taglia superiore a quella Standard, prendono +10 per ogni grado di Taglia superiore alla prova Contrapposta di Volontà.

PRESSIONE MORTALE (Death Pressure)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta usa la sua forza mentale per creare una pressione mortale intorno al Bersaglio. Questa è una Maledizione Psicica, che potrà essere evitata con una prova riuscita di Confronto. Se fallisce, la pressione stritola l'avversario in un millesimo di secondo, facendo 1D5 Danni, +1D5 Danni per ogni 2 LP usati, con la qualità Immobilizzante (LP/2) per eccesso (questa qualità durerà 1 Round per ogni LP usato). Questi D5 non potranno generare Giusta Furia, ma per ogni 10 uscito, si aggiunge +1 sulla Penetrazione del colpo.

PSICOCINESI WARP

Questo sotto-ramo del Controllo Telecinetico si concentra sulla manipolazione del Warp per modificare la realtà stessa e la gravità attorno allo psionico.

SLITTAMENTO SPAZIALE (Space Slip)

Costo in Esperienza: 200 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta è in grado di spingersi ai confini del Warp, scivolando fuori dal tessuto reale per un breve istante e comparando in un posto vicino, un effetto potente, ma pericoloso e imprevedibile. Questo potere è una Manipolazione Psicica. Quando viene manifestato permette allo psionico di muoversi immediatamente in un punto che sia entro 1D5 metri, +0.5 per ogni LP utilizzato dopo il primo (con 3 LP, sono 1D5+1 metri) da quello in cui si trova in quel momento, in una direzione a scelta. Lo psionico non potrà apparire in un punto che si trovi al di là di campi di energia, di zone protette da sigilli esagrammatici, di Campi Gellar, o di altre manifestazioni di energia simili. Se la distanza determinata fa sì che lo psionico si materializzi all'interno di un ostacolo solido, egli dovrà effettuare una Prova di Resistenza. Se lo supera, tornerà indietro di 1D5 metri e rimarrà Stordito per 1D5 Round. Se lo fallisce, oltre agli effetti sopra elencati subirà anche 1D10 Danni da Energia al Corpo, senza riduzioni da Armatura o Resistenza. Se l'ostacolo fisico è una creatura vivente, entrambi dovranno superare una Prova di Resistenza o essere Storditi per 1 Round.

CAMMINARE SUI MURI (Wall Walk)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Agilità 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione e dopo 2 RoundxPL, guadagni anche Indebolimento (1) finché è attivo il potere.

Effetto: Con questa Benedizione Psicica, pieghi la gravità a tuo piacimento, negando tutte le penalità che derivano dalla bassa (o alta) gravità dei mondi, anche se conteranno comunque come Terreno Difficoltoso. Puoi inoltre camminare sui muri o sui soffitti per tutta la durata dell'effetto, ma non potrai mai andare oltre il movimento di Mezza Azione (o cadrai) e non potrai camminare su superfici scoscese, che abbiano grandi crepe (che superino un passo d'uomo), o superfici innaturali. Camminare su una Rupe, quindi, potrebbe essere impossibile se non è particolarmente piana (a descrizione del Master). Devi anche superare una prova di Agilità per muoverti tra muro e soffitto, e viceversa, a meno che tu non scelta di usare un' Azione Intera per spostarti da una superficie all'altra, ma camminando sempre, in metri, come se avessi usato Mezza Azione.

LEVITAZIONE (Levitation)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione (Flutuante) o Azione Intera (Volante)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0) o Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Indebolimento (1) per Flutuante, Indebolimento (2) per Volante

Effetto: Lo psionico è in grado di sollevarsi dal terra con il solo potere della mente. Imparando questo potere lo psionico è in grado di tagliare fuori ogni distrazione esterna, concentrandosi profondamente sul suo corpo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico conta come avere un Tratto a scelta tra Flutuante (X) e Volante (X). Se sceglie di avere Flutuante (X), il Test di Focalizzazione sarà Normale (+0), e X sarà pari al LP. Se invece sceglie di avere Volante (X) il Test sarà Difficile (-20), X sarà pari al LP. Lo psionico può far lievitare insieme a lui altre persone o oggetti. Per sapere quanto può trasportare, lo psionico dovrà fare riferimento alla Tabella del Peso Trasportabile, utilizzando però le Caratteristiche di Intelligenza e Volontà invece di Forza e Resistenza.

SALTO WARP (Warp Jump)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4 e Psiniscienza +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10) o Difficile (-20)

Raggio: 10 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta taglia attraverso il tessuto del Warp, manipolando la sua natura grezza e malleabile per muoversi attraverso di esso con rapidità e precisione. Questo potere è una Manipolazione Psicica. Quando questo potere viene manifestato, lo psionico seleziona un punto entro il raggio del potere in cui materializzarsi immediatamente. Se il punto è visibile dallo psionico, il Test di Focalizzazione sarà Impegnativo (-10). Se il punto non è visibile, il Test di Focalizzazione sarà Difficile (-20).

SCONFIGGERE LA GRAVITA' (Defy Gravity)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo psionico è in grado di canalizzare le proprie emozioni grezze e la sua forza mentale in una corrente gravitazionale, che utilizza per muovere gli oggetti nelle vicinanze in modi che sono in palese contrasto con le normali leggi della fisica. Questo potere è un Maelstrom Psicico con un'Area d'Effetto pari a 10 metri x LP utilizzato, con al centro lo Psionico. Il potere inverte la gravità in tutta l'area intorno al Telecineta, facendo sì che tutti gli oggetti non fissati e le creature ivi presenti comincino a "precipitare" verso l'alto, escluso lo Psionico, di mezzo metro a Round. Le creature senzienti si possono opporre al potere aggrappandosi a qualcosa (se possibile) con una Prova di Forza o Agilità, che prenderà un Malus di -3 per LP usato. Quando il potere cesserà, tutti gli individui e gli oggetti che erano sospesi cadranno verso il basso, subendo un ammontare di Danni da Caduta che terrà conto della distanza percorsa dall'alto in basso. Chiunque sia in grado di volare o levitare non subirà gli effetti di questo potere.

Per subire gli effetti del potere, tutti gli oggetti e gli individui presenti nell'area devono poter essere sollevati dallo psionico, che potrà sollevare fino a 25 Kg per LP utilizzato. Se un oggetto o un individuo dovesse pesare più di questo limite, allora non potrà essere sollevato.

PORTALE SULL'INFINITO (Gate of Infinity)

Costo in Esperienza: 1.000 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Estesa (5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: 1 Km x LP

Sostenibile: No

Effetto: Questo potere è uno dei più spaventosi a disposizione di un Telecineta. Lo psionico apre un portale che collega due luoghi fisici, creando un passaggio più o meno sicuro attraverso l'Immaterium. Altri potrebbero rifiutarsi di oltrepassare quella soglia innaturale, per paura della vicinanza al Warp. Lo psionico sceglie un punto entro 5 metri x LP da lui dove aprire il primo portale.

Dopodiché sceglie un secondo punto entro il raggio del potere in cui aprire il secondo portale. Lo psionico deve essere a conoscenza di questo punto, avendolo visitato precedentemente, avendolo in vista quando manifesta il potere, o avendolo identificato su una mappa geografica.

Il portale dura per un numero di Round pari al LP utilizzato, e ha un'ampiezza pari al LP utilizzato in metri. Finché dura, il potere collega fisicamente i due portali, e qualunque persona o oggetto sufficientemente piccolo da entrarvi vi può passare attraverso. Solitamente servono almeno 2-3 Round per potervi entrare (non si potrà usare 1 solo LP).

POTENZIAMENTO TELECINETICO

Questo sotto-ramo del Controllo Telecinetico si concentra sul potenziamento combattivo e fisico, rendendolo una formidabile macchina da guerra.

ARMA TELECINETICA (Telekinetic Weapon)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 2 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Telecineta può lanciare questo potere su un'arma da Mischia che stia impugnando. Questa è una Benedizione Psicica.

Durante il Sostentamento del Potere, l'arma non conterà nel limite massimo del peso e perderà tutte le qualità negative di Ingombrante, Sbilanciata e Lenta di 1 grado per ogni LP speso nel loro complesso. Se ad esempio l'arma possiede Ingombrante (2) e Sbilanciata (3), serviranno 5 LP per far perdere tutti i punti negativi all'arma, ma se il Telecineta ne spende 3, potrebbe togliere 2 punti sulla qualità Sbilanciata e 1 su quella di Ingombrante.

AFFERRARE PROIETTILI (Catch Projectiles)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 20 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telecineta utilizza le sue abilità per ripararsi dai proiettili in arrivo, riuscendo a defletterli e ad afferrarli prima che lo colpiscano. Questo potere è una Benedizione Psicica che ha effetto soltanto contro proiettili solidi (PS, Requiem, Dardi, Frecce e Armi da lancio) non offrendo alcuna protezione da colpi di armi ad energia di qualunque tipologia, Missili o Granate. Se il potere riesce, verrà fermato in volo, fermandosi a mezz'aria e poi cadendo a terra. Potrà essere fermato un colpo per ogni LP usato, purché esca dalla stessa arma (Raffica di qualche tipo).

INTRAPPOLARE (Entangle)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Abilità Balistica 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Il telecineta intrappola il suo bersaglio in filamenti eterei, trascinandolo al suolo e rendendolo una facile preda per la cattura. Questo potere è un Dardo Psicico che infligge 1D10 + LP Danni da Impatto con le Qualità Invalidante (1 per ogni 2 LP spesi) e Immobilizzante (1, +1 per ogni 2 LP spesi). Se a questo potere viene usato un solo LP, perderà la qualità Invalidante. Bersagli di Taglia Grande o superiore sono immuni.

FRAMMENTI DI ENERGIA (Force Shards)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri per LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questa tecnica è un'elegante manifestazione della volontà di uccidere del Telecineta, che si mostra come un nugolo di invisibili lame fluttuanti che distorcono l'aria attorno a loro mentre si muovono. Questo potere è una Manifestazione Psicica. Lo psionico evoca un numero di lame attorno a lui pari al LP utilizzato, che possono fungere anche da difesa. Chiunque attacchi lo psionico quando il potere è attivo subisce una penalità di -2 alle Prove di AC o AB per ogni Lama evocata. Inoltre, le lame possono essere scagliate contro un bersaglio in raggio e linea di vista.

Lo psionico effettua una Prova di Abilità Balistica per ognuna delle lame, con un bonus a colpire su AB di +3 per LP speso (possono essere usate anche in Mischia, sempre usando AB) che se colpiscono infliggono 1D5+1 Danni da Taglio, +1 Danno LP, con una Penetrazione pari a 1 per ogni 2 LP usati. Può essere lanciata solo una Lama a Round e questo equivale a Mezza Azione, come Attacco Standard.

Abbassare il numero di Lama abbassa anche il Malus su AC e AB agli avversari. Una volta finite le Lame, il potere termina istantaneamente.

GUERRIERO TELECINETA (Warrior Telekine)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Un Telecineta che ha imparato questa tecnica è in grado di potenziare il proprio corpo in innumerevoli modi, saltando più in alto di quanto farebbe un uomo normale o colpendo più duramente di quanto la sua stazza non faccia intendere. Questo potere è una Benedizione Psicica.

Mentre è attivo, esso garantisce allo psionico un notevole miglioramento di tutte le sua facoltà fisiche. Ogni Round in cui il potere è stato manifestato o sostenuto lo psionico sceglie una Caratteristica tra Forza, Resistenza e Agilità, che guadagnerà il Tratto Sovrannaturale con un valore pari alla metà, per difetto, del LP utilizzato, e potrà cambiare Caratteristica da un Turno all'altro. Infine, lo psionico raddoppierà il Peso Trasportabile e potrà saltare in alto o in lungo di una distanza pari al doppio di quella usuale. Il Potere richiede almeno 2 LP per essere utilizzato.

TECNICHE DI ENERGIA TELECINETICA

Questa Tecnica si concentra sulla dominazione dei poteri della mente nella forma più pura. I Telecineti che si specializzano in queste tecniche sono tra i più abili combattenti della loro disciplina e sono conosciuti come Psicocineti. Usando la loro forza mentale per assalire i nemici o per proteggere gli alleati dal pericolo imminente, questi psionici sono molto apprezzati anche dalla Guardia Imperiale.

DIFESA PSICOCINETICA

Questo sotto-ramo dell'Energia Telecinetica si concentra sulla creazione di protezioni telecinetiche difensive, per il Telecineta e i suoi alleati.

SCUDO TELECINETICO (Telekine Shield)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi richiede Continuativo

Effetto: Lo Psicocinetista erge tutto attorno a sé una barriera di pura forza telecinetica, che lo protegge dai colpi in arrivo. Man mano che la barriera riceve colpi, però, la sua forza viene meno, fino a scomparire del tutto. Per tutta la durata del potere, tutte le locazioni dello psionico contano avere un Valore Copertura pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso. Questo scudo può essere danneggiato come qualunque Copertura da un Danno che superi il suo Valore di Protezione. Se la forza dello scudo dovesse essere ridotta a 0, allora il potere svanirà, e cesserà di essere sostenuto.

CUPOLA TELECINETICA (Telekine Dome)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri per LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi richiede Continuativo

Effetto: Lo Psicocineta erige una cupola d'energia mentale attorno a lui e agli alleati vicini, in grado di deflettere i colpi dei nemici. Lo psionico sceglie un punto entro il raggio del potere in cui erigere una cupola che abbia un raggio e un'altezza pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso. Chiunque di trovi al suo interno riceve un Valore Copertura a tutte le sue locazioni pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso, nei confronti di tutti gli attacchi provenienti dall'esterno della cupola. Qualunque creatura può passare senza problemi la barriera, sia per entrarvi che per uscirvi.

BARRIERA TELECINETICA (Telekine Barrier)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: La mente dello Psicocineta è talmente agile da erigere un muro di energia scintillante che protegge lui e i suoi alleati da qualunque colpo in arrivo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Il campo generato dallo psionico funziona come un Campo di Forza (Amuleto di Protezione, vedi Armature), con un raggio pari a 1 metro x LP tutto intorno allo psionico. Anche se fornisce protezione, il potere non blocca la linea di vista e proteggerà indistintamente tutte le creature al suo interno, amici e nemici.

TEMPISMO TELECINETICO

Questo sotto-ramo dell'Energia Telecinetica si concentra sull'aumento di prestazioni del proprio corpo, comprimendo la gravità intorno al Telecineteta.

REATTIVITA' (Reactivity)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Agilità 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Per alcuni secondi lo Psicocineta ha una reazione spaventosa. Questa è una Benedizione Psicica che se ha successo, aumenta di +1 l'Iniziativa del Telecineteta per ogni LP speso. Il potere dura 1 Round per ogni LP speso.

SCATTO (Release)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo Psicocineta combatte la gravità permettendo al suo fisico di correre in modo del tutto innaturale. Questa è una Benedizione Psicica che se ha successo, aumenta di +1 Step il Movimento, +1 per ogni 2 LP spesi. Il potere dura 2 Round per ogni LP speso.

EVASIONE (Escape)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3 e Agilità 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo Psicocineta comprime la gravità per spostare il suo corpo più volte a Round. Questa è una Benedizione Psicica. Mentre è sotto l'effetto di questo potere, lo psionico guadagna un numero di Reazioni pari al suo Bonus Agilità. Il potere dura 1 Round per ogni LP speso.

EVOCAZIONE PSICOCINETICA

Questo sotto-ramo dell'Energia Telecinetica tratta la creazione di materiale psico-cinetico dal Warp, da modellare secondo i capricci del Telecineteta.

NEBBIA PSICO-CINETICA (Psycho-Kinetic Mist)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo Psicocineta è in grado di richiamare il potere del Warp materializzandolo in una sostanza psico-cinetica che prende la forma di un vapore biancastro e scintillante, in grado di bloccare la vista di chiunque vi si trovi dentro. Questo potere è un'Evocazione Psicica.

Tutti gli attacchi portati a chiunque si trovi all'interno della nebbia subiscono una penalità di -10 su Abilità di Combattimento e -20 su Abilità Balistica, anche se portati da chi si trova già all'interno del vapore. La nebbia ricopre un'area circolare attorno allo psionico con un raggio pari a quello del potere, e si muove con lui seguendolo ovunque vada. Il potere durerà per un numero di Round pari al LP utilizzato, dopodiché la nebbia svanirà all'istante.

ARMATURA PSICO-CINETICA (Psycho-Kinetic Armour)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo Psicocinetista evoca un'armatura intorno al suo corpo di pura energia Psico-cinetica. Questa è un'Evocazione Psicica ed essa apparirà intorno a corpo dello psionico; foggia e forma varierà molto dal tipo di cultura del PG (se è un Primitivo, sembrerà un'armatura rozza e primitiva, magari di maglia). Dona +1 PA per ogni LP speso in ogni locazione del corpo e non pesa nulla. Soffre normalmente le Penetrazioni delle armi, ma non potrà essere né danneggiata, né distrutta, e si considera Ignifuga. Se lo Psicocinetista indossa un'altra armatura sotto, questa è come se fosse fusa con quella Psico-cinetica per tutto il tempo del potere. Questo potere è stancante e si potrà manifestare, positivamente, una volta ogni 12 ore.

ACULEI PSICO-CINETICI (Psycho-Kinetic Spikes)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Con quest'Evocazione Psicica, lo Psicocinetista è in grado di generare numerosi aculei di energia psico-cinetica. Un numero di aculei pari al LP utilizzato si forma a livello del terreno, e lo psionico può usarli per attaccare uno o più avversari in mischia con lui con Mezza Azione.

Ogni aculeo richiede una Prova di AC per colpire e infligge 1D10 Danni da Impatto + LP, con la Qualità Invalidante (LP/2, per difetto). Finiti gli Aculei, il Potere cessa. Può usare fino a 3 aculei a Round, che possono essere parati o schivati normalmente, contando i tiri su AC dello psionico.

IMPATTO PSICOCINETICO

Questo sotto-ramo dell'Energia Telecinetica si concentra sulla creazione di onde d'urto di energia cinetica, che anche se considerate manifestazioni grezze e poco raffinate rimangono comunque tra le tecniche più potenti a disposizione di un Telecinetista.

ONDA D'URTO (Shockwave)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Tramite questa Esplosione Psicica, lo Psicocinetista batte i palmi delle mani, amplificando il suono risultante con il potere della mente. L'onda d'urto che ne deriva è in grado di spazzare via chiunque sia talmente sfortunato da esserne coinvolto. Deve avere le mani libere per farlo. Essa si espande in un'area circolare attorno allo psionico, con un raggio pari al LP utilizzato. Tutte le creature nell'area d'effetto, escluso lo psionico, subiscono 1D10 + LP Danni da Esplosione e dovranno sostenere una Prova di Resistenza (+10 per ogni grado di taglia maggiore di quella umana), o saranno spinti indietro di un numero di metri pari alla metà, per difetto, dell'LP utilizzato per poi essere considerati Abbattuti.

TEMPESTA D'ENERGIA (Storm of Force)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo Psicocinetista ha sviluppato i suoi poteri al punto da poter generare una pioggia di dardi energetici che possono schiacciare i suoi avversari in una selvaggia tempesta di furia psichica. Questo potere è un Maelstrom Psicico con al centro lo Psicocinetista. Qualunque creatura di trovi nell'area d'effetto, ad eccezione dello psionico, subisce 2D10 Danni da Taglio + 1 per ogni LP utilizzato. Inoltre, tutti coloro che sono stati colpiti dovranno sostenere una Prova di Agilità (o Forza se possono reggersi da qualche parte) o cadranno a terra, considerati Abbattuti.

VORTICE DEL DESTINO (Vortex of Doom)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Lo Psicocinetista apre un collegamento tra i due reami. Attorno al vortice rutilante, che è un'Esplosione Psicica, le leggi dello spazio sono violate, mentre le rapaci correnti del Caos divorano tutto. Questo potere è estremamente pericoloso, non soltanto per i nemici. Lo psionico sceglie un punto nel raggio e in linea di vista, e crea un vortice di energia centrato su quel punto, con un raggio di 2 metri. Qualunque personaggio che tocchi il vortice è colpito, alla fine del turno dello psionico, da un attacco singolo, con un numero di Gradi di Successo pari a quelli ottenuti nel Test Focalizzazione, con il seguente profilo, 2D10 Danni da Energia, +2 Danni per ogni LP speso e la Penetrazione uguale a quella del Raggio del Vortice. Lo psionico non può interrompere volontariamente il Sostentamento del Vortice. Invece, all'inizio di ogni turno in cui lo sta sostenendo, deve effettuare una Prova di Volontà con -5 per ogni metro di Raggio attuale del Vortice, se la supera, può compiere una delle seguenti azioni:

- Aumentare il raggio del Vortice di 1 metro.
- Diminuire il raggio del Vortice di 1 metro.
- Muovere il vortice in una direzione qualsiasi per un numero di metri pari al LP del potere.

Se lo psionico fallisce la prova, o non può compierla a causa di altre circostanze, il raggio del vortice aumenta di 1 metro e si muove di un numero di metri pari al LP del potere in una direzione casuale (usa il diagramma di dispersione delle granate). Se il raggio del Vortice raggiunge i zero metri, il potere ha fine e il vortice scompare. Se il raggio del vortice diventa maggiore del LP del potere, esso esplose, terminando il potere e cancellando il vortice. Tutti i personaggi entro un numero di metri dal centro del vortice pari a 2 x LP sono colpiti da un attacco singolo con un numero di Gradi di Successo pari al LP del potere, usando il profilo del Vortice del Destino fornito in precedenza. Questo attacco colpirà comunque lo psionico, anche se si trova oltre il raggio dell'esplosione, dal momento che l'energia che stava canalizzando ha un ritorno di fiamma.

TECNICHE DI TELECINESI TECNOPATICA

Questa Tecnica si concentra sulla naturale abilità dei Telecinesi di manipolare i flussi elettrici e magnetici che animano i macchinari e i sistemi elettronici. Conosciuti come Tecnopati, sono spesso temuti e rispettati per la loro capacità di influenzare i sacri spiriti macchina.

RISONANZA TECNOPATICA

Questo sotto-ramo si concentra sul supporto e sulla devozione degli spiriti macchina, tenuta in gran considerazione dai Mechanicus.

EMPATIA DELLA MACCHINA (Machine Empaty)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Tecnologia

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Tecnopate è in grado di manipolare i macchinari con naturalezza, riuscendo a capire istintivamente quali operazioni effettuare anche non avendo alcuna conoscenza tecnica. Questo potere è una Manipolazione Psicica. Se lo psionico riesce, per i prossimi 10 minuti per LP, avrà un bonus di 3 x LP utilizzato sull'abilità di Tecnologia, 2 x LP utilizzato su Sicurezza (se possiede tale abilità).

ONDE STATICHE (White Noise)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Indebolito (1)

Effetto: Il Tecnopate riempie il Warp circostante di cariche statiche, facendo sì che i tentativi di individuazione psichica o tecnologica da parte dei nemici sia molto più difficile. Questo potere è una Manipolazione Psicica. Mentre è attivo, ogni Prova effettuata per individuare la presenza dello psionico o di un'altra creatura che si trovi entro il raggio del potere utilizzando mezzi psichici o tecnologici (come Psiniscienza o Auspex) parte da una difficoltà pari a -3 per LP utilizzato. Se il metodo di individuazione non richiede una Prova per avere effetto, chi lo utilizza sarà comunque obbligato ad eseguire una Prova Abituale (+10) di Percezione se utilizza Psiniscienza (o Volontà se usa Poteri Psionici), o una Prova Abituale (+10) di Intelligenza (o Tecnica) se utilizza mezzi tecnologici, per poter individuare lo psionico o un'altra creatura entro il raggio del potere.

TECNO-ESORCISMO (Techsorcism)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Tecnopate poggia i suoi palmi su una macchina corrotta (massima grandezza un Cogitator), in modo da scacciare la presenza maligna che la anima dall'interno. Questo potere è una Manipolazione Psicica che permette allo psionico di bandire entità demoniache e presenze maligne che alberghino in una macchina o in un congegno. Lo psionico e l'entità effettuano una Prova Contrapposta di Volontà (per il Tecnopate è Impegnativa, quindi -10). Se l'entità fallisce, subisce immediatamente 1D10 Danni da Energia + 1 Danno per ogni LP speso. Quando le Ferite dell'entità arrivano a 0, essa sarà bandita dalla macchina o ricacciata nel Warp. Se il Tecnopate dovesse fallire il potere di 3 Gradi di fallimento, guadagnerà 1 Punto Corruzione. Se ottiene 5 gradi fallimento o un Maldestro (96-00), allora guadagnerà anche 1D5 Danni ad Energia puri, senza contare PA e BR, oltre che il Punto Corruzione. Succederà la stessa cosa se viene interrotto durante il Potere (ad esempio, spingerlo).

Nota: Questo potere non ha effetto su grandi macchinari, come carri armati corrotti, Titani posseduti o motori demoniaci.

Questi congegni sono troppo complessi perché le sole abilità dello psionico possano avere effetto.

SANARE LE MACCHINE (Repair Machine)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5 e Intelligenza 45

Tempo: Azione Estesa (il tempo richiesto normalmente per riparare il macchinario/mezzo)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Con un semplice tocco, il Tecnopate è in grado di rimettere insieme macchine danneggiate e inattive. Ingranaggi e viti tornano al loro posto, il metallo contorto riacquista la sua forma originale, e le banche dati vengono ripristinate, ma se queste parti sono mancanti, servirà comunque reperirle. Questo potere è una Manipolazione Psicica che permette allo psionico di riparare istintivamente i danni ricevuti dalle macchine. Oggetti poco complessi, come supporti dati, orologi e pistole, vengono riparati facilmente. Congegni più complessi richiedono un maggior impegno da parte dello psionico, richiedendo Test di Focalizzazione più ardui e tempi di esecuzione più lunghi, a discrezione del Master. Veicoli e macchinari che abbiano un Integrità Strutturale vengono riparati di 1 Danno per LS speso, con i limiti sopra indicati, ma nel caso di Mezzi/Macchinari grandi come questo, il potere diventa stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

TUTT'UNO CON LO SPIRITO MACCHINA (Repair Machine)

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Intelligenza 50

Tempo: Azione Estesa (1 ora, -5 minuti per ogni LP usato, minimo 5 minuti)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Tecnopate è in grado di fondere la sua coscienza con quella di uno spirito macchina complesso. Anche se il processo è molto rischioso, egli è in grado con uno sforzo di volontà di imporre il suo dominio sulla macchina. Questo potere è una Manipolazione Psicica che permette allo psionico di integrarsi con uno spirito macchina complesso e di dominarlo dall'interno. Se lo psionico vince la Prova Contrapposta potrà comandare la macchina a suo piacimento. Se invece fallisce, viene momentaneamente respinto, subendo di riflesso 1D10 + LP Danni temporanei alla sua Volontà con la regola *Decadimento*. Non potrà però tentare di collegarsi allo stesso spirito macchina per un periodo di 24 ore. Se la Prova viene fallita di 5 o più gradi o si ottiene un Maldestro (96-00), subisce anche 2D10+BV dello spirito Macchina di danni ad Energia puri (senza PA e BR).

DISTURBO TECNOPATICO

Questo sotto-ramo si concentra sul disturbo e sul danneggiamento delle sacre macchine, e anche se queste tecniche sono insegnate ai novizi Tecnopati, esse sono viste con estremo disprezzo dall'Adeptus Mechanicus. Si tratta di poteri difficili da Focalizzare.

ARMA SFORTUNATA (Weapon Jinx)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Puoi raggiungere ogni arma nelle vicinanze grazie al potere della tua mente con l'obiettivo di manometterle. I Mechanicus disprezzano in modo particolare questo potere, gettando cupi sguardi a chiunque ne faccia uso. Questo è un Maelstrom Psicico e qualsiasi arma entro gittata che possieda la qualità Primitiva si incepperà istantaneamente, le armi Moderne invece dovranno fare una Prova di Affidabilità (anti inceppamento) per non incepparsi. L'arma inceppata potrà in seguito essere disinceppata normalmente. Nota che gli Adeptus Mechanicus sono decisamente avversi all'uso di questo potere e avranno un atteggiamento fortemente negativo verso chi lo utilizza.

HAYWIRE (Haywire)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10) o Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Tecnopate concentra le sue energie distruttive nel cuore di un congegno elettronico, causandone un temporaneo malfunzionamento. Il potere ha lo stesso effetto di un campo Haywire (-) che ha effetto unicamente sul bersaglio del potere. Esseri con elementi meccanici, come servitori, personaggi con impianti cibernetici, arti cibernetici, creature con gli Impianti dei Mechanicus e creature con il Tratto Macchina, subiscono 1D10 + LP Danni da Energia alla locazione che ospita l'impianto cibernetico, che ignora l'Armatura. In questo caso, è una prova Contrapposta. Per ogni Taglia superiore a quella umana, si aggiunge un bonus di +10, per ogni grado aggiuntivo di Taglia, alla Prova di Volontà.

TEMPESTA PSICOCINETICA (Psychokinetic Storm)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Tecnopate evoca una tempesta di energia psico-cinetica nell'area attorno a lui. Immediatamente i venti cominciano a soffiare dal nulla, mentre piccoli oggetti vengono scagliati da tutte le parti e i macchinari vanno in cortocircuito, mostrando sui loro schermi torrenti di dati e immagini senza alcun senso apparente. Questo potere è un'Esplosione Psicica. Chiunque si trovi nell'area d'effetto, tranne lo psionico, subisce una penalità di -10 a qualunque azione fisica svolga, oltre a ricevere gli eventuali danni della Tempesta. Tutte le macchine complesse nell'area cessano di funzionare e riprenderanno a farlo solo dopo la fine del Potere. Ogni personaggio che abbia un impianto cibernetico, arti Bionici o gli Impianti dei Mechanicus, subirà 1D10 + LP Danni da Energia alla locazione dell'impianto, che ignora l'Armatura (solo al 1° Round in cui viene lanciato il Potere).

RIMPROVERO AL MECHANICUS (Objuration Mechanicum)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Con questo potere, il Tecnopate raggiunge i circuiti interni delle macchine vicine, causando un malfunzionamento, fondendo ingranaggi, sovraccaricando fusibili e interrompendo i flussi d'energia. Quelli che fanno affidamento sulla tecnologia si trovano privati del suo appoggio, in balia degli eventi. Lo psionico sceglie un punto in raggio e linea di vista dove creare un campo disgregante (Haywire, vedi regole speciali delle Armi) che ha un raggio pari al LP del potere. Lo psionico non deve tirare 1D10 per determinare il livello del campo, che si considera avere una forza pari al LP del potere, che in caso sia superiore a 10 conterà come se fosse 10.

MALEDIZIONE DELLA MACCHINA (Objuration Mechanicum)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Tecnopate può utilizzare la sua semplice forza mentale per smantellare qualunque macchinario su cui poggia lo sguardo.

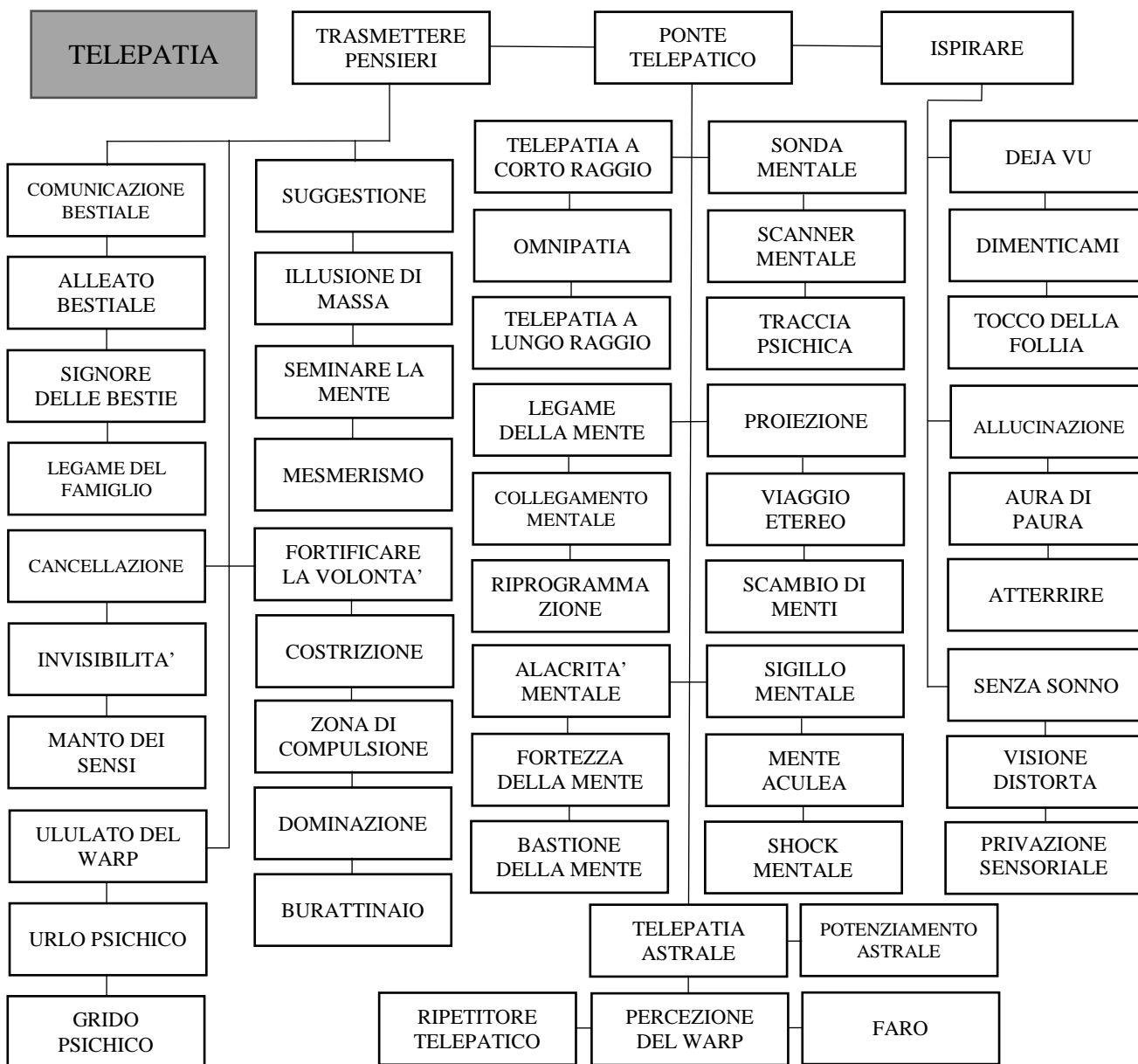
Questo potere è una Lancia Psicica che ha effetto su qualunque macchinario. Lo psionico sceglie una macchina, un servitore o una creature con degli impianti come bersaglio primario. Per ogni LP utilizzato, Macchine, Servitori e Impianti cibernetici del bersaglio sono inattivi per 1 Round (ad esempio, una Guardia Imperiale con un braccio Bionico potrà agire normalmente, ma non potrà usare il suo braccio, e un Tecnoprete non potrà usare i suoi Impianti, per il tempo prestabilito). Tutti i veicoli e le creature che hanno un impianto cibernetico o il Tratto Macchina subiscono 2D10 + LP Danni da Energia alla locazione dell'impianto o allo scafo, che ignora l'Armatura.

TELEPATIA

La telepatia si concentra sul contatto e sul controllo delle menti altrui. A differenza di altre discipline, la Telepatia non impone allo psionico di manifestare il suo potere sul piano fisico, ma permette di confinare tutta l'energia nel reame mentale. Conseguentemente, questa disciplina possiede pochi poteri che sono utilizzabili in combattimento diretto. Tuttavia, con l'abilità di annebbiare e governare le menti altrui, un abile telepate può vincere un combattimento senza neanche estrarre la sua arma. La Telepatia è la disciplina più pericolosa per lo Psionico.

Più vicino della Carne: La Telepatia è un atto intimo, per certi versi più personale delle insignificanti comunioni del corpo. Penetrare nella coscienza di un'altra persona può essere un compito disturbante e disorientante, perché non esiste una mente uguale all'altra, e nessuno saprebbe predire cosa un telepate troverà nella mente di un'altra persona. Bersagli reticenti a simili atti telepatici svilupperanno probabilmente un astio profondo per lo Psionico invasore, che potrà sfociare in alcuni casi in un odio psicopatico nei confronti del Telepate. Oltre a farsi dei nuovi e pericolosi nemici, nel momento in cui entra nella mente di un'altra persona, il telepate rischia inoltre la contaminazione mentale. E' fin troppo facile assumere tratti della personalità altrui, o peggio ancora, finire per essere infettati dal putrido pus della loro follia. Gli Psionici che hanno abusato dei propri poteri finiscono con lo scoprire che la loro personalità originale è stata alterata, addirittura completamente erosa dal continuo contatto con le altre menti.

Il fato di queste anime perdute è quindi davvero triste. Peggio ancora della perdita del proprio io, comunque, è il fato dei Telepati che si imbattono in anime oscure e corrotte; il Caos è sempre all'erta quando può approfittare del ponte mentale che il telepate forgia fra la sua mente e quella del bersaglio. Se lo Psionico usa il suo potere su una mente che ha il doppio o più dei suoi punti Follia o Corruzione, è costretto a superare una prova di Volontà; se dovesse fallire, lo Psionico contrarrà qualche forma di contaminazione psionica dal contatto infetto. La contaminazione psionica infligge 1D5 punti Follia o Corruzione sullo Psionico, a seconda di quale tipo di malattia mentale abbia causato in origine la contaminazione stessa. Se il bersaglio dovesse aver subito sia Punti Follia che Punti Corruzione pari al doppio o più di quelli dello Psionico, quest'ultimo dovrà effettuare una seconda prova su Volontà, il fallimento della quale porterà lo Psionico a perdere ulteriori 1D5 punti Follia o Corruzione.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA TELEPATIA

LANDA DEL SOGNO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Lo psionico è in grado di entrare in uno stato di trance dove è in grado di immaginare una landa mentale che egli possa percorrere.

In questo reame immaginario il tempo passa in maniera differente rispetto alla realtà, e in esso l'Immaterium e il mondo materiale sono in contatto, facendo sì che occasionalmente lo psionico riesca a percepire dei brevi scorci di futuro.

LEGAME VITALE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 250 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Lanci questo Potere quando tocchi una persona (deve essere umana) ed il potere stesso, durerà per un'ora per LP speso. Se la persona muore o subisce un Danno critico, te ne rendi conto immediatamente, purché si trovi entro il Raggio. Puoi avere attivo un solo Legame Vitale alla volta.

MALEDIZIONE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: 10 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Potere consente allo psionico di maledire una qualsiasi vittima, che deve trovarsi entro vista e Raggio al momento in cui viene lanciato e la stessa potrà evitare la Maledizione con una Prova di Confronto Molto Facile (+30). In caso lo Psionico o abbia la meglio, la maledizione avrà effetto per un tempo uguale a 30 minuti per LP utilizzato. Il Giocatore può scegliere gli effetti precisi della maledizione che deve lanciare, la il Master si deve assicurare che questi abbiano conseguenze spiacevoli o imbarazzanti, ma mai pericolose.

Maledizioni: Alito pesante; Capelli diventano brillanti; Irregolarità Intestinali; Flatulenza; Orticaria; Piedi puzzolenti; Pustole; Verruche.

RICHIAMA CREATURE (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Un'area specifica

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico richiama a sé un certo numero di creature di bassa intelligenza presenti nell'area. Le creature richiamate dipendono dalla natura dell'ambiente stesso, ed alcuni esempi potrebbero essere ratti, lumache della cenere e altri tipi di animali infestanti.

Qualunque sia la tipologia di creatura, 2D10 minuti dopo aver manifestato il potere appariranno 1D10 esemplari davanti allo psionico.

Essi non gli obbediranno come parte del potere, e una volta giunti si comporteranno come qualunque altro animale della loro specie.

SBIRCA PENSIERI (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Molto Facile (+30)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico riesce a percepire una minuscola parte dei pensieri di quelli che gli sono attorno. I pensieri sono quelli formulati in quell'esatto istante dal bersaglio, e lo psionico riesce soltanto a percepire un singolo concetto espresso, piuttosto che avere la chiara visione di quelli che sono i veri pensieri. Il bersaglio può effettuare una Prova Facile (+20) di Volontà per resistere agli effetti di questo potere.

TECNICA DI BASE-TELEPATIA

TRASMETTERE PENSIERI (Broadcast Thought)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0) oppure Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 1 Chilometro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate può inviare i suoi pensieri nelle menti di quelli che gli sono attorno. Questa tecnica è la più semplice a disposizione di un Telepate, ed è conosciuta ed utilizzata anche da molti psionici di altre razze. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico può trasmettere un breve messaggio di una parola x LP utilizzato ad un numero di individui nel raggio del potere pari a 2 x LP utilizzato, per Eccesso.

La mente e il linguaggio sono affini, e quindi chiunque non conosca la lingua che parla abitualmente lo psionico deve superare una Prova di Intelligenza Difficile (-20) per riuscire a comprendere il contenuto del messaggio. Chiunque non voglia ascoltare le parole trasmesse può opporsi al potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Gli Intoccabili non possono usufruire di questo Potere.

PONTE TELEPATICO (Telepathic Link)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questo semplice potere permette al Telepate di creare un ponte telepatico con un bersaglio non lontano, facendo sì che si possa comunicare anche quando il silenzio è la scelta migliore. Questo potere è una Benedizione Psichica. Lo psionico sceglie una persona in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con una Prova di Volontà. Se il bersaglio fallisce, lo psionico fa sì che un messaggio appaia nella mente del bersaglio, e che egli lo oda come se fosse stato pronunciato ad alta voce. Il messaggio non può essere più lungo di 5 secondi x LP utilizzato. Se il bersaglio del potere è al corrente di quello che lo psionico sta facendo, può decidere di fallire volontariamente il Test Contrapposto per resistervi.

ISPIRARE (Inspire)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate può rafforzare il coraggio dei propri compagni con ondate di emozioni che scacciano le paure e fortificano il giusto sprezzo per i nemici dell'Imperium. Questo potere è una Benedizione Psichica. Lo psionico e un numero addizionale di alleati pari al LP utilizzato nel raggio del potere si riprendono immediatamente dagli effetti dell'Inchiodamento, oltre a guadagnare un bonus di +2 per LP a tutte le Prove di Paura e Panico che devono effettuare mentre il potere è attivo. Se un alleato si muove fuori dal raggio del potere perde immediatamente tutti i suoi vantaggi.

TECNICA DI DOMINAZIONE TELEPATICA

Questa Tecnica si concentra sulla manipolazione e sulla possessione di altri individui.

Tramite la sola forza mentale, i nemici del Telepate sono piegati alla sua mercé, poco più che burattini ai suoi voleri.

AFFINITA' ANIMALE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Dominazione Telepatica permette allo psionico di dominare la mente degli animali e delle creature più semplici, facendo sì che offrano protezione e aiuto. I legami formati da tali tecniche possono essere più o meno duraturi.

COMUNICAZIONE BESTIALE (Verminspeaking)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Sopravvivenza (una legata ai Mondi Primitivi, come Rurale, Glaciale, etc)

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 25 metri x LP da 1-5 LP, 50 da 6-10 LP (con 8 LP spesi, sarebbero 275 metri).

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate espande la sua mente, riuscendo a vedere e sentire attraverso gli occhi e le orecchie delle creature vicine.

Questo potere è una Maledizione Psichica ed il bersaglio deve essere una creatura di Taglia Grande o inferiore, che abbia il tratto Bestiale e che il Telepate possa vedere, entro il raggio; essa potrà evitare il Potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Una volta attivato, lo psionico può sentire e vedere tutto quello che una creatura entro il raggio del potere sente e vede. A discrezione del Master, lo psionico può eseguire qualunque Prova di Consapevolezza, con la caratteristica di Percezione ed eventuali maestrie e bonus che la creatura possieda, per individuare qualunque cosa sia ritenuta rilevante. Lo psionico non può utilizzare un senso che la creatura non abbia (se è cieca, ad esempio, lo psionico non vedrà nulla) e non può raccogliere informazioni da eventuali sensi straordinari della creatura, come ad esempio il sonar. Se la creatura esce dal raggio, il potere cessa.

Nota: Questo potere non garantisce allo psionico il controllo della creatura attraverso la quale sta percependo. La creatura in questione si comporterà normalmente come qualunque altra creatura della sua specie.

ALLEATO BESTIALE (Bestial Ally)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate tenta di dominare una creatura fino al punto di renderla un suo fedele alleato. Questo potere è una Maledizione Psichica.

Lo psionico può utilizzare questo potere solo su creature che hanno il Tratto Bestiale, che hanno un numero di Ferite pari o inferiore a 3 x LP utilizzato, e che abbiano un'Intelligenza di almeno 05 (altre limitazioni possono imposte dal Master, a sua discrezione). Se il bersaglio fallisce la Prova Contrapposta, la bestia vede lo psionico come un capo branco o come un membro dominante della sua specie. La bestia si comporterà ancora in maniera istintiva, ma si terrà vicino allo psionico e seguirà i suoi comandi mentali. Questo effetto è permanente. Tuttavia, se lo psionico emette un ordine che mette in pericolo la bestia stessa (come camminare in mezzo alle fiamme, gettarsi da un dirupo, etc.), deve prima superare una Prova Contrapposta di Volontà Difficile (-20) affinché la creatura lo esegua. Se lo psionico fallisce, la creatura romperà il legame mentale, e vedrà lo psionico per quello che realmente è, e agirà secondo il suo istinto primario, attaccando lo psionico o fuggendo lontano. Si possono avere fino ad una creatura ogni 2 LP, per eccesso, sotto il proprio controllo.

SIGNORE DELLE BESTIE (Beastmaster)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Reazione

Effetto: Il Telepate riesce a trasmettere i suoi pensieri agli animali circostanti, riuscendo anche a percepire le loro emozioni e i loro pensieri e a stabilire una rudimentale forma di comunicazione. La relativa semplicità della mente di un animale permette allo psionico di dominarlo. Questo potere è una Maledizione Psichica. Lo psionico può bersagliare un numero di creature con il Tratto Bestiale pari al LP utilizzato, che siano di

Taglia Grande o inferiore. Se riesce nel Test di Focalizzazione, potrà dare comandi alle creature sotto il suo controllo. Ogni Round lo psionico può spendere la sua Reazione per dare ad un animale un singolo, semplice ordine, come “vieni qui”, “proteggimi”, “scappa”, “attacca”, e così via.

Se sono un gruppo di animali, l’ordine deve essere uguale per tutti. L’animale farà del suo meglio per eseguire il comando.

Se l’animale si sente minacciato, viene ferito, o gli viene imposto un comando contrario alla sua natura, può eseguire una Prova Contrapposta di Volontà Abituale (+10) per liberarsi dal controllo dello psionico. Il comportamento della creatura una volta rotto il legame psichico è determinato dalla sua natura e da come lo psionico lo ha trattato mentre era sotto il suo controllo.

LEGAME DEL FAMIGLIO (Familiar Bond)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Sopravvivenza +10 (una legata ai Mondi Primitivi, come Rurale, Glaciale, etc)

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Usato in genere dalle streghe e da psionici non sanzionati, il potere ti permette di creare un legame mentale con un animale che ti permetta di lavorare in congiunzione con la bestia. Questo potere è una Maledizione Psichica che lavora in modo simile ad Alleato Bestiale (con gli stessi limiti), con la sola differenza che l’animale fungerà anche da Focalizzatore Psionico e non deve essere Sostenuto. Il famiglia agisce nello stesso turno del suo padrone, ma diversamente da famigli Cibernetici o Psicici, può agire secondo la sua volontà, utilizzando la sua innata intelligenza e abilità. La morte di un famiglia può essere particolarmente traumatica per lo psionico, causando una penalità di -10 a tutte le Prove che eseguirà per 1D5 ore dalla sua morte, o persino Punti Follia se usa sempre la stessa creatura. Uno psionico può avere soltanto un legame con una creatura alla volta. Alleato Bestiale e Legame del Famiglia contano come un unico Potere Psionico per il numero massimo dei Poteri acquistabili.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Richiama Creature*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

MANIPOLAZIONE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Dominazione Telepatica si concentra sulla sovversione del pensiero altrui. Impiantando suggestioni ipnotiche o modificando leggermente la personalità delle sue vittime, il Telepate è in grado di rendere i suoi nemici vulnerabili ai suoi piani.

SUGGERIZIONE (Suggestion)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Minuto per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Il Telepate riesce ad annebbiare la percezione del bersaglio, facendogli credere di essere un individuo affidabile e degno di fiducia.

Questo potere è una Maledizione Psichica. Lo psionico deve nominare un singolo bersaglio in raggio e linea di vista, che si opporrà al potere con la sua Volontà. Se lo psionico vince il confronto, avrà un bonus di +3 x LP a tutte le Prove di Interazione Sociale effettuati sul bersaglio. Questo potere non è un vero e proprio controllo mentale, e lo psionico non potrà costringere il bersaglio a compiere azioni contrarie alla sua morale.

ILLUSIONE DI MASSA (Mass Delusion)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Area d’Effetto: 2 metri x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Minuto per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Il Telepate introduce una suggestione telepatica in tutti quelli che gli sono attorno, facendo sì che reagiscano più favorevolmente alla sua presenza e alle sue proposte. Questo potere è una Maledizione Psichica. Quelli presenti nell’area d’effetto devono resistere al potere con la loro Volontà. Contro quelli che falliscono lo psionico guadagna un bonus di +3 x LP a tutte le Prove di Interazione Sociale.

Questo potere non è un vero e proprio controllo mentale, e lo psionico non potrà costringere i bersagli a compiere azioni contrarie alla loro morale.

Sinergia: Se lo psionico possiede la Manifestazione Minore *Sbirchia Pensieri*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

SEMINARE LA MENTE (Seed Mind)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate sovverte la mente altrui impiantando dei semi telepatici che potrà usare successivamente per penetrare le difese mentali del bersaglio. Questo potere è una Maledizione Psichica. Il bersaglio di questo potere si oppone con la sua Volontà. Se egli riesce, allora è riuscito a scacciare l’attacco mentale dello psionico, e d’ora in poi sarà immune a qualsiasi altro tentativo da parte dello stesso psionico di manifestare su di lui Seminare la Mente. Altri psionici potranno tentare normalmente di manifestare lo stesso potere sul bersaglio. Se lo psionico riesce a manifestare il potere, allora guadagnerà un bonus di +5 x LP utilizzato su ogni altro potere della Dominazione Telepatica utilizzata sul bersaglio.

MESMERISMO (Mesmerism)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Quelli all’interno dell’area d’effetto possono resistere a questa Maledizione Psichica con la propria Volontà. Chi fallisce (amico o nemico) non può fare nulla finché il potere sarà attivo, contando come *Stordito* per un numero di Round pari al LP utilizzato. Alla fine di ogni Round le vittime possono effettuare una Prova Normale (+0) di Volontà per spezzare gli effetti del potere e agire normalmente da quel momento in poi.

MEMORIA TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Dominazione Telepatica rimuove le memorie della vittima, disorientandola e gettandola alla mercé del Telepate.

CANCELLAZIONE (Erasure)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Intelligenza 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Con l'abilità di un chirurgo, il Telepate apre la mente del bersaglio e asporta un pezzo di memoria, rimuovendola per sempre.

Questo Maledizione Psicica è immensamente utile per chi ama agire in segretezza. Lo psionico sceglie un bersaglio in raggio e linea di vista, che si oppone al potere con la sua Volontà. Se il bersaglio fallisce, lo psionico può rimuovere una memoria recente dalla sua mente. Lo psionico può cancellare un lasso di tempo dalla memoria del bersaglio pari a 10 x LP minuti, che non sia accaduto prima di LP ore dalla manifestazione del potere. Il nemico avrà un vero e proprio vuoto di memoria, e non ricorderà nulla di quanto accaduto in quel lasso di tempo.

INVISIBILITA' (Invisibility)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Annebbiando la mente dei nemici, il Telepate nasconde i propri alleati ai sensi altrui. Anche se gli occhi e gli altri organi sensoriali riescono a percepirli, la mente semplicemente non li registra. Lo psionico nomina un singolo bersaglio entro raggio e linea di vista, che può anche essere sé stesso o un compagno. Per tutta la durata del potere, che è di 1 minuto per LP utilizzato, il bersaglio conterà avere le abilità di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi come abilità addestrate, se già non la possiede. Inoltre, guadagnerà un bonus di +3 x LP a tali Prove.

Nel caso il Bersaglio sia un compagno ed esca dal Raggio del potere, questo terminerà immediatamente.

MANTO DEI SENSI (See Me Not)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Intelligenza 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate rimuove la sua presenza dai sensi dei propri nemici, facendo sì che le loro menti non registrino la sua presenza.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre il potere rimane attivo, tutte le creature che hanno un valore di Intelligenza superiore a 10 devono superare una Prova di Volontà con una penalità pari a -3 x LP utilizzato per poter percepire lo psionico con i propri sensi. Le creature sotto l'effetto di questo potere sono ancora perfettamente in grado di agire per proprio conto. Ad esempio, una guardia colpita dallo psionico penserà di aver ricevuto un colpo da una minaccia vicina, e quindi reagirà di conseguenza, pur non vedendo affatto lo psionico.

Se usa armi da Fuoco, Lanciafiamme, Armi ad Energia, Armi Potenziate, Armi a Catena o Armi particolarmente vistose, verrà percepito immediatamente da chiunque possa vederlo. Se non ci sono alleati che attaccano e distruggano il bersaglio, lo Psionico verrà percepito.

COMPULSIONE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Dominazione Telepatica è uno dei più odiati e temuti. I Telepati che imparano queste tecniche sono abili nel piegare gli altri ai propri voleri, derubandoli della loro volontà. Questi Poteri non hanno effetto su creature con il Tratto Bestiale o che siano animali veri e propri.

FORTIFICARE LA VOLONTA' (Erasure)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Minuto per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Il Telepate utilizza il suo potere per fortificare la propria volontà. Anche se non ha alcun effetto esterno, questa tecnica serve a potenziare l'utilizzo di altre tecniche telepatiche. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, la difficoltà dei Test di Focalizzazione di Costrizione, Zona di Compulsione, Dominazione e Burattinaio sono migliorate di 1 grado.

COSTRIZIONE (Compel)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Penetrando nella mente dell'avversario, il Telepate riesce a fargli compiere azioni contro la sua volontà. Gli psionici più potenti arrivano persino a far sì che un uomo si tolga la vita, riuscendo a sovrastare anche l'istinto base di sopravvivenza. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un numero di bersagli in raggio e linea di vista pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso, che si opporranno al potere con la loro Volontà. Chiunque fallisce deve obbedire ad un unico, semplice comando dello psionico (deve essere un comando uguale per tutti).

Alcuni esempi possono essere "fuggi", "cadi a terra" o "attacca il tuo compagno". Se il comando è un atto potenzialmente suicida, il bersaglio riceve un bonus di +20 sulla Prova di Volontà per resistervi. Comunque sia, il comando emesso dallo psionico deve essere eseguibile in un solo Round. Se delle azioni richiedono più di un Round, il bersaglio del potere non le eseguirà.

ZONA DI COMPULSIONE (Zone of Compulsion)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate emette una potente onda di energia telepatica che porta con sé un singolo, potente comando.

Questo potere è una Maledizione Psicica. Ogni personaggio nel raggio del potere (amico o nemico) deve resistere al potere con la sua Volontà.

Chiunque fallisca deve eseguire il singolo comando portato dal portato, come accade per Costrizione (di cui ne segue tutti i limiti) e si prende +20 a resistere alla Prova per comandi tendenzialmente suicidi. Il comando deve essere identico per tutti quelli affetti dal potere.

DOMINAZIONE (Dominate)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Telepate riesce ad annientare completamente il libero arbitrio di un individuo, costringendolo a muoversi secondo la sua volontà. Questo potere è una Maledizione Psicica. Se lo psionico vince la Prova Contrapposta prenderà il controllo totale del corpo del bersaglio. La mente dello psionico si trasferirà in quella dell'ospite, e la coscienza di quest'ultimo sarà ridotta ad uno stato di quiescenza popolato da incubi. Il corpo dello psionico sarà vulnerabile durante questo periodo, e quando deciderà di porre fine al potere subirà 1D5 Livelli di Affaticamento, risvegliandosi dal torpore con una stanchezza indicibile. Mentre lo psionico mantiene il potere è in grado di utilizzare tutte le abilità fisiche del suo ospite, ma con una penalità di -10, a causa dell'incerto controllo. Qualunque azione suicida porterà il bersaglio ad effettuare una Prova Contrapposta di Volontà per liberarsi dal giogo mentale (deve ottenere almeno gli stessi gradi di Successo del Telepate), ma avrà un Bonus di +10. Se lo psionico si allontana troppo dal suo corpo quando mantiene il potere, esso si interromperà immediatamente. Il raggio del potere indica anche la distanza massima a cui può arrivare il corpo dell'ospite, ma al contrario di altri poteri, non c'è bisogno che il bersaglio rimanga in vista. Se il bersaglio dovesse venire ucciso mentre lo psionico lo controlla, quest'ultimo subirà 1D5 Ferite (pure, senza PA e BR) e 1D10 Punti Follia a causa dello shock, ritornando violentemente nel suo corpo, cosa che accadrà anche se dovesse farlo uccidere lui stesso.

BURATTINAIO (Master of Puppet)

Costo in Esperienza: 1000 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Molto Difficile (-30)

Raggio: 100 metri x LP

Sostenibile: Speciale

Effetto: Questa tecnica rappresenta l'agghiacciante espressione finale dei poteri di controllo della mente. Concentrando la sua abilità telepatica, lo psionico è in grado di manovrare la mente di un altro individuo a suo piacimento, nominando un singolo bersaglio in raggio e linea di vista con un totale di Ferite che non sia superiore a 3 x LP, che si oppone al potere con la sua Volontà. Se il bersaglio fallisce, lo psionico potrà comandarlo come una marionetta. Da quel momento in poi, e finché il potere viene sostenuto, lo psionico può dividere le Azioni a sua disposizione tra lui e la marionetta. Può, ad esempio, far compiere Mezza Azione al suo burattino e compiere egli stesso Mezza Azione, oppure può assegnare un'Azione Intera a lui o al suo bersaglio. Tutte le Prove effettuate dal bersaglio del potere hanno una penalità di -10, a causa del difficile controllo.

Se il burattino dovesse essere spinto a compiere un'azione suicida, potrà tentare una Prova Contrapposta di Volontà (deve ottenere almeno gli stessi gradi di Successo del Telepate) per rompere il legame mentale, liberandosi dal Telepate. Inoltre, il potere viene interrotto se il bersaglio si allontana oltre il raggio del potere o fuori vista dal Telepate. Quando il Telepate deciderà di porre fine al potere, subirà 1D5 Livelli di Affaticamento.

AMPLIFICAZIONE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Dominazione Telepatia si concentra sull'amplificazione del potere grezzo del Warp tramite la telepata dello psionico.

ULULATO DEL WARP (Warp Howl)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Con un lungo stridio che proviene dal Warp e che squarcia la realtà, lo psionico scatena un'esplosione di cacofonie. Questo potere è un Cono Psicico. Tutte le Prove di Consapevolezza effettuate nell'area d'effetto e relative all'udito falliscono automaticamente per la durata 1 Round. Chiunque venga preso nell'area deve effettuare una Prova di Resistenza con una penalità di -3 x LP utilizzato. Chiunque fallisca subirà una penalità di -5 x LP a tutte le Prove di Consapevolezza basate sull'udito per la durata di 1 Round per ogni LP utilizzato. Se la Prova viene fallita di 5 o più Gradi, allora i bersagli saranno Storditi per 1 Round e Assordati per 1D10 x LP minuti. Creature con il Talento Sensi Acuti (Udito) e altri Trattati simili subiscono il doppio di tutte le penalità sopra citate. Creature sorde o senza apparato uditivo sono immuni a questo potere.

Se i bersagli indossano equipaggiamento anti-rumore riceveranno un bonus di +20 alla Prova di Resistenza, a discrezione del Master.

URLO PSICHICO (Psychic Shriek)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 25 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate è in grado di rilasciare un urlo amplificato dall'energia Warp direttamente dentro l'apparato uditivo di un bersaglio entro il raggio ed in linea di vista, che avrà diritto ad una Prova Contrapposta di Volontà per resistere al potere. Questa è una Maledizione Psicica. Se il bersaglio fallisce, prenderà 1D10 Danni da Energia, senza PA, +1 Danno per ogni 2 LP utilizzati, considerate in testa (le ferite non si raddoppiano però) diventando sordo per 1D10 ore; inoltre, sarà considerato Stordito per un Round per ogni 2 LP usati Bersagli senza apparato uditivo e sordi sono immuni a questo Potere, così come bersagli con i Trattati Macchina, Morto che Cammina e Demoniaco.

GRIDO PSICHICO (Psychic Scream)

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: La naturale evoluzione dell'Urlo Psicico, è il Grido Psicico, in grado letteralmente di far esplodere la testa ad un bersaglio, che deve essere però di Taglia Media o inferiore, per il resto è una Maledizione Psicica che funziona esattamente come descritto in Urlo Psicico, ma la vittima che fallisce prenderà 2D10 Danni da Energia, senza contare le Armature, +1 Danno per ogni LP utilizzato, diventando sordo per 1 ora, +2 ore per ogni grado di Fallimento della Prova; inoltre, sarà considerato Stordito per 1 Round per LP. Segue i stessi limiti descritti in Urlo Psicico.

Urlo Psionico e Grido Psionico contano come un unico Potere per il numero massimo di Poteri Psionici acquistabili.

TECNICA DI COMUNICAZIONE TELEPATICA

Tecnica che si concentra sull'arte esoterica della comunicazione mentale attraverso le più disparate distanze.

TRASMISSIONE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sulla comunione telepatica a distanza.

TELEPATIA A CORTO RAGGIO (Short Range Telepathy)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 50 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate è in grado di proiettare pensieri e memorie nelle menti altrui, anche al punto da crittografare il messaggio o di inserire significati più reconditi e nascosti. Questo potere è una Benedizione Psicica. Lo psionico sceglie una persona nel raggio del potere, che si oppone con una Prova di Volontà. Il bersaglio può essere un individuo che lo psionico abbia già visto in precedenza, o una mente con cui lo psionico sia già affine. Se il bersaglio fallisce, lo psionico è in grado di stabilire e mantenere una connessione telepatica.

Se il bersaglio è al corrente di quello che lo psionico ha intenzione di fare, può decidere di fallire automaticamente la Prova Contrapposta.

La precisione e la quantità delle informazioni comunicate dipendono dal LP utilizzato, come indicato qui di seguito:

1-3 LP: Lo psionico può trasmettere e ricevere soltanto comunicazioni verbali, senza immagini.
4-6 LP: Lo psionico può trasmettere e ricevere anche immagini, che però saranno in bianco e nero e avranno una qualità simile a quella dei sogni.
7-8 LP: Qualunque immagine spedita dallo psionico sarà chiara e a colori, e sarà accompagnata anche da altri input sensoriali, come suoni o odori.
9-10 LP: Lo psionico riesce a trasmettere così chiaramente da arrivare ad "urlare" mentalmente, se non si limita volontariamente.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Sbircia Pensieri*, lo Psionico guadagna un bonus di 50 metri al Raggio.

OMNIPATIA (Omnipathy)

Costo in Esperienza: 300PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate è in grado di connettere la sua mente a quella di tutte le persone intorno, quasi ad ammaliarle. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre il potere è attivo, lo psionico guadagna un bonus di +5 x LP sull'abilità di *Investigare* quando si cerca di ottenere informazioni dalla gente; funziona solo su bersagli Umani. Se lo psionico causa Fenomeni Psicici mentre manifesta questo potere, si aggiunge +5 alla Tabella.

TELEPATIA A LUNGO RAGGIO (Long Range Telepathy)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 50 Chilometri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: I Telepati più potenti sono in grado di trasmettere i propri pensieri attraverso regioni e città, rendendo superflui i normali mezzi di comunicazione. Questo potere è una Benedizione Psicica che funziona esattamente come la Telepatia a Corto Raggio, con una portata maggiore.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Sbircia Pensieri*, lo Psionico guadagna un bonus di 50 Km al Raggio.

SCANDAGLIO TELEPATICO

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sulla lettura delle menti altrui, permettendo allo psionico di carpire informazioni da vittime ignare come un chirurgo armato di omni-scalpello.

SONDA MENTALE (Mind Probe)

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: Varia (ogni Prova di Volontà richiederà un'Azione Intera)

Effetto: Questa Maledizione Psicica he permette al Telepata di leggere i pensieri del bersaglio. Per arrivare nel luogo più recondito della mente del bersaglio occorre superare 5 Test di Volontà Contrapposti distribuiti su altrettanti Round. Il primo di questi Test è quello di Focalizzazione, ed è quindi l'unico che può evocare eventuali Fenomeni Psicici e Insidie del Warp. I successivi Test saranno semplici Test di Volontà Contrapposti tra lo psionico e il bersaglio, ma i tiri seguenti al primo non beneficeranno di eventuali bonus del primo Test di Focalizzazione; lo stesso bersaglio, guadagna un bonus di +5 alle Prove di Volontà dal 2° Test, che diventa +10 al 3° test, e così via. Man mano che lo psionico vince i vari confronti mentali acquisisce sempre più informazioni, come indicato nella Tabella della Sonda Mentale. Se dovesse fallire un Test qualsiasi, o essere disturbato (deve rimanere assolutamente concentrato perché riesca) il Telepate sarà immediatamente scacciato dalla mente del bersaglio, anche se ricorderà tutto quello che ha visto fino a quel momento. Lo psionico può tentare di agire in modo sottile, facendo sì che il bersaglio non si accorga

dell'intrusione mentale. Questo, però, impone una Penalità di -20 al Test di Focalizzazione e a tutti i successivi Test Contrapposti di Volontà eseguiti dallo psionico. Questo potere non può essere lanciato sulla stessa persona nell'arco di 24 ore, che abbia successo oppure no. Solo bersagli Umani possono essere soggetti ad una Sonda Mentale. Una volta terminate le Prove, il potere cessa.

Tempo speso/RISULTATO	Tabella Sonda Mentale
1 Round-Contatto: Lo psionico compie il primo contatto, e viene a conoscenza delle informazioni base del bersaglio, come il suo nome, il suo umore, il suo livello di Follia e lo stato di salute fisica.	
2 Round-Pensieri Superficiali: Lo psionico riesce a percepire i pensieri più manifesti della mente del bersaglio, come le sue paure o le sue preoccupazioni più immediate. Inoltre, se la Prova riesce con 2 o più gradi di Successo, riesce a capire il livello di Corruzione del personaggio.	
3 Round-Memoria a Breve Termine: Lo psionico può scorrere vagamente le memorie del soggetto riguardanti le ultime 12 ore di vita. Se la prova è stata presa con 2 gradi di successo, alcune informazioni che il soggetto tiene segrete, come codici o password, potrebbero già essere disponibili, a descrizione del Master.	
4 Round-Subconscio: Lo psionico può adesso raccogliere informazioni dettagliate sulle persone, sui luoghi, o sugli oggetti che il bersaglio considera importanti, e come sono collegati l'uno all'altro. Le credenze, le motivazioni e gli obiettivi personali del bersaglio vengono svelati, così come ogni contatto che possa avere e qualunque codice possa utilizzare. Inoltre, lo psionico riesce ad avere una chiara visione dei momenti salienti della vita del bersaglio.	
5 Round-Spezziato: Lo psionico può esplorare la mente del bersaglio a piacimento. Qualunque informazione contenuta nella mente del bersaglio è accessibile, come una pagina di un libro che lo psionico conosce a menadito. A questo livello è anche possibile scoprire eventuali memorie impiantate o personalità create tramite condizionamento mentale.	

SCANNER MENTALE (Mental Scan)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Psiniscienza +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 300 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Telepate estende la sua mente per percepire l'ambiente circostante. Questa è una Benedizione Psicica, e funziona esattamente come una Prova di Psiniscienza, con la differenza che il raggio dell'abilità verrà sostituito da quello del Potere. Può essere usato anche per *Percepire Forme di Vita*, proprio come l'abilità di Psiniscienza, ma in questo caso va dichiarata se usata in questo modo e si prende un Malus di -20 alla Prova.

Sinergia: Se lo psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Sbirchia Pensieri*, lo Psionico guadagna un bonus di 100 metri al Raggio.

TRACCIA PSICHICA (Psi-Track)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Intelligenza 45

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: La consapevolezza del Telepate ricopre l'intera area attorno a lui come un lenzuolo, riempiendo l'atmosfera stessa della sua coscienza.

Tutti quelli nell'area provano una strana sensazione, come se dita delicate tastassero all'interno dei propri crani. Lo psionico è in grado di estrapolare informazioni dalle menti circostanti, traendone forti vantaggi e potrà scegliere un bersaglio per ogni LP speso, che sia entro il Raggio ed in linea di vista. Questo potere è una Benedizione Psicica. Ogni bersaglio scelto potrà tentare di resistere al Potere con una prova Contrapposta di Volontà. Fintanto che il potere è attivo lo psionico guadagna un bonus di +2 per LP a tutte le Prove di Abilità di Combattimento, Abilità Balistica, Parare e Schivare, perché conosce in anticipo le mosse dei suoi avversari, ma solo verso coloro che hanno fallito la Prova. Al di fuori del combattimento, questo potere rimane comunque prezioso, perché può fornire informazioni vitali sulle mosse più immediate che i nemici intraprenderanno.

LEGAME TELEPATICO

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sulla comunione delle menti e degli aspetti derivanti da questa intima condivisione.

LEGAME DELLA MENTE (Mind Link)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Azione Estesa (10 minuti)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate si lega mentalmente ad una persona consenziente, come, ad esempio, un compagno, per potenziare Conoscenze che abbiano in comune. Questa è una Benedizione Psicica e permette al Telepate di rinforzare la regola dell'Assistenza verso un compagno oppure l'opposto (permettere ad un compagno di aiutarlo), donando, oltre il bonus dell'Assistenza, un ulteriore bonus di +2 per ogni LP speso, per tutte le abilità Intellettuali che abbiano in comune, esclusa Medicina. Ad esempio, il Telepate potrebbe aiutare il Tecnoprete del Gruppo facendo assistenza su Logica spendendo 5 LP per questo potere. Donerebbe +10 per la normale Assistenza, e un ulteriore +10 per i 5 LP spesi. Il legame rimane per 1 ora, più un'ora per ogni Bonus di Volontà (BV) del Telepate, oppure finché non viene fatto il tiro. Si potrà avere un solo legame per volta.

COLLEGAMENTO MENTALE (Mentale Bond)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Fortezza della mente

Tempo: Azione Estesa (1D5 ore)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco e 1 Chilometro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Rafforzando il legame con un compagno, il Telepate riesce a conoscere la sua mente sempre meglio, fino al punto di poter stabilire un legame mentale duraturo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Il Telepate sceglie un bersaglio consenziente che dovrà toccare, con cui formare un legame mentale. Entrambi devono passare un numero di ore pari a 1D5 in completa concentrazione prima che lo psionico possa effettuare il Test di Focalizzazione. Se questo ha successo, allora il legame sarà stato formato con successo, e il mantenerlo non richiederà alcuno sforzo da parte dello psionico o del suo bersaglio. Quando lo psionico lo desidera può aprire il collegamento per inviare e ricevere pensieri e sensazioni, fintanto che il bersaglio è all'interno del raggio iniziale del potere. Lo psionico può mantenere un solo legame mentale alla volta, ma può reciderlo in qualsiasi momento, superando una Prova Difficile (-20) di Volontà per tagliare i potenti ponti di collegamento che egli stesso ha creato. Se il bersaglio del potere dovesse morire mentre è sotto i suoi effetti, allora lo psionico subirà immediatamente 1D10 Punti Follia a causa dello shock mentale.

RIPROGRAMMAZIONE (Reprogram)

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5 e Intelligenza 45

Tempo: Azione Estesa (1 ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Questa tecnica permette al Telepate di entrare in un'altra mente e di riprogrammarla e quasi sempre viene fatta su un Bersaglio sotto costrizione (un prigioniero legato). Questo potere è una Maledizione Psichica e richiede che il Telepate si concentri a lungo, toccando la testa della sua vittima per un'ora e dovrà vincere una Prova Contrapposta, a cui aggiungerà un bonus di +5 per ogni 2 LP spesi. Se è il bersaglio a vincere, allora il potere non avrà effetto, e non potrà essere ritentato sullo stesso bersaglio per le prossime 24 ore. Inoltre, lo psionico subisce 1 Livello d'Affaticamento a causa del ritorno di energia mentale. Se invece è il Telepate a vincere, allora riesce ad immergersi nella mente del bersaglio. Per ogni Grado di Successo lo psionico riesce a penetrare un ulteriore livello della psiche, come indicato nella Tabella della Riprogrammazione (0-1 grado di successo sarà il 1° livello). Mentre il potere ha effetto la vittima è dolorosamente consapevole di quello che gli sta succedendo, ma una volta terminata la procedura il ricordo della stessa verrà sommerso a fondo nel suo inconscio.

Il Pericolo del Paradosso: La mente è un oggetto complesso, e un individuo riprogrammato, se messo a contatto con l'evidenza della verità o con forti discrepanze tra quello che sa essere accaduto e quello che è realmente accaduto in una data situazione, può rimanere tanto scioccato da mandare in frantumi il condizionamento ricevuto. Ogni volta che una situazione del genere si verifica, il bersaglio ha diritto ad una Prova Difficile (-20) di Volontà. Se riesce la riprogrammazione viene infranta, mentre se fallisce è portato a credere di essere stato manipolato a credere una diversa verità. Sia che la Prova venga superata o fallita, la vittima subisce 1 Punto Follia, +1 PF per ogni gradi di insuccesso, a causa dello stress mentale.

Livello/RISULTATO	Tabella Riprogrammazione
1° Livello-Seminare Confusione: Lo psionico può nascondere alla memoria del soggetto un singolo evento, rendendolo nebbioso e incerto. La vittima subirà una penalità di -20 ogni volta che tenta di ricordare qualunque cosa inerente a quell'evento specifico.	
2° Livello -Impiantare falsità: Lo psionico può impiantare una semplice informazione nella mente del bersaglio, come un volto fasullo, un codice d'accessosbagliato, o una frase che l'individuo possa capire, e che ora egli crede sia l'assoluta verità, come ad esempio "non hai mai conosciuto Mikail Gret" o "tua figlia è morta nell'incidente di due giorni fa".	
3° Livello -Storia riscritta: Lo psionico può alterare un singolo evento una serie di eventi nelle memorie recenti del soggetto a suo piacimento. Il soggetto d'ora in poi crederà in questa nuova versione dei fatti, reputandola come vera.	
4° Livello -Scultura Sinaptica: Lo psionico può impiantare una singola memoria a lungo termine di grande entità, o annientarne una di pari importanza dalla mente della vittima. Questo potrebbe far cambiare la percezione del soggetto rispetto ad un evento passato, arrivando persino ad influenzare la personalità del soggetto. In aggiunta a questo, la vittima subisce 1D5 Punti Follia.	
5° Livello -Blocco Psichico: Come il 4° Livello. In più lo psionico riesce a erigere una difesa psichica che garantisce alla vittima un bonus di +10 a resistere le Sonde Mentali, ed elimina qualunque traccia psichica dello psionico che ha riprogrammato la mente del soggetto.	

PROIEZIONE TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sull'espulsione del proprio spirito dal corpo, per proiettare un'immagine mentale di sé all'esterno del guscio di carne in cui esso alberga.

PROIEZIONE (Projection)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Estesa (1 Ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Speciale

Effetto: Il Telepate si lascia la sua forma fisica alle spalle, diventando un essere di puro pensiero in grado di toccare le menti altrui da grande distanza. Questo potere è una Benedizione Psichica. Mentre questo potere rimane attivo lo spirito dello psionico, che ha il Tratto Incorporeo e che è invisibile a tutti quelli che non hanno Psiniscienza o simili abilità, può vagare liberamente, muovendosi ad una velocità di 1000 km x LP come Mezza Azione, e può comunicare con qualunque essere egli incontri in questo stato, anche se potrebbe non vederlo. Chiunque non voglia ricevere messaggi può opporsi con una Prova di Volontà, che se vinta rimanderà lo psionico nel suo corpo con un Decadimento di Volontà (1D10). Mentre sostiene questo potere il corpo dello psionico è totalmente inerme. Lo psionico può manifestare qualunque potere conosca, facendo sì che venga manifestato dal proprio corpo astrale, piuttosto che da quello fisico, ma con un ulteriore Malus di -10 al Test di Focalizzazione, ed il Potere in questione non deve richiedere più di Mezza Azione in un eventuale Sostenibilità. Se Proiezione ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

VIAGGIO ETEREO (Aetheric Travel)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Estesa (1 Ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Speciale

Effetto: La psiche del Telepatelascia la sua prigione di carne, muovendosi liberamente come pura espressione di energia mentale. Questo potere è una Benedizione Psichica. Quando il potere viene manifestato, il corpo dello psionico collassa a terra, e lo spirito del Telepate è libero di muoversi a piacimento. Egli guadagna il Tratto Incorporeo, ed è completamente invisibile a chiunque non abbia una Classificazione Psi, mentre i congegni meccanici ed elettronici di individuazione, come gli auspex, registreranno strane anomalie atmosferiche. Lo psionico in questa forma scambia l'Agilità con la Volontà per vedere gli Step per il Movimento, ma può quadruplicare tale ammontare per 10 Round a seguito di una Prova di Volontà riuscita. Egli potrà utilizzare qualunque altro suo potere in questa forma ma con un ulteriore Malus di -10 al Test di Focalizzazione, ed il Potere in questione non deve richiedere più di Mezza Azione in un eventuale Sostenibilità. Il Telepate riuscirà a percepire l'ambiente circostante in maniera diversa: le creature e gli oggetti psichicamente attivi saranno illuminati da un alone, mentre il resto apparirà grigio e scialbo. In questo stato lo psionico potrà attaccare altri esseri non Incorporei che abbiano una Classificazione Psi, e può subire i loro attacchi. Entrambi utilizzeranno la loro Volontà piuttosto che la loro Abilità di Combattimento, infliggendo 1D10 + BV Danni ad ogni attacco, che ignorano l'armatura e che usano il BV al posto del BR per scalare i Danni. Se il corpo dello psionico subisce Danno Critico mentre egli è in questo stato, allora morirà, senza affidarsi alla Tabella dei Danni Critici. Se egli vorrà ritornare nel suo corpo, dovrà raggiungerlo fisicamente e spendere una Mezza Azione per rientrarvi. Se vorrà ritornare nel proprio corpo immediatamente potrà farlo anche a distanza, subendo però 2D10 Ferite che ignorano Armatura e Resistenza, a causa dello stress fisico e mentale. Se il Potere ha avuto effetto, bisognerà aspettare 24 ore per poterlo rilanciare.

SCAMBIO DI MENTI (Mind Exchange)

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate va in soccorso di un suo compagno entro Raggio e che possa vedere, rinforzando la sua mente, ma quest'ultimo deve essere consenziente o il Potere non ha effetto. Questo potere è una Manipolazione Psicica che se riesce, permette al compagno scelto di possedere tutti i Talenti posseduti dallo Psionico, ed il contrario, per un numero di Round pari a 1, +1 per ogni LP utilizzato. Inoltre, lo Psionico potrà lanciare i Poteri Psionici tramite il suo compagno, ma in questo caso le Azioni richieste dal Potere dovranno essere usate da entrambi (ad esempio, il Potere *Ululato del Warp*, che richiede Mezza Azione, richiederà Mezza Azione ad entrambi), ed il Test di Focalizzazione prenderà un Malus di -10. Alla fine del Potere, il compagno scelto dovrà effettuare una Prova di Volontà (equivale ad una prova di Panico) o guadagnerà 1 Punto Follia per lo shock, mentre il Telepate farà una Prova di Resistenza per lo sforzo e se fallisce, guadagnerà 1 Livello di Affaticamento.

MIGLIORAMENTO TELEPATICO

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sulla difesa mentale stessa dello psionico che utilizza queste tecniche.

ALACRITA' MENTALE (Mental Alacrity)

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Percezione 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso/1 metro x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Minuto per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Molti Astropati e Telepati sono a conoscenza di particolari tecniche che permettono di acuire i propri sensi ed estendere la propria mente, per supplire alle loro mancanze fisiche. Questo effetto è una Benedizione Psicica. Se il potere viene manifestato correttamente, lo psionico o un alleato entro il raggio del potere guadagna un bonus alla sua Caratteristica di Percezione pari al LP utilizzato + il Bonus Volontà del Telepate.

FORTEZZA DELLA MENTE (Mental Fortitude)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 10 Minuti per ogni LP speso, poi Sostenerlo diventa Continuativo

Effetto: Attingendo all'infinito potenziale del Warp il Telepate è in grado di rendere la sua mente estremamente resistente agli assalti mentali, rendendola una solida fortezza. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, qualunque tentativo di utilizzare un potere psionico della disciplina di Telepatia sullo psionico subirà una penalità di -5 x LP.

BASTIONE DELLA MENTE (Mental Fortress)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 50

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Telepate utilizza la sua conoscenza profonda della mente umana per rafforzare la risolutezza dei suoi alleati in battaglia, inviando loro immagini di gloria e spazzando via le paure più immediate. Questo potere è una Benedizione Psicica. Per tutta la durata del potere, lo psionico e un numero di alleati pari al LP utilizzato nel raggio del potere contano avere i Talenti *Fede Incrollabile* e *Fedele alla Follia*. Gli alleati perdono gli effetti benefici del potere non appena escono dal raggio d'azione.

DIFESA TELEPATICA

Questo sotto-ramo della Comunicazione Telepatica si concentra sulla difesa contro le intrusioni e le corruzioni mentali, una delle paure e dei pericoli più grandi per un Telepate.

SIGILLO MENTALE (Mental Ward)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Logoro

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Continuativo

Effetto: Ci sono molti accessi per la mente di un individuo. Questa tecnica è pensata per limitare molti di questi accessi, preparando la psiche agli attacchi mentali di ogni tipo. Questo potere è una Benedizione Psicica. Gli LP utilizzati indicano quanta protezione è stata garantita dal potere, secondo la Tabella del Sigillo Mentale. Purtroppo questo Potere è molto bizzarro e sostenerlo non è mai certo.

LP/RISULTATO	Tabella Sigillo Mentale
1-2 LP:	Chiunque diriga un attacco psichico diretto alla mente dello psionico deve prima passare un Test Contrapposto di Volontà per avere successo. Se il potere in questione prevede già l'utilizzo di un Test Contrapposto, allora lo psionico con il Sigillo Mentale riceverà un bonus di +20.
3-4 LP:	Gli attacchi mentali psionici Contrapposti con un LP pari a 2 o inferiore non possono avere effetto sullo psionico.
5-6 LP:	Gli attacchi mentali psionici Contrapposti con un LP pari a 3 o inferiore non possono avere effetto sullo psionico.
7-8 LP:	Gli attacchi mentali psionici Contrapposti con un LP pari a 4 o inferiore non possono avere effetto sullo psionico.
9 LP:	Gli attacchi mentali psionici Contrapposti con un LP pari a 5 o inferiore non possono avere effetto sullo psionico.
10 LP:	Gli attacchi mentali psionici Contrapposti con un LP pari a 6 o inferiore non possono avere effetto sullo psionico.

MENTE ACULEA (Spiked Mind)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Telepate avvolge la sua mente in un manto di energia grezza del Warp, che significa guai per chiunque tenti di penetrare nella sua mente, ma che rappresenta un pericolo anche per lui stesso. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, qualunque tentativo di utilizzare un potere telepatico sullo psionico causerà 1D10 + LP (quello utilizzato per manifestare Mente Spinata) Punti di Decadimento di Volontà. Lo psionico in difesa deve poi superare una Prova di Intelligenza Normale (+0) o subire gli stessi effetti negativi. Se uno dei due psionici dovesse svenire a causa di questo effetto, dovrà tirare immediatamente sulla Tabella dei Fenomeni Psicici.

SHOCK MENTALE (Mindshock)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepate lancia un'onda di energia mentale lacerante all'indirizzo del nemico talmente sciocco da tentare di penetrare nella sua mente. Questo potere è una Maledizione Psicica. Se il Telepate subisce Danni o effetti da un potere Psionico di Confronto, lanciato da un altro psionico, egli può immediatamente manifestare questo potere, usando la sua Reazione, per infliggere 1D10 + LP Danni Esplosivi alla locazione della Testa dello psionico avversario, con la Qualità Shock. Da questi Danni non si potranno scalare le Armature e al posto del BR si utilizzerà il BV. La Prova di Resistenza per resistere allo shock sarà effettuato con una penalità pari a -2 per ogni LP utilizzato dopo il primo.

TECNICA DI ASTROTELEPATIA

Queste tecniche sono esclusivo appannaggio degli Astropati, che hanno eseguito il Rito del Sanzionamento e sono stati legati anima e corpo all'Imperatore (vedi la Carriera dell'Astropate).

TELEPATIA ASTRALE (Astral Telepathy)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Legame dell'Anima

Tempo: Speciale

Test di Focalizzazione: Speciale

Raggio: Speciale

Sostenibile: No

Effetto: Una delle conseguenze del Legame dell'Anima è la capacità di inviare e ricevere messaggi attraverso grandi distanze, usando il Warp come mezzo. Usando le abilità astro-telepatiche in questo modo richiede una profonda concentrazione e uno stato di meditazione libero da ogni distrazione. Questo potere è una Benedizione Psicica. Trasmettere un messaggio a distanze interstellari richiede in genere 1D5 ore di tempo, ma questo tempo può variare a seconda della lunghezza e della complessità del messaggio, a discrezione del Master. Questo tipo di comunicazione impone un certo grado di crittazione e protezione del messaggio, altrimenti esso verrebbe smarrito nel Warp, oppure frainteso dal ricevente, o peggio ancora intercettato. Di conseguenza, i messaggi spediti sulle lunghe distanze sono in genere inviati in "pacchetti" di informazioni, nella speranza che altri Astropati li intercettino e li spediscono alla destinazione voluta. Questo processo non è certo istantaneo, ma è di certo più rapido del viaggio Warp. Un segnale astropatico impiegherà qualche attimo per raggiungere un pianeta dello stesso sistema solare, qualche ora per giungere in un pianeta dello stesso sotto-settore, qualche giorno per attraversare un intero settore, e, se è sufficientemente potente, qualche settimana per attraversare un intero Segmentum. La "forza del segnale" di un Astropate, ovvero la distanza a cui può trasmettere un messaggio in condizioni normali, è determinata dal LP che decide di utilizzare, come indicato nella Tabella dei Segnali Astropatici. Dopo questa distanza, a meno che non venga ritrasmesso, comincia a perdere potenza, imponendo una penalità di -20 alla sua decifrazione per ogni intervallo di spazio, fino a svanire nel nulla. Ricevere un messaggio richiede una Prova Abituale (+10) di Psiniscienza per un Astropate in stato meditativo, una Prova Normale (+0) di Psiniscienza se l'Astropate non è in meditazione ma sta compiendo azioni non stressanti, e una Prova Difficile (-20) di Psiniscienza se si trova in una situazione stressante. Ricordarsi che il tempo richiesto per lanciare il Potere è un'Azione Estesa, l'Astropata deve rimanere concentrato, ma per Azioni Estese molto lunghe (come di 1 Settimana), potrà riprendere dopo 8 ore di lavoro, proprio dove era rimasto.

TABELLA DEI SEGNALI ASTROPATICI

Distanza	Tempo	LP minimo	Difficoltà Base
Orbita del pianeta	1D5 Round	2	Facile (+20)
Stesso Sistema – Vicino	1D10 Round	3	Abituale (+10)
Stesso Sistema – Lontano	1D5 Minuti	4	Normale (+0)
Sistema Vicino	1D10 Minuti	6	Impegnativa (-10)
Sotto-settore Vicino	1D5 ore	8	Difficile (-20)
Sotto-settore Lontano	1D10 ore	10	Molto difficile (-30)
Settore Vicino	1 Settimana	12	Impervia (-40)
Settore Lontano	2 Settimane	15	Ardua (-50)
Segmentum Vicino	1 Mese	18	Infernale (-60)
Segmentum Lontano	1D5 Mesi	20	Impossibile (-70)

Il LP minimo richiesto include anche eventuali bonus dati da fonti esterne, come la presenza o meno di un Coro Astropatico, etc. La Difficoltà Base è calcolata in condizioni di normalità. Se si verificano eventi esterni durante la trasmissione di un messaggio, come una tempesta Warp o simili fenomeni, la Difficoltà subirà variazioni appropriate, a discrezione del Master.

POTENZIAMENTO ASTRALE (Astral Power)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Legame dell'Anima

Tempo: Azione Estesa (Mezz'ora)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Potenzi la Telepatia Astrale. Se spendi da 1-5 LP, abbassi di 1 la richiesta minima degli LP nella Tabella dei Segnali Astropatici. Se spendi 6-10, la abbassi di 2 punti. Il Potere dura per 1 Settimana per ogni LP speso, oppure appena viene utilizzata la Telepatia Astrale.

FARO (Beacon)**Costo in Esperienza:** 200 PE**Requisiti:** Legame dell' Anima**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Speciale**Sostenibile:** Azione Intera

Effetto: Con questo potere l' Astropata è in grado di creare un piccolo faro psichico nell' Empireo, che può essere visto soltanto da chi possiede sensi psichici. Questo potere è una Manipolazione Psichica. Lo psionico crea un piccolo faro fisso in un punto del Warp. Un qualunque psionico è in grado di percepire il faro, e di comprendere la distanza che lo separa da quel faro, posto che esso si trovi entro un raggio di 5 km x LP. Se questo psionico è un Navigatore, esso potrà vedere il faro ad una distanza spaventosamente maggiore, data la straordinaria capacità di questi mutanti di percepire anche le minime variazioni del Warp. Se il Navigatore riesce in una Prova Impegnativa (-10) di Psiniscienza, allora sarà in grado di localizzare il faro quando questo si troverà entro un numero di anni luce pari al LP utilizzato dall' Astropate. Un Navigatore che per qualunque motivo non sia in grado di individuare l' Astronomican, ma che sia riuscito ad individuare un faro di un Astropate, può compiere una Prova Molto Difficile (-30) di Navigare (Warp) al posto della Prova normale per riuscire ad orientarsi. Il faro può essere oscurato da tempeste Warp e altri fenomeni simili, e può anche essere distrutto, a discrezione del Master. Molte vite, o persino mondi, sono stati salvati da questo Potere.

PERCEZIONE DEL WARP (Warp Perception)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** Legame dell' Anima**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Agli Astropati che hanno perso la vista a seguito del sanzionamento, e quindi a tutti gli Astropati, vengono insegnate delle tecniche per sopperire egregiamente a questa mancanza. La maggior parte riesce a sviluppare la vista Warp, grossomodo equivalente a quella normale.

Altri, però, si spingono anche oltre, arrivando addirittura a migliorare i sensi dei propri alleati. Questo potere è una Benedizione Psichica.

Se il potere viene manifestato correttamente, l' Astropate stesso, o un alleato entro il raggio del potere, guadagna un bonus di +3 x LP a tutte le Prove di Consapevolezza e Psiniscienza effettuate mentre il potere viene sostenuto.

RIPETITORE TELEPATICO (Telepathic Relay)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** Legame dell' Anima**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Normale (+0)**Raggio:** Te Stesso/Speciale**Sostenibile:** Azione Gratuita per 1 Minuto per ogni LP speso, poi Sostenerlo diventa Continuativo

Effetto: L' Astropate può utilizzare il suo talento telepatico per fungere da "ripetitore" ad altre menti, permettendo loro di comunicare.

Questo potere è una Benedizione Psichica che permette ad un altro Telepate di formare un collegamento mentale con l' Astropate, che agisce da quel momento in poi come un mezzo per interagire con un altro individuo. Mentre questo potere viene sostenuto, il Telepate può utilizzare qualunque tecnica presa dalla Comunicazione Telepatica su un bersaglio nel raggio, e se questo è un Telepate anch' egli potrà fare la stessa cosa, sfruttando il ponte telepatico al contrario. Il raggio di questa abilità è misurato dal Telepate che usa l' Astropate come ripetitore, e fintanto che può raggiungerlo con la mente egli potrà usufruire di questo potere. L' Astropate può mantenere un numero di connessioni pari al suo Bonus Volontà.

Nota: Questo potere permette ad un Telepate di utilizzare un Astropate come un condotto psichico per le proprie abilità.

Gli altri Astropati non possono usufruire di questo potere, dal momento che le loro abilità sono naturalmente più evolute e potenti.

Essi utilizzano invece i Ripetitori Astropatici per le comunicazioni interstellari.

Ripetitori Astropatici

I Ripetitori Astropatici sono installazioni tecno-arcane che possono essere trovate a bordo dei vascelli più imponenti e nelle spire dei mondi più importanti, e sono progettati per amplificare le già straordinarie abilità degli Astropati. Trasmettere e ricevere messaggi quando si è all' interno di un Ripetitore Astropatico comporta i vantaggi descritti di seguito.

Coro Astropatico: Per ogni Astropate nel coro che assiste nell' invio di un messaggio, l' Astropate che lo sta inviando conta come aver utilizzato un LP in più, fino ad un massimo di +5. Se però un messaggio è inviato Spingendosi Oltre, l' Astropate che dovesse incappare nei Fenomeni Psichici o nelle Insidie del Warp dovrà aggiungere +20 al tiro.

Ricezione Migliorata: Un Astropate all' interno di un Ripetitore Astropatico guadagna un bonus di +10 a tutte le Prove di Psiniscienza per percepire messaggi astrali in arrivo.

Protezioni Esagrammatiche: Tutti i tiri sulla tabella dei Fenomeni Psichici e dei Pericoli del Warp che si manifestano all' interno di un Ripetitore Astropatico subiscono un -10.

TECNICA DI ILLUSIONE PSICOSOMATICA

Questa Tecnica si concentra sull' abilità di creare potenti illusioni in grado di causare effetti fisici sul bersaglio e di interagire con l' ambiente circostante come se fossero vere. Questi Telepatici sono conosciuti come Telepsicoti.

FOLLIA PSICOSOMATICA

Questo sotto-ramo dell' Illusione Psicosomatica si concentra sull' indurre la follia nelle menti altrui tramite la manipolazione della memoria della vittima. Agendo sui loro ricordi più recenti, lo psionico è in grado di cancellare la propria presenza e di confondere i propri nemici.

DEJA VU (Deja Vu)**Costo in Esperienza:** 150 PE**Requisiti:** Volontà 35**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 15 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Telepsicoto crea un breve ciclo ricorsivo nella memoria del bersaglio, facendo sì che la sua memoria torni indietro di qualche secondo indietro nel tempo. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio di questo potere deve essere in raggio e linea di vista. Se il bersaglio fallisce la Prova Contrapposta, deve ripetere le Azioni compiute nel Round precedente esattamente nello stesso ordine.

Qualunque azione che sia palesemente suicida permette al bersaglio di superare automaticamente la Prova.

DIMENTICAMI (Forget Me)**Costo in Esperienza:** 200 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 3**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 5 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Con questo potere il Telepsicoto viene immediatamente dimenticato dalle vittime del potere. Queste non sembrano ricordare di aver visto lo psionico prima di quell'istante. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico può scegliere un numero di bersagli pari al suo Bonus Volontà in raggio e linea di vista. Quelli che falliscono la Prova Contrapposta non ricordano di aver visto lo psionico per un numero di minuti pari a 5 x LP. In un eventuale Combattimento, questo Potere non ha effetto.

TOCCO DELLA FOLLIA (Touch of Madness)**Costo in Esperienza:** 300 PE**Requisiti:** 35 Punti Follia**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)**Raggio:** 50 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Il Telepsicoto estende la sua mente fino al bersaglio, inviandogli immagini di indicibile follia e terrore.

Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico può scegliere un numero di bersagli in raggio (ma non in linea di vista) pari al suo Bonus Volontà. Quelli che falliscono devono tirare 1D100 sulla Tabella dei Traumi Mentali, aggiungendo +5 per ogni 2 LP spesi sul potere.

PAURA PSICOSOMATICA

Questo sotto-ramo dell'Illusione Psicosomatica si concentra sull'evocazione e sull'amplificazione della paura e dell'orrore provati dagli altri.

La percezione dell'ambiente circostante da parte delle vittime arriva ad essere talmente alterata da indurre a credere che ci siano cose in agguato dietro ogni angolo o zona d'ombra.

ALLUCINAZIONE (Hallucination)**Costo in Esperienza:** 200 PE**Requisiti:** Volontà 35**Tempo:** Mezza Azione**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: La mente è molto più semplice da distruggere piuttosto che da controllare. Con questa tecnica il Telepsicoto penetra nella mente del bersaglio e spezza le sue difese, lasciando che paranoia e paura si agitano appena sotto la superficie cosciente eruttino violentemente.

Lo psionico nomina un singolo bersaglio entro raggio e linea di vista, che si oppone al potere con la sua Volontà. Se fallisce, deve tirare immediatamente sulla Tabella degli Effetti Allucinogeni, e applicare immediatamente il risultato. L'effetto dura per un numero di Round pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso.

AURA DI PAURA (Fearful Aura)**Costo in Esperienza:** 350 PE**Requisiti:** Volontà 40**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** Te Stesso**Sostenibile:** Mezza Azione

Effetto: Il Telepsicoto modella la realtà in modo da apparire più sinistro e minaccioso. Diventa una fonte di paura per chiunque lo osservi direttamente. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico guadagna un Fattore Paura pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso, contro chiunque lo veda e fallisca la Prova Contrapposta di Volontà. Attenzione, gli alleati potrebbero fuggire alla tua vista.

ATTERRIRE (Terrify)**Costo in Esperienza:** 500 PE**Requisiti:** Classificazione Psi 5**Tempo:** Azione Intera**Test di Focalizzazione:** Prova di Volontà Impegnativa (-10)**Raggio:** 10 metri x LP**Sostenibile:** No

Effetto: Aprendo un lucchetto mentale, il Telepsicoto scatena le paure più recondite e profonde del soggetto, esponendolo a terrificanti visioni proiettate dalla sua stessa psiche. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico sceglie un numero di bersagli pari o inferiore al suo Bonus Volontà in raggio e linea di vista, che si opporranno al potere con la propria Volontà. Quelli che falliscono devono tirare sulla Tabella degli Shock, aggiungendo un +10 per ogni LP utilizzato dallo psionico, piuttosto che per ogni Grado di Fallimento sulla Prova, come accadrebbe di consueto. I risultati della tabella vengono applicati immediatamente.

INIBIZIONE PSICOSOMATICA

Questo sotto-ramo dell'Illusione Psicosomatica si concentra sulla costruzione di barriere mentali all'interno delle menti altrui, in modo da poter nascondere memorie o abilità particolari. Una volta piazzato il blocco, la vittima non può più accedere a quella memoria o utilizzare quell'abilità.

SENZA SONNO (Without Sleep)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Percezione 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso/Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Telepsicoto crea un blocco nella parte del cervello che regola il Sonno, suo o su quello di un compagno al Tocco.

Questa è una Manipolazione Psicica. Il bersaglio da ora non avrà più bisogno di dormire per le prossime 24 ore, più 10 ore aggiuntive per ogni LP oltre il primo (con 5 LP potrà non dormire per 64 ore). Chi è affetto da questo Potere, non riuscirà a dormire fino alla fine del Potere stesso, e ogni primo Test di Iniziativa fatto, prenderà un bonus di +2. Si potrà avere un Senza Sonno attivo per ogni BV del Telepsicoto. Alla fine del Potere, il bersaglio dovrà fare una Prova di Resistenza, o guadagnerà 1 Livello di Affaticamento per ogni giorno in cui non ha dormito.

Infine, se il Bersaglio possiede il Talento *Sonno Leggero*, aggiungere 12 ore aggiuntive alla durata del Potere.

VISIONE DISTORTA (Distort Vision)

Costo in Esperienza: 350 PE

Requisiti: Percezione 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: La forma del Telepsicoto appare distorta, diventando incerta e indistinta, rendendolo un bersaglio difficile. Quest'effetto esiste soltanto nella mente di quelli che sono caduti vittima del potere. Questo potere è una Maledizione Psicica. Chiunque osservi lo psionico e sia nel raggio del potere, deve effettuare una Prova Contrapposta di Volontà. Se la fallisce allora subirà una penalità di -3 x LP a tutti gli attacchi a distanza e in mischia portati contro di lui. Lo psionico, invece, guadagnerà un bonus di +3 x LP a Nascondersi contro i bersagli che hanno fallito, potendo peraltro tentare di farlo anche in piena vista e senza un riparo adatto. Chiunque possieda l'Abilità di Psiniscienza potrà tentare una Prova Normale (+0) per non essere affetto dal potere, in più al 1° tentativo di Volontà. Creature che non si basano sulla vista, o che siano Cieche, non avranno alcuna penalità derivata da questo potere. Il Potere dura 1 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato.

PRIVAZIONE SENSORIALE (Sensory Deprivation)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Percezione 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Speciale

Raggio: 10 metri x LP

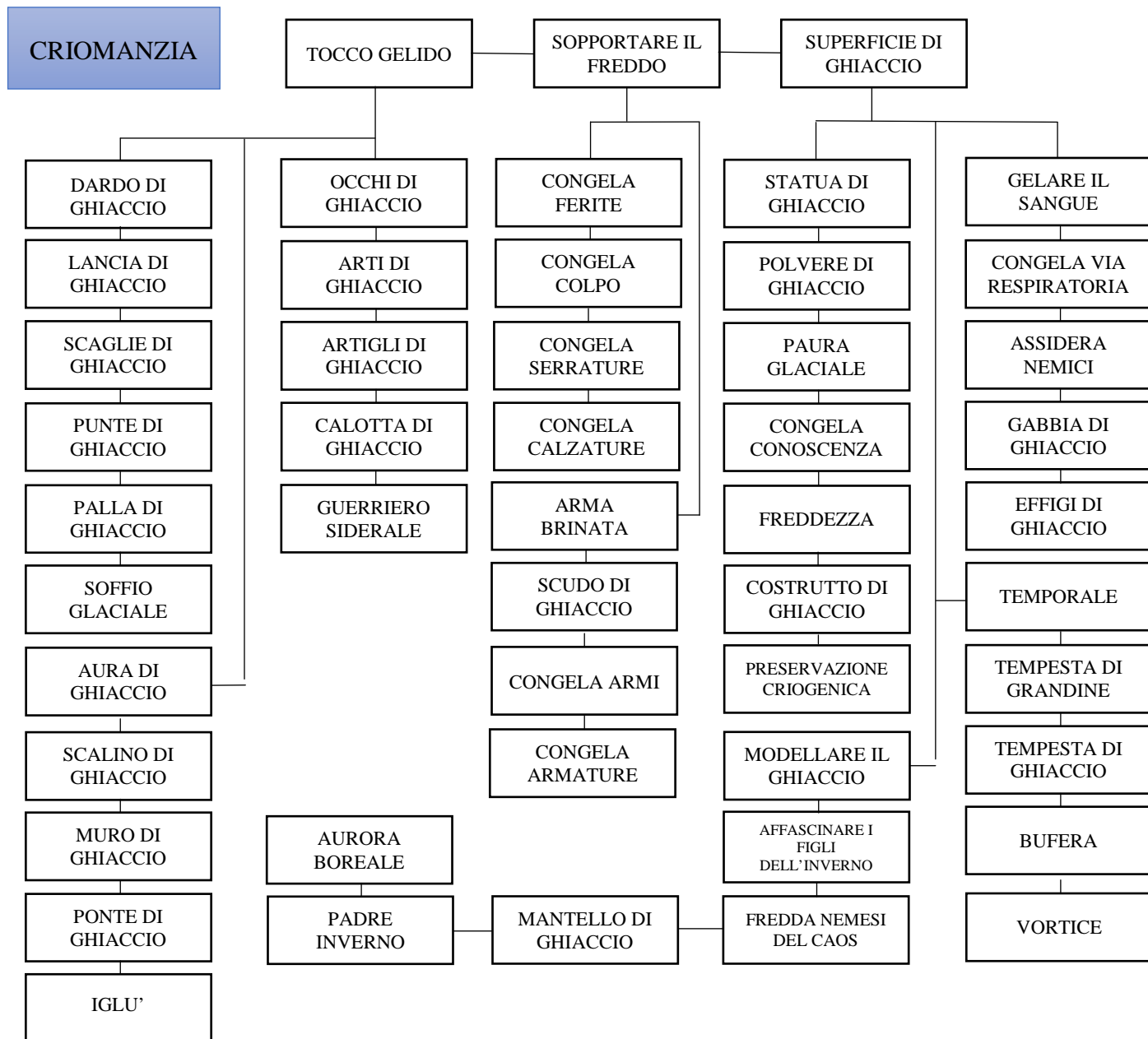
Sostenibile: No

Effetto: Il Telepsicoto ha imparato come bloccare le informazioni portate al cervello dagli organi sensoriali, privando le sue vittime di un senso alla volta. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico sceglie un numero di bersagli pari o inferiore al suo Bonus Volontà in raggio e linea di vista, che si opporranno al potere con una Prova di Volontà. Il Telepsicoto sceglie poi un senso tra vista, olfatto, udito o tatto, che deve essere lo stesso per tutti i bersagli, ma a seconda del senso, il Test di Focalizzazione sarà diverso. Se sceglie Tatto e Gusto, sarà Normale (+0), Olfatto (-10), Udito (-20) e Vista (-30). Chiunque fallisca la Prova si vedrà privato del senso scelto dallo psionico per 1 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato. Questo può provocare le condizioni di Cieco, Sordo, etc, per tutto il tempo in cui il Potere è attivo.

CRIOMANZIA

La Piromanzia tratta della manipolazione del Ghiaccio, manipolando le correnti del Warp in modo da abbassare le temperature, formare strati di ghiaccio e distruggere i propri nemici trasformandoli in statue di ghiaccio. La maggior parte dei Criomanti vengono da Mondi Primitivi, oppure spesso sono nati nel Vuoto ma, anche se più rari dei loro colleghi di altre discipline, si possono trovare ovunque.

Bersagli che posseggano il Talento *Resistente (Freddo)*, scaleranno sempre 1 Danno dai Danni della Criomanzia, prima di calcolare PA e BR.



MANIFESTAZIONI MINORI DELLA CRIOMANZIA

ARIA GELIDA

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Lo psionico manipola l'aria attorno a lui per creare un freddo intenso che risulta molto sgradevole a uomini e animali in un'area di 1 metro per LP usato. Il freddo generato non è mai sufficiente a danneggiare direttamente gli altri, ma può provocare problemi a chi mal sopporta il freddo intenso. Finché è attivo il Potere, chi è nell'area guadagna un bonus di +3 per LP speso per resistere alle Alte Temperature.

GELARE

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Lo psionico è in grado di causare ustioni glaciali minori con il solo tocco. La gravità delle ustioni è minima, e non provoca danni.

OCCHI GLACIALI

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante riesce a brinare i suoi occhi che ora diventano di un blu brillante tanto da schermanli contro eventuali abbagli. Per i prossimi 15 minuti per LP utilizzato, lo Psionico ha un bonus di Resistenza, contro i colpi abbaglianti, uguale a 3 per LP speso.

PERCEZIONE DEL TEMPO (Manifestazione Minore)

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo Psionico saprà predire cambiamenti atmosferici per le prossime 12 ore per LP.

SOPRAVVIVENZA GLACIALE

Costo in Esperienza: 50 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Facile (+30)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante getta le basi per Sopravvivere in ambienti a lui congeniali. Quando lancia questo potere, si considera avere, per un tempo pari ad un'ora per LP utilizzato, l'abilità di Sopravvivenza (Glaciale). Se dovesse già averla, conterà un grado di Maestria in più per tutto il tempo.

TECNICA DI BASE-CRIOMANZIA

TOCCO GELIDO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Con un semplice gesto della Mano, il Criomante cercherà di toccare il suo nemico per creare la brina intorno al suo corpo.

Questa è una Maledizione Psicica che può essere portata in Mischia, toccando il bersaglio. Se usata in combattimento, si considera a tutti gli effetti un attacco, portato con la qualità Veloce (2), ma senza Danni e senza Malus a colpire, ed in questo caso richiede un attacco Standard (Mezza Azione) e se il Bersaglio è colpito, un'altra Mezza Azione per lanciare il Potere. Se l'attacco in Mischia fallisce o per qualche ragione il Criomante non riesce a toccare la vittima, il Potere non può essere lanciato. Se riesce, la vittima potrà resistere vincendo una Prova di Confronto; se fallisce, la vittima verrà circondata da brina e conterà un Malus di -3 di Agilità per LP speso per 1 Round per LP utilizzato. Questo modifica Iniziativa e Movimento. Se la vittima subisce un altro Tocco Gelido finché è attivo il primo, allora i Malus Agilità diventeranno di -5 per ogni LP utilizzato. Se la vittima dovesse arrivare a zero di Agilità per colpa del Potere, allora diventerà quasi una Statua di Ghiaccio, considerandosi Stordito fino alla fine del Potere.

SOPPORTARE IL FREDDO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 10 minuti per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: La temperatura corporea del Criomante precipita, diventando freddo quasi quanto l'ambiente circostante e riuscendo in tal modo a resistere all'assideramento. Questa è una Benedizione Psicica. Per ogni LP speso, abbassa di 5° gradi la sua temperatura corporea, donando un bonus effettivo di +5 su Resistenza al Freddo per ogni LP speso. Mentre il Potere è attivo, eventuali Danni Shock che colpiscono lo Psionico vedono il Danno ridotto di 1 (prima di vedere PA e BR). Se la temperatura intorno allo Psionico supera i 30° gradi, questo potere non può essere lanciato. Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Aria Gelida*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

SUPERFICIE DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante crea una sottile copertura di ghiaccio su una superficie, che copre un'area pari agli LP utilizzati in metri quadri.

Se ci sono fonti d'acqua nelle vicinanze lo psionico può decidere di raddoppiare la superficie coperta. Per muoversi sul ghiaccio occorre superare una Prova Normale (+0) di Agilità, o essere considerati Abbattuti. Chiunque cammini sulla superficie ghiacciata può decidere di muoversi soltanto di Mezza Azione, evitando così di effettuare la Prova. Se il potere viene manifestato su muri e pareti fa sì che qualunque Prova di Atletica subisca una penalità di -30. Il ghiaccio rimane finché lo psionico decide di sostenere il potere, e si scioglierà ad una velocità adeguata alle condizioni ambientali una volta terminato.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Gelare*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

TECNICHE DI MANIPOLAZIONE CRIOMANTICA

Questa Tecnica si concentra sulla creazione di ghiaccio che ha un potere distruttivo e terrificante. Molti Criomanti Ferali utilizzano questa Tecnica, sia per autodifesa, sia per uccidere i propri nemici.

ESPULSIONE CRIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Criomantica si concentra sull'espulsione del Ghiaccio dal corpo, colpendo i nemici con tenacia glaciale.

DARDO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 150 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante richiama questo Dardo Psicico verso un Bersaglio in vista. Se va a buon fine, il danno sarà di 1D10 da Impatto, +1 ai Danni per ogni LP utilizzato. Un bersaglio colpito, sia che abbia subito danni o no, dovrà sostenere una Prova di Resistenza (con +10 se ha Resistente Freddo) o subire Decadimento sull'Agilità di 1 Punto per ogni LP speso. Questo Decadimento viene recuperato 1 punto per ogni 10 minuti.

LANCIA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Una Lancia di ghiaccio, simile ad una stalattite, appare dalle mani del Criomante, che potrà scagliarla verso un bersaglio in vista ed entro il Raggio. Questo potere è un Dardo Psicico e se colpisce, il danno sarà di 2D10 da Impatto, +1 Danni per ogni LP utilizzato. Purtroppo la Lancia è lenta e ben visibile durante il suo percorso, donando un bonus al Bersaglio di +10 per Schivarla. Se il bersaglio colpito muore, questo verrà trapassato e la Lancia potrà colpire un altro eventuale bersaglio esattamente dietro al primo, che avrà diritto, se consapevole, ad una prova di Schivare con +10. Si potranno colpire tanti bersagli, in questo modo, uguale all'LP utilizzato.

SCAGLIE DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante richiama questa Salva Psicica verso uno o più Bersagli entro gittata e che possa vedere. Se va a buon fine, il danno sarà di 3D5 da Impatto, +1 ai Danni per ogni LP utilizzato. Un bersaglio colpito, sia che abbia subito danni o no, dovrà sostenere una Prova di Resistenza (con +10 se ha Resistente Freddo) o subire Decadimento sull'Agilità di 2 Punti per ogni LP speso. Questo Decadimento viene recuperato 1 punto per ogni 10 minuti. Per ogni 10 ottenuto sui D5, non si genera la Giusta Furia, ma si ottiene 1D5 di Penetrazione.

PUNTE DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante richiama questa Tempesta Psicica verso uno o più Bersagli entro gittata e che possa vedere. Se va a buon fine, il danno sarà di 4D5 da Impatto, +1 ai Danni per ogni LP utilizzato. Un bersaglio colpito, sia che abbia subito danni o no, dovrà sostenere una Prova di Resistenza (con +10 se ha Resistente Freddo) o subire Decadimento sull'Agilità di 3 Punti per ogni LP speso. Questo Decadimento viene recuperato 1 punto per ogni 10 minuti. Per ogni 10 ottenuto sui D5, non si genera la Giusta Furia, ma si ottiene 1D5 di Penetrazione.

PALLA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Estesa (1D5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante potrà creare una Palla di Ghiaccio, grossa quanto la testa di un Uomo, direttamente da una Palla di Neve, oppure da una Pallina di quarzo bianco (valore 20 Troni), ciò significa che questo Potere ha bisogno di un Ingrediente e un tempo casuale di lancio di 1D5 Round, oltre ad avere le mani completamente libere. Se il Potere riesce, può mantenere la Palla con entrambi le Mani per 1 minuto per LP speso. La palla non ha nessun peso, ma mentre è attiva, il Criomante non può prendere nessun altro oggetto, anche se può camminare e lanciare altri Poteri (purché questi non richiedano l'uso delle mani). La Palla può essere scagliata verso un bersaglio a raggio, anche se non è in vista, ma il Criomante dovrà sapere che si trova lì e la Palla non dovrebbe avere ostacoli fissi durante il suo percorso. La stessa è considerata un Dardo Psicico.

Se viene scagliata nei Round successivi la sua creazione, il Criomante avrà un bonus di +1 su Iniziativa per ogni 2 Round in cui ha mantenuto la Palla, fino ad un massimo di Bonus uguale all'LP utilizzato. Il Danno della Palla è di 1D5 da Impatto per ogni LP utilizzato, con la qualità Concussione (0). Per ogni 10 ottenuto sui D5, non si genera la Giusta Furia, ma si ottiene 1D5 di Penetrazione.

Un Criomante con 55 di Volontà, non conterà questo Potere nel numero massimo di Poteri Psionici acquistabili.

SOFFIO GLACIALE

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante richiama le antiche correnti del Warp, dove il puro Freddo gli gonfia la Trachea, sputando così un Soffio di Ghiaccio verso i suoi nemici. Questo potere è un Cono Psicico e chiunque verrà colpito, subirà 1 Danno puro (senza PA e BR) +1 danno puro per ogni LP utilizzato. Ogni bersaglio colpito, inoltre, dovrà sostenere una Prova di Resistenza (chi ha Resistente al Freddo aggiungerà +10). Chi fallisce, verrà ridotto il suo BR di 1 Punto per ogni LP usato per 1 Round per LP, oltre che subirà Decadimento sull'Agilità di 3 Punti per ogni LP speso. Questo Decadimento viene recuperato 1 punto per ogni 10 minuti.

POSSESSIONE CRIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Manipolazione Criomantica fa sì che il Potere del Freddo e del Ghiaccio invada il Criomante, per renderlo più minaccioso, forte e inarrestabile, un vero guerriero posseduto dai poteri della Criomanzia.

OCCHI DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Gli Occhi del Criomante diventeranno di un Azzurro Cristallino. Questa è una Benedizione Psicica da cui il Criomante guadagna un bonus di +3 per LP utilizzato sull'abilità di Intimidire, e lo stesso bonus per resistere all'Intimidazione. Questo potere dura 1 ora per LP utilizzato o finché viene usato per un tiro di Intimidire o resistere ad un'Intimidazione, dopo di che il potere cessa, che riesca o meno.

ARTI DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Un Arto del Criomante sarà coperto di ghiaccio e brina. Questa è una Benedizione Psicica. L'arto scelto non potrà essere amputato finché viene sostenuto il Potere ed in caso di Danni Critici che indichino che oggetti impugnati da quel determinato arto cadano a terra, questo non avverrà. Se l'arto sta impugnando un'arma, questa non potrà essere Disarmata fino a che il Criomante svenga, fugga o cessi il potere.

Per ogni 2 LP spesi, si potrà scegliere un arto (quindi con 8 LP tutti gli arti saranno interessati) e se si usano 10 LP, uno degli arti, scelto dal Criomante, guadagna anche il Tratto Resistenza Sovrannaturale (1). Il Potere necessita di almeno 2 LP per essere lanciato.

ARTIGLI DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questa è una Benedizione Psicica che permette al Criomante di evocare lunghi Artigli di ghiaccio dalle sue mani, purché queste siano libere. Sono armi letali che contano con il Tratto Armi Naturali ma hanno Possanza 3. Alla prima Prova di Possanza fallita, si romperanno ed il potere cessa. Gli artigli possono essere usati singolarmente oppure entrambi, usando i Multiattacchi. Questo è possibile, anche se il potere richiede Mezza Azione per il suo Sostentamento e non prenderanno nessuna penalità a colpire (si potranno fare 2 attacchi a Round senza penalità) esono talmente equilibrati, da donare +5 su AC, sia per parare che per attaccare. Gli Artigli hanno queste Caratteristiche: Danni: 1D5 Impatto, +1 Danni per ogni LP utilizzato con la qualità Veloce (1) e una Penetrazione uguale al BV del Criomante.

CALOTTA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Questa Benedizione Psicica può essere lanciata dal Criomante, che non deve avere restrizioni in testa (cappelli, cappucci, protezioni, etc). La sua testa sarà circondata da una Calotta di Ghiaccio, proteggendolo dai colpi in attivo. Guadagna 1 PA per ogni LP utilizzato nella locazione in testa, e finché è attivo il Potere, i Danni in testa non potranno mai essere raddoppiati (vedi Danni in Testa nel Capitolo *Come si Gioca*).

GUERRIERO SIDERALE

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante genera un forte potere all'interno del suo corpo, evocando questa Benedizione Psicica, che lo rende un vero guerriero. Mentre è attivo, il Criomante potrà aggiungere +1 ai Danni in Mischia se usa 1 LP, +2 se usa 3 LP, +3 se usa 5 LP, e così via, mentre aggiunge +1 su Penetrazione se usa 2 LP, +2 se usa 4 LP, +3 se usa 6 LP, e così via. I due effetti sono cumulativi. Usando 9 LP, ad esempio, guadagnerà +5 ai danni e +4 alla Penetrazione. Questi danni sono inferti sia disarmato che con ogni arma da Mischia utilizzata (armi a Catena e con Campi ad Energia non beneficiano del Potere). Comunque, contro bersagli che hanno il Talento Resistenza (Freddo), si prende -1 ai Danni e -1 su Penetrazione dati da questo Potere. Finito il Potere, l'arma dovrà fare una Prova di Possanza come se avesse parata un'arma con Possanza (X), dove X equivale agli LP usati. Il Potere è stancante e si potrà utilizzare positivamente solo una volta ogni 12 ore.

ACCRESCIMENTO CRIOMANTICO

Questo sotto-ramo della Manipolazione Criomantica permette al Criomante di formare ghiaccio e il freddo, come Muri di Ghiaccio e altri portenti.

AURA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 150 PE

Requisiti: Resistenza 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi Sostenerlo richiede Mezza Azione

Effetto: Il Criomante trasuda letteralmente ghiaccio e freddo dal suo corpo, stratificando, con una patina di ghiaccio, il terreno intorno a lui.

Questa è una Benedizione Psicica che segue il Criomante anche quando cammina. Il ghiaccio si espande a terra, su qualsiasi tipo di superficie, per 1 metro per ogni LP utilizzato, con il centro del potere che è lo psionico stesso. Tutte le creature intorno che non siano perfettamente immobili, dovranno sostenere una Prova di Equilibrio (Agilità o Acrobatica a scelta) o essere Abbattuti. Per ogni Taglia superiore a quella Media, la Prova viene portata con un bonus di +10. Chi viene Abbattuto, dovrà fare la stessa Prova, se ancora nel raggio del Potere, per rialzarsi.

Il Criomante è immune al suo potere e potrà muoversi liberamente, spostando l'aura di ghiaccio insieme a lui.

SCALINO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Questa è un'Evocazione Psicica che il Criomante fa per creare uno scalino di ghiaccio sotto i suoi piedi, per camminare o salire nel vuoto, fino ad una distanza massima dal terreno di 1 metro, +1 metro per ogni LP utilizzato. Può crearlo sia per salire, che per scendere, ma deve camminare con un movimento massimo di Azione Intera (niente Carica o Corsa). Come il piede del Criomante lascia lo scalino precedente, questo svanirà, e nessuno può utilizzare questa scala se non lui. Se vuole, potrà camminare anche sopra la testa delle persone ma dovrà prima o poi cercare di arrivare ad un punto sicuro, poiché non potrà rimanere sospeso su uno scalino per più di 2-3 secondi. Il Potere cessa quando finiscono i scalini.

MURO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 350 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Questa tecnica permette al Criomante di erigere un muro di Ghiaccio. Questo potere è un'Evocazione Psicica. Il muro prodotto da questo potere è alto 3 metri, spesso 1 e lungo 1, +1 metro per ogni punto LP utilizzato. Quest'ultimo lo potrà piazzare ovunque entro il raggio, anche direttamente sopra i nemici, a cui è permesso una Prova Abituale (+10) di Agilità o Schivare per poterlo evitare. Chiunque venga investito dal Muro subirà 1D10+2 danni da Impatto, +1 Danno per ogni LP utilizzato, con Penetrazione uguale a 1 per ogni 2 LP usati. Chiunque tenti di scalare il muro subirà un Malus di -40 su Atletica. Il Muro equivale ad una Copertura con 10 punti di PA, +2 per ogni LP utilizzato e 15 punti Integrità, +2 per ogni LP utilizzato, e per far passare almeno una persona, dovrà perdere più della metà dei Punti Integrità. Il Muro si scioglierà ad una velocità adeguata alle condizioni ambientali oppure se arriva a zero punti integrità.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Aria Gelida*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

PONTE DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Questo portentoso potere, che è un'Evocazione Psicica, permette al Criomante di creare un Ponte di Ghiaccio che attraversa un qualsiasi ostacolo (fiume o precipizio, ma anche tra la terra e la cima delle mura, e sarà lungo 1 metro +1 metro per ogni LP utilizzato, e largo 1 metro +1 metro per ogni 2 LP utilizzati. Il ponte è di solido ghiaccio e potrà essere dissolto dal Criomante in qualsiasi momento, se rimane a raggio del Potere, o svanirà entro 1D10 minuti per LP utilizzato. Caricare o Correre sul Ponte di Ghiaccio è molto pericoloso e richiede una Prova di Agilità Abituale (+10) o si cadrà a terra (o peggio, nel vuoto). Se qualcuno vuole distruggerlo, si considera avere 10 PA, +2 PA per ogni LP utilizzato, e 20 Punti Integrità, +3 Punti Integrità per LP utilizzato.

IGLÙ'

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Estesa (10 Minuti)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante può fare quest'Evocazione Psicica in qualunque luogo che non superi i 30° gradi centigradi, e gli permette di creare un confortevole Iglù, di una grandezza pari a 1 metro quadro per LP utilizzato, entro il Raggio. All'interno dell'Iglù ci sarà una temperatura costante intorno ai 10 gradi, ma si potrà accendere un fuoco non troppo grande senza danneggiarlo. Il Criomante potrà modificare l'Iglù a seconda degli LP utilizzati. Ad esempio potrebbe decidere di volere un Iglù con delle feritoie. Per ogni LP utilizzato, avrà un optional in più (3 LP, potrebbe avere 3 Feritoie), a descrizione del Master. Gli LP decidono anche la grandezza; l'Iglù potrà ospitare 1 persona per LP utilizzato.

L'Iglù si considera avere 10 PA, +2 PA per ogni LP utilizzato, e 20 Punti Integrità, +3 Punti Integrità per LP utilizzato e una volta creato rimane finché la temperatura glielo permette. All'interno dell'Iglù si sarà al sicuro da Tempeste e Bufere.

TECNICHE DI PRECISIONE CRIOMANTICA

Questa Tecnica si concentra sulla manipolazione precisa ed accurata di freddo e ghiaccio; richiede concentrazione e precisione.

CRIOCINESI DI PRECISIONE

Questo sotto-ramo della Precisione Criomantica serve per utilizzare chirurgicamente i propri poteri.

GONGELA FERITE

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante richiama ghiaccio e freddo sulla ferita aperta di un suo compagno. Questa è una Benedizione Psicica e va lanciata su un bersaglio entro raggio e in linea di vista che stia subendo una condizione di Emorragia. Se il potere riesce, l'Emorragia si fermerà per 1D10 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato. Alla fine del Potere, l'Emorragia riprenderà normalmente; tuttavia, perché il Potere riesca, bisogna spendere 1 LP per ogni grado di Emorragia (con Emorragia 3, serviranno almeno 3 LP). Se il Potere viene lanciato in continuazione sullo stesso bersaglio, il grado di difficoltà del Test di Focalizzazione peggiora di 1 Grado, fino ad un massimo di -30.

CONGELA COLPO

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 20 metri per LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante reagisce al Fuoco nemico con tempismo bruciante. Questa è una Maledizione Psicica e viene usata come Reazione. Il Criomante si concentra su un colpo di arma da fuoco che sta partendo (Proiettili solidi, Colpi Requiem, Dardi, Frecce e Armi da lancio, niente armi ad Energia, Granate o Missili) che possa vedere e sia in raggio. Se il potere riesce, il colpo verrà congelato in volo, cadendo a terra e rilasciando pezzi di ghiaccio. Potrà essere distrutto un colpo per ogni LP usato, purché esca dalla stessa arma (Raffica di qualche tipo).

CONGELA SERRATURE

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante usa le proprie energie per congelare Serrature e Aperture Digitali. Questa è un'Evocazione Psicica che il Criomante deve lanciare verso una Serratura, anche Digitale. Se il Potere riesce, la Serratura o il Dispositivo sarà molto più facile o Difficile da Scassinare, a scelta del Criomante, e questo va dichiarato prima di Lanciare il Potere. Nel primo caso, si potrà tentare di Scassinare una serratura Meccanica usando l'abilità di Scassinare con +3xLP o un Dispositivo Magnetico o Vocale, usando Sicurezza, con +3xLP. Su quelle Meccaniche si potrà usare anche la forza, contando 1 PA in meno per ogni LP utilizzato.

Nel secondo caso, funziona ugualmente, ma donerà un Malus di -3xLP sulle abilità citate e 1 PA in più per ogni LP utilizzato alle Serrature.

Il potere dura 10 secondi per ogni LP utilizzato, poi il ghiaccio si scioglierà ad una velocità adeguata alle condizioni ambientali.

CONGELA CALZATURE

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere è una Maledizione Psionica che il Criomante potrà lanciare verso uno o più bersagli. Oltre il bersaglio principale, si potrà prendere un altro bersaglio per ogni LP speso, ma devono essere in vista, entro raggio, di Taglia Media o inferiore, e portare un tipo di calzature o armatura ai piedi. Se il potere riesce, le Scarpe si congeleranno per 1 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato. I bersagli non potranno Caricare o Correre, e per muoversi, dovranno riuscire in una Prova di Forza ogni Round che richiede Mezza Azione. Se riesce, potranno fare il loro movimento di Mezza Azione. Schivare in queste condizioni è molto difficile e si prende un Malus di -20. Alla fine del Potere, il ghiaccio si rompe.

GENERAZIONE CRIOMANTICA

Questo sotto-ramo della Precisione Criomantica si concentra sulla generazione Criomantica attraverso oggetti, armi o armature.

ARMA BRINATA

Costo in Esperienza: 150 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante potrà brinare un'arma da Mischia al Tocco, come Benedizione Psicica, ma deve essere un'arma a Bassa Tecnologia o Esotiche simili. L'arma stessa viene ricoperta da schegge di ghiaccio, rendendola altamente pericolosa, poiché i pezzi di Ghiaccio, come cristalli, penetrano nella carne dei nemici. L'arma guadagna 1 di Penetrazione e la qualità Invalidante (X), dove la X sono gli LP utilizzati.

Finito il Potere, l'arma dovrà fare una Prova di Possanza come se avesse parata un'arma con Possanza (X), dove X equivale agli LP usati.

SCUDO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 200 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Con un semplice gesto della mano, il Criomante circonda un suo braccio libero di uno Scudo glaciale. Questa è un'Evocazione Psicica che evoca un vero e proprio scudo di una grandezza tanto grande, da coprire, da colpi a distanza, fino a 4 locazioni, con le qualità Difensiva e Scudo (1, +1 per LP usato), ma non potrà essere usato per attaccare. Bisognerà avere un braccio libero per evocarlo. Lo scudo è distruttibile come ogni altro scudo, ma se viene colpito da colpi di armi Shock, la qualità Scudo diviene uguale a 15. Esso non ha peso ed è talmente equilibrato, che dona +20 a Parare invece di +15. Dura tanti Round quanto è il proprio Bonus di Volontà, più 2 Round per LP utilizzato.

CONGELA ARMI

Costo in Esperienza: 350 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Piegando le energie del Warp, il Criomante congela le armi dei propri nemici. Questa è una Maledizione Psicica che il Criomante può fare verso un bersaglio entro raggio ed in vista. Potrà prendere un ulteriore bersaglio per ogni 2 LP utilizzati, purché in vista ed entro il raggio.

I nemici potranno resistere al Potere con una Prova Contrapposta di Volontà.

Se il Potere riesce, un'arma delle vittime sarà congelata per 1 Round, più 1 Round per ogni LP speso. Le armi a distanza congelate non potranno sparare fino alla fine del Potere, mentre le armi da Mischia conteranno avere -2 su Possanza e -2 ai Danni. Armi a Catena o rotatorie, usando Mezza Azione, possono rompere il ghiaccio mentre armi Potenziate con il Campo di Energia acceso sono immuni.

CONGELA ARMATURE

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante è capace di congelare armature e vestiti dei propri nemici. Questa è una Maledizione Psicica che il Criomante può fare verso un bersaglio entro raggio ed in vista. Potrà prendere un ulteriore bersaglio per ogni 2 LP utilizzati, purché in vista ed entro il raggio.

I nemici potranno resistere al Potere con una Prova Contrapposta di Volontà.

Se il Potere riesce, l'armatura e i vestiti dei Nemici saranno congelati e da ora molto più facile a rompersi. Il potere dura 1 Round, più 1 Round per ogni LP. Ogni volta che uno dei bersagli coinvolti è ferito, il PA dell'armatura è rovinato di 1 punto, e i vestiti ridotti a brandelli.

TECNICA DI EVOCAZIONE CRIOMANTICA

Questa Tecnica si concentra sull'abilità di evocare portenti di Ghiaccio e Freddo, che siano per potenziare il Criomante o per benedire i suoi compagni, oppure per indebolire i suoi nemici.

EVOCAZIONE CRIOGENICA

Questo sotto-ramo dell'Evocazione Criomantica evoca il Ghiaccio per benedire il Criomante o i suoi compagni.

STATUA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Il Criomante evoca il Ghiaccio per circondarsi e proteggersi con esso. Questa è un'Evocazione Psicica che trasforma il Criomante in una Statua di Ghiaccio. Mentre è in questo stato, il Criomante peserà 10 volte tanto e non potrà muoversi, parlare, lanciare poteri o fare una qualsiasi azione, ma si considera avere 3 di PA per ogni LP speso, considerata Copertura, in tutto il corpo. Potrà rendersi conto di quello che succede davanti a lui (dove la vista periferica glielo permette) e quindi potrebbe essere costretto a fare Prove di Paura (anche se non potrà fuggire), ma queste avranno un bonus di +5 per ogni LP speso, e sarà immune al Inchiodamento, Panico e Intimidazione. La Statua si romperà se viene distrutta (ogni volta che viene passata, si rovina di un punto nella Locazione Colpita) e quando una locazione arriva a 0 PA, si scioglierà in un attimo, oppure sarà lo stesso Criomante a terminare il Potere. Danni da armi Contendenti (come un Martello) o danni da Fuoco guadagnano +3 ai Danni inferti.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Aria Gelida*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

POLVERE DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni LP speso, poi diventa Continuativo

Effetto: Questo Potere è un Maelstrom Psicico che permette al Criomante di generare, tutt'intorno a lui, una nube di Polvere di Ghiaccio del diametro 1 metro per ogni LP utilizzato piuttosto volatile. Il Criomante o altri Criomanti, possono vedere attraverso la nube, mentre per gli altri trattarla come una Granata Fumogena e al tempo stesso, all'interno o attraverso di tale nube, visori Anti Oscurità, Fotovisori e tutti i congegni Tecnologici basati sulla Vista (inclusi i Sensi Cibernetici) saranno considerati Ciechi. La nube non segue il Criomante, ma rimarrà sul posto.

PAURA GLACIALE

Costo in Esperienza: 350 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante apparirà come un Avatar di Freddo e Ghiaccio. Diventa una fonte di paura per chiunque lo osservi direttamente.

Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, lo psionico guadagna un Fattore Paura pari alla metà del LP utilizzato, per eccesso, contro chiunque lo veda e fallisca la Prova Contrapposta di Volontà. Attenzione, gli alleati potrebbero fuggire alla tua vista.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Occhi Glaciali*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

CONGELA CONOSCENZA

Costo in Esperienza: 450 PE

Requisiti: Classificazione Psi 4

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Questa è una Tecnica conosciuta solo ai Criomanti, che permette di congelare alcune Sinapsi del cervello, quelle che si occupano di una conoscenza particolare, per evocarla quando serve. Questo Potere è un'Evocazione Psicica. Il Criomante deve scegliere un'abilità Intellettiva (qualsiasi Conoscenza, oppure Logica, Geologia, etc) che conosca, oppure anche un'abilità che non conosce, legando il Potere a qualcosa che abbia appena letto o saputo. Il potere rimane in gioco per 24 ore per ogni LP utilizzato. Se in questo periodo di tempo il Criomante è chiamato a fare una Prova su tale abilità, potrà scongelare il Potere con un'Azion e Gratuita, subito prima della Prova, per prendere un Bonus di +5 per LP utilizzato.

Questo Potere può essere legato anche ad un eventuale Talento di *Memoria Prodigiosa*, in quel caso il Potere (ed il Bonus) agirà sul ricordo.

Comunque, questo potere ha una dose di rischio per il cervello e fallirlo con un Maldestro (96-00) fa guadagnare 1 Punto Follia.

FREDDEZZA

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante raffredda i cuori dei suoi alleati e di se stesso, rendendoli delle fredde macchine dinnanzi al pericolo.

Questo potere è un'Evocazione Psicica che riguarda se stesso e un alleato per ogni LP utilizzato che si trovi entro Raggio, anche se non necessariamente visibile. Tutti coloro affetti dal potere guadagnano un bonus di +3 per LP a tutte le prove di Paura, Panico, Inchiodamento e resistere all'Intimidazione e il Criomante, mentre è attivo il Potere, guadagna anche il Talento *Logoro*.

Se ha già questo talento, lo conterà doppio (scala 2 Punti Follia dal totale di eventuali Punti Follia guadagnati).

COSTRUTTO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: Vario

Effetto: Uno dei poteri Criomantici più particolari e potenti, tanto che per alcuni sfiora l'Eresia. Questa è un'Evocazione Psicica ed il Criomante genera un costruito dal nulla, fatto di Ghiaccio, entro Raggio, che ha le sue stesse fattezze. Questo Costrutto ha le stesse Caratteristiche di un Servitore da Combattimento da Mischia, ma su AC e Forza avrà 30, +2 per ogni LP speso. Le ferite saranno 10, +1 Ferita per ogni LP speso. Questo Costrutto risponderà ai comandi del Criomante. Il Potere dura 1D10 Round, +2 Round per ogni LP utilizzato, e finché il Potere è attivo, il Criomante dovrà dividere le sue Azioni con quelle della Creatura. Quindi se il Criomante usa Mezza Azione, rimane una sola Mezza Azione per il Costrutto. Danni da armi Contudenti (come un Martello) o danni da Fuoco guadagnano +3 ai Danni inferti al Costrutto di Ghiaccio.

Il potere è molto stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

Signore Costrutto: Questo è un avanzamento d'Elite di questo Potere, ma richiede Classificazione Psi 8, Resistenza 40 e altri 500 Punti Esperienza. Conterà comunque come un unico potere acquisito per la regola del limite massimo dei Poteri. Il Costrutto sarà più potente, partendo da 15 ferite, +1 Ferita per ogni LP speso ed il Raggio del potere sarà di 2 metri x LP; da ora, il Costrutto ha una Mezza Azione per lui, fino ad arrivare ad avere un'Azion e Intera, usando un'altra Mezza Azione del Criomante. Ciò permette al Criomante di avere comunque almeno sempre Mezza Azione a disposizione.

PRESERVAZIONE CRIOGENICA

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7

Tempo: Azione Estesa (1D5 ore)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: Te Stesso/Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Il Potere della Criomanzia può imitare gli effetti di una delle più potenti Tecnologie, il Campo di Stasi. Questa è un'Evocazione Psicica che il Criomante può fare su se stesso o su un Oggetto che non deve pesare più di 3 Kg per ogni LP utilizzato. L'operazione è lunga e richiede un'Azione Estesa (1D5 ore) prima che vedere se il potere riesce. Se il Potere ha successo, il Criomante cadrà in un sonno, protetto da un Campo di Stasi che ha 40 Punti Armatura e 50 Punti di Integrità Strutturale e il potere dura 1D5 anni, +1 anno ogni LP utilizzato, o finché il Criomante, durante i suoi sogni, non decide di porvi fine (in questo caso né esce fuori dopo 1D10 ore). Il potere può essere lanciato anche su un oggetto, in questo caso al Tocco. Durante questo periodo, il Criomante, o l'oggetto, non invecchieranno di un solo giorno, ma il Criomante che esce da un sonno del genere guadagna 1D5 Punti Corruzione.

Questo potere evoca le più potenti Energie Warp per il suo funzionamento, ed un eventuale richiamo dei Fenomeni psichici o Insidie del Warp, dona +20 sul tiro della Tabella stessa. Il Potere è stancante che può essere lanciato ogni 24 ore, che abbia successo oppure no.

MALEDIZIONE CRIOGENICA

Questo sotto-ramo dell'Evocazione Criomantica evoca il Ghiaccio per maledire e rallentare i propri nemici.

GELARE IL SANGUE

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Concentrando la sua mente su un essere vivente, il Criomante fa sì che la temperatura del sangue del bersaglio subisca un drastico calo. Questa è una Maledizione Psicica che può essere lanciata verso un qualsiasi essere vivente che sia nel Raggio ed in linea di vista dal Criomante, e la vittima potrà resistere al Potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Se fallisce, sarà in balia del Potere del Criomante e subirà 1 punto di Decadimento su Agilità per ogni 2 LP usati, per Difetto. Dal Round successivo, si dovrà fare una nuova prova, il Criomante userà Volontà mentre la vittima Resistenza. Se è il Criomante a vincere, la vittima subirà lo stesso Danno descritto mentre se la vittima vince, sarà libera ed il Potere cessa. Se la Prova è un pareggio, c'è uno stallo ma il potere rimane attivo. Il Criomante potrà mantenere il Potere, restando concentrato, per tutti i turni che vuole, finché non perde, non sviene, non viene ucciso o la vittima arrivi a zero punti di Agilità. Se succede, la vittima guadagna anche 1 livello di Affaticamento per ogni 2 LP spesi dal Criomante per lanciare il Potere. Creature non viventi sono immuni a questo Potere.

Questo Decadimento viene recuperato 1 punto per ogni 10 minuti.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Gelare*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

CONGELA VIA RESPIRATORIA

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante è in grado di congelare le vie respiratorie del bersaglio. La vittima è costretta ad espellere pezzi di ghiaccio, se non vuole morire soffocata. Questo potere è un Maledizione Psicica. La vittima potrà evitare il Potere con una Prova contrapposta di Volontà. Se fallisce, il bersaglio sarà soggetto a Soffocamento come se fosse coinvolto in attività stressanti e dovrà fare una Prova di Resistenza ogni Round, come se stesse annegando. La durata è variabile e dura per 1D5 Round +1 Round per ogni LP usato, anche se potrebbe terminare prima. Per ogni Round sotto Soffocamento, il bersaglio subisce anche 1 Livello di Affaticamento. Se il bersaglio riesce in uno dei Test di Resistenza per resistere al Soffocamento, riuscirà ad espellere tutto il ghiaccio, e non sarà più soggetto ad esso.

I Livelli d'Affaticamento guadagnati fino a quel momento, però, rimangono. Nota che il Bersaglio, se sviene, continua lo stesso a soffocare.

ASSIDERA NEMICI

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criomante genera un assideramento verso i propri nemici. Questa è una Maledizione Psicica che può essere lanciata verso un bersaglio o un gruppo di bersagli che siano di Taglia Grande o inferiore, in raggio ed in linea di vista. Si possono prendere di mira un bersaglio per ogni LP utilizzato, ma bersagli di Taglia Grande contano doppio. Se il Potere riesce, ogni bersaglio potrà resistere all'assideramento con una Prova Contrapposta di Volontà. Chi fallisce, si considera sotto gli effetti del Potere finché viene sostenuto. Le vittime conterranno un Malus sotto tutte le Caratteristiche fisiche di -1 per ogni LP speso (AC, AB, F, R, A, P e T) che diventa di -2 dal 6° LP speso in poi (ad esempio, con 8 LP spesi, il Malus sarà di -11).

I Bonus di Caratteristica verranno persi, con eventuali decime, nel solito modo (con Agilità si perderebbe Movimento e Iniziativa ad esempio).

GABBIA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 600PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 15 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Criomante può evocare delle Gabbie di Ghiaccio attorno ad i suoi nemici che escono fuori direttamente dalla mente dei bersagli che falliscono. Questo Potere è una Maledizione Psicica che può essere lanciata entro il Raggio verso un Bersaglio in vista, o un gruppo, che siano di grandezza Media o inferiore. I bersagli possono evitare la Gabbia con una prova Contrapposta di volontà. Chi fallisce, si vede intrappolato in una Gabbia di Ghiaccio che sbuca dal Terreno e ha un PA di 3 punti per ogni LP utilizzato, oltre che un Integrità Strutturale di 4 Punti per ogni LP utilizzato, e saranno intrappolati sul posto. I prigionieri, all'interno dell'area bloccata, potranno fare qualsiasi cosa, ma non ne potranno uscire.

Tra gli enormi artigli di ghiaccio, essi possono tirare o essere bersagliati dall'esterno, anche se solo in parte visibili (-10 su AB per chi spara sia dall'interno che dall'esterno della Gabbia). Gli artigli possono anche essere danneggiati e spaccati ed in caso si usino armi Contendenti, come Mazze o Martelli o armi a Fiamma, prenderanno +3 ai Danni. Per aprire un passaggio per una persona bisogna almeno fare la metà dei punti strutturali.

EFFIGI DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Questo potente Potere genera un abbassamento improvviso della temperatura intorno ai bersagli, trasformandoli in Effigi di Ghiaccio.

Questa è una Maledizione Psicica che può essere lanciata verso un Bersaglio per ogni LP speso che sia di Taglia Grande o Inferiore.

Se di Taglia grande, serviranno 2 LP a bersaglio. Devono essere entro il Raggio del potere ed in vista e potranno evitare gli effetti del Potere riuscendo in una Prova Contrapposta di Volontà. Chi fallisce, diventerà una Statua di Ghiaccio finché viene sostenuto il Potere. Gli effetti dell'Effigie sono quelli descritti nel Potere *Statua di Ghiaccio*. Il Potere è stancante e si potrà utilizzare positivamente solo una volta ogni 24 ore.

CRIOMANZIA ATMOSFERICA

Questo sotto-ramo dell'Evocazione Criomanticatratta di quei Criomanti che piegano gli agenti Atmosferici, formando Tempeste e Bufere.

Essi vengono conosciuti con l'appellativo di Criosferomanti. Da una parte, i Criosferomanti sono limitati a lanciare i loro poteri in spazi aperti e mai nel Vuoto ma dall'altra, l'applicazione di tali poteri li rende davvero portentosi.

TEMPORALE

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Intelligenza 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 25 metri x LP

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criosferomante forma delle nubi entro Raggio direttamente dal Warp, formando un Temporale, limitato in un'area d'Effetto in vista, che sarà larga 10 metri quadri per LP utilizzato e potrà crearlo solo se si trova in uno spazio aperto. Va trattato come un comune Temporale, piuttosto violento, ed entro o attraverso esso si prenderà un malus di -20 alle Prove di AB e Percezione, e -10 su AC. Il Master dovrà calcolare tutti gli effetti di un forte acquazzone (potrà spegnere fuochi, creare problemi ad armi ad innesco, etc). Se lo Psionico esce fuori dal Raggio, il temporale cessa.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percezione del Tempo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

TEMPESTA DI GRANDINE

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 25 metri x LP

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Simile al potere Temporale, il Criosferomante evoca una Tempesta di Grandine molto violenta, limitata in un'area d'Effetto che possa vedere, che sarà larga 10 metri quadri per LP utilizzato e potrà crearla solo se si trova in uno spazio aperto. Va trattata come una violenta tempesta di grandine e chi né è investito subirà 1D10 Danni da Impatto sul corpo, nella parte meno protetta, ogni Round che passa nella tempesta e dovrà sostenere una Prova di Panico Normale (+0) per non cercare di mettersi al riparo. Dentro o attraverso la Tempesta di Grandine si prenderà un malus di -30 alle Prove di AB e Percezione, e -20 su AC e l'Area d'Effetto è considerato Terreno Difficile con prove di Agilità per Correre e Caricare Impegnative (-10). Se lo Psionico esce fuori dal Raggio, il temporale cessa. La Tempesta rimarrà per altri 1D10 Round dopo che cesserà il potere.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percezione del Tempo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

TEMPESTA DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Estesa (1D5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 25 metri x LP

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Criosferomante crea una potente Tempesta di Ghiaccio, pericolosa e mortale, limitata in un'area d'Effetto che possa vedere, che sarà larga 10 metri quadri per LP utilizzato e potrà crearla solo se si trova in uno spazio aperto. La tempesta è formata da frammenti di ghiaccio duro e

chi né è investito subirà 1D10 Danni da Taglio sul corpo, +1 Danno per ogni 2 LP utilizzato, nella parte meno protetta, ogni Round che passa nella tempesta e dovrà sostenere una Prova di Panico Impegnativa (-10) per non cercare di mettersi al riparo. Chiunque passa 10 Round nella Tempesta, dovrà sostenere una Prova di Resistenza, o perderà 1D5 Punti di Agilità con la regola del Decadimento. Questo va fatto ogni 10 Round, ma dalla 2° Prova, si prenderà un Malus di -10, -20 alla terza e -30 a tutte le eventuali prove. Dentro o attraverso la Tempesta di Ghiaccio si prenderà un malus di -30 alle Prove di AB e Percezione, e -20 su AC e l'Area d'Effetto è considerato Terreno Difficile con prove di Agilità per Correre e Caricare Difficili (-20). Se lo Psionico esce fuori dal Raggio, il temporale cessa. La Tempesta rimarrà per altri 1D10 Round dopo che cesserà il potere. Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percezione del Tempo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

BUFERA

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6 e Intelligenza 50

Tempo: Azione Estesa (2D5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: 25 metri x LP

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Tra i più potenti Poteri che il Criosferomante può richiamare, c'è la Bufera. E' un'Evocazione Psicica che richiede una concentrazione profonda e dispendiosa, e un'Azione Estesa variabile e incontrollata. La Bufera è pericolosa, limitata in un'area d'Effetto che possa vedere, che sarà larga 10 metri quadri per LP utilizzato e potrà crearla solo se si trova in uno spazio aperto. La Bufera è formata da frammenti di ghiaccio duro e chi né è investito subirà 1D10 Danni da Taglio sul corpo, +1 Danno per ogni LP utilizzato, nella parte meno protetta, ogni Round che passa nella stessa e dovrà sostenere una Prova di Panico Difficile (-20) per non cercare di mettersi al riparo. Chiunque passa 10 Round nella Tempesta, dovrà sostenere una Prova di Resistenza Impegnativa (-10), o perderà 1D5 Punti di Agilità con la regola del Decadimento. Questo va fatto ogni 10 Round, ma dalla 2° Prova, si prenderà un Ulteriore Malus di -20, -30 alla terza e -40 a tutte le eventuali prove. Dentro o attraverso la Bufera si prenderà un malus di -30 alle Prove di AB e Percezione, e -20 su AC e l'Area d'Effetto è considerato Terreno Difficile con prove di Agilità per Correre e Caricare Molto Difficili (-30), arrivando a dimezzare persino i Movimenti di Mezza Azione e Azione Intera. Il Master dovrebbe calcolare i Danni a cose ed oggetti che potrebbe creare una Bufera di neve, come sradicare alberi o tetti. Ogni 5 Round passati a sostenere la Bufera, il Criosferomante dovrà sostenere una Prova di Resistenza. Se fallisce, guadagna un Livello di Affaticamento. La Bufera rimarrà per altri 1D10 Round dopo che cesserà il potere.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percezione del Tempo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione.

VORTICE

Costo in Esperienza: 1200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Estesa (3D5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impervia (-40)

Raggio: 25 metri x LP

Area d'Effetto: 10 metri x LP

Sostenibile: Azione Intera

Effetto: Un Vortice di Ghiaccio è uno dei Poteri più Portentosi e Difficili da Lanciare, tanto pericoloso per il Criosferomante quanto per chiunque sia in Zona. Questo Potere è un'Evocazione Psicica che richiede una concentrazione profonda e dispendiosa, e un'Azione Estesa variabile e incontrollata. Il Vortice è un portento micidiale ed in parte incontrollato, limitato in un'area d'Effetto che possa vedere, che sarà larga 10 metri quadri per LP utilizzato e potrà crearla solo se si trova in uno spazio aperto. Una volta lanciato, dal 2° Round il Vortice comincia a muoversi in manuale casuale, di 1D10 metri, +1 metro per ogni LP utilizzato, usando la Tabella delle Granate. Ciò significa che il Criosferomante dovrà stare davvero molto attento a questo potentissimo potere. Il Vortice può portare via oggetti, alberi e persone con grande facilità. Se non si ha un forte ancoraggio, tutte le persone saranno risucchiate dal Vortice. Per rimanere ancorati ci vuole un oggetto che non possa essere trasportato via, e una prova di Forza che va fatta ogni Round che si rimane nel Vortice, e richiede un'Azione Intera. Nel Vortice non si potrà combattere e tutte le prove di Percezione per vedere in mezzo o attraverso al Vortice sono Molto Difficili (-30). Il Vortice è capace di spazzare via qualunque cosa che pesi 100 Kg per LP utilizzato fino a 5 LP, che diventano 300 dal 6° LP (quindi usando 9 LP ad esempio, si trasporterà via ogni cosa che pesi 1.700 Kg), ma se si usano 12 LP, il Vortice trasporterà via ogni cosa che pesi da 3.000 Kg in giù, e se si usano 12 LP (Spingendosi Oltre), sposterà qualsiasi cosa che pesi da 5.000 Kg o meno. Chi viene trasportato dal Vortice, ha il 25% di sbattere contro un oggetto contudente a Round, e subire 2D10 Danni da Impatto senza armatura. Prima o poi chiunque è stato sbalzato via, verrà fatto cadere e quasi sicuramente morirà per la violenza dell'Impatto, ma questo dipende molto dal tipo di terreno dove avverrà. Chiunque atterri subirà un Danno di Caduta che equivale ad una Caduta di 1D5 metri per ogni LP utilizzato. Il Master potrebbe cambiare i Danni, dipende dal tipo di Terreno che offrirà la caduta. Ogni Round passato a sostenere il Vortice, lo psionico dovrà sostenere una Prova di Resistenza. Se fallisce, guadagna un Livello di Affaticamento. Il Vortice rimarrà per altri 2D10 Round dopo che cesserà il potere.

Sinergia: Se lo Psionico possiede anche la Manifestazione Minore *Percezione del Tempo*, lo Psionico guadagna un bonus di +5 sulla Focalizzazione

TECNICA DI CRIOMANZIA FERALE

In alcuni Mondi Ferali il Warp viene piegato da molti Stregoni e Psionici proprio usando la Criomanzia, conosciuta come Criomanzia Ferale e questi Criomanti hanno l'appellativo di Crioferali. Questa Tecnica particolare deve essere permessa solo a quei Personaggi Psionici che siano Selvaggi e vengano da Mondi Primitivi (come mondi Ferali o di Frontiera), oppure per una forte motivazione di BG. Non ci sono Sotto-rami per questa Tecnica.

MODELLARE IL GHIACCIO

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Il Crioferale, con questa Manipolazione Psicica, può controllare il ghiaccio attorno a sé, in modo da modellarlo secondo la sua volontà. Può anche far sì che il ghiaccio esploda, inondando di schegge i bersagli adiacenti, che subiranno 1D5 Danni da Taglio, +1 Danno per ogni due LP usati, se non supereranno una Prova Normale (+0) di Agilità. Il Crioferale può, in alternativa, far fondere o evaporare rapidamente il ghiaccio ad una velocità di 5 cm per ogni LP utilizzato.

AFFASCINARE I FIGLI DELL'INVERNO

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Sopravvivenza Glaciale/Montana

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Si dice che i Crioferali siano capaci di farsi seguire da Bestie e creature potenti. Questo potere è una Maledizione Psicica, che il Crioferale potrà lanciare solo su Creature che sono legate all'inverno, al freddo, al ghiaccio o alle montagne (a descrizione del Master), che abbiano il Tratto Bestiale, un numero di Ferite pari o inferiore a 4 x LP utilizzato, e che abbiano un'Intelligenza di almeno 05 (altre limitazioni possono imposte dal Master, a sua discrezione). Potrà lanciarlo su un Bersaglio, più un altro eventuale Bersaglio per ogni 2 LP utilizzati, purché sia in Raggio ed in Linea di vista e che siano, nel momento del Lancio del Potere, dello stesso tipo (ad esempio, potrebbe lanciarlo su due Lupi, ma non su un Lupo e un Orso polare al tempo stesso). Ogni Bersaglio potrà resistere al Potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Chiunque fallisce, vede il Crioferale come un capo branco o come un membro dominante della sua specie. La bestia si comporterà ancora in maniera istintiva, ma si terrà vicino allo psionico e seguirà i suoi comandi mentali. Questo effetto è permanente. Tuttavia, se lo psionico emette un ordine che mette in pericolo la bestia stessa (come camminare in mezzo alle fiamme, gettarsi da un dirupo, etc.), deve prima superare una Prova Contrapposta di Volontà Difficile (-20) affinché la creatura lo esegua. Se il Crioferale fallisce, la creatura romperà il legame mentale, e vedrà lo psionico per quello che realmente è, e agirà secondo il suo istinto primario, attaccando lo psionico o fuggendo lontano.

FREDDA NEMESI DEL CAOS

Costo in Esperienza: 350 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Le voci che indicano i Crioferali come nemici giurati di Mutazioni e del Caos in generale, a favore del naturale ordine delle cose, è più che mera speculazione. Questa è una Benedizione Psicica che permette al Crioferale di resistere al Caos e alla Corruzione. Finché il Potere è attivo, il Crioferale potrà sempre scalare 1 Punto Corruzione per ogni LP speso, normalmente cumulabile con Talenti simili.

Nel momento che vengono evitati tanti PC uguali agli LP spesi, il Potere cessa. Mentre il Potere è Attivo, non si potranno guadagnare Mutazioni. Se esce una Mutazione per una Malignità o altri eventi, il Crioferale l'ha semplicemente evitata.

Infine, ogni Prova per resistere a Poteri Psionici Contrapposti legati al Caos, come le Stregonerie, prenderà un Bonus di +3 per LP utilizzato.

Il potere è molto stancante e può essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

MANTELLO DI GHIACCIO

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Sopravvivenza Glaciale/Montana +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Minuto per LP speso, poi diventa Mezza Azione

Effetto: I Crioferali sono Selvaggi, superstiziosi e creduloni e questo potere né rappresenta questi aspetti. Questa è una Benedizione Psicica ed il Crioferale verrà ricoperto da un Mantello Cristallino dietro la schiena. Tutti i Ferali e i Selvaggi, lo vedranno come una guida e guadagnerà, solo verso di loro, un Bonus di Comandare di +3 per LP speso. Un eventuali 1° Tiro di Paura/Panico o Inchiudamento potrà essere ritirato (solo il 1° per tutta la durata del Potere) e la Schiena si considera avere una copertura pari a 1 PA per ogni LP speso. Se scende a 0, il Potere Cessa.

PADRE INVERNO

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Sopravvivenza Glaciale/Montana +20

Tempo: Azione Estesa (1D5 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Varia

Effetto: Il Crioferale potrà lanciare questo portentoso solo sulla nuda terra e dove le temperatura sia di zero gradi o inferiore. Egli dovrà sdraiarsi a terra, nel giro di 1D5 Round, verrà immerso nella terra per scomparire in essa. Da ora fa parte delle terra e verrà nutrito dal padre inverno, mentre si trova in uno stato di catalessi. Chiunque scavi in quel punto, potrebbe trovare lo Psionico ricoperto di brina e terra (il Potere in questo caso cesserà). Durante il periodo che si trova nella terra, lo Psionico non invecchia e non ha bisogno di sostentamento. Recupera 3 ferite al giorno in più a quelle della normale degenza, che diventano 2 ferite se è ferito Critico. Il Potere permette di salvarlo anche da eventuali Emorragie, se sarà inglobato nella terra prima di morire. Il Potere è stancante e potrà essere lanciato una sola volta ogni 48 ore, che abbia successo oppure no.

AURORA BOREALE

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Sopravvivenza Glaciale/Montana +30

Tempo: Azione Estesa (2 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

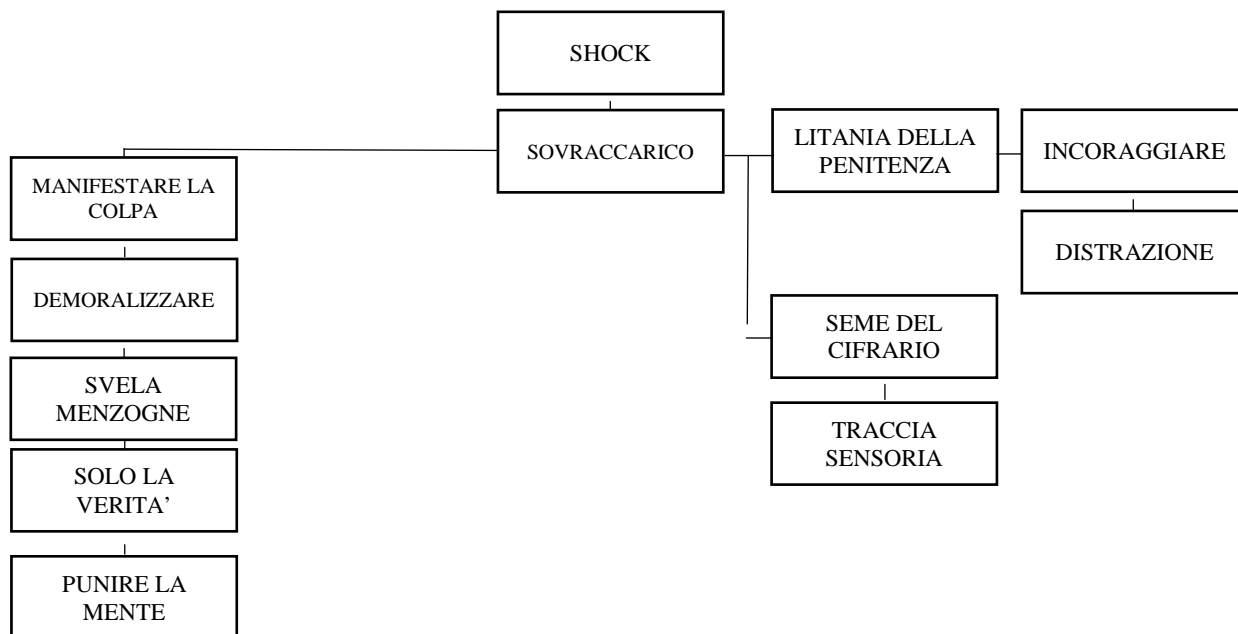
Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Questo potere crea un'Aurora Boreale vivace e bellissima nel cielo, proprio sopra la testa del Crioferale. Il Potere è un'Evocazione Psicica che può essere lanciata solo all'aperto e si espande dal punto centrale, che è lo Psionico, fino ad allargarsi. Tutti gli alleati del Crioferale e lui stesso, mentre si trovano sotto l'Aurora, guadagnano i Talenti *Fedele alla Follia* e *Fede Granitica*, inoltre, il Crioferale potrà apprendere un Talento da uno dei suoi alleati, per ogni LP usato (se usa 6 LP, fino a 6 Talenti), che potranno essere usati fino a che funziona il Potere. I Talenti devono essere appresi in modo consequenziale; ad esempio, non potrà apprendere Colpo Letale (2° grado) senza aver prima appreso Colpo Letale (1° grado). L'Aurora Boreale è un Potere incredibilmente stancante e rischioso. Se si ottiene un doppio numero nel Test di Focalizzazione, si aggiunge +10 al tiro della Tabella dei Fenomeni del Warp; inoltre, potrà essere lanciato positivamente solo una volta ogni 24 ore.

POTERI PSIONICI ADEPTUS ARBITES

Le seguenti tecniche formano la base della Disciplina dell'Adeptus Arbites. Questi poteri sono una sotto-disciplina telepatica insegnata agli Enunciatori e ai Mastini Psionici. Uno psionico che intraprenda questo percorso può cominciare la sua progressione da questa singola tecnica.



TECNICA BASE

Queste sono le Tecniche di Base comuni sia all'Enunciatore che al Mastino Psionico dell'Adeptus Arbites.

SHOCK (Shock)

Costo in Esperienza: 100 PE

Tempo: Azione Gratuita

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Tramite armi Shock, la scarica è molto più forte e letale se portata in combinazione con questo Potere.

Questo potere è una Maledizione Psicica e funziona solo quando viene colpito un bersaglio con un'arma Shock da Mischia o da Lancio, lanciando il Potere quando si colpisce il bersaglio. La vittima, quando dovrà fare l'eventuale prova di Resistenza per resistere allo Shock dell'arma, prende un Malus di -3 per LP utilizzato. Talenti o Tratti per resistere ai Poteri Psionici non funzioneranno verso questo Potere, che richiede semplicemente la Prova su Resistenza per lo Shock. Neanche gli Intoccabili sono immuni a questo potere.

SOVRACCARICO (Overload)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Volontà 35

Tempo: Azione Gratuita

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Con un singolo tocco lo psionico sovraccarica temporaneamente il cervello del bersaglio, rendendolo inconscio.

Questo potere è una Maledizione Psicica e l'attacco deve essere portato palmo aperto. Se fatto in mischia, conta come un attacco disarmato e le qualità di un Pugno, ma senza Danno. In questo caso il Potere è lanciato nel momento che si tira su AC, che il bersaglio venga colpito oppure no. Il bersaglio si oppone a questo potere con una Prova Contrapposta di Volontà. Se il bersaglio fallisce perde conoscenza per 1 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato.

TECNICA DI TORTURA PSICHICA

I poteri di questa Tecnica potenziano le spaventose abilità di interrogatorio e tortura dell'Adeptus Arbitres. Gli Enunciatori dell'Adeptus Arbitres possono abbattere anche le difese mentali più solide, rendendo gli eretici e i recidivisti in loro potere totalmente inermi innanzi alla potenza della Lex Imperialis.

MANIFESTARE LA COLPA (Manifest Guilt)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Mezzo metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Mentre l'eretico annuncia le sue colpe, l'Enunciatore è in grado di rendere visibili i suoi pensieri a tutti i presenti, trasmettendo nella loro mente un'immagine olografica affinché possano vedere chiaramente. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un bersaglio entro raggio e linea di vista, che si opporrà al potere con una Prova di Volontà. La Prova subirà una penalità pari a 3 x LP. Se il bersaglio fallisce, lo psionico è in grado di proiettare un'immagine telepatica delle memorie o dei pensieri che affollano la mente dell'interrogato in quel preciso momento ad un alleato vicino al lui entro il Raggio, più un alleato per ogni 2 LP utilizzati, e l'immagine dura una frazione di secondo.

Se accoppiata ad esperti interrogatori, questo potere rende più facile il giudicare il colpevole, domando alla vittima la Penalità di cui sopra per resistere agli Interrogatori. In questo caso la Prova va fatta nel momento della prova di Interrogare fatta dal collega; se invece è lo Psionico a tentare di Interrogare la vittima, usando anche il Potere, il Test di Focalizzazione prenderà un Malus di -10.

DEMORALIZZARE (Demoralize)

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Interrogare +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Utilizzando le sue straordinarie abilità empatiche, lo psionico penetra nella mente delle sue vittime per riempirle di un senso di panico o paura indicibile, spingendole a rivelare immediatamente tutte le proprie colpe. Questo potere è una Maledizione Psicica. Lo psionico nomina un bersaglio entro raggio e linea di vista, che si opporrà al potere con una Prova di Volontà. Se la Prova fallisce, il bersaglio subirà una penalità di -3 per LP alla sua prossima Prova di Volontà per resistere ad un Interrogatorio o ad una Intimidazione.

SVELA MENZOGNE (Detect Lie)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 5

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: 2 metri x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: L'Enunciatore è in grado di capire istintivamente quando qualcuno gli mente. Questo potere è una Benedizione Psicica. Mentre questo potere è attivo, è in grado di capire se le persone intorno a lui stanno mentendo, purché siano umane (Sub-umani e Xenos sono immuni a questo Potere). Lo psionico non potrà però distinguere tra una bugia detta a fin di bene o una perpetrata con deliberata malignità, né potrà percepire le ragioni dietro la bugia stessa. Il Potere necessita di grande concentrazione. Ogni 10 Round in cui è attivo il Potere, l'Enunciatore deve tirare su Resistenza o guadagnare 1 Livello di Affaticamento. Gli altri psionici possono resistere a questo potere superando una Prova di Psiniscienza, con una penalità pari a -3 x LP utilizzato. Se prendono il tiro, si accorgeranno immediatamente di cosa stai facendo.

SOLO LA VERITA' (Speak Truth)

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Estesa (10 minuti)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Mezzo metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: L'Enunciatore obbliga la vittima a rivelare alcune informazioni. Le bugie generano una fitta di indicibile agonia, e la vittima sarà inevitabilmente portata a sputare tutta la verità. Questo potere è una Maledizione Psicica. Mentre si trova sotto gli effetti di questo potere, il bersaglio sarà impossibilitato a mentire allo psionico. Questo Potere richiede almeno 2 LP per essere lanciato, e per ogni 2 LP, il bersaglio dovrà rivelare una singola informazione relativa ad una domanda posta dallo psionico, come il nome del suo maestro, il codice per disattivare una bomba, la sequenza di rune da premere per aprire un archivio chiuso, o qualunque altra informazione possa essere rivelata nell'arco di pochi secondi.

Oltre a tutti gli effetti sopra citati, il bersaglio subisce 1 Punto Follia a causa del dolore che attanaglia il suo intero essere quando mente allo psionico. Questo potere è vessante per lo psionico, e può essere utilizzato positivamente soltanto una volta ogni 24 ore.

PUNIRE LA MENTE (Speak Truth)

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Classificazione Psi 7 e Volontà 50

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: L'Enunciatore lacerata la mente del bersaglio, distruggendo tutte le sue difese mentali e lasciando i suoi pensieri liberi di essere visionati a piacimento. Questo potere è una Maledizione Psicica. Il bersaglio può opporsi al Potere con una Prova Contrapposta di Volontà.

Il Potere può essere portato sia verso un bersaglio inerme (legato o soggiogato), sia in Mischia, in questo caso è un normale Attacco disarmato che rientra nell'Azione Intera del Potere, con la qualità Veloce (1), ma non fa Danni. Se il bersaglio fallisce, soffre 1D5 +1 LP Danni ad una Caratteristica tra Intelligenza, Percezione e Volontà, con la regola del Decadimento delle Caratteristiche.

L'Enunciatore può scegliere quale Caratteristica sarà danneggiata.

TECNICA DI SENTENZA PSICHICA

Questa Tecnica aiuta i Mastini Psionici dell'Adeptus Arbitres nella loro incessante caccia ai recidivisti e agli eretici.

LITANIA DELLA PENITENZA (Litany of Penitence)

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Classificazione Psi 3

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Tramite le parole esemplari della Lex Imperialis, il Mastino riesce a dominare la mente del suo avversario, accecando gli eretici e i recidivisti che osano trasgredire la legge e l'ordine Imperiali. Questo potere è una Maledizione Psichica che può essere lanciata verso uno o più bersagli umanoidi e di taglia Grande o Inferiore che il Mastino possa vedere, si trovino entro il Raggio e abbiano almeno 31 Punti Corruzione, e sarà interessato un bersaglio, +1 bersaglio per ogni 2 LP spesi. Se non si soddisfano questi requisiti, i Bersagli saranno immuni a questo Potere. I bersagli possono opporsi con una Prova di Volontà. Se falliscono, saranno Accecati per un Round, +1 Round per ogni LP utilizzato.

INCORAGGIARE (Embolden)

Costo in Esperienza: 250 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 2 Round per LP, poi diventa Mezza Azione

Effetto: Il Mastino risveglia il coraggio di un alleato vicino inviando nella sua mente immagini di azioni eroiche. Questo potere è una Benedizione Psichica. Un numero di bersagli pari al LP del potere, incluso lo psionico stesso, possono superare immediatamente gli effetti dell'Inchiodamento e dello Shock. Mentre sono sotto l'effetto di questo potere, i bersagli, scelti dallo Psionico, saranno immuni all'Inchiodamento.

DISTRAZIONE (Distraction)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Schivare o Parare +10

Tempo: Reazione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Il Mastino interferisce con le percezioni del bersaglio, portandolo a credere che ci sia qualcuno nascosto nelle ombre a lui vicine, distraendolo dal combattimento. Questo potere è una Maledizione Psichica. Quando un personaggio colpisce il Mastino, quest'ultimo può decidere di utilizzare questo potere psionico invece di evadere il colpo in altro modo. L'attaccante deve essere entro il raggio ed il Mastino deve essere al corrente dell'attacco affinché il potere si manifesti. L'attaccante si oppone al potere con una Prova di Volontà Contrapposta. Se fallisce, subisce una penalità di -3 x LP alla sua Abilità di Combattimento o Abilità Balistica che va applicata al solo attacco corrente. Se questa penalità è tale da far fallire l'attacco, allora lo psionico è riuscito ad evitarlo interamente.

SEME DEL CIFRARIO (Cypher Seed)

Costo in Esperienza: 100 PE

Requisiti: Alfabetismo +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Normale (+0)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Con un semplice tocco il Mastino è in grado di impiantare un messaggio psichico in un bersaglio ignaro di ciò. Questo potere è una Maledizione Psichica. Lo psionico attacca un'immagine o una frase ad un individuo, che, all'oscuro di tutto, la porterà con sé finché non toccherà il vero bersaglio del messaggio. Un compagno o Alleato potrebbero voler fallire automaticamente la Prova Contrapposta di Volontà.

Una volta che il bersaglio toccherà la vittima, l'immagine o la frase apparirà immediatamente nella mente dell'individuo designato, annullando di conseguenza il potere. Il messaggio può essere una qualsiasi immagine, simbolo o frase non più lunga di 5 parole x LP. Il potere rimane attivo per un numero di giorni pari al LP utilizzato. Se il Bersaglio fallisce la Prova di Volontà, rimane inconsapevole del messaggio che porta con sé.

TRACCIA SENSORIA (Sensory Tracking)

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Classificazione Psi 6

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: 1 Chilometro x LP

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Espandendo i propri sensi all'estremo, il Mastino è in grado di localizzare tra le migliaia di anime di una popolazione un singolo individuo. Questo potere è una Benedizione Psichica e se il Mastino riesce nel Test di Focalizzazione, è in grado di individuare e localizzare un bersaglio nel raggio del potere che abbia attivo su di sé il potere Seme del Cifrario. La precisione del potere è determinata dagli LP utilizzati.

LP/EFFETTO	TRACCIA SENSORIA
1-3:	Lo psionico stabilisce la direzione generale dell'individuo. Riesce a capire, ad esempio, se si trova a nord, sud, ovest o est rispetto alla sua posizione, e se si trova più in alto o più in basso rispetto a lui.
4-5:	Come sopra, ma lo psionico riesce anche a capire la distanza che lo separa dal bersaglio.
6-7:	Come sopra, ma lo psionico riesce anche a capire cosa stia facendo in quel momento il bersaglio, oltre e ricevere una vaga visione dell'ambiente attorno a lui.
8+:	Come sopra, ma lo psionico è in grado di percepire anche tutti gli individui che si trovano nelle vicinanze del bersaglio, riuscendo anche a determinare cosa stiano facendo in quel momento.

STREGONERIA

Il duro studio e la forza di volontà che servono per diventare un abile psionico porta molti tra quelli a cui manca la diligenza, l'opportunità o il talento innato a cercare quello che alcuni sciocamente ritengono un sentiero più facile verso il potere. Infatti, anche coloro che hanno un limitato potenziale psichico, o addirittura non ne posseggono affatto, possono diventare dei potenti Stregoni, se dimostrano coraggio, intelligenza e stomaco sufficiente a sopportare e pagare le conseguenze della loro conoscenza oscura. Disprezzati e temuti a causa delle loro pratiche innaturali e la corruzione del Warp che aleggia intorno a loro, gli stregoni sono spesso dei reclusi. Come tutti coloro che guardano per troppo tempo a cose che l'uomo non dovrebbe mai vedere, la maggior parte degli stregoni soccombono, prima o poi, o alla follia, o alla mutazione, o alla fame di un demone, perché non c'è un sentiero verso il potere più pericoloso conosciuto all'umanità di quello della stregoneria.

Usare la stregoneria: La Stregoneria è utilizzata in gioco usando le stesse meccaniche dei Poteri Psichici. Tutti gli Incantesimi sono trattati come effetti psichici, e qualora vi siano Talenti, Trattati o difese specializzate che proteggano dai Poteri Psichici, essi funzioneranno anche contro gli Incantesimi. Gli Incantesimi sono conosciuti come Arcani. Gli Arcani che duplicano un Potere Psichico esistente hanno esattamente gli stessi Effetti, Durata e Eccesso di Potere ma spesso richiedono una difficoltà maggiore del Test di Focalizzazione o nel Sostenerli. Questo rappresenta la complessità e la difficoltà aggiuntive a cui va incontro lo stregone quando usa queste abilità rispetto ad uno psionico. A meno che non sia espressamente specificato, uno stregone deve sempre pronunciare parole ed essere libero di poter comporre la sequenza di gesti necessari, se vuole lanciare un Incantesimo. La pratica dell'uso delle arti oscure per canalizzare il Warp è ancora più difficile e pericolosa dell'uso di poteri psichici innati, e se dovesse incorrere in Fenomeni Psichici, lo stregone sarà costretto ad aggiungere +20 al risultato di entrambe le Tabelle. L'abilità di usare la stregoneria deriva, per semplicità, da un numero di talenti, insieme ad un elenco di poteri utilizzabili (gli Arcani). Alcuni culti hanno i propri Arcani personali. Individui che hanno il talento Stregone, che si divide in vari gradi, possono lanciare gli Arcani e avere abilità di Psiniscienza e Invocazione. Le arti oscure della stregoneria rappresentano di certo un facile, quanto ingannevole, sentiero per un potere superiore, ma dovrebbero essere aborrite da qualunque retto servitore dell'Imperatore. La maggior parte delle streghe e degli psionici rinnegati non hanno di questi pensieri, e perseguono lo studio delle arti malefiche e della magia nera per aumentare il proprio potere o per avere maggior controllo delle proprie abilità. In molti casi, questo serve soltanto ad accelerare la loro caduta verso un abbraccio demoniaco. La Stregoneria (che può essere usata per rappresentare sia il tocco del Warp, sia una nera conoscenza acquisita studiando) può essere usata in congiunzione con i Poteri Psichici.

Invece del solito effetto, il talento *Stregone* permette il Lancio degli Arcani, e ogni grado di questo Talento permette l'uso di un LP aggiuntivo.

Il Potere Oscuro: Anche un breve e fugace contatto con gli abominevoli poteri del Warp lasceranno il proprio marchio sull'anima del praticante, che sarà inevitabilmente consumato. Ogni volta che Manifesti con successo un Arcano, guadagni un numero di Punti Corruzione pari a 1D10 – il tuo Bonus Volontà. Se il personaggio possiede il Talento *Patto Oscuro*, il totale verrà ulteriormente diminuito.

Fonte di Potere: A differenza degli Psionici, gli Stregoni devono trovare delle fonti di Potere per poter apprendere uno o più Arcani. Quindi, per apprendere un Arcano, dovranno trovare la fonte dove studiarlo, che potrebbe essere un Tomo Proibito, un Maestro, un Oggetto o una Pergamena.

ARCANI

INFLIGGI SOFFERENZA

Questo Incantesimo è la controparte di Infliggi Afflizione dei Poteri Psionici Universali ed è la base di partenza di ogni Stregone.

Tutti gli Stregoni partono con questo Potere, che conta normalmente per il loro limite massimo di Arcani acquisibili.

La differenza principale con il Potere Universale è che il Test di Focalizzazione sarà Normale (+0) e che il potere ha un raggio di 25 metri per LP.

Inoltre con questo Potere non si guadagnano Punti Corruzione se viene focalizzato (vedi il Potere Oscuro).

LINGUA WARP

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Linguaggio Segreto (Demonico)

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: Udito

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone distorce la cacofonia delle voci nel Warp, facendo credere ai demoni che egli sia un Araldo Minore. Qualunque creatura con il Tratto Demoniaco che ode lo stregone deve passare una Prova Contrapposta di Volontà, o essere preda delle sue illusioni. Lo stregone prende un +3 per LP su Affascinare, Intimidire, Ingannare e Linguaggio Segreto (Demonico) portati contro questi bersagli. Se il demone riesce nella Prova, guadagna un +10 a tutte le Prove fatte contro lo stregone. Questo incantesimo richiede soltanto che il bersaglio (o i Bersagli) sia in grado di udire lo stregone. Molto spesso questo Potere è stato l'artefice di Patti Oscuri e Osceni.

IMPRONA MALEDETTA

Costo in Esperienza: 200 PE

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Normale (+0)

Raggio: Speciale

Sostenibile: No

Effetto: Questo Potere equivale ai Poteri Universali *Evoca Oggetto* e *Impronta Psichica*, entrambi in un unico incantesimo. Funzionano nello stesso identico modo, tranne per il Test di Focalizzazione (Normale), e che il Raggio viene raddoppiato da quelli descritti. Con questo Potere non si guadagnano Punti Follia se viene focalizzato (vedi il Potere Oscuro) e il potere non necessita di alcun gesto o componente per essere manifestato.

CORRUZIONE DEL WARP

Costo in Esperienza: 250 PE

Requisiti: Due Conoscenze Proibite a +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: Udito

Sostenibile: No

Effetto: Pronunciando distintamente le oscure verità del Warp, lo stregone è in grado di corrompere le anime di quelli attorno a lui. Chiunque oda la sua cantilena, amico o nemico, deve passare una Prova Contrapposta di Volontà, o guadagnare un numero di Punti Corruzione pari all'LP usato.

BISBIGLI DEL WARP

Costo in Esperienza: 200 PE

Requisiti: Ingannare +10 o Intimidire +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: Azione Gratuita per 10 Secondi per ogni LP speso, poi richiede Mezza Azione

Effetto: Gli echi dei bisbigli del Warp amplificano le capacità di ingannare o intimidire dello stregone a livelli soprannaturali.

Chiunque sia entro il raggio del Potere, dovrà superare una Prova Contrapposta di volontà, o sarà vulnerabile alla suggestione del potere.

Lo Stregone guadagna un bonus di +3 per LP a tutte le Prove di Ingannare e Intimidire effettuate contro chi fallisce la Prova. Chi fallisce su Ingannare, tende a non porsi domande su quello che lo Stregone dice, a meno che non agisca palesemente contro i loro interessi; in questo caso possono superare una nuova Prova di Volontà per avere diritto ad una di Intuizione.

Questo potere non necessita di alcun gesto o componente per essere manifestato.

MESSAGGERO DI MORTE

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Stregone 4° grado

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone riesce ad imbrigliare le correnti del destino, volgendo a proprio favore. I suoi nemici cadono come mosche sotto i suoi attacchi, come se le loro morti fossero state pianificate da lungo tempo. Se il Test di Focalizzazione ha successo, il prossimo attacco dello stregone che riesce a colpire un bersaglio, sia in mischia che a distanza, guadagna la Qualità Dilaniante. Se l'attacco dovesse già avere la Qualità Dilaniante, allora lo stregone potrà tirare 3 dadi e scegliere il migliore. In caso di Raffiche, solo il 1° colpo guadagna tale qualità. Per ogni 2 LP utilizzati, un altro Attacco guadagnerà la qualità Dilaniante. Il Potere dura per tutto il combattimento o un tempo ragionevolmente lungo (circa 10 minuti).

MALATTIA

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Resistenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Con uno sprezzante gesto della sua mano, lo stregone evoca la pestilenza sul suo bersaglio, che comincia a vomitare bile e sangue, mentre sulla sua pelle si formano pustole bulbose. La malattia dura 1 Round, più 1 Round per LP ed il bersaglio può evitarla riuscendo in una Prova Contrapposta di Volontà. Se fallisce, perde 1D5 punti sulla Caratteristica di Resistenza, con la regola del Decadimento, ed ogni Round in cui dura la Malattia, dopo il primo, dovrà tirare su Resistenza o perderà ulteriori 1D5 su Resistenza. Se arriva a zero di Resistenza, il bersaglio muore.

Mentre è attivo questo Potere, il Bersaglio non può essere fatto bersaglio di una nuova malattia. Bersagli che hanno bonus al tiro contro la Malattie, lo avranno anche per questa Prova di Resistenza. Bersagli Immuni alle Malattie lo saranno anche al Potere.

DISSANGUARE

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Intelligenza 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Schioccando le proprie dita e urlando un incantamento al suo bersaglio, lo stregone fa in modo che il sangue del nemico ribolli ed essudi dal suo corpo. Esegui una Prova Contrapposta di Volontà con il bersaglio. Se riesci, il bersaglio soffre 1 Danno per ogni 2 LP utilizzati da cui non potrà scalare né PA né BR, e soffre Emorragia (1) per tanti Round quanti sono gli LP utilizzati, poi l'Emorragia cesserà.

Bersagli di Taglia Grande o più o senza sangue sono immuni al Potere.

BARRIERA PSICHICA

Costo in Esperienza: 300 PE

Requisiti: Volontà 40

Tempo: Azione Estesa (1D5 minuti)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Con un dito immerso nel sangue, lo stregone disegna una runa bruciante nell'aria, che brucia le menti di tutti quelli nelle vicinanze con un misto di paura e confusione. Questa è un'Evocazione Psicica che dura 1D10 minuti, più 1D10 minuti per LP usati.

Chiunque voglia avvicinarsi entro 0.5 metri per LP usato alla runa deve passare una Prova di Volontà (è considerata una Prova di Paura) con una penalità di -3 per LP utilizzato dallo Stregone. Non possono essere create 2 Barriere contemporaneamente.

ESPLOSIONE INFERNALE

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Volontà 45

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20).

Raggio: 20 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone scaglia un'esplosione di grezza energia distruttiva contro la propria vittima.

Questo è un Dardo Psicico, uno dei più potenti e distruttivi, ma è lento nella sua traiettoria e dona +10 ad un eventuale Prove di Schivare.

Lo stregone sceglie un bersaglio entro il raggio del potere in linea di vista. Se l'Arcano riesce, il bersaglio riceve 1D10 Danni da Energia, +1 Danno per ogni LP utilizzato, con la qualità Distruttiva (X), dove la X è uguale all'LP utilizzato. Questo attacco conta avere la Qualità Arma Warp.

MURO D'ANIME

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Stregone 7° grado

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Impegnativa (-10)

Raggio: 3 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone attinge al potere del Warp e richiama un muro di malevoli ed eterei volti per bloccare il passaggio dei suoi avversari.

Questa è un'Evocazione Psicica. Una volta manifestato, il Muro di Anime è alto e largo 1m, +1 metro per LP utilizzato.

Attraversare il muro o entrarvi è facile, ma ha un prezzo. Può essere lanciato direttamente sui propri nemici, che potranno schivarlo normalmente.

Chiusure sia tanto sfortunato da essere colpito dal muro mentre si manifesta, o che lo attraversi, guadagna immediatamente 1D10 Punti Follia, e deve passare una Prova Abituale (+10) di Resistenza o essere Stordito per 1 Round per ogni LP utilizzato. Se lo stregone fallisce nel manifestare questo potere con 2 gradi o più di insuccesso, i volti eterei vanno fuori controllo, e cominciano a turbinargli attorno, come uno sciame di mosche.

Lo stregone guadagna 1 Punto Follia per ogni grado di Insuccesso, e non può fare nient'altro per il resto del round, mentre si afferra la testa tra le mani e cerca di trattenere quel che è rimasto della sua mente.

FLAGELLO DI TESCHI

Costo in Esperienza: 400 PE

Requisiti: Abilità di Combattimento 35

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Usando l'energia del Warp, lo stregone unisce i teschi dei caduti, creando un flagello di teschi che brucia con malignità.

Questa è un'Invocazione Psicica, che richiede 2 o più teschi perché il potere possa avvenire.

Una volta manifestato, Flagello di Teschi usa lo stesso profilo di un flagello, ma ha la qualità Arma del Warp e un Danno aggiuntivo di +1 per ogni 2 LP utilizzati, inoltre dona un bonus di AC di +1 per ogni LP utilizzato e potrà usarlo anche senza un eventuale Addestramento necessario.

Ogni bersaglio che riceva danni dal Flagello, dovrà sostenere una Prova di Paura, o guadagnerà 1 Punto Follia, +1 per ogni grado di Insuccesso.

MASCHERA DI CARNE

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Stregone 8° grado

Tempo: Azione Estesa (1 minuto per ogni LP usato)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone può richiamare i poteri del Warp per alterare la sua carne e modificare il suo aspetto fisico. Questa non è un'illusione, ma una vera e propria metamorfosi fisica, che agisce sulla carne, sulle ossa, sui capelli, sugli occhi, sulla voce, e su qualunque altra caratteristica fisica, come l'altezza, il peso, l'età, etc. Se combinato con l'abilità Travestirsi, questo potere fa sì che si possa imitare qualunque persona alla perfezione.

Gli effetti della trasformazione durano per un periodo uguale a 25 minuti per ogni LP utilizzato e possono essere interrotti anche prima.

Quando il potere cessa, lo stregone deve superare una Prova di Resistenza o subire 1D5 Livelli d'Affaticamento, a causa del forte dolore che causa il ritorno alla forma originale. Più LP vengono utilizzati, più effetti si potranno aggiungere. Con 5 LP, si possono aggiungere Tatuaggi contorti o marchi sulla pelle, con 8 LP si può variare la propria massa corporea, riducendola o aumentandola fino al 50%, con 9 LP si potrà cambiare Sesso e con 10 LP si potrà imitare qualunque razza Umanoide (un Orko, un Eldar), ma la trasformazione è soltanto estetica, per cui uno stregone con l'aspetto di un Orko, ad esempio, non avrà nessun Talento relativo a questa razza Xenos. Questo potere è molto pericoloso e se lo stregone dovesse evocare le Insidie del Warp mentre manifesta questo potere, subirà immediatamente una Mutazione Minore casuale permanente.

VIGORE DEL WARP

Costo in Esperienza: 500 PE

Requisiti: Stregone 5° grado

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Con un misto di sangue e cenere, lo stregone disegna una runa bruciante sulla testa del bersaglio. Attraverso la runa, il bersaglio trae riserve di forza innaturali. Lo Stregone non può marchiarsi se stesso, ma solo un Compagno. Un personaggio marchiato in questo modo può ritirare qualunque Prova Contrapposta di Forza e Resistenza che sia chiamato ad effettuare, e guadagna 1 Ferita addizionale per ogni LP utilizzato, finché il Potere è attivo. Ogni danno ricevuto al bersaglio di questo incantesimo va inflitto prima alle ferite addizionali. La runa proteggerà il personaggio per un periodo di tempo di 15 minuti per LP utilizzato. Il bersaglio, quando Marchiato, deve sostenere una Prova di Volontà o guadagnerà 1 Punto Corruzione, +1 per ogni grado di Insuccesso. Con 4 gradi di Insuccesso o un Maldestro, il Marchio rimarrà visibile permanentemente.

APRIRE

Costo in Esperienza: 600 PE

Requisiti: Stregone 6° grado

Tempo: Azione Estesa (10 Round, -1 Round per LP utilizzato, minimo 1)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Impegnativa (-10), Difficile (-20) o Molto Difficile (-30)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Usando il suo stesso sangue, lo stregone disegna una runa blasfema su un portale o un oggetto chiuso, dissolvendo l'essenza del meccanismo di chiusura. Questo incantesimo, che è una Maledizione Psicica, può essere utilizzato su qualunque oggetto, non importa come sia stato chiuso in origine, e verrà aperto, ma questo dipende dagli LP utilizzati. Con 1 solo LP, si aprirà una serratura insignificante come quella di una piccola scatola, mentre con 5 LP si aprirà una porta normale. Che siano Meccaniche o Digitali non ha importanza per la grandezza (che dipende dagli LP usati), ma cambierà il Test di Focalizzazione. Tutte le Serrature Meccaniche richiedono un Test Impegnativo (-10), quelle Digitali Difficile (-20) e quelle Vocali o di natura non umana Molto Difficile (-30). Lo Stregone soffre dei Danni, versando il suo stesso sangue, a seconda della porta da aprire. Lo stregone soffre 1 danno per un oggetto piccolo, 1D5 per uno di media grandezza, e 1D10 per uno di grande taglia.

Il Master dovrebbe sentirsi libero di modificare i danni necessari per meglio rapportarsi alla grandezza dell'oggetto. Questo danno non può essere mitigato in alcuna maniera.

ROVINA DEI DEMONI

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Conoscenze Proibite (Demonologia) +10

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 10 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Intessendo un manto di energie Warp, lo stregone è in grado di respingere o di intrappolare un demone, tentando di assumerne il comando. Lo stregone può tentare di indebolire una creatura entro il raggio del potere che abbia il Tratto *Demoniaco*, ed effettua una Prova Contrapposta di Volontà. Se ha successo, indebolirà il Tratto *Demoniaco* per 1 minuto per LP usato, abbassando il grado del Tratto di 1 Grado per ogni LP utilizzato. Se la creatura arriva a -1 su tale tratto per colpa di questo Potere, allora lo Stregone potrà dare un singolo ordine alla creatura, a cui dovrà obbedire all'inizio del prossimo Round. L'ordine potrebbe anche essere "torna nel Warp".

PARALIZZARE

Costo in Esperienza: 700 PE

Requisiti: Stregone 8° grado

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Schizzando il sangue dei caduti recenti sulla faccia del bersaglio, e borbottando una maledizione gutturale, lo stregone infligge tremende allucinazioni al nemico. Questa è una Maledizione Psicica che può essere lanciata solo su bersagli viventi, di taglia media o inferiore.

La vittima deve sopportare terrificanti immagini di oscurità e disperazione. Sconvolto ed emozionalmente paralizzato, il bersaglio è totalmente pietrificato. A meno che non passi una Prova di Volontà Contrapposta, portata con un Malus di -3 per LP utilizzati dallo Stregone, il bersaglio non potrà fare nulla per 10 minuti per LP utilizzato. Dovrà inoltre fare una Prova contro il Panico che, se fallita, gli farà guadagnare 1D5 Punti Follia. Esseri non viventi sono Immuni a questo potere. Lo stregone ha bisogno di sangue ragionevolmente fresco per manifestare questo potere normalmente. Se non ha sangue fresco a disposizione, manifesterà questo potere con una Prova Impervia (-40).

ARMA VIVENTE

Costo in Esperienza: 800 PE

Requisiti: Abilità di Combattimento 40

Tempo: Mezza Azione

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Mezza Azione

Effetto: Lo stregone incide un disgustoso simbolo del Caos sulla sua carne, chiedendo al Warp di ricreare la sua carne per la battaglia, auto-infliggendosi una ferita. Mentre questo incantesimo è in corso, lo stregone guadagna +3 per LP sulle Caratteristiche di AC, Forza e Resistenza, modificando eventualmente i propri BR e BF.

In più, lo stregone guadagna +3 ai tiri Iniziativa, il tratto Armi Naturali e se attacca a mani nude, potrà fare 2 Attacchi a Round con l'Azione Attacchi Multipli, anche se Sostenere il Potere richiede Mezza Azione. Mentre è in questo stato bestiale, la sua Simpatia è ridotta di 10.

IMMUNITA'

Costo in Esperienza: 900 PE

Requisiti: Volontà 50 e Resistenza 40

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Difficile (-20)

Raggio: Te Stesso

Sostenibile: Azione Gratuita per 1 Round per ogni 2 LP usati e poi Sostenere diventa Continuativo

Effetto: Ingoiando un proiettile, lo stregone fortifica il suo corpo contro i proiettili e le armi fisiche. Questa è una Benedizione Psicica che, se riesce, permette allo Stregone di non soffrire alcun danno di tipo Impatto finché dura il Potere, che necessita minimo di 2 LP per essere lanciato.

ASSORBI VITA

Costo in Esperienza: 1.000 PE

Requisiti: Stregoneria 9° grado

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Difficile (-20)

Raggio: Tocco

Sostenibile: No

Effetto: Affondando le dita nella carne del bersaglio, lo stregone assorbe l'energia vitale del bersaglio, fino a lasciarsi dietro uno scheletro essiccato. Questo potere può essere usato soltanto su un bersaglio Stordito, addormentato o incapacitato. Per ogni LP usato, lo Stregone guadagna 1 Ferita persa in precedenza e il bersaglio perde 1 ferita. Lo stregone non può guadagnare ferite in più rispetto al suo limite iniziale.

Se le ferite del bersaglio arrivano a -1, muore. Il potere è talmente stressante che può essere lanciato positivamente una volta ogni 24 ore.

CREARE PORTA

Costo in Esperienza: 1.200 PE

Requisiti: Volontà 50 e Intelligenza 45

Tempo: Azione Estesa (10 Round, -1 Round per ogni LP utilizzato, minimo 1 Round)

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Molto Difficile (-30)

Raggio: 1 metro x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone evoca un portale fiammeggiante dal nulla. Questa è un'Invocazione Psicica. Il portale può essere usato per trasportare lo stregone in un posto che possa chiaramente ricordare. Il giocatore deve dichiarare al Master dove vuole che il portale lo trasporti; il Master decide quindi una difficoltà appropriata in base a quanto tempo è passato da quando lo stregone è stato lì, al suo stato mentale, alle circostanze, e alla concentrazione. Lo stregone può quindi varcare il portale e fare una Prova su Intelligenza sulla difficoltà concordata. Se lo supera, tutto è andato per il meglio. Se lo sbaglia, il Master determinerà una destinazione alternativa appropriata – in genere, una in cui lo stregone avrebbe preferito evitare. Viaggiare attraverso un portale così blasfemo porta l'utilizzatore più vicino agli orrori del Warp di quanto sia sicuro. Lo Stregone che passa il portale, che rimarrà attivo per 1 Round, +1 Round per ogni LP utilizzato, dovrà superare una Prova Difficile (-20) di Volontà. Se fallisce, il personaggio tirerà sulla Tabella dei Fenomeni Psicici, con un ulteriore +10. Che il potere riesca o meno, farà guadagnare 1 Livello di Affaticamento.

DISTANZA	DIFFICOLTA' TIRO DI INTELLIGENZA	LP RICHIESTI
10-100 metri	Facile (+20)	2
101-1.000 Metri	Abituale (+10)	3
1.001-10.000 Metri	Normale (+0)	4
Ovunque sul Pianeta	Impegnativa (-10)	6
Ovunque nello stesso sistema	Difficile (-20)	8
Ovunque nello stesso Sotto-Settore	Molto Difficile (-30)	10
Ovunque nello stesso Settore	Impervia (-40)	12
Ovunque in un Settore adiacente	Ardua (-50)	14

MALEFICIO BLASFEMO

Costo in Esperienza: 1.400 PE

Requisiti: Stregone 10° grado e Malattia

Tempo: Azione Intera

Test di Focalizzazione: Prova di Volontà Contrapposta Varia (-)

Raggio: 5 metri x LP

Sostenibile: No

Effetto: Lo stregone chiama a raccolta le energie maligne del Warp affinché pieghino e maledicano i suoi avversari. Qui di seguito sono elencate tre possibili maledizioni, anche se giocatori e Master possono aggiungerne delle altre di loro invenzione. Qualunque sia la maledizione, il bersaglio deve superare una Prova Contrapposta di Volontà per non subirne gli effetti, ma ognuna ha una Difficoltà diversa per lo Stregone.

Malocchio: La vittima è perseguitata dalla sfortuna, e ha continuamente oscuri presagi e orrende sensazioni riguardo le sue prossime mosse.

Il bersaglio subisce una penalità di -3 per LP utilizzato a tutte le Prove di Caratteristica e Abilità per 1 ora per LP utilizzato.

La difficoltà per il Test di Focalizzazione è Impegnativa (-10).

Cecità: Gli occhi della vittima si ricoprono di cataratte innaturali e cominciano a lacrimare sangue, rendendola cieca per 1 ora per LP utilizzato.

Se la Prova di Volontà per resistere a questo potere viene fallita di 5 o più Gradi di Successo, la vittima subisce 1D10 Danni da Taglio, +1 Danno per LP utilizzato, a cui potrà scalare solo il proprio BR. Se la vittima subisce un Critico di -3 o più per questo, uno dei suoi occhi esploderà e sarà perso irrimediabilmente; se subisce un Critico di -6 o più per questi Danni, perderà entrambi gli Occhi permanentemente. Non potrà morire per questi Danni comunque (non considerare il risultato della Tabella Critica), ma la vittima subirà 1D5 o 1D10 Punti Follia per lo Shock (se perde un occhio o due). La difficoltà per il Test di Focalizzazione è Difficile (-20).

Morte: Questa maledizione è talmente potente da riuscire ad uccidere, fermando i cuori, facendo esplodere le vene, fratturando gli organi e provocando altri spiacevoli quanto dolorosi effetti. La vittima subirà 1D10 Danni da Decadimento su Resistenza, +1 1D10 per ogni 2 LP utilizzati, ma ogni D10 diventerà 1D5 per ogni eventuale Punto su Resistenza Sovrannaturale del Bersaglio. Se la vittima dovesse essere ridotta a 0 punti di Resistenza o meno, allora morirà. Si può bruciare normalmente 1 Punto Fato per evitare questa morte. In tal caso la vittima tornerà in vita con 1D5 Punti di Resistenza, che potrà curare nel tempo fino a tornare al suo massimo valore di Resistenza, e rimarrà in stato comatoso per un certo periodo di tempo. La difficoltà per il Test di Focalizzazione è Molto Difficile (-30).

Speciale: Oltre ai normali Punti Corruzione guadagnati per manifestare una stregoneria, ogni volta che questo potere viene manifestato con Cecità o Morte (o Maledizioni così Potenti) lo stregone deve superare una Prova di Volontà o subire 1D5 Punti Corruzione.

INTOCCABILE

Gli Intoccabili sono quegli sfortunati individui senz'anima che non proiettano alcuna ombra nel Warp, e rappresentano una frazione minima dell'umanità, ancora minore della minuscola frazione con poteri psichici. Potrebbero inconsapevolmente sapere che sono diversi, notando il modo in cui gli altri li trattano. Anche agendo come un qualsiasi membro essenziale dell'umanità, avendo l'aspetto e i modi di un normalissimo umano, pochi possono dire di trovarsi a proprio agio in loro presenza. Quelli attorno a loro percepiscono spesso un senso di nausea al suono delle loro voci stridenti, niente che un Auspex possa rivelare, ma qualcosa che solo un umano può intimamente percepire.

Gli Intoccabili sono l'anatema degli psionici e di tutti coloro che attingono al Warp per manifestare i loro poteri.

Quelli attorno a loro potrebbero sperimentare dolore debilitante, o qualcosa di peggiore. Molti Intoccabili cancellano i poteri psichici, rendendoli vani in una determinata area. Sono i paria dell'umanità, scacciati dai loro simili e destinati ad una grama esistenza.

Diventare un Intoccabile: Gli Intoccabili nascono con la loro terribile maledizione a causa di geni ereditari. Molti vivono per anni prima di scoprire cosa sono realmente, anche se spesso le loro vite sono molto brevi a causa delle terribili sensazioni che comunicano in tutti quelli che li circondano. Una persona creduta asociale, ma di fatto perfettamente comune, potrebbe essere un Intoccabile che vive una misera esistenza, allontanato dai membri della sua stessa razza per motivi che nessuno sa realmente spiegare. Alcuni di essi sono ritrovati soltanto grazie ad interventi di comandanti planetari, smaniosi di consegnare chiunque mostri anche il più piccolo accenno di comportamento inusuale come tributo alle Navi Nere. Gli Inquisitori possono scoprirli e usare le loro abilità contro i poteri del Warp per respingere le streghe e per neutralizzare i Demoni. Anche se le loro vite sono piene di pericolo mortale, gli Intoccabili usati per questo scopo potrebbero sentire di avere uno scopo superiore di esistenza rispetto alla vita misera che conducevano prima. Solo alla creazione della Scheda si può decidere di essere un intoccabile.

Costo Esperienza: 350 PE (vengono presi dai PE base da spendere alla creazione della scheda).

Requisiti: I personaggi Psionici non possono diventare Intoccabili.

Guida al Master: Gli Intoccabili sono estremamente rari, e spesso vivono vite solitarie e brevi a causa dell'effetto che hanno su tutte le creature viventi che li avvicinano. Questo avanzamento potrebbe essere parte della creazione del personaggio, qualcosa che possiede fin dalla nascita, o può essere aggiunto più tardi, quando gli effetti di questa maledizione genetica non possono più essere ignorati. E' opportuno che ogni gruppo di gioco abbia un solo Intoccabile e probabilmente meglio non avere Psionici nel gruppo. Gruppi con Intoccabili e Psionici possono avere diversi problemi, visto che l'Intoccabile interferisce con le abilità psichiche. Questa può essere una grande opportunità per l'interazione tra giocatori, ma il Master dovrebbe sempre vigilare affinché i rapporti in gioco non diventino troppo violenti, rovinando l'atmosfera di gioco.

Effetti Istantanei: Guadagna il Tratto *Senz'Anima*, non potrà mai più avere una Classificazione Psi e perde 2D10 punti Sim permanentemente.

Avanzamenti: I personaggi Intoccabili guadagnano l'accesso ad un particolare set di talenti, che possono essere acquistati con l'esperienza normalmente ottenuta nelle sessioni di gioco, allo stesso modo in cui si comprenderebbe un normale talento.

SENZ'ANIMA (Tratto): La vera natura di un Intoccabile è quella di un estraneo. Quelli attorno a lui aborriscono la sua presenza, per ragioni che non riescono a spiegare. Gli Psionici lo evitano a tutti i costi, e cercano addirittura di ucciderlo, dichiarandolo un'abominazione.

Costo PE: - (Tratto incluso nella spesa dei PE iniziali).

Effetto: Il personaggio non ha alcuna presenza nel Warp. Irradia un senso di innaturalità e disagio che è insopportabile per qualunque creatura vivente, e addirittura doloroso per qualunque psionico, che si trovi entro un numero di metri pari al Bonus Volontà del personaggio.

Guadagna +10 su tutte le Prove contrapposte per resistere a poteri psichici, normalmente cumulabile con Talenti simili e non potrà mai beneficiare di effetti positivi dati da poteri Psionici. Verso uno Psionico, l'Intoccabile conta la sua Simpatia pari a 1. Inoltre, ogni Psionico entro un numero di metri pari al BV dell'Intoccabile, prende un Malus alla volontà uguale al BV dell'intoccabile, a rappresentare il dolore fisico.

ANNULLAMENTO PSIONICO (Talento): Gli psionici temono giustamente gli Intoccabili, perché i loro tanto decantati poteri svaniscono innanzi al vuoto che questi individui proiettano nel Warp. Anche la più potente delle esplosioni arcane si dissipa quando colpisce un senz'anima.

Costo PE: 300

Requisiti: 35 Volontà

Effetto: Il personaggio guadagna un +20 su tutte le Prove contrapposte per resistere a poteri psichici (bonus di *Senz'anima* già contato).

GLOBO NERO (Talento): Il terrore regna nel cuore di ogni Psionico che incontra un Intoccabile a questo livello.

Costo PE: 1.000

Requisiti: 45 Volontà. Annullamento Psionico.

Effetto: Il personaggio diventa immune a qualsiasi Potere Psionico contrapposto. Soffrirà normalmente tutti gli altri Poteri Psionici/Stregonerie.

CAMPO ANNULLATORE (Talento): Gli Intoccabili di grande potere mostrano un'avversione maggiore all'Immaterium, che si espande nell'area attorno a loro. In questa zona gli psionici vedono fallire i loro poteri, e disperano, sapendo che un Intoccabile è vicino.

Costo PE: 600

Requisiti: 40 Volontà. Annullamento Psionico.

Effetto: Gli effetti di Annullamento Psichico si applicano a tutti i personaggi entro il Bonus Volontà in metri dall'Intoccabile.

DISGREGAZIONE WARP (Talento): Spesso uno psionico può avvertire la presenza di un vicino Intoccabile solo grazie all'affievolimento dei propri poteri. Sentendo che i suoi poteri vengono meno, è probabile che veda vicina anche la morte.

Costo PE: 400

Requisiti: 40 Volontà.

Effetto: Tutti i PG entro un numero di metri pari al Bonus Volontà dell'Intoccabile che posseggono una Classificazione Psi la vedono ridotta di 1 punto. Personaggi che vedono la loro *Classificazione Psi* (e il Talento *Stregone*) ridotta a zero non potranno usare nessun Potere Psionico.

ROVINA DEL WARP (Talento): Il vuoto dove l'anima dell'Intoccabile dovrebbe essere è implacabile nella sua emorragia psichica, e l'anatema che fuoriesce da esso copre aree ancora maggiori. Gli psionici si trovano improvvisamente senza poteri, mentre l'Intoccabile carica a testa bassa, emanando un'ondata di vuoto che trovano difficile da sopportare.

Costo PE: 500

Requisiti: 45 Volontà. Disgregazione Warp.

Effetto: L'effetto di Disgregazione Warp si applica a tutti i PG con una Classificazione Psi entro il doppio del Bonus di Volontà del personaggio.

ANATEMA DEL WARP (Talento): Alcuni Intoccabili oscurano talmente tanto il Warp che gli psionici percepiscono la loro presenza come un nero turbine oscuro, che tutto risucchia. Quelli che attingono al Warp per i loro poteri possono essere ridotti a comuni mortali, vedendo il loro contatto con il Mare di Anime interrotto bruscamente, come se anche loro fossero dei senz'anima.

Costo PE: 700

Requisiti: 50 Volontà. Disgregazione Warp.

Effetto: I personaggi affetti da Disgregazione Warp riducono la loro Classificazione Psi di 2 punti (Disgregazione Warp già inclusa). Personaggi che vedono la loro Classificazione Psi (e il Talento *Stregone*) ridotta a zero non potranno usare nessun Potere Psionico.

DISCORDANTE

“Essi, senza alcuna vergogna, spengono i sacri spiriti macchina. Con il loro tocco zittiscono i Cogitator. Con un pensiero spengono la sacra cacofonia dei manufactorum. Essi sono un anatema per l’Ommissia, e non si può tollerare che esistano!”

-Archi-Legato Breathed, mentre si rivolge all’Archi-Magos Mat Aleph Xenon.

Ci sono molte storie strane e inquietanti che vengono raccontate nelle tetre casupole dei lavoratori dei Torni. È proprio lì, tra il fumo di bastoncini Lho e bottiglie di alcol distillato sul posto, che si possono udire storie che non vengono raccontate da nessun’altra parte. Una di queste storie parla di coloro che hanno trasceso la propria umanità, raggiungendo con un semplice pensiero le sacre macchine dell’Ommissia e spegnendole con spaventosa facilità. Quelli che lavorano nelle forge parlano di questi esseri con misto di orrore e ammirazione. Alcuni vedono in loro dei liberatori, venuti a spezzare le catene del lavoro fin troppo pesante a cui sono sottoposti giornalmente nelle forge. Altri invece sono terrorizzati dal caos e dal terrore che queste mostruosità potrebbero portare nell’ordine e nella struttura delle vite dei lavoratori. Questi esseri, che i Torni chiamano formalmente Discordanti, sono ancora considerati una leggenda, piuttosto che una realtà tangibile. I pochi dati che esistono su di essi indicano che sono estremamente rari, circa un nato ogni trilione di abitanti nel solo Settore Calixis. Alcuni Inquisitori cercano questi individui e, come per gli Intoccabili, li addestrano, affinando le loro spaventose abilità. Da quel momento in poi, questi peculiari individui si ritrovano braccati senza sosta, o per essere usati, o per essere uccisi dai Mechanicus e, nel caso di un Personaggio giocante, protetto dal suo Inquisitore (si spera).

Anatema per lo Spirito Macchina: I Discordanti possono sopprimere uno spirito macchina e spegnere forzatamente una macchina, fermando la sua produttività o arrivando persino a farla esplodere. Anche la sola presenza di un Discordante può far sì che le macchine vicine abbiano dei malfunzionamenti, o dei blocchi, o addirittura dei cambi di programmazione per brevi periodi di tempo. Chi possiede una simile abilità si ritrova in genere tagliato fuori da qualunque società richieda questi macchinari per continuare ad esistere, perché ogni macchinario che il Discordante tocca sembra non funzionare più bene come prima. In alcune società più superstiziose essi potrebbero essere visti come portatori di una strana maledizione che porta seri guai e danni a chiunque lavori insieme ad essi. Molti sono reclutati da individui equivoci con pensieri criminali o eretici, che vedono nelle loro peculiari abilità un utile strumento per i propri scopi. Non è una sorpresa che i Torni spendano ingenti risorse per trovare, controllare o distruggere un Discordante, dato che le loro abilità potrebbero rappresentare un serio impedimento ai piani dell’Ommissia. Diverse fazioni del Mechanicus tentano addirittura di portare dalla propria parte qualche Discordante da utilizzare contro i loro nemici politici e sociali. Quel che è certo è che qualunque membro dell’Inquisizione ucciderebbe pur di portare dalla propria parte un individuo con queste peculiari caratteristiche, da utilizzare non soltanto contro il Mechanicus, ma anche contro i nemici dell’Imperium.

Diventare un Discordante: Qualunque giocatore può iniziare come Discordante, ma operando questa scelta egli sarà in costante pericolo.

Il Master deve valutare bene la cosa, sono talmente rari e particolari da giocare che se crede che il giocatore non sia in grado di affrontare la sfida, è meglio negare questa soluzione. Inoltre, il Master non dovrà mai accettare, in un gruppo, che ci sia più di un Discordante.

I Discordanti sono un anatema per qualunque cosa nel Settore Calixis. La loro abilità di assopire gli spiriti macchina è terrificante, non soltanto per i Mechanicus, ma anche per coloro che si affidano a tali tecnologie. Tutti quelli che non vogliono uccidere il personaggio proveranno invece a catturarlo per scoprire come faccia a fare una cosa simile. Un Discordante potrebbe mettere in serio pericolo non soltanto il giocatore stesso, ma anche la propria Cellula, mentre diverse fazioni e organizzazioni tentano di ucciderlo o catturarlo. Anche se questo permette certamente delle partite eccitanti, il giocatore deve comprendere appieno il rischio a cui egli sottopone sé stesso e i suoi compagni Accoliti.

Costo Esperienza: 300 PE (vengono presi dai PE base da spendere alla creazione della scheda).

Requisiti: Un Discordante non potrà mai lanciare gli Atti di Fede, partire o acquistare Classificazione Psi (un Discordante non può essere uno Psionico) o usare Poteri che si basano sul Warp, non potrà essere un Intoccabile o iniziare con Impianti o Innesti cibernetici.

A parte questo, qualsiasi Carriera potrebbe partire come Discordante, ma è consigliato non far giocare un Discordante con un membro dell’Adeptus Mechanicus in gioco.

Effetti Istantanei: Guadagna il Tratto *Sfiducia Meccanica* e inizia con 1D10 Punti Follia.

Avanzamenti: I personaggi Discordanti guadagnano l’accesso ad un particolare set di talenti, che possono essere acquistati con l’esperienza normalmente ottenuta nelle sessioni di gioco, allo stesso modo in cui si comprenderebbe un normale talento.

SFIDUCIA MECCANICA (Tratto): Per inspiegabili motivi, non hai mai avuto buoni rapporti con la Tecnologia o per chi vede fa un uso eccessivo della stessa, e le cose, con il tempo, possono solo che peggiorare.

Costo PE: - (Tratto incluso nella spesa dei PE iniziali).

Effetto: Un Discordante soffre una penalità di -10 a tutti i Test di Simpatia che coinvolgono personaggi che abbiano impianti cibernetici o altri macchinari all’interno del loro corpo. Il Discordante non potrà mai avere alcun tipo di innesto cibernetico o macchinario impiantato, visto che tenderanno invariabilmente a rompersi nei modi più spettacolari possibili. Chi cercherà di utilizzare strumentazioni Tecnologiche sul Discordante, come Auspex o Strumentazioni mediche, prenderà un malus di -20, la stessa cosa avviene se è il Discordante a cercare di utilizzarle. Chi utilizza Mirini, di qualsiasi tipo, sul Discordante, dimezza gli effetti del Mirino per Difetto (ad esempio, un Mirino Red Dot la qualità Accurata donerebbe solo un bonus di +2 su Mirare invece che +5), e la stessa cosa avviene se è il Discordante a cercare di utilizzarli. I Sistemi di Comunicazione Vox dimezzano il loro Raggio se il punto di partenza della Comunicazione è uguale o inferiore, in metri, al BV del Discordante. Se vengono utilizzati sensi cibernetici o visori (come Fotovisori o visori simili), prenderanno -10 alle prove di Consapevolezza per vedere il Discordante. Questi sono solo esempi di quello che può avvenire. Nello stesso modo, tutta questa Tecnologia usata dal Discordante disfunzionerà in modo simile.

RADIOATTIVITA’ INTRINSECA (Talento): Nessuno sa bene perché alcuni Discordanti riescono a resistere alla Radioattività.

Costo PE: 300

Requisiti: 40 Resistenza.

Effetto: Con questo Talento, il Discordante non potrà mai prendere Livelli di Affaticamento dalle Radiazioni, e quando tira su Resistenza per resistere agli effetti, avrà un bonus di +20. Questo Talento è normalmente cumulabile con eventuali Talento *Resistente (Radiazioni)* e *Sangue Rad.*

DISFACIMENTO MECCANICO (Talento): I Mechanicus temono giustamente i Discordanti, poiché la Tecnologia viene messa a dura prova dalla loro presenza, e gli stessi Spiriti Macchina sembrano impazzire.

Costo PE: 300

Requisiti: 35 Volontà

Effetto: Un Discordante non può essere rintracciato, bersagliato o percepito dalle macchine. Questo significa che Auspex e altri macchinari simili non “vedranno” il Discordante, mostrando invece uno spazio vuoto dove esso si trova, o coprendo lo schermo di interferenze o altri malfunzionamenti che il Master decide di applicare. I mirini non riusciranno a mettere a fuoco il Discordante, e personaggi che utilizzano sensi cibernetici come vista e udito o Fotovisori e visori simili, non percepiranno in alcun modo la sua presenza. I Cogitator medici non potranno visitare, analizzare o curare un Discordante, dal momento che per loro non è lì, costringendo il personaggio a fare affidamento su altre tipologie di cure.

I Sistemi di Comunicazione Vox smetteranno di funzionare entro una distanza uguale al BV, in metri, del Discordante. Nota che anche se i mirini non possono essere utilizzati contro un Discordante, egli potrà comunque essere preso di mira dagli attacchi a distanza. Semplicemente, tutti i bonus dati dai mirini sono annullati quando puntano verso un Discordante. Questi sono solo esempi che possono avvenire. Nello stesso modo, tutta questa Tecnologia usata dal Discordante non funzionerà (ciò significa che non potrà usare Mirini, Auspex, Cogitator, Lavagne Dati, etc).

DISSOLUZIONE MECCANICA (Talento): Il Potere del Discordante aumenta a discapito di tutti i macchinari intorno a lui.

Costo PE: 400

Requisiti: 40 Volontà. Disfacimento Meccanico.

Effetto: Questo potere funziona come Disfacimento Meccanico, ma gli effetti si estendono di 5 metri per ogni Punto di Bonus di Volontà del Discordante. Ciò significa che tutte le creature all'interno di quest'area dovranno attenersi agli effetti descritti.

ROVINA TECNOLOGICA (Talento): Il Discordante diventa un Anatema per le Armi Tecnologiche, sia quelle usate dai propri nemici che quelle usate da egli stesso.

Costo PE: 600

Requisiti: 45 Volontà. Disfacimento Meccanico.

Effetto: Quando colpito da armi Tecnicamente avanzate, o le usa lui stesso, il Discordante scaccia automaticamente ogni spirito macchina.

Se colpito da un'arma con la qualità Campo di Energia, o da armi con capacità rotatorie (Armi a Catena, Perforatore, Trivella, etc), con la qualità Shock, con la qualità Graviton o armi da Mischia che hanno bisogno di una fonte di energia per funzionare (come, ad esempio, l'Ascia Egida), queste qualità si spengeranno e potranno essere riaccese solo dopo tanti Round quanto è il BV del Discordante.

A quel punto funzioneranno di nuovo, ma se colpiscono di nuovo il Discordante, si spengeranno di nuovo. Il colpo preso, non beneficia di queste qualità. Ciò significa che un'arma con il Campo di Energia conterà come l'equivalente a Bassa Tecnologia, mentre un'arma rotatoria o a catena come un'arma Improvvisata. Il Discordante sarà immune ad armi Antimateria e contro tutte le armi ad Energia (Laser, Plasma, Termiche) e tutti i Danni creati dalla Tecnologia (come i Talenti Sfolgoranti dei Mechanicus) prenderà 1 Danno in meno per ogni BV posseduto.

Al contrario, tutti questi effetti sono da conteggiare se queste armi sono usate dal Discordante stesso.

Quindi se usa una Pistola Laser, farà un Danno in meno per ogni BV posseduto, o il suo Bastone Shock perderà la qualità Shock.

Infine, il Discordante non potrà indossare armature che usano la Tecnologia per funzionare.

CATASTROFE TECNOLOGICA (Talento): Il Potere del Discordante aumenta a discapito di tutte le armi intorno a lui.

Costo PE: 700

Requisiti: 50 Volontà. Rovina Tecnologica.

Effetto: Questo potere funziona come Rovina Tecnologica, ma gli effetti si estendono di 5 metri per ogni Punto di Bonus di Volontà del Discordante. Ciò significa che molte qualità delle Armi spariranno, e molte armi, come Laser o Termici, saranno più deboli.

DISCORDIA (Talento): Questa è la temuta abilità del Discordante, che gli permette di addormentare uno spirito macchina, anche il più grande, che si trova all'interno di un congegno tecnologico, disattivandolo per un certo periodo di tempo.

Costo PE: 800

Requisiti: 50 Volontà. Dissoluzione Meccanica

Effetto: Il Discordante potrà addormentare uno Spirito Macchina o addirittura, ucciderlo. Per fare ciò un Discordante deve toccare fisicamente il macchinario che vuole spegnere/uccidere, effettuando una Prova di Discordia come Azione Intera e una Prova di Volontà riuscita, che potrà avere dei Malus a seconda di cosa il Discordante vuole spegnere/uccidere. Potrà tentare di spegnere o ucciderlo Spirito Macchina di un Cogitator, oppure un Impianto innestato su una persona ed in questo caso, la Prova di Volontà sarà di Confronto e potrà spegnere un Impianto per ogni 2 Gradi di Successo in cui vince la Prova, purché rientrino nella difficoltà riportata sotto. Se la Prova viene presa con 3 o più gradi di successo o vince l'eventuale prova di confronto con 3 o più GsD, allora avrà ucciso lo spirito macchina e l'impianto non potrà essere più usato (un Cogitator o un Mezzo sarà spento per sempre, un Braccio Bionico rimarrà inerte e dovrà essere tolto, etc). Non si può comunque uccidere più di uno Spirito Macchina per volta, al contrario di spegnerlo. Riferirsi alla Tabella sottostante come linea guida, ma l'ultima parola spetta sempre al Master.

Tipo di Impianto/Macchina	Difficoltà
Impianti semplici: Auspex, Lavagne Dati, Brillotorcia.	Abituale (+10)
Impianti comuni: Pistole e Base Laser, Armi Shock e Catena, Auspex, Impianti dei Mechanicus, Braccia Bioniche.	Normale (+0)
Impianti avanzati: Armi Plasma e Termiche, Armi Potenziate, Porte Digitali, Moto, Terminali, Impianti avanzati (Rituale di Setesh, Bobina Perfezionata, etc), Gambe Bioniche, Cuore Bionico.	Impegnativa (-10)
Impianti molto avanzati: Torrette difensive, Porte Corazzate avanzate, Motore auto, Cogitator.	Difficile (-20)
Impianti d'Elite: Mezzi Corazzati, Velivoli, Macchine Pensanti.	Molto difficile (-30).

I Macchinari così "spenti", rimarranno tali per 1D10 Round, +2 Round per ogni punto su BV del Discordante, prima di riattivarsi.

CAPITOLO VII: ATTI DI FEDE

Alcune carriere sono così indissolubilmente legate al Dio Imperatore, che possono richiamare dei poteri, dei veri e propri miracoli, per annientare i nemici dell'Imperatore. Queste carriere, come Chierici e Sorelle Sororitas, possono acquistare gli Atti di fede come Talenti veri e propri.

Nel loro schema di avanzamento c'è scritto quanti ne possono acquistare e di quale tipologia, ma il primo deve essere per tutti Vera Fede (vedi sotto). Ci sono tre tipologie di Talenti di Fede, ognuno riguardante un differente aspetto del Dio-Imperatore e un differente modo in cui i suoi seguaci interpretano il Suo Volere. I tre gruppi di Talenti di Fede sono:

Il Segno dell'Imperatore: sigilli e simboli utilizzati dai fedeli al Dio-Imperatore per proteggere contro i nemici o respingere il male.

La Misericordia dell'Imperatore: miracoli di cura e di ripristino che possono curare la pelle e le ossa, e che possono garantire un vigore divino.

L'Ira dell'Imperatore: danni sacri e esorcismi con le quali il devoto può abbattere i propri nemici o ricacciare i demoni nel Warp.

VERA FEDE (TALENTO)

Costo: 300 PE

Tra le infinite schiere dei devoti sono pochi gli individui che sono veramente toccati dalla mano divina del Dio Imperatore. Questi servitori sono protetti dal potere del Warp dalla sacra luce della Terra e dalla loro incrollabile fede nel destino e nella giustizia del Padrone dell'Umanità.

I personaggi con questo Talento guadagnano i seguenti bonus:

- Sono completamente immuni alla Presenza Demoniaca e sono immuni da essa;
- Possono **spendere** un Punto Fato per ignorare un Test di Paura. Devono farlo prima di tirare i dadi per il Test, e spendere il Punto Fato non appena si verifica tale situazione;
- Possono **spendere** un Punto Fato per evitare di prendere Punti Follia o Punti Corruzione da un incontro, secondo la volontà del Master.
- Possono **bruciare** un Punto Fato per ignorare gli effetti di un singolo attacco psichico demoniaco che li affligga. Devono farlo non appena il potere si manifesta, prima che qualunque tiro per resistere o per vedere gli effetti sia effettuato.

Tutti i Talenti di Fede seguono la seguente struttura:

Nome: il titolo dato al Talento di Fede

Requisiti: Ogni altro Talento di Fede che il personaggio deve possedere per essere in grado di acquisire ed utilizzare il Talento di Fede in questione. Tutti i Talenti di Fede richiedono che il personaggio posseda il Talento Vera Fede, senza alcuna eccezione.

Costo: Ogni Talento va acquistato in PE. Qui troveremo l'ammontare necessario in Punti Esperienza.

Effetto: Una descrizione dettagliata dell'effetto del Talento, con il numero di bersagli che possono essere inclusi, il danno o il livello di protezione che offre, e diverse altre variabili. Da notare che nella descrizione del Talento il PG che lo utilizza viene indicato come il "devoto". Per attivare l'effetto, bisogna sempre spendere un Punto Fato, anche se non viene scritto. Per attivarli, bisogna spendere Mezza Azione, ma alcuni possono richiedere una Azione Intera o un'Azione gratuita. La durata dell'Effetto, se non specificata diversamente, equivale a tutto l'incontro (o per un tempo non esageratamente lungo a descrizione del Master). Personaggi con 31 o più Punti Corruzione o che devino dalla Dottrina Imperiale (come i Mechanicus) o che non siano veri fedeli o disprezzino l'Ecclesiarchia, non beneficiano degli Atti di Fede che donano Bonus, ferite o vantaggi.

Bruciare: L'effetto aggiuntivo che il personaggio guadagna se brucia un Punto Fato per l'attivazione del Talento di Fede invece di spenderlo, perdendolo permanentemente. Se non è specificato altrimenti, questi effetti sono sempre in più rispetto al normale effetto garantito dal Talento.

Martirio: E' scritto nei tomi più sacri che coloro che danno le loro vite per il Dio Imperatore dell'Umanità sono Benedetti ai suoi occhi, e che le loro anime saranno al suo fianco per sempre. E' questo dogma della fede che riempie le menti dei devoti, mentre si scagliano sulle lame e sui proiettili dei nemici dell'umanità, combattendo gli impuri. Il Master può permettere agli Accoliti con la Vera Fede di scegliere l'opzione del Martirio in situazioni dove è chiaro che il personaggio non ha più alcun modo per continuare a servire l'Imperatore. Quando un giocatore si trova nella situazione di dover spendere l'ultimo Punto Fato per salvare la vita del suo personaggio, può invece scegliere il Martirio come prova della sua fede. Il personaggio dichiara che sta effettuando il Martirio all'inizio del turno, come Azione Gratuita. Dopo di questo, per un numero di round pari al suo Bonus Volontà (incluso quelli in cui il Martirio è stato annunciato), il personaggio ignora ogni ulteriore effetto critico, tranne quelli che distruggono gli arti o negano i sensi (come un braccio strappato o la cecità). Il PG non sente alcun dolore e non soffre degli effetti della Paura. Inoltre, ogni Punto Corruzione o Punto Follia guadagnato è ignorato. Può anche attivare uno dei suoi Talenti di Fede come azione gratuita per tutta la durata del Martirio. Tratta il Talento come se il personaggio avesse bruciato un Punto Fato per attivarlo. Alla fine del Martirio, il personaggio morirà, non importa quale altro fattore esterno intervenga. Non ci sarà alcun modo per salvare il personaggio dalla morte. Infine, tutti quelli che sono stati testimoni del Martirio riguadagneranno un Punto Fato speso in precedenza, alla fine di esso (ovvero quando il Martire muore).

Non Tollererai l'Eretico: Un PG con più di 30 punti Corruzione non può utilizzare gli Atti di Fede (solo il Talento Vera Fede) e neanche acquisirne nuovi. Se però in qualche modo riesce a ridurre il numero di Punti Corruzione di 30 o meno, potrà di nuovo lanciaarli e acquisirli.

IL SEGNO DELL'IMPERATORE

Gli instancabili seguaci del Credo Imperiale venerano e riveriscono il simbolismo dell'Imperatore e tutti i simboli e i marchi che ad Esso si riferiscono. In tutto l'Imperium i devoti si salutano l'uno con l'altro con gesti sacri, come il segno dell'Aquila, o segnano le proprie case con simboli e sigilli, come le immagini del Trono d'Oro, per respingere il male. Per coloro che sono benedetti dalla Vera Fede, invece, questi gesti, simboli e segni sono molto più che semplici rituali, e ognuno di essi può diventare un potente punto focale per la loro devozione unilaterale e per il loro legame con il Dio Imperatore. I Talenti di Fede del Segno dell'Imperatore si concentrano sulla protezione e sulla difesa, permettendo ai personaggi con il Talento Vera Fede di eseguire potenti rituali protettivi per tenere a bada i poteri del Warp.

Con questi simboli un devoto seguace dell'Imperatore può respingere creature del Warp, difendere sé stesso e gli altri dal pericolo o addirittura svelare i veri intenti di una persona, immergendola nell'impetosa luce dell'Imperatore.

BEATA IGNORANZA (Blessed Ignorance)

Non guardare al demone, all'eretico o ai nemici impuri dell'Imperatore; è attraverso i tuoi occhi che i nemici della purezza assiederanno la tua anima. Questo Talento permette al devoto di rimuovere dalla sua vista o da quella di altri tutte le creature e gli oggetti che potrebbero lacerare la mente e corrompere l'anima. Sfortunatamente per il devoto, quello che non può vedere può ancora strappargli la gola...

Requisiti: Vera Fede, Sacro Fulgore

Costo: 200

Effetto: Il devoto potrà spendere un Punto Fato affinché lui e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia non possono percepire nulla che potrebbe indurre un Test di Paura, infliggere Punti Follia o infliggere Punti Corruzione. Tali creature e oggetti diventano effettivamente invisibili ai loro occhi (in realtà, coloro che sono sotto effetto non possono guardare direttamente ciò che potrebbe nuocere loro). Questo significa che il devoto e i suoi alleati non dovranno effettuare Test di Paura e non prenderanno Punti Follia o Corruzione da queste fonti. Questo, tuttavia, non ferma tali creature dall'attaccare o dall'agire in qualche altra maniera, e se il devoto e i suoi alleati dovessero combattere tali creature, dovranno farlo come se fossero ciechi. Questo Talento può essere combinato con Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: Questo Talento può essere usato retroattivamente dopo uno scontro, facendo dimenticare al devoto e ai suoi alleati tutti i recenti avvenimenti, e negare così tutti gli effetti della Paura che ancora persistono, e cancellare i Punti Follia e Corruzione guadagnati nell'incontro.

FARDELLO DELLA COLPA (Burden of Guilt)

Il Dio Imperatore non tollera le bugie dei suoi nemici, e in Sua presenza anche i più oscuri dei cuori sentirà il peso della loro falsità gravare pesantemente sulle proprie spalle. Con questo Talento, il devoto proietta il disdegno dell'Imperatore per l'inganno, in modo tale che tutti coloro che volgono lo sguardo su di lui o che udranno la sua voce sentiranno i loro segreti sfuggire al loro controllo come dei ratti impazziti affamati di libertà.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 250

Effetto: Il devoto spende un punto fato per far in modo che qualunque personaggio che può udire la voce del devoto, anche attraverso un mezzo di comunicazione come un vox, trova difficile mentirgli. Se la Volontà del bersaglio è uguale o inferiore a quella del devoto, allora deve vincere un Test Contrapposto di Volontà contro il devoto per dire una bugia liberamente, senza che tossisca o che abbia strozzature nella voce. Il Master può donare al bersaglio un bonus da +10 a +30, a seconda se stiano appena distorcendo la realtà o se stiano pronunciando un'elaborata bugia. Personaggi con una Volontà superiore al devoto sono immuni da questo Talento. Il Master deve prendere nota del fatto che alcuni PNG raramente mentono direttamente, e possono scegliere di non rispondere o di cambiare argomento se sospettano che ci sia sotto qualcosa.

Bruciare: Il devoto vince automaticamente il Test Contrapposto, e può inoltre utilizzare il Talento contro coloro che hanno una Volontà maggiore della propria (in questo caso, però, il Test Contrapposto di Volontà si effettuerà come di consueto).

SACRO FULGORE (Holy Radiance)

Essere in presenza di un discepolo dell'Imperatore equivale immergersi nella loro convinzione e nella loro sicurezza. Con questo Talento il devoto irradia un'aura di pura fede e devozione all'Imperatore che quelli attorno possono sperimentare. Questa aura scaccerà qualunque paura o dubbio, e rinforzerà i cuori e le menti contro i pericoli del Warp, dando ai seguaci del Credo la forza di ergersi a fronteggiare anche il peggiore tra i nemici.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 400

Effetto: Il Devoto può spendere un Punto Fato affinché tutti gli alleati che lo possono vedere e sentire guadagneranno l'immunità alla Presenza Demoniaca, come se avessero il Talento Vera Fede. Inoltre, la sua presenza calmante assicurerà agli alleati che l'Imperatore è con loro, e garantisce un bonus di +10 a tutti i Test di Paura provenienti da qualunque fonte.

Bruciare: Gli alleati del devoto che lo possono vedere e sentire sono immediatamente liberati dall'effetto della Paura e di qualunque potere psichico attivo lanciato da Demoni. Inoltre, diventeranno immuni alla Paura per il resto dell'incontro.

RESPINGI DEMONE (Repel Daemon)

Scaccia il demone, l'impuro e la progenie del Warp; tu dalle Sue sacre grazie verrai dentro la luce, essi dalle tenebre torneranno alla fossa che li ha generati. Questo Talento permette al devoto di costringere una creatura del Warp, come un demone, a ritirarsi, e con sufficiente forza di volontà può tenerlo a bada, incapacitato ad avanzare oltre verso il servitore favorito dal Dio-Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Sacro Fulgore, Decomposizione dell'Anima

Costo: 450

Effetto: Il devoto mormora una preghiera di protezione e compie un potente gesto contro le creature del Warp in sua presenza. Mentre dura l'effetto (la durata di un incontro), qualunque creatura del Warp deve vincere un Test Contrapposto di Volontà per avvicinarsi al devoto a più di 3 volte il suo Bonus Volontà espresso in metri. Se la creatura dovesse superare il Test, dovrà superare un secondo Test di Volontà per riuscire a toccare il devoto. Le creature che sono entro questo raggio quando il potere viene attivato, e falliscono il Test Contrapposto, vengono respinte fino a 3 volte il Bonus Volontà in metri. Questo potere respinge i demoni solamente dal devoto, e non dai suoi alleati, anche se essi possono tenersi vicino a lui per beneficiare dell'effetto. Infine, questo potere non danneggia i demoni, ma li respinge solamente, e inoltre non impedisce che essi usino attacchi a distanza o poteri psichici, o che agiscano in qualunque altra maniera.

Bruciare: L'effetto dura per l'intera sessione di gioco.

LUCE DELL'IMPERATORE (Light of the Emperor)

Apri la tua mente, il tuo corpo e la tua anima alla luce dell'Imperatore, e fa in modo che Egli ti liberi dalla paura; nella Sua luminosa gloria sei protetto, e niente può resistere alla tua spada. Questo Talento riempie le menti del devoto e dei suoi alleati con una calma ultraterrena, impedendo anche alla più terrificante delle creature di impaurirli, permettendo loro di combattere i nemici dell'Imperatore con distaccata brutalità.

Costo: 500

Requisiti: Vera Fede, Sacro Fulgore

Effetto: Il devoto potrà spendere un Punto Fato affinché lui e un numero di alleati pari al doppio del suo BS guadagnano +20 a tutti i Test di Paura per la durata di un incontro. Inoltre, creature con un Livello di Paura 1 non causeranno Test di Paura. La calma innaturale dell'Atto, tuttavia, fa sì che devoto e alleati soffrano di un -20 a tutti i Test d'Interazione mentre dura l'effetto, dal momento che non riescono a leggere le emozioni altrui e non ne mostrano alcuna essi stessi. Questo Talento può essere combinato con Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: L'effetto dura per l'intera sessione di gioco.

DECOMPOSIZIONE DELL'ANIMA (Soul Decay)

Il perverso e il corrotto marciranno alla vista del devoto dell'Imperatore, mentre la Sua divina luce trasforma i neri cuori nel loro petto in acido, bruciandoli insieme al loro peccato. Questo Talento rivolta la corruzione di una creatura contro sé stessa, devastando il suo corpo di dolori e bruciando la sua pelle, mentre la sua malignità è riflessa contro di lei dalla presenza benedetta del prescelto dall'Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Fardello della Colpa

Costo: 500

Effetto: Il devoto sceglie una singola creatura che può vedere e la quale possa sentire la sua voce, ma che non abbia una Volontà maggiore o un numero di Ferite superiore al doppio delle sue. La creatura scelta e il devoto devono effettuare un tiro contrapposto di Volontà. Se la creatura fallisce, verrà colpita dalla Decomposizione dell'Anima fino alla fine dell'incontro/combattimento. Se la creatura possiede Punti Corruzione, soffrirà un -10 a tutti i test a causa del dolore lancinante. Oltre a questo, Demoni, Posseduti, Creature del Warp e Psionici soffrono 1 Punto Danno ogni round, che non può essere ridotto in alcun modo, fino a quando rimangono in vista del devoto.

Bruciare: Il talento avrà effetto su tutte le creature entro il raggio di vista del devoto.

SPECCHIO SPIRITUALE (Spiritual Mirror)

La paura è la moneta dell'alieno, dell'eretico e del mutante; attraverso la forza del Dio-Imperatore e la volontà dei giusti, il devoto ripagherà tali creature della stessa moneta. Questo Talento permette al devoto di rimandare indietro la paura a quegli stessi nemici che potrebbero spezzare le menti del suo gregge, facendogli sperimentare la più nera tra le oscurità dei loro stessi cuori marci.

Requisiti: Vera Fede, Luce dell'Imperatore

Costo: 500

Effetto: Il Talento avrà effetto sul devoto e su una quantità di alleati pari al suo Bonus Simpatia per un tempo equivalente ad un combattimento. Mentre l'effetto è attivo, ogni volta che il devoto o i suoi protetti tirano sulla Tabella degli Shock, la fonte della loro paura deve effettuare un Test Impegnativo (+0) di Volontà, o subire gli stessi effetti (come se avessero fallito anch'essi il Test di Paura e avessero tirato lo stesso risultato sulla Tabella degli Shock). Creature immuni alla Paura non vengono afflitti da questa abilità.

Bruciare: Il devoto e i suoi alleati devono ancora testare su Paura e tirare sulla Tabella degli Shock, ma i risultati non hanno effetto su di loro.

SIMBOLO DIVINO (Divine Symbol)

Con il Suo marchio sei protetto, con il Suo segno ti fai scudo contro l'oscurità e con il Suo simbolo chiudi la tua anima alla malignità del Warp. Questo Talento permette al devoto di piazzare un marchio divino su sé stesso o su uno dei suoi alleati, proteggendoli dagli attacchi psichici, dalla possessione e da altri pericoli demoniaci.

Requisiti: Vera Fede, Intrappola Demone

Costo: 500

Effetto: Il devoto iscrive il simbolo divino su sé stesso o su un alleato. Il possessore del simbolo diventa immune alla possessione per tutta la durata dell'effetto. Inoltre, il possessore guadagna un +30 a tutte le Prove per resistere ai poteri psichici, siano essi provenienti da demoni o da altre fonti. Infine, i demoni e le altre creature del Warp subiranno un -10 a colpire il possessore con le loro armi naturali, come artigli e zanne.

Bruciare: Il devoto può proteggere sé stesso e un numero di alleati pari al suo Bonus Volontà.

INTRAPPOLA DEMONE (Daemon Trap)

Si tratta di Marchi dell'Imperatore ripugnante per un demone; queste sacre rune sono le manette dei giusti e le catene dei puri, che incatenano e imprigionano la progenie del Warp in una prigione dell'Immaterium. Questo Talento permette al devoto di intrappolare un demone tramite la benedizione di un circolo protettivo appositamente costruito e marchiato con potenti simboli del divino potere del Dio-Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Respingi Demone

Costo: 550

Effetto: Il devoto deve disegnare un circolo protettivo sul terreno, che richiederà circa 5 minuti. Il circolo non può avere un diametro più largo del bonus di Volontà del devoto in metri, anche se può essere costruito con qualunque materiale a disposizione (gesso, ramoscelli, sangue, etc.).

Una volta terminato, il devoto lo benedice. Da questo momento in poi diventa una trappola per demoni, e ogni demone che lo attraversi o che ci finisca sopra deve superare un test Difficile (-20) di Volontà, o rimanere intrappolato, incapace di andarsene dal circolo. I demoni intrappolati non possono disturbare il circolo, ma possono agire normalmente. Se un demone intrappolato tenta di utilizzare un potere psichico prende una penalità di -30. Il circolo rimarrà intatto a meno che qualcuno dall'esterno lo rompa. Il demone rimarrà intrappolato finché il circolo non si spezzerà, rendendolo di nuovo libero, oppure fino alla sua eliminazione e al suo conseguente ritorno nel Warp.

Bruciare: Il devoto può costruire una trappola molto più grande, fino a 10 volte il suo Bonus Volontà in metri di diametro. Questa trappola richiede almeno un'ora per essere costruita.

SPIRITO DEL MARTIRE (Spirit of the Martyr)

E' attraverso il sacrificio e il sangue che dimostreremo la nostra devozione all'Imperatore; offriamo volontariamente le nostre vite al Suo servizio, in modo che Egli possa giudicarci degni della Sua luce. Con questo Talento il devoto infonde sé stesso e i suoi alleati con lo spirito del santo martire, fortificando la vita e le membra in modo che possa continuare a servire il Padrone dell'Umanità dove altri hanno fallito.

Requisiti: Vera Fede, Beata Ignoranza

Costo: 600

Effetto: Il devoto potrà spendere un Punto Fato affinché lui e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia si fortificano contro le ferite per la durata di un incontro. Mentre il potere è attivo, il devoto e alleati entro 5m da lui aggiungono il Bonus Volontà del devoto al loro Bonus Resistenza quando riducono Danni da Impatto e Taglio.

Inoltre, tutti i Danni critici che ricevono sono ridotti di 1. Se escono fuori dal raggio, non beneficieranno più dell'Atto di Fede.

Bruciare: Il devoto (ma non i suoi alleati) può ignorare l'effetto di morte derivato da danni critici (anche se può ancora perdere arti, etc.) fino alla fine dell'incontro (a quel punto ne soffriranno normalmente, morendo, a meno di non bruciare un Punto Fato).

SACRA LUCE (Holy Light)

Tramite i Suoi occhi la chiara vista, tramite la Sua bocca le parole di verità, tramite il Suo cuore la luce dei giusti, che risplende tra le stelle fino agli angoli più oscuri del Suo dominio. Questo Talento evoca una luce divina dall'interno del devoto, che lo fa risplendere di una luce perlacea risplendente, che scaccia l'oscurità e che rende difficile il guardarlo direttamente, soprattutto se si è corrotti servitori del Warp.

Requisiti: Vera Fede, Sacro Fulgore

Costo: 600

Effetto: Il devoto brucia di un'intensa e accecante luce interiore, che illumina l'area attorno a lui come se fosse giorno per i primi 10 metri, e con minore intensità per i successivi 10. Guardare direttamente il devoto è difficile, e tutti gli attacchi in mischia e con armi a distanza entro 10 metri subiscono un -10 a colpire. Da lontano, invece, il devoto risalta, donando un ulteriore +10 alle Prove di AB per colpirlo a raggio lungo ed estremo.

Il Talento, però, non illumina soltanto, ma brucia coloro che sono stati toccati dal Warp. Creature con 31 o più Punti Corruzione, Demoni/Posseduti/Creature che si trovano entro 5 metri dal devoto subiranno 1D10 Danni d'Energia ogni round sulla locazione meno protetta.

Creature con 61 o più punti Corruzione e gli stessi Demoni/Posseduti/Creature del Warp dovranno inoltre superare una Prova Facile (+20) di Volontà ogni round, oppure andare a fuoco.

Bruciare: L'effetto di questo talento dura per l'intera sessione di gioco.

SIGILLO DI PUREZZA (Seal of Purity)

E tutti i nemici del Dio-Imperatore guardarono il Suo sigillo e disperarono, perché alla sua ombra essi erano impotenti e potevano soltanto prostrarsi innanzi alla sua potenza. Con questo Talento il devoto può iscrivere una versione sacra e potente dell'Aquila sul terreno, beneducendola con il potere divino del Dio-Imperatore stesso, e far in modo che i suoi nemici siano impotenti innanzi ad esso, non potendo oltrepassare le sue ali spiegate.

Requisiti: Vera Fede, Simbolo Divino

Costo: 600

Effetto: Creare un Sigillo di Purezza richiede 1 ora di tempo e necessita di una superficie adeguata e di materiali giusti (come gesso, ossa, sangue, etc.). Il devoto lo benedice una volta terminato. Una volta benedetto, nessun demone o creatura del Warp può attraversare il sigillo o qualsiasi punto entro 10 metri da esso (per questo motivo i sigilli sono in genere posti su porte, ponti e simili). Il sigillo non può neanche essere disturbato direttamente da tali creature (anche se i loro seguaci umani possono). Infine, i poteri psichici usati dai demoni non possono attraversare il sigillo, e i loro effetti vengono negati se il bersaglio si trova nell'area d'effetto o dietro di essa. Il sigillo rimarrà attivo e sul posto per 1 giorno per ogni BV posseduto dal Devoto. I Demoni Maggiori non subiscono gli effetti del Sigillo.

Bruciare: Il sigillo respingerà qualunque creatura abbia una forte connessione con il Warp, come creature con 31 o più Punti Corruzione o una Classificazione Psi di 3 o superiore.

LA MISERICORDIA DELL'IMPERATORE

Viene insegnato che l'Imperatore può mostrare misericordia così come può mostrare ira. Per i suoi seguaci dichiarati la fede può curare le ferite, rigenerare le menti e rinforzare l'anima contro la degradazione e la corruzione del Warp. La misericordia, tuttavia, non è sempre gentile, e quelli che implorano il Padrone dell'Umanità per la sua clemenza o il suo sollievo possono trovare il suo aiuto quanto mai sanguinario e definitivo.

I servitori dell'Ecclesiarchia accettano questo come loro compito e presentano questa forma di pietà al loro gregge come la giusta ricompensa di una vita al servizio del Dio-Imperatore; un servizio che può soltanto essere completo con la morte. I Talenti di Fede della Misericordia dell'Imperatore sono concentrati sulla cura del corpo, della mente e dell'anima del devoto, generalmente per un costo adeguato (solo attraverso il sacrificio si può servire l'Imperatore). I Talenti di Misericordia possono anche rinforzare il corpo e la mente contro le terribili prove e donare forza e resistenza divine quando sono al servizio del Dio-Imperatore, così che il devoto possa portare a termine compiti vitali nonostante le terribili ferite.

GRAZIA (Grace)

I figli degli uomini hanno dentro di sé il seme della divinità del Dio-Imperatore, che può essere nutrito e fatto crescere soltanto dal potere della vera fede. Con questo Talento il devoto trasmette un frammento della sua connessione divina con il Dio-Imperatore ai suoi alleati benedicensi con una potente Grazia, con la quale forgeranno il proprio destino e dalla quale saranno protetti dai pericoli.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 250

Effetto: Il devoto può scegliere di condividere i suoi Punti Fato con i suoi alleati, permettendogli di spendere un Punto Fato per far ripetere un test fallito a uno di essi in vista. Oltre a questo effetto, il devoto fortifica il suo fato, e recupererà qualunque Punto Fato usato in questo incontro (incluso quello speso per attivare questo talento) con un risultato di 8, 9 o 10 su 1 D10 (7+ con il Talento *Liturgia della Fede*).

Se il devoto è Nato nel Vuoto, questo tiro rimpiazza quello del Tratto Stregato.

Bruciare: Oltre agli effetti descritti sopra, alla fine dell'incontro ogni alleato che il devoto può vedere guadagna un Punto Fato speso, e uno ulteriore su un tiro di 8, 9 o 10 su 1D10 (rimpiazzando Stregato).

SOCCORSO DIVINO (Divine Ministration)

Benedette siano le mani del guaritore, e che esse possano rinsaldare gli arti maciullati del devoto per permettergli di tornare nella mischia.

Questo Talento permette al devoto di amplificare le sue doti di guarigione e di far svanire gli effetti dell'affaticamento dai suoi alleati, restituendo loro vigore e permettendo loro di continuare a portare morte e rovina ai nemici del Dio-Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Abilità di Medicina.

Costo: 300

Effetto: Il devoto può usare questo Talento per aggiungere il proprio Bonus Volontà all'ammontare di Danno che cura usando l'abilità Medicina. Questo Talento funziona soltanto una volta per ogni test effettuato. In alternativa, il devoto può utilizzare questo Talento per rimuovere tutti i livelli di Affaticamento dagli alleati che può vedere e che possono udire la sua voce.

Bruciare: Il devoto rigenera tutte le Ferite su un singolo bersaglio quando usa l'abilità Medicina per curarli.

VIGORE DIVINO (Divine Endurance)

Durante il suo servizio per il Dio-Imperatore, un uomo sopporterà quello che tutto l'Imperium ha sopportato, e si ergerà integro e indomito come l'Imperium dell'Umanità. Con questo Talento il devoto impartisce ai suoi alleati la tenacia senza età dell'Imperium, reame del Dio-Imperatore, permettendo loro di andare avanti anche quando i loro corpi si sfiancano e i loro arti si appesantiscono, motivati dalla visione della gloria del dominio dell'Imperatore che dura da millenni.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 300

Effetto: Il devoto può garantire gli effetti di questo Talento a lui stesso e a un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia. Durante tutta la durata, sia il devoto che i suoi alleati ignorano qualunque Livello di Affaticamento ricevano, non importa da quale fonte. Inoltre, qualunque livello di Affaticamento che potrebbero aver già sofferto è ignorato per tutta la durata dell'abilità. A discrezione del Master la durata dell'abilità può essere estesa a tutto un viaggio (che sia per uno scopo sacro) come una camminata attraverso un mondo o la scalata di una montagna, altrimenti la durata è ridotta ad un incontro. Questo Talento può essere combinato con il Talento Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: Quelli sotto l'effetto del Vigore Divino guadagnano anche Resistenza Sovrannaturale (2) per tutta la durata dell'incontro.

RECUPERO MIRACOLOSO (Miraculous Recovery)

Talmente grande è il potere del Dio-Imperatore che anche la più grande delle ferite e il più lancinante dei dolori sono nulla quando investiti dalla Sua divina luce. Questo Talento permette al devoto di operare una cura miracolosa, ricomponendo arti spezzati, pelle squarciata e orecchie saltate. Soltanto i veri devoti possono beneficiare di questo miracolo, e raramente sopravvivono completamente intatti.

Requisiti: Vera Fede, Soccorso Divino

Costo: 400

Effetto: Il devoto può rimuovere una lesione debilitante da una creatura, spendendo una notte intera pregando sopra il loro corpo e supplicando l'aiuto del Dio-Imperatore. Alla mattina la creatura può rimuovere una singola lesione debilitante (come un arto rotto o un naso mancante).

Tuttavia, arti mancanti o occhi non possono essere ripristinati. Tale è il logorio di questo rituale sul devoto e sul paziente che entrambi guadagnano 1D5 Punti Follia una volta terminato, che non possono essere prevenuti in alcun modo.

Bruciare: Anche arti e occhi mancanti possono essere ripristinati.

DONO DEL MARTIRE (Martyr's Gift)

Solo attraverso sangue e dolore il corpo è reso puro, la sua fragile carne ricomposta attraverso il sacrificio del devoto e le lacrime del volenteroso martire. Con questo Talento il devoto può curare i feriti, ricucendo la carne insanguinata e curando le ossa scheggiate.

Un tale dono richiede però un grosso prezzo da pagare, e per ogni taglio o ferita che il devoto ripristina ne riceverà una simile.

Requisiti: Vera Fede. Grazia. Soccorso divino.

Costo: 450

Effetto: Il devoto può curare creature ferite imponendo le mani e prendendo qualunque ferita su di sé. Questa è una Azione Intera, e richiede che il soggetto rimanga perfettamente immobile. Il devoto può quindi trasferire qualunque entità di Danno dal soggetto a sé stesso. Se il Soggetto si trova a 4 ferite, il Devoto andrà a 4 ferite; se il Soggetto è a -3, il Devoto andrà a -3, trasferendo con sé anche eventuali Fratture, Emorragie o Sanguinamenti (non arti Amputati o Occhi perduti però); il Soggetto invece beneficerà della salute del Devoto, inoltre, ogni volta che usa il Punto Fato, il Devoto subisce 1D5 ferite Pure (senza PA e BR), mentre il soggetto ne sarà miracolosamente guarito nel giro di 1 ora di riposo. Nota che è possibile che il devoto si uccida se usa questo Talento per curare diversi soggetti feriti criticamente. Se il devoto soffre danno critico dalla cura, questo è considerato essere Danno da Energia. Per ogni bersaglio, va speso un diverso Punto fato.

Bruciare: Il devoto può usare questo talento per riportare in vita un morto di recente (premettendo che il corpo sia ragionevolmente intatto) come se avesse bruciato un Punto Fato per evitare la morte. Facendo questo, però, il devoto raggiunge immediatamente 0 Ferite, e subisce poi 1D10 danno critico, che non può essere mitigato in alcun modo, né da PA né dal Bonus di Resistenza.

CALMA MENTALE (Mental Calm)

Rendi la tua mente libera da paura, follia e corruzione; al servizio del Dio-Imperatore nessun uomo è destinato a portare il fardello dell'umanità da solo, noi siamo le infinite masse dell'umanità e i giusti padroni della galassia. Questo Talento permette al devoto di ripulire gli orrori recenti e di riportare la forza dei propri scopi nei suoi seguaci, concentrando la loro mente su un singolo compito al servizio del Dio-Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Grazia

Costo: 400

Effetto: Il devoto può usare questo talento come un'Azione Intera nel turno successivo al quale lui, o qualunque suo alleato, ha guadagnato Punti Follia. L'abilità lava via il tocco della follia, negando 1D5 Punti Follia guadagnati nel precedente round dal devoto o da uno dei suoi alleati.

Inoltre, la calma instillata da questa abilità rimarrà per il resto dell'incontro, riducendo ulteriori Punti Follia guadagnati di 1.

Bruciare: Il Talento avrà effetto sia sul devoto che su un numero di alleati pari al doppio del suo Bonus Simpatia.

PURIFICAZIONE SPIRITUALE (Spiritual Cleansing)

Il tuo corpo è un tempio dedicato al Dio-Imperatore, il tuo sangue e le tue ossa il tuo sacramento, la tua anima un simbolo della tua fede; non lasciare che nessuno insozzi il tuo tempio, o la tua fede lo sarà altrettanto. Questo Talento permette al devoto di purificare la propria anima dal tocco del Warp, scacciando una porzione del suo oscuro potere prima che abbia il tempo di attecchire e di consumare lentamente lo spirito.

Requisiti: Vera Fede, Vigore Divino

Costo: 450

Effetto: Il devoto può usare questo Talento come una Azione Intera nel turno successivo al quale lui, o un suo alleato, ha guadagnato Punti Corruzione. L'abilità purifica il tocco del Warp, negando 1D5 Punti Corruzione guadagnati dal devoto o da uno dei suoi alleati nel precedente round. Oltre a questo effetto, la protezione dal Warp invocata continua ad aleggiare per il resto dell'incontro, riducendo ulteriori Punti Corruzione guadagnati di 1. Funziona solo su soggetti con 30 o meno Punti Corruzione.

Bruciare: Il Talento avrà effetto sul devoto e su un numero di alleati pari al doppio del suo Bonus Simpatia.

SOLLIEVO(Respite)

Con un cuore aperto e una mente vendicativa, le canzoni del giusto sorreggeranno gli alleati e permetteranno loro di elevarsi come santi guerrieri, portando la paura nelle anime degli impuri. Con questo Talento il devoto può pregare per uno dei suoi alleati, garantendogli la forza e la volontà di vincere le proprie ferite, di abbandonare le catene mortali e di spingersi fino ai confini della morte stessa.

Requisiti: Vera Fede, Vigore Divino

Costo: 500

Effetto: Il devoto può scegliere un singolo alleato che può vedere e che possa udire la sua voce. Fintanto che il devoto spende una Azione Intera ogni round per pregare, l'alleato guadagnerà sollievo dalle proprie ferite e potrà ignorare gli effetti dell'Affaticamento e delle ferite critiche. Nota che questo non cura il soggetto in alcun modo, e gli arti mancanti, le Emorragie e altri effetti simili continueranno ad avere effetto. Non impedisce inoltre al soggetto di morire se dovesse ricevere un colpo critico che implichi ciò.

Bruciare: Il devoto può estendere gli effetti del Talento un numero di alleati pari al doppio del suo Bonus Simpatia.

RIVELAZIONE (Revelation)

Libera la mente dal dubbio, dalla paura e dall'oscurità! Guarda dentro la luce del Dio-Imperatore e lascia che la sua divina presenza ti ricordi la tua missione: sei un devoto all'Imperium e non puoi vacillare innanzi ai suoi nemici. Questo Talento permette al devoto di liberare la sua mente, o quella dei suoi alleati, dalla presa della paura o dagli insidiosi poteri di uno psionico, riportando la consapevolezza e il controllo.

Requisiti: Vera Fede, Calma Mentale

Costo: 500

Effetto: Il devoto usa la sua abilità come un'Azione Intera, e avrà effetto su sé stesso e su un numero di alleati che lo possono vedere e sentire pari al suo bonus Simpatia. Quelli sotto il suo effetto supereranno immediatamente gli effetti della Paura (il risultato sulla tabella degli Shock) e possono agire normalmente nel loro prossimo turno. Coloro sotto l'effetto del Talento possono effettuare un Test Impegnativo (+0) di Volontà per liberarsi da qualunque potere psichico attivo che li danneggi. Questo Talento può essere combinato con Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: Quelli sotto il suo effetto passano automaticamente tutti i Test di Paura per il resto dell'incontro.

RESURREZIONE (Resurrection)

Ed egli si erse come nuovo, come sollevato dalla tomba dalla mano del Dio-Imperatore in persona, risanato dalla divina provvidenza e pronto ad affrontare una volta ancora i nemici dell'umanità. Con questo Talento il devoto canalizza il potere della sua fede su un compagno caduto, riempiendo il loro corpo spezzato con nuova vita e scopo, dandogli di nuovo il compito di portare avanti la sacra crociata dell'Imperatore.

Requisiti: Vera Fede, Soccorso Divino, Nessun Riposo per i Devoti

Costo: 550

Effetto: Ogni volta che il devoto o un suo alleato (che lo possa udire) muoiono e bruciano un Punto Fato per evitare tale destino, egli può utilizzare questa abilità per rivitalizzarli. Il bersaglio è immediatamente ripristinato al suo massimo numero di Ferite, tutti i danni critici e livelli di Affaticamento sono rimossi, arti spezzati e cecità sono guariti (ma non gli arti persi) e gli effetti di qualunque tossina negati.

In effetti, il bersaglio è completamente rigenerato.

Bruciare: Per tutta la durata dell'incontro (fintanto che il devoto è vivo) ogni volta che il devoto o i suoi alleati bruciano un Punto Fato per evitare la morte, beneficiano degli effetti di Resurrezione.

NESSUN RIPOSO PER I DEVOTI (No Rest for the Faithful)

Il dovere nei confronti del Dio-Imperatore termina solo con la morte, e soltanto quando la fede si estingue incontrerai la vera morte.

Con questo Talento, il devoto si spinge oltre la fragilità del suo guscio mortale, scrollandosi di dosso le ferite, gettando da parte le lesioni e ignorando il dolore, così da poter servire il Suo volere fino alla fine. Una simile spinta divina ha il suo prezzo, e una volta che il compito del devoto è terminato, il suo corpo potrebbe non riprendersi più.

Requisiti: Vera Fede, Sollievo

Costo: 600

Effetto: Con questa abilità, il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia possono ignorare gli effetti di ferite critiche per tutta la durata dell'incontro con l'eccezione di quelle che hanno come risultato la perdita di un arto o la morte. Tuttavia, se dovessero ricevere un danno critico risultante in morte, potranno decidere di perdere permanentemente 1D10 Resistenza e scegliere di soffrire un effetto critico più leggero (a scelta del Master) sulla stessa locazione e della stessa tipologia di danno di quella che li avrebbe uccisi (che avrà effetto su di loro normalmente).

Questa abilità è anche pesantemente sfiancante, e una volta che il combattimento termina tutti quelli che ne hanno beneficiato prendono 1D5 Livelli di Affaticamento (che probabilmente li farà svenire).

Bruciare: Coloro che sono affetti da questa abilità possono ignorare gli effetti di arti perduti come fanno con gli altri danni critici, ma soltanto per la durata dell'incontro, dopo di che il danno avrà effetto (un arto spezzato o perso durante il combattimento continuerà a funzionare fino alla fine di esso, poi sarà perduto).

L'IRA DELL'IMPERATORE

Come sanno tutti quelli che seguono il Credo Imperiale, l'Imperatore è un dio vendicativo, propenso più a colpire che a perdonare quelli che oltrepassano le regole imposte dalla sua fede. Coloro che si allontanano dagli insegnamenti del Dio-Imperatore o commettono peccato infrangendo i suoi sacri dettami sono destinati a trovare tormento e distruzione tramite i suoi fedeli. E' in effetti parte del Culto dell'Imperatore la concezione che tutti quelli che giurano fedeltà al Trono Dorato non devono tollerare che i miscredenti, gli eretici e i peccatori vivano, e devono cercarli ovunque siano nascosti, purificandoli nelle fiamme brucianti non appena li scoprono brulicare sotto la pelle dell'Imperium.

L'Ira dell'Imperatore è sempre abbondante e i suoi servitori sempre pronti a scaricarla sui propri nemici.

Gli Atti di Fede dell'ira dell'Imperatore sono concentrati sull'infliggere danni ai nemici dell'Imperatore: l'alieno, l'eretico e il demone.

Con questi Talenti il devoto può rinforzare il proprio braccio armato, guidare i propri proiettili e creare Fiamme consacrate con il quale bruciare i nemici fino a ridurli in cenere. Quelli particolarmente dotati nel canalizzare l'Ira dell'Imperatore possono anche esorcizzare i demoni, scacciandoli dal loro guscio mortale e ricacciandoli nel Warp.

MANO DELL'IMPERATORE (Hand of the Emperor)

E la mano del Dio-Imperatore calò sull'eretico, sul mutante e sull'alieno, schiacciandoli sotto la sua furia e rivelando loro la stoltezza delle loro azioni. Questa abilità garantisce al devoto una forza straordinaria, immergendo il suo corpo nell'energia divina e fortificando ossa e muscoli, per meglio schiacciare i suoi nemici con colpi possenti e implacabile brutalità.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 250

Effetto: Il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia sono riempiti dalla potenza del Dio-Imperatore, aumentando la loro forza fisica oltre i livelli umani. Tutti quelli sotto effetto guadagnano Forza Sovrannaturale (2) e un bonus di +20 alle prove di Forza.

Tuttavia, questa forza porta una lentezza e una riduzione dei movimenti. Tutti quelli che beneficiano degli effetti del Talento vedranno il loro Bonus di Agilità ridotto di 2 per tutta la sua durata (perderanno 2 Step di Movimento e di Iniziativa).

Bruciare: Il devoto e i suoi alleati guadagnano Forza Sovrannaturale (5) al posto di Forza Sovrannaturale (2).

ASSISTENZA DIVINA (Divine Guidance)

Lascio che l'Imperatore guidi la mia mira, lascio che i Suoi occhi siano i miei occhi mentre apro il fuoco contro i nemici dell'Imperium, così che i miei colpi vadano sicuramente a segno e spediscono i miei nemici al riposo eterno. Questa abilità guida la mira del devoto così da percepire, più che vedere, quando aprire il fuoco sul nemico, facendo sì che i suoi proiettili colpiscano il bersaglio anche a distanza estrema e nel buio più completo, guidati al loro bersaglio dal volere del Dio-Imperatore e dal potere della fede.

Requisiti: Vera Fede, Ira dei Giusti

Costo: 300

Effetto: Con questo talento il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia possono essere benedetti dall'Assistenza Divina. Quelli sotto il suo effetto possono ignorare una singola penalità per la distanza (qualunque sia la dimensione) quando effettuano un attacco a distanza.

Ad esempio, potrebbero scegliere di portare un Colpo Mirato e ignorare il -20 a colpire, o sparare a un bersaglio a Raggio Estremo e ignorare il -40 a colpire, o tentare di colpire un bersaglio Minuscolo senza contare il -30 a colpire.

Soltanto una penalità può essere ignorata, e se più di una penalità è applicata contemporaneamente soltanto quella più pesante può essere ignorata.

C'è inoltre la possibilità che un buon colpo superi l'armatura del bersaglio, trovando un buco che soltanto la divina provvidenza poteva scovare.

Se il devoto e i suoi alleati mettono a segno un colpo che provoca Giusta Furia con un'arma da tiro, possono scegliere di ignorare i suoi effetti e di ignorare invece l'armatura del bersaglio (riducendo di fatto solo il Bonus Resistenza).

Bruciare: Il devoto e i suoi alleati ignorano qualunque penalità a colpire con armi da tiro, a meno che eccedano la penalità di -60 a colpire. Inoltre, possono sparare alla cieca senza penalità, ma per mettere a segno i colpi deve esserci almeno un bersaglio sulla loro linea di tiro.

POTENZA DELL'IMPERATORE (Might of the Emperor)

Beati sono i devoti, perché in essi alberga il potere del Dio-Imperatore, che li trasforma nel Suo divino mezzo e strumento di vendetta.

Questo Talento permette al devoto di diventare l'avatar del potere dell'Imperatore, aumentando la sua forza e la sua resistenza ma allo stesso tempo investendolo con una mania religiosa che può accecare la ragione e rendere le sue parole incomprensibili alle orecchie degli uomini comuni.

Requisiti: Vera Fede

Costo: 400

Effetto: Con questa abilità il devoto viene riempito dal potere divino, e cresce in potere fisico e potenza. Aumenta tutte le sue caratteristiche fisiche di +15 (For, Res, Agi). Tuttavia, il potere riempie la mente del devoto di follia religiosa e di visioni della gloria del divino Imperatore, riducendo la sua abilità di pensare coerentemente e di interagire socialmente. Tutte le sue caratteristiche mentali (Per, Int, Sim) sono ridotte di -10. Inoltre, si esprime con un misto di indovinelli religiosi e versi sacri che possono risultare difficili da comprendere, richiedendo un Test Molto Difficile (-30) di Intelligenza o un Test Impegnativo (+0) di Conoscenze Comuni (Credo Imperiale). Il Master dovrebbe incoraggiare ad interpretare questa mania.

Bruciare: L'effetto dura per l'intera sessione di gioco piuttosto che per un singolo incontro.

LA PASSIONE (The Passion)

Il tuo amore per il Dio-Imperatore non conosce confini, e la sua gloria riempie il tuo cuore mentre corri e gridi con gioia al suono del Suo nome; sei un soldato instancabile dell'Imperium e un sacro strumento di fede. Questa abilità infonde il devoto con una potente passione e una irrefrenabile energia, permettendo a lui e ai suoi alleati di muoversi ad una furiosa velocità, per meglio raggiungere i loro nemici e farli a pezzi.

Requisiti: Vera Fede, Assistenza Divina

Costo: 500

Effetto: Il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia sono investiti da una inarrestabile passione nel servire il Dio-Imperatore, che aumenta la loro agilità e velocità. Tutti quelli sotto l'effetto del Talento guadagnano Agilità Sovrannaturale (2) grazie alla nuova velocità delle loro membra e dona un +10 ai Test effettuati per Parare e Schivare, oltre alla possibilità di tirare due dadi e scegliere il migliore durante il Tiro Iniziativa.

Bruciare: Il devoto e i suoi alleati guadagnano Agilità Sovrannaturale (5) al posto di Agilità Sovrannaturale(2)

FIAMME DELLA FEDE (Flames of Faith)

Sacra è la fiamma dell'Imperatore, e possa essa purificare nel fuoco il male dei suoi nemici e ricacciare le creature generate dal Warp nelle loro tane di tenebre glaciali e notte senza fine. Questo Talento impartisce una potente benedizione sui fuochi dei devoti, facendoli ardere più intensamente e rendendoli particolarmente letali per i demoni e le creature dell'Immaterium.

Requisiti: Vera Fede, Ira dei Giusti

Costo: 500

Effetto: Come Azione Intera il devoto può benedire un fuoco acceso (fino al doppio di metri di diametro del suo Bonus Simpatia), un caricatore di munizioni incendiarie (o anche una granata o un razzo) o un'arma che produce fiamme (come un lanciafiamme, ma non come un'arma termica o plasma). Questo fuoco santificato brucia con maggiore forza e infliggerà 1D10 Danno addizionale a tutti quelli che vengono a contatto con esso.

Ha anche una possibilità maggiore di incendiare e impone una penalità di -10 ai Test Agilità fatti per evitare di prendere fuoco da parte di chi viene colpito. Inoltre, tali fiamme sono letali per i Demoni, e contro tali esseri infliggono un ulteriore 1D10 Danni e contano come avere la Qualità Sacra.

Bruciare: Il fuoco brucia ancora più intensamente. Le fiamme infliggeranno 2D10 di Danno addizionale piuttosto che 1D10, e tutto il danno conta come Esplosivo piuttosto che come Energia, dato che il fuoco fa letteralmente a pezzi il bersaglio con furia soprannaturale.

FRENESIA DEI GIUSTI (Righteous Frenzy)

Non dimenticare mai la giustizia della nostra causa, perché vacillare innanzi alle nostre convinzioni nel Dio-Imperatore equivale a invitare i nemici nel nostro cuore e a infettarlo. Con questo Talento il devoto e i suoi alleati vengono investiti da una follia e una rabbia divina contro i loro nemici, sciamando verso i miscredenti e gli eretici con giusta frenesia, colpendoli furiosamente in una spirale senza fine di rabbia omicida.

Requisiti: Vera Fede, Mano dell'Imperatore

Costo: 500

Effetto: Spendendo un'Azione Intera, cantilenando preghiere, il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia che possano vederlo e sentire la sua voce entrano in Furia. Per tutta la durata dell'Incontro il devoto e i suoi alleati sono considerati essere in stato di Furia, come se avessero il relativo Talento attivato. Se il devoto possiede già il Talento Furia, utilizzarlo diventa più facile, e il devoto può entrare in Furia come un'Azione Gratuita anche se non usa il Talento di Fede. Questa abilità può essere combinata con Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: Tale è il potere che il devoto e i suoi alleati guadagnano forza dal versare il sangue dei propri nemici. Ogni volta che uccidono un avversario mentre sono infuriati, recuperano immediatamente 1D5 Ferite. Solo il personaggio che sferra il colpo finale beneficia di questo recupero.

TOCCO DIVINO (Divine Touch)

Anche il più lieve dei tocchi di coloro che sono benedetti dal divino Dio-Imperatore sono come acido per la pelle dei corrotti, mentre la pura luce dell'anima del devoto brucia la vile oscurità della mente dell'eretico, gettandoli in lacrime nella disperazione più nera. Il devoto porterà dolore e agonia debilitante a coloro che sono corrotti dal Warp, limitando il loro poteri (nel caso di demoni) o causando un tormento accecante.

Costo: 500

Requisiti: Vera Fede, La Passione, Assistenza Divina

Effetto: Con questa abilità il devoto poggia la mano sul corrotto dal Warp, causando un dolore lancinante. Questo richiede che il devoto tocchi il bersaglio (attacco in mischia standard) su pelle esposta (questo potrebbe richiedere un Colpo Mirato a -20, a discrezione del Master). Se il bersaglio è uno psionico, o ha 31 Punti Corruzione o più, deve superare un Test di Volontà. Se fallisce, il devoto lancia 1D5+2 e applica il risultato della Tabella di Colpi Critici ad Energia alla locazione toccata. Nota che nessuna ferita viene inflitta, ma vengono applicati Stordimento e Livelli di Affaticamento. L'abilità può anche essere utilizzata sui demoni, obbligandoli ad effettuare un Test d'Instabilità con una penalità di -30.

Bruciare: Il devoto può portare attacchi di Tocco Divino fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il devoto tira 1D10+2 per determinare gli effetti del colpo critico. Se usato su un demone, il test d'Instabilità è effettuato a -60 invece che -30.

IRA DEI GIUSTI (Wrath of the Righteous)

Possa il Dio-Imperatore guidare la mia mano verso i nemici, e possa io lacerarli con la mia giusta indignazione, rompendo le loro ossa, versando il loro sangue e trapassando la loro carne con la mia fede. Questa abilità concentra la rabbia del devoto generata dall'Imperatore nei suoi attacchi, canalizzando la Sua furia divina in ogni colpo sferrato dalla sua lama, mentre fende gli eretici e i miscredenti.

Requisiti: Vera Fede, Frenesia dei Giusti, La Passione

Costo: 550

Effetto: Con questo Talento il devoto e un numero di alleati pari al suo Bonus Simpatia che può vedere e che possano sentire la sua voce sono riempiti dall'Ira dell'Imperatore. Questo aumenta tutti i danni inflitti in mischia di 1D5 (quelli portati con armi da mischia o disarmati).

Inoltre, questo Talento incrementa la possibilità che si verifichi Giusta Furia, che si avrà con un tiro di dado di 9 o 10.

Questo talento può essere combinato con Maestro Oratore per avere effetto su più alleati.

Bruciare: Il danno addizionale garantito da Ira dei Giusti è incrementato a 2D10.

LA LAMA IMPIETOSA (The Unforgiving Blade)

Benedette sono le lame che colpiscono il demone, la strega e lo psionico. Con il sacro acciaio i figli del Warp sono feriti profondamente, e il loro sangue spillato come segno del loro tradimento alla purezza dell'umanità. Questa abilità permette al devoto di benedire una lama per infliggere terribili danni a coloro che sono toccati dal Warp o che attingono ad esso per richiamare poteri che sono parte della loro esistenza maledetta.

Requisiti: Vera Fede, Ira dei Giusti

Costo: 550

Effetto: Con questo Talento il devoto può imporre una potente benedizione, per le prossime 24 ore, su una singola arma da mischia. L'arma benedetta infligge 1D10 danni extra e guadagna 2 di Penetrazione quando utilizzata contro demoni, psionici e creature con 31 o più Punti Corruzione. Inoltre, i colpi di quest'arma contano come Sacri se utilizzati contro i demoni. Tali armi sono difficili da maneggiare per gli impuri, e quando afferrata da uno psionico o da una creatura con 31 o più Punti Corruzione, essa brucerà, infliggendo 1D5 Danni Energia ogni round in cui è tenuta in mano.

Bruciare: Il devoto può benedire un numero di armi pari al doppio del suo BS, imponendo le mani su ognuna (Mezza Azione per arma).

TEMPESTA DELL'ANIMA (Soul Storm)

Sei il centro della potenza del Dio-Imperatore, sei il suo centro focale nel mondo degli uomini, e attraverso la tua volontà e la tua anima scorre la Sua luce bruciante. Questa abilità permette al devoto di scatenare una spaventosa tempesta dell'anima in un baluginare di luce accecante e fiamma bruciante, ripulendo l'area dall'influenza del caos, dalla sua progenie e da coloro che sono stati toccati dalla sua nefanda influenza.

Requisiti: Vera Fede, Tocco Divino, Fiamme della Fede

Costo: 600

Effetto: Questo Talento garantisce al devoto l'abilità di invocare una tempesta dell'anima, un'esplosione di pura energia sacra che prorompe dalla sua bocca e dai suoi occhi per consumare qualunque cosa sia stata toccata dal Warp. Attivare la tempesta dell'anima equivale ad un'Azione Intera, e avrà effetto su ogni cosa entro 10 metri di raggio, moltiplicato per il Bonus Volontà del devoto. Gli psionici e chiunque abbia Punti Corruzione all'interno di quest'area soffriranno immediatamente 1D10 Danni da Energia, non mitigabili da armatura e Resistenza. Inoltre, gli psionici dovranno superare un Test Impegnativo (+0) di Volontà o subire un ulteriore 1D10 di danni (non riducibili) e vedere i suoi poteri psichici bloccati fino alla fine dell'incontro. Quelli che posseggono Punti Corruzione subiranno 1 Punto Danno addizionale per ogni Punto Corruzione posseduto (senza riduzioni), mentre la corruzione brucia la loro anima. I Demoni coinvolti nell'area subiranno 1D10 Danni Energia e se non supereranno un Test di Volontà non potranno usare i loro poteri fino a fine incontro. Nota che demoni particolarmente potenti (con Volontà di 50 o superiore) non sono affetti da questo potere, anche se si rannicchierano alla presenza della luce dell'Imperatore. Evocare una Tempesta dell'Anima è un compito particolarmente estenuante per il devoto, al quale verranno inflitti un numero di Livelli di Affaticamento pari al suo Bonus Resistenza (di fatto stordendolo e facendolo svenire). Il devoto non può evocare una seconda Tempesta dell'Anima entro 24 ore dalla precedente.

Bruciare: Tutto il danno inflitto dalla Tempesta dell'Anima è raddoppiato.

ROTTI E TEMPO DI VIAGGIO NEL WARP

In questo paragrafo mostreremo una tabella in cui vengono mostrate le principali rotte Warp conosciute del sistema Calixis, i tempi di percorrenza e altre informazioni utili. La tabella è studiata per essere di facile consultazione. Spesso i viaggi richiedono più salti nel Warp.

Ad esempio, se da Scintilla vogliamo arrivare ad Mondo agricolo di Dreah, dobbiamo prima andare nel sistema di Iocanthos, e poi prepararci al salto per Dreah. In questi casi, sommare il Tempo nel Warp e il Tempo reale; Quelle riportate sono le rotte conosciute; chi possiede rotte non conosciute, possiede davvero un piccolo tesoro. I salti nel Warp non possono essere fatti vicino ad un pianeta, oppure ad una stella, perché il Magnetismo comprometterebbe il salto. Solitamente per raggiungere/allontanarsi da un mondo bisogna viaggiare da 2 a 7 giorni completi (dipende dalla velocità della Nave), e questi vanno aggiunti al viaggio. Le Stazioni Orbitali non contano, creando pochissimo magnetismo, e basterà allontanarsi di 1-2 giorni prima di saltare, oppure arrivare ad 1-2 giorni prima di attraccare/sbarcare.

TABELLA VIAGGI NEL WARP

Da	A	Tipo di rotta	Distanza**	Tempo nel Warp*	Tempo reale*
Scintilla	Iocanthos	Stabile	30,3	3 ore, 3 minuti	6 giorni, 2 ore
Scintilla	Sepheris Secundus	Stabile	53,8	5 ore, 25 minuti	10 giorni, 19 ore
Scintilla	Malfi	Stabile	61,5	6 ore, 12 minuti	12 giorni, 9 ore
Scintilla	Insedimento 228	Stabile	21,9	2 ore, 12 minuti	4 giorni, 9 ore
Scintilla	Piuma Orbel	Instabile	41,9	4 ore, 13 minuti	8 giorni, 10 ore
Scintilla	Piuma Orbel	Stabile	100,9	10 ore, 10 minuti	20 giorni, 7 ore
Scintilla	Tranch	Stabile	37,9	3 ore, 49 minuti	7 giorni, 14 ore
Scintilla	Baraspine	Stabile	69,4	6 ore, 59 minuti	13 giorni, 23 ore
Scintilla	Lugnum	Stabile	36,6	3 ore, 41 minuti	7 giorni, 8 ore
Iocanthos	41 Curioso	Stabile	28,0	2 ore, 48 minuti	5 giorni, 15 ore
Iocanthos	Dominio di Zillman	Stabile	36,3	3 ore, 39 minuti	7 giorni, 7 ore
Iocanthos	Dreah	Stabile	57,0	5 ore, 44 minuti	11 giorni, 11 ore
Iocanthos	Heed	Stabile	41,7	4 ore, 12 minuti	8 giorni, 9 ore
Iocanthos	Sepheris Secundus	Stabile	63,0	6 ore, 20 minuti	12 giorni, 16 ore
Sepheris Secundus	Fedrid	Stabile	30,0	3 ore, 1 minuto	6 giorni
Sepheris Secundus	Ganf Magna	Stabile	31,5	3 ore, 10 minuti	6 giorni, 7 ore
Malfi	Sottoterra	Stabile	18,0	1 ora, 48 minuti	3 giorni, 14 ore
Sottoterra	I Torni	Stabile	13,3	1 ora, 20 minuti	2 giorni, 16 ore
Malfi	Mondo Serra: AFG 218	Stabile	33,8	3 ore, 23 minuti	6 giorni, 18 ore
Malfi	Vaxanide	Stabile	45,5	4 ore, 35 minuti	9 giorni, 3 ore
Malfi	Dusk	Instabile	16,4	1 ora, 49 minuti	3 giorni, 7 ore
Dominio di Zillman	Mondo di Fenks	Stabile	34,1	3 ore, 25 minuti	6 giorni, 20 ore
Mondo di Fenks	Acreage	Stabile	39,4	3 ore, 58 minuti	7 giorni, 22 ore
Scintilla	Lehyde 10	Instabile	35,1	3 ore, 32 minuti	7 giorni, 1 ora
Scintilla	Grangold	Instabile	32,9	3 ore, 18 minuti	6 giorni, 14 ore
Scintilla	Klybo	Instabile	59,9	6 ore, 2 minuti	12 giorni, 1 ora
Scintilla	Endrite	Instabile	76,0	7 ore, 39 minuti	15 giorni, 7 ore
Vaxanide	Kalf	Stabile	43,2	4 ore, 21 minuti	8 giorni, 16 ore
Vaxanide	Ganf Magna	Stabile	40,2	4 ore, 4 minuti	8 giorni, 2 ore
Dreah	Prol IV	Stabile	34,4	3 ore, 28 minuti	6 giorni, 22 ore
Scintilla	Dolore	Instabile	76,1	7 ore, 40 minuti	15 giorni, 7 ore
Dominio di Zillman	Dolore	Instabile	30,3	3 ore, 3 minuti	6 giorni, 2 ore
Dolore	Candahar (Sciame di Merate)	Instabile	78,5	8 ore, 2 minuti	16 giorni
Scintilla	Madre Terra	Instabile	15,350	12 settimane, 1 giorno	4 anni, 182 giorni

*I Tempi descritti sono basati su viaggi medi e possono variare del +/- 60% dai valori elencati, in base alla Prova del Navigatore e ai suoi Talenti.

**Anni luce

Stabile/Instabile: Le rotte instabili danno -30 alla Prova del Navigatore per il salto nel Warp e variano i valori del +/- 100%.

