

SPACE ACADEMY

Di Flavio e Luca Fantini

e-mail: FlavioFantini@fastwebnet.it

telefono: 06/24401151

cellulare: 320/0228163

indirizzo: Via Cori N°5 CAP 00177 Roma

Ambientazione	5
Diario del Maker	5
La Luna	6
Domini	11
Dominio dell'Unicorno	11
Dominio dell'Aquila	13
Dominio del Narvalo	14
Dominio del Pipistrello	15
Dominio dell'Orso	16
Dominio del Grifo	16
Il Principe della Guerra	17
Regno degli N'Tusash	17
Regno dei Ciclopi	18
Dominio della Testuggine	18
Religioni	19
il mito di Magea	19
Il Proto-Scintuismo	20
Personaggi	20
Caratteristiche di Base	22
Potenza	22
Destrezza	22
Intelletto	22
Carisma	23
Forza di volontà	23
Mire	23
Energia e Livello Critico	23
Classi	24
Classi di Potenza	24
Classi di Destrezza	25
Classi di Intelletto	25
Classi di Carisma e di Forza di Volontà	25
Classi di Mira e Combattività	25
Calcoli con le classi	26
Creazione delle percentuali	26
Background	29
Cyborg	30
Creare un Cyborg	31
Il Mondo del Cyborg	33
Esper	35
Creare un Esper	35
Gli elementi	35
Extra Sensorial Power	36
Luce	37
Fuoco	40
Terra	42
Il Mondo degli Esper	45
Evocatore	47
Creare un Evocatore	47
I demoni	50
Il mondo delle Evocatore	56
Fante Assaltatore	58

Creare un Fante Assaltatore	58
Doppia Arma	58
Prese e Tecniche di Combattimento	59
Movimento Furtivo	59
Fante Spaziale	60
Creare un Fante Spaziale	60
Doppia Arma	61
Gran Maestro	61
Creare un Gran Maestro	61
Capacità di base	62
Tecniche di combattimento	62
Aura del guerriero	64
Le Arti Marziali	65
La Luce	65
Tecniche di Spada della Luce	65
Il Fuoco	67
Le tecniche di spada del Fuoco	67
L'Acqua	69
Le tecniche di spada dell'Acqua	69
Mutante	71
Creare un Mutante	71
Capacità Mutanti	71
Capacità Superiori	75
Il Mondo del Mutante	76
Spia	77
Creare una Spia	77
Capacità di Spionaggio	78
Tiratore	82
Creare un Tiratore	82
Proiettili Perforanti	84
Regole	85
Corpo a corpo	85
Danni	85
Tabella d'azione	86
Sequenza di combattimento	87
Regole avanzate	87
Combattimento a Distanza	91
Sequenza di combattimento	91
Tabella Malus	91
Modalità di Fuoco	92
Copertura	92
Bersaglio	93
Danni in profondità	94
Ferite sanguinanti	95
Inceppamento	96
Fuoco di copertura	97
Fuga e inseguimento	99
Malus alla corsa	99
Scatto	99
Turni	100
Ordine in uno stesso turno	100

Agire.....	100
Azioni complesse	101
Attendere	102
Mezzo turno	103
Cure mediche	103
Carisma	104
Usare Carisma	104
Recuperare Carisma	105
Perdere Carisma	105
Livello Critico del Carisma	105
Esperienza	106
Avanzamento	106
Assegnare punti esperienza	106
Comandi del master	107
Gradi comuni	107
Equipaggiamenti	107
Armi da corpo a corpo	108
Tipologie di armi.....	108
Altri Aspetti.....	109
Armeria	110
Armi da fuoco	114
Caratteristiche delle armi da fuoco	114
Armi Standard	115
Armi non Standard	116
Armi non Standard rare	118
Armi illegali	118
Corazze	120
Subire danni con una corazza.....	121
Varchi nelle corazze.....	122
Vestibilità	122
Sincronia	122
Schede delle corazze	122
Esoscheletri	124
Modelli di esoscheletro	125
ANG	126
Sincronia e caratteristiche di un Ang	127
Tipologie di ANG	127
Prezzario	129
Oggetti speciali	131
Bestiario	135
Demoni	136
Mutanti	138
Non Morti	139
Robot	141
Umani	142

1. Ambientazione

Per chiarire l'ambientazione del gioco presentiamo alcuni scritti tratti da fonti eterogenee che descrivono il mondo di Space Academy osservandolo da differenti e spesso opposti punti di vista.

1.1. Diario del Maker

Questo testo è un frammento di una lettera scritta da Leonard Steroy, consigliere di uno dei ministri del dominio dell'Unicorno, il suo nome non è particolarmente importante, ma egli rappresenta una delle persone più influenti nel dominio. Nel chiarire dubbi e idee al giovane apprendista Cornelius, Leonard rivela verità, paure e segreti sconosciuti ai più ed emblematici per capire il comportamento dei signori e degli altri potenti nonché la politica e il regime accentratore del nuovo mondo.

Anno 134 dalla fondazione.

Caro Cornelius.

Il lavoro qui a Rotar sembra aumentare sempre di più e ritengo che resteremo lontani ancora per molto tempo. Quest'oggi abbiamo rinvenuto interessanti reperti che saranno molto utili alla campagna militare del nostro Sire. Pensavo che avrei passato una piacevole notte, cullato dalla soddisfazione del mio lavoro, ma così non è stato. Insistenti pensieri hanno assillato la mia mente tanto da impedirmi il sonno. Ormai sono vecchio e so che non vedrò ancora molte primavere. Ciò mi sconvolge per il fatto che tutto il mio sapere possa morire con me vanificando tutti i miei sforzi. Tutto ciò ha turbato il mio spirito, chetato solamente dalla convinzione che il mio sapere potrà essere riversato in te, Cornelius, mio giovane e attento apprendista. Ben presto avrai delle responsabilità e dei doveri da assolvere per il nostro Sire Kalgar e quel tempo ti dovrà trovare pronto. Memorizza gli insegnamenti che ora ti dirò, quelli che ti ho detto e quelli che andrai scoprendo da solo; quando reputerai sia giunto il momento, tramandali al tuo unico allievo. Fa che la tradizione continui oralmente per evitare che le spie degli altri domini, possano appropriarsene e perché le conoscenze di cui tratteremo sono in continua evoluzione e scriverle sarebbe troppo riduttivo. Quello che io ora sto facendo è un'eccezione, siamo troppo lontani per seguire quello che sarà la tradizione d'ora in avanti, ma ti prego ed incoraggio a distruggere queste carte come ne avrai tempo e modo.

Da ora molte cose ti appariranno differenti, molte cose urteranno ferocemente contro l'idea comune, molte ti faranno nascere dei dubbi, ma tieni sempre a mente che la cosa più importante è la salvaguardia del nostro Sire e ciò che rappresenta. Molte saranno e sono le verità, ma l'unica ammessa e proclamata sarà quella di Kalgar. L'intero territorio, ad ora conosciuto, è suddiviso in Domini ognuno in lotta con qualunque altro sia più debole. Sono tempi feroci e più che la verità è importante l'unità, ne va delle nostre vite e di quelle del nostro popolo.

So che il tuo animo si interroga su molte questioni, com'è possibile che al di sotto della terra si possano rinvenire artefatti di natura così superba? Per quale motivo le nostre divinità sembrano essere così affini a tali reperti? A queste domande ti risponderò con la conoscenza che fin ad ora ho acquisito, confidandoti anche quelle domande cui ancora non ho saputo rispondere.

Durante la mia vita credo di poter affermare, lontano da qualsivoglia dubbio, di aver percorso questo nostro Dominio in lungo e in largo, per ogni sua vallata, montagna o collina. In questi viaggi ho avuto la fortuna di ritrovare, grazie all'opera dei nostri archeologi, le potenti attrezzature che hanno permesso di conquistare ciò che ora possiamo definire "il Nostro Regno". I reperti vengono estratti dal suolo, la tecnologia e il potere intrinseco in tali oggetti è di gran lunga superiore al nostro. Com'è mai possibile che la nostra memoria, su tali artefatti, sia completamente svanita?! Esisterà un uomo o un luogo in cui tali conoscenze possano ancora essere ritrovate?! Queste sono domande che tutt'oggi mi impediscono di dormire. Tutto quello che possiamo fare è creare le nostre conoscenze a ritroso, analizzando ciò che troviamo, tentando di comprendere sempre più. La mia stessa conoscenza, seppur elevata, non riesce a superare la complessità di tutti i loro ingranaggi e delle loro misteriose componenti.

Qualcosa di ancora incomprensibile rende tali apparecchi funzionanti. Quando il nostro Angelo

muoverà il suo primo passo sul campo di battaglia, stai pur certo che, conscio del fatto che non sappiamo nulla sulla sua struttura e che, secondo le nostre conoscenze non potrebbe muoversi più velocemente di un infante a gattoni; guardandolo correre tra i boschi, sradicare alberi secolari; saltare le mura dei castelli e abatterne le pesanti torri, anche a te come a tutta la popolazione di qualsiasi dominio salterà in mente l'idea che quella macchina in realtà è un Dio che sta assecondando i nostri voleri. Ci illudiamo di riportarli alla vita, ma, in realtà, non facciamo altro che dar loro un aspetto migliore; adornandoli con fregi che possano essere graditi alla popolazione e che li possano far riconoscere come strumenti di una volontà divina.

Al momento qualsiasi città capace di sostenersi garantisce la sua esistenza grazie alla presenza di almeno un Angelo a sua difesa. L'energia necessaria per la sua attivazione o quella degli altri armamenti viene ricavata da quello che è comunemente chiamato Ambrosia. Quest'ultima è una delle risorse principali per un dominio in quanto è l'unica fonte di energia capace di alimentare tutte le nostre macchine e la maggior parte dei reperti. La stessa Space è molto interessata a tale risorsa.

Ovviamente gli Angeli non sono gli unici reperti degni di nota, ci sono infatti armi, apparecchiature e componenti molto interessanti che si basano su tecnologie molto differenti tra loro. Queste sono molto complesse da studiare richiedendo al dominio un notevole dispendio di risorse. Per questo motivo, ognuno di essi si è specializzato su un unico campo. L'attuale condizione di non belligeranza non ti sia di illusione, non è voglia di pace ma attesa di guerra. Presta sempre molta attenzione alle popolazioni limitrofe, valuta con saggezza le loro attitudini e mai dico mai sottovaluta i tuoi avversari, saranno pronti a far pagare con la vita ogni nostra distrazione.

Con queste righe che ti sto inviando e con le prossime che ti manderò segretamente dal messaggero che tu ben conosci, spero di poter continuare il mio ruolo di Maestro così da educarti al più presto e al meglio a servire il nostro Sire. Ti saluto invitandoti ancora ad applicarti nello studio delle nostre arti.

*Leonard Steroy
Consigliere dell' Unicornio*

1.2.La Luna

Cronologia

Anno 2215, la società europea Karma comunica ufficialmente le ricerche sulla colonizzazione lunare. 26 anni più tardi viene fondata la prima colonia lunare auto sufficiente. Già nel 2242 ogni nazione terrestre finanzia la Karma per la produzione di città lunari. Quando nel 2286 la Nova Logic (proprietaria del 73.5% dei trasporti Terra-Luna) mette a punto il motore a spazio di fase, utilizzando i risultati delle ricerche sullo spazio tempo, comincia quella che venne in seguito definita l'era spaziale.

Ben un secolo e mezzo più tardi, 2436, vi è il primo contatto con una civiltà aliena (sebbene già nel 2308 si era entrati in possesso di un artefatto di fabbricazione aliena). In soli 9 anni vengono stipulati i 17 patti di fratellanza tra Terrestri e Murok mentre la Luna ottiene l'indipendenza politica ed economica dalla Terra. Etoile diventa la capitale lunare e centro focale per l'alleanza terrestre murokiana.

Nel 2450 la nave ammiraglia Prometeo viene attaccata da una nuova razza aliena. 4 mesi più tardi comincia la guerra per la divisione dei settori γ e ω . Nel 2458 la terra viene attaccata e quasi completamente distrutta. Solo nel 2705 con il patto di Arraky si giunge al termine dei conflitti tra le tre razze più potenti, Terrestri-Lunari, Murok e Alderan. Nello stesso anno la Space Academy, che fino ad allora si occupava di addestrare le truppe nella guerra contro gli Alderan e le razze minori, ottiene, fra gli altri, anche il ruolo di mediatore tra la civiltà lunare e terrestre. Ha qui inizio la nostra storia.

Rapporto sulla situazione terrestre

In base a quanto ordinatomi dalla commissione per la tutela e salvaguardia della Terra della Space Academy, vi invio quest'ultimo rapporto frutto delle ricerche effettuate negli anni di permanenza sul suolo terrestre da parte mia e dei miei 4 sottotenenti.

Risulta, dai tabulati della base lunare Sawyer, che 15 razzi BOS 7, alderani, siano entrati nel quadrante focale terrestre nell'anno 2458. Solo 97 megalopoli (in base alle registrazioni rimaste nell'archivio della Voz society) devono essere riuscite a portare in salvo parte della popolazione nei bunker sotterranei. Non abbiamo dati relativi a quanti razzi BOS 7 sono stati annientati dal sistema difensivo terrestre (in quel periodo ancora inadeguato per i missili a movimento di fase). Tuttavia l'impatto dei missili rimasti è stato sufficiente ad annientare quasi la totalità della razza terrestre. In base ai dati riportati dalla simulazione (ipotizzando che solo 10 razzi abbiano colpito la superficie terrestre) il 73% del pianeta deve essere sprofondato nella più completa oscurità e violente scosse telluriche hanno modificato la superficie per 60-80 anni. Le comunicazioni radio sono state interrotte per via dello stamidio arricchito presente nell'atmosfera. Non sappiamo per certo quanti bunker siano resistiti alla catastrofe possiamo solo attenerci ai dati suggeriti dal computer. Quando la luce del Sole ha raggiunto nuovamente la totalità della superficie, la vita ha potuto nuovamente proliferare. È tuttavia sorprendente la quantità di nuove razze che si è venuta a formare e quanto queste siano resistenti ma soprattutto intelligenti. Non credo che ciò sia dovuto a cause naturali. L'agente virale Pyron, presente nei razzi, non ha avuto un effetto letale e la nube tossica che ha raggiunto ogni angolo del pianeta deve aver generato conseguenze diverse da quelle previste. Forse il virus, che allora era in fase sperimentale, deve aver accelerato, in qualche modo, l'evoluzione degli organismi viventi. Essi si sono infatti adeguati in maniera eccezionale alle nuove condizioni ambientali.

I dati da me ottenuti sono per lo più intuitivi poiché non ho alcuna fonte e le ricerche sul DNA che posso effettuare sono superficiali per mancanza di strumenti (Allego a questo rapporto 41 campioni prelevati da diverse razze e luoghi).

Solamente a metà del 27° secolo quando le condizioni ambientali divengono più favorevoli (a quanto riportato dalla simulazione) gli abitanti dei bunker devono aver messo piede sulla superficie. Non ho idea di quanti bunker siano "sopravvissuti" ai movimenti della cresta terrestre e al virus Pyron (posso stimare un 50-60%) né in quali deprimenti condizioni si siano trovati i primi superstiti. Non vi sono cronache attendibili, tuttavia la maggior parte dei testi e quasi tutte le leggende terrestri parlano di decenni di guerre tra uomini (anche se a volte si parla di mostri o demoni).

Tralasciando il passato, oggi la popolazione è divisa in numerosissimi domini (come sul pianeta Durukon o sulla stessa Terra nei tempi remoti del medioevo). Il loro numero non è fisso poiché a causa delle guerre ne sorgono e crollano in continuazione, se ne possono contare oggi più di 150 ma i più importanti sono solo 16 retti da altrettante famiglie. Per la maggior parte hanno una struttura sociale di tipo piramidale.

Come era prevedibile immaginare la cultura scientifica è andata quasi completamente perduta e la gente comune vive nella più completa ignoranza, all'oscuro della nostra razza e legata a stupide superstizioni e strane religioni. Il "materiale tecnologico" come vetture, armi e macchinari è però diffuso e alla portata di tutti, pur essendo rare le persone in grado di utilizzare propriamente questi oggetti e ancora meno quelle capaci di ripararli. Le riparazioni sono approssimative e, a mio avviso, meccaniche, vengono effettuate senza sapere esattamente cosa si stia facendo, spesso si riducono semplicemente alla sostituzione di parti con altre che sembrano funzionare meglio. Ho assistito a numerosissimi interventi dannosi che venivano invece considerati prodigiosi.

La loro scienza è intuitiva, non si basa su alcuna rigorosità. Ciò è dovuto al tipo di mentalità che viene indotta dai potenti. La cultura è fonte di potere perché consente di produrre ed utilizzare armi, per questo viene custodita gelosamente e non viene divulgata.

Sono certo che i domini più importanti siano legati in maniera diretta ai bunker e alle conoscenze in essi sepolte. L'attività più importante dei domini è infatti quella degli scavi, con i quali tentano di portare alla luce tutto ciò che apparteneva alla passata civiltà. Se io e il mio gruppo siamo riusciti ad

entrare in molti domini e persino a conoscere le famiglie reggenti è dovuto proprio alle nostre conoscenze meccaniche. Quelli che come noi conoscono le scienze sono tenuti in grande considerazione e fanno parte delle gerarchie più alte dello stato.

Il materiale bellico presente nei loro domini è sbalorditivo (sebbene non paragonabile al nostro) ma ancora di più lo è la facilità con la quale possono produrre Energia. Esistono qui sulla terra una curiosa razza di insetti, simili alle api, che riescono a produrre una sostanza densa ad alto contenuto di macromolecole di polinucleoforeide. Credo che con un'opportuna operazione di raffinamento sia possibile produrre sufficiente Ambrosia per noi e per loro.

È doveroso stipulare dei rapporti commerciali almeno con le città più importanti, potremmo scambiare l'Ambrosia grezza con armi e informazioni. Sugerirei inoltre, non potendo occupare il pianeta (in base al paragrafo 7 del patto di Arraky), di formare un corpo speciale che lavori per noi sul pianeta Terra. Dobbiamo fare in modo che la situazione politica diventi più stabile ed equilibrata. Nessun dominio deve prevalere sugli altri per il bene loro e dei nostri commerci. Ciò è in accordo con il paragrafo 9 del patto di Arraky, il quale afferma che "Ciascun organo confederato deve adoperarsi per la pace e l'ordine costituito". In fede *Mitride Aravnos Forrest*

Tracce: Quelli che seguono sono dei chiarimenti su determinati aspetti del mondo terrestre campionati dai vari rapporti del generale Mitride Aravnos Forrest e dei suoi sottotenenti.

Le Alari: Le alari sono di certo la razza mutata più interessante per la Space e per tutta la popolazione lunare. Questi piccoli insetti hanno la capacità di produrre Ambrosia grezza semplicemente cibandosi di prodotti organici o calorici. Il loro aspetto, come la loro operosità, ricorda quello delle api. Non pungono ma si avventano (almeno quelle non allevate) contro oggetti molto caldi ricoprendoli totalmente. Si nutrono di qualsiasi cosa derivi dal mondo animale o vegetale, cadaveri, letame ma anche legno, petrolio o carbone.

Riescono attraverso processi metabolici, ancora a me oscuri, a produrre da questo materiale biologico macromolecole di polinucleoforeide. Qui sulla terra vengono allevate in serre nei paesi che abbondano di pascoli e legname o vicino cave e scavi. L'Ambrosia prodotta (Densa di color ambra) viene bruciata come un normale propellente, non li biasimo per questo scellerato spreco dato che il polinucleoforeide è di certo un eccellente combustibile ma raffinato potrebbe produrre un'enorme quantità di Ambrosia enormemente più potente...

A 16 anni di distanza ora che alcune città sanno raffinare e produrre Ambrosia e che molte altre la ottengono da noi pagandoci con il grezzo, si vedono ovunque taniche e lattine di Ambrosia. Questo ha certamente migliorato la condizione sociale ma ha dato il via ad altre guerre di conquista per accaparrarsi territori e risorse per produrre Ambrosia grezza, oltre che a rendere la struttura politica ancora più accentratrice.

La nostra fortuna sta nel fatto che i nostri sistemi di raffinamento sono più efficienti e possiamo rivendere l'Ambrosia qui sulla terra ad un prezzo senza dubbio più vantaggioso rispetto a quello degli altri domini.

Radioattività di fondo: Un fenomeno curioso al quale voglio portare la vostra attenzione è dovuto alla radioattività di fondo che è ancora blandamente presente nel pianeta. Sebbene la maggior parte delle creature e degli uomini ne sia ora praticamente immune ha generato in alcuni individui delle mutazioni spesso nocive ma a volte sorprendenti.... ho assistito personalmente a casi di inclinazione ad esp spontanea. Sarebbe estremamente vantaggioso per la Space Academy prelevare questi individui e addestrarli in maniera adeguata anche perché sulla terra vengono considerati stregoni e spesso uccisi.

I Confini: Sebbene esistano delle carte che stabiliscano i confini dei vari domini queste sono puramente aleatorie. Tra un dominio e l'altro vi sono i cosiddetti territori di nessuno. Vaste praterie senza padrone dove vivono bande di nomadi o peggio orde di creature mutate.

Queste zone sono tra le più ostili conosciute, trovare cibo e acqua potabile è difficile e si può venire attaccati dalle creature, per semplice aggressività, oppure dai predoni per appropriarsi di Ambrosia e munizioni. Le vie di comunicazione che mettono in rapporto le città dei diversi domini sono

infatti ben sorvegliate da posti di blocco o da unità robotiche. Oltre ai numerosi droni sparsi lungo i confini è possibile osservare qua e là delle torri di avvistamento con le quali si tiene d'occhio la possibile avanzata di eserciti e orde nemiche.

Quando ci si avvicina maggiormente alle città si incontrano invece alte e robuste mura con poche porte e ben sorvegliate. Qui vengono minuziosamente perquisiti coloro che transitano, si pongono i limitatori sulle armi più pericolose in base alle norme sancite dal dominio, e si impartiscono le principali leggi della regione.

I Deserti freddi: Il clima del pianeta terra non è molto cambiato da quello pre-bombardamento, i mari dominano ancora la maggior parte della superficie, i poli sono ghiacciati mentre lungo l'equatore si stendono vasti deserti. Qualcosa al quale non eravamo invece abituati sono i deserti freddi. Questi si presentano come sterminate pianure aride, scavate da irregolari crepacci e frastagliate da solitari picchi rocciosi. Il clima non è sfavorevole alla vita né l'acqua è totalmente assente ma il terreno brullo non consente la vita vegetale (sono allegati a questo fascicolo dei campioni di terreno).

Sulle poche oasi presenti sono sorte città o piccoli insediamenti slegati dal resto del mondo che non utilizzano Ambrosia né alcun tipo di tecnologia. Si difendono con mura fatte di rottami e pietre, catapulte e armi in legno. I cittadini sono scontenti e restii con i forestieri ma disposti a barattare qualsiasi cosa pur di ottenere cibo e armi.

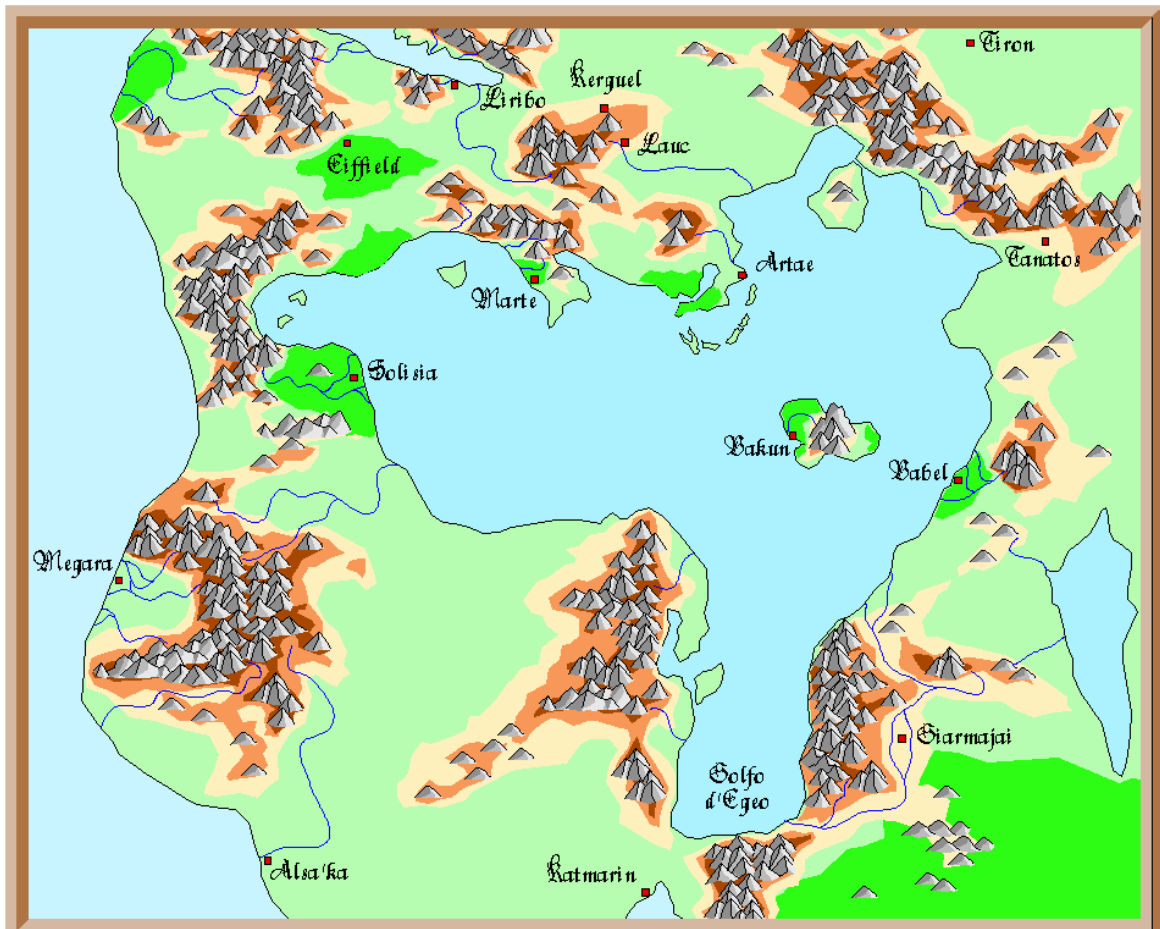
Le Disparità: Le città, seppure appartenenti allo stesso dominio, ricercano sempre una certa indipendenza e autonomia. Raramente concedono aiuti alle altre senza un minimo tornaconto. Per questo ci si trova spesso di fronte a grandi disparità. Da un lato città ricche e fiorenti di una tecnologia e una cultura quasi pari alla nostra dall'altra agglomerati urbani dove la principale forza lavoro sono ancora gli animali e dove l'energia è un agio per pochi. Mutati, deformati, prigionieri di guerra e criminali sono utilizzati come schiavi o buttati nelle arene per sollazzare il popolo.

Queste profonde differenze sono ahimé dovute alla profonda avarizia che si ha nel diffondere le conoscenze. Ogni città e ogni dominio ne è geloso e le sfrutta per accrescere il proprio potere o per diminuire quello dei rivali.

I nostri agenti: Ormai in ogni angolo del pianeta abbiamo fidati agenti ai quali possiamo assegnare qualsiasi tipo di missione. In molte città sono ben accetti perché efficacemente addestrati e rinomati per le loro capacità, ma spesso dobbiamo celare la loro presenza perché possano operare al meglio. Recluteremo a seconda della missione gli agenti più adatti e più vicini.

Il compenso per le loro azioni non sarà solo in denaro o in Ambrosia ma potremmo attrezzarli con armamenti e oggetti più utili e funzionali poiché sulla terra sono piuttosto rari. Tuttavia non sempre avremo missioni per loro dobbiamo aspettarci che possano svolgere azioni per conto di altri e magari potremo trovarceli contro a loro insaputa.

Gli informatori e il reclutamento: L'organizzazione Space Academy non è riconosciuta dalle città e dai domini. Seppur conosciuti e rinomati per capacità, i nostri agenti non hanno alcun potere effettivo. Non hanno autorità sugli organi esecutivi né tanto meno un modo per provare la loro effettiva appartenenza alla Space. Non esistono, sulla terra, tesserini di riconoscimento né schedari che contengano informazioni su di loro. Questo ci conferisce molta sicurezza ma allo stesso tempo non garantisce alcuna copertura e aiuto a chi lavora per noi. Questo non significa che essi non possano riconoscersi tra di loro o che non si abbia il mezzo per contattarli e reclutarli. In ogni città e in moltissimi villaggi sono infatti presenti i nostri informatori. Costoro sono tra i membri più qualificati di cui disponiamo. Sono esperti in ogni campo, dalle azioni d'assalto alla pirateria informatica, e, soprattutto, sono coloro che ci permettono di rintracciare i nostri agenti. Essi hanno sempre con loro un terminal (una piccola valigia metallica) con il quale possono comunicare direttamente con noi e accedere a molti dati riservati. Per mezzo di queste informazioni potranno, una volta arruolati gli uomini più indicati, prepararli al meglio sulle difficoltà cui andranno incontro e, perché no, aiutarli ad ottenere equipaggiamento e informazioni utili al caso.



1.3.Domini

1.3.1. Dominio dell'Unicorno

Territorio: Il dominio dell'Unicorno occupa la più grande penisola che si affaccia sul Mare Interno. La sua posizione centrale ha favorito il fiorire dei commerci mentre le catene montuose a nord hanno degnamente difeso la regione dai domini limitrofi. Il clima mite tipico delle regioni costiere ha inoltre permesso un insediamento stabile e duraturo. Questa condizione privilegiata rispetto agli altri domini ha permesso all'Unicorno di espandersi rapidamente.

L'estensione oltre le montagne del nord e il numero di colonie sparse in vari punti del mare interno, tuttavia, non possono essere distinte chiaramente a causa delle continue lotte che modificano continuamente i confini di questo dominio.

La capitale del dominio, Marte, sorge lungo una pianura fertile bagnata dalle rive del fiume Solaris.

Forma di governo: Repubblica. L'Unicorno è uno fra i pochi domini che può vantare di aver esteso a quasi tutte le città un regime basato su fondamenti di uguaglianza e libertà. Testimonianza della levatura di questa civiltà è il consiglio dei ministri che risiede nella capitale. Fra di essi sono presenti esponenti di vari classi sociali e di ogni città riconosciuta dalla repubblica.

Malgrado l'istituzione democratica si deve tuttavia riconoscere che, ad eccezione della città di Marte, la politica delle altre città subisce fortemente l'influsso dell'aristocrazia locale che facilmente può influenzare l'elettorato e gli stessi ministri. Se raggiungiamo le colonie o le città di confine la situazione è ancora più opprimente. Qui la voce della repubblica stenta a farsi sentire e tal volta preferisce tacere pur di garantire ai signorotti locali la libertà di amministrare e difendere il territorio a loro piacimento.

Politica: A seguito dell'espansione militare che ha caratterizzato l'Unicorno fino a qualche decennio fa la politica odierna tenta di consolidare il dominio garantendo un efficiente sfruttamento delle risorse e soprattutto impegnandosi nella ricerca e nello sviluppo tecnologico. Gli imponenti eserciti che un tempo pattugliavano i confini o depredavano gli insediamenti nemici oggi sono per lo più impegnati nelle città e nei territori extraurbani per assicurare l'ordine e il controllo del territorio. Le navi da battaglia sono state trasformate in trasporto merci oppure scortano le imbarcazioni mercantili per garantire un commercio più sicuro. Numerosi ambasciatori raggiungono lidi lontani per stabilire nuove alleanze. Ma, come spesso avviene, il vecchio regime è duro a morire. Non solo lo spionaggio industriale, e forse anche il sabotaggio, sono mezzi che l'Unicorno continua ad adottare ma sono soprattutto i singoli generali che continuano, ai margini del dominio, ad adottare la politica di sempre. Grazie alla ricchezze accumulate e allo sfruttamento delle popolazioni vinte, continuano a finanziare campagne di conquista private e una nuova e massiccia colonizzazione di territori ancora inesplorati. Tutte iniziative smentite dal governo centrale che preferisce ottenere parte dei tributi e delle tasse sulle colonie senza assumersene alcuna responsabilità.

Scenario di continui e sanguinari scontri sono invece i territori a nordovest, al confine con i domini di Gorky e del Grifo dove, in seguito alla guerra del "passo di Turonicos", l'Unicorno ha potuto porre pesanti tributi. Tra i domini più legati all'Unicorno devono essere senza dubbio nominati quelli del Gufo e del Narvalo con i quali ha stipulato saldi rapporti commerciali.

Popolazione: Il livello medio di cultura è basso poiché la maggior parte della popolazione rimane analfabeta (come nella stragrande maggioranza dei domini) ma se consideriamo solo le città allora le cose cambiano. I cittadini sono istruiti nelle lettere e in maniera discreta nelle scienze e nella matematica. Conoscono la storia del loro dominio e in maniera approssimativa la geografia dei territori interni. Poteri esp, mutazioni e riti di evocazione sono perseguiti e temuti dalla gente comune. Non sono aperti al misticismo e a tutto ciò che è irrazionale.

Legge: Le leggi nelle città principali sono molte e regolano differenti aspetti della vita sociale: dal commercio all'edilizia, dalla proprietà privata al rispetto dei beni. Gli editti sono una minuta trascrizione di tutte quelle abitudini e decisioni che nel tempo sono diventate una prassi seguita da quasi tutta la popolazione. Oggi sono gli stessi ministri che anno dopo anno si adoperano per

adattarle o svilupparle secondo le nuove necessità. Il concetto di giustizia privata è ormai tramontato da generazioni e gli organi di giustizia si occupano egregiamente di diffondere e far rispettare le norme approvate dalla repubblica. Vi sono poi delle leggi apposite per i forestieri. Questi ultimi non possono per esempio rimanere nelle città per un periodo superiore ai due mesi e devono portare sempre con loro un documento magnetico che permette di riconoscerli con facilità. Anche per i reati minori sono allontanati dalla città o esiliati da tutte quelle del dominio. Nei villaggi e nei territori extraurbani, ma anche nelle città ai confini dell'Unicorno le leggi e gli editti diventano più essenziali e meno corposi. Qui è più facile incontrare luoghi dove le regole siano tramandate oralmente o dove non esistano codici scritti. Piccole assemblee di anziani o gli stessi sceriffi decidono seduta stante reati e pene. La legge del taglione è generalmente ammessa purché si rispettino le norme e le tradizioni del luogo.

Tecnologia: Le città dell'Unicorno ben rispecchiano la ricchezza e lo sviluppo raggiunto dal dominio. Edifici in cemento e cristallo, in alcuni casi si possono scorgere addirittura grattacieli ricostruiti da elementi architettonici preesistenti, nuove strade asfaltate si intrecciano nelle città espandendosi lungo tutto il dominio per favorire lo spostamento dell'esercito e delle carovane dei commercianti, semafori, ascensori, piccoli centri autonomi di trasmissione radio e video, treni, ferrovie e altre tecnologie di questo calibro sono diffusi in moltissime città. Energia e benessere abbondano come del resto lo sfarzo e la ricchezza.

La capitale è rinomata come principale centro di genesi di nuove tecnologie. Il suolo è ricco di resti sepolti che vengono minuziosamente riportati alla luce e analizzati. Numerose organizzazioni pubbliche e private, prima fra tutte quella dei Gear, si occupano dello studio e della ricerca di tutti i reperti. Proprio ai Gear si devono tutte le principali scoperte di cui oggi il dominio si fa vanto. I 12 Lord della città e i leggendari Signori della Guerra, che hanno condotto alla vittoria l'Unicorno in innumerevoli battaglie, si devono proprio a questi studi.

Sebbene l'Unicorno possieda profonde conoscenze nel campo della meccanica (auto, esoscheletri, corazze, ANG, mezzi da lavoro, ecc..) continua ad avere profonde lacune nel campo informatico ed elettronico. Nel complesso il dominio dell'Unicorno può essere considerato una fabbrica di materiale pesante e di parti di ricambio.

Religione culti o credenze: La religione più diffusa nel dominio è di certo quella del mito di Magea. Nei villaggi sono sorti numerosi templi e luoghi di culto dove periodicamente si riuniscono fedeli e sacerdoti. Culti differenti non hanno trovato terreno fertile sebbene vi siano numerose figure carismatiche che godono della fiducia e della devozione di ampie folle di fedeli. Costoro non smentiscono il mito ma proclamano insegnamenti differenti ispirandosi a figure più specifiche come condottieri, santi o eletti che in qualche modo hanno dimostrato di godere del favore delle divinità. Nelle città invece, la popolazione è più disincantata e scettica, pur mantenendo una discreta spiritualità, raramente si lascia influenzare dalla fede nelle faccende di tutti i giorni, gli stessi Lord sono osservati più con rispetto che con vera devozione.

Altri aspetti :

Gear: Come per ogni dominio anche l'Unicorno deve il suo prestigio alla riscoperta di tecnologie passate. Allo scopo di prevenire lo spionaggio da parte delle altre potenze è stato allestito un particolare corpo di difesa amministrato dal consiglio dei ministri stesso, i Gear. Tutti gli allievi di questa scuola sono educati nelle scienze e nella meccanica e istruiti in un particolare campo di ricerca. Finita la scuola ogni Gear viene promosso ad una delle tre classi superiori.

Gear Maker: costoro agiscono nel dominio. Gestiscono gli scavi archeologici e la scuola dei Gear. Analizzano le parti ritrovate stilando dei tomi in cui vengono descritti gli ingranaggi e i meccanismi che compongono tutti gli oggetti ritrovati. I volumi sono tutti conservati e catalogati in un'immensa biblioteca segreta (su cui sono sorte molte leggende).

Gear Arcana: operano quasi esclusivamente all'esterno dell'Unicorno. Possono essere considerate delle spie che operano in incognito infiltrandosi negli altri domini. Spesso riescono a ricoprire cariche elevate, come consiglieri o ambasciatori, ciò permette loro di accedere a numerose informazioni riservate.

Gear Mirabilis: I mirabilis svolgono principalmente compiti d'ambasciatori e mediatori stringendo patti e alleanze con gli altri domini offrendo i loro servizi in cambio d'informazioni o ritrovamenti archeologici.

Colosseo: Curiosa e imponente ricostruzione, dovuta a numerosi ritrovamenti più a sud di Marte, è quella del Colosseo. Ripristinato secondo le forme originali è oggi arena di cruenti e sanguinari scontri tra gladiatori e, in occasioni eccezionali, ANG. Simbolo che lo sviluppo raggiunto non è comunque riuscito a strappare via il fascino legato alla violenza e al sangue.

Rapporti con la Space Academy: I ministri della città di Marte e delle altre città rappresentative dell'Unicorno sono, per ora, gli unici a conoscere l'esistenza della civiltà Lunare.

La presenza dell'Astroporto e della Sede Centrale Terrestre Space Academy nella città ha permesso loro di ottenere discrete conoscenze sulla reale storia terrestre e a noi di insediarsi in fretta e senza rischi. Tali informazioni saranno di certo mantenute riservate grazie all'alleanza stipulata fondata sullo scambio reciproco di informazioni e di ambrosia. Oggi nel dominio ci sono numerose installazioni e avamposti Space la maggior parte dei quali nascosti allo stesso governo, gli altri sono spacciati come accademie militari di un'organizzazione terrestre denominata proprio Space Academy.

1.3.2. Dominio dell'Aquila

Territorio: Questo dominio costiero germoglia su una regione molto florida. Data l'elevata presenza, nell'entroterra, di forme di vita brutali e minacciose, la popolazione si è spinta sulle coste occupando completamente un esteso arcipelago di oltre 130 isole. La potenza o lo sviluppo del dominio sono però da ricercarsi al disotto del livello del mare. È proprio lì che questo mostra la sua vera grandezza. Questa civiltà subacquea sorge sul suolo marino a grande profondità, difesa da enormi cupole trasparenti. Al loro interno è ricreato un habitat capace di mantenere in perfette condizioni qualunque essere vivente.

Forma di governo: Monarchia assoluta. Monarca del dominio è la reggina Kala della stirpe Eleuta, adorata da tutti i suoi sudditi che ripongono in lei e nella dinastia un'immensa fiducia. Gli appartenenti a tale casata sono riconoscibili per il grande sfarzo che li circonda e per il marchio regale, un simbolo nero impresso sul collo (o sul braccio destro) raffigurante l'aquila marina. Secondo la tradizione la regina e la stirpe reale discendono direttamente degli eroi del mito delle origini. Non solo la reggente possiede pertanto il potere temporale ma anche quello spirituale tanto da essere venerata come una divinità.

Politica: Il dominio non ha mai mostrato mire espansionistiche tuttavia il suo esercito è invidiabile e temuto dai domini vicini. L'aquila ha stretto buoni rapporti diplomatici con numerosi domini che si affacciano sul mare interno. Non di rado sono accolti delegati di paesi lontani per stipulare nuove alleanze o trattative commerciali. Ciò rende la popolazione delle città di superficie generalmente ben disposta verso gli stranieri.

Popolazione: La popolazione di questo dominio si divide in due. I cittadini delle città sottomarine e quelli di superficie. I Primi vivono in un modello di città perfettamente organizzato, lontano e isolato dal resto del mondo e quindi privo di contaminazioni. Non mancano tuttavia casi di alienazione e pazzia che sfociano in atti criminali e irrazionali. Verso questi atteggiamenti non si dimostra alcuna tolleranza soprattutto per la tutela e la salvaguardia della stirpe reale e degli altri nobili che fanno, delle città sommerse, il loro mondo ideale. Sulla superficie invece troviamo città e villaggi estremamente laboriosi. Principalmente si tratta di villaggi di pescatori, navigatori o commercianti, tutte mansioni che rivolgono al mare la loro completa attenzione. Le città che si trovano sulla terra ferma sono invece soggette ai continui e irregolari attacchi di branchi di mutanti male organizzati. Le città più importanti sono infatti delle fortezze che formano una sorta di cordone che tenta di proteggere le zone costiere.

Legge: In superficie le leggi sono molto blande e ricalcano il vecchio sistema della faida. La giustizia è amministrata in maniera sommaria e le pene corporali sono la norma. Nelle città di profondità esistono invece dure leggi legate al controllo delle nascite. Le cupole e l'organizzazione

cittadina ha infatti dei limiti ben definiti che non ammettono eccezioni.

Tecnologia: Le principali ricerche che il dominio svolge sono di carattere biogenetico. Benché dai fondali marini riescano ad ottenere cibo, minerali e anche reperti archeologici. Le attività svolte con più interesse sono quelle che mirano a prelevare dalla flora e dalla fauna marina, elementi per la sintesi di prodotti chimici, utilizzati poi dalle industrie nei campi medico e bellico

Religione: Mito di Magea. In esso vengono citati i primi esponenti della stirpe Eleuta e i nomi di tutti gli angeli ora in possesso delle città di superficie.

Altri Aspetti:

Artae: La civiltà sottomarina è tra le più pacifiche e isolate dalle altre. Pecca di questi centri è l'impossibilità di generare acqua potabile per l'intera popolazione. Per questo motivo l'acqua è razionata e in larga misura "importata" dalle città di superficie. La città più importante del dominio è pertanto Artae. Situata sulla terraferma al centro dell'arcipelago può produrre notevoli quantità di Ambrosia oltre ad inviare acqua potabile, per mezzo di appositi canali e sottomarini, alle città marine.

Rapporti con la Space Academy: Grazie ad alcune nostre istallazioni che sorvegliano i confini dell'Aquila abbiamo stretto un buon rapporto con alcune della famiglie più prestigiose che dominano nella regione. I nostri cadetti sono tuttavia strenuamente impegnati in continue missioni militari per tentare di debellare la grande quantità di creature che si affollano in questi territori. Grazie al loro impegno i nostri agenti sono ben visti ed alcuni di essi possono accedere saltuariamente anche nelle città sottomarine.

1.3.3. Dominio del Narvalo

Territorio: Il dominio del Narvalo si estende su una delle isole più grandi del mare interno. Il clima mite permette con facilità lo sviluppo di pascoli e campi coltivati. La zona più interna dell'isola è occupata da una massiccia catena montuosa difficilmente transitabile. Questi luoghi sono completamente disabitati e inesplorati. La gran parte della popolazioni si divide dunque sulle due sponde, quella più piccola ad Est e quella più popolosa ad Ovest dove troviamo infatti la città più ricca del dominio Bakun.

Il dominio dispone di due colonie una lungo le sponde del golfo d'Egeo l'altra su una piccola isola sulle sponde più ad ovest del Mare Interno.

Forma di governo: Repubblica

Politica: Il dominio del Narvalo nasce come colonia del regno del Principe della Guerra. Dopo la disfatta delle sei colonne, che ha indebolito profondamente la madre patria, ha assunto una sua autonomia acquisendo sempre più potere per mezzo dei suoi intensi commerci. Pur essendo un regno molto ricco non ha mai mostrato mire espansionistiche. Non dispone di un esercito numeroso ne tanto meno addestrato, per questo la politica del regno è diretta a stabilire alleanze vantaggiose e scambi commerciali.

Popolazione: L'esigua popolazione è formata per la maggior parte da mercanti e marinai. Non esistono ricercatori ne tanto meno ingegneri o meccanici capaci di produrre armi adeguate per un esercito. La popolazione, sempre in contatto con gente e culture diverse, si mostra sempre aperta e accondiscendente verso gli stranieri. Sono molto rari gli atti di razzismo verso i diversi (esper, evocatori e mutanti).

Legge: Le leggi all'interno dell'isola mirano a mantenere la pace e l'ordine, pur essendo estremamente liberali, garantendo molti diritti ai cittadini, non ammettono alcun tipo di giustizia privata. Ci sono opportuni organi giuridici che hanno il compito di formulare le leggi e di farle rispettare. Le armi da fuoco infatti possono essere utilizzate solo in caso di reale bisogno e quelle non standard vengono limitate su tutto il territorio.

Per esigenze pratiche, dovute ai traffici e agli scambi con altre civiltà che avvengono nei porti del Narvalo, alcuni porti sono stati resi "franchi" e tali sono anche tutte le imbarcazioni non ormeggiate che issano una bandiera rossa e nera. È prassi che in queste zone gli organi di giustizia non interferiscano e solitamente i reati che qui hanno luogo non sono in alcun modo perseguiti.

Tecnologia: L'unica tecnologia studiata (e custodita gelosamente) è quella legata alla produzione di navi e aliscafi. Queste sono tra le più veloci imbarcazioni conosciute e sembra dispongano anche di flotte di sottomarini. Le navi del Narvalo sono le uniche a non essere attaccate dai pirati che preferiscono affrontare imbarcazioni più lente e meno corazzate (forse lo stesso dominio finanzia segretamente molti corsari).

Religioni: Non esiste una religione portante ma ci sono molti miti e credi differenti per lo più "importati" degli altri regni. Si potrebbe altresì dire che in realtà ogni nuova divinità viene favorevolmente annessa al pantheon già nutrito di cui questi "navigatori" dispongono. Nei porti prima della partenza delle imbarcazioni si può assistere ai più disparati riti propiziatori.

Rapporti con la Space Academy: Nell'isola del Narvalo possediamo una sola installazione di ridotte dimensioni. Attraverso di essa abbiamo il controllo totale di un piccolo porto nella regione ad ovest dell'isola. Sebbene possiamo contare su una discreta libertà ed autonomia non godiamo di alcun beneficio concesso dal governo.

1.3.4. Dominio del Pipistrello

Territorio: Il Pipistrello si sviluppa ai margini delle terre conosciute. È un dominio di medie dimensioni che si snoda lungo un'aspra catena montuosa nelle regioni dell'estremo Est. Più che il tortuoso e disagiata territorio ciò che rende questo dominio inospitale è di certo il clima rigido che ricopre di ghiaccio e neve le vette per quasi 12 mesi l'anno.

Forma di Governo: Sconosciuta. Si vocifera che la popolazione sia guidata dagli esponenti di una setta con un unico capo carismatico e leader del dominio.

Popolazione: La popolazione è formata soprattutto da eremiti non molto aperti al dialogo, vivono in abitazioni scavate nella roccia sui dirupi delle montagne. Anche gli sporadici villaggi e agglomerati urbani si concentrano in luoghi difficilmente accessibili estendendosi per lo più nel sottosuolo. Questa loro caratteristica struttura ha contribuito al nome "formicai" con cui oggi sono chiamati. Probabilmente sono stati costruiti a partire da bunker sotterranei scavati dalle precedenti civiltà e poi successivamente ampliati per permettere a nuove persone di alloggiarvi. La dislocazione esatta dei formicai è ignota e anche riconoscerli a vista è un'impresa ardua. Queste caratteristiche hanno permesso alla popolazione di resistere agli assalti di predoni e armate nemiche. La popolazione veste solitamente pesanti e lunghi mantelli avvolti al corpo.

Politica: Il dominio del Pipistrello vive distaccato e isolato dagli altri tanto che difficilmente si incontrano persone di questi territori nel resto del globo. Non si conoscono con certezza neanche le risorse o il sistema di leggi che ne regola la società.

Legge: La legge è tramandata oralmente. Più che di editti si potrebbe parlare di bon senso o di saggezza popolare. Probabilmente la responsabilità di giudicare reati e criminali è lasciata a consigli di anziani e sapienti.

Tecnologia: Cultura e saggezza sono una caratteristica comune di questa civiltà, gli abitanti passano buona parte del loro tempo assorti in studi e ricerche, è molto probabile che il sapere, tanto le scienze che le tradizioni, sia tramandato oralmente. Per la loro difesa utilizzano soprattutto armi da corpo a corpo convenzionali e armi da fuoco laser perché più pratiche e affidabili.

Religione: Sconosciuta.

Altri aspetti:

Sostentamento: Il territorio sterile ed il clima rendono estremamente arduo procurarsi cibo. Al momento non esistono fonti attendibili che spieghino come possano sopravvivere nel loro ambiente apparentemente privo di sufficienti forme di alimentazione.

Tanatos: La città più importante dovrebbe essere Tanatos ma non abbiamo una chiara idea di dove sia situata. Gli agenti che l'hanno raggiunta hanno percorso decine di chilometri di gallerie e cunicoli scavati nelle montagne.

Rapporti con la Space: Monitoriamo la zona con numerose installazioni ma abbiamo contatti con pochissime città. Per ora la nostra presenza non è necessaria e in effetti raramente abbiamo potuto contribuire al loro sviluppo o alla loro salvaguardia.

1.3.5. Dominio dell'Orso

Territorio: Dominio non molto vasto che sorge su un territorio pianeggiante completamente circondato dal dominio dell'Antilope. La capitale (Lauc) è molti agglomerati urbani sorgono tra le rovine di città ormai decadute distrutte dagli innumerevoli conflitti che hanno avuto luogo in questa regione.

Forma di governo: Dittatura. Capo carismatico nonché dittatore del dominio è un certo "Orso" (il suo vero nome è sconosciuto). Costui controlla tutte le attività, lecite o illecite, che si svolgono nella città di Lauc. Grazie ad esse ricava un'immensa fortuna che gli permette di esercitare un potere incontrastato su tutto il dominio.

Politica: Più che di un vero e proprio dominio si dovrebbe parlare più propriamente di un agglomerato di criminali e sbandati. Identificare una linea politica è pertanto un compito estremamente arduo. Potremmo dire in effetti che gli unici rapporti che il dominio ha con l'esterno sono quelli allacciati con il dominio dell'Antilope con il quale ci si trova in una sorta di tregua di comodo. Di contro a questa politica scarna si contrappone un'intensa attività criminale che vede l'Orso responsabile o quantomeno connesso alla maggior parte delle vicende criminose che interessano gli altri domini. Fornisce mercenari senza scrupoli, armi di contrabbando, virus e soluzioni contaminanti, programmi per l'intrusione informatica, commercia schiavi, organi e droghe, può trafugare informazioni e fornire spie, terroristi e sabotatori al miglior offerente. Grazie alla naturale difesa offerta dal dominio dell'Antilope ed alla profonda corruzione delle sue forze dell'ordine questi traffici vengono stipulati all'ordine del giorno senza che i domini vicini possano prendere contromisure efficaci.

Popolazione: Il dominio è abitato principalmente da gente povera che vive di espedienti. Fra di essi ci sono numerosi fuorilegge e ricercati che hanno trovato qui nell'Orso un ottimo rifugio dal loro passato. Per questo la popolazione è un agglomerato di razze ed etnie differenti. Anche la radioattività di fondo è piuttosto alta rispetto agli standard. Per questo tra le rovine non è difficile trovare piccoli insediamenti di mutati o di sbandati che vivono distaccati dagli altri alimentando i disordini e i casi di violenza.

Legge: Al di fuori dei centri urbani vige la legge del più forte mentre nelle città la giustizia è amministrata in maniera violenta dall'esercito. Non vi sono leggi scritte né alcuna restrizione sugli armamenti trasportabili o sull'utilizzo della forza.

Tecnologia: Il dominio contrabbanda qualsiasi strumento e arma ma non sviluppa alcuna tecnologia propria. I convogli che attraversano il dominio (e quello dell'antilope) sono tuttavia ben protetti da armi e strumenti all'avanguardia.

Religione: Nessuna Proclamata.

Altri aspetti:

lodoss: Nelle città sono disseminati moltissimi locali notturni culla del vizio e della corruzione. Qui è possibile ottenere tutto ciò che si vuole pagando il giusto prezzo. La maggior parte dei locali è diretta e controllata da un'unica organizzazione chiamata Lodoss. È proprio in questi locali che l'organizzazione stipula i suoi malsani patti con criminali e terroristi provenienti da ogni parte del globo.

Space Academy: All'interno del dominio disponiamo di un discreto numero di agenti infiltrati nella lodoss. Alcuni informatori possiedono inoltre dei locali notturni, grazie ad essi possiamo ottenere indicazioni più o meno dettagliate sui traffici della Lodoss o su altri avvenimenti che interessano il dominio. L'organizzazione Space Academy non è conosciuta nel dominio ed è bene che rimanga tale per cautelare i nostri agenti.

1.3.6. Dominio del Grifo

Forma di Governo: Monarchia

Cenni: Il dominio del Grifo è molto vasto e si estende verticalmente dal mare centrale fino all'entroterra oltre i deserti di Kar poco più a Sud della città di Altamisia. Il dominio era prima

diviso in due territori quello della casata Moyen e quello dei Salteri. Ben presto, quando Eiffield fu eretta, i Moyen riuscirono a scacciare la popolazione dei Salteri, molto più arretrati di loro, fino alle coste in prossimità dell'Unicorno. Oggi il dominio e tutta la popolazione è unificata sotto lo stemma del Grifo simbolo della gerarchia Moyen. Tuttavia le popolazioni e le città del sud rimangono ancora nella più completa ignoranza, sono nomadi e legate alla caccia e all'allevamento. Queste e i Salteri sopravvissuti, sono sfruttati sia dal Grifo che dall'Unicorno e sono costretti a versare periodicamente dei tributi in schiavi e prodotti. In queste zone sono completamente assenti le leggi e le tradizioni sono differenti da gruppo a gruppo.

Da Eiffield in su le città sono legate da una fitta rete telematica vanto di tutto il dominio. Ognuna di esse ha una trasposizione in campo virtuale che può essere visitata dalle altre. La vastità della rete ora raggiunta è spaventosa e il livello di tecnologia legata al cyberspazio è invidiabile. Micro-criminalità e reati sono quasi totalmente estirpati per via dei controlli e delle registrazioni effettuate. Foto segnaletiche e dati relativi ai criminali (anche minori) sono diffusi nella rete, per la difesa di tutte le città connesse.

La disparità tra ambiente cittadino ed extraurbano è tuttavia spaventosa. Tanto più sono scrupolosi i controlli nelle città tanto meno è forte la legge nei villaggi e nelle zone non connesse alla rete informatica. Diffusissimi sono i gruppi di riders che saccheggiano i centri abitati e che spacciano e trafugano virus e programmi informatici.

La Space e il Grifo: Non esistono avamposti Space nel dominio. Abbiamo solo piccoli gruppi organizzati e agenti dislocati in alcune città rappresentative. Il dominio conosce la Space per via indiretta. La fama dei nostri agenti è dovuta solo ad alcune azioni che essi hanno svolto autonomamente in questo territorio o per le informazioni che giungono qui dal vicino dominio dell'Unicorno. I nostri cadetti sarebbero ancora più ricercati se non fosse per coloro che si spacciano tali senza aver ricevuto alcun addestramento. Non possediamo ancora alcun allaccio sicuro alla rete ma abbiamo numerosi hacker pronti a darci il loro appoggio in alcune città a nord.

1.3.7. Il Principe della Guerra

Forma di Governo: Monarchia

Cenni: La città di Babel è stata una delle prime a costituire un esercito forte. Ancora prima che si formassero molti altri domini il Principe della guerra aveva già ampliato i suoi confini oltre il mare di Narquin e il golfo d'Efgeo. L'esercito di Seol (generale della guerra che condusse le battaglie di espansione) divenne una leggenda ed è tutt'oggi ricordato con terrore e ammirazione in tutti gli altri domini. Fu il primo a schierare ANG ed esoscheletri in battaglia. Ciò è probabilmente dovuto al fatto che Babel si fonda sulle rovine di una vecchia base militare. Gli Iron-fist, i Mastini del dominio del Narvalo e anche i Singnori della guerra dell'Unicorno sono nati da informazioni e progetti trafugati da questo dominio. Oggi il Principe della guerra e la dinastia Lenè-Basarab sono molto ridimensionati a causa di conflitti e guerre civili che si sono succedute negli anni. La popolazione ha tuttavia conservato un forte orgoglio e spirito militare. Le armi pesanti e da corpo a corpo sono diffusissime e ben forgiate. Notevole è la fama e il potere acquistato dagli armaioli di Babel a cui si devono per esempio le lance Flares e la tecnologia extender.

La Space e il Principe della Guerra: Gli avamposti space in questi territori sono pochissimi e dispongono di poche unità effettive. Sono tutti celati al governo locale. I nostri agenti non sono mai stati i ben venuti in questo dominio e rivelarsi quale appartenente della Space Academy può far più danno di quanto si pensi (abbiamo perso alcuni agenti che sono stati ritenuti spie dell'Unicorno). È diffusa nel dominio l'errata voce che Space Academy sia sinonimo di Gear Arcana. Ciò ha creato non pochi problemi al nostro insediamento. Non siamo riusciti ad ottenere in nessuno modo un'alleanza o un benché minimo aggancio, neanche spacciandoci come un'organizzazione neutrale. I nostri agenti, che hanno raggiunto questi luoghi, sono riusciti con molto sforzo ad ottenere missioni gratificanti spacciandosi come semplici avventurieri o mercenari.

1.3.8. Regno degli N'Tusash

Forma di Governo: Sconosciuta

Cenni: Questo dominio è poco conosciuto dagli altri e sulla sua storia ci sono molte incertezze e contraddizioni. Nonostante vi siano molti rapporti commerciali che leghino questo dominio con gli altri, la razza degli N'Tusash viene disprezzata come del resto tutte le popolazioni della zona estrema Sud. I loro tratti somatici e soprattutto la loro lingua e cultura sono profondamente diversi da quelle degli altri domini. Questo ha fatto nascere molte credenze e superstizioni che vedono gli N'Tusash figli di una civiltà parallela nata dal seme perverso del male. In realtà queste differenze sono dovute al fatto che queste popolazioni non sono legate ai bunker. La loro è a tutti gli effetti una civiltà che si è sviluppata parallelamente alle altre e che, più delle altre, è legata a questo nuovo mondo. In generale le popolazioni del nord sono intimamente attaccate a tradizioni e a religioni di tipo panteistico. Sono diffusissimi tra di loro guerrieri, stregoni ed evocatori. Tutto ciò che lega gli uomini alla natura è considerato sacro per questo la tecnologia presente e in pratica nulla.

Non si deve tuttavia sottovalutare questa razza le loro risorse e capacità guerriere sono formidabili come i poteri spirituali di cui dispongono.

La città più famosa e conosciuta è Giarmajai per via dei commerci e della navigazione.

La Space e gli N'Tusash: Siamo riusciti ad insediare nel regno una corposa equipe di scienziati. L'ingresso non violento in questi territori ci ha permesso di essere in breve tempo accettati alla stregua di una tribù guerriera nomade nei pressi della città di Mesosh, lungo le sponde del fiume Gitir. Il nostro primo interesse non è stato tuttavia quello di stanziarci in maniera forte nel dominio, quanto, invece, studiare quali potenzialità siano state raggiunte da queste popolazioni. L'agente pyron deve aver contaminato i loro avi in maniera pesante e a tutt'oggi vi sono ampi segni di mutazione in molti neonati. Tuttavia siamo rimasti letteralmente esterrefatti dalle potenzialità mentali e psichiche di alcuni di loro. Molti di essi sono oggi addestrati dai nostri reparti.

Pur non essendo a conoscenza della razza lunare riteniamo che essi abbiano avuto contatto con qualche razza aliena intelligente. Devono sapere molto di più di quanto non diano ad intendere.

1.3.9. Regno dei Ciclopi

Forma di Governo: Monarchia

Cenni: Si estende oltre il dominio del Leone lungo le coste della grande faglia. Il suo territorio comprende un vasto deserto freddo e raggiunge la catena megalitica che segna il confine con il regno della Testuggine. Il nome del dominio è dovuto alla presenza della razza di ciclopi più numerosa oggi conosciuta. È forse uno dei casi più eclatanti di fusione tra razze. Umani e ciclopi vivono nel rispetto gli uni degli altri (non senza qualche eccezione). Principalmente ai secondi sono riservate cariche militari o lavori in cui la forza sia una componente importante (nelle miniere soprattutto). Tra le montagne megalitiche si estendono profonde cave dalle quali si estraggono moltissimi minerali che rappresentano la ricchezza del dominio. Liribo, come le altre città, è sede di fabbriche e fonderie in cui sono prodotte molte leghe diverse (tra cui il plastacciaio e gli altri tipi di metalli plastici). Le corazze e i carichi costruiti con questi elementi sono continuamente esportati per ricevere fluido e altre risorse dai regni limitrofi. Il dominio dei ciclopi presenta, infatti, una clima molto rigido che come sappiamo non permette di allevare le alari. Fanno eccezione le zone costiere dove la capitale Liribo ha però un controllo totale. L'immensa quantità di fluido è totalmente utilizzata e immagazzinata dalla città a discapito delle altre e soprattutto dei villaggi vicini. Questi sono letteralmente sfruttati dall'egemonia della famiglia regnante dei Goro.

La Space e il Regno dei Ciclopi: Anche in questo regno abbiamo un discreto numero di avamposti e i nostri agenti sono richiesti in molte operazioni dal governo locale. Sebbene la città di Liribo sia a conoscenza che la Space Academy possieda installazioni anche in altri domini non sembra disdegnare il nostro aiuto ne ci ritiene un pericolo per la dinastia dei Goro.

1.3.10. Dominio della Testuggine

Forma di Governo: Dittatura

Cenni: Dominio tra i più grandi al momento costituiti, comprende una sorprendente varietà di zone

e climi differenti. Vaste foreste verso ovest, verdeggianti montagne nell'est, deserti freddi nell'interno e lande ghiacciate a nord. La popolazione è molto rada e sparsa in piccoli agglomerati urbani. Le costruzioni sono per lo più in legno, soprattutto nel nord oltre il deserto delle lande desolate dell'ovest. La legislazione varia da città in città l'unica norma in comune è la completa sottomissione al dittatore Gharud de Jiutrae. La tecnologia nelle città del dominio è molto arretrata fatta eccezione per la casata dei Jiutrae. Costoro hanno sviluppato e sperimentato tecnologie di tipo anti-grav e sonico. I carri da guerra Keldon sono il risultato di queste ricerche. Montano cannoni sonici di potenza inaudita e una difesa impenetrabile per via dei campi di forza generati. Sebbene la dinastia non possieda un esercito molto numeroso ne tanto meno una ricchezza adeguata a mantenerlo, questi carri armati sono stati sufficienti a fermare molti nemici temibili.

La Space e la Testuggine: Non siamo riusciti ad instaurare alcun rapporto con la casata dei Jiutrae. Non possediamo alcuna base in prossimità delle città. La vastità del deserto freddo (lande desolate dell'ovest) ci ha permesso di costruire uno dei più grandi Astroporti completamente occultati alla popolazione terrestre. Nel sottosuolo abbiamo un grande bunker nel quale abbiamo stivato sufficiente materiale militare per armare efficacemente un esercito. L'area è ben sorvegliata anche da satelliti e sistemi difensivi altamente tecnologici. Da qui partono e arrivano tutti gli armamenti e le dotazioni per i nostri agenti nelle zone del Nord-Est.

1.4. Religioni

1.4.1. il mito di Magea

Nei domini settentrionali è largamente diffusa una leggenda che viene ricordata come "Magea". Su di essa si basano molte religioni e ad essa fanno fede tutti i testi storici e religiosi del nuovo mondo. Col passare del tempo in ogni dominio si sono fatti strada profeti "ispirati" che ne hanno ampliato e interpretato i testi richiamando grandi folle di fedeli.

Megea è il nome con cui viene ricordata la terra delle origini. Era un regno perfetto in cui gli uomini vivevano in armonia adorando gli dei. La sofferenza e la malattia erano state estirpate ed ogni re era felice del proprio regno e dei suoi sudditi. Molte erano le capacità di cui ognuno poteva avvalersi e grandi erano le opere generate dagli uomini e dai loro strumenti. Finché un giorno, da un'isola oltre il mare sopraggiunse un uomo.

Egli raccontò di aver sfidato il mare infinito e di aver raggiunto il regno degli dei. Kar in persona riconobbe il suo valore e il suo coraggio e per questo gli donò i poteri di un dio.

Il suo corpo era resistente come quello di un orso e con le mani poteva generare ogni sorta d'incanto. La folla lo adorava e glorificava e ben presto entrò in ogni reame banchettando con i migliori tra gli uomini. I giorni di festa degli dei vennero sostituiti dalle parate in suo onore e molti divennero suoi seguaci e adoratori.

Il re Sigfrid fu l'unico che rimase sempre fedele al suo Dio. Così l'oracolo gli rivelò la verità. Quell'uomo era seguace di Galga il maligno, demone del regno delle ombre. Egli gli aveva donato quei poteri oscuri affinché corrompesse gli uomini. Sigfrid richiamò presto il suo popolo e informò ogni re del pericolo imminente ma era ormai troppo tardi. Le parole dell'uomo venuto dal mare avevano corrotto gli animi, l'invidia, l'odio crescevano di giorno in giorno e gli uomini si davano battaglia tra loro.

Cominciò allora quella che venne detta la Guerra Secolare in cui i pochi uomini ancora fedeli alle proprie divinità affrontarono i servi di Galga. La battaglia durò a lungo e più passavano gli anni più i seguaci di Galga sviluppavano inaspettati poteri a cui le armi umane difficilmente tenevano testa. Difficile era riconoscere i nemici perché ogni giorno il male portava a sé più proseliti e i fratelli si combattevano tra loro. Infine quando la Luna oscurò il Sole, il male, Galga, si rivelò. Nessuno poteva contrastarlo e con un solo gesto distruggeva città e villaggi. Tutto sembrava perso. Ma le invocazioni di Sigfrid e del suo popolo commossero Kar e gli altri dei che scesero sulla terra per fermare il maligno. La guerra fu tremenda e tanto feroce che la terra venne sconvolta, gli uomini di ogni fazione fuggirono di fronte a tanta distruzione e quando Galga venne distrutto una rovinosa

esplosione squarcio il cielo e disperse gli uomini. Galga, e Magea con esso, erano stati definitivamente distrutti.

Gli dei si allontanarono dagli uomini, ormai irrimediabilmente corrotti, ma lasciarono a Sigfrid e alla sua stirpe gli angeli che li avrebbero aiutati qualora i servi di Galga si fossero di nuovo manifestati.

1.4.2. Il Proto-Scintuismo

Il proto-scintuismo è una filosofia religiosa che sussiste sulla teoria secondo la quale qualsiasi creatura dotata di vita possiede in se sei fonti spirituali connesse a sei elementi ovvero: luce, ombra, fuoco, acqua, aria e terra. Ad ognuno di questi elementi è connesso uno o più aspetti della vita reale, tutto ciò che è visibile o percepibile nella realtà sensoriale è generato per combinazione di questi 6 elementi.

Secondo tale religione agli albori dei tempi i primi 7 uomini generati da Kyshanqu'm erano in strettissimo contatto con questi elementi riuscendo, per mezzo di essi, a modificare la realtà a loro piacimento, purtroppo a lungo andare tale dono venne usato per generare discordie venendo a generare ciò che poi venne ricordata come "la grande lotta dinastica"; colui che pose le basi per tale guerra fu Beykin'quha'sha il quale generò una donna che utilizzò per ingannare Kadaha'm spingendolo oltre i confini posti da Kyshanqu'm portandolo a rubare lo spirito elementare del fuoco Hign'is, da tale evento anche gli altri uomini affascinati dagli straordinari poteri che Kadaha'm manifestava si impossessarono ognuno di un differente spirito tra cui Beykin'quha'sha con l'aiuto di Kadaha'm si impossessò dello spirito elementare dell'ombra. L'unico uomo che non cadde nella tentazione fu Hgun'pra'ghik che inorridito dagli atti dei suoi compagni generò una copia dell'universo, prima che questo venisse sconvolto dall'operato degli altri uomini, e lo pose in un'altra dimensione nella quale si trasferì e dove mise a guardia dei suoi confini delle creature che chiamò demoni. Intanto Beykin'quha'sha avendo intenzione di conquistare tutti gli spiriti generò due fazioni contrapposte che diedero vita alla guerra della lotta dinastica per il dominio degli elementari una fazione venne chiamata Nobile e l'altra Caotica. Kyshanqu'n si accorse di tale catastrofe e di quale disordine ci fosse così incarnò in ogni elementare un'enorme e potente creatura ognuna delle quali distrusse l'uomo che si era impadronito dello spirito riportando la tranquillità.

Sebbene gli elementi restarono poi suddivisi in Nobili e Caotici tale denominazione, secondo la tradizione proto-scintuista, non divide gli elementi in positivi e negativi ma li pone solamente in ambiti contrapposti senza i quali non sarebbe possibile nessuna forma di vita e di genesi. Sempre secondo la tradizione proto-scintuista gli "uomini" vennero generati dalla donna che creò Beykin'quha'sha e della quale non si tramanda il nome per ultimo volere di Hgun'pra'ghik. Desiderio dei seguaci del proto-scintuismo è di raggiungere la dimensione creata da Hgun'pra'ghik accessibile solamente da colui che riuscirà ad unire in se tutti gli spiriti elementari.

Il capo spirituale di tale movimento religioso è chiamato Shantra'quan.

2. Personaggi

Ogni Giocatore ha diritto alla scelta di un solo personaggio (PG) che lo caratterizzerà nel corso del gioco. Ognuno di essi dispone di capacità differenti dagli altri, ha propri punti di forza ma anche qualche debolezza. Non ne esiste uno migliore poiché ognuno di essi eccelle in un campo specifico. Vi consigliamo dunque di scegliere il vostro personaggio in maniera accurata, valutando sia i pro che i contro, ma soprattutto di seguire i vostri gusti.

Per cominciare ad avere un'idea riportiamo di seguito una descrizione generale di tutti i personaggi. In questo modo potrete focalizzare il vostro interesse su alcuni di essi.

Cyborg

Il Cyborg possiede un corpo quasi completamente meccanico. Tutti i muscoli, gli organi interni, la pelle e persino parte del suo cervello sono stati ricostruiti. Benché il suo aspetto esteriore non lo distingua da un comune essere umano la sua intima natura lo rende spontaneamente molto più forte e resistente. Gran parte dell'addestramento del Cyborg è finalizzato a renderlo capace di controllare

alla perfezione i suoi arti e soprattutto la moltitudine di innesti ed armamenti nascosti nel suo corpo. Progredendo nel suo addestramento presso la Space Academy il Cyborg potrà modificare e potenziare sempre nuove parti del corpo. Riuscirà ad estrarre lame dalle mani o mitragliatori dalle gambe, ad utilizzare chip potenzianti innestati nella corteccia celebrale o a connettere corazze direttamente sulla propria pelle.

Esper

Per lungo tempo coloro che disponevano di poteri extrasensoriali sono stati temuti e condannati. Ritenuti stregoni o anime dannate hanno subito le più atroci torture o peggio ancora la morte. La Space Academy ha invece riconosciuto la loro natura eccezionale e oggi numerosi reparti si occupano segretamente del loro addestramento.

Gli Esper che militano per la Space Academy hanno imparato a controllare la propria mente focalizzandosi su un solo elemento tra Luce, Aria, Fuoco, Acqua, Terra ed Ombra. Ognuno di essi conferisce differenti poteri e capacità. Avanzando di grado un Esper imparerà a richiamare il proprio elemento sempre più spesso, con più vigore e con meno difficoltà.

Evocatore

Fra tutte le creature che si sono diffuse sulla terra le più temute sono di certo i demoni. La loro indole li rende ribelli, aggressivi e astutamente malvagi. Solo una casta di persone sembra affascinata da queste creature. Costoro sono gli Evocatori, guerrieri che hanno imparato formule e riti arcani volti ad imbrigliare questi esseri, a soggiogarli e persino a sfruttarli. Attraverso un apposito rituale un Evocatore è in grado di richiamare sul piano reale i demoni che mostrandosi a lui gli offriranno servigi e protezione. Nel corso delle sue avventure un Evocatore avrà la possibilità di dominare nuovi demoni che potrà richiamare con sempre maggiore frequenza. Purtroppo i riti e le entità con cui un Evocatore si lega lo rendono un figura temuta e odiata tanto da rischiare l'esilio o la morte in qualsiasi dominio.

Fante Assaltatore-Spaziale

Prima di calcare il pianeta Terra il Fante ha militato per numerosi anni nell'esercito confederato acquisendo un'esperienza e una capacità bellica ineguagliabile. È un ottimo elemento sia negli scontri ravvicinati che nel combattimento a distanza, si trova a suo agio con qualunque tipo di corazza ed è addestrato nell'uso di qualsiasi arma da guerra. Il suo continuo addestramento prevede la specializzazione in due differenti ruoli. Il Fante Assaltatore, più letale nel combattimento ravvicinato, e il Fante Spaziale impareggiabile nell'uso delle armi da fuoco.

Gran Maestro

Il Gran Maestro ha dedicato la sua vita ad accrescere le sue abilità guerriere e la sua dedizione a tale scopo è incrollabile. Il suo addestramento è estremamente selettivo e solo pochi riescono a portarlo a compimento. Durante il suo cammino un Gran Maestro dovrà scegliere di seguire una delle sei arti marziali elementari. Ognuna di esse permetterà al Gran Maestro di specializzarsi nell'utilizzo di un'arma specifica e di acquisire tecniche di mimetismo, infiltrazione e assassinio. La disciplina ferrea della loro arte gli impone una regola di condotta rigida e severa che li costringerà ad affrontare con maggiore difficoltà le continue sfide.

Mutante

Subendo intense e accurate manipolazioni del DNA i Mutanti hanno sviluppato capacità sovrumane. Prima fra tutte una potenza smisurata ma anche una notevole resistenza e agilità. Progredendo nell'addestramento ma soprattutto nella terapie indotte, il Mutante riuscirà a manipolare il suo corpo in modo da generare a comando delle vere e proprie armi biologiche come artigli, bio-laser, lame ossee, oppure cambierà la sua struttura per rendersi più veloce o robusto.

Le mutazioni richiedono uno sforzo psicofisico elevato e sono temporanee, pertanto, se un mutante non fa ricorso ai suoi poteri, non può essere distinto da un comune essere umano. Ciò è estremamente importante in quanto il suo mostruoso aspetto, durante le mutazioni, verrebbe presto associato alle forze demoniache o del caos. È necessario quindi che un mutante non riveli mai la sua reale natura in pubblico.

Spia

La Spia è un elemento estremamente versatile e adatto a qualsiasi tipo di missione. Non amando gli scontri diretti sfrutta le sue numerose abilità per aggirare qualsiasi ostacolo. Può sabotare armi e veicoli, nascondersi e mimetizzarsi in qualsiasi ambiente, sa camuffarsi efficacemente o arrampicarsi su pareti ripide e prive di appigli, può percepire lo stato d'animo dei suoi interlocutori o influenzare il loro modo di pensare e agire. Progredendo nell'addestramento la Spia otterrà sempre nuove abilità che aumenteranno esponenzialmente il suo campo d'azione.

Tiratore

È un professionista nell'utilizzo di qualsiasi arma da fuoco. Equipaggiato con armi di grande calibro potrà fare la differenza in molti scontri dimostrando di avere tutte le doti di un personaggio d'impatto. Ma la vera forza del Tiratore è costituita dalle sua abilità che lo spingono a combattimenti molto più tattici. La possibilità di mimetizzarsi unita alla grande abilità con le armi a lunga gittata gli permetteranno di mettere sotto scacco gruppi ben più numerosi. L'intimo contatto con le sue armi porterà il Tiratore a modificarle rendendole sempre più efficaci e affidabili.

2.1. Caratteristiche di Base

Ogni personaggio possiede numerose percentuali che ne descrivono alcuni attributi fisici o che rappresentano la sua attitudine a compiere una determinata azione. Questi valori prendono il nome di Caratteristiche Base. Le più importanti, e comuni a tutti, sono: Potenza, Destrezza, Intelletto, Carisma, Forza di Volontà, Mire ed Energia.

2.1.1. Potenza

La **Potenza** quantifica la forza pura del personaggio, è indispensabile per sollevare o spostare oggetti pesanti o per tutte quelle azioni che richiedono uno sforzo muscolare.

Es. Il Cyborg Burner si trova chiuso nella sala ormai in fiamme. Coprendosi la bocca con la mano raggiunge per miracolo la porta. Qualcuno l'ha sbarrata dall'esterno! Raccolte le sue ultime energie tenta di buttarla giù con una spallata prima che il soffitto crolli definitivamente su di lui. Il master stabilisce che una prova di Potenza sarà sufficiente a raggiungere lo scopo. Barner ha una Potenza di 75%. Se il lancio del d100 sarà uguale o inferiore a questo valore il Cyborg riuscirà a guadagnare l'uscita altrimenti...

2.1.2. Destrezza

La **Destrezza** indica la rapidità, la scioltezza e l'agilità del personaggio. Si ricorrerà ad una prova di destrezza ogni qual volta il personaggio vorrà compiere un'azione che richieda doti atletiche.

Es. A notte fonda Jean si avvicina alla palizzata. Lanciando una rapida occhiata si accorge di essere solo, o così pare. Perdendo un po' di tempo riesce a trovare un punto in cui la recinzione sembra essere più bassa. Forse potrebbe arrivarci con un salto. Il master chiede una prova di Destrezza. Jean lancia il d100 ottenendo 54, più che sufficiente poiché la sua Destrezza è 65%. Con un salto deciso Jean si erge sulla palizzata e in un attimo è dall'altro lato.

Per i personaggi giocanti la Destrezza indica anche l'abilità nell'uso delle armi da lancio. In tal senso la Destrezza verrà indicata come Mira armi Bianche o **Mira B**.

2.1.3. Intelletto

L'**Intelletto** rappresenta la cultura del personaggio ed è un modo per far integrare il giocatore nel nuovo mondo di "Space Academy". L'Intelletto gli permetterà infatti di conoscere fatti storici, modi di dire, persone importanti e altre nozioni di dominio comune in questa nuova era. La stessa percentuale gli permetterà di ricordare eventi passati, di notare elementi curiosi o fuori luogo. In senso lato l'Intelletto indica anche la rapidità di pensiero o di percezione. Quando utilizzato con questa seconda accezione si parlerà di **Riflessi** invece che di Intelletto.

Es Lucrezio Varro si sta interrogando su chi mai possa essere quella figura ammantata vicino al guaritore del paese. Poi nota un ciondolo dorato di forma triangolare. Il Master chiede al giovane Hacker di effettuare una prova di Intelletto. Con un lancio di 35 rispetto ad un punteggio di 86%

l'Hacker supera egregiamente la prova. Il Master ricorda dunque a Lucrezio che egli aveva già visto lo stesso medaglione indosso alle guardie della città. Forse si tratta di una sorta di distintivo!? Improvvisamente la figura incappucciata fa per girarsi. Lucrezio vorrebbe distogliere lo sguardo per evitare di essere colto a ficcanasare così il master gli chiede una prova di Riflessi. Con un lancio di 93 il povero Hacker fallisce la prova trovandosi occhi negli occhi con lo sconosciuto.

2.1.4. Carisma

Il **Carisma** racchiude in se tutti quegli elementi che determinano la capacità del personaggio di far scaturire interesse, stima o fiducia in coloro che lo ascoltano o che, in maniera più o meno diretta, hanno a che fare con lui. Gli elementi base del Carisma sono soprattutto: fiducia in se stessi e auto stima ma influiscono anche fama, aspetto fisico, simpatia ecc..

Es il corpo di Scott Norvig giace a terra orribilmente dilaniato, di certo la creatura che ha commesso questo scempio non è molto lontana, questo è chiaro a tutti. Peter non riesce a distogliere lo sguardo dall'amico morto mentre Benjamin, preso dal terrore, comincia ad urlare. Stack intuisce che quelle grida potrebbero attirare la bestia così, voltandosi verso il giovane tenta di farlo rinsavire "ora basta Benjamin. Fidati di me, ce la caveremo!". Il master reputa le parole di Stack sufficientemente decise ed incisive così gli chiede di effettuare una prova di Carisma per decidere quale reazione avrà Benjamin.

Il Carisma è una caratteristica estremamente importante poiché consente di aumentare le proprie capacità per far fronte ad imprese particolarmente difficili o per riuscire in azioni sulle quali riponiamo tutte le nostre speranze. Questi aspetti del Carisma saranno trattati dettagliatamente nei capitoli successivi.

2.1.5. Forza di volontà

La **Forza di Volontà** è la determinazione del personaggio e la sua capacità di mantenere coscienza e lucidità nelle situazioni più avverse.

Es. Il boia afferra una manciata di sale e la getta sulla ferita di Vides. Il Gran maestro dell'aria non vuole dare segni di cedimento, riuscendo in una prova di Forza di Volontà trattiene il dolore e ringhia tutta la sua rabbia contro il suo torturatore. Presto avrà la sua rivincita.

2.1.6. Mire

La Mira indica la precisione nell'uso delle armi a distanza. Si differenzia in quattro differenti mire a seconda delle armi utilizzate. Mira con le armi da fuoco o **Mira F**, Mira con le armi pesanti o **Mira P**, Mira con le armi ad alta tecnologia o **Mira A** e infine mira con le armi bianche o **Mira B** (come abbiamo visto in precedenza per i PG quest'ultima caratteristica è equivalente alla Destrezza). Non tutti i personaggi dispongono di tutte le mire, quelle P e A sono in effetti appannaggio di pochi. Coloro che non dispongono di tali Caratteristiche non sono addestrati all'uso delle rispettive tipologie di armi (Pesanti e ad Alta tecnologia).

La percentuale di mira è soggetta a numerose modifiche dovute alle condizioni del bersaglio verso cui si fa fuoco pertanto verrà analizzata approfonditamente nel capitolo sul Combattimento a Distanza

2.1.7. Energia e Livello Critico

L'**Energia** del personaggio è di certo la caratteristica più importante fra tutte poiché rappresenta la vitalità e la resistenza del personaggio. Al contrario delle altre caratteristiche non è una percentuale ma indica un livello che può aumentare e diminuire. Ogni volta che il personaggio subisce delle ferite il livello di Energia diminuisce, quando invece si riposa o si viene curati il livello di Energia aumenta fino a ristabilirsi del tutto.

L'Energia Massima costituisce il livello massimo che quel particolare personaggio potrà raggiungere. Il Livello Critico indica invece il valore sotto il quale il personaggio comincia ad

avvertire la stanchezza e il dolore delle ferite, le forze, come la concentrazione vengono meno per questo si subiscono dei malus che diminuiscono tutte le caratteristiche fin quando l'Energia non viene ristabilita (o raggiunge un valore superiore a quello Critico). Se l'Energia raggiunge lo 0, il personaggio sviene, qualora il livello di Energia scendesse sotto i -10 si morirà definitivamente. Il valore iniziale di Energia, il Livello Critico e i malus che esso comporta sono differenti per ogni personaggio e verranno indicati esaurientemente nel seguito.

2.2. Classi

Gran parte delle Caratteristiche Base dei personaggi sono espresse da percentuali. Tuttavia una singola percentuale risulta inadeguata per contemplare una sproporzione di capacità tra due esseri molto differenti, ad esempio paragonare la forza di un bulldozer e quella di un essere umano. Per far fronte a questo problema introduciamo il concetto di Classe. Ad ogni Caratteristica Base viene attribuito un nuovo valore che va da un minimo di 1 ad un massimo non determinato. Questo numero rappresenta la Classe della Caratteristica in esame. In particolare i personaggi dispongono tutti di Caratteristiche di Classe 2.

Es il cyborg Burner ha una Potenza di 75% di classe 2, il Mutante Erik ha una Potenza di 90% di classe 2 mentre un drago ha una Potenza di 70% di classe 6.

Concettualmente possedere una Classe superiore, in una determinata caratteristica, significa non avere rivali in quel campo indipendentemente dall'esito della prova e dal lancio del d100.

Es Se Burner intende spingere il drago al di fuori della tana, contando solo sulla sua Potenza, pur disponendo di un valore percentuale più alto (75% contro 70%) non riuscirà mai nella sua impresa poiché il Drago possiede una classe di Potenza superiore (6 contro 2).

La definizione di percentuale impone che 100% sia identico a 175%. In "Space Academy" il valore superiore al 100% si traduce invece in un aumento di classe. Pertanto 175% di classe 2 si traduce in 75% di classe 3 ($175\% \text{ classe } 2 = 100\% + 75\% \text{ classe } 2 = 75\% \text{ classe } 2 + \text{una classe}$). Un personaggio che raggiunge una percentuale più alta del 100% in una sua Caratteristica Base, ad esempio 125% di Intelletto, otterrebbe un Intelletto di Classe 3 (2+1) con una percentuale di 25%. In questo modo riuscirebbe automaticamente in tutte le normali Prove su quella Caratteristica e potrebbe tentare qualcosa di eccezionale con il 25%.

L'idea di Classe e il modo in cui essa influenza determinate azioni è estremamente complesso e dipende dalla particolare Caratteristica e anche dall'azione che si tenta di svolgere.

2.2.1. Classi di Potenza

Per effettuare una prova di Potenza di una determinata Classe è necessario che il personaggio che effettua la prova possieda quella specifica Classe di Potenza.

Es. Jean vuole tentare di ribaltare l'auto prima che essa possa partire. Il master ritiene che per sollevarla sia necessario effettuare una prova di Potenza di classe 4. Fortunatamente Jean dispone di un esoscheletro potenziato che gli permette di raggiungere una potenza di 50% di Classe 4. Con un risultato di 32 nel lancio del d100 Jean capovolge l'auto rovesciandola oltre il sentiero.

Due personaggi con stessa classe di Potenza possono collaborare per riuscire in una Prova di una Classe superiore. Se entrambi riescono nella prova di Potenza i loro successi equivalgono ad un successo ottenuto in una prova di classe superiore.

Es. Burner ed Erik collaborano per forzare ed aprire una grata di metallo. Il master stabilisce che per scardinare la grata è necessario riuscire in una prova di Potenza di classe 3. Se entrambi i personaggi riusciranno nella prova di Potenza di classe 2 il loro successo equivarrà ad aver superato una prova di livello 3 e quindi ad aver aperto la grata.

Attenzione, due compagni che si aiutano non sommano le loro percentuali ma raggiungono una certa Classe se entrambi riescono in una Prova di una Classe inferiore. Più persone possono dunque collaborare per raggiungere classi di Potenza sempre più elevate.

Es. 8 persone che effettuano una prova di Classe 2 sono equivalenti a 4 che riescono in una prova di Classe 3, ed ancora queste equivalgono a 2 che riescono in una prova di Classe 4 che a loro

volta sono equivalenti ad una persona che riesca in un prova di Potenza di classe 5.

Coloro che falliscono la loro prova di Potenza pur non raggiungendo il loro scopo riescono comunque ad ottenere il successo che avrebbero ottenuto riuscendo in una prova di una Classe inferiore.

ES. In un torneo di tiro alla fune 3 compagni tentano di battere un Ciclope. I 3 uomini hanno una Potenza di 60% di classe 2, mentre il Ciclope ha una potenza di 80% di classe 3. Tutti effettuano un prova di Potenza relativamente alla propria classe. Un uomo fallisce mentre gli altri due riescono. Il Ciclope riesce nella prova di Potenza di classe 3.

In totale dunque i due uomini che riescono sono equivalenti ad un solo essere di classe più alta pertanto i due uomini che sono riusciti nella prova hanno resistito alla furia del Ciclope (hanno raggiunto la classe 3). La sfida continua. Questa volta Il Ciclope fallisce mentre gli uomini effettuano lo stesso risultato. Il Ciclope avendo fallito la prova di classe 3 è equivalente ad un essere di classe 2 (egli è matematicamente imbattibile da un essere di classe 2 poiché il suo test di classe 2 è infallibile, ben 180%) mentre gli uomini sono riusciti a raggiungere la classe 3 e quindi a guadagnare corda. La gara continua con un vantaggio per gli umani. Il Ciclope questa volta riesce nella prova mentre gli umani falliscono tutti. Il Ciclope ha raggiunto classe 3 mentre gli uomini avendo fallito hanno raggiunto classe uno (160% di classe 1 pertanto sono infallibili su questo prova). Due di loro (a caso) essendo riusciti in una prova di classe 1 sono equivalenti ad un essere di classe 2, se solo il restante fosse riuscito nella prova sarebbero stati di nuovo equivalenti ad una classe 3 ma purtroppo questo turno viene vinto dal Ciclope. La gara continua e si prospetta ancora molto lunga...

2.2.2. Classi di Destrezza

Per la Destrezza il discorso è simile anche se in molti casi non può essere fatta una distinzione molto precisa poiché la percentuale racchiude in se molte capacità. In più non vi sono molte situazioni che permettano ai personaggi di aiutarsi in prove di Destrezza come si potrebbe fare con la Potenza.

Es: si pensi al rapporto tra una tigre ed un umano. Quest'ultimo effettua una prova di Destrezza per saltare un fossato largo 4 metri, il felino effettuando una prova di classe 3 può saltare da una sponda all'altra di un fiume distanti 8 metri. Se la Tigre fallisse effettuerebbe un salto di soli 4 metri (come se fosse riuscita in una prova di classe 2) finendo nelle acque del fiume.

2.2.3. Classi di Intelletto

Per l'Intelletto esistono solo 3 classi.

Gli esseri contraddistinti da una Classe di Intelletto 1 sono creature istintive, prive della facoltà di dialogare e di comprendere il funzionamento di oggetti anche molto semplici. Gli esseri intelligenti possiedono invece un Intelletto di classe 2. Qualsiasi creatura che possieda questa classe di Intelletto può dunque dialogare ed esprimere idee e concetti. Una creatura con Intelletto di classe 3 è un essere geniale, spesso alieno, con capacità intellettive superiori.

2.2.4. Classi di Carisma e di Forza di Volontà

Data la natura particolare di queste percentuali non è possibile ottenere un significato coerente di Classe. In generale ottenere una percentuale più alta del 100% di Forza di Volontà o di Carisma assicurerà solo l'infallibilità nelle prove o il riuscire anche in situazioni avverse e con Malus alla prova.

2.2.5. Classi di Mira e Combattività

Queste due percentuali (la combattività come la mira verranno discusse dettagliatamente nei Capitoli successivi) non prevedono Classi poiché sono soggette a continue modifiche dovute alle condizioni nelle quali vengono utilizzate. Disporre di un valore superiore al 100% assicura l'infalibilità o permette di far fronte a malus più ingenti e quindi a situazioni più difficili.

Es. Vash ha una Mira F di 140% di classe 2. Ciò lo rende un Tiratore eccezionale poiché può colpire il bersaglio anche in condizioni estremamente difficili (malus -40%). In nessun caso ha senso parlare di 40% di Mara F di classe 3 dato che il regolamento di Space Academy non prevede prove di Classe 3 per la Mira.

2.2.6. Calcoli con le classi

Space Academy prevede numerose formule per il calcolo di vari parametri (danni, metri percorsi, malus ecc.). Quando si effettuano questi calcoli si può considerare come valore della Caratteristica Base il valore ottenuto sommando 100 alla Caratteristica per ogni Classe in più alla seconda .

Es Per calcolare il danno inferto da un pugno si deve dividere la Potenza per 10. Se un Mutante con 70% di Potenza di Classe 4 colpisse un avversario, genererebbe 27 danni. La sua Potenza equivale a 270% di classe 2 che diviso 10 fa proprio 27.

Nel Resto del manuale ogni volta che si Parlerà di Prove in una determinata Caratteristica, o che si attribuiranno Percentuali a creature e personaggi, si intenderà sempre e solo la Classe 2. Il valore della Classe verrà dunque indicato solo se differente da 2 o se lo si riterrà utile al fine di una migliore comprensione.

2.3. Creazione delle percentuali

Finalmente è giunto il momento di determinare le caratteristiche Base del nostro personaggio. Prima di tutto è necessario procurarsi un foglio di carta, una matita e dei dadi a 20 facce. In seguito ogni giocatore che abbia già scelto il proprio personaggio potrà seguire i seguenti passi.

1° passo

Il Giocatore segna sul foglio di carta le seguenti Caratteristiche Base: Potenza, Destrezza, Intelletto Forza di Volontà e Mira F.

2° passo

Osservando la Tabella 2.1 (penultima colonna) stabilisce se il personaggio dispone anche di Mira P e Mira A e, in caso positivo, trascrive queste caratteristiche sul foglio.

Es: Il Tiratore dispone di Mira F, P ed A mentre l'Esper possiede solo Mira F.

3° passo

Esaminando la tabella 2.1 si stabiliscono i bonus ai lanci per le proprie statistiche (seconda colonna) e si riporta il bonus accanto alla caratteristica.

Es: Il Cyborg trascrive 4d20 accanto a Potenza e Forza di Volontà mentre il Gran Maestro trascrive 5d20 accanto a Destrezza.

4° Passo

Cominciando dalla prima Caratteristica si lanciano 3d20 o il valore riportato come bonus se si dispone di bonus ai lanci per quella particolare Caratteristica. In questo ultimo caso si sceglieranno solo i 3 migliori lanci scartando i risultati ottenuti in più. Alla somma dei tre dadi si aggiungerà 32 ottenendo la Percentuale da attribuire alla Caratteristica.

Continuando per ogni Caratteristica si otterrà un valore percentuale compreso tra 35% (1+1+1+32) e 92% (20+20+20+32) generalmente assestato intorno al 63% (10+10+11+32).

5° Passo (Facoltativo)

A questo punto ogni giocatore può modificare le proprie percentuali per renderle più adatte al personaggio scelto. In particolare potrà diminuirne alcune per aumentarne altre. Esistono due gruppi di statistiche. Il primo gruppo è formato da Potenza, Destrezza e Intelletto mentre il secondo è formato dalla tre Mire (F, P e A). È possibile sottrarre punti percentuale da una Caratteristica per aumentare di altrettanti punti percentuale un'altra Caratteristica che faccia parte dello stesso gruppo e soprattutto che sia una Caratteristica per la quale il Personaggio ha un bonus ai lanci.

Es: un Fante Spaziale potrà aumentare di 10% la Mira F diminuendo di 3% la mira P e 7% la Mira A. Un Esper potrà diminuire la propria Destrezza di 8% per aumentare di 8% l'Intelletto.

Solo i personaggi che hanno bonus ai lanci sulla Forza di Volontà (Cyborg, Esper, Evocatore e Spia) potranno aumentarne il valore sottraendo punti percentuale alle Caratteristiche del primo

gruppo (Potenza, Destrezza e Intelletto).

Questi “aggiustamenti” non possono in nessun caso far aumentare una Caratteristica oltre il 95% o farla diminuire a meno del 35%.

Personaggio	Bonus sui lanci	Combattività	Mire	Carisma
Cyborg	Potenza 4d20, Forza di Volontà 4d20		F P A	Potenza -15
Esper	Intelletto 4d20, Forza di Volontà 4d20		F	Intelletto
Evocatore	Forza di Volontà 6d20		F	Forza di Volontà
Fante Assaltatore	Potenza 5d20, Mira F 4d20	+15	F P A	Combattività
Fante Spaziale	Potenza 4d20, Mira F 4d20, Mira P 4d20	+10	F P A	Combattività
Gran Maestro	Destrezza 5d20	+10	F	Combattività
Mutante	Potenza 5d20		F P	Potenza -20
Spia	Forza di Volontà 5d20		F A	Il più alto tra le altre
Tiratore	Mira F 4d20, Mira P 4d20		F P A	Mira F

Tabella 2.1

Es. Andrea, dopo aver letto la breve descrizioni dei personaggi, viene incuriosito dal Fante e dal Tiratore. Ancora dubbioso sfoglia le pagine dei capitoli dedicate alla descrizione di questi prototipi. Dopo un’attenta analisi decide di generare un Fante Assaltatore. Su un foglio di carta segna tutte le Caratteristiche di Base lasciando lo spazio per scrivere il valore della percentuale. Osservando la tabella 2.1 annota che dovrà lanciare 5 dadi per la Potenza e 4 per la Mira F. Inoltre aggiunge alle caratteristiche Base già segnate anche la Mira P e A.

A questo punto comincia con ordine a lanciare i dadi per ogni caratteristica ottenendo:

Per la Potenza (5d20): 7, 8, 15, 11, 18.

Scegliendo i 3 più alti ottiene una percentuale di:

$$15+11+18+32 = 76\%$$

Per la Destrezza: 3, 19, 16.

$$3+19+16+32 = 70\%$$

Per l’Intelletto: 1, 4, 20.

$$1+4+20+32 = 57\%$$

Forza di Volontà: 5, 7, 7.

$$5+7+7+32 = 51\%$$

Mira F (4d20): 3, 4, 14, 18.

Scegliendo i 3 più alti ottiene una percentuale di:

$$4+14+18+32 = 68\%$$

Mira P: 17,4, 11.

$$17+4+11+32 = 64\%$$

Mira A: 13 6 19

$$13+6+19+32 = 70$$

Dato che il Fante ha dei bonus sui lanci per la Potenza e per la Mira F, Andrea può aumentare queste due percentuali a discapito delle altre. Così sottrae 4 punti all'Intelletto per aumentare di altrettanti punti la Potenza, non contento diminuisce di ben 10 punti la Destrezza per incrementare ulteriormente la Potenza. Soddisfatto delle mire invece decide di sottrarre soli 4 punti alla Mira P per incrementare la Mira F.

In definitiva le percentuali del suo personaggio sono:

Potenza: 90%

Destrezza: 60%

Intelletto: 53%

Forza di Volontà: 51%

Mira F: 72%

Mira P: 60%

Mira A: 70%

6° Passo

Una volta determinati i valori di tutte le Caratteristiche Base si potranno Calcolare ulteriori Caratteristiche di cui tratteremo in seguito. Il giocatore può dunque segnare sul suo foglio le seguenti caratteristiche: Combattività, Energia e Livello Critico, Carisma e Livello Critico del Carisma.

7° Passo

Il valore di Combattività è pari alla somma di Potenza, Destrezza e Intelletto divisa per 4.

$$\text{Combattività} = (\text{Pot} + \text{Des} + \text{Int}) / 4.$$

Questo calcolo viene effettuato solo al momento della creazione del personaggio, ulteriori cambiamenti delle caratteristiche dalle quali deriva (Potenza, Destrezza e Intelletto) non modificheranno più il suo valore. Alcuni personaggi hanno un bonus nel calcolo della Combattività. Come indicato in Tabella 2.1 (terza colonna) infatti il Fante Assaltatore riceve +15% mentre il Fante Spaziale ed il Gran Maestro un +10%.

ES Marcus ha le seguenti caratteristiche:

Potenza 80%, Destrezza 60% e Intelletto 58%.

La sua Combattività è $(80+60+58)/4=49.5$ ovvero 49%. Se allenandosi duramente dovesse riuscire ad aumentare la sua Destrezza a 80% la sua combattività rimarrà sempre e comunque 49% e non aumenterà a 54%. = $(80+80+58)/4$

8° Passo

Il valore dell'Energia e del Livello Critico dipendono esclusivamente dal tipo di personaggio scelto e sono riportati in tabella 2.2. Il giocatore può trascrivere questi valori sul foglio.

Personaggio	Energia	Livello Critico	Personaggio	Energia	Livello Critico
Cyborg	70	30	Gran Maestro	60	15
Esper	50	25	Mutante	70	30
Evocatore	60	30	Spia	50	15
Fante Ass - Spaz	75	35	Tiratore	60	25

Tabella 2.2

9° Passo

Il valore del Carisma dipende dalla percentuale di un'altra Caratteristica del personaggio, come indicato in tabella 2.1. Alcuni hanno una percentuale di Carisma identica alla loro caratteristica principale altri hanno bonus o malus a questo valore.

Es La percentuale di Carisma dell'Esper è identica al suo Intelletto. Il Carisma di un Cyborg è uguale alla percentuale di Potenza meno 15%.

10° Passo

Il Livello Critico del Carisma è pari a 100 meno la Forza di Volontà del personaggio. Se il valore di Forza di Volontà cambia nel tempo cambierà di conseguenza il Livello Critico del Carisma. Tuttavia, indipendentemente da quanto possa essere elevata la Forza di Volontà il Livello Critico del Carisma non potrà mai essere inferiore a 15%.

Es. Andrea continua lo sviluppo del suo Fante Assaltatore. Le statistiche fin qui calcolate sono: Potenza = 90%, Destrezza = 60%, Intelletto = 53%, Forza di Volontà = 51%, Mira F = 72%, Mira P = 60%, Mira A = 70%

Non rimane che calcolare e indicare le altre caratteristiche:

Il Fante otterrà una Combattività pari a $(90 + 60 + 53)/4 = 50,75 = 50\%$. A questo valore somma un ulteriore +15 come riportato in tabella 2.1 per un totale di 65%. Osservando in tabella 2.2 scoprirà invece la sua Energia e il relativo Livello Critico hanno un valore di 75 e 35 rispettivamente.

La Combattività determina anche il suo livello di Carisma che pertanto sarà anch'esso di 65%.

Dato che la Forza di Volontà è invece molto bassa il livello critico del Carisma per ora è pari a $100 - 51 = 49\%$.

Il personaggio di Andrea avrà dunque le seguenti caratteristiche:

Potenza: 90%

Destrezza: 60%

Intelletto: 53%

Forza di Volontà: 51%

Mira F: 72%

Mira P: 60%

Mira A: 70%

Combattività: 65%

Energia: 75

Livello Critico: 35

Carisma: 65%

Livello critico del Carisma: 49%

2.4. Background

Space Academy è un gioco di interpretazione in cui i partecipanti si calano nelle vesti di un personaggio e si divertono ad affrontare le varie situazioni che il Master gli propone. Per rendere l'immedesimazione più spontanea e veritiera è utile creare un Background al proprio personaggio. Con questo termine si indicano le esperienze che hanno caratterizzato il personaggio fino al momento in cui il giocatore ne guida le azioni, descrivendo tutti gli aspetti e i ricordi più significativi fino a quel preciso momento. Di un background possono far parte informazioni sulla famiglia, il luogo di nascita, il come e il dove ha vissuto l'infanzia, la serie di eventi e decisioni che lo hanno portato ad entrare nella Space Academy o, ancora, gli amici e le esperienze che lo hanno colpito maggiormente nel corso della sua "vita". È opportuno definirne il carattere e l'atteggiamento predominante nonché qualche paura o aspirazione. La creazione del Background non fornirà vantaggi o svantaggi ad un giocatore ma farà in modo di calare in maniera più entusiasmante e marcata un giocatore nel mondo di Space Academy.

Es. Daniele ha terminato la creazione del suo personaggio, il suo nome è Lorence Di ed è un Cyborg. Daniele non è ancora soddisfatto del suo personaggio e per giustificare la sua presenza nella Space decide di creare un accurato Background.

Lorence è nato nel dominio dell'Unicorno in una piccola città, fiorita dalle macerie della precedente civiltà, affacciata sul Mare Interno. I suoi genitori, Robert Di e Lara Hoax avevano comprato una casa proprio in riva al mare sufficientemente grande per i loro figli Greg, Eleonor e il giovane Lorence. Il padre era dedito alla pesca, usciva di casa molto presto seguito da Greg che lo aiutava in mare. Eleonor aiutava la madre nelle faccende di casa nell'impazienza di rivedere gli

uomini usciti in barca. Lorence considerato troppo gracile e ancora troppo piccolo veniva lasciato giocare con i suoi amici sebbene avesse una gran voglia di darsi da fare tanto che, ogni sera, chiedeva al padre di poter andare con lui in barca ma la risposta era sempre la stessa: “Lorence sei ancora piccolo e debole, il mare spesso non è buono come appare. In quei momenti c’è bisogno di persone forti e mature, vedrai che arriverà il giorno anche per te!”. Lorence ricevette la solita risposta fino al compimento del suo 15° compleanno. Lorence, ragazzo solitamente allegro e gioioso, quel giorno lo era ancor di più. Quella mattina il mare era calmo e si preannunciava una grande giornata di pesca esattamente come fu ma le cose cambiarono tragicamente. Mentre erano a largo vennero attaccati da dei pirati che aprirono il fuoco sull’imbarcazione. Robert e Greg risposero al fuoco, Lorence imbracciò un fucile ma venne subito colpito al braccio da un proiettile. I pirati assalirono la barca, buttarono a mare Robert e Lorence, uno perché troppo vecchio e l’altro perché troppo giovane mentre fuggirono con la barca ed il povero Greg. La forza della disperazione permise a Robert di trarre fino a riva il corpo esanime del figlio.

In seguito alla ferita l’arto di Lorence era andato in cancrena e l’amputazione fu l’unica possibilità di salvezza. Fortunatamente i risparmi dei genitori gli permisero l’acquisto di un braccio cibernetico. Il medico del villaggio aveva detto che non avrebbe mai riacquisito la piena mobilità ma che l’intervento sarebbe stato più che buono per l’attività della pesca. Stranamente e con sorpresa di tutti, Lorence riuscì a muovere il nuovo arto esattamente come se non lo avesse mai perso. La particolare capacità di Lorence non passò inosservata. Ben presto un agente della Space Academy gli propose un’inaspettata alternativa di vita. “Arruolandoti nella space” gli disse “potrai migliorare le tue capacità diventando più forte e rapido di chiunque altro. Certo farai delle missioni per noi, ma guadagnerai molto e potrai aiutare i tuoi genitori ormai vecchi”. Aiutare i genitori, trasformare il debole corpo che aveva permesso la cattura del fratello in un arma da guerra forte e temibile. Lorence non ci pensò su due volte e acconsentì.

Lorence divenne così un membro della Space Academy con nome di battaglia Greg.

Come si può notare nell’esempio, il Background di Lorence non altera il personaggio, il suo equipaggiamento o le sue capacità, aiuta solamente a capire meglio chi è Lorence dotandolo di un passato e delle motivazioni che lo porteranno ad agire nel proseguo del tempo. Tenendo presente questo un giocatore interpreterà Lorence in modo coerente con ciò che gli è accaduto. Ad esempio, in seguito alle esperienze vissute, sarà difficile che Lorence accetti il consiglio di alcuni pirati, potrà invece avere un forte impulso nella protezione degli altri quasi per riscattarsi dell’aver permesso la cattura del fratello. Queste e infinite altre idee certo non mancheranno ad un giocatore di buone inventiva o allo stesso Master che magari potrà trarre dal background dei giocatori un utile ispirazione per le sue avventure (chissà che un giorno Lorence non incontri il fratello Greg).

Il nome di battaglia

È opportuno che ogni personaggio disponga di un nome di battaglia, una sorta di soprannome con cui il personaggio verrà chiamato dai suoi compagni durante le missioni. Non ha un’utilità specifica ma come il background arricchisce il personaggio e aiuta l’immedesimazione del giocatore. A tale scopo consigliamo la scelta di un nome da battaglia che sia attinente con il personaggio magari che tragga ispirazione dal suo passato, dai suoi modi di fare o semplicemente da qualche azione compiuta. Per questo motivo il nome di battaglia può essere scelto anche dopo aver svolto qualche missione e magari attribuito proprio dai compagni di missione.

Come sempre vi ricordiamo che questi accorgimenti sono solo un suggerimento per arricchire il vostro gioco, se non dovessero essere di vostro gradimento adattateli o eliminateli. L’importante è, e sarà sempre, divertirsi.

2.5.Cyborg

Il Cyborg è un essere umano dotato di un corpo quasi totalmente meccanico. Solo alcuni organi e apparati (nucleo celebrale, sistema nervoso, sistema digerente, apparato riproduttivo ecc.) sono ancora umani. Nonostante il loro aspetto sia completamente identico a quello di un normale essere umano, i Cyborg sono soggetti a numerose forme di razzismo e violenza. Un Hacker esperto è in

grado di riconoscerli a prima vista ma il modo più efficace per distinguerli è dato dal peso, circa tre volte superiore al normale. Vi sono numerosi tipi diversi di Cyborg che vanno da coloro che hanno sostituito un' amputazione con una protesi meccanica, ai robot dotati di una complessa intelligenza artificiale. Tuttavia i Cyborg veri e propri non sono quelli dotati di un corpo più forte o resistente, ma coloro che hanno addestrato la loro mente ad impartire più comandi contemporaneamente e ad elaborare le infinite informazioni fornite dai loro impianti. Un Cyborg dotato di tale capacità può installare armi nei suoi arti e chip potenzianti nel suo cervello.

2.5.1. Creare un Cyborg

Le principali Caratteristiche del Cyborg sono la Potenza e la Forza di Volontà per le quali sceglie i risultati migliori su 4 lanci.

Il Carisma è uguale alla Potenza meno 15.

La sua Energia è più alta rispetto a quella di un comune essere umano: Energia = 70. Il livello Critico = 30 comporta la perdita della capacità dovute alle sue modifiche.

Il Cyborg dispone di Mira F, P e A. Può tuttavia utilizzare armi ad alta tecnologia solo se installate.

Già dal primo grado il Cyborg dispone di un corpo quasi completamente meccanico. Questa struttura non gli permette però di usufruire di alcuna capacità eccezionale. Con il progredire del suo addestramento e grazie all'esperienza sul campo, egli svilupperà le facoltà mentali adatte per gestire innesti e arti potenziati. Per questo motivo, ad ogni grado, un Cyborg guadagna una percentuale di modifica che potrà utilizzare per evolvere determinate parti del suo corpo.

Le modifiche sono:

7% Apparato circolatorio

L'apparato circolatorio viene totalmente sostituito con dei vasi sanguigni sintetici mentre il cuore viene potenziato con delle fibre muscolari biomeccaniche. Questa modifica conferisce un bonus del 10% per chiunque tenti di riparare il Cyborg. Inoltre per via dei numerosi filtri presenti il Cyborg guadagna una resistenza ai veleni del 80%.

10% Apparato scheletrico

Lo scheletro metallico viene sostituito con un telaio molto più leggero e resistente. In tal modo il peso del Cyborg sarà simile a quello di un comune essere umano mentre la sua Energia massima aumenta di 10.

Il Livello Critico non annulla i bonus conferiti da questa modifica.

2% Braccio

Un braccio viene modificato in modo da poter contenere armi e apparecchiature cibernetiche. Il danno dei pugni viene aumentato di +3. Questa modifica può essere effettuata due volte (una volta per braccio). Le capacità speciali che un Cyborg possiede sono estese anche alle armi impugnate pur non essendo connesse al suo corpo (non innestate).

Evolvendo entrambe le braccia (4%) il Cyborg può essere considerato totalmente ambidestro.

4% Bocca

Può riprodurre con una percentuale del 75% suoni e voci. Tale sistema è efficace con umani o animali, i mezzi di riconoscimento vocale o sonoro non possono essere ingannati in tal modo.

5% Gambe

Modificando le proprie gambe il Cyborg potrà aumentare la sua velocità: +40 al movimento.

Nelle gambe possono essere installate armi e apparecchiature cibernetiche.

7% Innesti cerebrali

Attraverso dei cavi che escono dalla base del collo il Cyborg potrà connettersi ad ANG ed esoscheletri (solo se è lui a pilotarli). Riceve un bonus alla sincronia di +10% e la possibilità di utilizzare le armi installate sull'esoscheletro o sull'ANG come se fossero innestate sul proprio corpo. In più può impartire impulsi cerebrali complessi per usufruire di sistemi evoluti presenti in essi.

5% Modifica celebrale

Con questa modifica il Cyborg potrà inserire dei chip potenzianti nel suo cervello. In totale dispone di 20 slot.

2% Occhi

Oltre alla vista normale il Cyborg potrà avvalersi di una visione a infrarossi e a rifrazione di luce. Può cambiare sistema visivo in ogni momento ma non può utilizzarli simultaneamente.

8% Occhi

Gli occhi del Cyborg possono essere orientati in direzioni diverse permettendo così di sparare contemporaneamente a due bersagli distinti. Questa abilità può essere utilizzata solo se si fa fuoco con le armi installate o impugnate (se si possiede la modifica alle braccia).

4% Orecchie

L'udito del Cyborg non è più acuto di quello di un comune essere umano. La modifica permette di utilizzare particolari metodi di analisi del suono che gli consentono di riconoscere, campionare e distinguere i rumori.

- 1) Avvertendo il rumore di un sistema meccanico (robot, armi, veicoli, esoscheletri ecc..) ne riconosce modello e caratteristiche con il 40%.
- 2) Con il 75% riconosce voci campionate. Può mantenere memorizzati fino a tre campioni vocali.
- 3) Con il 60% distingue e isola suoni da altri rumori che li sovrastano (distingue voci in un'officina, segue i passi di un uomo che si muove mentre una banda sta suonando ecc..).

7% Pelle

Può aumentare la temperatura del corpo o abbassarla fino a rendersi invisibile agli infrarossi. Può rimanere invisibile per 2 ore al giorno (anche non consecutive).

4% Pelle

La pelle sintetica di cui il Cyborg è ricoperto gli garantisce una adeguata resistenza contro i danni da calore. La pelle è da considerarsi come una corazza con resistenza 2 da calore su tutto il corpo. Questo bonus non si annulla al Livello Critico

6% Pelle

Lo strato sotto cutaneo viene sostituito con un rivestimento resistente che non permette ai colpi di penetrare negli organi vitali. La pelle può essere considerata una corazza con resistenza 2 da botta. Questo bonus non si annulla al Livello Critico

2% Pigmenti

Il Cyborg può cambiare colore degli occhi, dei capelli e della pelle.

5% Polmoni

I polmoni vengono sostituiti completamente con tre serbatoi che garantiscono al Cyborg una autonomia di un ora senza aria e lo rendono immune ai gas (quelli che hanno effetto se inalati).

Questa abilità può essere effettuata anche al Livello Critico.

5% Schiena

Può contenere armi

15% Sistema muscolare

Tutto l'apparato motore viene sostituito e modificato aumentando di 30% la Potenza del Cyborg. Se tale incremento porta questa caratteristica ad un valore superiore al 100% allora il Cyborg raggiungerà una potenza di Classe 3.

La percentuale di modifica che un Cyborg ottiene ad ogni grado può essere cumulata per ottenere specifiche modifiche in seguito.

Es: Al primo grado Burner ha modificato solo il suo braccio destro (2%) conservando 6% di modifica. In questo modo già al 2° grado potrà ottenere il sistema muscolare (15%) mantenendo un 1% di modifica per i gradi successivi.

2.5.2. Il Mondo del Cyborg

Armi e Apparecchiature Cibernetiche. Le armi e le apparecchiature cibernetiche (AAC) sono la principale risorsa di un Cyborg e consistono in tutti quegli oggetti che possono essere connessi direttamente al suo corpo. Sebbene le AAC siano costruite appositamente per robot e Cyborg quest'ultimo deve predisporre il proprio corpo per accoglierle. La modifica che un Cyborg effettua a determinate parti del corpo (braccia, gambe, schiena ecc..) ha proprio il compito di generare degli innesti universali che possano agganciarsi con qualsiasi tipo di AAC. Si può dunque concludere che nessuna arma cibernetica può essere utilizzata se non installata e che, al contrario, nessuna arma comune può essere installata.

Ottenere AAC. Come è facile immaginare trovare armi cibernetiche è piuttosto raro. Questo è dovuto a vari fattori tra cui la mancanza di acquirenti e il fatto che si tratti di oggetti evoluti. Per reperire armi cibernetiche un cyborg può seguire diverse strade: sperare di avere un po' di fortuna e trovarle in un mercato (anche se si tratta di armi standard e costose), abbattere dei robot equipaggiati con esse, commissionare il lavoro a costruttori e Tiratori oppure sollecitare la Space Academy perché lo paghi con oggetti di questo tipo.

Nascondere e installare le AAC. Un cyborg deve installare un AAC prima di poterla utilizzare. Il tempo di installazione è generalmente di un minuto e mezzo (90 turni) ed è necessario perché l'arto si modifichi e la parte venga accuratamente inserita e collegata ad esso. Se l'arma è di dimensioni ridotte può essere completamente inserita e nascosta all'interno del corpo (come una pistola o un uzi in un braccio). In questo caso prima di far fuoco l'arma deve essere estratta (1/2 turno). Se le AAC da installare sono invece troppo grandi (come mitragliatori o lancia fiamme) non potranno essere inserite all'interno del corpo ma andranno quasi a sostituire l'arto in cui vengono installate. Tali armi saranno chiaramente visibili e riconoscibili e il braccio (o l'altra parte del corpo utilizzata per l'innesto) verrà completamente trasformato per l'innesto. In questo caso le armi saranno utilizzabili in ogni momento al contrario dell'arto che non potrà più essere utilizzato in maniera propria. Lo spazio disponibile nel corpo e quello occupato dagli oggetti non è riportato nelle regole ne riteniamo possa esservi un modo semplice ed efficace per gestirlo, lasciamo quindi l'arduo compito alla logica del Master per decidere in maniera reale e razionale la possibilità di inserire armamenti ed oggetti negli arti cibernetici.

Utilizzare le AAC simultaneamente. Essere Cyborg non significa possedere arti o organi robotici ma principalmente aver addestrato la propria mente ad analizzare e controllare le immense potenzialità che essi possono fornire. È proprio questo addestramento che permette ad un Cyborg di utilizzare le AAC in maniera spontanea e naturale come se da sempre avessero fatto parte del suo corpo (Un personaggio che in seguito ad una amputazione ha ricevuto un arto cibernetico non può utilizzare oggetti installati). Il principale vantaggio di possedere una o più armi installate risiede

nella possibilità di utilizzarle contemporaneamente. Un Cyborg potrà quindi far fuoco con tutte le sue armi contemporaneamente o utilizzare simultaneamente le diverse apparecchiature di cui è dotato. L'unico limite imposto all'utilizzo delle armi è che esse dovranno far fuoco contro lo stesso bersaglio e con la stessa modalità di tiro (mirato, normale o rapido).

Corazza. Un oggetto fondamentale per un Cyborg è la corazza. Una corazza convenzionale non permette di utilizzare le armi installate in quanto esse si trovano al di sotto di essa. Esistono tuttavia armature prodotte appositamente per Cyborg e Mutanti che sono formate da placche mobili in modo da permettere di estrarre e utilizzare le AAC.

Ripararsi. Già dal primo grado il corpo di un Cyborg è quasi totalmente meccanico (La modifica indica la percentuale del corpo che viene migliorata non quella che viene resa cibernetica). Per questo motivo un Cyborg ferito non può essere curato ma deve essere "riparato". Egli non potrà rivolgersi ai normali medici ma farà invece affidamento ad ingegneri e costruttori. Per riparare da se le proprie ferite dovrà invece avvalersi di appositi kit di riparazione. Lo svantaggio di richiedere persone e strumenti più rari e costosi e però ripagato dal fatto che il suo corpo non ha bisogno di tempi di recupero, non appena una riparazione termina la sua Energia viene ristabilita. Quindi utilizzando un comune kit di riparazione saranno sufficienti 10 minuti per ristabilire 10 di Energia al contrario dei kit medici che richiedono ore di tempo.

Razzismo. Un personaggio Cyborg possiede un corpo perfettamente funzionante e ricoperto da una pelle sintetica che lo rende, ad un'analisi superficiale, identico ad un comune essere umano. Come già ampiamente trattato un Cyborg ha subito impegnativi ed estenuanti addestramenti che gli hanno permesso di utilizzare al meglio il suo corpo ma non sempre è così. La maggior parte dei Cyborg presenti sulla terra infatti possiede degli impianti senza aver seguito alcun addestramento ma soprattutto senza che l'innesto fosse applicato con le opportune precauzioni e competenze medico-scientifiche. Fenomeni di rigetto, incompatibilità, asimmetria o semplici difetti motori sono diffusissimi e proprio ad essi è dovuto il disgusto e la disapprovazione da parte della gente comune. Nella migliore delle ipotesi i Cyborg sono considerati come disabili, altre volte sono paragonati a strumenti da lavoro e non di rado l'intolleranza sfocia nella rabbia e nella violenza. Tutti i Cyborg che possiedono un corpo simile ad un essere umano tentano pertanto di mantenere la loro natura il più possibile nascosta per evitare di incappare in situazioni spiacevoli o degradanti.

1° Grado	4° Grado
Il Cyborg dispone dell' 8% di modifica	+12% di modifica. Dotazione di un kit di riparazione (+15 Energia) che può essere utilizzato 5 volte.
2° Grado	5° Grado
+10% di modifica. Dotazione di una pistola a ripetizione con 2 caricatori (1 normale, 1 dirompente).	+14% di modifica. Dotazione di una spada laser da poter innestare nell'avambraccio, fornisce soli 5 spazi in tabella d'azione (come una spada senza "colpo con il manico") non deve essere ricaricata poiché sfrutta l'energia del Cyborg
3° Grado	6° Grado
+10% di modifica.	+16% di modifica. Dotazione di un LS 8 da inserire nel braccio. È sempre visibile e pronto al fuoco. Non preclude la possibilità di sfruttare la mano del braccio in cui è inserito.

2.6. Esper

Gli agenti mutageni che per molti anni si sono diffusi sulla superficie terrestre hanno apportato gravi ed irreparabili modifiche al DNA di molte creature viventi. Gli esseri umani colpiti da tali virus sono stati uccisi o trasformati in belve sanguinarie. Solo pochi hanno avuto la fortuna di diventare Esper. Un Esper è un essere umano che ha imparato ad usufruire di particolari capacità mentali che lo rendono in grado di dominare gli elementi. Il fuoco, la terra, l'aria conferiscono all'Esper poteri inauditi che gli permettono di uccidere e guarire, di illuminare e di accecare, di essere e di non essere.

Il giocatore che deciderà di interpretare un Esper dovrà scegliere quale elemento controllare tra: Luce, Aria, Fuoco, Acqua, Terra e Ombra. In base a tale scelta riceverà capacità e poteri diversi che riuscirà ad utilizzare sempre con maggiore facilità e frequenza con il crescere dell'esperienza

2.6.1. Creare un Esper

Le principali Caratteristiche dell'Esper sono l'Intelletto e la Forza di Volontà per le quali sceglie i 3 migliori lanci su 4.

La Mira con armi da Fuoco non può essere superiore a 70% al primo Grado.

L'Energia massima dell'Esper è la più bassa fra i vari personaggi: Energia = 50, Livello Critico = 25 che causa un Malus di 25% a tutte le sue percentuali.

Non sa utilizzare armi pesanti e ad alta tecnologia pertanto non possiede mira P ed A.

Non indossa corazze pesanti ovvero con una corazza da botta superiore a 5.

2.6.2. Gli elementi

Ogni Esper è fortemente legato ad un elemento che potrà scegliere liberamente già dal primo Grado. Ciascuno di essi fornisce abilità differenti che potranno essere utilizzate dall'Esper sempre più frequentemente e con maggiore vigore. Per orientare l'Esper nella sua scelta qui di seguito viene riportata una breve descrizione dei sei elementi.

la **Luce** è l'elemento che da sempre si contrappone alle tenebre. Simboleggia la vita e la magia per questo non possiede poteri dannosi ma solo di salvaguardia e illusione. Il potere di questo elemento deriva prevalentemente dalla capacità dell'Esper di deviare i raggi luminosi creando miraggi ed effetti ottici.

L'**Aria** incrementa la mobilità di colui che la domina conferendo allo stesso tempo una spiccata percezione per l'ambiente circostante. Dominando l'aria si possiede anche la chiave del suono, i nemici potranno essere assordati da un boato come ascoltati a chilometri di distanza.

Il **Fuoco** permetterà all'Esper di controllarlo in ogni sua forma. Tale elemento è ottimo per sferrare potenti attacchi anche contro molti nemici. Questo elemento tuttavia non conferisce all'Esper poteri molto vari o che esulino dall'attacco e dal danneggiamento. Controllando il fuoco l'Esper avrà anche una notevole influenza sui metalli che potrà sciogliere o incendiare.

L'**Acqua** ha la capacità di aggirare e superare qualsiasi ostacolo. Questo elemento è infatti il più vario, conferisce qualità diverse come la purificazione dai veleni, il controllo mentale o la respirazione sott'acqua. Per aumentare il potere dell'Esper l'acqua gli permetterà di dominare anche il ghiaccio e la bassa temperatura.

La **Terra** è un elemento che permetterà all'Esper una elevata resistenza e difesa dagli attacchi esterni. Oltre a dominare questo elemento creando ponti o varchi nella roccia l'Esper potrà creare forti campi magnetici disturbando apparecchi elettrici o armi tecnologiche.

L'**Ombra** è la privazione della luce per questo non è un vero e proprio elemento. L'Esper non deve i suoi poteri ad alcuna forza esterna ma solamente alla propria linfa vitale. I suoi poteri non sono né eclatanti né tanto meno spettacolari ma possono essere spaventosamente letali. Un Esper dell'ombra è in grado di rubare le energie vitali ai suoi nemici generando debolezza e stati d'animo confusi ed

influenzabili.

2.6.3. Extra Sensorial Power

Ogni elemento fornisce differenti poteri che saranno accessibili all'Esper da subito. Ogni potere viene denominato esp e rappresenta un modo particolare di sfruttare il proprio elemento (come creare una fiamma per un'Esper del fuoco o generare un'illusione per quello della luce). Per usufruire di questi esp è necessaria una concentrazione profonda che prova duramente l'Esper. Ecco perché al giocatore vengono assegnati dei punti (denominati "punti concentrazione" o anche "punti esp") che indicano la capacità di focalizzarsi per richiamare i propri poteri. Ogni giorno tali punti verranno rinnovati ma non saranno cumulabili e potranno essere ristabiliti solo se il personaggio riposerà o dormirà tra un giorno e l'altro.

Ogni esp impegna l'Esper in modo differente, alcuni richiedono che egli rimanga concentrato per molto tempo altri necessitano di una concentrazione più profonda anche se breve. Per questo motivo ogni esp è caratterizzato da differenti valori di punti concentrazione e di turni necessari per la sua realizzazione. Tali valori sono espressi tra parentesi accanto al nome del potere. Il primo valore indica i punti esp (o concentrazione) richiesti mentre il secondo il tempo necessario perché l'Esper si concentri. Un turno significa che l'esp ha effetto nello stesso turno in cui l'Esper si concentra per lanciarlo ma impegna completamente la sua azione per quel turno. Se l'esp richiede più turni, ad esempio tre, l'Esper dovrà utilizzare i primi turni (2) per concentrarsi mentre l'ultimo turno l'esp verrà lanciato. Se è indicato "istantaneo" al posto del tempo in turni significa che l'esp non richiede turni, l'esp è da considerarsi come un riflesso incondizionato dell'Esper e può essere svolto contemporaneamente ad un'altra azione (tranne che ad un altro esp istantaneo) e in qualsiasi momento del turno. Il Master potrà decidere al più di far effettuare una prova di Riflessi all'Esper per verificare la sua prontezza.

Il Potenzamento

Già dal primo grado un personaggio può lanciare esp molto potenti. Questo è possibile poiché un potere può essere utilizzato anche con un quantitativo di punti concentrazione insufficiente. Questa mancanza comporta la diminuzione della percentuale di riuscita del potere esp di -10% (per ogni punto concentrazione in meno) e un -5 all'Energia (o Carisma in una qualsiasi proporzione scelta dall'Esper). Al contrario se l'Esper vorrà utilizzare più punti concentrazione di quelli necessari potrà potenziare il suo esp. Il potenziamento consente di aumentare la percentuale di riuscita dell'esp di 5% o di incrementarne gli effetti in base a quanto riportato sulla descrizione dell'esp stesso. I punti necessari a potenziare un esp sono detti "punti potenziamento" possono essere ottenuti convertendo i punti concentrazione o sottraendo 5 all'Energia (o Carisma) al proprio personaggio per ogni punto desiderato (Vedi tabella). La profonda differenza tra punti concentrazione e punti potenziamento è dovuta al fatto che i primi permettono di lanciare l'esp e anche di potenziarlo (trasformandosi in punti potenziamento) mentre i secondi possono solo potenziarlo ma non sono sufficienti a lanciarlo (non possono trasformarsi in punti concentrazione). L'esp può essere potenziato in modi diversi e quante volte si vuole. Nella descrizione dell'esp, prima di ogni potenziamento, è espresso tra parentesi il numero di punti potenziamento necessari per effettuarlo. Nel caso sia espresso come (X di N) significa che possono essere spesi al più N punti per potenziare l'esp in questo modo e ogni potenziamento richiede X punti potenziamento.

Es. Fox è un'esper dell'Acqua di 2° Grado. Dispone di 5 punti concentrazione e di una pietra che lo aiuta nella concentrazione che gli permette di usufruire di 3 punti potenziamento.

In seguito all'utilizzo dei suoi poteri Fox è stato arrestato e condotto in una prigione sotterranea. Grazie all'aiuto di due altri condannati è riuscito ad evadere dalla cella. Insieme a loro ha raggiunto un pozzo nel chiostro centrale delle prigioni. Di certo i canali conducono all'esterno delle mura ma questi sono completamente sommersi. Fox decide quindi di utilizzare l'esp:

"Respirazione sott'acqua (2 punti 1 turno)

L'esper o un qualsiasi bersaglio guadagnano l'abilità di respirare sott'acqua per un periodo di mezz'ora.

Il potenziamento consente di:

(1 di 1) aumentare la durata di mezz'ora.

(1) estendere la respirazione sott'acqua ad altri.”

In questa circostanza Fox dovrà potenziare l'esp per far fuggire anche i suoi nuovi alleati. L'ultimo dei potenziamenti permette infatti di estendere respirazione sott'acqua anche ad altre persone utilizzando un solo punto potenziamento. Con 2 punti concentrazione (Costo per lanciare l'esp) e 2 punti potenziamento (estendere l'esp ad altre due persone) Fox potrebbe lanciare l'esp su di se e sugli altri due amici. In più data la situazione Fox vuole potenziare ulteriormente l'esp aumentando la percentuale di riuscita di 5% con un ulteriore punto potenziamento. In tutto sono richiesti 2 punti concentrazione e 3 punti potenziamento. L'Esper decide di utilizzare quindi 4 punti concentrazione (due dei quali verranno commutati in punti potenziamento) e un punto potenziamento fornito dalla pietra. In un solo turno Fox lancia l'esp. Con un tiro di 48 sulla percentuale di lanciare esp del 60% (55% +5% di Potenziamento) riesce nel suo intento.

A Fox ora rimane un solo punto concentrazione e due punti potenziamento nella pietra.

Dopo circa mezz'ora i tre si trovano ancora nei canali. Una grossa grata in ferro blocca quella che sembra l'unica uscita. La grata sta per cedere ma l'esp non durerà abbastanza a lungo. Fox ha un'unica alternativa potenziare ulteriormente l'esp. Il primo potenziamento permette di utilizzare uno ed un solo punto potenziamento per estendere la durata ad un'ora. Purtroppo l'esp è già stato lanciato dunque Fox dovrà utilizzare il doppio dei punti richiesti. Utilizzando gli ultimi due punti potenziamento della pietra Fox ottiene quanto desiderato (senza effettuare la prova di lanciare esp poiché questa ha già avuto esito positivo) e dopo un po' di agonia i tre trovano finalmente la via di fuga.

Come visto nell'esempio il potenziamento può essere effettuato anche in seguito alla riuscita dell'esp ma in tal caso richiederà un numero di punti potenziamento doppi. Inoltre si sottolinea che: ad eccezione di quei rari esp che richiedono 0 punti concentrazione, non si può effettuare un esp senza spendere almeno un punto concentrazione e che, prima di sopperire alla mancanza di punti esp con Energia o Carisma, è necessario utilizzare tutti i punti concentrazione disponibili.

5 Energia/Carisma	>	1 Punto Potenziamento	>	+5% o potenziamento dell'esp.
1 Punto Concentrazione	>	1 Punto Potenziamento	>	+5% o potenziamento dell'esp.
-1 Punto Concentrazione	>	-10% e - 5 Energia/Carisma.		

2.6.4. Luce

L'Esper che ha scelto come suo elemento la Luce otterrà tutti i poteri esp descritti di seguito.

Bagliore (1 punto 1 turno)

Permette di creare un'esplosione luminosa che acceca i nemici per un tempo di 3 secondi. Saranno colpiti dall'esp tutti coloro che si trovano entro 10 metri (20 in condizioni di buio). Le vittime di questo esp possono effettuare una prova di Riflessi per evitare di essere accecate. La prova può essere tentata solo da chi ha ragione di essere diffidente. Pertanto falliranno senza dubbio coloro che con uno stratagemma sono stati attirati dall'Esper o, al contrario, vi riusciranno coloro che sono stati vittima dello stesso esp causato dello stesso Esper.

Il potenziamento consente di:

(1 di 1) *Direzionare il raggio luminoso per influenzare solo i bersagli scelti dall'esper.*

Benessere (2 punti 5 minuti)

Permette all'esp o ad un'altro bersaglio di non avvertire fame e sete per 2 giorni oppure di risanare 5 punti di Carisma.

Il potenziamento consente di:

(2) *risanare ulteriori 5 punti di Carisma*

Comprensione del linguaggio animale (1 punto 1 turno)

Permette all'Esper della luce di comprendere il linguaggio di qualsiasi creatura vivente e di comunicarlo. L'esp ha la durata del dialogo.

Duplicazione dell'immagine (2 punti 1 turno)

Duplicando le onde luminose l'esp crea un'immagine uguale a quella dell'Esper che gli si muove continuamente intorno. I nemici che attaccheranno l'Esper avranno una percentuale del 50% di colpire l'immagine errata. Ha la durata di un combattimento.

Il potenziamento consente di:

(2) *Estendere la duplicazione ad un altro bersaglio (che dovrà rimanere nel campo visivo dell'Esper).*

(2 di 2) *la duplicazione ha la durata di mezz'ora.*

Guarigione (2 punti 10 minuti)

Permette di risanare le ferite di un qualsiasi bersaglio ad eccezione di se stessi. I danni vengono istantaneamente riguadagnati e le ferite si rimarginano senza lasciare traccia. Quantitativamente l'esp risana 10 punti di Energia.

Il potenziamento consente di:

(1) *aumentare di 8 i punti risanati.*

Invisibilità (5 punti 3 turni)

Le onde luminose intorno all'Esper vengono deviate rendendolo quasi invisibile. La sua trasparenza non è infatti totale ma simile a quella dell'acqua. Tuttavia in condizioni di penombra o nella boscaglia può essere considerato totalmente invisibile (Se l'esper dovesse attaccare e quindi rivelarsi ai nemici costoro riceveranno comunque un -30% alla mira e alla combattività per via dell'invisibilità).

L'esp ha una durata di 1/2 ora.

Il potenziamento consente di:

(3 di 9) *aumentare la durata di mezz'ora.*

Lettura del pensiero (3 punti 8 turni)

L'Esper può leggere nella mente di una qualsiasi creatura intelligente (classe Intelletto 2 o superiore). L'esp non ha però effetto se il bersaglio riesce in una prova di Forza di Volontà (In ogni caso il bersaglio percepirà che qualcuno ha tentato di insinuarsi nella propria mente). Una volta che l'esp è riuscito il giocatore potrà fare tre domande alle quali il master dovrà rispondere in maniera sufficientemente esauriente.

Il potenziamento consente di:

(1 di 5) *Generare un Malus di 10% alla prova di FdV.*

(2 di 2) *Far in modo che il bersaglio non percepisca di essere esaminato.*

Luce elementare (0 punti 1 turno)

Permette di manifestare la forma elementare della luce. Sul palmo della mano dell'Esper comparirà una piccola sfera che illumina fino a 20 metri. Non è possibile spegnerla o affievolirla se non è l'esp a volerlo, può essere posata o lanciata come una normale palla.

L'esp non richiede punti ma si deve disporre di almeno un punto concentrazione per ogni sfera prodotta.

Luce rivela demoni (2 punti 2 turni)

Genera un bagliore che ha la capacità di rivelare la presenza di demoni, non morti, evocatori ed Esper dell'ombra nel raggio di 20 metri.

Il potenziamento consente di:

(2 di 2) Scacciare i demoni di 4° rango, anche se evocati.

(4 di 4) Scacciare i demoni di 3° e 4° rango, anche se evocati.

(6 di 6) Scacciare i demoni di 3° e 4° rango, anche se evocati, scacciare tutti i demoni di 4° rango posseduti da un evocatore, distruggere esseri come scheletri e zombi.

(10 di 10) Scacciare tutti i demoni di rango inferiore al primo ad eccezione di quelli di 2° rango evocati.

Scacciare tutti i demoni di 3° e 4° posseduti da un evocatore. Distrugge tutti gli scheletri e gli zombi e mette in fuga o far svanire qualsiasi non morto.

(2 di 4) aumentare il raggio dell'esp di 10 metri.

Miraggio (3 punti 6 turni)

Modulando la luce l'Esper è in grado di generare una immagine illusoria, anche in movimento. Questa non può tuttavia superare i 3 m in una qualsiasi delle tre dimensioni e non può allontanarsi oltre lo sguardo dell'Esper. Ha una durata di 1 ora.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare le dimensioni dell'immagine di 1 metro.

(1) Aumentare di 1 ora la durata.

(2 di 2) Il miraggio può mostrare (come uno schermo) ciò che avviene nel punto in cui è stato lanciato l'esp.

Respingi Esp (4 punti istantaneo)

L'Esper della luce può respingere un esp verso colui che l'ha lanciato. L'avversario può evitare che ciò accada utilizzando 5 punti potenziamento. In tal caso l'esp verrà lanciato senza problemi.

Il potenziamento consente di

(4 di 4) far svanire l'esp senza produrre alcun effetto.

Riflesso (3 punti 5 turni)

Permette di respingere come uno specchio le onde luminose. Con questo esp si potranno deflettere tutti i laser diretti verso l'Esper con una percentuale dell'80%. Se nella prova per deflettere i laser si generano valori minori del 20% questi verranno respinti verso il nemico. L'esp ha una durata di mezz'ora. (armi da corpo a corpo laser non possono essere respinte contro l'avversario)

Il potenziamento consente di:

(1 di 2) aumentare la deflessione del 10%

(1 di 2) aumentare la percentuale di respingere i laser contro il nemico del 10%

(2) aumentare la durata di mezz'ora

Sacrificio (0 punti istantaneo)

Con questo potere l'esp sacrifica la sua vita (o utilizza la sua morte) per generare un danno o una guarigione di 500 punti distribuiti per un numero qualsiasi di bersagli scelti dall'Esper entro 1 Km (solo i PG possono usufruire di questo esp).

Vedere attraverso i muri (2 punti 2 turni)

L'Esper può rafforzare le onde luminose ad un punto tale da permettergli di attraversare muri e porte. Egli potrà dunque vedere attraverso qualsiasi ostacolo non più spesso di 1/2 metro.

Il potenziamento consente di:

(2) Aumentare lo spessore di un ulteriore 1/2 metro.

(1) Attivare anche la "visione a rifrazione di luce" se la sala nella quale si sta cercando di veder fosse buia.

Visione a rifrazione di luce (1 punto 1 turno)

Il legame tra l'esp ed il suo elemento permette una percezione a rifrazione di luce. L'esp può in tal

modo vedere al buio senza venire però abbagliato dalle forti luci. Potrà avvalersi di questa capacità per 3 ore.

Il potenziamento permette di:

(1) Estendere la visione ad altri

(1 di 6) Raddoppiare il tempo

2.6.5. Fuoco

Di seguito sono elencati tutti i poteri esp ottenuti dall'Esper del Fuoco.

Assorbire energia (1 punto 1 turno)

In presenza di fuoco, lava o oggetti incandescenti l'Esper è in grado di accumulare da 1 a 10 punti potenziamento per un esp (lanciato immediatamente dopo l'assorbimento dell'energia).

Tale valore sarà deciso dal master in relazione alla quantità di calore presente. (alcuni esempi: *incendio = 10, camino acceso = 1, Reattore di un aereo = 6, Lanciafiamme in funzione = 2 ecc..*)

Non si possono assorbire punti da fiamme generate da esp.

Auto-combustione (2 punti 3 turni)

Questo potere esprime la capacità dell'Esper di creare delle fiamme dal nulla. L'auto-combustione, senza alcun potenziamento, permette di incendiare materiale infiammabile, anche bagnato, ad una distanza massima di 10 metri.

Il potenziamento consente di:

(5 di 5) creare un rovo incandescente che genera un danno di 10 al bersaglio selezionato. Il danno viene rinnovato ogni turno seguente per 5 volte.

(5) il danno del rovo è aumentato di 10.

Bagliore accecante (2 punti 1 turno)

Il bagliore accecante genera un forte lampo ma soprattutto una grande emanazione di calore. Tutti coloro che osservavano l'esper, se utilizzavano visori a infrarossi o a rifrazione di luce, verranno accecati. Le persone abbagliate perderanno la possibilità di attaccare o di compiere altre azioni per 3 turni. Con una prova di Riflessi è possibile evitare di essere accecati.

Controllo dell' esplosione (4 punti istantaneo)

Permette di controllare l'esplosione delle granate, dei razzi o di qualsiasi ordigno esplosivo. L'esp riduce della metà il danno da calore prodotto dall'esplosione. A discrezione del master è necessario effettuare una prova di Riflessi.

Dividere le fiamme (1 punto 1 turno)

Questo potere permette all'Esper e ai suoi compagni di crearsi un varco tra le fiamme. Con la semplice imposizione delle mani il fuoco riconoscerà l'esp aprendosi al suo passaggio. Non appena lui e i suoi compagni saranno al sicuro il fuoco si richiederà.

Fiamma elementare (1 punto 1 turno)

Permette all'esper di creare una piccola fiamma sul palmo della mano che illumina fino a 20 metri. Infonde tepore ma non brucia. Può essere posata su oggetti infiammabili, all'interno di zaini o veicoli senza danneggiarli. La fiamma elementare rimarrà accesa ininterrottamente per un tempo massimo di 3 ore, non si spegne con il vento o per mancanza di ossigeno ma non brucia sott'acqua.

Fondere il metallo (3 punti 4 turni)

L'esp convoglia la sua energia all'interno del metallo sciogliendolo completamente. Questo esp ha efficacia su sbarre, serrature, coltelli, lucchetti ecc. Non può però avere effetto su oggetti metallici troppo grandi (portelli, motori ecc..) o troppo lontani (più di un metro). Può essere utilizzato nel

corpo a corpo per fondere le armi avversarie in tal caso si considererà l'attacco descritto in tabella.

Il potenziamento consente di:

(2 di 4) diminuire il tempo di lancio dell'esp di un secondo.

(1) aumentare la distanza di un metro.

Attacco	Danno	Malus
Fondere l'arma	Distrugge l'arma.	-5% Perde 3 turni, al quarto effettua l'attacco.

Immunità dal fuoco (5 punti 3 turni)

La pelle dell'Esper (o di un qualsiasi bersaglio) diviene completamente immune al calore. Ha un'efficacia di 10 secondi (ripartiti a piacere nell'arco di un'ora).

Il potenziamento consente di:

(1) aumentare la durata di immunità al fuoco di 2 secondi.

Mano fiammeggiante (2 punti 1/2 turno)

La mano fiammeggiante è un potere utile nel combattimento corpo a corpo. La mano dell'Esper comincerà infatti ad ardere causando gravi bruciature ai nemici colpiti. Il danno dei pugni e delle prese viene aumentato di +4 per tutto il combattimento (tutto il danno inferto è da calore)

Il potenziamento consente di:

(1 di 3) Aumentare il danno di +1.

Moltiplicare le fiamme (3 turni 3 punti)

Può raddoppiare il danno di fiamme ed esplosioni. L'esp viene lanciato quindi su un'arma o un incendio (a meno di 10 metri di distanza) ed ha una durata di 3 secondi. Non ha effetto su altri esp.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare la durata di 1 secondo.

(2 di 2) Raddoppia la propagazione di un esplosivo.

Muro di fuoco (5 punti 3 turni)

L'Esper è in grado di generare un muro di fiamme invalicabili. Il muro ha un'altezza di 3 metri e una larghezza di 20 (se il territorio lo permette). Tutti coloro che tenteranno di attraversare lo sbarramento riceveranno un danno da colore di 50. Il muro viene generato frontalmente all'Esper ed ha una durata di 3 ore.

In corpo a corpo si considera l'attacco mostrato in tabella.

In tal caso il muro viene generato proprio sotto i piedi dell'avversario il quale una volta aver subito i danni può liberamente decidere da quale parte del muro trovarsi.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare il danno di 10.

(1) Aumentare l'altezza del muro di 1 metro.

(1) Aumentare la larghezza di 5 metri.

(1) Aumentare la durata di 1 ora.

Attacco	Danno	Malus
Muro di fuoco	50	-5% (Perde 2 turni il terzo effettua l'attacco).

Palle di fuoco (6 punti 1 turno)

È uno fra gli esp d'attacco più potenti. Consente all'Esper di lanciare palle di fuoco dalle proprie mani. Questo esp ha una durata di 1/2 ora durante la quale l'esp potrà lanciare ripetutamente sfere incandescenti. Possono essere considerata come armi da lancio bianche con:

Precisione -10%

Danno 25

Gittata 220 m

Nel corpo a corpo le palle di fuoco conferiscono l'attacco mostrato in tabella.

Il potenziamento consente di:

(1 di 4) Aumentare la precisione di 10%

(5 di 5) colpire con certezza qualsiasi bersaglio visibile dall'Esper.

(2) Aumentare la gittata di 50 m.

(2) Aumentare il danno di 5.

(4 di 4) Aumentare la durata di +1/2 ora.

(3 di 3) Generare una propagazione di un metro.

Attacco	Danno	Malus
Palla di fuoco	25	0%

Regolare la temperatura (2 punti 2 turni)

Con questo potere l'Esper può controllare la temperatura in un'area di 2 metri intorno a lui.

Indipendentemente dalla temperatura ambiente (temperature nell'intervallo -20°C e $+50^{\circ}\text{C}$) la zona controllata potrà assumere una qualsiasi temperatura tra i 10°C e i 40°C a scelta dell'Esper. In tal modo egli ed i suoi compagni non subiranno i rigori del freddo o le elevate temperature di un deserto. L'esp ha effetto per un'ora.

Il potenziamento consente di:

(1) manipolare la temperatura in modo da rendere un bersaglio invisibile agli infrarossi.

(1) aumentare il raggio dell'area controllata di 2 metri.

Spade infuocate (5 punti 1 turno)

È una versione potenziata dell'esp per fondere il metallo. In questo esp però il metallo non viene fuso ma diviene incandescente conservando la sua forma e la sua rigidità. Un arma metallica riceve in questo modo un +8 al danno (che sarà convertito totalmente in danno da calore). L'esp ha effetto per un'ora su un arma che si trovi a meno di 10 metri dall'Esper.

Il potenziamento consente di:

(2) Incendiare una seconda arma (richiede un turno di concentrazione in più. Il primo secondo ha effetto su un'arma il secondo sulla seconda e così via per le seguenti).

(3 di 6) aumentare il danno di 2.

Visione a infrarossi (1 punto 3 turni)

Per via dello stretto legame tra il fuoco e il suo padrone l'Esper è in grado di sviluppare un sesto senso che gli permette di percepire la temperatura delle cose. Questo senso può essere assimilato ad una visione ad infrarossi ma si differenzia per il fatto che si tratta di una percezione del calore e non di un modo differente di vedere. L'esper non può venire accecato da emissioni di calore improvvise inoltre la "visione a infrarossi" non sostituisce la vista ma si aggiunge ad essa. Trattandosi di una percezione a 360° l'Esper non può essere colto alle spalle (come se avesse un Intelletto di classe 3). L'esp ha una durata di 3 ore.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare la durata di 3 ore.

2.6.6. Terra

Gli esp elencati di seguito sono tutti quelli posseduti dall'Esper che ha scelto come elemento la Terra.

Campo magnetico (4 punti 2 turni)

Creando un campo magnetico intorno al proprio corpo, o a quello di un qualunque bersaglio, l'Esper devia il 60% dei laser e il 30% dei colpi di armi a bossolo diretti contro di lui (il Malus va sottratto alla mira di coloro che fanno fuoco contro l'Esper). Ha la durata di 10 turni suddivisi in un'ora.

Il potenziamento consente di:
(2 di 12) Aumentare le percentuali di deflessione di 5% .
(2) Aumentare la durata dell'esp di 5 turni.

Gargoyle (8 punti 5 turni)

Questo esp può essere utilizzato solo all'aperto e in presenza di terra, roccia o sabbia. L'Esper creerà un gargoyle di pietra che avrà il compito di difenderlo nel corso del combattimento. L'essere non può allontanarsi a più di 8 metri dell'Esper e non può volare ma usa le sue ali per difendere il suo creatore dagli attacchi nemici. Tutti i colpi contro l'esper verranno bloccati dall'essere di pietra con il 60% (il danno andrà sottratto al gargoyle).

Il gargoyle si polverizzerà dopo il primo combattimento in cui riceverà almeno un danno (o comunque dopo mezz'ora dalla creazione). Le caratteristiche dell'essere sono riportate in tabella 3.4.9.

Il potenziamento consente di:

(1 di 2) aumentare la percentuale dei colpi parati del 10%

(2 di 10) Far proteggere al gargoyle anche un altro bersaglio. Questo dovrà essere scelto al momento della creazione e non potrà essere cambiato. La percentuale di parata per proteggerlo e tuttavia la metà di quella per difendere l'Esper.

(1 di 3) aumentare la potenza del gargoyle di 30% (ed il danno dei suoi artigli di 3)

(4 di 4) Lanciare l'esp "Pelle di Pietra" sul gargoyle.

Potenza	20 classe 5	Combattività	70%
Destrezza	20 classe 2	Danno	32 artigli
Energia	400	Corazza	10 ogni danno

Inceppare (2 punti, 1/2 turno)

Sfruttando le onde magnetiche l'Esper può bloccare o scombinare gli ingranaggi interni delle armi da fuoco (solo di tipo F e P). Se l'avversario fa fuoco dovrà verificare l'inceppamento con un malus di +1 al tiro del d6. L'arma verso cui si lancia l'esp deve trovarsi a meno di 10 metri.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare la distanza dell'esp di 10 metri.

(1 di 1) incrementare di un'ulteriore +1 il risultato del d6 per l'inceppamento.

Incremento della Potenza (3 punti 1 turno)

Aumenta la Potenza dell'Esper (o di un qualsiasi bersaglio vivente entro 10 metri) di una classe per la durata di 8 secondi.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare di 2 secondi la durata dell'esp

(4 di 4) Aumentare di un'altra classe la Potenza.

N.B. L'esp non può far raggiungere in nessun caso una classe superiore alla 6°.

Magnetismo (1 punto 1 turno)

L'Esper può spostare piccoli oggetti metallici entro un raggio di 15 metri. Non possono essere oggetti più pesanti di mezzo chilo ne connessi ad altri oggetti (leve, ingranaggi ecc..). L'esp dura un'ora.

Il potenziamento consente di:

(1) aumentare di 5 metri il raggio

(1 di 1) Aumentare il peso di mezzo chilo.

Onda elettromagnetica (4 punti 2 turni)

Provoca gravi disturbi ad apparecchi elettrici, robot e cyborg entro 20 metri per un'ora. Il master quantificherà gli eventuali malus alle strutture, per quanto riguarda Robot e Cyborg tutte le percentuali saranno diminuite di 20%.

Il potenziamento consente di:

(2 di 4) Aumentare il malus di 10%.

(1 di 8) Aumentare il raggio di 10 metri.

Passare attraverso i solidi (4 punti 2 turni)

L'Espes (o un qualsiasi bersaglio) può passare attraverso le porte e le pareti solide. L'esp ha una durata di 1/2 ora e consente un massimo di 4 attraversamenti. Sono necessari 2 turni per penetrare nella parete poiché essa si comporterà come una superficie liquida ma con un'alta densità e viscosità (pertanto gli oggetti solidi quali spade, proiettili ecc.. continueranno a ferire l'Espes). Nel periodo in cui l'Espes attraversa la parete non riuscirà a respirare per questo non potrà rimanere nel muro per un periodo troppo lungo ne potrà attraversare ostacoli più profondi di 10 metri.

Il potenziamento consente di:

(2) Estendere l'esp ad un altro bersaglio entro 10 metri (il numero di attraversamenti rimane lo stesso)

(1) Consente un altro attraversamento nella mezz'ora di durata dell'esp.

Pelle di pietra (4 punti 3 turni)

La pelle dell'Espes si indurisce offrendo una resistenza al calore di 5 e ai colpi di 10. Tale corazza può essere utilizzata per una durata di 10 secondi distribuiti a piacimento in 1 ora.

La corazza generata può essere considerata di vestibilità 0 pertanto se venisse utilizzato l'esp mentre il personaggio indossa già una corazza di livello 0 quest'ultima andrebbe distrutta. Data la natura sovranaturale della corazza non vi è modo di colpire punti meno corazzati o scoperti.

Il potenziamento consente di:

(2) Aumentare la resistenza di +1 al calore +2 ai colpi.

(2) Aumentare la durata di 2 secondi

Pietrificazione (4 punti 1 turno)

Permette di pietrificare un essere vivente. In realtà la creatura viene ricoperta da uno strato roccioso che la imprigiona. Ci si può liberare dalla teca di pietra con una prova di Potenza di classe 2. Se la prova non riesce la si può tentare un'altra volta il turno seguente. Se fallisce anche il secondo tentativo il bersaglio viene completamente imprigionato. Morirà per soffocamento dopo pochi turni (si possono effettuare delle prove di FdV con un malus di -10% ogni turno). Per rompere la teca completamente formata è necessario operare dall'esterno con prove di Potenza di classe 4. L'esp ha effetto solo a contatto con la vittima.

Nel corpo a corpo può essere utilizzato con le caratteristiche riportate in tabella 3.4.10.

Il potenziamento consente di:

(2 di 24) Aumentare la resistenza della roccia generando un malus di 10% alle prove di Potenza.

Attacco	Danno	Malus
Pietrificazione	Prova di Potenza.	-10%

Pioggia di pietre (4 punti 2 turni)

È uno dei pochi esp di danno della Terra. Consiste nel sollevare un macigno tramite il magnetismo. Una volta in aria la pietra esplode e i frammenti ricadono sui nemici. Questo esp può avere come bersaglio fino a tre creature contemporaneamente se nel raggio di 30 metri. Il danno è di 30 per ogni bersaglio.

Il potenziamento consente di:

(1 di 3) Ferire un altro bersaglio.

(2) Ferire un altro bersaglio.

(1 di 3) Aumentare il raggio d'azione di 10 m

Ponti di roccia (3 punti 5 turni)

L'esper può creare ponti di roccia della lunghezza di 4 metri molto saldi e resistenti. I ponti di roccia possono essere creati a partire da 10 m dall'Esper

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare di 2 metri la lunghezza del ponte

Prigione (3 punti 3 turni)

Intorno al bersaglio dell'esp si sollevano alte e resistenti colonne che lo imprigionano. Il bersaglio deve essere fisso (al più in movimento lento) e deve trovarsi in un luogo aperto a meno di 6 metri dall'Esper. Le colonne sono alte 4 metri, hanno corazza 10-20 (botta-calore) e 80 punti di Energia. Con una prova di Destrezza di classe 3 il bersaglio può evadere dalla prigione prima che venga formata.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare la distanza dell'esp di 5 metri

(2 di 8) Aumentare l'altezza delle colonne di 1 metro

(2) Aumentare la resistenza delle colonne di 2-1.

Scale di roccia (2 punti 1 turno)

Con l'utilizzo di questo esp si possono far spuntare da una qualsiasi parete (roccia, mattoni ecc..) rudimentali gradini o pioli. Questi permettono il movimento verso l'alto o il basso per 5 metri.

Il potenziamento consente di:

(1) Aumentare la lunghezza della scala di 5 metri.

Solidificazione (2 punti 2 turni)

La solidificazione può essere usata per indurire il terreno sotto i piedi dell'Esper per due ore. In tal modo non potrà essere vittima di sabbie mobili e simili (il terreno riacquista la sua consistenza non appena l'Esper passa oltre)

Il potenziamento consente di:

(2 di 2) Permette di rendere un terreno fangoso o paludoso equivalente ad uno di terra battuta anche per il passaggio di veicoli (si considerano i terreni 5, 11 e 12 come se fossero 2) o di un gruppo numeroso.

(1) Aumenta la durata di un'ora

Terremoto (3 punti 5 turni)

Ponendo le mani sul terreno l'esp è in grado di generare una tremenda onda d'urto che si propaga attraverso il suolo in ogni direzione. I pontili, le creature sotterranee, le strade saranno distrutti nel raggio di 20 metri (fino a 600 danni).

Il potenziamento consente di:

(1 di 1) Direzionare l'onda d'urto.

(2 di 10) Aumentare di 5 metri il raggio.

(6 di 6) Effettuare la liquefazione del suolo. Tutte le creature più grandi o pesanti di un uomo vengono inghiottite fino alla vita nel terreno rimanendone imprigionate (sono necessari circa 20 secondi per liberarsi o 10 se le creature hanno una Potenza sproporzionatamente alta rispetto al loro peso).

2.6.7. Il Mondo degli Esper

Elementi affini e contrari. Tutti gli elementi si dividono in due categorie avverse. Quella degli elementi nobili e quella degli elementi caotici. Fanno parte degli elementi nobili il Fuoco, l'Aria e la Luce che sono tra loro affini. Gli elementi caotici sono invece L'Acqua, la Terra e l'Ombra. Questi

due gruppi si contrappongono perché ogni elemento ha un suo avverso che fa parte della categoria opposta. Gli elementi che si combattono sono: Il Fuoco e l'Acqua, l'Aria e la Terra, la Luce e l'Ombra. Per questo motivo gli elementi affini si prestano ad essere controllati dallo stesso Esper (del 5° grado in poi) mentre l'elemento avverso lo danneggia più facilmente degli altri.

Immunità. L'immunità è una percentuale che indica la capacità di resistere ad un esp. Rappresenta la difficoltà con cui l'elemento si presta ad attaccare un esper molto potente. Se l'esp lanciato è diretto contro l'Esper colui che lo lancia riceve un malus alla prova pari alla percentuale di immunità. Se l'esp non ha come bersaglio diretto l'Esper (ad esempio un'illusione) egli effettua un test sull'immunità per verificare se viene o no influenzato dall'esp.

Sinapsi, rune e talismani. Un Esper racchiude in se tutte le sue capacità. Sebbene egli attinga dal proprio elemento l'energia per effettuare un esp la sua capacità di concentrarsi è limitata e per tanto lo saranno anche i suoi esp. Per questo motivo sono stati creati degli oggetti che hanno il compito di aiutarlo a focalizzarsi o che racchiudono poteri più semplici da liberare senza affaticarlo eccessivamente. Questi oggetti devono essere ritenuti indispensabili per un Esper come lo sono le armi da fuoco per un qualsiasi soldato.

Con il termine di Sinapsi sono indicate delle pietre che aiutano l'esp a concentrarsi o ad amplificare gli esp lanciati. Generalmente questi oggetti offrono una riserva di punti potenziamento che possono essere liberamente utilizzati dall'Esper.

Le Rune sono delle sinapsi molto evolute ed elaborate. Si presentano come pietre incastonate in un artefatto o solo come sinapsi finemente intagliate. In esse sono racchiusi degli esp molto potenti. È sufficiente utilizzare pochi punti concentrazione per liberare l'esp. Per usufruire di una runa è necessario effettuare una prova nell'utilizzo delle rune.

I Talismani sono invece degli artefatti come, ciondoli, bracciali ecc.. Generalmente forniscono un bonus alle percentuali o alle capacità dell'Esper (bonus alla percentuale di lancio degli esp, maggiore resistenza alla fuga di energia, incremento dell'immunità ecc). Non sempre il loro utilizzo è legato alla percentuale di riuscita nell'uso di rune e talismani.

Altri oggetti speciali possono essere armi che incanalano l'energia dell'Esper, corazze che sfruttano i poteri esp o qualsiasi altro oggetto che richiede i poteri mentali di un Esper per funzionare.

Razzismo. La gente comune è molto legata alle tradizioni popolari, alle leggende ed alla religione. Figure come santoni, guaritori ma anche cartomanti o fattucchieri sono accettate e addirittura osannate. Eventi prodigiosi richiamano folle immense ed in breve in ogni angolo del paese si parla di miracoli ed eventi meravigliosi. Bisogna tuttavia chiarire che questi eventi sono di natura benigna o quanto meno fanno breccia fra le speranze e i desideri della gente. Un personaggio che abbia deciso di impersonare un Esper potrebbe tentare di sfruttare i suoi poteri per assurgere al grado di profeta o di eletto. Questa strada è estremamente rischiosa e necessita di molta scaltrezza e soprattutto di una buona dose di coraggio. Nella maggior parte dei casi i poteri eclatanti e spesso nocivi di un Esper sono visti con timore e sdegno dalla gente comune. Il confine che separa un sacerdote da un dannato è, in questo caso, quanto mai labile. Coloro che si avvalgono di facoltà innaturali sono ritenuti esseri abietti che hanno asservito la loro anima al male. Ciò porta la maggior parte degli esper a celare la loro natura per evitare di essere imprigionati, torturati o addirittura condannati a morte. È bene pertanto che un Esper sia estremamente riservato e accorto nell'utilizzo delle sue facoltà.

Come Lanciare Esp. Come più volte abbiamo chiarito un esper deve i suoi poteri alla capacità di concentrarsi e di manipolare, attraverso la sua forza di volontà, i fenomeni naturali. Non richiama entità mistiche né formule ancestrali e magiche. In definitiva dunque quando un Esper si concentra per lanciare un esp potrebbe passare completamente inosservato, semplicemente si raccoglie in concentrazione, socchiudendo gli occhi o stringendo i pugni per evitare di essere distratto. Questa condizione permette agli Esper di avvalersi di talune facoltà anche fra la folla senza essere additato e riconosciuto (chiaramente se si effettua un esp come mano fiammeggiante poco importa se nessuno ha notato l'esper lanciarlo poiché comunque egli sarà visibilmente l'utilizzatore del potere). In oltre tutti gli esp che hanno un bersaglio differente dall'Esper stesso possono essere

lanciati esclusivamente se egli può vedere il bersaglio.

1° Grado	4° Grado
Al primo grado l'Esper dispone di 3 punti concentrazione al giorno. La percentuale di riuscita degli esp è del 40%. Con la stessa percentuale utilizzano rune e talismani.	I punti disponibili sono 12 ogni giorno. Gli esp riescono con il 90%. Ottiene il 30% di immunità dagli esp affini al proprio elemento. Dotazione di una sinapsi che contiene 10 punti potenziamento.
2° Grado	5° Grado
L'esper ha 5 punti concentrazione a disposizione ogni giorno. 55% di lanciare esp e di utilizzare rune e talismani Dotazione di un cavallo purosangue.	I punti disponibili al giorno sono 18. Gli esp, le rune ed i talismani agiscono con una percentuale del 100%. 30% di imparare gli esp degli elementi affini osservandoli (Richiedono il doppio dei punti esp). 50% di immunità dagli esp affini 10% dagli altri ad eccezione di quello contrario. Gli esp richiedono la metà dei secondi per essere effettuati (approssimati per eccesso).
3° Grado	6° Grado
I punti a disposizione dell'esp sono 8 ogni giorno. I punti potenziamento permettono di aumentare la percentuale di riuscita degli esp di 10%. 70% di lanciare esp e di utilizzare rune e talismani	24 punti disponibili al giorno. 50% di imparare esp affini semplicemente osservandoli. Anche questi esp vengono lanciati con il loro normale costo di punti esp. Dotazione di un amuleto che potenzia tutti gli esp lanciati di 2.

2.7. Evocatore

Il nuovo mondo non è più il frutto dell'equilibrio naturale ma di una nuova e potente forza che ha generato il caos. Il genio umano ha spezzato la catena della vita generando belve sanguinarie, nessuna logica e nessuna regola domina questi dispensatori di morte, la distruzione è il loro mezzo, il sangue la loro linfa. La gente comune ha imparato e riconoscerli e temerli e li distingue con il nome di Demoni. Gli eroi li combattono ma tra essi solo i più temerari li dominano. Costoro fanno parte dell'antica stirpe degli Evocatori. Conoscevano i Demoni da prima che si diffondessero, sanno prevedere i loro pensieri, conoscono i loro istinti ma soprattutto le loro paure. È solo questa esperienza che gli permette di non temerli, di avvicinarli e combatterli. Solo dopo aver dimostrato la propria superiorità un Evocatore può assoggettare un demone con un patto di sangue che li legherà per il resto della loro esistenza.

2.7.1. Creare un Evocatore

Le Caratteristica base più importante per un Evocatore è la Forza di Volontà per la quale lancia 6d20 scegliendo i 3 risultati migliori.

Il Carisma ha la stessa percentuale dalla Forza di Volontà.

La sua Energia massima è di 60 mentre il Livello Critico pari a 30 comporta un malus a tutte le sue percentuali di -20%.

Non sa utilizzare armi Pesanti e ad Alta tecnologia pertanto dispone della sola Mira F

Non può indossare corazze con un valore di resistenza superiore a 12 da botta.

Il legame con i demoni. La forza di un Evocatore risiede nel numero di demoni che fanno parte della sua schiera. Quando un Evocatore incontra un demone ha la possibilità di dominarlo e di sigillarlo nella sua dimensione d'origine (Il regno degli Inferi). Il patto di sangue che egli stipula con ciascuno di essi permette però di mantenere un forte legame tra le loro menti. Attraverso il rituale di evocazione egli può richiamare i demoni che spontaneamente attraversano la dimensione delle ombre per giungere in suo soccorso.

Il rituale di evocazione. Il rituale di evocazione sfrutta il legame generato dal patto di sangue per far giungere una richiesta d'aiuto ai demoni. Fra tutti quelli appartenenti alla schiera dell'evocatore solamente uno risponderà all'appello manifestandosi e offrendo i propri servizi.

Perché il rituale abbia effetto l'Evocatore dovrà eseguire gesti, pronunciare parole e tracciare a terra un simbolo che lo rappresenti. Queste tre componenti possono essere liberamente scelte dal giocatore ma indifferentemente dalla scelta (puramente estetica e figurativa) richiedono un totale di 3 turni (due turni per tracciare il simbolo e uno per evocare).

Perché il rito abbia un esito positivo è necessario effettuare una prova sulla percentuale di evocare (Al primo grado un Evocatore ha il 40% di evocare, al secondo grado 55%, al terzo 70%, al quarto e quinto 80% ed infine al sesto 90%). A questo punto si dovrà preparare una tabella d'evocazione composta di 6 spazi. L'Evocatore riempirà questa tabella con i demoni di cui dispone. A ciascun demone potranno essere riservati un numero di spazi pari al proprio rango. Il demone effettivamente evocato verrà selezionato con il lancio di 1d6 (se viene selezionato uno spazio vuoto l'evocazione non avrà avuto effetto). Questa selezione pseudo-casuale del demone evidenzia il fatto che in realtà un Evocatore non ha la facoltà di richiamare un demone in particolare ma semplicemente può inviare una richiesta d'aiuto a ciascuno di essi. Sarà il demone a scegliere se giungere in aiuto del proprio Evocatore. In più si può notare che i demoni di rango più alto (1 e 2) si manifesteranno più raramente (possono occupare uno o due spazi nella tabella) questo perché essi sono più orgogliosi e meno legati al loro padrone.

Il numero di evocazioni che il PG può tentare ogni giorno dipendono dal grado dell'Evocatore (una al primo, 2 al secondo e così via). Il loro numero si ristabilisce ogni giorno solo dopo che il personaggio ha dormito o riposato e non possono assolutamente essere cumulate di giorno in giorno.

È possibile tentare l'evocazione di un demone in combattimento utilizzando la normale azione. Se l'Evocatore ha già tracciato il proprio simbolo a terra un'evocazione richiede solo un turno.

Il simbolo dell'evocazione. È un simbolo arcano proprio dell'Evocatore che deve essere tracciato sul suolo (o comunque orizzontalmente). Questo marchio permette di catalizzare le energie e ai demoni di raggiungere la dimensione reale attraverso quella delle ombre. Il simbolo può essere inciso sul pavimento, tracciato con del sangue o con un gessetto, riprodotto su un panno e steso a terra ma comunque richiede 2 turni per essere preparato. Un Evocatore può utilizzare uno stesso stemma per effettuare più evocazioni ma deve trovarsi a meno di 2 metri da esso perché il richiamo riesca.

Es Shon Wolf è un evocatore di 3° grado. La sua percentuale di evocare è del 70%. Nella sua schiera di demoni sono presenti: Orb (4° rango), Lupo Ombra (4° rango), Tar-Gus (3° rango), Arlisco (2° rango), Furo (2° rango) e Fut (1° rango).

Egli si trova nel villaggio di Pietrarossa per indagare sugli esperimenti di un certo Luther Beckett. Vorrebbe poter spiare all'interno della sua abitazione ma la sorveglianza è troppo vigile così si avvale delle sue facoltà arcane. Trova un riparo lontano da sguardi indiscreti. Con il dito traccia sulla sabbia una luna iscritta in un triangolo, poi tende le mani verso il cielo e mormora "Nelle lontane legioni dell'inferno vi giunga il mio richiamo, è tempo di tener fede alla vostra promessa, Wolf ve lo ordina". A questo punto effettua una prova per evocare. Ottenendo un 65 su 70% l'evocazione riesce. Il giocatore prepara dunque la tabella d'evocazione. I primi 4 spazi sono per

Orb che sarebbe utilissimo in questa circostanza. Gli altri demoni non sono molto utili comunque Kalgar non vuole sprecare la sua evocazione e decide di inserire in tabella anche Fut (5° spazio) i cui consigli potrebbero tornare utili. Infine (6° spazio) l'arlisco che consentirebbe di volare fin sul tetto dell'abitazione. Completata la tabella Wolf lancia il d6. Il risultato di 6 indica che al richiamo risponderà l'arlisco. Non è esattamente quello che l'Evocatore sperava ma vedrà di inventarsi qualcosa una volta raggiunto il tetto.

Dominare un demone. I demoni che un Evocatore può richiamare sono solo quelli facenti parte della sua schiera. Ecco perché ogni Evocatore è strenuamente impegnato ad accrescerla affrontando e dominando quanti più demoni possibile.

L'Evocatore può tentare di dominare un demone compiendo un rito denominato "il patto di sangue". Il rito si compone di due parti. Nella prima parte l'Evocatore dimostra al demone la sua forza e lo domina pronunciando delle formule arcane. Nella seconda parte viene stretto il patto di sangue che legherà il demone all'Evocatore.

Per svolgere la prima parte del rito è sufficiente che l'Evocatore si trovi entro 6 metri dal demone e che pronunci una formula arcana (scelta liberamente dal giocatore). Terminata la frase, che richiede due turni, si effettua una prova sulla percentuale di dominare in base al rango del demone (ad ogni grado l'Evocatore dispone di percentuali diverse per dominare i demoni). Se il demone si trova in condizioni critiche, perché ferito gravemente (livello critico), privo di sensi o immobilizzato, la percentuale di riuscita raddoppia. È bene che l'Evocatore tenga presenti questi fattori poiché potrà tentare di dominare uno stesso demone una sola volta.

Se la prova riesce il demone si inginocchierà di fronte all'Evocatore pronto per stipulare il patto di sangue.

Il patto di sangue. Una volta che il demone è stato sottomesso e posto in ginocchio l'Evocatore potrà compiere il rito del patto di sangue (richiede 6 turni). Durante il rito l'Evocatore pronuncerà varie formule (scelte dal giocatore) e imporrà il proprio stemma sulla fronte del demone con il suo sangue (causa la perdita di 5 punti di Energia). Questo sigillo rimarrà fin tanto che il demone continuerà a far parte della schiera dei demoni dell'Evocatore, la forma e i connotati del demone assoggettato muteranno leggermente assumendo un aspetto più minaccioso (colore scuro, occhi incavati o privi di pupilla, aculei sul corpo ecc.) o più arrotondato (corpo liscio e chiaro, occhi limpidi ecc..) a seconda della personalità del loro nuovo padrone.

Quando il rituale si conclude il demone riottiene tutte le sue Energie e da subito fornisce il suo aiuto all'Evocatore come se fosse stato appena evocato.

Interrompere un rito. Come già visto ogni rito si compone di diverse componenti (gesti, formule ecc..) ciò significa che se una di queste componenti venisse a mancare esso non avrebbe l'esito voluto. Spesso l'Evocatore si troverà a evocare o dominare demoni in circostanze caotiche, è bene dunque valutare come sia possibile bloccare i suoi riti e come egli possa impedire che ciò accada. Se durante un rito subisse un danno (o anche il demone su cui sta imponendo il proprio simbolo) potrebbe scomporsi tanto da pronunciare formule o eseguire gesti in maniera inesatta. In questi casi è sufficiente una prova di FdV per mantenere salda la concentrazione e continuare "indisturbati" il rito. Nel caso qualcosa lo bloccasse (qualcuno cancella il simbolo o l'evocatore dopo aver dominato un demone si impegna a combattere contro altri nemici prima di compiere il patto di sangue) sarà costretto ad effettuare ogni turno una prova di FdV per mantenere lo stato del rituale inalterato. Per ogni turno successivo al primo la prova subisce un malus di -10% cumulativo. Se una delle prove fallisce il rito non ha effetto pertanto l'evocazione è perduta o il demone riottiene la sua libertà.

Ricacciare i demoni. Un demone evocato rimane con il suo Evocatore per un determinato periodo di tempo o fino a che non svolga un particolare compito. Fatto ciò ritorna nella dimensione degli Inferi in attesa di una nuova evocazione. Può accadere però che l'Evocatore voglia ricacciare il demone prima del tempo, in questo caso può eseguire un rituale apposito, composto anch'esso di gesti e formule (scelte dal giocatore) che impegna 2 turni. Questo rito è particolarmente importante per i demoni di 1° rango. Tali demoni devono assolutamente essere ricacciati prima dello scadere di un determinato periodo di tempo. Se ciò non avvenisse essi otterrebbero di nuovo la loro libertà

fuggendo o attaccando l'evocatore che li ha dominati. I demoni ricacciati devono trovarsi entro 3 metri dall'Evocatore.

Ferire i demoni. I demoni dell'Evocatore possono essere attaccati e uccisi. Quelli feriti rigenerano la loro Energia trascorsa la mezzanotte. Questo permette all'Evocatore di avere ogni giorno demoni in perfette condizioni. Questa loro capacità deriva proprio dal patto che hanno stipulato con il loro padrone. Tuttavia nel caso l'Evocatore richiami più volte nello stesso giorno un demone questi si manifesterà con le stesse ferite fin quando non sarà passata la mezzanotte. Ovviamente conferirà nuovamente le sue capacità, che al contrario non sono giornaliere ma vengono rinnovate ad ogni evocazione.

I patti. Nel Paragrafo seguente vengono elencati i vari demoni presenti nel bestiario più qualcun'altro (Lami, Nat ecc.), tutti divisi per rango. Vengono analizzati i servizi che essi prestano all'Evocatore che li ha richiamati. Tuttavia è bene specificare che il Master può ideare (ed è bene che lo faccia) altri demoni o addirittura creare patti che leghino in maniera differente i demoni al loro evocatore.

Es Lilith la seduttrice permetterà di far assumere all'Evocatore l'aspetto di un'avvenente fanciullo/a. Lilith si manifesterà non appena il suo evocatore lo richiederà (senza dover compiere il rito d'evocazione) ma dopo due evocazioni scioglierà il suo patto per sempre. Lycan invece renderà l'evocatore un licanthropo. Pur essendo di 3° Rango può essere inserito in tabella solo nelle notti di luna piena potendo occupare fino a 5 spazi in tabella.

2.7.2. I demoni

Demoni di 4° rango. I demoni di 4° rango sono i demoni più deboli e meno legati alla dimensione degli inferi. Anche quando dominati non hanno l'opportunità di raggiungere questa dimensione e rimangono pertanto imprigionati nella dimensione delle ombre. In questo stato sono costretti a seguire l'Evocatore nascosti nella sua stessa ombra. Questo li rende individuabili da altri Evocatori o da particolari capacità (come avvertire presenze degli Haja) ed esp anche se non sono stati evocati.

Quando evocati si manifestano sempre con il loro aspetto e sono per questo soggetti a qualsiasi attacco da parte dei nemici. Questo rende i demoni di 4° rango i più semplici da dominare ma anche i più facili da perdere.

Scontro tra evocatori. Un evocatore può dominare i demoni di 4° rango anche se questi appartengono ad un altro Evocatore. In tal caso il legame con il loro vecchio padrone verrà sciolto per sempre.

Guerrieri del mantra: I guerrieri del mantra sono dei combattenti ineguagliabili ed estremamente onesti e leali. Quando viene evocato un guerriero del mantra apparirà di fronte al suo evocatore per offrirgli la sua arma più potente. Questa è intrisa di tutta la sua conoscenza e permette all'evocatore di brandirla con estrema naturalezza. Solo ed esclusivamente fra le mani dell'evocatore essa si comporta come uno Spadone +8 ai danni (o Ascia a seconda dell'arma che brandiva il guerriero del mantra). Lo spadone potrà essere utilizzato anche ad una sola mano se egli possiede una potenza superiore a 75%. Ciò è dovuto al fatto che il guerriero del mantra sostiene spiritualmente l'Evocatore e la sua arma. Se lo spadone si dovesse macchiare di un'infamia (ad esempio ferendo un'innocente, un amico, una donna, un avversario alle spalle o che si arrende ecc..) esso si infrangerà sciogliendo il guerriero del mantra dal suo patto. Lo spadone si dilegua dopo 2 combattimenti o dopo due giorni dal momento in cui è stata effettuata l'evocazione. Fin tanto che l'Evocatore possiede un guerriero del mantra nella sua schiera di demoni ottiene un +5% alla sua combattività.

Lupo ombra: Questo demone ha le sembianze di un lupo dal pelo scuro. Quando viene evocato appare all'improvviso dall'ombra dell'evocatore attaccando i suoi nemici (il primo attacco genera 1d10+10 di danno). Il lupo ombra è una delle poche creature estremamente abili nel muoversi nella

dimensione delle ombre, può rendersi pertanto completamente invisibile ed intangibile aggirando i suoi avversari. Gli può essere ordinato pertanto di seguire un bersaglio nascondendosi nella sua ombra e attaccarlo quando gli verrà comandato. Rimane al servizio dell'Evocatore per 2 ore. Fin tanto che l'Evocatore possiede un lupo ombra nella sua schiera di demoni ottiene un +2% alla sua combattività.

Nat: Nat ha le sembianze di una volpe azzurra. E' il demone meno feroce tra tutti ma uno dei più intelligenti. Vive nei boschi e lontano dalle città. Se viene evocato saprà guidare l'evocatore attraverso le foreste più selvagge e le grotte più oscure. Nat ha infatti un forte senso dell'orientamento, non cade in trappole semplici o in illusioni ottiche, sa trovare l'uscita di labirinti e grotte seguendo il vento e la luce, può condurre l'Evocatore a sorgenti d'acqua o alla caccia di selvaggina nelle foraste. Rimarrà con l'Evocatore fino al tramonto. Eseguito il proprio compito tornerà a fondersi tra le ombre dell'evocatore.

Orb: Orb è il nome che generalmente viene usato per indicare una particolare razza mutata di pipistrelli. Questi animali si nascondono nelle ombre delle caverne. Sono molto voraci e si avventano contro qualsiasi animale a sangue caldo entri nella loro tana. Un Orb evocato consente al proprio padrone di vedere attraverso il suo occhio (può vedere anche al buio). Un orb è in contatto mentale con il suo Evocatore che potrà quindi comandarlo anche a grande distanza. In tal modo si potranno spiare persone o esplorare luoghi sconosciuti. Dopo 3 ore Orb sparirà ritornando a far parte dell'ombra dell'Evocatore.

Saba: Saba è il nome dato ad una particolare razza di uccelli che vive nelle paludi. Quando viene evocato si aggrappa alle spalle dell'Evocatore permettendogli di planare o di attutire le cadute. Rimane con il suo padrone per un ora prima di scomparire nel nulla.

Saurotami: I saurotami assoggettati subiscono un notevole incremento alle loro capacità. Questi possono infatti considerarsi totalmente immuni alle alte (ma anche basse) temperature. Quando evocati compariranno al servizio dell'Evocatore e obbediranno ai suoi ordini per ben 2 ore. Essi potranno quindi raccogliere per l'evocatore oggetti sul fondo di un lago di lava o traghettarlo al di là di acque gelide ma potranno anche stendersi su di lui per proteggerlo da forti emanazioni di calore.

Velota: Il velota è un insetto molto grande (lungo circa 1 metro e mezzo) simile ad una piattola. È molto veloce e tanto resistente da poter sorreggere il peso di due persone sul proprio dorso. Se l'Evocatore sale sul guscio dell'animale potrà spostarsi con una velocità maggiore (+35 al movimento) anche sull'acqua o su terreni impervi. Il velota rimane con l'evocatore per 2 ore.

Demoni di 3° rango. I demoni di 3° rango aiutano l'Evocatore utilizzando la loro capacità più distruttiva ma non combattono mai in prima persona per non esporsi agli attacchi nemici. Quando sono evocati rimangono nella dimensione delle ombre apparendo all'improvviso a comando dell'evocatore o si nascondono nel sottosuolo. Per questo possono essere uccisi o rubati all'Evocatore con più difficoltà.

Scontro tra evocatori. Sebbene un Evocatore possa avvertire la presenza dei demoni di 3° rango evocati da un altro evocatore non può liberamente dominarli come quelli di 4° rango. Può tentare però di scacciarli con un -1 al lancio del d10 (vedi scacciare i demoni di seguito).

Artiglio della terra: Questo demone vive nel sottosuolo, ha l'aspetto di un grosso ragno grigio ed è un demone combattente. Se un personaggio evoca l'artiglio della terra riceverà la sua capacità d'attacco. Toccando con il palmo la terra l'artiglio della terra apparirà nel sottosuolo muovendosi in direzione della vittima e sprigionando una potente onda d'urto in superficie. Questa abilità può essere considerata come un arma Bianca con una precisione di +20% (per il fatto che l'artiglio della

terra percepisce il bersaglio e si muove verso di esso) gittata 20 m e danno 22. Al termine della sua corsa l'artiglio della terra si dilegua nelle ombre attendendo che l'evocatore lo utilizzi di nuovo. La particolarità di questo tipo di attacco risiede nel fatto che il bersaglio è attaccato nel punto in cui tocca il suolo (gambe, ruote ecc..) inoltre il colpo non può essere bloccato da ostacoli privi di fondamenta robuste.

Nel corpo a corpo potrà invece utilizzare gli attacchi riportati in Tabella 3.5.1 (in questo caso l'artiglio della terra rimane nella dimensione delle ombre e attraverso le ombre scatena il suo potere che raggiunge l'avversario dell'Evocatore).

L'artiglio della terra rimane con il suo Evocatore per un'ora trascorsa la quale si dilegua tornando nell'ombra fino alla prossima evocazione.

Attacco	Danno	Malus
Esplosione: con la mano l'Evocatore genera una potente onda d'urto	25	-10%
Onda dirompente: L'Evocatore genera una vibrazione che attraversa la corazza e colpisce direttamente l'avversario.	20 senza considerare la corazza	-30%

Falciatore: Quando evocato comparirà alle spalle dell'Evocatore e utilizzerà per lui la sua tela. Questa può colpire un bersaglio fino a 25 metri con una percentuale dell'80% (mira del falciatore). Chi viene colpito riceve ogni volta un -10% alle percentuali che richiedano movimento e coordinazione (combattività, mira ecc..) e non potrà allontanarsi a più di 25 metri dal falciatore. A comando dell'Evocatore il falciatore potrà tirare verso di se (e quindi dell'Evocatore) il nemico che potrà resistere con una prova di Potenza di classe 3. Se la prova viene fallita si cadrà a terra e si perderà un turno d'attacco. L'avversario potrà essere gettato di nuovo a terra solo se tenterà di allontanarsi. Per liberarsi dalle tele è necessario attaccarle con armi da taglio o incendiarie. Se i nemici dovessero decidere di attaccare il falciatore egli si limiterà a parare (50%) i colpi. Raggiunto il livello critico scomparirà senza più ripresentarsi all'Evocatore.

Il falciatore rimane con il suo padrone per 3 combattimenti o per un tempo massimo di 3 ore.

Gula: Gula è un demone esperto negli agguati. Egli potrà essere messo a difesa di aree oppure usato per sbarrare la via ai nemici. L'area sotto il suo controllo non può superare una circonferenza di 5 metri. Tutti coloro che etreranno in questa zona saranno attaccati da aculei e dardi che usciranno dal pavimento o dalle pareti. Gli attacchi generano ogni turno, con una percentuale del 70% (combattività), un danno da botta di 26 con perforabilità 5. Gula potrà attaccare ogni turno fino a 6 avversari diversi contemporaneamente purchè essi si trovino nella sua area d'azione. Perchè gula prepari le trappole e si nasconda nel terreno saranno necessari 5 minuti. L'area sarà difesa per un massimo di 6 ore durante le quali Gula attaccherà chiunque indiscriminatamente ad eccezione dell'Evocatore. I compagni dell'Evocatore potrenno passare indisturbati in questo perimetro solo in sua presenza.

Incubo: L'incubo è un maestro dell'illusione se evocato consentirà all'Evocatore di assumere qualsiasi aspetto desiderato sia esso di una persona o di un qualsiasi umanoide non importa sesso, altezza o robustezza poiché l'incubo produrrà un ologramma che avvolgerà l'Evocatore per 2 ore. L'illusione inganna anche i sistemi ad infrarossi e comprende anche il camuffamento della voce. Tuttavia perchè ciò sia possibile l'incubo dovrà seguire il suo padrone ad un distanza inferiore a 20 metri sotto le sembianze di un comune essere umano o di un qualunque altro umanoide che l'Evocatore riterrà opportuno.

Lami: Ha le sembianze di un lupo bianco. È in grado di curare le ferite leccandole (richiede circa un minuto). Sparirà solo quando avrà risanato un totale di 50 punti di Energia o quando l'Evocatore lo vorrà.

Protacnide: La protacnide è una specie mutata di ragno che ha un corpo ricoperto di squame lisce e riflettenti. Se evocata si poserà sul braccio del PG offrendo uno scudo contro esp o attacchi laser. La protacnide offre un'immunità del 40% dagli esp nobili (Fuoco, Aria e Luce) e del 20% da quelli caotici. Gli attacchi laser o luminosi vengono completamente deflessi dalla protacnide. Ciò non solo permette di ignorare il danno ma l'evocatore potrà effettuare anche una prova di Mira F per colpire con il raggio deflesso un qualsiasi bersaglio (può effettuare questo tentativo solo se non ha già compiuto altre azioni in questo turno).

Se si subisce un colpo critico dovuto ad una qualsiasi arma laser la protacnide svanisce e con il 50% non si presenterà più al suo Evocatore.

La protacnide rimane con l'Evocatore per 2 ore.

Tar-Gus: Tar-gus è l'antico nome che veniva dato a questi animali prima della mutazione. Il loro aspetto è simile a quello di una tartaruga gigante (fino a 3 metri). Quando viene evocato non si manifesta ma rimane nascosto nelle ombre dell'Evocatore.

Quando l'evocatore lo vorrà potrà far apparire Tar-Gus al di sotto di un demone entro 5 metri.

Il demone in questione verrà bloccato da una barriera invisibile che gli impedirà di fuggire. Sebbene esso non possa attraversare la barriera potrà continuare ad attaccare con esp o armi a distanza chiunque si trovi al di là di essa.

Il demone può tentare di liberarsi dalla barriera solo ferendo Tar-Gus, cioè sferrando potenti colpi ai suoi piedi sperando di perforare il suo robusto guscio (Tar-Gus è un bersaglio inerme). La percentuale che la barriera blocchi il demone è del 150% meno i danni subiti da Tar-Gus (La prova deve essere effettuata ogni turno in cui la barriera è attiva). L'Evocatore guadagna un +10% di dominare il demone per ogni secondo che questo rimane imprigionato nella barriera. Ad ogni evocazione Tar-Gus può generare una sola volta la barriera e si dilegua una volta che questa è stata utilizzata o dopo un'ora dall'evocazione.

Shura: Shura ha l'aspetto di una grossa lucertola striata di colore verde e giallo. Il suo morso provoca lo svenimento, la morte sopraggiunge dopo 1/2 ora. Se evocata si muove attraverso la dimensione delle ombre per comparire di sorpresa alle spalle delle sue vittime (non più distanti di 15 metri dall'Evocatore). Chiunque abbia la possibilità di percepire Shura (altri evocatori o chi ha la possibilità di avvertire la presenza di demoni di 3° rango) può evitare l'attacco. La percentuale con cui Shura riesce ad avvelenare le sue vittime è del 150% meno l'Energia massima della vittima meno il valore della sua corazza da botta in testa raddoppiata. Colpite due persone o trascorse 3 ore sparisce.

Demoni di 2° rango. I demoni di 2° rango una volta assoggettati non si riveleranno mai più all'evocatore. Non possono dunque essere uccisi o identificati in nessun modo ma solo rubati attraverso potenti esp o talismani. Questa loro condizione di immortalità li rende riconoscenti e disposti, se evocati, a conferire temporaneamente un potere eccezionale al loro padrone.

Bonus per appartenenza alla schiera: Per ogni demone di 2° rango posseduto dall'evocatore questi riceverà un bonus di 3% alla Combattività e una immunità agli esp di 5%.

Arlischi: Gli arlischi sono dei demoni volanti che hanno al posto delle braccia delle lame affilate e taglienti che muovono con estrema velocità e precisione. Quando evocato il demone potrà concedere all'Evocatore due diverse capacità. La prima consiste nel creare due robuste e possenti ali all'Evocatore che sarà dunque libero di volare per mezz'ora alla velocità di 50 Km/h (14 m/s). (Le ali sono intangibili pertanto non è possibile bloccarle o ferirle e soprattutto possono essere utilizzate con qualsiasi indumento o corazza).

La seconda è quella di Plasmare, dalle mani dell'Evocatore, delle lunghe lame. Per i 30 minuti seguenti queste potranno essere utilizzate come un'arma da corpo a corpo con le seguenti caratteristiche mostrate in Tabella 3.5.2

L'Evocatore dovrà scegliere al momento dell'evocazione quale delle due capacità acquisire e non potrà cambiarla se non con una nuova evocazione.

Lame degli arlisci (+40%combattività)		
1	Uso delle lame	18
2	Uso delle lame	18
3	Uso delle lame	18
4	Doppio attacco	20x2
5	Affondo	26
6	Affondo	30

Flotibi: Evocando questo demone l'Evocatore guadagnerà una percezione sonar. Egli sarà capace di vedere al buio nonché di rivelare nemici invisibili alla comune vista. La percezione è da considerare come un udito molto sviluppato pertanto può essere ingannata solo da forti rumori o boati (colpi di fucile o di pistola non sono sufficienti). In questa condizione l'Evocatore può evitare di essere colpito di sorpresa come se avesse una classe di intelletto superiore (prova di riflessi classe 3)

Furo: Questa razza di quadrupedi è dotata di una straordinaria forza. L'Evocatore che evoca il potere di un Furo guadagnerà due classi di potenza in più (4). Questa capacità ha la durata di un'ora e se ne andrà progressivamente nella 1/2 ora seguente (classe 3). Il controllo di Furo genera comunque un aumento costante della Potenza di 8%.

Gameleon: Il Gameleon è una particolare creatura che ha la capacità di mimetizzarsi in maniera perfetta. Questa sua capacità potrà essere acquisita anche dall'Evocatore. Egli potrà rendersi completamente invisibile nelle paludi, nelle foreste o negli altri spazi aperti. Questa sua capacità non può ingannare sistemi a infrarossi e ha una durata di 2 ore.

Gorgonie: Il Gorgone prende il nome da una creatura mitologica capace di pietrificare l'avversario. L'Evocatore guadagnerà la stessa capacità che potrà usare tre volte nel corso dell'intero giorno. Vedi esp della terra Pietrificazione potenziato in modo da fornire un malus di 20% alle prove di Potenza. L'esp ha una percentuale di riuscita del 100%.

Neferi: Quando le Neferi vengono evocate conferiscono all'Evocatore parte della loro abilità nell'arte del combattimento. Per i prossimi 4 combattimenti il giocatore guadagnerà un attacco nel corpo a corpo. Per tutto il tempo in cui una figlia di Nefer (come sono anche chiamate) appartiene alla schiera dell'Evocatore egli ottiene oltre agli altri bonus un +5% alla Combattività.

Proll: I Proll assomigliano per forma e comportamento ad enormi condor. Il proll donerà le sue ali all'evocatore che potrà volare ad una velocità di 100 km/h per 2 ore.

Seppure le ali sorreggano l'Evocatore esse non sono legate al suo corpo ma si trovano a circa 10 cm di distanza dalle sue spalle. Questo permette all'evocatore di indossare una qualunque corazza o indumento. Le ali hanno una corazza di 5-5 (botta-calore) e se dovessero essere colpite sarà l'Evocatore a soffrire i danni invece del demone.

Rak: Il Rak permette all'Evocatore di inserire nella tabella di combattimento l'esp "immagine residua". Questo esp rende momentaneamente (un turno) l'Evocatore invisibile e genera allo stesso tempo un clone virtuale che attacca il nemico. In questo modo il prossimo attacco rivolto verso l'Evocatore andrà a vuoto mentre l'Evocatore potrà liberamente attaccare l'avversario con un +20% alla Combattività e senza valutare alcuna parata. L'esp può essere inserito liberamente nella tabella d'azione senza diminuire la combattività e potrà essere lanciato con il 100% per 6 volte.

Shevron: Shevron è un rettile molto grande. Il suo aspetto è simile a quello dei draghi della mitologia. Egli donerà al proprio evocatore la capacità di lanciare un potente esp della luce: il Drago di Luce. Questo esp potrà essere lanciato per ben 8 volte entro 1/2 ora dall'evocazione. Può essere considerato un'arma da fuoco con una precisione del 10%, una gittata di 220 m e un danno pari a 50 da Calore. È possibile inserire il drago di luce nella tabella del combattimento corpo a corpo considerando un malus alla Combattività pari a 10% (vedi tabella 3.5.3). Shevron conferisce anche una immunità agli esp del 5% (oltre al 5% comune agli altri demoni di 2° rango) e un bonus all'Energia di +5.

Sebbene Shevron appartenga per caratteristiche ai demoni di 2° rango la sua potenza e i suoi poteri lo accomunano più ad un demone di 1° rango. Per questo Shevron non potrà essere scelto come entità congiunta né essere ottenuto con la normale dotazione del passaggio di grado. Le percentuali per assoggettarlo o scacciarlo sono le stesse dei demoni di 1° rango mentre per evocarlo si ha comunque la possibilità di inserire 2 spazi nella tabella.

Attacco	Danno	Malus
Drago di Luce	50	-10

Signore del Tuono: Il Signore del Tuono permetterà all'Evocatore di respirare sott'acqua per 1 ora. In questo periodo di tempo l'Evocatore riceverà inoltre un bonus di 20% nel dominare altri demoni e un -1 al tiro del dado per scacciarli.

Demoni di 1° rango. Questi sono i demoni più potenti. Sono creature intelligenti, non hanno paura di manifestarsi completamente. La loro superiorità rispetto agli altri demoni li rende però più ribelli. Sebbene rispondano a tutti i comandi che l'Evocatore gli impartisce assolvono i loro compiti sempre svogliatamente, non fanno nulla per l'Evocatore a meno che non gli venga chiesto esplicitamente. Il patto stretto con questi demoni è in oltre molto più labile. Se non vengono ricacciati con un apposito rito fuggono e non si presenteranno mai più all'Evocatore.

Bonus per appartenenza alla schiera: Il controllo di un demone di primo rango genera un aumento della combattività dell'Evocatore del 4%, aumenta la percentuale di immunità agli esp del 10% e le percentuali di Potenza, Destrezza e Intelletto di 2%.

Efreet: L'Efreet apparirà alle spalle dell'evocatore mettendo a sua disposizione i poteri di cui dispone. L'Efreet non è disposto a combattere ma può difendere il PG nel combattimento. Con il 60% tutti i colpi verso l'Evocatore saranno ridiretti contro l'Efreet che si parerà fra l'avversario e il suo protetto. Per conto dell'Evocatore potrà lanciare anche l'esp dell'ombra "Fiamma nera" per 4 volte. Questo esp genera una fiammata di colore nero che genera 30 danni da calore a tutti coloro che si trovano entro 10 metri. Tutti le creature con intelletto di classe 1 devono inoltre effettuare un prova di FdV per non fuggire spaventate.

L'esp può anche essere inserito nella tabella di combattimento con un malus di 10% alla Combattività (Vedi Tabella 3.5.4). Per tutto il tempo in cui l'Evocatore avrà l'Efreet nella sua schiera di demoni, guadagnerà, oltre agli altri bonus, anche 5 punti di Energia e di Carisma. L'Efreet deve essere ricacciato prima che trascorran due ore dalla sua evocazione.

Attacco	Danno	Malus
Fiamma nera	30	-10

Fut: Fut è un demone burlone che legge il futuro dell'Evocatore. Le sue previsioni purtroppo non sono sempre attendibili (ciò è dovuto anche al fatto che il master non può sapere con esattezza come si svolgeranno i fatti). Deve essere ricacciato dopo aver eseguito la previsione o comunque dopo 3 ore.

Golem: Il Golem è uno dei pochi demoni di primo rango che combattono per l'Evocatore. Questa è la sua unica capacità. Deve essere ricacciato dopo 1 ora durante la quale non si allontanerà mai a più di 10 metri dall'Evocatore ne sarà disposto a combattere per lui più di una volta. Conferisce all'Evocatore un aumento dell'Energia di 5. A causa della sua mole non può essere evocato in luoghi chiusi o angusti.

Mente nera: La mente nera ha l'aspetto di un ragno di colore blu scuro. Può entrare in una vittima da un qualsiasi orifizio e ucciderla (in 10 turni). La mente nera entrerà nel cervello della vittima controllandone il corpo. Può utilizzare questa sua capacità solo se la vittima è completamente inerme (svenuta, in un sonno profondo, completamente immobilizzato ecc..). Il corpo controllato dalla mente nera riceve un bonus a tutte le percentuali di +20%. Mente nera sarà al servizio dell'Evocatore per 4 ore dopo le quali dovrà essere ricacciata.

Surp: Questo demone è un umanoide alto 1 metro con la testa simile a quella di un formichiere. Non è un buon combattente, la sua capacità è quella di leggere i pensieri e le conoscenze dei morti leccandone il cervello. Ha l'80% di riuscire a leggere i pensieri del morto ma è necessario che questo non abbia subito ferite gravi alla testa (al cervello) ne che sia deceduto da più di 24 ore. Ad ogni evocazione Surp è disposto a leggere in una sola mente. Deve essere ricacciato entro 2 ore.

Warm: Dominando il Warm si potrà sferrare un attacco nel corpo a corpo e a distanza, che permette di far uscire 4 lunghi aculei dal terreno che colpiscono la vittima e la aggrediscono con una violenta scarica elettrica. L'attacco genera 90 danni con perforabilità 10 ad un bersaglio e una violenta scarica elettrica da 30 danni a chiunque (evocatore escluso) si trovi nel raggio di 6 metri. L'attacco può essere utilizzato 2 volte per ogni evocazione. Inserirlo nella tabella di combattimento comporta un -20% mentre utilizzandolo a distanza può essere considerato un arma da fuoco con gittata 50m e precisione -5%

Il Warm può essere evocato solo in spazi aperti con un terreno sabbioso o roccioso.

2.7.3. Il mondo delle Evocatore

Simbolo del dominio. Un evocazione può riuscire solo se il personaggio si trova a meno di 2 metri da dove è stato inciso il simbolo dell'evocazione. Tuttavia quando il giocatore raggiungerà il 3° grado potrà utilizzare una nuova capacità che gli consentirà di evocare più rapidamente un demone senza considerare la distanza da un determinato punto. L'evocatore riceverà infatti nel passaggio di grado dal 2° al 3° un marchio sulla fronte (anche sul petto o sulla mano se così preferisce) che raffigura il simbolo del dominio. Tale simbolo appare a comando dell'Evocatore (in un turno) e sarà luminoso e visibile anche se l'Evocatore indossa vestiti o corazze. Il simbolo è tanto più luminoso tanto più è alto il livello di Energia del personaggio. Rimane impresso per 1 ora e può essere utilizzato una volta al giorno. Per tutto il tempo che un Evocatore ha impresso il simbolo del dominio potrà evocare, dominare o scacciare demoni in un solo turno.

Avvertire la presenza di demoni. Ogni demone lascia dietro di sé una scia impalpabile e inconfondibile. Questa è dovuta al fatto che ognuno di essi, soprattutto se evocato, ha attraversato il regno delle ombre. Un Evocatore concentrandosi per qualche secondo può avvertire (con una prova nella percentuale di avvertire demoni) le perturbazioni del regno delle ombre e seguire la scia di un demone.

La riuscita della percentuale di avvertire la presenza di demoni permette dunque di:

Avvertire la presenza di demoni entro 20 metri (40 all'aperto). È sufficiente un secondo di concentrazione.

Riconoscere il demone percepito ed entrare a conoscenza della sua locazione e di tutte le sue caratteristiche e capacità. È necessario mantenere la concentrazione per 5 secondi.

Avvertire se è stato evocato un demone nella zona da meno di 2 ore. Concentrarsi per 5 secondi.
 Avvertire se è stato ucciso o dominato un demone da meno di 2 ore. Concentrandosi per 5 secondi.
 Riconoscere un altro Evocatore. È sufficiente un solo secondo di concentrazione.

Avvertire e riconoscere i demoni che si trovano nella dimensione delle ombre (4° rango posseduti da un evocatore, 3° e 1° rango evocati). 5 secondi di concentrazione.

Utilizzare rune e talismani. Con questa percentuale l'Evocatore è in grado di utilizzare qualsiasi tipo di runa o talismano che fornisca poteri agli Evocatori.

Demoni congiunti. Al 5° grado l'evocatore avrà la facoltà di "congiungersi" ad uno o più demoni. Questo stato gli permette di richiamare direttamente il demone con cui ha stipulato questo particolare legame. Per farlo dovrà effettuare il normale rito d'evocazione ma invece di inviare una comune richiesta d'aiuto a tutti i demoni (utilizzando la tabella d'evocazione) può scegliere di evocare un demone congiunto con il 100% di riuscita (senza l'ausilio di alcuna tabella).

Per rendere un demone congiunto si eseguono dei riti appositi che richiedono molti giorni di concentrazione. Per questo motivo tali riti possono essere eseguiti solo nel tempo che intercorre fra una missione e la seguente. In questo modo ogni volta che l'Evocatore comincia una nuova avventura dovrà scegliere quali demoni (fra quelli posseduti) sono da considerarsi congiunti.

Al 5° Grado l'Evocatore può effettuare 5 normali evocazioni più un'evocazione di un demone congiunto. Mentre al 6° Grado disporrà di 6 evocazioni normali più 3 evocazioni di demoni congiunti. È chiaro che il demone congiunto potrà essere richiamato anche attraverso un'evocazione normale utilizzando la tabella.

Per effettuare più evocazioni congiunte gli evocatori di 5° e 6° grado potranno rinunciare a due evocazioni normali. In questo modo già al 5° grado potrebbero effettuare quattro evocazioni congiunte e al 6° sei.

Dannati: Molti personaggi si trovano nella spiacevole situazione di dover celare la loro natura come i Mutanti o gli Esper ma fra tutti un Evocatore è colui che deve porre maggior attenzione a ciò. Purtroppo la brutalità dei patti stipulati e soprattutto la natura delle entità con cui si congiungono li rendono oggetto dell'odio e delle paure di ogni individuo. Solo alcune città ai confini del mondo conosciuto accettano o addirittura addestrano questi combattenti ma nella maggior parte dei casi un evocatore non ha vita facile.

1° Grado	4° Grado
Al 1° grado un Evocatore ha un percentuale del 20% di assoggettare demoni di 4°rango, 10% per quelli di 3° e 5% di 2°. L'evocazione può essere tentata una sola volta al giorno e riesce con il 40%. La stessa percentuale gli permette di utilizzare talismani e avvertire la presenza di demoni. Un evocatore di 1° Grado possiede già un demone a scelta tra : Orb, Nat o il Lupo ombra.	Dominare: 70% 4° rango, 40% 3°, 30% 2°, 20% 1° Ha l'80% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni. Riceve in dotazione un demone di 3° rango a scelta. Può tentare due volte di assoggettare uno stesso demone. Ogni giorno può tentare l'evocazione per ben 5 volte.
2° Grado	5° Grado
Le percentuali di assoggettare salgono a: 40% per il 4°rango, 20% per il 3°, 10% per il 2° e 5% per il 1° Ha il 55% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni. Può tentare l'evocazione 2 volte al giorno.	All'inizio di ogni missione può scegliere 2 tra i suoi demoni che considererà congiunti. Può tentare 6 evocazioni più un'evocazioni di un demone congiunto. Riceve 1 demone di ogni rango escluso il 1°.
3° Grado	6° Grado

<p>60% di dominare demoni di 4° rango, 30% 3°, 20% 2°, 10% 1°.</p> <p>Ha il 70% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni.</p> <p>Può tentare l'evocazione 3 volte al giorno.</p> <p>Ottiene il "simbolo del dominio".</p> <p>Riceve in dotazione 2 demoni di 3° rango o 1 di 2°.</p>	<p>Dominare: 90% 4°, 60% 3°, 45% 2°, 30% 1°</p> <p>90% di evocare, utilizzare talismani, avvertire la presenza di demoni e riconoscerli.</p> <p>Ogni giorno può tentare 6 evocazioni normali e 3 congiunte. Tutti i demoni di 4° rango, 3 demoni a scelta tra il 3° ed il 2° rango e un demone di 1° si considereranno congiunti.</p>
---	---

2.8. Fante Assaltatore

Il Fante Assaltatore è un esperto nella guerriglia. Questo lo rende un efficace tiratore e un ottimo combattente.

Ama gli scontri ravvicinati ed è abituato a combattere contro più avversari contemporaneamente.

2.8.1. Creare un Fante Assaltatore

Le Caratteristiche Base del Fante Assaltatore sono la Potenza e la Mira F. Per la prima sceglie i migliori 3 risultati su 5 lanci mentre per la seconda ne sceglie 3 su 4.

La sua Energia é la più alta in assoluto. Energia massima pari a 75 e Livello critico di 35 che comporta un malus di 20% a tutte le percentuali.

Ha un bonus di +15 alla Combattività.

Il Carisma ha lo stesso livello della Combattività.

È addestrato nell'utilizzo di qualsiasi arma e corazza.

2.8.2. Doppia Arma

Il Fante Assaltatore viene addestrato già dal 3° grado ad utilizzare due armi nel corpo a corpo in modo da attaccare più avversari contemporaneamente.

L'abilità "Doppia Arma" consente al fante di generare due distinte tabelle d'azione una per ogni arma impugnata. Ogni turno potrà sferrare il suo normale attacco con un'arma (utilizzando la tabella d'azione con quell'arma) e un secondo attacco ad un altro avversario (distinto dal primo) usufruendo della seconda arma (e quindi della seconda tabella d'azione).

Le due tabelle d'azione dovranno possedere la stessa percentuale di parata (o verrà considerata quella minore fra le due) inoltre potranno essere inserite azioni solo in una delle due tabelle (il personaggio è abile ad attaccare più avversari insieme ma non a compiere più azioni contemporaneamente). Se il personaggio dovesse ottenere, con i passaggi di grado, la capacità di attaccare più volte a turno non otterrà un ulteriore attacco in più con la seconda arma. Quando il Fante assaltatore combatte con "doppia arma" subisce un malus alla Combattività di 20%.

Si sottolinea il fatto che per usufruire dell'abilità doppia arma il Fante Assaltatore deve essere equipaggiato con due armi primarie e deve affrontare più di un avversario.

Es Jean è un fante assaltatore di 3° grado e possiede una Combattività di 85%. Equipaggiato con una spada e un hammer si prepara ad attaccare un Gameleon e un Dracobra che gli sbarrano la strada.

Jean produce due tabelle d'azione. Una con la spada e una con l'hammer. Considerando i punteggi e le prese inserite nelle tabelle Jean riceve un bonus di +0% (+30 spada +10 due pugni e -40 due Prese) dalla prima tabella e di +25% (+5 Hammer +20% quattro pugni) dalla seconda. Pertanto, dato che i due aggressori non possiedono parata attaccherà con una percentuale del 65% (85% Combattività -20% doppia arma +0% Tabella d'azione della spada -0% parata) il Dracobra e con il 90% (85% Combattività -20% doppia arma +25% Tabella d'azione dell'hammer -0% parata)

del Gameleon) il Gameleon.

Durante lo scontro il Gameleon riesce a disarmare Jean. Fin quando il Fante non riuscirà ad ottenere una seconda arma potrà attaccare solo una volta pertanto. Genera quindi una tabella d'azione utilizzando la Spada (l'hammer è stato disarmato) e 4 azioni volte a raccogliere l'hammer. Dopo un paio di turni Jean riprende l'hammer da terra e utilizza di nuovo l'abilità doppia arma per combattere contro i suoi avversari. Fortunatamente lo scontro volge a favore di Jean, il Dracobra mal ridotto batte in ritirata mentre l'ostile Gameleon rimane ad incalzarlo. Rimanendo con un solo avversario l'assaltatore non può più usufruire dell'abilità doppia arma pertanto continua a combattere utilizzando una sola tabella d'azione e una sola arma.

2.8.3. Prese e Tecniche di Combattimento

Raggiunto il 5° Grado il fante assaltatore potrà avvalersi delle abilità descritte nel seguito.

Anatomia

Combattendo armato di coltello (uno o due) riesce a colpire i punti più vulnerabili del corpo umano. Ottiene pertanto un bonus alla perforabilità di 1.

Bloccare

Quando il fante tenta di bloccare il proprio avversario (come sancito nel combattimento corpo a corpo) può essere considerato come un essere con una classe di Potenza superiore (+1 alla classe di Potenza del Fante assaltatore).

Combattimento da terra

Combattendo con armi secondarie (coltelli, manganelli, daghe ecc..) non riceve malus se cade a terra e tutti i suoi attacchi dovranno essere considerati alle gambe.

Pugno di Ferro

Combattendo con un pugno di ferro (o con bracciali di vestibilità 2 o superiore) ha un bonus di +2 ai danni delle prese.

In più il Fante Assaltatore otterrà i seguenti attacchi:

Disarmare (-10%)

Permette di disarmare l'avversario appropriandosi della sua arma. Non genera alcun danno.

Preso Tradizionale (-10%)

È una sequenza di colpi che genera 1d10+10 danni.

Inserendola in tabella si ha -10% alla propria combattività (invece di -20%)

Sparo (-25%)

Se dispone di una pistola afferra l'avversario e piegandolo verso di se la poggia contro il suo addome. Da questa posizione fa fuoco due volte a bruciapelo. Questa tecnica genera il danno dell'arma inferto per due volte (se la pistola può far fuoco due volte in un turno).

Stordire (-20%)

Afferra alla testa l'avversario e sferra una potente ginocchiata al viso. 1d10+10 danni. L'avversario perde un turno d'attacco (prova di FdV con un malus di 50% per resistere).

2.8.4. Movimento Furtivo

Il Fante Assaltatore viene addestrato a combattere contro più avversari. L'esperienza di combattimento gli permette di muoversi in modo da far ostacolare fra loro gli aggressori. Quando

un gruppo attacca il fante solo la metà (per eccesso) riuscirà effettivamente ad avvicinarsi a lui gli altri, intralciandosi tra loro, non faranno che girare intorno in attesa di colpirlo. Coloro che non hanno la possibilità di attaccare il fante non potranno attaccare altri personaggi.

Es. *Un gruppo di 3 PG (tra cui il fante di 6° livello) viene aggredito da 7 creature. Due attaccheranno il primo PG, due il secondo e tre il Fante. Di queste tre solamente 2 riusciranno effettivamente nell'intento mentre la terza non potrà attaccare nessuno. Se il master decidesse il prossimo turno, di far attaccare a questa creatura il primo PG, contro il fante rimarrebbero solo 2 creature. Solo una di queste potrà dunque attaccarlo.*

Per selezionare quale creatura attacca il fante e quale non riesce a farlo si potranno seguire 2 diverse procedure.

1) Secondo l'iniziativa. La prima creatura che decide di attaccare il Fante può farlo mentre la seconda non potrà farlo e perdendo il suo turno d'attacco (più veloce per scontri non impegnativi).

2) Secondo selezione. Il master e il fante scelgono alternativamente fra gli aggressori una creatura alla volta. Quelle selezionate dal master potranno attaccare mentre quelle scelte dal giocatore non riusciranno a farlo (più equa per scontri con creature pericolose).

1° Grado	4° Grado
Dotazione di una spada laser.	+5 alla mira con le armi da Fuoco e Pesanti. +10 all'Energia. + 8 alla combattività. Dotazione di un martello a gravità Torque.
2° Grado	5° Grado
+5 alla mira con le armi da Fuoco. +5 alla Combattività Dotazione di una corazza "N°7"	Sferra 2 attacchi nel corpo a corpo (2+1 se utilizza l'abilità "doppia arma"). Può effettuare le prese e le tecniche di combattimento.
3° Grado	6° Grado
+8 alla Combattività +4 ai danni inflitti nel corpo a corpo. Ottiene l'abilità "doppia arma"	+ 5 a ciascuna delle percentuali di mira (F, P ed A). + 3 ai danni del corpo a corpo. Ottiene il "Movimento Furtivo".

2.9.Fante Spaziale

Il Fante Spaziale è un esperto nella guerriglia. Questo lo rende un efficace tiratore e un ottimo combattente. Ama gli scontri a fuoco e non perde tempo a cercare strategie di combattimento. La sua tecnica si basa solo sulla potenza di fuoco. Non ha capacità speciali perché tutto ciò che lo ostacola viene distrutto.

2.9.1. Creare un Fante Spaziale

Le Caratteristiche Base del Fante Spaziale sono la Potenza e le Mire nelle armi Pesanti e da Fuoco, per le quali sceglie i migliori 3 lanci su 4.

La sua Energia pari a 75 è la più alta in assoluto mentre il suo livello critico è di 35 e comporta un -20% a tutte le percentuali.

Ha un bonus di +10 alla Combattività.

Il Carisma ha lo stesso livello della Combattività.

Non ha alcuna inibizione, può dunque portare qualsiasi tipo di arma o corazza.

2.9.2. Doppia Arma

Il Fante Spaziale viene addestrato già dal 3° grado ad utilizzare due armi da fuoco contemporaneamente.

Armato con armi da fuoco ad una mano (Pistole, piccoli mitragliatori ecc..) potrà sparare con entrambe allo stesso bersaglio effettuando una prova di Mira distinta per ciascuna di esse. Può far fuoco con modalità differenti (mirare con un'arma e far fuoco normalmente con la seconda) o a differenti bersagli, in quest'ultimo caso riceve un malus del 20% alla Mira.

1° Grado	4° Grado
Dotazione di un fucile a baionetta (eggbroke)	+5 alla Mira A, +10 all'Energia, +5 alla Combattività se combatte con armi da fuoco. Dotazione di un Fucile al plasma con 4 caricatori.
2° Grado	5° Grado
+5 alla Mira F, +5 alla Mira P, + 5 alla Combattività se combatte con armi da fuoco. Dotazione di una corazza "N°7"	Ha un bonus di +20% nel "Fuoco di copertura". Non riceve alcun malus se fa fuoco con "doppia arma" a due bersagli distinti.
3° Grado	6° Grado
+10 alla Mira P Ottiene l'abilità "doppia arma"	+10 alla combattività se combatte con armi da fuoco +10 alla mira con le armi Pesanti. + 3 ai danni del corpo a corpo. Dimezza il tempo impiegato per sparare: 1/2 turno modalità di fuoco normale 1 turno modalità di fuoco accurata

2.10. Gran Maestro

Grazie ad un duro allenamento un Gran Maestro ha imparato a rendere il proprio corpo un arma letale e infallibile. Generalmente non usa la tecnologia ma preferisce contare solo ed esclusivamente sulle proprie forze e su ciò di cui la natura gli fa dono. Oltre ad essere un eccezionale combattente e uno spietato assassino un Gran Maestro conosce infinite tecniche di guerriglia. Sa mimetizzarsi e sparire nella notte senza lasciare alcuna traccia al suo passaggio. Corde e catene non possono trattenerlo ne recinzioni o muri bloccarlo perché lui, come la notte, giunge inesorabile.

2.10.1. Creare un Gran Maestro

La caratteristica base del Gran Maestro è la Destrezza per la quale sceglie i tre risultati migliori su 5 lanci.

La sua Energia massima è di 60 con un Livello Critico di 15 che comporta un malus alle sue percentuali di -15%.

Ha un bonus di +10 alla Combattività, che coincide con il Livello del Carisma.

Non sa utilizzare armi pesanti o ad alta tecnologia e la Mira per le armi da fuoco non può essere superiore al 70% al 1° Grado (i punti in più andranno persi).

Non indossa corazze con una resistenza ai colpi da botta maggiore di 8.

Ha un malus alla Sincronia del -20% quando utilizza Esoscheletri ed Angeli

2.10.2. Capacità di base

Con il crescere dell'esperienza un Gran Maestro imparerà sempre nuove tecniche di combattimento e otterrà capacità particolari che gli faranno raggiungere una tecnica marziale superiore.

Le capacità base sono comuni a tutti i Gran Maestri e vengono effettuate con una percentuale diversa a seconda del grado (20% al 1° Grado, 35% al 2°, 50% al 3° ecc..). Di seguito elenchiamo le capacità di cui un Gran Maestro potrà avvalersi già dal 1° Grado:

Arrampicamento

Il Gran Maestro può arrampicarsi su pareti ripide e apparentemente prive di appigli, come dirupi o mura. Dovrà essere effettuata una prova ogni 10 metri di scalata (al contrario degli altri personaggi per i quali è necessaria una prova di Destrezza, un Gran Maestro potrà arrampicarsi con il 100% su pareti adatte alla scalata come alberi, corde, pareti rocciose ecc..)

Muoversi in silenzio

Il Gran Maestro può muoversi silenziosamente senza insospettire o essere udito da guardie o sistemi di ricezione sonora. Questa abilità insieme a “nascondersi al buio” permette una completa libertà di movimento (purché egli non si avvicini a meno di 3 metri da un bersaglio).

Nascondersi al buio

Con questa capacità un Gran Maestro può nascondersi in luoghi bui o tra le ombre (Tale capacità permette di rendersi invisibile anche alla rifrazione di luce). Il Gran Maestro non potrà tuttavia avvicinarsi ad una creatura a meno di 3 metri senza che questa se ne accorga. Il master può aumentare o diminuire la percentuale di Nascondersi al buio fino ad un 10% a seconda della luminosità del posto e degli indumenti del personaggio.

Resistere a Disarmate

Questa capacità consente di resistere ad una qualsiasi disarmata effettuata in combattimento.

Vedere al buio

Poiché un Gran Maestro è solito operare nel buio ha una vista molto più acuta e capace di sondare in condizioni di oscurità quasi totale. Tale visione è accomunabile ad un sistema visivo a rifrazione di luce.

Il Gran Maestro acquisirà nuove capacità al 2° grado quando verrà introdotto ad una delle sei arti marziali elementari.

2.10.3. Tecniche di combattimento

Le tecniche di combattimento sono dei colpi potenti che solo i Gran Maestri conoscono. Queste tecniche comprendono prese, pugni, calci e molti altri tipi di attacchi, difese e atterramenti. Un Gran Maestro del primo grado studierà solo le tecniche base, al 3° Grado sfrutterà anche quelle avanzate ed infine al 5° disporrà delle Tecniche per esperti.

Tecniche di Base

Queste tecniche sono comuni a tutti i Gran Maestri di 1° Grado. Tutte le tecniche modificano la percentuale di Combattività in base al valore espresso tra parentesi accanto al nome della tecnica.

Alcune tecniche invece riportano la dicitura “Capacità”, ciò indica che la tecnica non deve essere inserita nella tabella d’azione ma che si tratta di una facoltà di cui un Gran Maestro può avvalersi liberamente.

Calcio in rotazione (0%)

È uno dei calci più potenti. Per la sua difficoltà di esecuzione non procura alcun bonus alla combattività ma genera un danno pari a 11 (+10 per ogni classe di Potenza superiore alla 2).

Gancio (+3%)

È un potente colpo sferrato con il pugno. Causa un danno pari a quello dei pugni +1.

Spazzata (-15%)

La spazzata è un colpo portato alla gamba d’appoggio per questo, pur non danneggiando l’avversario, lo fa cadere a terra (un avversario atterrato subisce -20% alla Combattività fin quando non si rialza). La spazzata non ha effetto su avversari con una Potenza di classe 4 (2 classi in più rispetto al Gran Maestro) o su creature prive di gambe o che ne hanno più di due.

Tecniche avanzate

Un Gran Maestro ottiene le Tecniche avanzate al 3° Grado.

Evadere da prese (Capacità)

Il Gran Maestro può uscire dalle prese prima di subirne il danno. Per riuscire in questa impresa dovrà effettuare una prova di Destrezza. Se la prova ha successo la presa fallisce e il Gran Maestro perderà un attacco. Altrimenti subirà il danno della presa e perderà un attacco. Si subisce un malus di 50% alla prova di Destrezza per ogni classe di Potenza in meno rispetto a colui che la esegue.

Flip (Capacità)

Permette di rialzarsi dopo essere caduto a terra senza dover attendere un’azione. Non appena il Gran Maestro sarà scaraventato a terra con una semplice prova di Destrezza riuscirà a tornare in piedi senza perdere alcun turno (se la prova fallisce potrà essere tentata nei turni seguenti).

Modificare attacchi (Capacità)

Quando il Gran Maestro combatte con l’arma della propria Arte può modificarne la tabella inserendo le tecniche di spada conosciute. In questo modo potrà scambiare gli attacchi che ritiene inutili o poco dannosi con quelli della sua Arte Elementare. È importante ricordare che potranno essere inseriti in questo modo solo gli attacchi portati con quell’arma valutando comunque i loro malus alla Combattività. Il malus dei colpi inseriti è aumentato di -4%.

Qualora si dovessero sferrare colpi come: Colpo mirato, Attacco multiplo ecc.. si dovrà riconsiderare, quando verranno inflitti i danni, la tabella originale dell’arma.

Pugno doppio (+2%)

Il pugno doppio consente di sferrare due colpi anziché uno. I pugni saranno di minore potenza e devono essere sferrati contro due avversari distinti. Causa un danno pari a 5x2 (+10 per ogni classe di Potenza in più alla seconda).

Tecnica di spada (0% una sola volta)

La tecnica di spada permette di raddoppiare uno spazio della tabella di un arma. In tal modo un Gran Maestro potrà sferrare più frequentemente un attacco potente con un’arma. Questa tecnica può raddoppiare solo un solo spazio alla volta.

Tecniche per esperti

Al 5° grado il Gran Maestro entrerà a conoscenza di tecniche veramente letali.

Contro attacco (-10%)

Permette di ridirezionare un attacco contro il nemico. Quando si effettua un contrattacco il Gran Maestro sferrerà un colpo stabilito con il lancio di 1d10 sulla tabella d'azione del proprio avversario. Non tutti i tipi di colpi possono essere ridirezionati. Lo saranno solo pugni, calci e tecniche con armi (generando un danno minore di -2). Ci affidiamo all'esperienza del master per selezionare gli attacchi che il Gran Maestro non potrà ridirezionare (Esp, Prese, Spazzate, Azioni, ecc..). Qualora il lancio del dado selezionasse un attacco che il Master non riterrà adeguato allora il contrattacco non avrà effetto. Questo tipo di attacco è efficace quando il Gran Maestro si trova a combattere a mani nude contro un avversario ben armato.

Frusta (-30%)

Con un balzo il Gran Maestro porta le proprie gambe intorno alla testa dell'avversario e, torcendo il corpo, lo proietta a terra. Genera un danno pari a 20+2d6. Comporta un -20% alla Combattività del nemico poiché verrà fatto cadere a terra. Questo colpo ha effetto solo contro umanoidi.

Spezzare l'arto (-20%)

È una tecnica molto efficace ma anche estremamente difficile. Quando si verifica "Spezzare l'arto" l'avversario dovrà tentare una prova di Potenza (stessa classe del Gran Maestro) per liberarsi. Se la prova non riesce riceverà un danno pari a 20, i malus relativi al Livello Critico e non potrà più usare il braccio per il combattimento (usare armi, tirare pugni ecc..).

Varco (Capacità)

Con questa capacità il Gran Maestro colpirà il nemico dove è meno protetto. Per ogni due punti che il Gran Maestro sottrae alla propria Combattività egli diminuirà di uno il valore delle corazza avversaria. Il Gran Maestro potrà tuttavia ridurre la resistenza della corazza avversaria al più della metà. In tal modo sottraendosi il massimo valore di resistenza il Gran Maestro potrà considerare la corazza dimezzata in ogni punto e a seguito di qualsiasi attacco. Ciò non solo gli permetterà di infliggere più danni ma disponendo di armi con perforabilità o avvelenate riuscirà con più facilità a raggiungere il corpo dell'avversario.

2.10.4. Aura del guerriero

L'aura del guerriero è una capacità sovranaturale che i Gran Maestri saranno in grado di effettuare solo a partire del 5° Grado. Combattendo possono sprigionare a comando una tenue luminosità che avvolge tutto il loro corpo. L'aura è tanto più vigorosa quanto più il combattimento è concitato e violento.

Il colore e la forma dell'aura cambiano a seconda dell'arte elementare scelta.

Luce: Bianca con riflessi dorati molto ampia e lucente

Aria: Azzurra, avvolge il Gran Maestro vorticosamente generando un forte spostamento d'aria.

Fuoco: Simile ad una fiamma che si innalza molto al di sopra del Gran Maestro.

Acqua: L'aura è aderente al corpo e cambia lentamente tonalità dall'azzurro al blu.

Terra: Simile ad una scia di fumo che segue il Gran Maestro, di color arancione scuro

Ombra: È come un fumo nero con riflessi viola accesi che pesantemente cade a terra espandendosi lungo il suolo.

Tale irregolare irradiazione corrisponde allo sviluppo di capacità sovranaturali del Gran Maestro. La sua velocità di esecuzione aumenta a tal punto da permettergli di sferrare un attacco in più a turno. Il suo movimento offre inoltre la possibilità di diminuire l'impatto dei colpi subiti. In tal modo il Gran Maestro dimezza tutti i danni da botta subiti in corpo a corpo. La stessa tecnica non è efficace contro colpi a distanza (proiettili, lapilli ecc..) danni da calore (fiammate, laser ecc..) o esp che danneggino in maniera metafisica (Risucchia vita ecc..). Il particolare movimento, necessario per rendere i colpi subiti meno efficaci, non può essere eseguito se il Gran Maestro indossa esoscheletri o nel caso piloti un Angelo.

2.10.5. Le Arti Marziali

Le principali Arti Marziali sono sei, una per ogni elemento. Già dal 2° Grado ogni Gran Maestro è tenuto a scegliere un Arte Elementare da seguire e a cui essere devoto. Ogni arte marziale ha le proprie regole e fornisce un addestramento differente che porterà ogni Gran Maestro a conoscere strumenti e tecniche unici e ineguagliabili. La libera scelta del giocatore ricade su: l'arte marziale della Luce, dell'Aria, del Fuoco, dell'Acqua della Terra e dell'Ombra.

2.10.6. La Luce

La regola di vita Gran Maestro della Luce è:

***La natura ti ha donato i tuoi poteri.
Non abusarne mai!***

Questa regola impone di utilizzare le proprie tecniche solo in caso di reale bisogno. Il Gran Maestro è tenuto ad evitare lo scontro se non è necessario. In particolare egli non attaccherà mai se prima non riceverà un attacco diretto.

Deve dare sempre la possibilità al proprio avversario di arrendersi o di non combattere (per questo, i primi 2 turni di combattimento, si limita a parare e a scoraggiare l'aggressore, se non ha già tentato di farlo prima dell'attacco).

Se l'avversario è solo e disarmato combatterà anche egli a mani nude (sono da considerarsi armati esseri dotati di "armi biologiche" come artigli, zanne, placche ossee ecc..).

Può e deve cominciare un combattimento per difendere i deboli o coloro che non sono in grado di farlo da soli.

Non uccide i suoi nemici se non è realmente indispensabile per la sua sopravvivenza e per quella degli altri

Trasgredire ad una qualsiasi di queste regole genera una diminuzione di 800 punti esperienza.

Tali restrizioni sono però da considerarsi solo contro creature intelligenti e naturali. Pertanto sarà libero di operare come meglio crede contro esseri con un intelletto di classe 1 o contro creature robotiche, non morte e demoniache.

Un Gran Maestro della Luce ottiene le seguenti capacità che vanno ad aggiungersi a quelle che già possedeva dal 1° Grado.

Avvertire la presenza di demoni e non morti.

Il Gran Maestro della Luce avverte la presenza di demoni e non morti. Con un solo secondo di concentrazione percepisce la presenza di demoni e non morti entro 20 metri (40 all'aperto).

Rimanendo concentrato per 5 secondi conosce l'esatta locazione delle entità percepite e tutte le loro capacità e caratteristiche.

Mimetizzazione

Permette di mimetizzarsi in luoghi aperti. Con questa abilità non può essere avvistato nemmeno con sistemi a rifrazione di luce o a infrarossi. Egli si cospargerà di fogliame o fango in modo da non essere distinto tra la vegetazione (ma anche in deserti, sulla neve, nelle paludi, ecc..). Non può avvicinarsi a più di 3 metri dal bersaglio ma può essere avvicinato senza essere visto.

Rilevare trappole

Il Gran Maestro sviluppa una predisposizione particolare nel rilevare trappole di ogni genere (esplosive, connesse a dispositivi come porte e maniglie, lacci e cappi mimetizzati nella boscaglia ecc..). Ne percepirà la presenza semplicemente guardando la zona, senza interagire in nessun modo con il territorio o con la trappola stessa. Questa capacità tuttavia non gli permette di capirne l'esatto funzionamento né di disinnescarle.

2.10.7. Tecniche di Spada della Luce

Le armi utilizzate da un Gran Maestro della luce sono prevalentemente la spada e lo scudo. Attraverso di essere potrà sfruttare le seguenti capacità.

Tecniche di spada di base

Saranno accessibili al Gran Maestro della Luce dal 2° Grado.

Fendente (Capacità)

Riceva un bonus di +5 al danno del “fendente” e della “spadata trasversale” (gli ultimi due o tre attacchi di una spada).

Parata (Capacità)

Ha un bonus di +5% alla parata totale quando usa uno scudo.

Tecniche avanzate

Accessibili dal 4° grado.

Disarmare (-10%)

È una tecnica avanzata che permette di appropriarsi dell’arma dell’avversario. Può essere effettuata solo se si ha una mano libera per impossessarsi dell’arma (2 nel caso di spadoni o di altre armi a due mani). L’avversario può resistere con una prova di Potenza di una classe superiore a quella del Gran Maestro.

Grazia (Capacità)

Una prova di Intelletto permette di infliggere con l’ultimo colpo un danno inferiore per non uccidere l’avversario. L’Energia non può scendere dunque a livelli minori di 0 (l’avversario rimane svenuto).

N.B. Chiunque può decidere di infliggere meno danni con un colpo ma, mentre un personaggio qualsiasi dovrà decidere l’ammontare di danni da produrre (sperando che siano sufficienti), il Gran Maestro che dispone di questa tecnica può automaticamente infliggere il danno più alto che porterà l’Energia dell’avversario a 0 e non oltre.

Svenimento (0%)

Permette di colpire l’avversario in testa con l’elsa della spada. Se l’avversario non ha alcuna corazza viene fatto svenire.

Tecniche per esperti.

Disponibili dal 6° grado

Esp della luce (0% / Capacità)

Il Gran Maestro della luce potrà, spendendo 5 punti di Energia (o Carisma), lanciare un esp della luce al giorno. Gli esp da lui utilizzabili sono: “Duplicazione dell’immagine” (vedi esp della luce) e “Spada sacra” che gli consente di infliggere, con la propria spada, danni doppio contro i demoni. Questo esp ha la durata del combattimento.

Immunità (Capacità)

Il Gran Maestro della luce gode di un’immunità agli esp di qualsiasi elemento del 40%. Gli evocatori riceveranno inoltre un malus del 50% nel compiere il rituale d’evocazione (fino a 30 metri di distanza dal Gran Maestro).

Mozzare l’arto (-15%)

Con questo attacco viene amputato il braccio della vittima. Causa 20 danni (+ 10 per ogni classe di potenza superiore alla 2) più 15 (come ferite sanguinanti) ogni turno seguente fino a raggiungere 0 di Energia. Per via del dolore lancinante la vittima subisce i malus del Livello Critico e per compiere una qualsiasi azione deve riuscire in una prova di Forza di volontà. Non ha effetto contro

corazze maggiori di 7 (+1 per ogni classe di Potenza in più).

2.10.8. Il Fuoco

La regola dall'arte del Fuoco è:

L'elsa è il tuo cuore. L'acciaio è il tuo corpo. Nella spada è la tua vita.

Questa regola impone al Gran Maestro di scegliere una e una sola arma che lo accompagnerà per tutta la sua vita, questa arma è denominata Lama Ardente.

I punti esperienza guadagnati dal personaggio andranno divisi in due gruppi. I "punti propri", ottenuti combattendo a mani nude e i "punti della Lama Ardente" tutti gli altri punti ottenuti dal PG (risolvendo missioni, raggiungendo obiettivi).

Per tutto il tempo in cui egli possiede la Lama Ardente i due punteggi si sommeranno permettendo al Gran Maestro di avanzare di grado normalmente. Se l'arma dovesse andare perduta o peggio distrutta tutti i "punti della Lama Ardente" andranno persi con essa. Il Personaggio perderà dunque tutte le facoltà e gli attacchi dovuti ai gradi raggiunti con questi punti tornando ad effettuare solo le tecniche del grado raggiunto con i "punti propri". L'arma è considerata perduta anche nel caso in cui egli se ne privasse (distanza maggiore di 10 m) per più di un giorno. Nel caso ritrovasse la sua arma "i punti della Lama Ardente" verranno riguadagnati ma con un malus di 500 (100 per ogni giorno di separazione fino al 5°). Attraverso un apposito rituale il Gran Maestro può scegliere una nuova a Lama Ardente a cui essere legato (perde il legame con la vecchia e quindi definitivamente la possibilità di riottenere i "punti della Lama Ardente" legati ad essa). Se possiede ancora la vecchia arma potrà tuttavia trasferire i "punti della Lama ardente" dalla vecchia arma, che verrà irrimediabilmente distrutta, alla nuova. La sua capacità di riparare armi permette inoltre di ricostruire una nuova Lama Ardente (anche differente) partendo da un frammento di quella vecchia. In tal caso i "punti della Lama Ardente" non andranno totalmente perduti ma saranno dimezzati. L'aver scelto l'arte del Fuoco permette al Gran Maestro di aumentare le sue capacità base. Queste potranno essere eseguite con una percentuale sempre più alta man mano che egli avanza di grado:

Assassinare

Permette di avvicinarsi ad una vittima senza essere visto ne sentito. La creatura verrà raggiunta e uccisa all'istante. Questa capacità può essere usata solo se la vittima è inconsapevole dell'attacco e in uno stato di non allerta.

Se l'avversario ha un Intelletto di classe 3 o superiore può evitare l'aggressione con una prova di Riflessi.

Avvertire Presenze

Mantenendo la concentrazione per un secondo il gran Maestro percepisce la Presenza di demoni di 4° e 3° rango e di non morti nel raggio di 20 metri (40 all'aperto). Mantenendo la concentrazione per 5 secondi entra a conoscenza dell'Energia delle entità percepita e della loro esatta posizione.

Resistere a torture

Permette al Gran Maestro di non parlare o persino di mentire sotto tortura o siero della verità.

Riparare armi

Il Gran Maestro ha la capacità di riparare ogni arma bianca (da lancio o da corpo a corpo). Può effettuare tale prova solo se dispone del materiale e degli attrezzi, o se si trova in un'officina. Il tempo necessario alla riparazione è stabilito dal master a seconda del danno (indicativamente può richiedere da 1 a 6 ore).

2.10.9. Le tecniche di spada del Fuoco

È bene che un Gran Maestro del Fuoco scelga come Lama Ardente uno spadone o un'ascia poiché il suo addestramento è legato a queste due tipologie di armi.

Tecniche di base

Il Gran Maestro del fuoco ottiene le tecniche di spada di base dal 2° Grado. Queste tecniche potranno essere utilizzate solo con Spadoni o Asce.

Colpo mirato (-5%)

Il Gran Maestro colpisce il nemico in una zona meno protetta. Il Gran Maestro è libero di scegliere il punto colpito con l'attacco (Testa, Corpo, Braccia, Gambe). Il danno è pari al 3° attacco della tabella dell'arma utilizzata (spadone o ascia).

Disarmare (-5%)

Permette di disarmare il suo nemico colpendolo al polso. Causa un danno pari al Colpo del Manico (minimo P).

Parata (Capacità)

Il Gran Maestro può parare agevolmente se armato con spadoni ed asce. Le normali parate verranno incrementate di 2%.

Tecniche avanzate

Le tecniche avanzate possono essere utilizzate da un Gran Maestro del Fuoco dal 4° Grado.

Colpo di piatto (0%)

L'avversario viene colpito alla testa con il piatto della lama. Se non è corazzato sviene all'istante.

Presa (Capacità)

Il danno delle normali prese è aumentato di un valore pari al colpo con il manico (minimo P)

Tecniche per esperti

Queste sono le Tecniche più letali di un Gran Maestro del Fuoco. Possono essere utilizzate solo al 6° Grado.

Decapitazione (-30%)

Lo spadone (o l'ascia) viene fatto roteare sopra la propria testa ottenendo la potenza necessaria per tagliare di netto la testa dell'avversario. Non ha effetto se l'avversario ha una corazza maggiore di 7 alla testa (+1 per ogni classe di Potenza dell'arma in più alla 2°).

Doppio attacco (-5%)

Il doppio attacco può essere effettuato solo su due avversari distinti. Consente di colpirne uno con un calcio mentre l'altro verrà colpito da un attacco tra quelli riportati nella tabella (verificare con il lancio di 1d10). Se il lancio del dado segnalerà un altro calcio doppio si colpirà con due calci il primo bersaglio e con un altro attacco (stabilito con 1d10 sulla tabella d'azione) il 2° nemico. Se ancora una volta si verificherà un calcio doppio si colpirà con un calcio anche il 2° nemico ma non si lancerà un'altra volta il dado da 10.

Spacca armi (-15%)

Con questa tecnica il Gran Maestro del Fuoco non attaccherà il proprio nemico bensì la sua arma. Se questa è fabbricata in legno, o con un materiale più fragile del ferro (ascia, frusta, nunchaku, tridente, ecc.), verrà spaccata in due parti.

Tecniche con il fuoco (0% / Capacità)

L'arte marziale del Fuoco permette al Gran Maestro di dominare parzialmente il fuoco. Egli potrà quindi effettuare una sola volta al giorno gli esp:

“Spade di fuoco” (vedi Esper del fuoco), che gli causerà la perdita di 5 punti di Energia (o Carisma)

e non potrà essere in alcun modo potenziato.

“Sputare fuoco” che gli permette di soffiare una fiamma che genera 20 danni fino a una distanza di 6 metri.

2.10.10. L'Acqua

La regola di vita del Gran Maestro dell'Acqua é:

Sei più forte di qualsiasi avversario, affrontalo con cuore fiero e sicuro.

Questa regola impedisce al Gran Maestro di fuggire di fronte ad un nemico. Questo non significa che egli non dovrà mai evitare un combattimento ma solo che ogni volta che attaccherà o che verrà attaccato (e ferito) non potrà abbandonare la lotta.

Egli smetterà di combattere solo quando non ucciderà il proprio aggressore. Potrà talvolta essere clemente permettendo la fuga o la resa.

Se non adempirà al suo giuramento fuggendo o arrendendosi ad un avversario perderà istantaneamente 500 punti esperienza.

In senso lato la regola dell'Acqua impedisce al Gran Maestro di abbandonare la propria missione. Se egli abbandonerà, o non riuscirà comunque a concludere con un buon esito l'avventura intrapresa, non otterrà alcun punto esperienza dovuto alle azioni compiute.

Un Gran Maestro che ha deciso di seguire quest'arte marziale riceverà già dal 2° grado le capacità seguenti.

Evadere da catene:

Il Gran Maestro può slogarsi le giunture degli arti senza soffrire alcun danno. Questo gli permette di liberarsi facilmente da catene, corde, manette, camice di forza o da altri impedimenti dello stesso genere.

Fabbricare armi:

Questa capacità permette di costruire armi bianche prive di lama (Bastoni lunghi, balestre, archi, frecce, lance, fruste ecc..) in 1 ora all'interno di una foresta.

Rilevare trappole:

Il Gran Maestro sviluppa una predisposizione particolare nel rilevare trappole di ogni genere (esplosive, connesse a dispositivi come porte e maniglie, lacci e cappi mimetizzati nella boscaglia ecc..). Ne percepirà la presenza semplicemente guardando la zona, senza interagire in nessun modo con il territorio o con la trappola stessa. Questa capacità tuttavia non gli permette di capirne l'esatto funzionamento né di disinnescarle.

Travestimento:

Nel tempo di 1d6 ore il Gran Maestro è in grado di procurarsi gli elementi necessari per travestirsi. Potrà quindi assumere le sembianze e la voce di un qualsiasi essere umano. Non può tuttavia ingannare sistemi tecnologici di riconoscimento. Per reperire il materiale per il travestimento il gran Maestro deve potersi muovere, cercare o comprare sostanze e componenti. Il travestimento non può cambiare completamente la struttura fisica del Gran Maestro, pertanto egli non può assumere le fattezze di un nano, né rassomigliare ad una persona dell'altro sesso.

2.10.11. Le tecniche di spada dell'Acqua

La tecnica marziale dell'Acqua predilige l'uso delle armi lunghe come il giavellotto, il tridente, la lancia o l'alabarda.

Tecniche base

Disponibili già dal secondo grado.

Atterramento (-10%)

Permette di spazzare l'avversario con un colpo alle gambe. L'avversario subisce un danno di 10 (+10 per ogni classe di Potenza in più dell'arma) e cade a terra (-20%).

Salto (Capacità)

Permette al Gran Maestro di usare la propria arma (o un semplice bastone lungo) come un'asta per il salto. In tal modo potrà saltare ad una lunghezza superiore agli 8 metri o ad una altezza di 4 (L'arma non andrà persa). Può essere utilizzato anche per cominciare un combattimento (+5 al primo attacco).

Tecniche avanzate

Disponibili dal 4° Grado del Gran Maestro dell'Acqua.

Distanziamento (-15%)

Permette di roteare velocemente l'arma intorno al corpo in modo da distanziare gli aggressori. Tutti coloro che combattevano contro il Gran Maestro ricevono un danno pari al terzo attacco dell'arma e verranno allontanati perdendo la possibilità di attaccare il turno seguente. Questo attacco non ha effetto contro gli avversari dotati di armi lunghe e chiunque può effettuare una prova di Destrezza per non perdere l'attacco.

Inchiodare (0%)

L'arma verrà scagliata contro il piede del nemico inchiodandolo a terra. Questo attacco genera un danno di 20 alla vittima e comporta i malus del Livello Critico più un ulteriore -20% alla Combattività (ogni turno può effettuare una prova di Forza di Volontà per resistere al dolore trascurando i malus del Livello Critico). I malus permangono fin quando l'arma rimane conficcata nel piede dell'avversario. Con un'azione il bersaglio può estrarre l'arma dal piede effettuando una prova di Forza di Volontà (per via del dolore).

Non ha effetto se il nemico indossa una corazza con una resistenza maggiore di 6 alle gambe.

Tecniche per esperti

Disponibili solo al 6° grado.

Aghi (0% / Capacità)

Il Gran Maestro dell'Acqua ha imparato a tenere in bocca degli aghi che può sputare all'occorrenza. Possono essere usati in molteplici situazioni differenti. Il Gran Maestro potrà inserire l'attacco "Aghi" nella tabella d'azione causando con essi 20 danni oppure con una prova di Intelletto potrà utilizzarli per distrarre il suo avversario ed evadere automaticamente da una presa (in tal caso gli aghi sono efficaci solo la prima volta). Al di fuori di un combattimento corpo a corpo gli aghi possono essere utilizzati come un'arma da lancio di gittata 6m, e danno 20.

Il Gran Maestro può parlare, respirare e mangiare tranquillamente con gli aghi senza che nessuno se ne accorga. Una volta utilizzati è necessario un solo turno per sistemarne di nuovi in bocca. Sugli aghi non possono essere cosparsi veleni di alcun tipo.

Giustiziare (-20%)

Questa è una tecnica letale. Consiste nell'infilzare l'avversario allo stomaco e sollevarlo fino a portare l'asta dell'arma in posizione verticale. La vittima dell'attacco subisce 25 danni e rimane infilzato, subendo 20 danni a turno, fino a quando non riesce a liberarsi. Ci si può liberare dalla presa effettuando una prova di Forza di Volontà, per resistere al dolore, e una prova di Potenza (con i malus del Livello Critico) per estrarre il proprio corpo dall'arma. Questa tecnica non ha effetto su corazze con una resistenza superiore a 15.

Il Gran Maestro deve mantenere l'arma in posizione verticale per questo potrà continuare il combattimento contro gli altri avversari subendo un malus di 20% alla combattività ed inserendo

solo tecniche con le gambe (Calci, spazzate ecc..).

1° Grado	4° Grado
20% di riuscita delle sue capacità base. Conosce le tecniche di combattimento di base. Dotazione di una spada.	+6% alla combattività. 80% di effettuare le sue capacità. Può effettuare le tecniche di spada avanzate. Ricevono in dotazione una tra le armi della loro arte. Questa ha un bonus di +5 al danno e alla combattività.
2° Grado	5° Grado
Scelta dell'arte marziale. Entra a conoscenza delle tecniche di spada di base. 35% di riuscita delle capacità base e di quelle dell'arte elementare. +5% alla combattività. Dotazione di un arma bianca a scelta tra quelle della propria arte.	+10% alla combattività. Entra a conoscenza delle tecniche di combattimento per esperti. Possono sprigionare l'Aura del Guerriero.
3° Grado	6° Grado
50% di effettuare le sue capacità. Entra a conoscenza delle tecniche di combattimento avanzate. +4 ai danni inflitti in combattimento +10% alla combattività.	+10% alla combattività. 95% di effettuare le sue capacità base. Diviene un "Guerriero" dell'arte elementare. Può effettuare anche le tecniche di spada per esperti. +20 all'immunità contro gli esp.

2.11. Mutante

In generale per mutanti si intendono tutte quelle creature alterate geneticamente che hanno subito un radicale cambiamento fisico. Qui trattiamo invece una particolare razza di umanoidi in grado di evolvere spontaneamente il proprio DNA. Costoro hanno la capaci di modificare i propri apparati in modo da adeguarsi all'ambiente circostante in un tempo brevissimo. Una volta subito un danno il corpo di un mutante si rigenera alterando la propria struttura corporea e modificando il proprio metabolismo, in modo da rendersi immune ad un successivo attacco.

Per le loro facoltà "innaturali", tali individui sono considerati il seme del diavolo e quindi odiati e cacciati da ogni villaggio. Sono stati studiati numerosi virus biologici con lo scopo di bloccare i processi mutageni (in caso di arresto o prigionia) ma anche capaci di accelerarli o potenziarli.

2.11.1. Creare un Mutante

Il Mutante ha una Energia massima di 70, il suo Livello Critico è 30 e causa la perdita delle sue capacità mutanti e un malus di 10% a tutte le sue percentuali.

La sua caratteristica base è la Potenza per la quale sceglie i 3 risultati migliori su 5 lanci.
Data la sua aberrante natura il Carisma del mutante è pari alla Potenza meno 20%.

Non è addestrato nell'utilizzo di armi ad alta tecnologia pertanto non possiede Mira A

2.11.2. Capacità Mutanti

Il giocatore che avrà deciso di interpretare un Mutante riceverà con il crescere dell'esperienza delle capacità sempre diverse. Tali abilità sono suddivise in 3 gruppi: capacità di difesa, di attacco e di sviluppo.

Capacità di difesa: consentono al corpo del mutante di elaborare un sistema immunitario o difensivo che minimizzi il danno generato da una specifica fonte. Queste capacità sono:

(2) Cicatrizzazione

Le ferite si cicatrizzano istantaneamente permettendo al mutante di guadagnare 5 punti di Energia già mezz'ora dopo aver subito un qualsiasi danno (purché abbia perduto almeno 5 danni in quella mezz'ora). I danni dovuti a ferite sanguinanti (danni che vengono reinferti ogni turno dovuti per esempio ad amputazioni o ferite in profondità) vengono annullati.

(2) Se il mutante sceglie di ottenere una seconda volta “cicatrizzazione” potrà rigenerare qualunque ferita o amputazione in 1d6 giorni.

Resistenza ai gas

Con il 75% di probabilità il mutante non verrà aggredito dai gas ne entrandone in contatto ne tanto meno respirandoli.

Resistenza ai veleni

Il mutante ha un sistema di anticorpi in grado di inibire, con una probabilità del 75%, i danni provocati da qualsiasi veleno. Nel caso voglia assumere coscientemente una sostanza venefica o un composto chimico di qualsiasi altra natura può decidere di non avvalersi di questa facoltà.

Resistenza al dolore

Gli impulsi del dolore vengono bloccati. Pur essendo cosciente dei danni e delle ferite che subisce, il mutante non viene sopraffatto dalla morsa del dolore (nessuna prova di Forza di Volontà in tal senso).

Resistenza all'elettricità

Il mutante è immune all'alta tensione poiché la sua pelle non permette il passaggio di corrente. Non subisce alcun danno se tocca cavi ad alto potenziale elettrico ne può essere vittima di storditori. Attenzione però, le armi elettriche potrebbero avere ugualmente effetto su di lui. Se la sua carne viene trafitta e la ferita viene colpita da scariche il suo corpo subirà i relativi danni (avvalendosi ad esempio di armi perforanti o appositamente create a questo scopo).

Capacità di attacco: sono quelle facoltà che permettono al mutante di generare dal proprio corpo delle armi biologiche. A differenza delle capacità di difesa quelle di attacco creano visibili mutazioni del corpo e sono temporanee (durano un'ora se non è indicato diversamente). Le trasformazioni richiedono uno sforzo psicofisico notevole che genera una diminuzione dell'Energia e/o Carisma del mutante, egli può decidere di spendere Energia o Carisma in qualsiasi proporzione *es per generare gli “artigli” potrà spendere: 2 punti di Energia, 2 punti di Carisma o 1 punto di Energia e 1 di Carisma.*

Aculei

Il mutante può sputare degli aculei dalla bocca. Questi causano un danno pari a 15 e se l'avversario non ha alcuna corazza un ulteriore 10 per via dell'acido di cui sono intrisi. Hanno una gittata di 10 m e una precisione di -15% (Destrezza). Costano 3 punti Energia/Carisma ad ogni utilizzo. Possono essere sfruttati in corpo a corpo con una normale azione.

Artigli

Dall'avambraccio fuoriescono due lunghi e resistenti artigli (in un secondo) che aumentano il danno dei pugni di +4 e la combattività totale di +5%. Ogni volta che vengono prodotti causano una perdita di 2 punti Energia/Carisma.

(2) Bio-Laser

All'interno del proprio braccio il mutante è capace di generare, in 6 secondi, un'apparato che sprigiona un potente raggio luminoso (simile al laser). L'arto può essere considerato un arma da Fuoco con: precisione +25%, danno 22 (calore) e una gittata di 220 m. Quando il Bio-Laser fa fuoco è necessario un secondo prima di poter sparare nuovamente (si possono compiere altre azioni nel frattempo come mirare). Per generare il bio-laser sono necessari 10 punti di Energia/Carisma.

(2) Se viene potenziato il bio-laser i secondi per il suo sviluppo diminuiscono a 4. Tuttavia utilizzando i 6 originari esso otterrà un danno di 36 da calore.

Nel corpo a corpo fornisce gli attacchi in tabella. Il danno espresso tra parentesi è dovuto al bio-laser potenziato.

Attacco	-10%
Il biolaser fa fuoco con potenza ridotta	12 (22)
Il biolaser fa fuoco a massima potenza	22 (36)

Frusta

La mano del mutante si trasforma in una lunga frusta (un tentacolo) che ha le stesse caratteristiche di una frusta normale ma in più:

Può essere usata anche se il Mutante ha un Intelletto minore del 70%.

Può essere usata come un vero e proprio tentacolo per afferrare oggetti

Fornisce un bonus di +20% alla Combattività invece del +5% tipico della frusta.

Aumenta il danno dell'attacco "frustata" e "strangolare" di + 10 poiché il mutante genera potenti scariche elettriche all'estremità del tentacolo (il danno è interamente da calore).

Quando viene generata, in 4 secondi, il mutante perde 4 punti di Energia/Carisma.

Il danno della frusta è aumentato di +8 per ogni classe di Potenza in più ottenuta tramite la capacità di sviluppo "Forza".

Lama ossea

Con 8 punti di Energia/Carisma il mutante può produrre in 4 secondi, modificando la struttura ossea della mano e del braccio, una lama robusta e maneggevole paragonabile a quella di una spada. La tabella degli attacchi è in tutto simile a quella di una spada convenzionale ma il bonus alla combattività è di 40%. La lama ossea può essere utilizzata insieme ad un'altra arma ad una mano. In tal caso l'arma generata dal mutante conferirà un bonus alla combattività di +30 e aggiungerà solo gli ultimi 2 attacchi alla tabella d'azione del personaggio. Il danno della lama ossea è aumentato di +10 per ogni classe di Potenza in più ottenuta tramite la capacità di sviluppo "Forza".

Laser ottico

Il mutante può modificare i propri bulbi oculari in modo da poter accumulare e sprigionare luce come un vero e proprio laser. Questo bio-laser è meno potente di quello generato nel braccio ma può far fuoco ogni secondo e soprattutto ha una precisione ineguagliabile, +70%. Il danno laser causato è 12 fino ad una distanza di 100 metri. Per produrre il laser ottico sono necessari 4 secondi e 10 punti di Energia/Carisma. Nel corpo a corpo fornisce la tabella seguente.

Attacco	0%
Fuoco	12
Fuoco (il mutante può scegliere liberamente il punto da colpire)	12

Scudo

In due secondi sul braccio sinistro si formano delle escrescenze ossee simili ad un guscio di tartaruga. Questo scudo diminuisce i danni subiti di 2 aumenta la parata di 15% e può essere usato

con armi a 2 mani. Ogni volta che genera lo scudo il mutante perde 4 punti Energia/Carisma.

(2) Speroni

Dalla schiena del mutante fuoriescono velocemente degli speroni. Questi possono essere usati per uscire istantaneamente da prese (prova di Intelletto da parte del Mutante) causando un danno di 20 all'aggressore. Necessita di 2 punti di Energia/Carisma ad ogni utilizzo (questa mutazione è istantanea e non permane per un'ora).

(2) Potenziano gli speroni il mutante potrà creare una corazza di spine al prezzo di 8 punti di Energia/Carisma. La pelle del mutante guadagna una corazza di 2 da botta e 3 da calore (se la sua pelle ha già un valore di corazza esso aumenterà di +2, +3). Per via delle spine si otterrà una parata generale del 20%, i danni delle prese effettuate aumentano di +5 e se si dovesse essere attaccati da un avversario disarmato esso subirà ad ogni suo attacco 10 danni da botta. La corazza viene generata in un tempo di 4 secondi.

Capacità di sviluppo: permettono di ottenere facoltà sensoriali o strutturali eccezionali. Come le capacità di attacco hanno un costo in punti Energia/Carisma e sono pertanto temporanee. Se non è espressamente indicato queste capacità durano un'ora e generano mutazioni visibili.

Agilità

Le articolazioni e i muscoli delle gambe vengono leggermente cambiati permettendo al mutante di spiccare salti alti fino a 6 metri o lunghi 10. Allo stesso tempo il mutante può cadere da un'altezza inferiore ai 15 metri senza riportare alcun danno. Ogni utilizzo di questa abilità richiede 2 punti Energia/Carisma (la mutazione è istantanea e dura solo fino alla fine del salto o della caduta).

Branchie

Dietro le orecchie e sul torace del Mutante si svilupperanno (in 30 secondi) delle vere e proprie branchie che permetteranno al mutante di respirare sott'acqua per 3 ore consecutive. La mutazione richiede 6 punti di Energia/Carisma.

(3) Corazza

La pelle del mutante può irrobustirsi a tal punto da essere considerata una corazza di resistenza 0 (sia botta che calore) estesa a tutto il corpo. Tale mutazione richiede 2 punti di Energia/Carisma e 4 secondi.

(2) La pelle del mutante si comporta perennemente come un corazza di resistenza 0 (non si distingue dalla pelle umana). Utilizzando 4 punti di Energia/Carisma questa si irrobustisce ulteriormente in 4 secondi. Divenendo a tutti gli effetti una corazza di livello 0 con una resistenza di 3 (sia botta che calore) estesa a tutto il corpo. Questa mutazione persiste per due ore.

(3) La pelle del mutante si comporta sempre come una corazza di resistenza 2 (non distinguibile dalla pelle umana). Utilizzando 4 punti di Energia/Carisma diviene (in 4 secondi) di livello 0 con una resistenza di 4 estesa a tutto il corpo per tre ore. Con ulteriori 4 punti si può renderla ancora più spessa: livello 1 con una resistenza totale di 7 estesa a tutto il corpo.

(3) Forza

L'apparato muscolare del mutante si irrobustisce fino a permettergli di ottenere una classe di Potenza superiore. Tale abilità può essere utilizzata solo per 10 secondi nell'arco di un'ora (anche non consecutivi) e richiede 6 punti di Energia/Carisma.

(2)(3) Se il mutante decide, passando di grado, di scegliere ancora questa capacità la sua Potenza potrà raggiungere la 4 e infine la 5 (2+1+1+1) classe.

Per le classi successive alla 3 i secondi di potenziamento sono minori: 5 secondi per la 4 e solamente 2 per la 5. Per attivare le successive classi di potenza sono sufficienti 4 punti di Energia/Carisma ciascuna.

L'aumento della classe di Potenza influisce sul danno delle mutazioni "lama ossea" e "frusta".

Infravisione

Ogni volta che sarà necessario il mutante potrà cambiare sistema visivo. Normale o ad infrarossi.

Olfatto

Il mutante acquisisce un olfatto molto sviluppato simile a quello dei cani. Può in questo modo seguire tracce o riconoscere odori con il 75% di probabilità. È sufficiente un punto Energia/Carisma per attivare questo potere. L'olfatto non comporta una trasformazione visibile del corpo del mutante.

(2) Udito

Tale mutazione non è visibile e permette di ascoltare rumori lontani o bassi con una percentuale del 75%.

(2) Potenziando l'udito il mutante potrà sviluppare una visione sonar per un tempo di 2 ore al prezzo di 2 punti di Energia/Carisma. La distanza a cui il sonar consente di percepire ostacoli è di 40 metri. In questa condizione il mutante ottiene un bonus ai riflessi di 50% (se raggiunge classe tre può evitare agguati o attacchi alle spalle).

(2) Velocità

Nella corsa ha un bonus fisso di +30. La mutazione è perenne ma è visibile solo quando si avvale di questo bonus.

(2) Potenziando velocità si ottiene un aumento della classe di Destrezza di uno spendendo 5 punti di Energia/Carisma. L'aumento della Destrezza ha una durata di mezz'ora.

Vista acuta

Il mutante assume un sistema visivo simile a quello dei grandi rapaci. I suoi occhi gli consentono di effettuare uno "zoom" che conferisce, tra gli altri privilegi, un bonus alla distanza di 30%. Questa abilità dura per soli due secondi e genera un danno pari a 1 punto d'Energia/Carisma (Non può essere utilizzata congiuntamente ad un mirino ottico).

Potenziamento. Alcune abilità sono precedute da un numero tra parentesi ad esempio (3) *Forza*. Questo numero indica che tali capacità possono essere scelte e ottenute dal Mutante più volte (tante quanto indicato tra parentesi). La prima volta forniscono alcuni bonus, quando vengono ottenute di nuovo, nei vari passaggi di grado, genereranno bonus maggiori (come per il "bio laser" o per "forza") o addirittura nuove facoltà (come "speroni"). Tutti i differenti stadi della capacità sono trattati nella descrizione, in particolare i bonus dovuti alla seconda o terza volta che le abilità sono scelte sono chiariti dopo il "(2)" o il "(3)".

Es il Mutante David è di 2° Grado e possiede una sola capacità di sviluppo, "Forza". Egli può dunque, utilizzare 6 punti di Energia per raggiungere una Potenza di classe 3. Nel passaggio al 3° Grado David può scegliere due capacità di ogni tipo. Tra quelle di sviluppo sceglierà Olfatto e, di nuovo, Forza. Ora David potrà ottenere una Potenza di Classe 3 come già faceva al grado precedente ma, utilizzando 4 punti di Energia in più, potrà avvalersi addirittura di una Potenza di Classe 4.

2.11.3. Capacità Superiori

Al 5° Grado il Mutante potrà scegliere una fra le capacità superiori descritte di seguito.

Acceleratore di particelle: Sul corpo del mutante si formeranno numerosi bulbi in grado di assorbire la luce, l'energia luminosa verrà accumulata e sparata da un bulbo più grande che egli ha sul petto. Questo flusso di energia, simile ad un potente laser, ha un alto potenziale distruttivo. Se

viene utilizzata in pieno giorno genera un danno pari a 200 al bersaglio colpito mentre procura 100 danni a tutti i bersagli sulla sua stessa linea di fuoco (o molto vicini ad essa). Il danno viene dimezzato in condizioni di scarsa luminosità.

L'arma può essere considerata un'arma da fuoco con precisione +5% e gittata 200 m.

La mutazione e l'accumulo dell'energia richiedono 5 secondi. Il raggio può essere lanciato una sola volta allo scadere del 5 secondo. Se il mutante decide di non sparare subito può farlo nei secondi successivi ma ogni istante che passa fa diminuire l'intensità del danno di 10.

I profondi cambiamenti fisici a cui il mutante deve far fronte per produrre l'acceleratore di particelle fanno sì che questo possa essere prodotto solo una volta ogni 4 giorni. In più non appena egli farà fuoco la sua energia calerà immediatamente al Livello Critico (o meno se aveva già un livello più basso).

Bomba sonica: in 6 secondi il mutante può produrre sulle proprie spalle delle membrane che possono (all'occorrenza) emanare una potente onda sonora. Similmente ad un cannone sonico, genera un impatto devastante che procura un danno di 150. Quest'onda colpisce indiscriminatamente tutti coloro che si trovano entro 15 metri dal mutante siano essi amici o nemici. L'unico modo per proteggersi da questo attacco è coprirsi dietro un ostacolo solido che, se sufficientemente robusto, permette di dimezzare il danno (anche meno se l'ostacolo è molto più grande di colui che vi si copre dietro). La bomba sonica fa scendere l'Energia del mutante al Livello Critico (o meno se aveva già un valore più basso) e può essere utilizzata una sola volta nell'arco di 4 giorni.

Missili guidati: Le spalle del mutante si gonfiano a dismisura e sulla loro superficie appaiono delle protuberanze simili a delle valvole cardiache. All'interno di ognuna di queste vengono prodotti in un tempo di 5 secondi dei missili simili per aspetto a dei lunghi aculei. I 10 missili prodotti possono essere lanciati singolarmente o in maniera simultanea ed ognuno di essi può colpire un bersaglio diverso. Ogni missile è pilotato direttamente dalla mente del mutante che può farne variare la traiettoria a piacimento (per quanto possibile ad un missile che viaggia ad elevata velocità). La percentuale utilizzata per colpire il bersaglio sarà l'Intelletto invece della mira e i missili hanno (per via del controllo mentale) una precisione di +30%. Poiché i missili vengono sparati verso l'alto sarà necessario utilizzare questa abilità in luoghi aperti o in stanze con un soffitto molto alto (almeno 8 metri). Sarà possibile colpire nemici che si nascondono dietro muri o ostacoli che non li coprano anche dall'alto. Se il mutante dovesse mancare il bersaglio potrà ridirezionare il colpo ad un altro bersaglio che si trovi dietro il primo tentato. Poiché i missili compiono una traiettoria curva impiegano un secondo a colpire il bersaglio. In questo tempo i nemici potranno cercare riparo o tentare di colpire i missili prima che sia troppo tardi. I missili al momento dell'impatto rilasciano una grande quantità di acido che procura un danno di 40 da calore e se colpiscono il viso generano anche un -20% a tutte le capacità legate alla vista (non cumulabile con gli altri missili) per 8 secondi. I razzi possono essere prodotti una volta ogni 5 giorni (il tempo necessario per sintetizzare l'acido) e per essere creati necessitano di 20 punti di Energia/Carisma.

2.11.4. Il Mondo del Mutante

Corazza: Molte mutazioni alterano la struttura del mutante visibilmente, artigli, biolaser, placche ossee o speroni ne sono un esempio. È chiaro che queste mutazioni logorano le vesti del mutante ma soprattutto distruggerebbero un'eventuale corazza indossata. Fortunatamente esistono alcune armature formate da placche mobili che permettono ai Mutanti (e anche ai Cyborg) di sfruttare le loro abilità senza doverle togliere, sebbene dunque un mutante possa indossare qualsiasi tipo di corazza è bene che si munisca di questo specifico tipo.

Razzismo: I mutanti che non utilizzano i loro poteri sono in tutto e per tutto simili agli esseri umani. Questo però non è sufficiente a placare l'odio della gente comune. Non appena un mutante dovesse subire una qualsiasi mutazione fisica verrebbe subito additato come un orribile e aberrante mostro. Non c'è alcuna tolleranza nei loro confronti e nessuna parola o atto farebbe desistere il popolo dal pretenderne la testa. Il rogo, le arene o i lavori forzati attendono tutti quei mutanti che

follemente sperano di essere compresi o accettati. Nella migliore delle ipotesi un mutante può essere considerato alla stregua di un animale o di uno schiavo ma anche in tal caso egli e il suo padrone verrebbero ritenuti portatori di sventura o della collera divina.

Virus: L'eccezionale metabolismo rende il mutante l'essere più indicato per la stimolazione virale. Virus, anticorpi o composti chimici che ucciderebbero un comune essere vivente sono invece estremamente produttivi sul corpo di un mutante. La Space Academy e numerosi laboratori terrestri hanno prodotto una grande quantità di sostanze capaci di aumentare enormemente le potenzialità di questi cadetti (enzimi rigeneranti, stimolatori adrenalinici, catalizzatori di processi metabolici e numerosissime sostanze capaci di sviluppare modifiche mirate del DNA). Non di rado i domini terrestri effettuano test ed esperimenti su cavie umane o modificano segretamente il DNA delle loro truppe per renderle più potenti e idonee ai composti mutageni sviluppati. Per contro sono stati generati anche numerosi inibitori da somministrare a reclusi e prigionieri che manifestino capacità mutanti.

1° Grado	4° Grado
Il mutante possiede 1 capacità di difesa e una di attacco. Riceve in dotazione una pistola laser Mattegard	Ottiene 2 capacità difensive, 3 d'attacco e 4 di potenziamento. Dimezza i turni di mutazione Dotazione di un Battle-Hammer che può essere utilizzato solo a due mani e con una Potenza di classe 3. Le caratteristiche sono le stesse dell'Hammer ma i danni sono aumentati di +10 (i danni minimi che infligge sono 12 anziché 7).
2° Grado	5° Grado
Può scegliere 1 capacità di difesa, 1 d'attacco ed 1 di sviluppo	Ottiene una capacità speciale tra: Acceleratore di particelle, Bomba sonica e Missili guidati. Ottiene 3 capacità di potenziamento.
3° Grado	6° Grado
Ottiene 2 capacità di ogni tipo. Dotazione di una dose di un virus mutageno. Se iniettato, consente di aumentare la Potenza di 2 classi per 1 minuto.	Ottiene 2 capacità d'attacco e 2 di potenziamento. Dotazione di una Battle-Axe che può essere utilizzata solo con una classe di Potenza pari a 4. Gli attacchi sono gli stessi dell'Ascia ma i danni sono aumentati di 20. I danni minimi che la Battle-axe infligge sono 18.

2.12. Spia

La Spia è un elemento estremamente versatile e adatto a qualsiasi tipo di missione. Non amando gli scontri diretti sfrutta le sue numerose abilità per aggirare qualsiasi ostacolo. Può sabotare armi e veicoli, nascondersi e mimetizzarsi in qualsiasi ambiente, sa camuffarsi efficacemente o arrampicarsi su pareti ripide e prive di appigli, può percepire lo stato d'animo dei suoi interlocutori o influenzare il loro modo di pensare e agire. Progredendo nell'addestramento la Spia otterrà sempre nuove abilità che aumenteranno esponenzialmente il suo campo d'azione.

2.12.1. Creare una Spia

La Caratteristica Base della Spia è la Forza di Volontà per la quale può lanciare 5d20 e scegliere i 3 risultati migliori.

La sua Energia è di 50, il Livello Critico è 15 e comporta una diminuzione delle sue percentuali di 20%.

Il Carisma ha lo stesso livello della caratteristica più elevata tra Intelletto, Potenza, Destrezza e Forza di Volontà.

Non può utilizzare armi Pesanti (non possiede Mira P) ne indossare corazze con un valore di resistenza ai colpi maggiore di 8.

2.12.2. Capacità di Spionaggio

Ad ogni grado la spia ottiene dei punti che può spendere per ottenere le capacità di spionaggio riportate di seguito. Il numero espresso tra parentesi prima del nome dell'abilità indica il costo in punti necessario per acquisirla.

Es: al Primo grado la Spia dispone di 5 punti per ottenere le sue abilità. Con questi punti decide di ottenere Muoversi silenziosamente, spendendo un punto, e Nascondersi nell'ombra, spendendone due. La Spia ha ancora 2 punti (5 - 1 - 2 = 2) che decide di mantenere per usufruirne al secondo grado con gli altri 9 acquisiti. In questo modo con 11 punti potrà ottenere Assassinare e Capacità oratoria (11 - 5 - 6 = 0).

Come visto nell'esempio i punti ottenuti al passaggio di grado possono essere cumulati dalla Spia tra un grado e l'altro. Tutte le capacità ottenute dalla Spia riescono con la stessa percentuale detta Spionaggio, questa è pari al 40% al primo grado, 55% al secondo, 70% al 3° ecc..

(1) Arrampicamento: Permette di arrampicarsi su pareti ripide e apparentemente prive di appigli, come dirupi o mura (ogni 10 metri ripete la prova). Ovviamente la spia essendo un'esperta nell'arrampicamento non dovrà effettuare alcuna prova per salire corde o arrampicarsi su alberi.

(5) Assassinare: Permette alla Spia, munita di un coltello (o una qualsiasi arma da taglio) di avvicinarsi ad una vittima senza essere visto ne sentito. La creatura verrà raggiunta e uccisa tempestivamente. Questa capacità può essere utilizzata solo se la vittima è completamente inconsapevole dell'attacco. Se l'avversario ha un Intelletto di classe 3 può comunque evitare l'attacco con una prova di Riflessi.

“Assassinare” può essere scelta solo dopo aver ottenuto “muoversi in silenzio” e un'altra capacità tra “mimetizzarsi” e “nascondersi nell'ombra”.

(3) Avvertire rumori sospetti: con tale percentuale la Spia avverte e riconosce rumori bassi e lontani (passi, voci lontane, bisbigli ecc..), in tal modo verrà allertata della presenza di nemici o di meccanismi nascosti.

(3) Borseggiare: con tale capacità la Spia può sfilare portafogli, documenti o qualsiasi altro oggetto con un gesto rapido e silenzioso. Nel caso la percentuale non riesca il “derubato” potrà effettuare una prova di Riflessi per accorgersi del tentativo.

(6) Capacità oratoria: La Spia ha acquisito, con gli anni di pratica, una spiccata loquacità ma soprattutto tecniche oratorie che gli permettono di ottenere informazioni, anche riservate, semplicemente conversando. Alla fine della discussione l'interlocutore neanche ricorderà esattamente il tema della discussione, ne darà peso alle informazioni fornite. Tale percentuale può essere utilizzata anche per sviare discorsi, per creare confusione, per far credere con convinzione cose non vere ecc..

La percentuale di “capacità oratoria” subisce un malus pari alla percentuale in più del 50% che l'interlocutore ha di Intelletto. Tale capacità non può essere utilizzata ovviamente per interrogare i nemici ne ha effetto con persone dichiaratamente avverse.

Es. Zero, una spia del 3° Grado, si è intrufolato nel covo di una setta satanica per salvare una delle vittime sacrificali. Dopo aver preso il posto di uno dei satanisti e aver indossato il suo lungo saio si avvicina ad uno di essi per carpire qualche informazione. In condizioni normali la sua curiosità e la sua ignoranza delle nozioni tipiche di un satanista (quando si effettuano i riti? Chi è il celebrante? ecc..) gli sarebbero costate la copertura e la vita stessa. Attraverso la sua capacità oratoria riesce invece a raggirare il suo interlocutore dando risposte vaghe o facendo intendere di

sapere cose che in realtà ignora. In questo modo con una prova al 65% (il suo interlocutore ha un intelletto del 55%. Ciò significa che la sua percentuale di 70% di capacità oratoria viene ridotta di 5%) riesce a farsi dire dove sono tenuti i prigionieri e quando avverrà il sacrificio.

(6) Contraffare: con questa percentuale la spia potrà produrre in 2 ore (se libero di agire in modo da potersi procurare gli oggetti e i materiali utili) documenti falsi, pass, tessere magnetiche ecc.. Egli dovrà però disporre del documento che vuole contraffare o di foto e immagini che lo riproducano. Con la stessa percentuale può produrre in un'ora 10 crediti falsi (I crediti possono essere riconosciuti con una semplice prova di Intelletto)

(3) Contorsionismo: La Spia può slogarsi alcune articolazione e rannicchiarsi occupando uno spazio molto ristretto (in 5 turni), in questo modo può nascondersi dentro zaini o valige anche piuttosto piccole. Allo stesso tempo il battito cardiaco e la respirazione scendono in tal modo anche se i contenitori sono chiusi potrà rimanere nascosto per più di due ore (non potrà tuttavia indossare corazze di alcun tipo).

(4) Disattivare sistemi d'allarme: Con tale capacità la Spia riesce a superare sistemi di sicurezza come: metal detector, allarmi laser o sonori ecc.. manomettendo il sistema o alterando la soglia di allarme.

Es: Zero si è avvicinato ad un padiglione militare. Arrampicandosi sulle pareti dello stesso ha raggiunto delle finestre in cima alla struttura. Purtroppo un sistema di allarme con sensori ottici le controlla. Con una prova di Spionaggio al 70% (è di 3° Grado) Zero riesce ad ingannare i sensori del sistema in modo da poter aprire una finestra senza che l'allarme scatti.

(2) Evasione: Con questa capacità la Spia è in grado di liberarsi dalla maggior parte degli oggetti che ne limitano i movimenti quali ad esempio manette camice di forza o catene.

In alcuni casi il master potrà dare un malus tra 0 e -20 per la difficoltà di evasione (manette che bloccano completamente la mano, camice di forza utilizzate insieme a catene ecc..)

(2) Identificare: consente alla spia di riconoscere alla sola vista, cyborg, mutanti e persino di riconoscere se una persona sia mascherata o meno.

(3) Imitazione: tale capacità permette di riprodurre la voce, le movenze e le inflessioni lessicali di una persona. Ovviamente la Spia dovrà aver studiato prima tale persona ascoltandone la voce e osservandone i modi di fare. Con la stessa percentuale in 1 ora (se libero di agire e spostarsi per reperire sostanze e componenti) è in grado di produrre una maschera che gli permetterà di assumere l'aspetto della persona imitata. Il camuffamento vocale non è in grado di ingannare strumenti elettronici per il riconoscimento vocale.

Questa abilità deve essere ottenuta dalla Spia prima del 5° Grado.

(3) Interrogare: La Spia può interrogare (simile ad un terzo grado o ad una tortura) ed estorcere informazioni riservate a chiunque. La riuscita della percentuale obbliga l'interrogato a rispondere alle domande della Spia o permette di capire se egli stia mentendo o meno.

(1) Legare: la Spia può legare e imbavagliare i suoi ostaggi in modo da impedirgli la fuga, con tale metodo altre Spie, Gran Maestri o tutti quei personaggi che hanno la capacità di evadere subiranno un malus di -30% (non ha alcun effetto contro coloro che sono in grado di liberarsi attraverso capacità sovranaturali).

(1) Leggere labbra: La spia riesce a leggere le labbra delle persone e quindi a seguire il discorso senza dover ascoltare il suono delle parole. È necessario poter vedere le labbra per tanto non si possono leggere le labbra di una persona di spalle ma è possibile farlo osservandole con un binocolo a centinaia di metri di distanza.

(6) Linguaggio del corpo: Il linguaggio del corpo è un insieme di gesti consuetudinari, di piccoli movimenti e corrugamenti del viso. Questi movimenti sono involontari e possono tradire anche il più esperto mentitore. La Spia può quindi capire, osservando il suo interlocutore, se egli stia mentendo o anche solo mascherando la verità. Per la natura di questa percentuale persone con un Carisma elevato possono essere più difficili da capire e interpretare. Per ogni punto percentuale in più al 50% di Carisma la Spia riceverà un malus di 1% alla sua percentuale di riuscita.

(3) Mimetizzarsi: questa capacità permette di nascondersi in luoghi aperti rendendosi "invisibile"

ad occhio umano, alla rifrazione di luce e agli infrarossi. Per prepararsi alla mimetizzazione (preparare una “divisa mimetica” di arbusti ecc..) occorrono 20 secondi più 2 per nascondersi. Non è tuttavia possibile avvicinarsi a meno di tre metri da una creatura senza essere notati, al contrario si può essere avvicinati senza essere scoperti..

(1) Muoversi silenziosamente: La Spia può muoversi silenziosamente senza insospettire o essere udito da guardie o sistemi a ricezione sonora. Questa abilità unita a “nascondersi nell’ombra” o “mimetizzazione” conferisce alla Spia piena libertà di movimento.

(5) Nascondere: La Spia può nascondere oggetti alla perquisizione. In tal modo potrà entrare armato in luoghi riservati e protetti.

Potrà nascondere pistole di piccolo calibro, CB, strumenti elettronici, documenti ecc. sotto i propri vestiti, o oggetti ben più grandi (fucili di precisione, armi di grosso calibro, lingotti d’oro, stupefacenti ecc..) dentro veicoli o, ancora, con l’ausilio di pelle sintetica (reperibile nei Medi-Kit dei cyborg) può nascondere sul suo corpo oggetti molto piccoli o smontati (lime, piccoli coltelli o oggetti da scasso ecc..). In questo modo anche se imprigionato o denudato potrà far conto su utili strumenti.

(2) Nascondersi nell’ombra : La Spia si nasconde nelle ombre rendendosi invisibile ad occhio nudo e a rifrazione di luce. Non potrà tuttavia avvicinarsi ad una creatura a meno di 3 metri senza farsi scoprire. Il Master può aumentare o diminuire la percentuale di un punteggio tra +10 e -10 a seconda della luminosità del posto e degli indumenti della Spia. Una zona altamente illuminata non permette di nascondersi nelle ombre.

(1) Pedinare: con questa capacità la Spia è in grado di pedinare o di seguire con un veicolo una persona o un gruppo di persone senza essere notata. Questa capacità può essere però utilizzata solo nei centri abitati o negli edifici piuttosto frequentati.

(2) Piazzare microfoni: Con l’ausilio di questa capacità la Spia riuscirà in modo disinvolto a piazzare microfoni senza essere notato e con una discreta sicurezza, questi non verranno scovati pur trovandosi in luoghi controllati o molto frequentati. La stessa percentuale gli permette con l’ausilio di una macchina fotografica molto piccola o di una video camera, di scattare foto e ottenere immagini senza essere scoperto.

(4) Pilotare: La Spia può pilotare veicoli di qualsiasi natura. Tuttavia con questi mezzi non è in grado di effettuare manovre particolari o d’attacco, può semplicemente utilizzarli per spostarsi o fuggire. La percentuale di spionaggio sarà da considerare la capacità di atterrare e di decollare.

(1) Resistere a torture: Permette alla Spia di resistere e persino di mentire sotto tortura o siero della verità.

(3) Rilevare trappole: La Spia sviluppa una particolare predisposizione per rilevare trappole di ogni genere (Esplosive, connesse a dispositivi come maniglie ecc..). Ne percepirà la presenza semplicemente guardando la zona senza interagire in alcun modo con il territorio o la trappola stessa. Questa capacità tuttavia non gli permette di capirne l’esatto funzionamento né tanto meno di disinnescarle.

(3) Sabotaggio : La spia può manomettere qualsiasi tipo di veicolo in pochi minuti (1d6). Quando il veicolo raggiungerà una certa velocità (o un’altra particolare condizione) stabilita dalla spia, il pilota dovrà effettuare una prova di Ribaltamento con un malus alla manovrabilità di 20% e con un +3 al tiro del d6. Con la stessa percentuale può sabotare in 5 turni un arma da fuoco. Quando l’arma sabotata viene utilizzata (apre il fuoco o si verifica una qualsiasi condizione stabilita dalla Spia) si dovrà immediatamente lanciare il dado per l’inceppamento e sommare 4 al risultato.

(2) Scassinare: con l’aiuto di uno spadino o di un ago, la Spia è in grado di aprire serrature e lucchetti.

(4) Sonno leggero: anche nel caso in cui la Spia venga attaccata (o avvicinata) nel sonno, questa non verrà presa di sorpresa. Al minimo rumore sospetto il master dovrà verificare se la Spia si accorgerà del pericolo. In tal caso potrà agire immediatamente.

(4) Spie e conoscenze: è la percentuale con cui una Spia possa, all’inizio dell’avventura, sperare di avere conoscenze e contatti nella regione. Le persone e il tipo di aiuto su cui potrà contare sono

innumerevoli dall'ottenere informazioni o favori al reperire armi ed oggetti illegali, il tutto è però a discrezione del master che valuterà, in base all'ambiente cittadino in cui si trovano i personaggi, il tipo di aiuto che potrà essere ottenuto dalla Spia.

(1) Stimare: La Spia può riconoscere crediti, pietre e materiali preziosi da contraffazioni e imitazioni. Con la stessa percentuale può stimare il valore di oggetti e preziosi.

(1) Vedere al buio: La spia ha una vista molto acuta ed esercitata a scrutare nell'oscurità. Tale abilità può essere paragonata ad una visione a rifrazione di luce.

Alcune capacità, come: Sabotaggio, Piazzare microfoni o Pedinare ma anche Capacità oratoria possono essere tentate della Spia, come da qualsiasi altro personaggio, pur non avendole tra le proprie percentuali e capacità. In tal caso il personaggio non avrà più la sicurezza di riuscire con un semplice tiro del dado ne riuscirà a raggiungere sempre i risultati sperati senza commettere qualche errore. Il master dovrà infatti valutare l'esito di ciascuna azione in base alla sua esperienza.

Travestimento

Al 5° grado la Spia diviene un maestro nel travestimento. Poiché "Travestimento" può essere considerata una versione avanzata di "Imitazione" la spia dovrà, prima del 5° grado, aver imparato tale tecnica.

La Spia sarà dotata della Space Academy di un particolare Kit e di impianti bio-tecnologici che le consentiranno di ottenere qualsiasi aspetto in modo da poter prendere le sembianze di persone e umanoidi. Il kit permette di creare nel tempo di 2 ore tutto il necessario per la trasformazione:

1) Maschera facciale: comprende viso e capelli, aderisce perfettamente al viso. per essere tolta è necessario un solvente previsto nel Kit (si deve possedere almeno una foto).

2) Lenti a contatto: consentono di cambiare il colore degli occhi e la forma della pupilla. sul retro della lente può essere impressa l'immagine della retina per ingannare sistemi di sicurezza con controllo della retina (si deve possedere l'immagine della retina).

3) Pelle sintetica e tessuti: permette di cambiare colore e forma della pelle (si possono imitare anche umanoidi con pelle squamosa o pelliccia) nonché di modificare la larghezza degli arti e del corpo. I tessuti permettono anche di riprodurre le impronte digitali (è necessario possederne una immagine che le riproduca).

4) Pasticche: consentono se ingerite di apportare lievi modifiche all'apparato vocale in modo da ingannare anche sistemi di riconoscimento vocale.

5) Fiale: permettono se inoculate di ingannare le analisi del sangue.

6) Gli impianti Bio-tecnologici permettono di cambiare la conformazione dello scheletro modificando altezza e lunghezza degli arti.

1° Grado	4° Grado
Dispone di 5 punti per scegliere le capacità di spionaggio. 40% di Spionaggio.	10 punti per ottenere capacità di spionaggio (deve ottenere imitazione se già non fa parte delle sue capacità). 80% di Spionaggio
2° Grado	5° Grado
Ulteriori 7 punti per la scelta delle capacità di spionaggio. 55% di Spionaggio Dotazione di un UZI Type II carico.	La Spia diventa un esperto nel Travestimento.
3° Grado	6° Grado

9 punti per ottenere nuove capacità di spionaggio. 70% di Spionaggio. Dotazione di una pistola laser completamente smontabile (può essere “nascosta” con la pelle sintetica sul suo corpo).	10 punti per le capacità di spionaggio. 95% di Spionaggio
---	--

2.13. Tiratore

Il Tiratore non ama i combattimenti ne tanto meno lo spreco di forze e munizioni. Il suo motto è “un colpo un morto”. Per questo la sua arma preferita è il fucile ad alta precisione. Quest’arma e le sue capacità gli permettono di uccidere a chilometri di distanza un bersaglio o di sterminare una truppa d’assalto prima di venire scovato e circondato.

2.13.1. Creare un Tiratore

Le caratteristiche base del Tiratore sono la Mira F e la Mira P per le quali sceglie i migliori 3 dadi su 4 lanci.

L’Energia massima è di 60, il suo Livello Critico è 25 e comporta un -25% a tutte le percentuali e un -15% alle Mire.

Può essere equipaggiato con qualsiasi tipo di arma e corazza

Il Carisma ha lo stesso valore della Mira F.

Avanzando di grado il Tiratore riceverà dei bonus alla mira e una percentuale sempre maggiore con cui eseguire le sue capacità. Già dal primo grado un tiratore può sfruttare tutte le seguenti capacità:

Mimetizzarsi nei luoghi aperti o bui: Il tiratore può produrre con arbusti, foglie ed altri elementi del terreno una sorta di divisa mimetica. Questa “veste” viene prodotta in soli 20 secondi ed è efficace solo sul terreno su cui è stata generata. In ogni momento il tiratore che indossa la veste mimetica potrà occultarsi perfettamente nell’ambiente (in soli 2 secondi) rendendosi invisibile alla vista ed anche agli infrarossi. Potrà avanzare lentamente attraversando zone sorvegliate o raggiungere i suoi nemici senza che essi se ne accorgano.

Se si sposta però ad una distanza minore di 3 metri da un avversario verrà immediatamente scoperto, può tuttavia rimanere immobile ed essere avvicinato senza essere rivelato. Si puntualizza che la mimetizzazione ha effetto solo in luoghi aperti (foreste, pianure, deserti, paludi ma anche giardini o tra ruderi e macerie) o estremamente bui (in una città di notte, all’interno di un hangar privo di illuminazione ecc..).

Modificare colpi e caricatori: In un ora di lavoro può generare da 10 caricatori 5 con un numero di colpi doppio. Con la stessa percentuale può modificare 5 proiettili inserendo virus o veleni nel bossolo.

Riconoscere e avvertire rumori: Il Tiratore è in grado di riconoscere dal rumore degli spari o dei passi: Il numero dei nemici, il loro armamento (anche modifiche apportate), la distanza, la velocità con cui si muovono e altre informazioni utili. La stessa percentuale può essere utilizzata per avvertire il rumore di un nemico nascosto che si prepara ad attaccare.

Modificare le armi: Con questa capacità il Tiratore potrà modificare una qualsiasi arma da Fuoco o Pesante nel tempo di un’ora. Poiché le armi modificate si comportano in maniera leggermente differente dalle armi comuni, coloro che le utilizzano (ad eccezione dei Tiratori) ricevono un malus alla Mira di 10% (ad eccezione della modifica “Dimezzare i Turni di ricarica” e “rendere un’arma cibernetica”). Le possibili modifiche sono elencate di seguito.

Aumentare il danno delle armi a colpo singolo. La camera di scoppio dell'arma o il suo accumulatore (se si tratta di un'arma laser) viene modificato in modo da sfruttare meglio l'energia e di non disperderla. In questo modo il danno dell'arma viene incrementato della metà meno 15 (minimo +5 al Danno).

Ad esempio una arma laser che genera 46 danni raggiunge un danno di 53 ($46 / 2 = 23$, $23 - 15 = +7$). Una pistola da 12 danni raggiunge un danno di 17 ($12/2 = 6$, $6 - 15 = -9$ quindi aumenta di +5).

Aumentare il danno della armi a raffica. La modifica aumenta la frequenza di fuoco e il danno dell'arma. I colpi in raffica sono aumentati della metà mentre il danno della metà meno 15 (minimo +5).

Es modificando un mitragliatore con danno 40 e raffiche da 20 colpi si otterrà un danno di 45 con raffiche da 30 colpi.

Aumentare la gittata. Effettuando delle specifiche modifiche alla canna e ad altre componenti, l'arma aumenta la sua gittata di 1/4.

Es modificando un fucile con una gittata di 600 metri si può incrementare la distanza di fuoco fino a 750 metri ($600/4 = +150$).

Aumentare la precisione. L'arma viene bilanciata ed il suo mirino tarato con maggiore precisione. In questo modo l'arma guadagna +10% di precisione.

Cambiare la forma. La forma esteriore dell'arma viene trasformata in modo da renderla irriconoscibile. L'arma può essere fatta assomigliare ad un oggetto di natura differente o può essere nascosta in esso.

Es: Mutare una pistola laser in una macchina fotografica o un Uzi in una telecamera in modo da far fuoco mirando attraverso l'obbiettivo, nascondere un Mouser in una chitarra in modo che questa possa essere suonata normalmente, smontare un mitragliatore e convertire ciascuna delle sua parti in oggetti apparentemente innocui come bombolette spray, terminali, parti di un motore, utensili vari ecc..

Date le infinite possibilità è bene che il Master e il giocatore valutino insieme l'effettiva trasformazione e se l'arma possa o meno essere utilizzata nella sua nuova forma o se prima debba essere riassembleata.

Combattimento Ravvicinato. L'arma viene modificata in modo da renderla più versatile nel combattimento corpo a corpo. In tal modo la sua tabella d'azione viene incrementata con un attacco Sparo che genera gli stessi danni di un altro attacco Sparo già presente nella sua tabella.

Dimezzare l'inceppamento. Il Tiratore modifica parte degli ingranaggi dell'arma così da dimezzare l'inceppamento (si approssima per difetto).

Es. Modificando un mitragliatore con un inceppamento di 21% si passerà al 10%.

Dimezzare i Turni di ricarica. L'arma può essere ricaricata molto più velocemente. Il suo tempo di ricarica viene dimezzato (il tempo viene approssimato per eccesso e non può mai essere minore di 1 secondo).

Questa modifica non comporta un malus di -10% alla mira dei personaggi non Tiratori.

Impermeabile. L'arma può essere immersa in acqua o utilizzata sotto la pioggia senza che questo possa generare alcun disturbo al suo funzionamento.

Perforazione. L'arma viene modificata in modo da poter utilizzare proiettili perforanti senza subire alcun danno.

Rendere un'arma cibernetica. L'arma può essere ora innestata sul corpo di un Cyborg o di un robot. La stessa modifica consente di rendere comune un'arma cibernetica.

Questa modifica non comporta un malus di -10% alla mira dei personaggi non Tiratori.

Silenziatore. L'arma viene munita di un impianto silenziatore che ne attenua il rumore della deflagrazione. Le armi pesanti e quelle che generano un danno superiore a 40 subiscono una riduzione al danno di 10.

Riparare armi: Il Tiratore può riparare o pulire le armi nel tempo di un ora (ad esempio armi che si

sono inceppate o che sono state sabotate).

Seguire tracce: Il Tiratore è un esperto battitore di tracce. Può seguire prede e fuggiaschi semplicemente osservando i segni lasciati sul terreno. Sarà necessario effettuare una prova ogni volta che il fuggiasco ha cambiato la sua direzione o che ha tentato di far perdere le sue tracce (ad esempio attraversando dei guadi). Con la stessa percentuale può capire fatti o avvenimenti analizzando i segni lasciati (dalle tracce di sangue o altri segni di un combattimento capire quanti erano i contendenti, chi ha attaccato e con quale strategia, quanti sono stati uccisi, se qualcuno è stato portato via ecc..) o dalle tracce evincere caratteristiche di coloro che le hanno generate (peso, velocità di spostamento, equipaggiamento, eventuali ferite, numero ecc..). L'analisi delle tracce richiede un tempo variabile a seconda della loro entità o dalla quantità di nozioni che si vogliono carpire, in generale il tempo oscilla da 30 secondi ai 5 minuti.

Senso del pericolo:

Raggiunto il 4° Grado il Tiratore svilupperà un sesto senso che gli permette di avvertire una situazione ostile un attimo prima che questa si manifesti. Questa capacità è da considerarsi una facoltà sovranaturale come se il Tiratore potesse avvertire la tensione di coloro che stanno per attaccarlo o riconoscere le condizioni particolarmente adatte ad un'imboscata. Praticamente questa percentuale viene utilizzata dal master ogni volta che il Tiratore sta per essere colpito inaspettatamente. Se la prova riesce egli eviterà automaticamente il primo attacco (solo il primo) preparandosi al conflitto.

Es: Se un cecchino fa fuoco su di lui egli si butterà inconsciamente a terra evitando il primo colpo. Se qualcuno lo attaccherà alle spalle egli si volterà automaticamente per fronteggiarlo o schiverà il colpo. Se lui o un suo compagno attiverà una trappola egli si lancerà al di fuori del raggio d'azione salvandosi.

2.13.2. Proiettili Perforanti

Le corazze hanno il compito di diminuire il danno dei colpi e, soprattutto, di impedire ai proiettili di penetrare nel corpo. Per questo il Tiratore di 5° grado è in grado di modificare i proiettili di qualsiasi arma da fuoco (munite di bossoli) in modo da permettergli la perforazione delle armature. A questi proiettili verrà attribuita una costante di perforabilità che indica il valore minimo che la corazza deve avere per resistere al colpo. Quindi, un proiettile con perforabilità 5, penetra e perfora le corazze che hanno una resistenza ai danni da botta uguale o minore a 4. I proiettili perforanti sono dotati di un bossolo molto più grande e di un proiettile più piccolo. La detonazione del colpo genera così un'esplosione così forte che l'arma riceverà un potente contraccolpo (-10% mira) e verrà irrimediabilmente danneggiata. Per ovviare a questo problema il Tiratore potrà modificare anche l'arma (con la sua solita percentuale di modifica) in modo che questa resista all'esplosione. Per modificare 5 proiettili il Tiratore ha bisogno di 2 ore di tempo. Quelli creati producono lo stesso danno dei proiettili normali ma guadagnano una perforabilità di 5. Per aumentare questo valore si possono usare più proiettili perforanti in raffica. Ogni 5 colpi sparati la perforabilità aumenta di 1 (penetrano solo i colpi che raggiungono una perforabilità adeguata non tutti quelli della raffica). I proiettili normali hanno una perforabilità pari a 0 per questo non penetrano nemmeno le corazze base.

1° Grado	4° Grado
15% che le sue capacità riescano. Dotazione di un fucile ad alta precisione (senza tre piedi ne mirino)	75% che le sue capacità riescano. 20% senso del pericolo. +10 alla mira con le armi F ed A ha un bonus alla distanza di 30% Può effettuare anche 2 modifiche (non uguali)

	sulla stessa arma.
2° Grado	5° Grado
30% che le sue capacità riescano. +10 alla Mira F e P Dotazione di un mirino ottico con un bonus di 30% alla distanza.	95% che le sue capacità riescano. In 2 ore può costruire 5 proiettili con perforabilità 5 modificando quelli normali. Riesce a percepire il bersaglio anche se totalmente coperto questo gli permette di colpirlo attraverso porte muri o finestre (in alcuni casi saranno necessari i proiettili perforanti).
3° Grado	6° Grado
50% che le sue capacità riescano. Dotazione di una tuta mimetica (+20% per la mimetizzazione).	30% di senso del pericolo. Può effettuare fino a 3 modifiche differenti su una sola arma. Le modifiche richiedono solo mezz'ora. Dimezza il tempo di fuoco, 1/2 turno per la modalità di fuoco normale, e 1 turno per quella accurata.

3. Regole

3.1. Corpo a corpo

Spesso nel corso dell'avventura i PG si imbattono in feroci creature che li costringeranno a difendersi combattendo. È necessario dunque attribuire ad ogni PG una percentuale che rappresenti la sua capacità di colpire il proprio nemico o comunque di agire in una situazione di combattimento. Tale caratteristica è denominata Combattività e si ottiene al momento della creazione del personaggio sommando Potenza, Destrezza, Intelletto e dividendo per 4. Dal momento in cui questo valore viene calcolato risulterà indipendente dalle caratteristiche dalle quali deriva e potrà subire modifiche sostanziali durante la vita del personaggio.

3.1.1. Danni

Prima di trattare in dettaglio le azioni e le meccaniche che regolano il combattimento è necessario puntualizzare il significato dei Danni.

Ogni essere vivente (PG, creature ma anche alcuni oggetti come i veicoli o i robot ecc..) è caratterizzato da un valore di Energia differente che rappresenta la sua resistenza alle ferite o alla fatica. Allo stesso modo ad ogni colpo o ferita viene attribuito un valore di Danno. Questo numero è tanto più alto quanto più la ferita provocata è grave o letale. Quando si viene colpiti il Danno del colpo si sottrae alla propria Energia abbassandone il livello. Quando l'Energia raggiunge lo 0 (quindi il PG ha subito un ammontare di ferite uguale alla sua Energia) si sviene. Ulteriori 10 danni porteranno ad un Energia di -10 e quindi alla morte.

Es: Mentre sta montando il suo turno di guardia Burner avverte un rumore alle sue spalle. Di colpo si volta notando un energumeno che brandisce una mazza ricolma di aculei e speroni di acciaio. Colto alla sprovvista Burner non fa in tempo a spostarsi e viene colpito in pieno. Il colpo delle energumeno genera 24 danni. Burner ha un'Energia di 70, ne consegue che a seguito del colpo il livello di Energia scenderà a 46. Il colpo è stato forte ma Burner è ancora in piedi anche se sa che non potrà subire molti altri colpi dello stesso impeto.

3.1.2. Tabella d'azione

Nel momento in cui ci si prepara ad un confronto ravvicinato ogni contendente dovrà sviluppare una propria strategia di combattimento.

Questa strategia viene elaborata generando una “tabella d'azione” che racchiude tutti gli attacchi che il PG (o la creatura) ritiene efficaci in quella situazione. In base a come viene compilata la Tabella d'azione il PG subirà bonus differenti sia difensivi che offensivi e soprattutto potrà produrre danni di differente entità ai propri avversari.

La Tabella d'Azione è costituita da 10 spazi che il giocatore potrà riempire liberamente con le seguenti azioni:

Pugno: È un semplice attacco sferrato con un pugno (o con un calcio) che genera un danno pari alla decina della Potenza del personaggio (Pot/10. Per ogni classe di Potenza superiore alla 2 il danno dei pugni viene aumentato di 10). Per ogni pugno inserito in tabella la propria Combattività aumenta di 5%.

Azione: Con questa scelta il giocatore potrà, nel corso del combattimento, compiere delle azioni semplici come per esempio raccogliere l'arma che gli era stata tolta, rialzarsi dopo essere caduto a terra, spingere il proprio avversario (senza generare alcun danno), attivare un dispositivo, estrarre una spada ecc.. Se l'azione richiede un tempo maggiore di quello del turno di combattimento il personaggio che tenterà di effettuarla salterà tanti turni di combattimento quanti sono i secondi necessari a svolgerla. In generale un'azione non influisce sulla combattività ma in caso di azioni particolarmente ardite il master potrà valutare all'occorrenza dei malus appropriati.

Arma: Permette di colpire l'avversario con la propria arma. Il danno inferto e i bonus alla Combattività dipendono dall'arma utilizzata. Ogni arma fornisce infatti una tabella con differenti attacchi. Il personaggio che decide di utilizzare un'arma dovrà inserire tutti gli attacchi forniti dell'arma nella propria tabella d'azione (non è possibile sceglierne solo alcuni o metterne un numero maggiore).

Es una spada fornisce una tabella da 6 attacchi (colpo con il manico che genera 5 danni e varie tecniche di taglio che generano 15, 15, 15, 16 e 20 danni) e aumenta la Combattività di 30%. Un pugnale fornisce soli due attacchi (taglio 10, 11) e aumenta la Combattività di 5%.

Disarmare: Con questo attacco non si infligge alcun danno ma si fa cadere a terra l'arma dell'avversario. L'arma o l'oggetto disarmato viene gettato a qualche metro di distanza (con una Azione i contendenti potranno raccogliere l'arma da terra). Inserendo disarmare nella tabella d'azione si riduce la propria Combattività di 10%.

Parata: Consente al giocatore di parare i colpi dell'avversario cioè ne diminuisce la Combattività di un valore pari alla decina del proprio Intelletto (Int/10. Per ogni classe di Intelletto superiore alla 2° la percentuale di parata aumenta di 10%). La parata massima che si può generare contro un avversario è del 60% (+20% per ogni classe di Intelletto superiore alla 2), se gli avversari sono più di uno il giocatore potrà ripartire la sua parata a piacimento tra i vari nemici (per ognuno di essi si può raggiungere un massimo di 60%). La Parata non comporta alcun malus alla propria Combattività ma occupando uno spazio della tabella diminuisce di conseguenza la possibilità di inserire altri attacchi e quindi di colpire l'avversario.

Presa: La presa consente di afferrare il proprio avversario e di colpirlo ripetutamente con molta forza. Il danno causato è di 1d10+10 (+10 per ogni classe di potenza superiore alla 2). Ma data la difficoltà dell'attacco la propria Combattività cala di 20% per ogni presa inserita.

Ulteriori Colpi: Personaggi che ottengono attacchi o colpi particolari possono inserirli in tabella valutando i bonus e i malus che essi comportano e soprattutto gli effetti che generano nel caso vadano a segno. (Ne sono un esempio le tecniche del Gran Maestro, gli esp o gli attacchi demoniaci).

La strategia di combattimento e quindi la Tabella d'azione può essere modificata in ogni momento.

Azione	Effetto	Bonus Combattività
--------	---------	--------------------

Pugno o Calcio	Genera un danno di P (Potenza/10)	+5%
Azione	Si effettua un'azione semplice (alzarsi, estrarre, raccogliere)	0%
Arma	Immette nella Tabella d'Azione tutti gli attacchi dell'arma	dipende dall'arma
Disarmare	Getta a terra l'arma dell'avversario	-10%
Parata	Genera una parata di I (Intelletto/10) da dividere tra i nemici	0%
Presa	Genera un danno di 1d10+10	-20%
Bloccare	-30% alla Combattività e -10 ai danni della parte bloccata	-20%
Evadere	Con una prova di Potenza ci si libera da un intrappolamento	0%
Fuga	Si fugge dalla zona del corpo a corpo	0%

3.1.3. Sequenza di combattimento

Una volta generata la Tabella d'azione con gli attacchi desiderati il combattimento potrà svolgersi nel modo seguente:

Passo 1 (Ordine)

Si stabilisce l'ordine con cui i personaggi agiscono.

Per determinare la sequenza tutti i combattenti (o chiunque partecipi all'azione) effettuano una prova di Riflessi. Tra tutti quelli che vi riusciranno comincerà colui che ha una percentuale di Riflessi maggiore agli altri e a seguire tutti quelli che sono riusciti nella prova in ordine di Riflessi decrescente, infine attaccheranno coloro che non sono riusciti nella prova sempre in ordine di Riflessi decrescente. Tale ordine verrà stabilito una volta sola e sarà lo stesso per tutto il combattimento.

N.B. Generalmente i Riflessi hanno lo stesso valore dell'Intelletto, può accadere però che alcuni oggetti o determinate abilità apportino dei Bonus ai Riflessi e non all'Intelletto. Es: i caschi limitando la visuale diminuiscono i Riflessi ma non rendono il PG meno intelligente.

Passo 2 (Tabella d'Azione)

Ogni personaggio calcola la propria Combattività sommando gli eventuali bonus o malus che gli derivano dalla propria tabella e dalla particolare situazione in cui si trova (caduto a terra, al buio completo, in manette ecc.). Allo stesso tempo decide come ripartire la propria parata tra i vari aggressori.

Passo 3 (Attacco)

Il primo personaggio procede con l'attacco. Scelto l'avversario da colpire si sottrae la parata che questi aveva deciso di utilizzare. Stabilita la Combattività risultante si effettua una prova di Combattività per vedere se il colpo va a segno.

Se la prova fallisce il colpo non verrà sferrato o comunque sarà andato a vuoto. Se invece riesce si lancerà un dado da 10 per vedere quale attacco della "tabella d'azione" verrà sferrato. (Nel caso in cui il lancio del dado indicasse una parata si considererà l'attacco come andato a vuoto).

Passo 4

Tutti i personaggi si alterneranno nell'attacco secondo l'ordine stabilito fino a quando il combattimento non verrà sospeso (per fuga, resa, morte ecc..)

3.1.4. Regole avanzate

Nei seguenti paragrafi sono trattati altri aspetti importanti per la dinamica del corpo a corpo

Classi di Intelletto e Iniziativa

Per stabilire l'ordine ricordiamo che deve essere tenuta in considerazione anche la classe di Intelletto (sempre inteso come Riflessi). Ciò significa che una creatura con classe di Intelletto superiore attaccherà sempre prima di una creatura con una classe inferiore (indipendentemente dall'esito della prova). Come già detto alcuni oggetti apportano dei Bonus ai Riflessi e non all'Intelletto, alcune armi forniscono infatti un bonus detto Iniziativa. Questo bonus è paragonabile

ad un bonus ai Riflessi ma viene applicato solo nel momento in cui si stabilisce l'ordine di attacco nel combattimento Corpo a Corpo. *Es una lancia fornisce un bonus di Iniziativa di 20%. Essendo molto lunga è infatti ragionevole che chi ne sia in possesso riesca ad attaccare per primo. Tuttavia possedere una lancia non permette di ragionare più velocemente (Riflessi più alti) o di essere più astuti (Intelletto più alto).*

Malus

La Percentuale di Combattività dei personaggi non dipende solo dalla tabella d'azione fornita ma anche, come già accennato, dalla particolare situazione in cui si trovano. Forniamo qui degli esempi a cui il master può far riferimento per attribuire bonus o malus alla Combattività dei personaggi.

Se il personaggio si trova:

A terra: a seguito di una spazzata o di un atterramento, la Combattività è ridotta del 20%.

Al buio totale: la percentuale viene ridotta del 40%.

In Acqua: la percentuale può essere ridotta dal 20% al 40% a seconda che il personaggio tocchi o si trovi in acque profonde.

Bloccato: da trappole, funi o catene la percentuale può essere diminuita dal 10% al 100% (per maggiore precisione se è bloccato solo ai piedi da funi si può considerare un -25%, se con manette ai polsi -15% ecc.). Si potranno inoltre vietare alcuni tipi di attacchi secondo la propria logica. Per esempio un personaggio legato ai piedi non potrà tirare calci o sollevato sopra la testa dell'avversario non potrà spazzarlo.

Attacchi multipli

Alcune creature (quelle più forti) attaccano più volte a turno. Tuttavia i loro attacchi non dovranno essere considerati istantanei ma come effettuati in momenti diversi dello stesso turno. Per questo, quando si stabilisce l'ordine con cui i personaggi attaccano, la prova di Riflessi fornisce il momento in cui viene sferrato il primo attacco. I colpi successivi (eseguiti nello stesso turno) saranno sferrati al pari di una creatura con una classe di Riflessi inferiore ad ogni attacco.

I PG che guadagnano con i passaggi di grado la capacità di attaccare più volte a turno possono generare diverse "tabelle d'azione" per ciascuno degli attacchi. Si dovrà però tenere a mente che essi non disporranno di un numero doppio di turni. Se per esempio un personaggio volesse effettuare un'azione che necessita di 4 secondi, pur disponendo di due attacchi a turno saranno necessari sempre 4 turni per portarla a compimento. Non potranno essere svolte inoltre due differenti azioni contemporaneamente (alzarsi con il primo attacco ed estrarre con il secondo). Sebbene infatti il PG sia estremamente veloce ed abile nell'attaccare egli non è più veloce di un normale essere umano per ciò che riguarda le azioni comuni. Per rendere semplice (e più reale) questo meccanismo è bene limitare la possibilità di effettuare azioni unicamente al primo attacco (o al successivo se il primo attacco è completamente fallito). Assoluta attenzione dovrà essere riposta nella parata. Il valore della parata, ricavato delle varie "tabelle d'azione", non va sommato ma si considererà il più basso fra quelli ottenuti dalle tabelle generate nello stesso turno (è bene dunque che la parata sia sempre la stessa nelle varie tabelle per evitare un'inutile spreco di spazi in tabella).

Sorpresa

Se si attacca di sorpresa (cogliendo cioè i nemici impreparati) si effettuerà un attacco in più rispetto agli avversari. Tutti coloro che attaccano di sorpresa effettueranno una prova di Combattività senza valutare i malus relativi alla parata dei nemici (in quanto non ancora predisposti al combattimento). In seguito a questo attacco si procederà come un normale combattimento valutando l'ordine di attacco dei combattenti. In questo modo con un attacco di sorpresa si potrà cominciare con ben 2 attacchi di vantaggio (se l'Intelletto è sufficientemente alto). È bene precisare che coloro che sono stati attaccati di sorpresa dopo il primo attacco non dovranno considerarsi già con armi sguainate e ben pronti alla lotta ma semplicemente da questo momento potranno reagire. I più prudenti che si trovavano con armi già sfoderate potranno iniziare a combattere mentre gli altri dovranno

arrabattarsi alla meglio con le mani nude o magari tentare di raccogliere o estrarre le proprie armi.

Distanza e movimento

Il combattimento corpo a corpo avviene tra giocatori o creature che si trovano ovviamente molto vicini tra loro tuttavia si può considerare che la distanza massima da cui si possa cominciare ad attaccare sia quella percorribile dal giocatore in un turno (un secondo). Il combattimento non si svolgerà solo in questo punto ma coinvolgerà un'area di 3 metri di raggio (o metà del movimento della creatura) intorno al punto in cui è avvenuto il primo contatto. Ciò significa che nel momento in cui una creatura comincia ad attaccare tutti coloro che si trovano entro 3 metri dovranno partecipare al combattimento corpo a corpo. Costoro non dovranno obbligatoriamente attaccare o difendersi ma sono soggetti ai turni ed ai modi di operare e di attaccare sanciti dalle regole del corpo a corpo (cioè secondo le azioni riportate in tabella). Sarà dunque impossibile sparare secondo le regole del combattimento a distanza in quanto ci si troverà nel mezzo di una lotta frenetica. Ci si potrà tuttavia allontanare (nel proprio turno utilizzando un'azione) ad una distanza maggiore e quindi far fuoco con armi a distanza. Non è utile ai fini pratici tenere traccia dell'esatta locazione dei combattenti all'interno dell'area, basta ricordare che ognuno di essi può muoversi liberamente al suo interno e pertanto può attaccare o interagire con qualunque oggetto o essere all'interno di essa.

Area di corpo a corpo

In generale l'area di corpo a corpo è da considerarsi come una zona di 3 metri di raggio dal punto in cui è avvenuto il primo contatto, ovviamente nel caso in cui vi siano impedimenti quali staccionate, fossati o mura la zona del combattimento verrà limitata. Esiste inoltre la possibilità che uno dei due schieramenti voglia di proposito bloccare gli avversari. In questo modo si potrà limitare l'area di corpo a corpo così da difendere un compagno o bloccare un'uscita. Perché un aggressore possa passare il vincolo generato è necessario che possieda, rispetto a colui che si oppone, una classe in più di Potenza o di Destrezza. Se la loro classe di potenza o Destrezza è identica e sufficiente un'azione per muoversi liberamente al di là dello sbarramento. In questo contesto più compagni possono unirsi per ottenere una classe di Potenza più alta (Vedi classi di Potenza). Un PG molto forte (per esempio un mutante che raggiunge classe di Potenza 4) può quindi bloccare un intero gruppo di umani (nel caso del mutante fino a 4 esseri umani di classe di Potenza 2). Per ciò che riguarda la Destrezza essa può essere aumentata (sommando a due a due coloro che hanno stessa classe) solo da coloro che difendono e non da coloro che invece intendono passare lo sbarramento.

Non potendo delineare con perfezione le modalità o le percentuali che permetteranno ad un nemico di oltrepassare il blocco ci rimettiamo (come al solito) al Master che potrà per esempio concedere ad un personaggio, che si trovi in minoranza, di passare comunque un vincolo inserendo una azione nella tabella del corpo a corpo che causa un -20% alla Combattività.

L'area di corpo a corpo viene automaticamente limitata nel caso il personaggio non abbia la possibilità di muoversi. In tal caso ad esempio un personaggio caduto a terra può attaccare solamente i nemici a lui prossimi (coloro che lo stanno attaccando o hanno intenzione di farlo nel turno) senza poter minacciare coloro che si trovano poco più distanti (meno di 3 metri o metà del movimento). Lo stesso vale per avversari bloccati, momentaneamente accecati, privi di sensi o che si sono mossi del loro massimo movimento nel turno. In questi casi può dunque accadere che si possa agire liberamente o addirittura aprire il fuoco, contro un avversario caduto a terra, sebbene ci si trovi a meno di 3 metri da esso.

Nemici inermi

Per nemico inerme si intende un avversario che non ha la possibilità o la volontà di attaccarci o nuocerci.

Es: un robot che si è momentaneamente spento, una persona che si fida di noi e che ci volge le spalle, una creatura addormentata, un oggetto inanimato, un vecchio mendicante cieco che non

avverte la nostra presenza, un prigioniero legato e imbavagliato ecc..

La certezza di non poter essere colpiti permette di compiere un movimento molto più ampio convogliando più forza e precisione nel colpo. In questo modo si potrà giovare di vari bonus che chi attacca potrà scegliere liberamente:

Il primo consente di sfruttare un bonus alla Combattività di 100%.

Il secondo permette di aumentare il danno del colpo sferrato di 20.

L'ultimo è invece una via di mezzo che aggiunge 50% alla Combattività e 10 al danno.

Questi bonus non possono essere sfruttati da chi effettua un attacco di sorpresa o da chi si trova a fronteggiare più avversari dei quali solo uno è effettivamente inerme. In questi casi infatti si dovrà attaccare rapidamente senza poter scoprire il fianco se non si vuole dare l'opportunità di reagire ai propri nemici.

In alcuni casi il master potrà far tentare una prova di Riflessi (con i malus opportuni) per permettere al malcapitato di accorgersi dell'attacco. In caso la prova riesca si seguiranno le modalità dell'attacco a sorpresa e non quelle di "nemico inerme".

Immobilizzare

Potrebbe essere utile tentare di immobilizzare il proprio avversario. I modi per farlo sono molteplici ma qui trattiamo esclusivamente quello più comune basato sull'utilizzo della sola forza fisica.

Come per una comune presa per effettuare un'immobilizzazione occorrerà inserire "bloccare" nella tabella d'azione con i relativi malus (-20%). Quando si blocca un avversario si potrà decidere di trattenere i suoi arti superiori o quelli inferiori (se si tratta di creature non umanoidi esse possono essere bloccate in ciascuna delle loro parti). Colui che ha effettuato la presa non potrà più continuare ad attaccare fino quando non avrà lasciato il nemico (le sue parate verranno annullate), colui che viene invece bloccato riceverà i seguenti malus: -30% alla Combattività e -10 al danno dei colpi che vengono eseguiti con la parte bloccata. I malus sono raddoppiati per ogni classe di Potenza in più rispetto a colui che viene immobilizzato. È evidente che non si può bloccare un nemico che abbia una classe di Potenza superiore, anche di una sola classe (tuttavia più alleati possono cooperare per bloccare un avversario, ricordiamo che due creature con una certa classe di Potenza sono equivalenti ad una con una classe superiore).

Per evadere dalla presa che immobilizza si deve inserire l'azione "evasione" nella tabella d'azione. Quando questa si verifica sarà sufficiente riuscire in una prova di Potenza della propria classe per liberarsi (Personaggi che hanno una Potenza inferiore al 35% possono considerare i malus ai danni e alla combattività come se avessero una classe inferiore ma potranno riuscire con il 100% ad evadere qualora eseguissero un "evasione").

Un modo alternativo di liberarsi o di liberare un compagno è quello di ferire gravemente colui che lo immobilizza. Un danno pari o superiore al 20% (1/5) della sua Energia massima può far annullare per un turno i malus di chi è imprigionato.

Tabella con sole azioni

Nel caso in cui nessuna delle azioni inserite nella tabella sia un attacco rivolto verso un avversario (per esempio azioni come estrarre, raccogliere un oggetto, evocare ecc..) non si dovrà sottrarre alcuna parata (o schivata) alla propria Combattività poiché nessun avversario è stato selezionato come destinatario dei nostri colpi.

Fuga dal Corpo a Corpo

Per abbandonare il corpo a corpo è necessario inserire nella tabella un'azione denominata "fuga" (non comporta alcuna diminuzione alla propria Combattività). Ciò significa che non si potrà abbandonare il Combattimento in ogni momento ma si dovrà riuscire in una prova di Combattività e il lancio del d10 dovrà indicare l'azione di fuga dal combattimento (come per qualsiasi altra azione).

3.2. Combattimento a Distanza

Il combattimento a distanza può essere svolto da tutti coloro che possiedono armi da lancio o da fuoco. Come per il corpo a corpo o per tutte le situazioni d'azione, un combattimento a distanza comincia non appena uno degli schieramenti intende agire o attaccare.

Le percentuali necessarie per effettuare un combattimento a distanza sono la Mira e la Destrezza. Quando si utilizza un'arma da fuoco si deve stabilire a quale categoria appartenga e utilizzare la Mira corrispondente. Per le armi da Fuoco si utilizza la Mira F, per quelle Pesanti la Mira P mentre per quelle ad Alta tecnologia la Mira A. Se un personaggio o una creatura non possiedono una particolare mira significa che non sono addestrati nell'utilizzo di quella categoria di armi e quindi che non possono utilizzarle in alcun modo.

Ad esempio un Hacker non possiede Mira P pertanto non potrà far fuoco con un Bazooka poiché questa è un'arma pesante.

Quando si lanciano oggetti o si utilizzano delle armi bianche come giavellotti, archi e balestre si utilizza la Mira B. I PG non possiedono questa abilità poiché la loro mira con le armi bianche (Mira B) è sostituita dalla Destrezza.

3.2.1. Sequenza di combattimento

Il combattimento a distanza si svolge secondo i seguenti passi.

Passo 1 (Ordine)

Come per il corpo a corpo o per qualsiasi altra situazione d'azione, ogni contendente effettua una prova di Intelletto (inteso come Riflessi) per stabilire l'ordine con cui agisce.

Passo 2 (Bersaglio)

Il primo personaggio nell'ordine sceglie un bersaglio tra quelli visibili. Il master, utilizzando la Tabella 5.1 elenca i malus alla mira che il bersaglio scelto comporta.

Passo 3 (Fuoco)

Il PG sottrae alla propria mira (F, P o A in base all'arma utilizzata) i malus forniti dal master ed effettua una prova con la percentuale di mira risultante. Se la prova riesce il bersaglio viene colpito e si valutano i danni del colpo (vedi paragrafo 5.4 Bersaglio) altrimenti il colpo ha mancato il bersaglio.

Passo 4

Tutti i personaggi si alterneranno nell'attacco secondo l'ordine stabilito e così di seguito per i turni successivi fino a quando il combattimento non verrà sospeso.

3.2.2. Tabella Malus

I malus che dovranno essere sottratti alla mira sono indicati in tabella 5.1. Sono divisi in categorie: Movimento, Luminosità, Modalità di Fuoco, Fattori Atmosferici, Copertura, Grandezza, Particolarità e Distanza. Per ognuna di queste categorie deve essere stabilito un unico malus da sottrarre alla mira (ad eccezione di Particolarità che può assumere più valori contemporaneamente). I Malus sono tanto più alti quanto più le condizioni rendono difficile scorgere e colpire il bersaglio, possono talvolta aumentare la percentuale di mira nel caso siano estremamente vantaggiose (sparare ad un gigante a bruciapelo). Il Master può aggiungere ulteriori malus dovuti a condizioni non contemplate (come un'arma molto scomoda assunta mentre si fa fuoco) o può alterarne il valore a seconda dell'entità del disagio apportato (come normalmente avviene per la luminosità o la nebbia).

1 Movimento	malus	3 Modalità di Fuoco	malus	6 Grandezza	malus
Fisso	+10	Rapida (1/2 turno)	Senza mira	Minuscolo (moneta)	-50
Lento (camminare)	0	Normale (1 turno)	0	Piccolo (testa)	-30
Rapido (correre)	-10	Accurata (2 turni)	+25	Medio (ruota)	-15

da 50 km/h a 80 km/h	-20	4 Fattori Atmosferici	malus	Normale (persona)	0
81 - 110 km/h	-30	Pioggia	-5/-15	Grande (macchina)	+25
111 - 150 km/h	-40	Grandine	-5/-15	Molto grande (tir)	+50
151 - 200 km/h	-50	Neve	-5/-15	Enorme (casa)	+70
ogni 50 km/h in più	-10	Vento moderato	-10	7 Particolarità	malus
2 Luminosità	malus	Vento forte o in raffiche	-20	Mimetizzato	-10
Contro luce	-15	5 Coperto	malus	Nebbia (gas o fumi)	-5 /-20
Luce normale	0	Coperto da materiale perforabile.	-10/-20	Movimento non lineare	-10/ -30
Penombra / Buio	-10/-30				
Fari	-5	Coperto da materiale non perforabile.	-15 / -30	In combattimento corpo a corpo	-20
Infrarossi	-10				
Rifrazione di luce	-5	Manovra di Copertura	-50	Imprecisione dell'arma	vedi arma

8 Distanza					
Gittata in metri	malus	Gittata in metri	malus	Gittata in metri	malus
Da 0 a 3 metri	+30	da 51 a 80	-15	da 201 a 300	-35
da 3 a 10	+10	da 81 a 100	-20	da 301 a 400	-40
da 10 a 20	0	da 101 a 150	-25	da 401 a 500	-45
da 21 a 50	-10	da 151 a 200	-30	Ogni 100 in più	-5

Tabella 5.1 Malus alla Mira

3.2.3. Modalità di Fuoco

In linea di massima quando si fa fuoco si utilizza una modalità di fuoco Normale che consente di mirare e far fuoco molto velocemente. Questo sistema richiede un turno di combattimento (un secondo). Qualora i malus alla mira dovessero essere eccessivamente alti il PG potrà decidere di utilizzare una Modalità di fuoco più Accurata. Ciò gli consente di ottenere un bonus alla mira di 25% ma il tempo di fuoco viene dilatato a 2 turni.

La sequenza di combattimento viene alterata, al passo 3 (Fuoco), invece di far fuoco normalmente, il PG può scegliere di utilizzare il suo turno per Mirare, in questo modo il turno successivo potrà avvalersi del bonus di +25% della modalità di fuoco accurata.

È possibile far fuoco più rapidamente utilizzando la Modalità di Fuoco Rapida ma questo sistema di mira verrà trattato più avanti (vedi paragrafo 5.8 Fuoco di Copertura).

3.2.4. Copertura

Questa è una delle caratteristiche più difficili da valutare e gestire. Gli stessi valori riportati nella tabella sono molto ampi e possono causare molti disagi quando si deve stabilire un malus preciso.

Per bersaglio coperto si intende ovviamente un bersaglio nascosto dietro altri oggetti. Si differenzia così il bersaglio coperto dietro materiale perforabile e il bersaglio coperto da materiale non perforabile.

Nel primo caso i malus sono meno ingenti in quanto possiamo colpire il bersaglio sia colpendo la parte scoperta che gli oggetti che lo coprono, infatti i proiettili attraverseranno gli ostacoli andando a danneggiare comunque il bersaglio. Nel secondo caso, materiale non perforabile, tutti i colpi che andranno contro gli ostacoli saranno perduti e si potrà colpire il bersaglio solo attaccando la parte scoperta.

Alcuni esempi che vi permetteranno di valutare meglio il fattore di copertura sono:

persona o creatura che si nasconde per metà dietro del fogliame (-15%).

Persona o creatura che corre in un bosco molto fitto di alberi e vegetazione (-25%).

Persona o creatura che si copre dietro un masso o un veicolo per far fuoco anch'essa (-30).

Persona che si nasconde completamente dietro un muro (impossibile da colpire)

Persona che fa fuoco tramite uno spiraglio da un forte o da un mezzo armato (impossibile da colpire salvo rare eccezioni che potranno essere concesse per via della vicinanza o di altri fattori molto vantaggiosi)

Persona che fa fuoco coprendosi dietro lo sportello aperto dell'auto (-30)

Per generare un malus di 50% sarà necessario effettuare una Manovra di Copertura. Questa azione consiste nel nascondersi completamente dietro un muro (una colonna, un veicolo o qualsiasi ostacolo solido) e uscire occasionalmente per far fuoco. Il tempo di fuoco di colui che effettua questa manovra è di due secondi. Nel primo turno si fa fuoco e nel secondo ci si copre dietro l'ostacolo. I suoi avversari potranno far fuoco invece in ogni momento con un malus di 50% mentre egli potrà far fuoco solo una volta ogni 2 turni. Il malus è così alto poiché si è coperti e perché ci si muove rapidamente per assumere la posizione di fuoco e immediatamente dopo aver sparato ci si nasconde nuovamente. Gli assalitori hanno però il vantaggio di poter far fuoco ad ogni turno ciò è dovuto al fatto che anche quando colui che si nasconde è coperto in realtà continua a lanciare rapide occhiate per seguire i suoi avversari (in modo da mirare più rapidamente quando si sporge per sparare).

Il turno utilizzato per nascondersi può essere sfruttato per svolgere altre azioni come ad esempio ricaricare l'arma o attivare una granata. Chiaramente il tempo in cui ci si trova coperti può essere esteso se l'azione che si vuole compiere è più lunga (come ricaricare una balestra che richiede 3 turni) mentre non si può estendere il tempo di fuoco a più di un secondo (non si può Mirare per una modalità di fuoco Accurata) altrimenti si rimarrà scoperti per troppo tempo divenendo un facile bersaglio (solo -30% invece di -50% per via della Copertura). Altri metodi e sistemi possono essere creati con l'approvazione di giocatori e master in base alle varie esigenze.

3.2.5. Bersaglio

Soprattutto nel combattimento a distanza è necessario conoscere con precisione il punto in cui il bersaglio è stato colpito. Riportiamo così di seguito delle tabelle che potranno essere utilizzate per bersagli generici. Per stabilire il punto colpito occorre lanciare 2d20. Il primo dado determina la parte colpita, il secondo entra più nello specifico indicando il punto preciso dell'impatto del colpo.

Non sempre sarà necessario lanciare entrambi i dadi, nel caso di esseri umani il secondo viene utilizzato solo se il bersaglio non indossa corazzatura o se si dispone di proiettili perforanti.

La Tabella 5.2 viene utilizzata quando si colpisce un essere umano o una creatura umanoide. Tuttavia può essere facilmente adattata anche ad animali e creature differenti considerando al posto di braccia e gambe i loro arti, zampe, tentacoli o ali che siano.

Es. Ash sta seguendo le tracce di sangue di Mull un Gameleon spietato che spadroneggia nella zona. Addentrandosi nella foresta raggiunge un piccolo stagno. Qui una figura china sulla riva sta lavando le sue ferite. Il corpo affusolato e squamoso e quella profonda ferita non mentono, si tratta di Mull. Ash alza il fucile e prende la mira.

Ash usa un arma da fuoco F e la sua Mira F è 75%.

Malus Movimento +10 (La creatura è ferma e, benché si stia curando le ferite, i movimenti del corpo sono molto lenti), Malus Luminosità 0 (è giorno e le fronde degli alberi si aprono in prossimità del lago facendo filtrare gran parte della luce), Malus Modalità di Fuoco +25 (dato che Ash non è stato notato ha tutto il tempo di mirare), Fattori atmosferici -10 (un vento teso scuote le cime degli alberi e increspa l'acqua del lago), Malus Coperto 0 (la figura è dall'altra parte dello stagno e nessun ostacolo si frappone fra lui ed Ash), Grandezza 0 (le proporzioni di Mull sono le stesse di un essere umano), Particolarità -10 (poiché il Gameleon ha le squame cangianti che lo mimetizzano con l'ambiente circostante e l'imprecisione del fucile è 0) Distanza -10 (Mull si trova a più di 30 metri di distanza).

In totale la percentuale di Mira sarà 90% (75 + 10 + 0 + 25 - 10 - 10). Il lancio del d100 per colpire genera 43 quindi il colpo va a segno. Ash lancia 1d20 per vedere il punto colpito. Ottenendo un 8 colpisce mull al corpo. Pur non essendo necessario poiché l'essere ha una pelle dura e resistente equivalente ad una corazza il PG lancia un secondo d20 per sapere esattamente dove ha colpito l'essere. Il risultato di 11 indica che il colpo ha raggiunto il Gameleon all'addome.

	1°dado		2°dado	2°dado	2°dado	2°dado
	Umanoide		Testa	Braccio	Corpo	Gamba
1	Tasta	1	Cranio (0)	Spalla (65)	Petto sx (45)	Gluteo (70)
2	Corpo	2	Cranio (0)	Spalla (60)	Petto dx (45)	Gluteo (70)
3	Corpo	3	Cranio (0)	Spalla (60)	Clavicola sx (40)	Coscia (65)
4	Corpo	4	Cranio (0)	Spalla (50)	Clavicola dx (40)	Coscia (65)
5	Corpo	5	Tempia (10)	Braccio (70)	Polmone sx (30)	Coscia (65)
6	Corpo	6	Occhio sx (5)	Braccio (65)	Polmone sx (30)	Coscia (60)
7	Corpo	7	Occhio dx (5)	Braccio (60)	Cuore (20)	Coscia (60)
8	Corpo	8	Fronte sx (15)	Braccio (60)	Polmone dx (30)	Coscia (60)
9	Corpo	9	Fronte (10)	Braccio (65)	Polmone dx (30)	Coscia (55)
10	Corpo	10	Fronte dx (15)	Braccio (70)	Addome sx (55)	Coscia (50)
11	Braccio sx	11	Naso (10)	Gomito (45)	Addome (45)	Ginocchio (50)
12	Braccio sx	12	Orecchio sx (30)	Gomito (45)	Addome (45)	Ginocchio (50)
13	Braccio dx	13	Orecchio dx (30)	Avambraccio (50)	Addome (45)	Stinco (50)
14	Braccio dx	14	Bocca (5)	Avambraccio (50)	Addome dx (55)	Stinco (50)
15	Gamba sx	15	Mascella (30)	Avambraccio (45)	Bacino sx (50)	Polpaccio (55)
16	Gamba sx	16	Guancia sx (20)	Avambraccio (45)	Bacino (40)	Polpaccio (55)
17	Gamba sx	17	Guancia dx (20)	Avambraccio (50)	Bacino dx (50)	Polpaccio (55)
18	Gamba dx	18	Nuca (0)	Avambraccio (50)	Inguine (15)	Polpaccio (50)
19	Gamba dx	19	Collo (10)	Mano (40*)	Spina dorsale (20)	Piede (40*)
20	Gamba dx	20	Collo (10)	Mano (40*)	Spina dorsale (15)	Piede (30*)

Tabella 5.2 Bersaglio Umano

3.2.6. Danni in profondità

Al contrario della armi da corpo a corpo quelle da fuoco (ma anche gli archi o le balestre) perforano i tessuti lacerando il corpo in profondità e producendo talvolta gravi emorragie o ferite letali. Questi danni sono detti danni in profondità e sono prodotti ogni volta che un arma da fuoco (sia con colpi fisici che laser) colpisce un essere vivente privo di corazza (o nel caso si utilizzino efficacemente dei colpi perforanti). Per valutare l'entità dei danni, ad ogni parte del corpo è stato assegnato un valore di energia (riportato nella tabella del bersaglio 5.2 sotto al nome della parte colpita. *Es: Occhio Sx 5, Ginocchio 50 ecc..*). Qualora un bersaglio privo di corazza dovesse essere colpito si dovrà sottrarre il danno dell'arma all'energia della parte colpita (e chiaramente anche all'Energia del personaggio). Il valore di energia restante determina l'entità dei danni in profondità in base a quanto riportato nella tabella 5.3, qui sono indicati gli effetti dei danni in profondità, la descrizione sommaria evidenzia gli aspetti macroscopici sul corpo, gli effetti del dolore indicano se e come il personaggio viene limitato nelle azioni del dolore provocato dalla ferita, l'effetto delle ferite indica invece il danno che il personaggio continua a subire per via della ferita aperta.

Es. è notte fonda e NC sta fuggendo da due killer. Colto alla sprovvista il PG è disarmato e privo

della corazza, in queste condizioni di certo non potrà tener testa ai due sicari. Velocemente si dirige in un vicolo sperando di far perdere le tracce o almeno di evitare il fuoco delle loro pistole. Un paio di colpi sibilano alle sue spalle, con uno scatto NC volta di nuovo l'angolo ma una rete di recinzione gli sbarra la strada. Frettolosamente si arrampica per scavalcarla ma i killer guadagnano terreno. Quando salta al di là gli assassini hanno ormai raggiunto l'imbocco del vicolo ed attraverso la rete vedono la figura di NC.

Primo Turno: NC corre in direzione di un riparo. Il primo dei due killer spara un colpo ma forse la recinzione o l'oscurità salvano il PG mentre l'altro prende la mira.

Secondo Turno: NC si avvicina ancora di più al riparo che è ormai a meno di 3 metri. Un nuovo colpo viene esploso dal killer e questa volta colpisce il bersaglio. Il Master lancia 2d20 sulla tabella 5.2. I risultati sono 17 e 12. Il colpo ha raggiunto NC alla gamba sinistra e precisamente al ginocchio. La piccola mitraglietta utilizzata genera 25 danni. L'Energia di NC cala da 70 a 45 in più il ginocchio, che ha un'Energia di 50, raggiunge un livello di 25. Osservando in Tabella 5.3 si può stabilire che NC viene assalito dal dolore, potrà muoversi solo se riuscirà in una prova di Forza di Volontà con i malus del danno subito e, in ogni caso, riceverà i malus del Livello Critico, in più la profonda ferita al ginocchio perde copiosamente sangue. Il PG subirà una ferita sanguinante ogni turno fino a raggiungere un'Energia di 5.

Il secondo inseguitore fallisce il colpo scaricando la sua pistola.

Terzo Turno: NC subisce una ferita sanguinante da 12 danni (vedi paragrafo 5.4.2) ed effettua una prova di Forza di Volontà per tentare di muoversi. La sua percentuale di 65% di FdV cala drasticamente a 40% per via del danno subito. Un lancio di 83 fa fallire la prova ad NC che urlando cade in ginocchio tenendosi con le mani la ferita.

Di nuovo il killer fa fuoco colpendo il personaggio. Con i 2d20 il Master ottiene 13 e 5. NC è stato dunque colpito al Braccio destro appena sotto la spalla. L'Energia del PG è ora di 8 (70 - 25 - 12 - 25) mentre il suo braccio da 70 passa a 45 che comporta i malus descritti in Tabella 5.3 nella riga "50 o meno". Il secondo killer comincia a ricaricare la sua pistola.

Quarto Turno: Una nuova ferita sanguinante fa raggiungere 5 di Energia ad NC (come descritto nella Tabella 5.3. Le ferite sanguinanti dovute al colpo al ginocchio sono inferte ogni turno fino a raggiungere 5 di Energia). NC vuole raggiungere il riparo, questa azione non necessita l'uso del braccio pertanto effettua una prova di FdV per resistere al dolore del ginocchio. Con un lancio di 26 su 40% (65%-25 di danno) il PG si trascina dietro il riparo per il momento al sicuro dal fuoco dei suoi assalitori...

* L'energia delle Mani e dei Piedi indicata nella Tabella 5.2 è contrassegnata da un asterisco. Ciò serve per ricordare che le ferite a queste parti del corpo non possono provocare la morte del personaggio per via degli effetti del dolore o delle ferite sanguinanti. Pertanto un PG che ricevesse un danno di 50 alle mani cadrà a terra svenuto ma non morirà a meno che il danno generato non sia tale da far raggiungere alla sua Energia (quella propria del PG e non della parte del corpo) un valore pari o inferiore a -10.

3.2.7. Ferite sanguinanti

Le ferite sanguinanti sono dovute al fatto che il colpo genera una ferita così profonda che il sangue che ne fuoriesce non arresta il suo corso spontaneamente. Ciclicamente (in base ai turni riportati nella tabella 5.3) il personaggio subisce un danno pari alla metà di quello che ha generato la ferita. I danni non portano alla morte e possono essere recuperati con il normale utilizzo dei kit medici (non appena la prima medicazione ha effetto svaniscono gli effetti della ferita in profondità). Per le ferite più gravi invece (da 20 a meno) sarà necessario l'intervento di un medico esperto (o Biotecnologo) per impedire la morte e per ristabilire l'Energia al suo valore massimo. Persone non esperte potranno al più tamponare la ferita con bende e garze per contenere il flusso del sangue. Questo tipo di cura procura vantaggi stabiliti dal master che possono variare dal dimezzare i danni subiti dalla ferita sanguinante al dilatare il tempo ciclico con cui i danni sono inferti (del doppio).

Es: se due persone rimarranno per tutto il tempo vicine al ferito, utilizzando un kit medico ogni 10

minuti (senza ristabilire energia ma solo per tamponare la ferita), si potranno considerare sia i danni dimezzati che il tempo ciclico raddoppiato.

Danni in profondità			
	Descrizione	Effetto del dolore	Effetto delle ferite
50 Solo arti	L'arto è ferito ma il colpo non penetra in profondità.	Ogni azione effettuata con quell'arto richiede una prova di Forza di Volontà altrimenti si valuteranno i malus del Livello Critico.	Subisce due ferite sanguinanti una ogni 10 minuti, fino a raggiungere il Livello Critico.
40 o meno	L'arto o la parte del corpo viene ferito gravemente	Tutte le azioni svolte ricevono il malus del Livello Critico. Si può tentare una prova di F.d.V. per non subire malus nelle azioni compiute con le parti non ferite.	Subisce 10 ferite sanguinanti, fino a raggiungere il Livello Critico. Una ogni 2 turni.
30 o meno	L'arto o la parte del corpo è ferito in profondità	Il personaggio può compiere un'azione solo se effettua una prova di F.d.V. con un malus pari al danno subito. Se la prova riesce riceverà comunque i malus del Livello Critico.	Subisce ferite sanguinanti ogni turno fino a raggiungere 5 di Energia.
20 o meno	L'arto o la parte del corpo viene lacerato	Il personaggio effettua una prova di F.d.V per rimanere cosciente. Può compiere solo azioni semplici (strisciare, parlare, schiacciare un tasto, spingere ecc..) con un test di F.d.V.	L'Energia raggiunge il livello critico e si subiscono ferite sanguinanti fino a raggiungere lo 0 (Ogni turno) e poi 1d6 danni ogni ora fino alla morte
10 o meno	L'arto o la parte del corpo è strappato dal corpo	Prova di F.d.V. per non svenire. Il personaggio può solo urlare. Con prove di F.d.V. può tentare di capire le domande che gli vengono poste, annuire con il capo, indicare, ecc.. Non può parlare ne interagire con oggetti.	L'Energia raggiunge lo 0. Si subirà un danno di 1d6 ogni mezzora fino alla morte.
0	L'arto o la parte del corpo viene reciso causando gravi danni anche alle parti vicine.	Morte istantanea	Morte istantanea

Tabella 5.3 Danni in Profondità

3.2.8. Inceppamento

Le armi dispongono di più parametri volti a caratterizzarle, fra questi solo due incidono sulla percentuale di mira la Precisione e l'Inceppamento. Mentre la precisione modifica il valore della mira (è presente anche nella tabella 5.2) sommandosi o sottraendosi come un qualsiasi altro malus il secondo stabilisce una soglia. Se in una prova di mira il lancio del d100 genera un valore superiore a 100 meno l'Inceppamento l'arma si blocca. Quando si verifica un inceppamento è necessario lanciare 1d6 e verificare le conseguenze in base alla tabella 5.5. Come si può notare nella tabella sono riportati valori da 1 a 12 sebbene si utilizzi un solo d6, questo è dovuto al fatto che in determinate circostanze si potrebbero avere dei malus a questo lancio.

Se il personaggio usa armi molto vecchie o impolverate queste potrebbero avere un'elevata percentuale di Inceppamento, che gli avventurieri non conosceranno se non dopo aver sparato.

Se le armi cadono in acqua o nel fango aumenta la percentuale di inceppamento anche del 10-20%.

Caricatori vecchi o danneggiati potrebbero causare un'aumento della percentuale di inceppamento e un + 2 del lancio del d6.

Alcuni esp o strumenti tecnologici possono bloccare le armi causando automaticamente un inceppamento con un modificatore significativo al lancio del d6.

1	2	3	4	5	6
----------	----------	----------	----------	----------	----------

l'arma si inceppa ma può essere riutilizzata il turno seguente.	Il colpo viene detonato in ritardo. Non prende il bersaglio.	Il colpo viene detonato in ritardo colpendo un bersaglio a caso scelto dal master a discrezione.	L'arma si inceppa dovrà essere ricaricata per poter essere riutilizzata.	L'arma non può più essere riutilizzata a meno che non venga pulita.	L'arma si danneggia. Non può più essere riutilizzata
7	8	9	10	11	12
Il colpo esplode nell'arma distruggendola.	Il colpo esplode nell'arma danneggiando il personaggio della metà del danno.	L'arma esplode provocando un danno pari a quello dell'arma.	L'arma esplode provocando un danno pari a quello dell'arma più 20.	L'arma esplode provocando un danno pari al doppio di quello dell'arma.	L'arma esplode con tutto il caricatore. Il master valuterà i danni secondo la sua logica.

Tabella 5.5 Inceppamento

3.2.9. Fuoco di copertura

Il Fuoco di Copertura è una modalità di fuoco che può essere utilizzata in molteplici casi differenti. Si ricorre ad esso tutte le volte che un oggetto vagante viene lanciato senza mirare.

ad esempio: un soldato che accecato decide di far fuoco comunque; un arma che cadendo fa partire una raffica; un marines che fa fuoco tra la boscaglia perché ha avvertito dei rumori; un colpo vagante sparato da un'arma inceppata; un criminale che, nascosto dietro la porta, fa fuoco con la pistola facendola sporgere appena nella sala; un soldato che, colpito a morte, schiaccia il grilletto del suo fucile; un sasso che, cadendo da un'altura, precipita su un gruppo di persone; delle stalattiti che, per via di un terremoto, cadono all'interno di una grotta ecc..

In generale si parla di Modalità di fuoco Rapida quando un essere intelligente decide scientemente di utilizzare il fuoco di copertura, e di modalità di fuoco di fortuna quando i colpi o gli oggetti vengono lanciati a caso.

Come si può immaginare per questo tipo di azione la mira non influisce sull'esito della prova (poiché il PG potrebbe essere cieco o un oggetto, non possedendo una volontà, non può di certo mirare contro qualcuno) ma le uniche variabili che modificano la possibilità di colpire il bersaglio sono la sua grandezza, la distanza e il numero di colpi sparati dall'arma ovvero:

$N^{\circ} \text{ di colpi in raffica} + \text{Malus grandezza} + \text{Malus distanza} + \text{Malus coperto} = \text{Probabilità di colpire il bersaglio.}$

Questa percentuale è di solito molto bassa e con facilità raggiunge valori prossimi allo zero o addirittura inferiori. Andiamo dunque ad esaminare i vantaggi che il Fuoco di Copertura comporta.

Contemporaneità ad altre azioni. Il principale vantaggio è dovuto al fatto che questa azione non impegna il personaggio che oltre a premere il grilletto della sua arma può compiere o concentrarsi in altre azioni *es: sparare all'impazzata con la destra mentre tenta ad esempio di aprire una porta, di raccogliere oggetti, di correre ecc..*

Cecità (fuoco di fortuna). Il personaggio non mira ad alcun bersaglio specifico pertanto non è necessario vedere fisicamente colui o coloro che intendiamo colpire. Se il PG immagina che vi sia qualcuno può aprire il fuoco sperando di colpire un avversario.

Es: sentendo dei rumori dietro a un cespuglio apriamo il fuoco sperando di prendere colui che vi si nasconde, accecati da una granata continuiamo a sparare, nascosti dietro ad un riparo facciamo sporgere solo la nostra arma e apriamo il fuoco.

Rapidità (fuoco rapido) Poiché non è necessario mirare è sufficiente mezzo turno per far fuoco o viceversa è possibile far fuoco due volte in uno stesso turno (vedi paragrafo 15.1.7 mezzo turno)

Bersagli multipli (Fuoco di copertura). Il numero di colpi in raffica oltre ad aumentare la probabilità di colpire un bersaglio permette di colpire più bersagli contemporaneamente. Per ogni colpo andrà valutato un bersaglio diverso scelto alternativamente dal giocatore (o colui che ha causato il fuoco di copertura) e dal master (o la parte avversa a colui che utilizza il fuoco di copertura). Ad ogni colpo la percentuale di colpire il bersaglio diminuisce di 1 rispetto al precedente

poiché pian piano diminuiscono i colpi della raffica. Ovviamente non si possono valutare un numero di bersagli maggiore ai colpi sparati.

Per poter colpire più bersagli è necessario che l'arma utilizzata sia un'arma a raffica ovvero che nella sua tabella sia riportato un "N° di colpi in raffica" maggiore di uno o, in alternativa, che si tratti di un arma in grado di colpire una vasta superficie come ad esempio il lancia fiamme o il fucile a pompa. Queste armi dispongono, al posto del "N° colpi in raffica" di un "Bonus Colpo Singolo" che permette di ottenere gli stessi vantaggi.

Gli svantaggi della Modalità di copertura sono oltre ad una percentuale di riuscita piuttosto bassa anche un danno ridotto e una maggiore possibilità di usurare l'arma.

Danno. Il danno inferto al nemico è quello riportato nello spazio "Danno del colpo singolo" dell'arma utilizzata. Per le armi a colpo singolo il danno è chiaramente identico a quello dell'arma mentre per quelle a raffica o con un Bonus Colpo Singolo, il danno è molto ridotto poiché i colpi sparati si aprono a ventaglio e quelli che raggiungono il bersaglio sono molto minori.

Inceppamento. Nello sparo rapido l'arma viene utilizzata al limite delle sue possibilità per questo sarà molto probabile che questa si blocchi causando notevoli malus. Ogni volta che si utilizza il fuoco di copertura andrà valutato anche l'inceppamento nel lancio del d100 per stabilire se il bersaglio è stato colpito o meno (solo per il primo bersaglio). Se l'arma dovesse incepparsi si avrà un +1 nel lancio del d6 (vedi 5.6 inceppamento).

Esempio:

Situazione: Un personaggio armato di UZI (raffiche di 10 colpi) vuole sparare a 12 scheletri che si trovano in combattimento contro un suo compagno ad una distanza di 9 metri.

Procedura:

1° bersaglio

La percentuale di colpire uno scheletro è di:

Colpi in raffica 10 + grandezza bersaglio 0 + distanza 10 + coperto 0 = 20%

il primo scheletro sarà colpito con il 20% e subirà un danno di 12. Se il risultato della prova è maggiore di 90% (100 - 10 di inceppamento) l'arma si blocca, valutare l'inceppamento con il lancio di 1d6+1.

2° bersaglio

Il master valuta come bersaglio il compagno del personaggio che sta facendo fuoco. La percentuale che esso venga colpito sarà del:

20% - colpi già sparati 1 = 19% ed il danno sarà comunque di 12. Non va più considerato l'inceppamento poiché l'arma ha già fatto fuoco e si stà solo decidendo la direzione del colpo.

3° bersaglio

Il personaggio sceglie un'altro scheletro (non lo stesso del caso precedente) che colpirà con una percentuale del 20% - 2 = 18%. Il danno è ancora 12 e non deve essere valutato l'inceppamento.

4° bersaglio

Il master non può scegliere ancora come bersaglio il compagno dell'avventuriero. Non essendoci alcun bersaglio utile non lancia il dado per non allungare inutilmente il tempo dell'azione. Il colpo sarà tuttavia andato a vuoto ed il giocatore avrà comunque un colpo in meno disponibile.

5° bersaglio

Un nuovo scheletro sarà preso a bersaglio dal giocatore che avrà una percentuale di colpirlo di 20% - 4 (colpi già utilizzati) = 16%.

6° bersaglio

vedi 4°

7° bersaglio

4° scheletro con una percentuale del 20% - 6 = 14%.

8° bersaglio

vedi 4°

9° bersaglio

5° scheletro con una percentuale del 20% - 8 = 12%

10° bersaglio

vedi 4°

11° bersaglio

poiché sono stati sparati 10 colpi non è più possibile valutare nessun altro bersaglio. Il personaggio non potrà quindi colpire gli altri scheletri in questo stesso turno. Si può notare che con 10 colpi un personaggio potrà colpire 5 bersagli a lui vantaggiosi (la metà dei colpi) e la percentuale per colpire ognuno di essi diminuisce di 2% ogni volta. Nell'esempio si hanno infatti le seguenti percentuali, 20% 18% 16% 14% e 12%.

3.3. Fuga e inseguimento

Può accadere che i nemici contro cui si debba combattere siano troppo forti, o che ci si trovi in precarie condizioni di salute di fronte ad una creatura male intenzionata. In questi casi la fuga potrebbe essere l'unica via di salvezza. La velocità di un personaggio dipende dalla sua Destrezza, questa caratteristica stabilisce esattamente i decimetri che il personaggio percorre in un secondo.

Es: Erik Von Noimen ha una Destrezza di 70%. Ogni secondo di corsa percorre quindi 7 metri (70 dm).

3.3.1. Malus alla corsa

I metri percorsi al secondo possono subire mutamenti dettati dalle condizioni del terreno e da altri fattori come la scarsa visibilità o il peso degli oggetti trasportati. La tabella 12.1 indica i vari malus raggruppati a seconda della causa del rallentamento (Terreno, Pendenza, Ostacoli, Energia, Peso, Tempo, Visibilità).

Nel momento in cui si decide di correre si valuteranno dunque i malus espressi nella tabella 12.1 e al totale si sommerà il lancio di 3d10.

Destrezza - Malus + 3d10 = decimetri percorsi.

In nessun caso il movimento sarà inferiore al lancio dei 3d10.

3.3.2. Scatto

Per avere un ulteriore vantaggio nella corsa si possono spendere punti di Energia/Carisma. Per ogni punto utilizzato si avrà un bonus nella corsa di +5. I punti sottratti in tal modo non possono essere più di 4 ogni turno (+20 alla corsa) e saranno recuperati spontaneamente entro mezz'ora o quando il personaggio si riposerà.

Terreno	Malus	Peso	Malus
Piano	0	Solo vestiti	0
Sabbia	10	Zaino non pieno o/e oggetti in mano	0-5 / 5-10
Neve	15		
Fango	15	Zaino pieno o/e molti oggetti in mano	10-20 / 15-25
Acqua (20 cm di altezza)	10		
Sconnesso	20-40	Molto carico (persona in spalla)	30-50
Ghiaccio	30		
Pendenza	Malus	Tempo	Malus
Pianura	0	Pioggia	5
Discesa	0-5	Neve	5
Salita	5-20	Grandine	5-10

Gradini	10	Vento forte	5-10
Ostacoli	Malus	Visibilità	Malus
Pali (oggetti da schivare)	5-20	Luce	0
		Torcia o Fari	5
Massi (oggetti da saltare)	10-30	Penombra	10
		Buio (non totale)	20
Energia	Malus	infrarossi	10
Livello Critico	Malus del Livello Critico	rifrazione di luce	5

Tabella 11.1 Malus al movimento

3.4. Turni

Il tempo è una variabile molto importante, si può stabilire che ad ogni dieci minuti di narrazione corrisponda un'ora trascorsa dai nostri PG. Questa proporzione è chiaramente molto elastica e può modificarsi secondo la logica e le esigenze del master.

Normalmente non siamo interessati a conoscere i minuti esatti di colloquio con la guardia cittadina o se la cena con il signorotto sia durata una, due o fosse anche tre ore. Pertanto un'analisi anche molto grossolana non crea gravi disagi ed è più che funzionale nella maggior parte delle condizioni. Al contrario, abbiamo bisogno di scandire il tempo con minuziosa attenzione in tutte quelle situazioni in cui la nostra vita sia in pericolo. Un solo secondo può fare la differenza tra vivere e morire quando, attaccati da un demone, attendiamo l'aiuto di un nostro compagno, o quando, imbracciando il nostro fucile, tentiamo di colpire le gomme dell'auto che sfreccia contro di noi. In tutte queste situazioni, per così dire d'azione, introduciamo dunque una scansione del tempo secondo per secondo.

L'unità di base del tempo è il Turno che equivale esattamente ad un secondo. Si suddivide una scena in turni tutte le volte che sia necessario conoscere con esattezza il tempo impiegato a compiere determinate azioni o quando sia importante stabilire la corretta contemporaneità d'azione fra due o più persone.

Utilizziamo il turno per tutte le azioni già trattate come combattere (capitolo 4 Corpo a Corpo), sparare (capitolo 5 Combattimento a Distanza), correre (capitolo 12 Fuga e Inseguimento) e guidare (capitolo 10 Veicoli), ma spesso una scena comprenderà azioni più complesse che richiederanno sia di correre e combattere che di agire in modi differenti.

3.4.1. Ordine in uno stesso turno

Quando comincia un'azione è necessario stabilire l'ordine con cui i partecipanti agiranno all'interno di uno stesso turno.

Prima di cominciare tutti, PG e PNG, eseguiranno una prova di Riflessi (Intelletto considerando i bonus ai riflessi). Fra tutti coloro che riusciranno nella prova comincerà ad agire colui che ha una percentuale di Riflessi maggiore e a seguire gli altri, poi agiranno coloro che hanno fallito la prova sempre in ordine di Riflessi. Questo ordine verrà stabilito solo una volta e rimarrà inalterato per tutto il resto dell'azione.

Ricordiamo che deve essere tenuta in considerazione la Classe di Intelletto. Creature con classe più alta agiranno sempre prima di creature con una classe più bassa indipendentemente dall'esito della prova.

3.4.2. Agire

Stabilito l'ordine, ad ogni turno il primo personaggio decide quale azione compiere e a seguire tutti

gli altri. Le normali azione di combattimento richiedono in genere un turno il che significa che l'azione comincia e finisce nello stesso turno. Altre azioni possono invece richiedere più turni, in questo caso il personaggio comincia ad eseguirle nel turno ma le compie solo dopo che sono trascorsi tutti i turni necessari a svolgerle.

Es Liam si trova in uno scontro a fuoco con due androidi da combattimento. Coperto dietro una delle casse del deposito fa fuoco con il suo Uzi mentre l'androide utilizza i suoi innesti laser. La distanza fra i due è di circa 18 metri.

Intelletto di Liam 58%, Intelletto degli androidi 60%.

Sia Liam che uno dei due androidi effettuano con successo la prova mentre il secondo androide la fallisce. Agiranno per tanto nell'ordine: Androide 1, Liam e Androide 2.

Primo turno

Androide 1: L'androide riconosce la figura di Liam e l'arma imbracciata. Le sue procedure prevedono di aprire immediatamente il fuoco. Spara ma il colpo non va a segno.

Liam: spara con il suo Uzi colpendo l'Androide 1

Androide 2: Fa fuoco e colpisce Liam

Secondo Turno

Androide 1: di nuovo fa fuoco e colpisce Liam

Liam: Colpisce l'androide 1 con una nuova raffica

Androide 2: Spara e colpisce Liam

Terzo Turno:

Androide 1: Spara e manca il bersaglio

Liam: Colpisce l'androide 1 distruggendolo

Androide 2: spara e manca il bersaglio

Quarto Turno:

Liam: Fa fuoco ma questa volta fallisce e scarica l'Uzi.

Androide 2: Colpisce Liam

Quinto Turno:

Liam: si copre dietro la cassa e comincia a ricaricare L'uzi. Sono necessari 5 turni per compiere questa azione, al 9 turno terminerà di ricaricare e dal 10 potrà effettuare una nuova azione.

Androide 2: si avvicina di 3 metri.

Sesto - Nono Turno:

Liam: ricarica l'uzi

Androide 2: si avvicina di 3 metri ad ogni turno verso le casse dove si trova Liam (in totale compie 15 dei 18 metri che li separano).

Decimo Turno:

Liam: si alza e fa fuoco contro l'androide colpendolo.

androide 2: corre contro Liam attaccandolo in corpo a corpo.

3.4.3. Azioni complesse

Nella tabella 15.1 sono riportati i tempi necessari a compiere alcune azioni comuni. Benché la maggior parte delle azioni di combattimento richiedano esattamente un turno (combattere, sparare, correre e guidare) o al più un paio (come per la modalità di fuoco accurata), molte altre azioni che spesso si dovranno eseguire richiedono un tempo di gran lunga maggiore. Non crediate dunque che si possa riuscire a ricaricare un'arma sotto il fuoco dei vostri nemici o che riusciate a prendere una granata infondo al vostro zaino mentre un mutante vi colpisce brutalmente con i suoi artigli. Le azioni sono molto frenetiche e perdere anche un solo istante può essere fatale. Cercate un riparo o la copertura dei vostri compagni quando dovrete effettuare azioni troppo lunghe.

Molte azioni non sono presenti in tabella, alcune, come gli esp o il tempo di ricarica, presentano nella loro stessa descrizione il tempo necessario a compiersi. Per tutte le altre il master dovrà valutare approssimativamente un tempo appropriato basandosi sulle azioni già presenti e sulla sua logica ricordando sempre che un turno è un solo secondo. In particolare non si deve credere che una

prova in una determinata abilità richieda un solo turno. Azioni come scavalcare, effettuare una modifica ad un veicolo o scassinare, richiedono infatti una sola prova al PG che le effettua, tuttavia esse sono ben lontane dal richiedere un solo secondo.

Azione	Turni	Azione	Turni
<i>Azioni tattiche</i>		<i>Cercare</i>	
Turno di combattimento (vedi corpo a corpo)	1	Osservare una stanza rapidamente	1/2
Turno di fuga (vedi fuga e Inseguimento)	1	Osservare una stanza dettagliatamente	6
Modalità di fuoco normale	1	Osservare una zona aperta rapidamente	2
Modalità di fuoco accurata	2	Osservare una zona aperta dettagliatamente	12
Modalità di fuoco rapida	1/2	Cercare in un cassetto o in una borsa	4
<i>Movimento</i>		<i>Altre azioni comuni</i>	
Camminare (1 metro)	1/2	Aprire porta o sportello	1
Muoversi in silenzio (1 metro)	3	Inginocchiarsi	1/2
Muoversi nell'ombra (1 metro)	2	Sdraiarsi o rialzarsi	1
Muoversi seguendo tracce (1 metro)	2	Perquisire	15
Arrampicarsi (1 metro)	3	Ammanettare	6
Strisciare o rotolare (1 metro)	2	Prepararsi alla mimetizzazione	20
Correre (vedi Turno di fuga)	1	Mimetizzarsi	2
Calarsi con una corda (10 metri)	4	Scassinare	10
<i>Estrarre</i>		Innestare arma cibernetica	90
Estrarre un'arma dal bacino o dal petto	1	Accendere un'auto	2
Estrarre un'arma dalla schiena o dallo stivale	2	Entrare in auto e partire	4
Prendere un oggetto		Indossare corpetto	10
Prendere qualcosa dalla cintura (non pronto all'uso)	3	Indossare corazza (casco, corpo, braccia e gambe)	60
Togliere lo zaino e prendere qualcosa al suo interno	6	Indossare Esoscheletro	30

Tabella 15.1 Turni d'azione

3.4.4. Attendere

L'ordine stabilito dall'Intelletto (o meglio dai Riflessi) determina quale personaggio agisce per primo all'interno di uno stesso turno.

Nulla vieta però ad un personaggio "rapido" di attenderne uno più lento per coordinare un attacco o per attendere che si compia una determinata azione.

Immaginiamo che due personaggi vogliano far irruzione in una stanza. Il più veloce dei due possiede un fucile a pompa mentre l'altro ha in mano un potente martello da battaglia. Il primo, invece di perdere questo turno, può attendere che il secondo fracassi la porta per agire

immediatamente dopo (sempre nello stesso turno) e far fuoco nella sala. Pertanto quando si attende si può decidere di non compiere la propria azione fintanto che non è accaduto un particolare evento, come nell'esempio l'aprirsi della porta.

In combattimento attendere può essere spesso la scelta migliore, consideriamo il caso in cui si debba ingaggiare un combattimento contro un avversario che non possiamo raggiungere ma che, al contrario, può raggiungerci (come una creatura volante). Nel nostro turno, impossibilitati a colpirlo, potremmo attendere che questo si avvicini. Se infatti la creatura intende attaccarci necessariamente dovrà accorciare le distanze. In questo caso ad esempio interverremo nel momento in cui la creatura sarà vicina a noi ma prima che essa ci attacchi. Il turno si svolgerà come: nostra attesa, avvicinamento dell'essere, nostro attacco, suo attacco. Una volta che abbiamo atteso un evento, il ritardo che abbiamo generato si protrarrà nei turni seguenti. Se ad esempio abbiamo scelto di agire subito dopo un nostro compagno manterremo questa posizione anche nei turni seguenti.

3.4.5. Mezzo turno

Finora abbiamo diviso le azioni in turni ma alcune di esse richiedono un tempo minore di quello del turno, altre potrebbero farlo a seguito di un bonus dovuto ad una Destrezza molto alta. In questo paragrafo ci riproponiamo dunque di descrivere come gestire il mezzo turno in modo da non sfasare fra loro le future azioni dei PG.

In generale il mezzo turno occupa comunque tutto il turno d'azione del PG ma fornisce alcuni vantaggi.

Iniziativa: un PG che in un turno decide di compiere un'azione da mezzo turno agisce prima di un PG che esegue un'azione da un turno completo indipendentemente dall'ordine stabilito attraverso l'intelletto.

Es durante una sparatoria Jeanluke si trova faccia a faccia con una cavia del centro di ricerca Echo. La cavia ha un Intelletto di 85% e riuscendo nella prova agirà prima di Jeanluke che invece possiede un intelletto di 70%. Un solo colpo potrebbe essere fatale per entrambi poiché nessuno dei due ha una corazza. Jeanluke armato di un piccolo mitragliatore decide così di far fuoco con la modalità di copertura (vedi paragrafo 5.7) in 1/2 turno. In questo modo agendo in meno di un turno potrà far fuoco prima della cavia sperando di ucciderla prima che lei faccia lo stesso.

È chiaro che se più contendenti compiono azioni da 1/2 turno questi agiranno prima degli altri ma tra loro si seguirà sempre l'ordine stabilito dalle prove di Intelletto (Riflessi).

Contemporanea: un PG può eseguire un'alta azione contemporaneamente a quella da mezzo turno purché le due possano effettivamente essere compiute contemporaneamente.

Es un Cyborg può estrarre un arma dal braccio sinistro (mezzo turno) mentre con il braccio destro sfodera la sua colt dalla fondina. Un soldato può camminare (mezzo turno) mentre spara al suo avversario. Un tiratore non potrà far fuoco con la modalità di copertura (mezzo turno), e cominciare già da questo turno a ricaricare la stessa arma (o un'altra) poiché l'azione non può cominciare a compiersi prima che l'arma abbia fatto fuoco (e perchè interessa gli stessi arti).

Quando si compiono azioni in contemporanea il PG subisce un malus di 10% alla caratteristica interessata. Se l'azione non richiede prove o non è legata ad alcuna percentuale del PG allora il malus non viene considerato in alcun modo.

Es se un PG con una Destrezza di 80% vuole estrarre la propria pistola con la sinistra (1/2 turno) e far fuoco con la destra otterrà un malus di 10% alla mira per questa azione.

Un PG che corre e utilizza il fuoco di copertura riceve un malus di 10% alla Destrezza ma non alla percentuale di colpire i suoi avversari poiché il fuoco di copertura non è legato ad alcuna percentuale del PG.

Simultanea: due azioni da mezzo turno possono essere eseguite simultaneamente nello stesso turno senza comportare alcun malus l'una all'altra.

3.5. Cure mediche

Il sonno è un buon metodo per recuperare le proprie energie, è un rimedio naturale ed economico

ma purtroppo lento e poco funzionale per far fronte alle ferite più gravi e profonde. A seguito di cruenti e sanguinari scontri o per ristabilire le proprie capacità in fretta è opportuno avvalersi dell'aiuto di un medico o degli appositi Kit di pronto-soccorso.

L'utilizzo dei Kit generalmente richiede una decina di minuti (necessari a fasciare e bendare la ferita o a cospargerla di pomate e unguenti) e apporta i suoi benefici (+10 all'Energia) in un tempo variabile da una a sei ore (determinato con il lancio di 1d6). Esistono rimedi più efficaci come spray rigeneranti o unguenti miracolosi ma anche infusi o erbe cicatrizzanti con effetti più blandi, così come ci si può imbattere in cialtroni, stregoni o fattucchieri che si spacciano per medici. È bene verificare sempre ciò che viene utilizzato sulle proprie ferite e soprattutto le mani di chi intruglia sul nostro corpo.

Le ferite più gravi (in profondità per Energia da 20 a meno) o quelle che causano malus e disagi non possono essere curate con i normali kit. In questi casi è necessario l'utilizzo di antidoti o medicine specifiche o di dottori specializzati.

3.6.Carisma

Il Carisma è una percentuale che unisce varie componenti, dalla stima di se stessi alla capacità di convincere gli altri. Può essere utilizzato da un guerriero per riuscire ad intimidire un avversario, da un oratore per placare una folla esagitata o per convincere gli altri di una propria idea o, ancora, da un generale per aumentare il morale delle proprie truppe. Tuttavia in questo paragrafo esamineremo altri aspetti del Carisma che sono dovuti alla possibilità di riuscire in imprese impossibili avendo una profonda stima e fiducia in se stessi.

Il Carisma non identifica solo una percentuale ma indica un livello che, come l'Energia, può aumentare e diminuire. Si avrà una diminuzione di Carisma quando il personaggio deciderà di utilizzarne una parte per ottenere dei benefici o quando verrà turbato da particolari situazioni. Al contrario il livello aumenta (non più del massimo) se egli si rilassa o compie azioni che lo soddisfano e appagano interiormente.

3.6.1. Usare Carisma

Un giocatore può decidere in qualsiasi momento di diminuire il suo livello di Carisma per ottenere dei vantaggi immediati. È possibile spendere Carisma per effettuare le azioni descritte di seguito.

Aumentare una qualsiasi percentuale.

È possibile aumentare una percentuale che dipenda dal personaggio di 1% per ogni punto di Carisma speso in tal senso.

Es: si può aumentare la percentuale di resistere ad un esp ma non si può diminuire l'inseppimento di un'arma in quanto questa percentuale non dipende in alcun modo dalla convinzione e dalla concentrazione raggiunta dal personaggio.

L'aumento della percentuale sarà utilizzato per una e una sola prova e non deve essere inteso come un aumento della caratteristica ma solo come un bonus nella sua riuscita.

Es: se un giocatore attacca 2 volte a turno un aumento della Combattività non è utilizzato per entrambi gli attacchi ma solo per quello scelto. Non si può aumentare la propria Potenza per poter utilizzare uno Spadone e un aumento dell'Intelletto non aumenta la percentuale di parata.

Il Carisma deve essere utilizzato prima di lanciare il d100 per la riuscita della percentuale e in ogni caso andrà perduto.

Combattere.

Oltre che aumentando la Combattività è possibile utilizzare 8 punti di Carisma (una volta riuscita la prova per colpire l'avversario) per lanciare 2d10 e scegliere tra i due attacchi selezionati nella tabella d'azione quello migliore.

Si può aumentare la percentuale di colpo critico con il solito rapporto uno ad uno.

Esp e mutazioni.

Gli Esper e i Mutanti possono sopperire con il Carisma ai punti di Energia richiesti per effettuare esp e mutazioni in qualsiasi proporzione.

Es: un mutante che vuole effettuare una mutazione che richiede 10 punti di Energia può utilizzare ad esempio 4 punti di Energia e 6 di Carisma.

Evocare

Un Evocatore può utilizzare 10 punti di Carisma per lanciare 2d6 e scegliere il risultato migliore per l'evocazione. Il Carisma dovrà essere utilizzato una volta riuscita la percentuale di Evocazione prima del lancio del d6 per stabilire quale demone richiamare.

3.6.2. Recuperare Carisma

Il Carisma può essere recuperato in vari modi ma il suo livello non può mai superare quello massimo. I metodi più comuni per il suo ripristino sono:

Riposo. Dormendo per 7 ore un personaggio può ottenere fino a 5 punti di Carisma. Il sonno deve essere continuo e comodo. Ad esempio non si recupera Carisma se: si effettuano turni di guardia durante la notte, si spezza il proprio sonno, si dorme sul sedile della propria auto o si indossa la corazza.

“Il riposo diminuisce lo stress accumulato dal personaggio”

Utilizzando sostanze chimiche. Esistono dei medicinali che ristabiliscono Carisma. Il più conosciuto è la morfina che ne permette un aumento sostanziale ma può provocare fenomeni di dipendenza.

“Alcune droghe generano uno stato di percezione alterato della realtà e possono generare euforia o solo un rilassamento della mente e delle membra”

Ottenendo un risultato importante o rilassando il proprio animo.

Se si ottiene uno scopo, che il personaggio e il master riconoscono importante, o se ci si trova in una situazione particolarmente tranquilla, nella quale il PG possa dimenticarsi di tutti i propri impegni e problemi, si possono recuperare da 1 a 10 punti di Carisma.

“Una festa permette di dimenticare i propri oneri e di diminuire lo stress accumulato. La cattura di un importante ricercato sono motivo di orgoglio e gratificano degli sforzi e delle frustrazioni subite.”

3.6.3. Perdere Carisma

Il Carisma può essere guadagnato con difficoltà al contrario può essere perso con estrema facilità. Utilizzarlo per aumentare le percentuali (o nei diversi modi trattati in precedenza) è infatti una delle cause maggiori di diminuzione del suo livello ma non l'unica. Quelle più significative sono:

Incontro con creature non morte

Molte creature hanno caratteristiche che difficilmente possono essere spiegate dalla logica ma questi fenomeni sono comunque una realtà alla quale i PG sono abituati. Differente è il discorso per i Non-Morti, queste creature hanno delle facoltà, principalmente quella di non morire, che generano smarrimento e terrore in chiunque.

Situazioni insostenibili o opprimenti

Vivere una situazione opprimente causa un abbassamento del Carisma da 5 a 15 punti a discrezione del Master. Un esempio potrebbe essere perlustrare un cimitero infestato di notte o sapere di essere braccati da un killer che potrebbe trovarsi vicino a noi. Dato che queste situazioni sono piuttosto comuni nel mondo di Space Academy i punti persi in tal modo verranno recuperati non appena i personaggi si sentiranno fuori pericolo.

Paure e avversità

I personaggi potrebbero avere delle paure ancestrali o delle avversità incontrollabili verso alcune persone o comportamenti. Essere in presenza della propria paura o avere davanti una persona che ha un comportamento odioso generano nel personaggio timore o rabbia. Entrambe queste sensazioni causano un abbassamento del Carisma variabile.

3.6.4. Livello Critico del Carisma

Un PG può sfruttare liberamente Carisma fin quando esso non raggiunge il Livello Critico (100

meno FdV corrente del personaggio). Ad un livello pari o inferiore a quello critico il PG si troverà in un forte stato di tensione. In questa condizione non potrà affrontare alcuna situazione rischiosa o che metta a dura prova i suoi nervi e il suo coraggio. Effettuando una prova di FdV potrà riuscire a mantenere lucidità e ad agire normalmente anche in queste situazioni (per una decina di secondi). Le prove di FdV per resistere alla paura ricevono un malus pari alla differenza tra il livello Critico e il livello attuale. Se inoltre un tentativo fallisce di un valore superiore al 30% il PG cadrà in uno stato di panico irrazionale e potenzialmente autolesionista. Per placare questa sua condizione sarà necessario ripristinare il Carisma ad un livello superiore a quello critico o infondergli coraggio con parole e azioni. In tal senso un compagno potrà effettuare una prova di Carisma, con un malus pari al Carisma mancante al PG impazzito, per riuscire a calmarlo.

3.7. Esperienza

Tutti i personaggi iniziano la loro prima missione al Primo Grado. Questo quantifica e caratterizza le capacità e le percentuali proprie del personaggio appena creato. Le varie esperienze che il PG vivrà o le difficoltà che affronterà lo portano a mettersi continuamente alla prova e quindi ad affinare le sue potenzialità. Per questo ogni volta che il PG raggiunge degli obiettivi ottiene dei punti. Questi punti, detti esperienza, gli permettono di raggiungere gradi più elevati a cui corrispondono capacità più strabilianti. Ad ogni grado successivo al primo è infatti associato un valore di esperienza che permette al PG di raggiungerlo.

3.7.1. Avanzamento

I punti esperienza vengono assegnati ai personaggi al termine della missione svolta.

La narrazione verrà dunque bloccata e ogni giocatore aggiornerà il proprio punteggio di esperienza. Se si raggiungerà un ammontare di punti esperienza sufficiente ad ottenere un grado più alto allora si potrà usufruire dei relativi bonus e dotazioni. Tale processo è detto avanzamento di grado.

Il primo grado è caratterizzato da 0 punti esperienza ed è pertanto il grado di partenza di ogni giocatore. I successivi gradi vengono raggiunti a 1.000 punti per il 2° grado, 2.000 per il 3° grado, 4.000 per il 4°, 8.000 per il 5° e infine 16.000 per il 6°.

Quando un PG avanza di grado dovrà consultare il paragrafo proprio del personaggio scelto (Cyborg, Esper, Tiratore ecc..) per trascrivere sulla propria scheda tutti i bonus, le dotazioni o le nuove caratteristiche che competono al grado raggiunto. Inoltre, indipendentemente dal personaggio scelto, il PG ottiene anche tutti i bonus elencati nel paragrafo 3.7.8.

3.7.2. Assegnare punti esperienza

Generalmente una missione può avere più di due esiti (riuscire o morire) per questo il master, prima di cominciare il gioco, dovrà attribuire ai vari esiti un punteggio differente. L'esperienza ottenuta sarà tanto maggiore quanto più il master riterrà difficile la sua missione.

In caso di abbandono non si attribuirà alcun punto o addirittura un punteggio negativo (-100 generalmente). Se la missione richiedeva la riuscita in una determinata impresa si assegneranno i punti di fine missione (1000-2000). Se inoltre i personaggi porteranno a compimento anche missioni secondarie allora si otterranno altri punti bonus (500-1000). Il master potrà assegnare un bonus da 0 a 500 punti a quei personaggi che sono stati sempre attivi all'interno della missione, rispettando il proprio personaggio e comportandosi sempre in modo coerente. Al contrario i personaggi privi di carattere e che non hanno portato benefici al gruppo potranno avere un malus da -500 a 0 a discrezione del master.

Per le avventure in cui si dovranno svolgere diverse azioni, non tutte necessarie per la riuscita finale, sarà bene assegnare a ciascuna di esse un punteggio che si andrà a sommare a quello di fine missione.

Es: La missione richiede di indagare su un omicidio.

I punti di fine missione saranno 700 se si trova il colpevole.

In più, se i personaggi scopriranno le ragioni che hanno spinto l'omicida a commettere l'efferato

delitto, si assegneranno ulteriori 300 punti.

Altri 500 punti se scopriranno i ricatti che l'omicida subiva dall'assassinato.

E così via per ogni altra scoperta utile sia per trovare prove contro l'assassino sia per tutto ciò che chiarisca l'evento

Anche eventi specifici possono comportare un aumento dei propri punti esperienza come affrontare avversari o risolvere enigmi o comunque risolvere una situazione necessaria al raggiungimento di un obiettivo della missione. I punti esperienza dovuti a questi fattori possono variare da 100 a 500.

È opportuno sottolineare che i punti dovranno essere assegnati in funzione del fine raggiunto e non del metodo utilizzato (sbaragliare una guarnigione per ottenere i piani segreti non conferisce più punti esperienza rispetto ad un'azione di spionaggio o ad una semplice corruzione che ci permette di ottenere gli stessi documenti)

3.7.3. Comandi del master

Poiché i giocatori si conoscono nella vita reale sarà difficile che nel gioco riescano a comportarsi come degli estranei. Sarà quindi normale per loro scambiarsi oggetti o favori e affidarsi l'uno all'altro. Per questo il master ha la possibilità di consigliare ad un personaggio un certo tipo di comportamento o un'azione specifica. Poiché il personaggio può rifiutarsi di eseguire il comando il master potrà offrire, in caso di assenso, un certo numero di punti esperienza. Sarà quindi all'intelligenza del master, o alla sua perfidia, rendere il gioco più interessante. In questo modo si potranno verificare situazioni spiacevoli ma più credibili come: dispetti, furti, liti o addirittura omicidi.

Es: il Master potrà offrire:

300 punti esperienza ad un Fante Spaziale per farsi portare rispetto da un'altro di livello più basso.

300 punti ad un Tiratore per non modificare le armi agli altri personaggi.

500 punti ad un Gran Maestro per scontrarsi contro colui che gli ha toccato la spada di famiglia.

3.7.4. Gradi comuni

Ogni PG raggiunto un totale di punti esperienza avanzerà di grado ottenendo nuove caratteristiche. I bonus qui riportati sono comuni a tutti i personaggi in più ognuno di loro ne riceverà degli altri in base a quanto riportato nella descrizione del proprio personaggio.

2° Grado (1.000 punti)	5° Grado (8.000 punti)
+2 Energia Massima; +5 tra Mira e Combattività.	+5 Energia Massima, +8 tra Mira e Combattività, +6 da dividere tra Potenza, Destrezza, Intelletto e Forza di Volontà, +2 ai danni nel corpo a corpo.
3° Grado (2.000 punti)	6° Grado (16.000 punti)
+3 Energia Massima; +5 tra Mira e Combattività; +2 ai danni inflitti nel corpo a corpo.	+5 Carisma; +8 tra Mira e Combattività; +6 tra Pot. Des. Int. e FdV.
4° Grado (4.000 punti)	
+5 Carisma.	

4. Equipaggiamenti

Le armi sono di certo un bene primario per ogni individuo. Nei territori esterni alle città, dove vivono bande di fuori legge e orde di creature abominevoli, nonché nelle città, dove si amministra una giustizia sommaria, è fondamentale che ognuno sia in grado di difendersi da solo. Per questo motivo le armi sono comunemente vendute in qualsiasi centro abitato. Le leggi sul loro trasporto e possesso sono pressoché inesistenti, un'arma è di chi la possiede. Non vi sono registri ne schedari

che le cataloghino. Solo alcune città (le più evolute) pongono delle severe restrizioni e le uniche armi utilizzabili sono quelle riconosciute e numerate. A parte queste eccezioni in linea di massima è possibile possedere armi standard (spade, pistole, fucili ed altri armamenti che non generino un danno superiore a 25-30) nei centri abitati e utilizzarle in caso di attacco o per l'amministrazione della giustizia. Le armi più potenti cioè quelle con un danno contenuto tra 30 e 100 sono invece da considerare armi per la difesa extra urbana. Queste possono essere trasportate, vendute e comprate nelle città ma solo se limitate. Su tutte le armi non standard (per quelle da corpo a corpo si tratta chiaramente di armi ad energia come spade laser o a frequenza) che entrano nei centri abitati vengono infatti applicati degli inibitori che ne rendono impossibile ogni utilizzo. Tali blocchi saranno rimossi dalle forze dell'ordine solo quando si uscirà dalla città. Gli armamenti da guerra, vale a dire le armi che producono un danno superiore a 100, sono invece requisiti e colui che ne era in possesso potrebbe andare in contro a gravi sanzioni e pene. Tali armamenti non sono costruiti per la difesa personale bensì per armare eserciti e mezzi corazzati.

4.1.Armi da corpo a corpo

Per armi da corpo a corpo si intendono quegli equipaggiamenti che permettono di danneggiare il nemico in uno scontro ravvicinato (corpo a corpo). Tuttavia rientrano in questa categoria anche tutti quegli elementi che conferiscono particolari vantaggi nello scontro come, ad esempio, gli scudi per la difesa o le corde e le reti per intrappolare.

Possedere armi di questo tipo è fondamentale nel mondo di Space Academy poiché essere attaccati è la norma e non tutti possono permettersi delle costose armi da fuoco. In più le armi da corpo a corpo sono ben fabbricate e non abbandonano mai il loro possessore. Al contrario delle pistole e dei fucili, questo tipo di equipaggiamento non possiede alcun ingranaggio pertanto non può bloccarsi o incepparsi. Inoltre, dato che il loro danno mediamente non eccede quello delle armi Standard (tra i 25 e i 30), esse non vengono requisite né esiste alcun modo di inibirle.

4.1.1. Tipologie di armi

Un'arma da corpo a corpo fornisce degli spazi (possibili attacchi) da inserire nella tabella d'azione e un bonus percentuale da sommare alla Combattività di chi la utilizza.

Percentuali alte sono proprie di quelle armi che possono essere maneggiate con rapidità al contrario valori prossimi allo 0 o negativi indicano un'arma lenta e poco maneggevole. Tuttavia un arma deve essere selezionata da un guerriero in base a tutte le sue componenti (numero di spazi della tabella, bonus alla Combattività, danni causati, attacchi speciali, capacità conferite, ecc..).

Armi Primarie

Si identificano come armi Primarie quelle armi che conferiscono una tabella da 6 spazi. Sono definite in tal modo poiché possono essere utilizzate solo con la mano primaria (destra o sinistra per i mancini). Non è dunque possibile utilizzarle in coppia.

Ne sono un esempio la spada, la frusta o l'accetta.

Armi Secondarie

Conferiscono un numero di spazi uguale o minore di 4. Esse possono essere utilizzate con entrambe le mani ciò permette di utilizzarne due contemporaneamente o in coppia con un'arma Primaria.

Ne sono un esempio la daga, l'uncino o il pugnale.

Armi a 2 mani

Sono armi a due mani tutte le armi lunghe, come aste, bastoni, tridenti e tutte le armi con un numero di spazi maggiore di 6. Tali armi sono tra le più potenti e conferiscono notevoli vantaggi (maggiore danno o attacchi e capacità particolari) ma non possono essere utilizzate con nessun'altra arma.

Ne sono un esempio il tridente, lo spadone o l'ascia.

Armi prive di tabella

Un'eccezione è rappresentata dalle armi prive di tabella. Esse non forniscono spazi per la "tabella d'azione" ma conferiscono esclusivamente dei bonus al personaggio che le utilizza.

Queste armi possono essere utilizzate tanto con la sinistra che con la destra. La possibilità di

utilizzarle simultaneamente è limitata semplicemente dalla reale possibilità di impugnarle tutte.
Ne sono un esempio gli artigli che permettono di aumentare il danno dei pugni di 3, p+3.

Scudi

Gli scudi possono essere utilizzati sia come armi secondarie sia come armi prive di tabella. Impugnandoli come armi secondarie generano una parata molto alta e diminuiscono il valore dei danni subiti come se fossero una corazza. Legandoli al braccio essi permettono di essere utilizzati insieme ad armi a due mani o ad una qualsiasi possibile combinazione di armi ma il valore di parata fornito è dimezzato e i danni subiti non vengono diminuiti. In nessun caso è possibile utilizzare due scudi contemporaneamente né sommare i bonus di scudi e bracciali.

4.1.2. Altri Aspetti

Tabella

Ad eccezione delle armi prive di tabella (come gli artigli, i bracciali ecc..) tutte le armi hanno una tabella che elenca gli attacchi che esse forniscono nel corpo a corpo. Nella prima riga è indicato il nome dell'arma e accanto ad esso (prima riga seconda colonna) il bonus che l'arma fornisce alla Combattività. Nelle righe successive sono indicati tutti gli attacchi espressi tramite: numero dell'attacco, descrizione e danno. Alcuni attacchi non producono alcun danno come la spazzata del bastone lungo o l'intrappolamento della rete, per conoscere i disagi provocati da questi attacchi è opportuno leggere la descrizione dell'attacco o quella dell'arma. Alle volte nella casella del danno è riportata una percentuale, questa indica la parata fornita dall'arma (come per gli scudi).

Attacchi opzionali

Alcune armi possiedono degli attacchi opzionali, questi possono essere riconosciuti poiché sono riportati nello stesso spazio (stessa riga nella tabella dell'arma) ma sono separati dal segno //. Nel caso in combattimento si verificasse quell'attacco il personaggio sarà libero di scegliere liberamente quale dei due attacchi sferrare.

Ne è un esempio la frusta con l'attacco frustata // spazzata che permette di decidere se danneggiare l'avversario o farlo cadere a terra.

Attacchi multipli

Generalmente le armi lunghe possiedono degli attacchi che riportano un danno espresso come D x N. In questo caso si potrà generare un danno D ad N nemici differenti. Non è possibile infliggere N volte il danno allo stesso avversario anche se è il solo a fronteggiarci.

Ne è un esempio il 6° attacco del giavellotto: Rotazione 15x2 che infligge un danno di 15 a due nemici diversi.

Utilizzo combinato di armi

Sebbene la logica ci aiuti a capire quante e quali armi sia possibile utilizzare contemporaneamente in generale potremo avvalerci della regola secondo la quale:

Non è possibile utilizzare contemporaneamente quelle armi che forniscano un totale di spazi superiore a 10, né è possibile utilizzare più armi di quante non sia possibile impugnare.

Es: Non si possono utilizzare due accette poiché il totale di spazi forniti è 12.

Non si possono utilizzare tre coltelli poiché si dispone di sole due mani.

È possibile utilizzare due manganelli poiché conferiscono 10 spazi (5+5) e possono essere utilizzati con entrambe le mani.

Danni legati alla Potenza

In alcune tabelle il danno è espresso come P+ un valore. P rappresenta la decina della Potenza (Potenza/10). Ciò significa che l'arma infligge tanto più danno tanto più colui che la maneggia è forte.

Può accadere che in alcune tabelle venga riportata la dicitura pugno + valore o calcio + valore, il danno viene considerato allo stesso modo (P + valore) salvo i casi in cui i giocatori possiedano particolari bonus al danno dei Pugni o dei Calci.

Es: Un personaggio con Potenza 75% che utilizza una catena potrà infliggere, nel caso si

verificasse il 3° attacco (p+2), 9 danni pari a 7 (decina della Potenza) + 2.

Capacità fornite

Oltre agli attacchi alcune armi forniscono particolari bonus come le armi prive di tabella. Generalmente si tratta di armi lunghe che permettono di avere considerevoli vantaggi nella difesa e soprattutto permettono di attaccare il nemico da più lontano.

Ne sono un esempio il tridente o l'alabarda che conferiscono bonus all'iniziativa e una parata elevate.

Perforabilità delle armi da corpo a corpo

Le armi da corpo a corpo non hanno perforabilità. Ciò significa che quando un colpo va a segno, anche se l'avversario non possiede una corazza, non è necessario valutare il punto colpito (tabelle del bersaglio). Un'arma da corpo a corpo ha dunque una perforabilità pari a // (meno di 0). Esiste tuttavia la possibilità che l'arma, o un singolo colpo, ottenga un valore di perforabilità (a seguito di un colpo critico o per una particolare capacità dell'arma). In tal caso se l'avversario non possiede una corazza adeguata subirà un danno doppio.

Es: Attaccando con una Spada un avversario sprovvisto di corazza, si genererà un danno di 30 se si effettuerà un colpo critico e si verificherà un attacco tra il 2° e il 4° dell'arma (15x2).

Se si verificasse il 6° attacco del cavo monomolecolare contro un avversario con una corazza di 1 si genereranno 70 danni (35x2).

4.1.3. Armeria

Accetta

È un accetta con un manico corto dotata di una sola e pesante lama. Può essere sia la scure di un taglia boschi che l'accetta di un vigile del fuoco. Si tratta di un'arma pesante per questo deve essere utilizzata a 2 mani. Coloro che hanno una potenza uguale o superiore a 60% possono invece brandire l'accetta con una sola mano.

Alabarda

L'alabarda è un'arma largamente utilizzata dalle sentinelle dei palazzi. Pur essendo molto pericolosa non manca infatti di eleganza e bellezza. Conferisce una parata di +10% contro tutti gli avversari e un bonus di + 25 all'iniziativa. Deve essere maneggiata con 2 mani e può essere utilizzata a distanza con le seguenti caratteristiche:

Danno 20, Precisione -10, Gittata 50 m.

Artigli

L'artiglio è un bracciale con due lunghe lame uncinata che consentono di aumentare il danno dei pugni di 3 (aumenta solo e soltanto il danno dei pugni non tutti quei danni che sono messi in relazione alla Potenza).

Ascia

L'ascia è un'arma molto pesante per questo può essere utilizzata solo con due mani e da personaggi con una Potenza superiore a 75%. È costituita da un lungo manico con due opposte lame a mezzaluna. Pur trattandosi di un'arma da taglio l'impatto dei colpi è tanto forte da generare almeno 4 danni anche se l'avversario dispone di una corazza pesante.

Utilizzata come arma da lancio ha le caratteristiche:

Danno: 25, Gittata: 20 m, Precisione: -20%

Bastone lungo

È un bastone rinforzato alto quasi 2 metri. Utilizzando quest'arma si riesce a mantenere il proprio avversario a distanza guadagnando una parata del 15% verso tutti gli avversari e un bonus all'iniziativa del 20%. Deve essere necessariamente utilizzato a due mani.

Catena

È una robusta catena in acciaio lunga più di un metro e mezzo. Alcuni fuorilegge inseriscono ganci o pesi alle estremità per renderle più letali. Si tratta di un'arma primaria che permette di dimezzare la parata degli avversari.

Frusta

La frusta può essere utilizzata solo da coloro che hanno un Intelletto superiore a 60%. Permette di attaccare il nemico ad una distanza di 6 metri per questo non si perdono turni di attacco se si viene allontanati dal combattimento. Si può attaccare un avversario che si copre dietro altri nemici (anche al di là di fossati). Fornisce +10 all'iniziativa.

Giavelotto

Il giavelotto è un'arma a due mani formata da un lungo manico con due lame di uguale grandezza ai lati. Conferisce una parata del 6% e un +5% all'iniziativa. Può essere utilizzato anche come arma da lancio con le seguenti caratteristiche:

Gittata 50 m, Danno 24, Precisione -10%

Hammer

È un martello costruito appositamente per la battaglia. Si tratta di un'arma a due mani ma coloro che possiedono una potenza uguale o superiore a 80% possono utilizzarlo con una mano sola come se si trattasse di un'arma primaria.

L'impatto dei colpi è tale da procurare un minimo di 7 danni anche se l'avversario ha una corazza pesante.

Lancia

La lancia viene utilizzata soprattutto nel tiro a distanza ma è anche una buona arma per il corpo a corpo. Deve essere impugnata a due mani e conferisce una parata di 10% e un +20% di iniziativa.

A distanza ha le caratteristiche seguenti:

Danno 25, Gittata 100 m, Precisione 0.

Mazza con catena

La mazza con catena è simile ad una mazza chiodata ma presenta una catena che unisce il manico alla palla chiodata. Dimezza la parata dell'avversario ed infligge un minimo di 6 danni indipendentemente dalla corazza indossata. Utilizzata da cavallo ottiene un +5 ai danni.

Motosega

È sega circolare usata anche per tagliare legno e altri materiali resistenti. È rumorosa e pesante ma infligge danni molto elevati. La sega circolare è un'arma a due mani e per accenderla si ha una percentuale del 40% che può essere tentata ogni turno. L'Energia è fornita da 10 batterie A che le conferiscono un'autonomia di 10 combattimenti.

Nunchaku

Il nunchaku è un'arma molto antica formata da due bastoni corti uniti da una catena. È molto difficile da parare (Dimezza la parata dell'avversario) e consente di effettuare diversi attacchi. Il nunchaku può essere utilizzato solo a due mani e da coloro che hanno una Destrezza maggiore del 70%.

Pugnale

Si tratta di un pugnale da sopravvivenza che può essere utilizzato come arma secondaria. Trattandosi di un'arma ben bilanciata può essere utilizzato come arma da lancio con le seguenti caratteristiche:

Danno 10, Gittata 20 m, Precisione -15.

Rete

È una rete di 1,5 metri di diametro.

Quando si effettua un intrappolamento l'avversario riceve un malus alle sue azioni di 30% e un ulteriore -30% alla Destrezza per il movimento. Per districarsi è necessario effettuare una prova di Destrezza (il malus è raddoppiato per creature con Intelletto di classe 1).

Scudo Grande

È uno scudo molto grande forgiato con leghe evolute e modellato secondo le forme più disparate. Non di rado è ornato con fregi e pitture molto suggestivi o rappresentativi di domini e casate.

Dato il peso eccessivo può essere utilizzato solo da coloro che possiedono una Potenza superiore a 60%. In ogni caso deve essere fissato al braccio con delle robuste cinghie e allo stesso tempo tenuto saldamente con la mano sinistra. Lo scudo grande non può essere utilizzato con armi a due mani e oltre a fornire la Tabella Scudo Grande conferisce i seguenti bonus: -4 ai danni subiti (+4 di

resistenza alla corazza indossata sia per i danni da botta che per i danni da calore), +3% alle ulteriori parate inserite in tabella.

Scudo medio

Lo scudo medio è uno scudo circolare dal diametro di circa 70 cm. In alcuni casi può avere forme più evolute (rettangolare, a goccia ecc..) ed è composto interamente in metallo. Può essere legato al braccio in modo da non occupare la mano sinistra fornendo una parata di 12% verso tutti gli avversari (si comporta come arma priva di tabella).

Per usufruire di una parata maggiore è necessario sostenere lo scudo con la mano sinistra. In questo caso fornisce la tabella Scudo medio, un bonus di 2% a tutte le successive parate inserite in tabella e una resistenza di 2 (si somma alla corazza indossata) da sottrarre a tutti i danni subiti in corpo a corpo.

Scudo piccolo

È un piccolo scudo circolare dal diametro di circa 40-50 cm in legno o lega leggera. Può essere legato al braccio (o agganciato alla corazza), in tal caso fornisce una parata di 10% verso tutti gli avversari ma non occupa alcuno spazio in tabella (arma priva di tabella) e può essere utilizzato con armi a due mani (o con due armi a una mano). In alternativa lo scudo può essere mantenuto con la mano sinistra (arma secondaria) fornendo la tabella Scudo piccolo.

Spada

Le spade sono tra le armi più diffuse poiché consentono un'efficace difesa sia nelle città che nei territori limitrofi.

Spada bastarda

La spada bastarda è il punto di contatto tra la spada e lo spadone. Il suo nome caratteristico è dovuto al fatto che quest'arma può essere utilizzata sia ad una mano, come se fosse una spada (arma primaria), che a due mani, come se fosse uno spadone (arma a 2 mani).

Nel primo caso la spada bastarda fornisce i primi 6 attacchi della tabella, se è utilizzata a due mani invece fornisce anche gli ultimi 2 attacchi per un totale di 8 spazi in tabella.

Dato il peso, quest'arma può essere utilizzata solo da personaggi con una Potenza pari o superiore a 65% altrimenti dovrà essere utilizzata a due mani usufruendo solo dei primi 6 attacchi.

Spadone

Lo spadone è una spada molto pesante che può essere utilizzata solo a due mani e da coloro che hanno una Potenza superiore a 70%.

Storditore

Lo storditore è un'attrezzatura progettata per la cattura di animali e persone. Può generare una potente scarica elettrica capace di stordire la vittima.

Se il danno inferto è almeno di 5 (si dovrà considerare la corazza dell'avversario per stabilire il danno prodotto effettivamente) la vittima deve effettuare una prova di Forza di Volontà per non svenire.

Necessita di due Batterie A che gli forniscono un'autonomia di 10 combattimenti.

Tridente

È una lunga asta con tre lame sulla punta. Il tridente è un'arma a due mani che consente di mantenere il nemico a distanza, ciò permette di aumentare la parata di 10% e conferisce una bonus di +20% all'iniziativa. Gli attacchi "spinta di distanziamento" causano inoltre la perdita del prossimo attacco al nemico colpito. Può essere utilizzato come arma da lancio con le seguenti caratteristiche:

Danno 20, Gittata 50 m, Precisione -15%

Accetta		+15%
1	Colpo con il manico	6
2	Accettata	10
3	Accettata	20
4	Accettata	20
5	Attacco trasversale	23
6	Fendente	26

Bastone Lungo		+5%
1	Spinta	8
2	Spinta	8
3	Attacco laterale	10
4	Attacco laterale // Spazzata	10 // 8
5	Attacco verticale	11
6	Attacco verticale	11

Giavelotto		+30%
1	Taglio orizzontale	16
2	Taglio diagonale	18
3	Taglio diagonale	18
4	Taglio diagonale	18
5	Taglio verticale	20
6	Rotazione (il giavelotto viene fatto roteare intorno. può colpire 2 avversari distinti)	15x2

Mazza con catena		+5%
1	Colpo con il manico	6
2	Colpo con la palla chiodata	15
3	Colpo con la palla chiodata	15
4	Colpo con la palla chiodata	15
5	Colpo con la palla chiodata	18
6	Colpo con la palla chiodata	18

Pugnale		+5%
1	Pugnalata	10
2	Pugnalata	11

Rete		-10%
1	colpo a frusta	7
2	spazzata	8
3	parata	-8%
4	presa (intrappolamento)	
5	presa (intrappolamento)	
6	presa (intrappolamento)	

Alabarda		+14%
1	Spinta	6
2	Attacco Ruotato	8x2
3	Affondo (l'avversario perde il prossimo attacco)	14
4	Affondo (l'avversario perde il prossimo attacco)	14
5	Affondo (l'avversario perde il prossimo attacco)	14
6	Attacco con la lama	18

Catena		+2%
1	Colpo con il peso	10
2	Colpo con il peso	10
3	Pugno (la catena è ben avvolta intorno alla mano)	P+2
4	Pugno (la catena è ben avvolta intorno alla mano)	P+2
5	Pugno // Bloccaggio (la catena si avvolge alla mano dell'avversario occorre una prova di Potenza per liberarsi o non si potrà utilizzare la propria arma)	P+2 / 8
6	Colpo con la catena	8

Hammer		+5%
1	Colpo con il manico	7
2	Martellata leggera	12
3	Martellata	15
4	Martellata	15
5	Martellata	18
6	Martellata pesante	20

Motosega		+0%
1	Spinta	6
2	Colpo di piatto	7
3	Attacco con la sega circolare	20
4	Attacco con la sega circolare	23
5	Attacco con la sega circolare	23
6	Attacco diagonale (genera un colpo critico)	28

Scudo piccolo		0%
1	Parata	18%

Scudo grande		0%
1	Parata	35%
2	Attacco	P+2

Ascia		+10%
1	Colpo con il manico	10
2	Colpo d'ascia	18
3	Colpo di piatto	20
4	Colpo d'ascia	22
5	Colpo d'ascia	22
6	Colpo d'ascia	22
7	Colpo d'ascia orizzontale	24
8	Carica d'ascia verticale	34

Lancia		+10%
1	Spinta	6
2	Attacco con l'asta	8
3	Attacco con la lama	13
4	Attacco con la lama	13
5	Affondo	15
6	Attacco Diagonale	20

Nunchaku		+15%
1	Colpo con il manico	6
2	Colpo con il manico	6
3	Attacco diagonale	7
4	Attacco diagonale // Disarmare	7 // 4
5	Attacco al viso (il colpo è diretto alla testa)	10
6	Soffocare (il nemico deve effettuare una prova di potenza classe 2 per liberarsi altrimenti riceverà lo stesso danno il turno seguente)	20

Scudo medio		2%
1	Parata	18%

Spada		+30%
1	Colpo con il manico	5
2	Spadata	15
3	Spadata	15
4	Spadata	15
5	Spadata Trasversale	16
6	Fendente	20

Tridente		+20%
1	Colpo con l'asta	6
2	Colpo con l'asta	6
3	Spinta di distanziamento (l'avversario perde un attacco)	13
4	Spinta di distanziamento (l'avversario perde un attacco)	13
5	Spinta di distanziamento (l'avversario perde un attacco)	13
6	Attacco con il tridente	18

Spada bastarda		+25%
1	Colpo con il manico	6
2	Spadata	15
3	Spadata	15
4	Spadata	15
5	Spadata	16
6	Spadata trasversale	17
7	Spadata trasversale	25
8	Fendente	26

Spadone		+15%
1	Colpo con il manico	10
2	Spadata	20
3	Spadata	20
4	Spadata	20
5	Spadata	20
6	Spadata	20
7	Spadata Trasversale	25
8	Fendente	30

4.2.Armi da fuoco

Nel capitolo sul combattimento a distanza si fa riferimento ad alcune delle proprietà delle armi da fuoco (come il danno inferto o l'inceppamento). In questo capitolo ci proponiamo quindi, di trattare più in dettaglio ciascuna delle caratteristiche proprie di un'arma da fuoco.

In generale si intende, con questo termine, un macchinario, più o meno evoluto, capace di danneggiare un avversario a distanza (Si intendono, in questo contesto, armi da fuoco tanto i fucili che gli archi o le balestre o, ancora, le armi congelanti e "intrappolanti"). Per la grande quantità di strumenti che appartengono a questa categoria si è deciso di dividerli in 4 gruppi fondamentali. Armi **Bianche**, armi da **Fuoco**, armi **Pesanti** e armi ad **Alta tecnologia**. Poiché per ogni categoria si utilizzano percentuali diverse (Destrezza, Mira **F**, **P** e **A**) abbiamo ritenuto opportuno mettere in bella vista il gruppo a cui l'arma appartiene. Le lettere **B**, **F**, **P** e **A** espresse tra parentesi prima del nome dell'arma hanno proprio questo compito. Tutti gli altri dati sono ordinati nella tabella 6.2.

4.2.1. Caratteristiche delle armi da fuoco

Danno **P**

Indica il danno da Botta (o Proiettile) che l'arma infligge al bersaglio colpito. Il danno può essere generato sia da qualcosa di solido (come i proiettili) sia da qualcosa di intangibile che spinge con forza come un'onda sonora o un getto d'aria compressa.

Danno **L**

Indica il danno da Calore (o Laser) che viene inflitto al bersaglio. Si utilizza il danno da calore anche per armi elettriche o ad acido.

Alcune armi possono generare danni appartenenti ad entrambe le categorie di danno. Degli esempi sono le granate, i colpi esplosivi o le armi al plasma.

Propagazione

Indica la Propagazione del colpo. Questa caratteristica è propria delle armi ad alto potenziale esplosivo. I proiettili, o meglio i razzi lanciati, esplodono a contatto con il bersaglio coinvolgendo nella deflagrazione tutto ciò che si trova nelle vicinanze. La propagazione è dunque il raggio (in metri) entro cui tutto e tutti subiscono gli stessi danni del bersaglio.

Gittata

La gittata esprime la distanza entro cui l'arma è in grado di ferire il bersaglio. Nella prima metà della gittata il danno sarà quello proprio dell'arma, nella seconda metà esso verrà dimezzato. Oltre la gittata il colpo perderà completamente di potenza ed efficacia non generando più alcun danno. Fanno eccezione a tale regola le armi caricate con razzi o colpi esplosivi, esse genereranno lo stesso danno per tutta la gittata.

Turni di Ricarica

Indica il tempo necessario, una volta esaurito il caricatore, ad inserirne uno nuovo. Si deve tener presente che si considera il caso in cui il caricatore sia facilmente reperibile dal personaggio (nella

tasca del giubbotto, legato alla vita o su un cinturone, poggiato a terra o su un tavolo vicino). Nel caso il giocatore dovesse cercare il caricatore nel suo zaino o addosso al corpo di un nemico ucciso i turni di ricarica andranno chiaramente aumentati. Viceversa in particolari situazioni si potrebbe avere una riduzione del tempo di ricarica nel caso si escogitasse qualcosa di funzionale (ricaricare il bazooka con l'ausilio di un compagno, tenere il nuovo caricatore già nella mano sinistra, caricare un solo colpo in un fucile a pompa ecc..).

Calibro

Indica il tipo di colpo utilizzato dall'arma. Esistono infatti proiettili di diverso calibro come i 9 mm o i 5.56 special, batterie per le armi laser o proiettili particolari per le armi più avanzate.

[] Alcune armi non possiedono veri e propri colpi ma moduli di ricarica che forniscono l'energia sufficiente per far fuoco più volte, in tal caso il nome del caricatore è espresso tra parentesi quadre.

() Se le armi utilizzano dei razzi, il calibro viene espresso tra parentesi per sottolineare la particolarità del colpo (in genere possiedono propagazione)

Colpi nel caricatore

Indica il numero di munizioni all'interno del caricatore. Terminati i colpi prima di far fuoco nuovamente sarà necessario ricaricare (Dovrà trascorrere il tempo di ricarica).

Inceppamento

È la percentuale con cui l'arma non funziona correttamente. Responsabile di un inceppamento alto è il cattivo uso che se ne è fatto o la mancata manutenzione.

Precisione

Indica la fedeltà dell'arma intesa come precisione nel tiro. Questo valore è espresso in percentuale e si somma (il più delle volte si sottrae) alla mira del giocatore. Una buona arma possiede una precisione pari a 0. Armi con forte rinculo o con una maneggevolezza scarsa possiedono valori di precisione negativi. Solo in rari casi l'arma aumenta la mira per via di una precisione positiva.

Danno (colpo singolo)

È un parametro necessario per la modalità di fuoco rapido. Il Danno colpo singolo è equivalente al Danno P o L nelle armi a colpo singolo. Al contrario armi a raffica o che colpiscono una superficie vasta (lancia fiamme, fucili a pompa) possiedono un danno colpo singolo molto più basso. Questo esprime infatti il danno inferto da un singolo proiettile o frammento.

N° colpi in raffica

È il numero di colpi che l'arma lancia ad ogni raffica. Questo valore è utilizzato per la procedura "Sparo rapido" ed è anche il valore da sottrarre ai colpi del caricatore ad ogni utilizzo dell'arma.

Bonus colpo singolo

È l'equivalente del N° colpi in raffica per ciò che concerne lo sparo rapido. Le armi con bonus colpo singolo fanno fuoco con un solo colpo (-1 ai colpi nel caricatore) ma possono danneggiare una superficie molto vasta. Utilizzate quindi nella modalità di fuoco rapido possono essere considerate alla stregua di mitragliatori in quanto possono colpire anche più bersagli con un solo colpo.

Tabella corpo a corpo

Poiché nel combattimento corpo a corpo non si possono seguire le modalità di combattimento a distanza, ogni arma è dotata anche di una tabella da inserire nella "tabella d'azione". In questo modo in caso di colluttazione si potrà utilizzare un'arma da fuoco anche se le possibilità effettive di far fuoco sono piuttosto remote (uno o al più due attacchi in tutta la tabella). Se un'arma non è dotata di tabella d'azione non potrà essere utilizzata in alcun modo nel corpo a corpo. L'attacco "sparo" può essere utilizzato per far fuoco contro un nemico fuori dalla zona di corpo a corpo, sarà in questo caso necessario effettuare un'ulteriore prova di mira per colpirlo.

4.2.2. Armi Standard

(B) Arco

È un arco dotato di carrucole che permettono di tendere maggiormente la corda. Le frecce hanno una perforabilità di 1 e possono essere modificate per contenere esplosivi, fumogeni o altre cariche

e dispositivi. Alcuni esempi di frecce sono:

A lame trancianti: perforabilità 5, danno + 4.

Esplosive: sono dotate di una piccola carica in punta che esplode all'impatto. +25 danni da calore.

Fumogene: non generano alcun danno poiché sulla punta hanno un bombola che espelle gas o fumi.

Il vento influenza doppiamente la mira con quest'arma.

(B) Balestra

La balestra può essere caricata solo con dardi semplici ma questi possiedono una perforabilità di 4. Come per l'arco i malus dovuti al vento sono raddoppiati.

(F) Fucile a baionetta Eggbroke

L'Eggbroke è forse una delle armi più complete, preciso e sicuro nel combattimento a distanza e letale nel corpo a corpo grazie alla baionetta.

(F) Pistola Mattegard

La Mattegard è una pistola laser altamente tecnologica. il suo acceleratore interno è capace di sfruttare al meglio l'energia delle batterie modello C. Estremamente silenziosa e precisa è un'ottima compagna per ogni tipo di missione. Se viene tenuta saldamente con entrambe le mani fornisce un bonus alla precisione di +5% nella modalità di fuoco accurata.

(F) Pistola a ripetizione Proto Fan-Tyn

La pistola a ripetizione è una delle pistole più versatili poiché, oltre a permettere lo sparo singolo e in raffica, è dotata di 2 caricatori. Il primo carica proiettili normali da 9 mm mentre l'altro possiede 5 proiettili dirompenti (in tabella 6.2 le caratteristiche *Danno P*, *Calibro*, *Colpi nel Caricatore* e *Danno colpo singolo* sono separate da / per distinguere quelle dovute ai colpi normali e quelle dovute a quelli dirompenti). Unica pecca della Proto Fan-Tyn è forse la scarsa longevità nella modalità in raffica.

Utilizzando la Proto Fan-Tyn in modalità colpo singolo si ottiene un bonus di 5% alla precisione ed un -5% all'inceppamento. Per ricaricare entrambi i caricatori sono necessari solo 5 turni anziché 7. Può essere utilizzata indifferentemente sia ad una mano che a due.

(F) Fucile a impatto Sharky

Lo Sharky è un fucile in dotazione alla milizia cittadina. Spara proiettili in gomma poiché non è progettato per uccidere il nemico ma per ferirlo o tramortirlo. I proiettili dello Sharky non penetrano nel bersaglio ma gli trasmettono un impatto capace di fratturare ossa o provocare gravi ematomi (Lo sharky non può uccidere un bersaglio, se genera danni in profondità causa i malus dovuti al dolore ma non quelli dovuti alle ferite). Le corazze con una resistenza ai colpi minore di 4 sono completamente inutili. Lo Sharky può essere modificato montando una canna più lunga (+2 al danno, +100 alla gittata) e un calcio (+10 alla precisione).

(F) Pistola Virtual

La pistola Virtual è un arma laser. La sua caratteristica principale è quella di poter essere caricata con diversi tipi di batterie (in tabella 6.2 le caratteristiche della virtual sono riportate su tre righe per distinguerle in base ai colpi caricati), sebbene le sue prestazioni non siano notevoli la virtual è molto utilizzata da banditi e predoni proprio per questa sua peculiarità. Può essere inoltre regolata sullo sparo automatico che le consente una raffica di 5 colpi (solo per Batterie D e C). Se viene tenuta saldamente con entrambe le mani fornisce un bonus alla precisione di +5% nella modalità di fuoco accurata.

4.2.3. Armi non Standard

(P) Mitragliatore a 16 canne

Il mitragliatore a 16 canne è un arma molto pesante e con un forte rinculo, (questo limita enormemente i movimenti di colui che lo usa -30 al movimento). La grande mole di proiettili emessi in raffica lo rendono una delle armi più indicate per il fuoco di copertura.

Quando si apre il fuoco contro un bersaglio si dovrà stabilire 5 volte dove questo viene colpito (si utilizza 5 volte la tabella del bersaglio). Il valore da sottrarre ai danni per via della corazza è quello del primo punto colpito, le ulteriori locazioni colpite possono tuttavia generare malus o danni in

profondità (Per stabilire l'entità degli effetti come ferite sanguinanti o effetti del dolore si valuterà il danno del colpo singolo).

(F) Fucile ad alta precisione Shutup'n 5.56 Sniper

Lo shutup'n 5.56 sniper è estremamente preciso. Come suggerito dal nome è l'arma preferita dai cecchini soprattutto se equipaggiato con tutte le sue componenti.

Tre piedi: conferisce un bonus di +10% alla precisione

Mirino Macro: +30 alla distanza e permette una visione a rifrazione di luce.

(F) Fucile a pompa Cruiser

Il fucile a pompa è un arma utilizzata soprattutto a corta distanza per abbattere ostacoli solidi. A distanza genera danni meno ingenti ma colpisce con più facilità data l'ampiezza della rosata.

Quando si fa fuoco con il Cruiser non si dovrà tener conto della distanza. I Malus (o bonus nel caso di distanza ravvicinate) andranno sottratti (o sommati) al danno dell'arma. Prima di poter far fuoco con il Cruiser è necessario inserire il colpo in canna con il meccanismo a pompa, questa azione richiede un turno e deve essere effettuata prima di ogni colpo.

(P) Lanciafiamme Dragon Breath

Il lanciafiamme è un arma molto pesante a corto raggio. È eccellente nel fuoco di copertura dato l'alto Bonus Colpo Singolo ciò gli permette di mantenere a distanza anche molti nemici.

(P) Lanciarazzi ausiliario Hermann

Il lanciarazzi Hermann si innesta sotto la canna di qualsiasi fucile (o altre armi a discrezione del master) fornendo una seconda bocca di fuoco. Utilizza razzi calibro f. Attenzione: Il fucile e l'Herman non possono essere utilizzati contemporaneamente.

(P) Lanciarazzi LS 8

L'LS 8 (o fop fop come viene chiamato per via del suo rumore caratteristico) è un fucile compatto con 8 canne rotanti. Può essere caricato con i colpi calibro f. I danni dipendono esclusivamente dal tipo di razzo, quelli riportati in tabella si riferiscono ai razzi f1.

(F) Mitragliatore Mouser H-24

Il Mouser H-24 è un'evoluzione dei vecchi mitragliatori in uso nei secoli passati, reso più leggero e maneggevole risulta facilmente trasportabile. Utilizzato come equipaggiamento dagli agenti di confine nei turni di 24 ore ha assunto la sigla H-24. Quando si fa fuoco contro un bersaglio si dovrà stabilire 2 volte dove questo viene colpito (si utilizza 2 volte la tabella del bersaglio). Il valore da sottrarre ai danni per via della corazza è quello del primo punto colpito, le ulteriori localizzazioni colpite possono tuttavia generare malus o danni in profondità (Per stabilire l'entità degli effetti come ferite sanguinanti o effetti del dolore si valuterà il danno del colpo singolo).

(F) Pistola Laser Remington 305 Speatfire

La Remington 305 è forse l'unica pistola al mondo che sfrutta la potenza delle batterie A. In sostanza racchiude la forza di un fucile nelle ristrette dimensioni di una pistola. Se viene tenuta saldamente con entrambe le mani fornisce un bonus alla precisione di +5% nella modalità di fuoco accurata. Il suo acceleratore è molto lento pertanto la Remington 305 non può far fuoco in meno di un secondo.

Può essere modificata con delle componenti specifiche come il modulo PC-10 o il mirino ottico M100. il primo viene inserito sotto la canna ed equipaggia la pistola con un puntatore laser (+10 precisione) ed una piccola torcia elettrica. Il mirino conferisce un bonus di 20% alla distanza.

(P) Bracciale lancia missili Triplet

Questo tipo di arma si indossa sul braccio (o si innesta nella corazza) e permette di impugnare altri oggetti o armi (ma non può essere utilizzato contemporaneamente ad esse).

I danni, la gittata e la propagazione dipendono esclusivamente dal tipo di razzo quelli riportati in tabella si riferiscono ai razzi di tipo □-standard. Sostenendo il braccio armato con il Triplet con l'altra mano si ottiene un +10% alla mira.

(F) Mitragliatrice Uzi

L' UZI è un piccolo mitragliatore molto maneggevole. È una buona arma per l'attacco ravvicinato e può essere utilizzato anche con una sola mano (se non si possiede una Potenza superiore a 60%

deve essere utilizzato a 2 mani).

4.2.4. Armi non Standard rare

(A) Arma congelante Fr-273

La Pistola Fr-273 è connessa ad un capiente zaino in cui è presente una soluzione liquida che solidifica quasi istantaneamente a temperatura ambiente. L'aspetto del composto chimico ricorda però quello del ghiaccio e il processo di solidificazione raffredda significativamente la creatura o l'oggetto colpito.

L'arma congelante non è stata creata per uccidere il nemico ma per catturarlo. Per questo l'essere colpito dovrà effettuare una prova di Potenza di classe 2 per liberarsi (può essere tentata ogni turno). Se viene colpito nuovamente la prova richiede una Potenza di classe 3 (ulteriori colpi fanno aumentare via via la classe di potenza fino ad un massimo di classe 5). La temperatura del "ghiaccio" è abbastanza elevata da non provocare la morte per assideramento.

(F) Uzi type II

Nuova versione del vecchio Uzi, l'Uzi Type II è costituito da materiale plastico. È difficilmente rilevabile dai sistemi di sicurezza (malus di -65% per essere rilevato) ed estremamente silenzioso grazie ad una modifica apportata sul vecchio modello (i bossoli dei proiettili non vengono più espulsi ma raccolti in uno speciale vano superiore all'arma). Può essere utilizzato ad una mano sola da coloro che hanno una Potenza superiore a 70%

4.2.5. Armi illegali

(P) Lanciamissili Andromeda

Il lancio missili portatile è di certo un'arma molto pesante ed ingombrante (-30 al movimento) ma alla sola vista anche il nemico più sprovveduto si dà alla fuga. Questo modello ha una batteria di ben 8 missili fds. I danni, la gittata e la propagazione dipendono esclusivamente dal tipo di colpo quelli riportati in tabella si riferiscono ai razzi di tipo fds-standard.

(P) Cannone da spalla al plasma Galaxy

Il cannone al plasma è forse l'arma d'assalto più distruttiva conosciuta. Fonde o frantuma qualsiasi bersaglio in un fragore assordante. La sua mole rallenta i movimenti di chi lo imbraccia di 40 per questo il Galaxy Supreme viene più spesso montato su veicoli o ANG.

(A) Pistola Gauss

La pistola Gauss è un'arma utilizzata da molti terroristi poiché è molto piccola ma ha un potenziale distruttivo enorme. La pistola in se per se non ha un grande valore, è infatti molto semplice e imprecisa, il vero capolavoro di ingegneria è il razzo con cui è caricata. I danni, la gittata e la propagazione dipendono esclusivamente dal tipo di colpo. Quelli riportati in tabella si riferiscono ai razzi di tipo Razor-standard. La Gauss è comunque un'arma inaffidabile il lancio del d6 per l'inceppamento riceve infatti un +3.

(P, A) Cannone portatile Magnum Nova

Modello d'arma anti carro di nuova concezione, unisce le capacità distruttive di un cannone laser a quelle balistiche di un mortaio, un'acoppiata ideale per abbattere esoscheletri e mezzi corazzati.

Il cannone laser è un'arma pesante che può essere utilizzata normalmente da chi possiede mira P. Il mortaio ha invece una propria mira del 60% con la quale aggancia il bersaglio (è comunque necessario possedere Mira A per utilizzare il mortaio). Non appena il bersaglio viene agganciato (la prova di mira del Magnum nova riesce) il cannone fa fuoco colpendo il nemico al 100%. Dato che il mortaio mira in maniera autonoma è possibile far fuoco contemporaneamente con entrambe le armi allo stesso bersaglio.

Una volta che il mortaio fa fuoco sono necessari 2 turni perché possa sparare di nuovo (Il mortaio non può utilizzare una modalità di fuoco differente da quella normale).

(P) Mitragliatore laser Pulsar

Il Pulsar è un'arma pesante utilizzata per lo più come arma anticarro poiché può infliggere ingenti danni anche a veicoli blindati. L'alto numero di colpi emessi rende quest'arma più simile ad un

laser continuo che ad un mitragliatore vero e proprio. Quando si fa fuoco contro un bersaglio si dovrà stabilire 6 volte dove questo viene colpito (si utilizza 6 volte la tabella del bersaglio). Il valore da sottrarre ai danni per via della corazza è quello del primo punto colpito, le ulteriori localizzazioni colpite possono tuttavia generare malus o danni in profondità (Per stabilire l'entità degli effetti come ferite sanguinanti o effetti del dolore si valuterà il danno del colpo singolo).

Il peso del pulsar diminuisce la velocità di chi lo imbraccia di 30.

(P) Tank cannon

Il cannone tank è un eccellente arma d'assalto. È allo stesso tempo un fucile mitragliatore ed un potente lancia razzi (in tabella 6.1 le caratteristiche del Tank sono divise in due righe, la prima per il mitragliatore e la seconda per il cannone). Essendo un arma molto pesante è collegata, mediante un braccio snodato ad uno zaino. Per questi motivi il tank rappresenta da solo tutto l'equipaggiamento bellico di un soldato (in totale conferisce solo un malus di -10 al movimento ma chiaramente non permette di indossare uno zaino).

Tra un colpo di cannone e il successivo dovrà trascorrere almeno un turno.

I danni, la gittata e la propagazione dipendono esclusivamente dal tipo di colpo quelli riportati in tabella si riferiscono ai razzi Delta-standard

Quando si fa fuoco con il mitragliatore si dovrà stabilire 2 volte dove il bersaglio viene colpito (si utilizza 2 volte la tabella del bersaglio). Il valore da sottrarre ai danni per via della corazza è quello del primo punto colpito, le ulteriori localizzazioni colpite possono tuttavia generare malus o danni in profondità (Per stabilire l'entità degli effetti come ferite sanguinanti o effetti del dolore si valuterà il danno del colpo singolo).

Arma	Dan. P	Dan. L	Prop.	Gittata	Ric.	Calibro	Colpi	Inc.	Prec.	Danno S	Raffica	Bonus
Arco	20	//	//	300	2	Frecce	1	0%	-10%	20	1	//
Balestra	22	//	//	300	3	Dardi	1	2%	0%	22	1	//
Eggbroke	//	25	//	1400	4	Batt. B	26	6%	0%	25	1	//
Mattegard	//	20	//	300	4	Batt. C	12	5%	-2%	20	1	//
Proto Fan-Tyn	22 / 30	//	//	400	4/3	9 / 9 spec	15 / 5	10%	-15%	12 / 20	5	//
Sharky	12	//	//	300	6	12 special	5	15%	-10	12	1	//
Virtual (D)	//	20	//	250	4	Batt. D	20	5%	-10%	12	5	//
(C)	//	24	//	300	4	Batt. C	10	10%	-15%	18	5	//
(B)	//	22	//	400	4	Batt. B	5	10%	-15%	22	1	//
16 canne	75	//	//	600	7	5.56	200	20%	-20%	40	40	//
5.56 Sniper	25	0	//	2200	6	5.56 mm	10	1%	10%	25	1	//
Cruiser	50*	0	//	*	6	12	4	15%	-15%	30*	1	20
Dragon Breath	//	70	//	40	8	[Pm 20]	10	10%	-10%	40	1	50
Hermann	50	//	//	220	3	(f)	1	20%	-10	20	1	10
LS 8	50	//	//	360	6	(f)	8	5%	-10	20	1	10
Mouser H-24	40	//	//	500	4	5.56 mm	60	10%	-5%	20	20	//
Remington	//	30	//	140	4	Batt. A	10	0%	-5%	30	1	//
Triplet	40	15	//	1300	6	(α)	3	20%	-30%	30 + 10	1	5
Uzi	32	//	//	200	5	9 mm	40	10%	-5%	12	10	//
Fr-273	//	10	//	20	10	[Freez273]	100	5%	0	10	1	15
Uzi tipe II	35	//	//	160	6	9 mm	40	10%	-10%	12	10	//

Andromeda	100	//	4	1500	20	(fds)	8	10%	-20%	50	1	20
Galaxy	150	250	2	1500	10	[plsm A]	5	20%	-15%	80 + 80	1	30
Gauss	40	110	3	1500	5	(Razor)	3	5%	-20%	80	1	40
Magnum Nova	//	40	//	700	7	Batt. A	10	5%	-10%	40	15	//
(mortaio)	90	30	4	1500	6	K1	3	5%	0%	30+30	30	//
Pulsar	25	80	//	700	8	Batt A	300	10%	-25%	25 + 25	50	//
Tank cannon	//	40	//	1000	4	Batt C	150	10%	-5%	20	25	//
(cannone)	170	//	1	700	5	(Delta)	30	10%	-10%	100	1	20

Tabella 6.2 Caratteristiche Armi da fuoco

Pistola a ripetizione		+5%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Raffica (dipende dal colpo usato)	12 / 20
3	Raffica (dipende dal colpo usato)	22 / 30

Pistola Mattegard		-5%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Colpo con la canna	8
3	Sparo	20

Pistola Virtual		-5%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Colpo con il calcio	P+1
3	Colpo con la canna	9
4	Sparo (dipende dal colpo usato)	20/24/ 32

Fucile Eggbroke		+5%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Baionetta	15
3	Baionetta	15
4	Baionetta	15
5	Sparo	25
6	Sparo	25

Mauser H-24		-10%
1	Calcio	P+1
2	Calcio	P+3
3	Raffica	20
4	Raffica	40

Fucile a pompa Cruiser		-20%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Colpo con il calcio	P+2
3	Sparo (o ricarica se ha già fatto fuoco)	60
4	Sparo (o ricarica se ha già fatto fuoco)	80

Mitragliatrice Uzi		-5%
1	Colpo con il calcio	P+1
2	Raffica	12
3	Raffica	32

Mitragliatore a 16 canne		-45%
1	Colpo con le canne	8
2	Raffica	40
3	Raffica	75
4	Parata	15%

4.3. Corazze

Nel mondo di “Space Academy” è di vitale importanza possedere una corazza. Ne esistono molte tipologie che rispondono alle varie necessità, da quelle pesanti, che proteggono dai colpi più nocivi e dannosi a quelle leggere che possono nascondersi sotto i normali indumenti. Pur essendo estremamente differenti le une dalle altre ne distinguiamo in tutto tre diverse tipi: le corazze base, le corazze protettive e gli esoscheletri.

Corazze base

Sono corpetti antiproiettile o tute in fibre speciali. Possono essere indossate da qualsiasi personaggio. Questo tipo di corazza impedisce al colpo di penetrare all'interno del corpo provocando ferite gravi o letali (vedi paragrafo 5.4.1 danni in profondità) tuttavia il danno dell'arma non viene ridotto. Tali corazze vanno riportate sulla scheda del personaggio con uno 0 che si differenzia dal segno // che indica la mancanza di corazza e di qualsiasi protezione.

Corazze protettive

Sono il livello avanzato delle corazze base poiché oltre a fermare il colpo ne diminuiscono anche il danno. Si differenziano a loro volta in tute deflettrici e corazze plastiche.

Tute deflettrici: sono corazze molto leggere poiché la loro resistenza è data dai particolari materiali di cui sono formate. Riescono infatti a riflettere i laser e il calore annullando quasi completamente il danno. Non offrono una grande resistenza ai proiettili e ai colpi solidi.

Corazze plastiche: sono corazze molto avanzate formate da un metallo plastico in grado di mutare forma. Quando vengono colpite il metallo ammortizza il colpo e rimodellandosi lo espelle. Sottraggono gran parte del danno ma sono molto pesanti e non sono efficaci contro i laser o le armi incendiarie. All'interno di queste corazze vi è un potente chip che ne memorizza la forma in modo da rimodellare le parti colpite. Molti personaggi (come il Biotecnologo, l'Hacker, la Spia ecc..) hanno delle limitazioni relative a questo tipo di corazze per via del gravoso peso che riversano sul corpo.

Esoscheletri

Sono corazze molto pesanti (munite di stabilizzatori) o piccoli veicoli. Sono dotate di un proprio sistema locomotore che ne permette l'utilizzo a tutti i personaggi. In più possono fornire facoltà particolari o disporre di un proprio livello energetico. In quest'ultimo caso oltre a ridurre il danno (in base ai valori della loro corazza) lo ridirezionano interamente su loro stesse. Gli esoscheletri sono contraddistinti tutti da un diverso valore di Sincronia che indica la variazione in negativo (raramente in positivo) di alcune percentuali di base (Destrezza, Mira, Combattività ecc..).

4.3.1. Subire danni con una corazza

Ogni corazza è dotata di uno schema che riporta diversi valori di resistenza. Questi variano in base al tipo di colpo ricevuto e alla particolare zona colpita.

I tipi di colpi che si possono subire sono due: Botta (o anche Proiettile) e Calore (o anche Laser).

Per danni da Botta (o Proiettile) si intendono i colpi ricevuti dalle armi che danneggiano con qualcosa di solido. Rientrano in questa categoria i danni inferti da: pistole, fucili, mazze, spade, archi, balestre, pugni, calci, sassi, cadute ecc..

Per danni da Calore (o Laser) si intendono quei danni causati da armi che danneggiano per mezzo dell'elevata temperatura o attraverso scariche elettriche. Ne sono un esempio: pistole laser, fucili laser, lancia fiamme, spade e fruste laser, storditori elettrici, acidi ecc..

Le zone che possono essere colpite sono quattro: la testa, il corpo (busto e bacino), le braccia e le gambe.

Quando si viene colpiti per stabilire il danno subito dal giocatore (o dalla creature colpita) sarà sufficiente sottrarre al danno dell'arma utilizzata il valore di resistenza riportato nella tabella della corazza relativo alla parte del corpo colpita e al tipo di arma utilizzata.

Ad esempio se si sparasse con una pistola Colt (Danno P = 12) al corpo di un personaggio che indossa una tuta sky (5 di resistenza ai Danni P al corpo) si genererebbero 7 danni (12 - 5).

Colpendo con una pistola Mattegard (Danno L = 20) la testa di un PG che indossa un casco Aran (3 di resistenza ai danni L) si genererebbero 17 danni.

Utilizzando un mouser h-24 con colpi esplosivi (Danno P = 30 più Danno L = 30) contro il braccio di un soldato che indossa una plugged (5 contro i Danni P e 8 contro i Danni L) si infliggerà un totale di danni pari a $47 = (30-5) + (30-8)$.

Utilizzando una remington-00 (Danno L = 12) contro una corazza leggera non si produrrà alcun danno.

Sparando alla testata di un uomo che indossa un passamontagna ignifugo con una remington-00 (Danno L = 12) e con una colt (Danno P = 12) si genereranno effetti profondamente differenti. La prima genererà 12 danni (12 - 0) mentre la seconda oltre al danno di 12 (12 - //) penetrerà nella testa generando ferite in profondità (è necessario lanciare un secondo d20 sulla tabella del bersaglio per verificare i danni come descritto nel paragrafo 5.4 Bersaglio).

Non sempre i colpi sono direzionati ad una parte precisa del corpo, in tali casi andrà considerata la corazza relativa al corpo (nel caso ad esempio di cadute, esplosioni ecc..).

Ricordiamo che i colpi sferrati nel corpo a corpo sono sferrati al corpo salvo rari casi dovuti a particolari capacità di personaggi, armi o creature.

4.3.2. Varchi nelle corazze

Sebbene sia ovvio pensare che le corazze non coprano esattamente tutti i punti del corpo (occhi, collo, articolazioni ecc..) è bene non considerare tali varchi per poter avere una giocabilità maggiore. Vi saranno tuttavia casi particolari in cui sarà evidenziato il fatto che una corazza non protegga determinate parti del corpo o creature capaci di attaccare nei varchi delle armature, ad eccezione di queste rare situazioni la corazza andrà considerata estesa ad ogni punto del corpo.

*Un tiratore non potrà sparare tra le placche di una corazza per colpire il corpo nudo del nemico.
Un ago avvelenato non potrà uccidere una creatura corazzata.*

4.3.3. Vestibilità

Le corazze hanno tutte una diversa “vestibilità” nel senso che alcune sono molto comode e aderenti, tanto da poter essere indossate sotto dei comuni vestiti, mentre altre sono più ingombranti e pesanti. Per questo motivo ad ogni corazza è attribuito un valore che da una misura della sua grandezza. Questo valore varia da 0, per quelle più sottili, a 3 per quelle più ingombranti. Ma l'importanza maggiore di attribuire questo valore ad una corazza è quello di poter stabilire come combinarle tra loro. Nulla vieta infatti di indossare una tuta deflettrice sotto un robusto spallaccio o un passamontagna resistente al calore sotto un normale casco. Tutte le corazze che hanno una vestibilità differente possono essere indossate simultaneamente (es una Suit può essere indossata sotto una Tuta deflettrice standard, ed una N°7 può essere messa sopra entrambe). Il valore di corazza del personaggio che indossa più armature tende così ad aumentare. Più precisamente la corazza risultante avrà come valori di resistenza ai colpi la somma dei valori di tutte le corazze.

Es: Indossando una Suit sotto una tuta sky e un corpetto gorat la corazza risultante avrà i seguenti valori:

	Testa	Corpo	Braccia	Gambe
B	//	10	5	5
C	//	18	12	12

Sarà possibile indossare corazze di stessa vestibilità solo nel caso proteggano parti distinte (come nel caso di un casco e un corpetto o di un bracciale e un gambale). Alcune corazze, come gli esoscheletri, hanno un doppio valore di vestibilità (ad esempio 2,3), questo significa che potranno essere indossate sopra corazze di vestibilità 1 ma che il loro ingombro le rende classificabili come corazze di livello 3, un po' come se la corazza fosse già la fusione di due armature, una di livello 2 e una di livello 3.

4.3.4. Sincronia

La Sincronia è una percentuale che viene attribuita agli ANG e agli esoscheletri e indica la fedeltà dei movimenti che questi compiono rispetto alla volontà del pilota. Un tasso di sincronia molto alto (più del 100%) indica anche una notevole velocità del mezzo. Al contrario a una sincronia molto bassa corrisponde lentezza e imprecisione. In particolare per ogni 1% in meno al 100% si avrà un malus di -1% alla Destrezza, ai Riflessi, alla Combattività, alle Mire e a tutte le percentuali proprie del personaggio che richiedano abilità, velocità e coordinazione (come muoversi in silenzio, arrampicarsi, ecc..). Se invece la sincronia supera il 100% si avrà un bonus di +1 per ogni 1% in più alle stesse percentuali.

4.3.5. Schede delle corazze

Passamontagna Ignifugo (0): È un comune passamontagna di un tessuto resistente al calore. Ne esistono diversi modelli di vario colore e con diversi tipi di aperture per occhi e bocca. Non offre

alcuna resistenza contro i colpi da botta per i quali può essere considerato come un normale indumento. La vestibilità del passamontagna è 0.

Casco Aran (1): Il casco Aran non offre una buona difesa contro gli attacchi ma tuttavia conferisce interessanti capacità. È dotato di una spessa visiera che consente di analizzare molti tipi di spettri luminosi. Oltre a permettere la normale visione ottica l'aran può essere regolato (in un turno) su una visione a rifrazione di luce o ad infrarossi. Questa caratteristica lo rende spesso un casco indispensabile per molte missioni. Tuttavia la visibilità è piuttosto ridotta per via della visiera stessa, si può considerare un malus ai Riflessi del 15%. Se l'Aran viene colpito da un colpo critico le sue visioni vengono danneggiate. La vestibilità del casco è di 1.

Casco Marines (1): Questo casco è utilizzato da piccole truppe e gruppi organizzati. I caschi marines non hanno solo una buona resistenza ai colpi ma garantiscono un visuale completa e la possibilità di comunicare con gli altri membri del gruppo. Sono infatti privi di visiera ciò permette di non avere alcun malus ai Riflessi ma si è completamente vulnerabili in viso (i colpi che raggiungono il viso generano danni in profondità). Sul lato destro del casco è montata una radio cb e una telecamera. La radio può trasmettere su sei canali mentre la telecamera non può registrare le immagini ma solo inviarle agli altri, su ogni casco vi è infatti un piccolo visore monoculare che permette di riceverle e monitorarle. Il casco marines ha vestibilità 1.

Casco Totale (1): Questo casco è stato creato per resistere ai colpi. Ha un elevato livello di difesa ma non presenta alcuna caratteristica peculiare oltre questa. All'interno del casco è inserita una radio che può essere sintonizzata su un solo canale. La visibilità ridotta offerta da questo casco genera un -10% ai Riflessi. La vestibilità del casco totale è 1.

Casco Skull (1): È un casco imbottito con visiera apribile, un comune casco da motociclista. Non è molto resistente né tanto meno leggero. Per questo non viene utilizzato come corazza nei combattimenti ma solo per protezione durante la guida. L'unico pregio di questo casco è forse il prezzo molto ridotto. Indossando il casco si ha un -5% ai Riflessi per via della visuale ridotta. La vestibilità del casco Skull è 1.

Corpetto base (0): È un corpetto diffuso tra le forze dell'ordine. Molto comodo e leggero può essere indossato sotto i normali indumenti senza dare nell'occhio. Ne esistono anche modelli più vecchi più grandi e pesanti a seconda dei diversi materiali impiegati. La vestibilità di questo corpetto è 0 (in alcuni casi 1).

Suit (0): Questo tuta è forse la più leggera e aderente conosciuta. Può essere indossata sotto i vestiti senza destare alcun sospetto. Sebbene sia molto elastica (un po' come una calzamaglia) offre un'alta resistenza ai colpi e ai laser. Il tessuto di cui è costituita è stato ricavato artificialmente attraverso ricerche nel campo della biotecnologia. Sebbene non sia adeguata per i combattimenti cruenti offre un'assoluta sicurezza e comodità nei movimenti. Alcuni modelli presentano un passamontagna che estende i valori della corazza anche alla testa. La Suit ha una vestibilità di 0.

Corazza Leggera (1): È il modello avanzato della Suit. I materiali utilizzati sono pressoché gli stessi sebbene più spessi e muniti di piccole placche in metallo plastico per rinforzarne la struttura. Garantisce una grande resistenza ai laser pur non ostacolando i movimenti del corpo. Viene per questo assegnata come dotazione della fanteria leggera e come corazza di base per essere indossata con esoscheletri e corazze pesanti. La sua vestibilità è di 1.

Corazza Plugged (1): La corazza plugged è formata da molte parti indipendenti. Le varie placche della corazza e i tessuti deflettori non sono connessi gli uni agli altri ma sono vincolati al corpo tramite cinghie e cerniere. Questa sua caratteristica ha portato la plugged ad essere utilizzata soprattutto da cyborg e mutanti poiché costoro possono utilizzare comodamente le loro capacità (armi installate o metamorfosi) senza essere bloccati dalla corazza e soprattutto senza danneggiarla. La corazza plugged ha una vestibilità di 1.

Tuta Deflettrice Standard (1): È una corazza molto diffusa che non necessita di alcuna manutenzione. È leggera e non impedisce i movimenti del corpo. Questa tuta rappresenta forse l'armamento più utilizzato dalle forze dell'ordine per via del costo ridotto e della sua praticità d'uso.

Tuta Sky (1): Composta di materiale sintetico resistente agli acidi e alle alte temperature. La tuta

sky presenta delle piccole placche metalliche che formano due spalline, un resistente pettorale e due robusti bracciali. La sua vestibilità è comunque di 1.

Corpetto pesante Gorat (2): L'aspetto del gorat è quello di un grosso giubbotto formato da lastre di metallo plastico che difendono le zone più vulnerabili del corpo. L'impatto dei colpi di pistole comuni viene appena avvertito questo lo rende un'ottima difesa quando si tratta di sfidare un avversario con un armamento medio. I bracciali del gorat possono essere rimossi e rimpiazzati con modelli più robusti. La vestibilità del gorat è 2.

N°7 (2): La numero 7 è un pesante spallaccio di metallo plastico. Offre un'ottima resistenza ai colpi portati al corpo. Il bavero della corazza è molto rialzato e protegge anche la testa e il collo. Per questo motivo la numero 7 presenta sia valori di resistenza per il corpo che per la testa. Il peso della numero 7 rende piuttosto lenti e goffi i movimenti. Tutte le azioni che richiedono destrezza e coordinazione subiranno un malus del 20% (similmente ad una sincronia dell'80% ma non influenza negativamente la Mira). La vestibilità della N°7 è 2.

Placche multiple (2): Sono delle placche che devono essere inserite sopra altre armature (di livello 1) per aumentarne la corazza dei valori riportati in tabella. Non possono essere inserite o rimosse con molta facilità me c'è bisogno di una persona esperta che sia in grado di innestarle (Tiratore, Hacker, Meccanico o Cyborg). Possono essere montate su corazze per cyborg e mutanti senza limitarne le possibilità. I danni critici hanno però un effetto doppio contro di esse (-4/-4) e la combattività viene diminuita del 10%. la vestibilità di queste placche è di 2.

I Cyborg (se possiedono la modifiche alla pelle che ne aumenta la resistenza) potranno agganciare queste placche direttamente sul proprio corpo (la vestibilità totale sarà 1).

Solonn (2,3): La Solonn è in realtà un esoscheletro privo di stabilizzatori e di apparato motore. Per questo motivo ha una corazza elevata ma rende molto lente e poco coordinate le azioni svolte da chi la indossa. Per indossare una Solonn è necessario avere almeno 80% di Potenza. Tutte le percentuali del personaggio saranno inoltre ridotte di 30% (similmente ad una sincronia del 70%). La solonn ha una vestibilità di 2,3.

Gambale Gorat (2): È un pesante gambale costituito da uno stivale metallico alto fin sopra il ginocchio. I movimenti della caviglia e del ginocchio sono consentiti ma generano un rumore meccanico piuttosto forte. Il più grande difetto della gorat è infatti quello di non rendere possibile alcun movimento silenzioso. I suoi passi sono più rumorosi di quelli di un esoscheletro. Questo difetto è stato eliminato su pochi e costosi modelli. La vestibilità dei gorat è 2.

Gambale Sabre (2): I gambali sabre sono provvisti di numerose lastre sfaccettate che circondano tutta la gamba. Sulle placche sopra il ginocchio e intorno ai piedi sono presenti degli speroni che aumentano il danno dei calci di 2.

La vestibilità di questi gambali è di 2.

Bracciale Magno (2): Questi bracciali sono tra i più grandi. Vanno dalla spalla fino alla mano non lasciando nessuna parte scoperta. Conferiscono una parata del 5% (si annulla se utilizzati insieme ad uno scudo). Hanno una vestibilità di 2.

Bracciale Sabre (2): Come i gambali questi bracciali sono forniti di placche sfaccettate sul gomito e delle lame che sporgono in avanti rispetto alla mano. I sabre conferiscono dunque un +2 al danno dei pugni. Hanno una vestibilità di 2

Bracciale SHD (2): Questi bracciali hanno una resistenza media. Il bracciale sinistro è simile ad un piccolo scudo e conferisce una parata dell'8%. Non può essere però utilizzato con uno scudo. La vestibilità del bracciale è 2.

4.3.6. Esoscheletri

Un esoscheletro è un'armatura dotata di un impianto potenziante che consente alla persona che la indossa di non essere schiacciata dal gravoso peso della corazza. Un esoscheletro è formato da tre componenti essenziali: la corazza, lo scheletro e l'impianto autonomo di locomozione.

La Corazza. È formata da spesse placche di metallo che ricoprono tutto il corpo. È responsabile di alti o bassi valori di resistenza e anche del livello di Energia se si tratta di un esoscheletro a livello

energetico. La corazza non comprende il casco ma dispone di una serie di placche che vanno a collegarsi a quello del pilota.

Lo Scheletro. Si tratta della parte più interna dell'esoscheletro che ha la funzione di sorreggere la corazza. Le sue giunture e articolazioni sono accuratamente create per seguire fedelmente i movimenti del pilota. È importante che lo scheletro e la corazza siano al contempo robuste e leggere per favorire l'agilità e la resistenza del mezzo.

L'Impianto Autonomo di Locomozione (IAL). Lo IAL è ciò che differenzia un esoscheletro da una corazza convenzionale. Esso è composto da propulsori, stabilizzatori, sensori e altri congegni meccanici atti a muovere l'esoscheletro secondo la volontà del pilota. Se lo IAL è ben progettato ci si potrebbe muovere con molta disinvoltura senza avvertire il peso della corazza o addirittura essere assistiti in taluni movimenti (Sincronia maggiore del 100%).

In ogni giuntura dello scheletro i sensori analizzano il movimento della persona all'interno, i dati vengono elaborati dal sistema di locomozione che muove per mezzo dei propulsori l'esoscheletro. Il tempo e la precisione con cui i segnali sono recepiti e analizzati sono responsabili del valore della Sincronia.

Autonomia. L'impianto autonomo di locomozione è un sistema molto complesso e data la notevole quantità di propulsori e stabilizzatori (principalmente sulla schiena) necessita di molta energia per funzionare al meglio. Ogni esoscheletro può dunque inserire fino a due lattine di Ambrosia che gli garantiscono un'autonomia di 24 ore ciascuna.

4.3.7. Modelli di esoscheletro

Sistema Pan (2, 3)

Il sistema Pan non viene utilizzato negli scontri ma è ottimo per le perlustrazioni e le missioni di spionaggio. Il suo sistema di locomozione è infatti estremamente silenzioso tanto che chiunque, con una prova di Destrezza, potrà muoversi silenziosamente senza essere avvertito. La colorazione opaca consente inoltre di nascondersi nell'oscurità con una percentuale del 50% (+30% per chi possiede già la capacità di mimetizzarsi o nascondersi superiore a 20%).

Esoscheletro Gon (2, 3)

Il Gon è un buon esoscheletro da combattimento, offre un'ottima resistenza ai colpi soprattutto se indossato sopra una buona corazza deflettrice.

Esoscheletro Strider (2, 3)

Lo Strider è uno tra i più veloci esoscheletri, i suoi stabilizzatori sono molto potenti (non possono essere modificati) e se utilizzati a pieno consentono allo Strider di levitare. Chiunque, anche se non addestrato, può avvalersi di questa facoltà, levitando ad un'altezza di 30 cm dal suolo fino ad una velocità di 12 metri al secondo. Chi ha ricevuto un addestramento apposito (Cyborg, Hacker, Meccanici che siano in grado di generare impulsi cerebrali complessi) potrà muoversi e agire contemporaneamente.

Esoscheletro Leviatano (2, 3)

Il Leviatano è forse l'anello di congiunzione tra esoscheletri e ANG. La meccanica è quella di un esoscheletro ma possiede un livello energetico di 300 e una corazza come gli ANG (i danni subiti vengono sottratti al leviatano e non al pilota, e la corazza del pilota non si somma a quella dell'esoscheletro). Questa armatura è però troppo lenta rispetto agli altri esoscheletri e la sua bassa Sincronia non permette una mira adeguata per i combattimenti. Può però contenere armi ad alto potenziale come le batterie di missili.

Corazza	Testa		Corpo		Braccia		Gambe		Vestib.	Sincr.
	B	C	B	C	B	C	B	C		
Passamontagna ingnifugo	//	0	//	//	//	//	//	//	0	
Casco Aran	2	3	//	//	//	//	//	//	1	

Casco Marines	5	6	//	//	//	//	//	//	1	
Casco Skull	0	1	//	//	//	//	//	//	1	
Casco Totale	8	10	//	//	//	//	//	//	1	
Corpetto Base	//	//	0	0	//	//	//	//	0	
Suit	//	//	0	2	0	2	0	2	0	
Corazza Leggera	//	//	8	22	5	13	5	15	1	
Corazza Plugged	//	//	8	10	5	8	5	10	1	
Tuta Deflettrice Standard	//	//	5	8	0	4	2	5	1	
Tuta Sky	//	//	6	10	4	8	5	10	1	
Corpetto pesante Gorat	//	//	4	6	1	2	//	//	2	
N°7	2	4	12	10	//	//	//	//	2	
Placche Multiple	//	//	5	8	3	6	4	6	2	
Solonn	//	//	12	15	9	12	11	12	2,3	
Gambale Gorat	//	//	//	//	//	//	7	8	2	
Gambale Sabre	//	//	//	//	//	//	3	5	2	
Bracciale Magno	//	//	//	//	6	8	//	//	2	
Bracciale Sabre	//	//	//	//	1	6	//	//	2	
Bracciale SHD	//	//	//	//	2	6	//	//	2	
Esoscheletro Pan	0	2	2	2	2	2	1	1	2,3	110%
Esoscheletro Gon	8	8	14	10	14	5	15	5	2,3	80%
Esoscheletro Strider	6	7	10	10	8	8	10	8	2,3	75%
Esoscheletro Leviatano	12	12	26	30	20	22	25	25	2,3	40%

4.4. ANG

Gli Antropomorphic Non-standard Gear o più brevemente ANG sono dei veicoli di forma umanoide di altezza e peso variabile (tra i 3 e i 10 metri per qualche tonnellata di peso). Sono considerati il mezzo estremo, lo stadio finale della tecnologia bellica, degli autentici capolavori di tecnica, meccanica e artigianato, ogni singolo pezzo è il frutto di anni di ricerca dedicati alle tecnologie passate. Per questo motivo gli ANG sono considerati dei prodigi e in molti domini sono adorati come divinità. Ciò ha trasformato nel tempo la loro sigla nell'appellativo più altisonante e prestigioso di Angelo. Agli Angeli più rinomati e potenti possono essere assegnate le cariche di Lord o Signore come se fossero dei vassalli delle famiglie regnanti o magari di Arcangeli o Divinità in quei domini dove questi strumenti sono venerati più dello stesso reggente. Ogni Lord è a capo di una squadra di Angeli meno potenti che sono utilizzati per la difesa delle città e dei domini nonché per missioni particolarmente rischiose. Tutti i principi sono addestrati per tradizione alla guida degli Angeli ed erediteranno, una volta re, il comando della città e del suo Lord. Raramente i mezzi più potenti e rappresentativi sono utilizzati negli scontri, ma nei casi in cui questo avviene, la vittoria è schiacciante, non per la forza dei Signori ma per il vigore e il coraggio che infondono all'esercito e per la paura e il timore che dilaga nelle fila nemiche. L'aspetto dei Lord e degli Angeli in generale deve essere fiero e la loro corazza è intagliata e lavorata come se fosse un tempio o una cattedrale. Il sistema di guida di un ANG è tanto complicato per tecnologie e meccaniche quanto semplice e intuitivo è il modo di pilotarlo. La cabina di guida è situata nel busto e protetta dai colpi per mezzo di corazze e sistemi di ammortizzatori idraulici. Il pilota è ben ancorato al sedile e indossa un casco colmo di sensori sinaptici che gli permettono di connettersi direttamente con l'ANG. Egli avrà la

sensazione di essere divenuto un gigante poiché vedrà attraverso i sensori ottici dell'Angelo e non percepirà più le sensazioni tattili della propria pelle ma quelle del suo mezzo. Sarà sufficiente pensare di muovere il proprio corpo affinché l'Angelo faccia il movimento voluto mentre le membra del pilota rimarranno ferme e al sicuro nella cabina di guida.

Il rivoluzionario sistema di guida non permette di produrre Angeli che abbiano funzioni di movimento diverse da quelle di un comune essere umano. Solo persone appositamente addestrate (come i personaggi Cyborg, Hacker e Meccanico che sono in grado di generare impulsi cerebrali complessi) possono impartire impulsi cerebrali che esulino dai normali comandi di movimento, questi consentono agli Angeli di attivare sistemi più avanzati (come utilizzare sistemi di volo o armi innestate). Per queste caratteristiche le armi che gli Angeli utilizzano non sono altro che riproduzioni enormemente più grandi di quelle convenzionali. La differenza sostanziale, salvo la grandezza, è dovuta alla tecnologia utilizzata. Armi al plasma, leghe di bio-metallo e tecnologia Hertz sono solo alcune delle innovazioni utilizzate poiché ogni dominio ne ha sviluppate diverse appositamente per rendere il proprio Lord il più forte e potente tra tutti.

4.4.1. Sincronia e caratteristiche di un Ang

Come gli esoscheletri anche gli ANG hanno un tasso di Sincronia che li caratterizza. Esso rappresenta la velocità di trasmissione dei dati tra ANG e pilota ma soprattutto il grado di affinità che c'è tra sensazioni del pilota e movimenti dell'ANG. Un alto livello di sincronia (maggiore del 100%) comporta una profonda "immedesimazione" tra pilota e ANG. Come per gli esoscheletri ogni punto percentuale in più del 100% è un punto che si va a sommare alle caratteristiche del personaggio che richiedano coordinazione e agilità (Mira, Destrezza, Combattività ecc..). Al contrario ogni punto percentuale in meno equivale ad un malus da sottrarre alle stesse caratteristiche.

Praticamente quando un pilota attiva un esoscheletro potrà compiere tutte le azioni che egli sa effettuare ma le sue caratteristiche si modificano in base alle specifiche dell'ANG utilizzato.

La Potenza, l'Energia e la corazza sono in tutto e per tutto quelle dell'ANG. Le caratteristiche quali Combattività, Mira o qualsiasi altra abilità del PG che richieda movimento e coordinazione (ad eccezione della Destrezza) rimangono le stesse del PG ma subiscono le modifiche dovute al tasso di sincronia. La Destrezza invece, oltre ad essere modificata dalla sincronia, subisce anche un cambiamento di classe (data la stazza dell'ANG la velocità nonché la possibilità di saltare o muoversi cambia radicalmente). L'Intelletto (al contrario dei riflessi che subiscono gli effetti della sincronia), la forza di volontà e le altre facoltà mentali sono identiche a quelle del pilota.

4.4.2. Tipologie di ANG

Ogni singolo ANG è un vero e proprio capolavoro di tecnologia. Non solo ogni dominio ma ciascuna città sviluppa ANG differenti ognuno con caratteristiche differenti. Per questo motivo sottolineiamo che i modelli espressi in questo paragrafo vogliono solo essere degli esempi su cui il master potrà basarsi per generare i propri ANG.

Rozan

Rozan è uno dei tre ANG che si trovano nella fortezza di Mitir. Il Cavaliere che temporaneamente ne detiene il controllo è Kabir Setnaan.

È un ANG conosciuto nel dominio delle Terre dei Magi con l'appellativo di Maschera Mortale.

La tradizione vuole che il suo volto sia celato da una maschera d'acciaio priva di qualsiasi spiraglio. Si dice che il solo sguardo di Rozan non solo uccida all'istante qualsiasi essere vivente ma che addirittura scaraventi le anime all'inferno. Per questo motivo nessuno nella storia ha mai osato togliere o strappare quella maschera.

La corazza di Rozan è di metallo scuro quasi privo di riflessi al contrario della maschera che pare essere modellata in argento. Sulle spalle e lungo la vita si estendono numerosi drappaggi logori che richiamano quelli utilizzati nelle cerimonie funebri. Tutto il suo corpo è avvolto da cavi in acciaio modellati come rovi.

Caratteristiche	Statistiche
Potenza	85% classe 7
Classe di Destrezza	5
Sincronia	90%
Energia	900

Gladio Laser		+15%
1	Attacco Laser	60
2	Attacco Laser	60
3	Attacco Diagonale	75
4	Fendente	85

Corazza				
Testa	Corpo	Braccia	Gambe	
30	32	30	30	B
30	40	35	30	C

Lord Bearmuth

Questo lord appartiene alla famiglia Seimov che regna nel dominio del Narvalo. Ne esiste un solo esemplare di cui la famiglia possiede numerose componenti per la sostituzione e riparazione delle parti. Il Lord Bearmuth raggiunge i 7,24 metri di altezza. Le caratteristiche principali di questo mezzo sono la spaventosa Potenza e l'elevata resistenza di cui dispone. Tuttavia gli impianti e le armi che fanno parte del suo equipaggiamento non sono molto evolute. La corazza è principalmente in acciaio, solo lungo le giunture e in poche altre parti sono utilizzate leghe speciali o metalli plastici. Le rifiniture e gli ornamenti sono di ceramica, d'oro e d'avorio. Il portello di apertura della cabina di pilotaggio ha la forma dell'ingresso di un tempio con tanto di colonne, gradinate e capitelli. Il Lord dispone di un sistema visivo ottico, la notte utilizza invece numerosi fari che si trovano sul suo petto, sulle spalle e nelle gambe.

Il flagello di Terra è un'ascia creata appositamente per questo ANG.

Caratteristiche	Statistiche
Potenza	80% classe 9
Classe di Destrezza	5
Sincronia	60%
Energia	1100

Corazza				
Testa	Corpo	Braccia	Gambe	
35	42	35	40	B
40	50	45	50	C

Flagello di Terra		+10%
1	Colpo d'ascia	95
2	Colpo d'ascia	95
3	Asciata	100
4	Asciata	100
5	Asciata	120
6	Asciata	120
7	Asciata	120
8	Carica	145

Inquisitore		+10%
1	Martellata Leggera	90
2	Martellata Leddera	90
3	Martellata	100
4	Martellata	110
5	Martellata	110
6	Martellata Potente	120

L'inquisitore è un martello forgiato in una rarissima lega scura. Lungo tutta la sua struttura sono raffigurate delle anime sofferenti

Golem celesti

Esistono circa due dozzine di Golem celesti. Sono utilizzati nel dominio dell'Aquila, sotto il comando di Lord Amobius III, Arcangelo dalla dinastia dei Ramasersi. I Celesti sono distribuiti tra le altre famiglie e le forze dell'ordine delle città più prestigiose del dominio. Sono di dimensioni ridotte rispetto ai Lord e ai Signori, non raggiungono infatti nemmeno i 4 metri. Il loro peso è tuttavia considerevole, circa 3 tonnellate (quando attivi). Sono armati di gigantesche spade laser e di varie armi da fuoco (generalmente pistole revolver perchè meno evolute e limitate nei colpi). Le componenti sono meno avanzate rispetto ai Lord ma sempre preparate da artigiani e meccanici ben specializzati. La cabina di pilotaggio è molto ristretta e consente al pilota di indossare solo una corazza di vestibilità 1 e pochi altri oggetti.

Caratteristiche	Statistiche
Potenza	75% classe 6
Classe di Destrezza	4
Sincronia	90%
Energia	700

Corazza				
Testa	Corpo	Braccia	Gambe	
18	24	20	24	B
20	32	24	30	C

Revolver			
Danno B	40	Colpi	6
Danno C	40	Incepparsi	0%
Gittata	500	Precisione	-6%
Ricarica	3	Calibro	Tao V

Grifo

Il Grifo è il classico ANG utilizzato dalla Space nelle missioni terrestri. La sua tecnologia è molto elevata rispetto agli Angeli terrestri pur essendo in realtà un vecchio modello ormai surclassato dagli ANG lunari. Il Grifo ha una potenza ridotta ed è più basso dei normali ANG (appena 2 metri e 65 cm). La sua velocità e Sincronia sono tuttavia invidiabili e la corazza scura di cui è dotato è molto resistente al calore e ai laser.

Il Grifo può sprigionare una barriera energetica che lo preserva da qualsiasi danno. La barriera possiede un'Energia di 100 che si ripristina totalmente trascorsi 10 minuti dall'ultimo danno subito.

Caratteristiche	Statistiche
Potenza	60% classe 4
Classe di Destrezza	4
Sincronia	100%
Energia	500

Corazza				
Testa	Corpo	Braccia	Gambe	
10	20	15	16	B
20	30	28	30	C

4.5. Prezzario

La moneta corrente tra le nuove città terrestri è il Credito. Tale valuta ha la forma di una carta magnetica che ha diverso colore e forma a seconda del valore. Si differenziano così la carta Credito di colore blu, la carta Scudo di colore verde che ha il valore di 10 crediti e la carta Lega di colore rosso che vale ben 100 Crediti (10 Scudi). Per gli oggetti meno costosi viene invece utilizzato l'Oblo, che vale un decimo di Credito, ha forma esagonale e viene coniato in ogni città secondo diversi standard.

Moneta Alternativa					
9 mm	1/2 ob	12	1 C	12 special	1C
9 special	1 ob	Batteria A	5 ob	f1	4C
9 special (dirompente)	2 ob	Batteria B	2 ob	f2	6C
5.56 mm	1 ob	Batteria C	1/2 ob	Lattina di Ambrosia	1S
5.56 special	2 ob	Batteria D	1/4 ob	Tanica di Ambrosia	1L

Arma	Calibro	Prezzo	Pr. caricatore
Pistola a ripetizione Proto Fan-Tyn 9.9 special	9 mm / 9 special	10 C	7.5 ob / 10 ob
Pistola Mattegard	Batteria C	10 C	6 ob
Pistola Virtual	Batteria B / C / D	14 C	10 ob / 5ob / 5 ob
Arco	Freccia	10 C	1 ob
Balestra	Dardo	10 C	1 ob
Fucile a impatto Sharky	12 special	16 C	50 ob
Canna per fucile Sharky		8 C	
Calcio per fucile Sharky		3C	
Fucile con baionetta Eggbroke	Batteria B	25 C	13 ob
Pistola Remington 305-speatfire	Batteria A	16 C	50 ob
Fucile a pompa Cruiser	Calibro 12	23 C	40 ob
Fucile ad alta precisione Shutup'n 5.56 sniper	5.56 mm	30 C	10 ob

Tre piedi per Shutup'n		8 C	
Mirino		14 C	
Mitragliatore Mouser H-24	5.56 mm	30 C	40 ob
Mitragliatrice UZI	9 mm	15 C	25 ob
Lancia razzi ausiliario Hermann	Calibro f	10 C	40 ob
Lancia razzi LS 8	Calibro f	30 C	320 ob
Bracciale lancia missili triplet		25 C	120 ob

Armi	Prezzo	Corazze	Prezzo
Accetta	20 ob	N° 7 (2)	35 C
Alabarda	80 ob	Placche multiple (2)	15 C
Ascia	80 ob	<i>installazione placche</i>	3 C
Bastone lungo	4 ob	Gambale Gorat (2)	8 C
Catena	3 ob	Gambale Sabret (2)	6 C
Frusta	10 ob	Bracciale Magno (2)	7 C
Giavellotto	80 ob	Bracciale Sabret (2)	4 C
Hammer	25 ob	Bracciale SHD (2)	5 C
Lancia	40 ob	Oggetti Vari	Prezzo
Manganello	3 ob	Accendino	1 ob
Mazza con catena	28 ob	Binocolo	20 ob
Motosega	60 ob	Borraccia (5 pasti)	1 ob
Nunchaku	5 ob	Bussola	1 ob
Pugnale	2 ob	Cartuccera (5 caricatori)	2 ob
Pugno di ferro	1 ob	Cassetta con attrezzi	5 ob
Rete	18 ob	Cibo in scatola (2 pasti)	2 ob
Scudo piccolo	25 ob	Coltello multi uso	3 ob
Scudo medio	60 ob	Coperte	5 ob
Scudo grande	80 ob	Fiammiferi	1/4 ob
Spada	60 ob	Fondine per pistole	3 ob
Spada bastarda	90 ob	Impermeabile	6 ob
Spadone	120 ob	Luce tascabile	1 ob
Speroni	2 ob	Kit medico (10x3 in 1d6 ore)	5 ob
Storditore	25 ob	Kit per Cyborg (10 x 3)	15 ob
Tridente	10 ob	Manette in acciaio	3 ob
Corazze	Prezzo	Mirino laser (+10 alla precisione)	30 ob
Passamontagna ignifugo (0)	8 ob	Orologio con CB	50 ob
Casco Aran (1)	10 C	Pistola a rampino (10 m)	60 ob
Casco Marines (1)	10 C	Radio CB	15 ob
Casco Skull (1)	2 C	Rampino 10 m	3 ob

Casco Totale (1)	8 C	Razzi segnalatori	3 ob
Corpetto base (0)	8 C	Sacca a spalla	3 ob
Suit (0)	18 C	Silenziatore per pistole	10 ob
Corazza Plugged (1)	22 C	Tenda da campo (6 posti)	60 ob
Tuta deflettrice standard (1)	14 C	Vestiti	8 ob
Tuta Sky (1)	18 C	Visore infrarossi o rifrazione	15 ob
Corpetto pesante Gorat (2)	20 C	Zaino	4 ob

4.6. Oggetti speciali

Qui di seguito sono trattati particolari oggetti che necessitano di una spiegazione più dettagliata rispetto agli altri. Alcuni di essi sono comuni (presenti anche nel prezzario) altri sono più evoluti e possono essere considerati degli oggetti molto rari e preziosi. Se gli oggetti si riferiscono solo a specifici personaggi questi verranno indicati tra parentesi accanto al nome dell'oggetto in questione.

Anello di Jastin: (*esper*)

Si comporta come una sinapsi con 10 punti potenziamento. La sua caratteristica migliore è quella di rigenerare i punti potenziamento. Se l'anello si trova in presenza dell'elemento dell'esper che lo indossa, guadagna un punto. Non può tuttavia ottenere più di un punto al giorno ne superare il valore iniziale (10). Sacrificando l'anello si possono ottenere ulteriori 5 punti potenziamento in più.

Boller:

Questi apparecchi facevano parte della dotazione standard delle truppe Saicane. Sono entrate in possesso della Space Academy in seguito al conflitto sulla terza luna del pianeta Ocro. Dopo averne studiato la tecnologia sono stati riprodotti e distribuiti alle forze lunari. Alcuni di essi sono stati portati sulla terra ma non c'è alcuna possibilità di riprodurli. Il loro funzionamento è dovuto ad un particolare minerale sconosciuto sulla terra e di una composizione molto complessa. Se adeguatamente stimolato può produrre dei campi energetici particolari. Il boller riesce così a formare, alimentato da una batteria A, Un campo energetico che ostacola e rallenta tutti i colpi ed i laser diretti verso il possessore. Fornisce così una corazza di 2 da botta e 4 da calore che va a sommarsi a quella già indossata (non ha effetto contro acidi, fiamme o colpi da corpo a corpo ma solo contro oggetti che si muovono a grande velocità o laser). Il boller è poco più grande di un orologio e può essere indossato come una spilla o come una borchia non destando alcun sospetto. Una batteria A ne consente l'utilizzo 3 volte. La barriera dura 20 minuti scaduti i quali dovrà essere spenta per almeno un'ora. Anche se viene utilizzata per meno di venti minuti si consumerà comunque una carica (La maggior parte dell'energia serve per eccitare il minerale). La barriera è completamente invisibile a occhio nudo ma può essere individuata da visori a rifrazione di luce. Questo fenomeno non è dovuto ad una luminosità propria della barriera ma è da imputarsi alle particolari radiazioni emesse che sono captate da questi sistemi visivi (animali o personaggi che hanno una visione notturna non possono quindi notarla).

Bracciale della montagna: (*evocatori*)

Evocatore: Permette agli evocatori di aumentare le evocazioni giornaliere di 1. I demoni che aumentano la potenza hanno inoltre una probabilità doppia di essere evocati (possono essere assegnati il doppio degli spazi sulla tabella d'evocazione).

CB

La radio CB è uno degli strumenti più utilizzati per la comunicazione. Le città riservano parte delle frequenze di trasmissione per le loro comunicazioni. Per quelle riservate si usano programmi specifici di codifica (per evitare che possano essere ascoltate da orecchie indiscrete). Quando un CB viene sintonizzato su un determinato canale potrà ricevere e trasmettere con tutti coloro che si trovano sulla stessa frequenza. Non si ha la possibilità di escludere né di sapere se altri si trovano

all'ascolto. La possibilità che ciò accada è tuttavia molto bassa per via del numero enorme di canali liberi disponibili. Se non si possiedono gli strumenti adatti, rintracciare una comunicazione è pressoché impossibile. I CB hanno inoltre un raggio di trasmissione e un numero di canali limitati. I caschi e le cuffie raggiungono al massimo qualche chilometro (2-5) e dispongono di pochi canali (1-8), le radio o i CB fissi hanno un raggio molto più esteso (10-30 radio, 80-500 fissi) e decine di canali disponibili.

Cerbottana:

Si tratta di una semplice canna di legno o metallo. Può lanciare sottilissimi aghi ad una distanza di 50 metri. È considerata un'arma Bianca con precisione -10% e danno 5. È un'arma molto silenziosa che può essere fabbricata molto facilmente anche da mani inesperte. Per inserire un dardo sono necessari due turni prima di poterlo lanciare.

Chip potenziatori: (cyborg ed hacker)

I chip sono degli strumenti elettronici che possono essere inseriti nella corteccia cerebrale di Hacker e Cyborg (se dotati dell'opportuna modifica cerebrale). Ne esistono diversi tipi con caratteristiche molto varie. Qui di seguito ne trattiamo solo alcuni.

Addon (4 slot)

Questo chip, utilizzato con la modifica agli occhi per la visione a rifrazione e infrarossa, permette di sovrapporre tra loro due diverse visioni senza che esse interferiscano tra loro. In questo modo l'utilizzatore potrà vedere contemporaneamente in maniera ottica e infrarossa così da non poter, ad esempio, essere ingannato da ologrammi oppure potrà continuare ad agire anche dopo essere stato abbagliato da una forte luce.

Celry (14 slot)

Il chip Celry è formato da neuroni e altri tessuti biologici oltre che ai convenzionali apparati meccanici. Attivando il Celry si avrà, per 4 turni, un aumento ai Riflessi del 50% e un notevole incremento della velocità. Questo consentirà di: valutare un bonus alla corsa di +30, sferrare un attacco in più nel corpo a corpo e dimezzare il tempo di fuoco nel combattimento a distanza. I tessuti del Celry sono però soggetti a deterioramento, ciò ne permette solo 10 utilizzi.

ChiB (2 slot)

Questo chip è in realtà una radio CB connessa direttamente al cervello dell'utilizzatore. Può essere sintonizzato, al momento dell'installazione, su 6 frequenze differenti. L'Utilizzatore potrà comunicare senza dover necessariamente parlare o ricevere senza che nessuno se ne accorga.

FAShoT (5 slot)

Questo chip dimezza la velocità di tiro quando si fa fuoco verso un bersaglio appena colpito (Fintanto che si continua a colpire il bersaglio con la stessa modalità di fuoco, normale o accurata).

Lock (5 slot)

Questo chip occupa 5 slot e consente di agganciare e un bersaglio. Una volta colpito il chip lo evidenzierà e lo terrà memorizzato. Colpire nuovamente il bersaglio risulterà per il Cyborg notevolmente più facile poiché le sue armi verranno automaticamente dirette verso di questo. Si otterrà quindi un bonus alla mira di 50% per tutte le armi installate che fanno fuoco verso il bersaglio selezionato. Ovviamente il cyborg potrà cambiare bersaglio in ogni momento (sarà necessario portare a segno un altro colpo perché il chip riconosca il nuovo nemico da evidenziare). Perché un avversario possa "sganciarsi" dal chip Lock sarà necessario che questi sparisca completamente dalla vista del cyborg per almeno 2 turni o che si allontani per lo stesso tempo a più di 400 metri. Per ogni chip Lock posseduto si potrà selezionare un bersaglio distinto, i bonus alla mira non sono invece in alcun modo cumulabili.

Radar (6 slot)

Questo chip è sintonizzato con delle sonde e può avvertirne la presenza fino a 2 chilometri. Nascondendo le sonde (più piccole di un bottone) in oggetti, veicoli o persone l'utilizzatore potrà rintracciarle o seguirle in ogni momento. Ciascun chip può essere sintonizzato su 3 sonde.

Corazza d'Innesto Fenotipo (0,2) (Cyborg)

È necessario possedere l'apparato scheletrico e la schiena modificati. Il corpo è completamente occupato da un robusto esoscheletro che lo protegge dai colpi (la schiena è utilizzata completamente e non può accogliere nessun altro armamento). La corazza è chiaramente visibile (vestibilità della corazza da 0 a 2). Tutte gli innesti e le capacità possono essere applicate senza alcuna restrizione.

Corazza d'innesto Fenotipo				
	Testa	Corpo	Braccia	Gambe
B	12	20	16	18
C	18	28	20	20

Dardo di Febo: (*Esper, Evocatori, Gran Maestri*)

Questo è l'appellativo dato a particolari armi da lancio. Hanno l'aspetto di comuni balestre o archi con fregi in oro e avorio ma privi di corda. Coloro che possiedono particolari capacità mentali sono in grado di materializzare dei dardi di luce che vengono scoccati con incredibile forza. Le caratteristiche sono le stesse di un arco o di una balestra convenzionali uniche differenze sono la perforabilità (3 per entrambi) ed il tempo di ricarica ridotto a 0.

Per generare le frecce (10) è necessario spendere un punto esp o un'evocazione, i Gran Maestri dovranno invece rinunciare a 5 punti di Energia/Carisma. La freccia è da considerarsi un'esp della luce. Se il bersaglio ha un'immunità a tale elemento può utilizzarla per annullare i danni della freccia.

Enzimi di bioausilio (*Mutante*)

Devono essere iniettati endovena (3 turni). Conferiscono 50 punti da poter utilizzare al posto dell'Energia/Carisma per le mutazioni. Hanno effetto fino a 5 ore dopo l'iniezione.

Giada di Daico:

È una pietra dura di colore verde che ha la facoltà di cambiare colore se la persona che la possiede viene avvelenata.

Generalmente vengono incastonate in anelli o collane. Ciò permette alla pietra di essere a contatto con la pelle e allo stesso tempo ben visibile. Non appena un virus comincia ad insediarsi nel proprio corpo la pietra diventa di colore nero.

Non è possibile riutilizzare la pietra una volta che essa ha cambiato colore.

Guanto della Nemesi: (*Esper, Evocatori*)

Questo rarissimo guanto è uno tra gli artefatti più ricercati da Esper ed Evocatori. Conferisce un'immunità del 20% da un elemento e molte altre capacità.

Gli evocatori che lo indossano non hanno la necessità di segnare il proprio stemma per evocare. Ricevono un -1 al tiro del dado per scacciare i demoni e possono effettuare 5 evocazioni in più al giorno.

Un Esper può considerare invece i suoi punti esp raddoppiati. Ottiene inoltre un -1 al lancio del d6 nel caso si verifichi una fuga di energia.

HiPLoT:

L'HiPLoT è l'abbreviazione di High Pressure and Low Temperature, ovvero il contenitore utilizzato per conservare, in condizioni di equilibrio, l'Ambrosia. Volgarmente questo contenitore è chiamato Tanica o Lattina a seconda della grandezza. Una Tanica contiene circa un litro di Ambrosia mentre la lattina appena un decilitro. Queste apparecchiature sono costruite secondo degli standard ben stabiliti in tutti i domini. L'Ambrosia è infatti la merce di scambio più utilizzata, per questo è necessario che i metodi di sfruttamento e di trasporto siano simili.

L'HiPLoT è (in entrambi i casi) un recipiente cilindrico di colore metallico. A prima vista può essere scambiato con un termos o un contenitore di bibite poiché la parte laterale è liscia mentre quella superiore sembra quella di un tappo a vite. Osservandolo da sotto si nota, al centro della base, una valvola ben serrata.

Il contenitore è diviso in due parti. La prima, il coperchio, è la superficie laterale del cilindro e la sua base superiore. La seconda è invece il cuore della capsula che contiene l'Ambrosia e la valvola. Il coperchio preserva l'Ambrosia, resistendo agli urti e tenendo costante la temperatura (evitando sbalzi troppo repentini che altererebbero la sostanza in esso contenuta). La parte centrale invece è un contenitore con una parte superiore in vetro che permette di osservare l'Ambrosia all'interno. Sempre nella base si trova la valvola che permette di scaricare l'Ambrosia quando la lattina (o tanica) è inserita negli appositi meccanismi (veicoli, esoscheletri, macchinari ecc.). Un led rosso (visibile solo quando acceso) segnala inoltre se la composizione dell'Ambrosia, contenuta nell'Hiplot, comincia a degenerare.

Gli Hiplot possono variare in forma e caratteristiche tra un dominio e l'altro (colore, apparecchiature e sistemi di controllo, resistenza, longevità, meccanismi di apertura ecc..) ma non cambiano mai le dimensioni del contenitore né la struttura della valvola. Sono inoltre diffusissimi oggetti a contorno come "travasatori" con conteggio digitale, tester, gabbie per il trasporto ecc..

Kit di riparazione per cyborg: (Cyborg)

Si differenziano in kit base ed kit di ricambio. Entrambi hanno lo stesso costo e sono diffusi e reperibili nella maggior parte dei mercati. Nel kit base vi sono tutti gli strumenti necessari per le varie riparazioni (tester, chiavi, frese, piccoli saldatori e trapani, aspiratori ecc..). Le dimensioni di questo kit sono mutevoli e tanto più piccoli tanto maggiore è la tecnologia utilizzata, generalmente si parla di contenitori di dimensioni 25x10x6 cm.

I kit di sostituzione, più piccoli di quello base, contengono invece le parti per la sostituzione ed i materiali per la riparazione (pelle sintetica, circuiti ed ingranaggi modulari, metalli, leghe ecc..). A questi è dovuto il livello di Energia che è possibile far recuperare al Cyborg. Quelli disponibili in commercio possono essere utilizzati 3 volte e fanno recuperare 10 punti di energia ogni utilizzo.

Per la riparazione sono necessari circa 10 minuti (per ogni utilizzo).

Kit medico:

I kit medici sono diffusissimi. Sono dei cofanetti (20x20x8) che contengono bende, garze, lacci emostatici, creme, spray disinfettanti o rigeneranti, siringhe ecc... Ogni Kit può essere utilizzato 3 volte e fa recuperare, entro un tempo variabile di 1d6 ore, 10 punti di Energia. Per la medicazione sono invece necessari una decina di minuti.

Esistono molti tipi di kit medici di grandezza ed efficacia variabile. Alcuni possiedono degli Spray miracolosi che fanno rigenerare, quasi all'istante, i tessuti lacerati.

Lacci di Rija:

La pelle dei serpenti rija se opportunamente trattata risulta essere blandamente efficace contro i veleni. Conferisce una resistenza ai virus del 10% (non è cumulabile con le percentuali dovute ad antidoti, capacità peculiari, o altri lacci)

Mietitrice (Esper caotici, Evocatori)

La mietitrice può essere utilizzata da evocatori e da esper che dominano elementi caotici. Ha l'aspetto di un bastone ricurvo ma utilizzando 3 punti concentrazione (o una possibilità di evocare) si attiva una lama simile a quella di una falce. La lama è intangibile pertanto la mietitrice non può essere parata (annullata la parata avversaria ma non eventuali schivate). Può attaccare e ferire solo creature viventi (non ha effetto contro non morti e robot) e il danno è inferto al loro spirito. La corazza indossata non diminuisce il danno né le ferite possono essere curate dai medi kit. Dopo un'ora di riposo tutti i danni subiti vengono però ripristinati. Se genera un colpo critico non rompe corazza né raddoppia i danni ma il possessore guadagna tanti punti ferita quanti sono i danni inferti. L'Esper dell'ombra può utilizzare fino a 5 punti concentrazione per aumentare il critico di 5% a punto. Tale valore rimane invariato per tutto il combattimento. Se l'avversario possiede un'immunità ad uno degli elementi caotici questa va sottratta alla combattività. Utilizzando la mietitrice si riceve un bonus di 10% all'iniziativa.

Mietitrice		+15%
1	Spinta	7

	(viene considerata la corazza)	
2	Colpo con la falce	15
3	Colpo con la falce	15
4	Colpo con la falce	15
5	Colpo verticale con la falce	18
6	Fendente	24

Occhio di Soma:

È un piccolo oggetto in vetro che ha una forma simile a due gocce contrapposte. Se viene infranto mostra la realtà nella sua forma. Colui che la utilizza percepirà per un attimo la reale essenza delle cose. Illusioni e visioni verranno infrante, demoni nascosti verranno rivelati, tentativi di camuffamento verranno smascherati ecc..

Il master deciderà al meglio secondo le varie situazioni come avverrà la percezione.

L'occhio di soma può essere utilizzato solo una volta e ha effetto con l'80% meno la resistenza agli esp della luce di coloro che tentano di celarsi.

Power Axe:

Quest'ascia è fabbricata con materiali plastici che gli consentono di aumentare le sue proporzioni utilizzando l'energia di 3 batterie A. Normalmente può essere utilizzata come una comune ascia con un +2 ai danni e -5% alla combattività. Sfruttando una carica l'ascia si ingrandisce e mediante alcuni dispositivi gravitazionali simula un aumento del peso. Passa così ad essere un'ascia di classe 3 (+12 danni totali) per tutto il combattimento. Con due cariche l'ascia aumenta a dismisura potendo essere utilizzata da coloro che hanno una potenza di classe 4 (+22 danni).

Sinapsi: (Esper)

Le sinapsi sono delle pietre di grandezza variabile simili a cristalli. Generalmente trasparenti e leggermente fluorescenti di colore blu o viola (raramente hanno colori differenti). Il materiale di cui sono formate sembra favorisca la concentrazione e se appositamente stimolate (con vibrazioni, luce o corrente elettrica) producono energia. Sono utilizzate da studiosi come semplici portafortuna o per creare strani giochi e fenomeni fisici.

Gli esper sono capaci di ottenere da queste la loro energia. Ogni sinapsi può essere considerata come una riserva di punti potenziamento (raramente punti concentrazione) a cui l'esper potrà far appello. Generalmente i punti forniti sono una decina ma possono essere utilizzati una volta sola. Quando i punti finiscono la sinapsi perde ogni suo potere e tutta la sua luminosità.

Solab, busta purifica acqua:

Questa bustina contiene delle sostanze capaci di neutralizzare i virus e i microrganismi che si annidano nelle sorgenti e nelle pozze d'acqua. Nel momento in cui vengono miscelate con l'acqua cominciano a reagire formando dei grani che si depositano pian piano sul fondo del recipiente. Sono comunemente in commercio e una sola unità può purificare un litro d'acqua (5 razioni) rendendola potabile. Non hanno tuttavia effetto con virus artificiali o molto potenti.

Spray rigenerante (Mutante)

È una bomboletta spray che contiene un gas complesso che ha la capacità di accelerare alcuni processi biologici. L'aggressività del composto lo rende nocivo per persone comuni ma se utilizzato da un mutante esso potrà recuperare fino a 60 punti di energia istantaneamente.

5. Bestiario

In seguito all'olocausto dovuto al bombardamento dei razzi BOS 7 la Terra andò incontro ad una profonda metamorfosi che cambiò l'aspetto e le caratteristiche del pianeta.

Non esistono tracce di ciò a cui assistettero i superstiti dei bunker. L'unico indizio è fornito dai testi sacri e mitologici che trattano di abominevoli creature e di tremende battaglie combattute tra angeli e demoni. Tutto ciò fa di certo riferimento alle scellerate battaglie che gli esseri umani

combattono fra loro ma in effetti i racconti non si allontanano molto dalla realtà. Le mutate condizioni ambientali, nonché l'effetto dell'agente Pyron, ha generato esseri viventi ben più adatti alla sopravvivenza e alla lotta di quelli preesistenti e degli stessi esseri umani.

In questo capitolo ci occuperemo di caratterizzare la maggior parte degli esseri viventi e non. Attribuiremo loro delle caratteristiche che li differenzieranno gli uni dagli altri. Oltre alle percentuali di base (Potenza, Destrezza, Combattività ecc.) verrà fornita una breve descrizione che ne chiarirà alcuni aspetti come le abitudini, i luoghi in cui sarà possibile incontrarli o le particolari capacità di cui si avvalgono.

5.1. Demoni

Citati in tutte le religioni e nelle leggende più antiche i demoni hanno da sempre accompagnato il cammino dell'uomo. Sono ritenuti responsabili di tutti i mali e delle più profonde angosce che tormentano l'essere umano. Odiati e temuti allo stesso tempo, i demoni sono considerati dei dispensatori di morte, capaci di manipolare gli esseri umani e di corromperli al male. Chiunque abbia a che fare con loro è allontanato e marchiato come Dannato.

Arlischi (2)

Molti sono i nomi utilizzati per indicare questi demoni. Alcuni li chiamano falci del diavolo per via delle lunghe lame che hanno al posto delle braccia ma molto diffuso è anche l'appellativo di Arcangeli. Queste creature di forma umanoide hanno un aspetto elegante per via delle grandi e robuste ali, il loro corpo è slanciato e la corazza ossea è stranamente lucente, la loro voce è molto melodiosa e può essere facilmente confusa con il suono di uno strumento a fiato. Tuttavia ciò non deve trarre in errore, gli Arlischi sono dei veri e propri demoni, si cibano di carne fresca e attaccano chiunque entri nei loro territori di caccia. Comunicano tra loro con fischi modulati o con forti acuti quando si coordinano per attaccare. Molti sono pronti a giurare che queste creature comprendano la lingua degli umani e che siano spesso alleati con altre specie demoniache. Possono raggiungere fino agli 80 Km/h volando. Fin tanto che gli arlischi si trovano in volo attaccano 2 volte per turno e hanno una schivata del 34%

Artiglio della terra (3)

Questo è il nome attribuito ad una grossa specie di ragno che vive nel sottosuolo. Può raggiungere anche il metro di lunghezza. Vive in colonie di 1-4 elementi. La sua tecnica di scavo è fenomenale, le zampe anteriori sono capaci di sprigionare una forte onda d'urto che polverizza il terreno e frantuma persino le rocce. Questa sua abilità viene, purtroppo, utilizzata anche nel combattimento. Per individuare la preda ricorre all'udito o, con il tatto (delle antenne e delle zampe), ne avverte il movimento in superficie. Il metodo d'attacco ricorda quello di un delfino che guizza improvvisamente dall'acqua e i segni lasciati dopo lo scontro rimandano a quelli di un grosso artiglio che ha solcato la terra. Per attaccare questo animale occorre aspettare che esca dal terreno, altrimenti la terra gli fornirà una corazza globale di 50.

Divoratore di anime

Il divoratore di anime è un demone delle gerarchie più alte. È superiore a qualsiasi demone di 1° rango e non può essere dominato ne tanto meno riconosciuto da Evocatori o da Esper a meno che non sia lui a voler manifestarsi. Normalmente assume le sembianze di un comune essere umano e viaggia per paesi e villaggi come un normale pellegrino. L'unico suo pensiero è il male ma non quello che potrebbe causare con i suoi immensi poteri quanto quello generato dagli uomini. Nulla gli procura più piacere di vedere il più savio e giusto degli uomini commettere ogni tipo di efferatezza e delitto. Coloro che sono già votati al male sono invece illusi con false promesse ed utilizzati da questo demone come pedine per i suoi giochi perversi. Quando tutto il villaggio è ormai perso nelle sue trame allora si rivela svelando le sue macchinazioni. È in quel preciso istante che orde demoniache, sotto il suo controllo, portano la morte e la distruzione totale. Pur di rivelarsi nel suo vero aspetto preferisce fingersi battuto arrendendosi anche all'ultimo dagli uomini. Si lascia catturare e persino torturare mentre medita la sua vendetta.

Il divoratore di anime ha il controllo assoluto su tutti gli esseri (creature, demoni, personaggi non giocanti ecc..) che sono inclini al male. Ne conosce i pensieri e ne può influenzare le azioni. Per questo nessuno di tali esseri, ne tanto meno i demoni di un evocatore, gli si rivolgerà mai contro (a meno che non sia lui a volerlo). Può conoscere molti esp tra quelli caotici (dispone di 20-30 punti) ma raramente ne fa uso in combattimento, la sua resistenza verso questi esp è del 90% mentre verso quelli nobili è del 50%. Sa produrre una barriera che impedisce a qualsiasi colpo proveniente da una distanza maggiore di 10 metri di colpirlo. Quando decide di combattere assumendo il suo vero aspetto, cioè quello di un diavolo alato alto più di 5 metri, richiama a se tutte le sue creature ed i suoi demoni che lo aiuteranno in maniera spontanea per tutto il combattimento. Se si trova in difficoltà eleva una parata del 35% e gli attacchi fino a 4 per turno.

Flotibi (3)

I flotibi sono dei demoni che vivono negli acquitrini o nelle paludi. Sono completamente ciechi ma percepiscono l'ambiente circostante grazie ad un apparato che ha un funzionamento simile a quello di un sonar. Per questo emettono periodicamente dei versi simili a bassi barriti che si diffondono per decine di metri.

Sono creature molto forti nel corpo a corpo ma sono temibili anche a distanza. Le escrescenze ossee sulle braccia racchiudono infatti un'arma biologica simile ad un fucile a pressione. Queste armi, che sparano dardi acuminati, hanno una gittata di 70 metri e procurano un danno di 25. Ogni braccio possiede al più 10 dardi che è in grado di riprodurre giornalmente.

I flotibi percepiscono la zona circostante a 360° e sono in grado di far fuoco con le loro armi simultaneamente e a bersagli distinti. Vivono cacciando pesci e altri animali acquatici e sono piuttosto pacifici se non minacciati.

Fut (1)

Spesso con l'appellativo Fut vengono indicate quelle persone capaci di prevedere il futuro attraverso sogni o premonizioni di qualsiasi altro genere. Tuttavia i Fut veri e propri sono delle creature che assomigliano agli umani ma che in realtà appartengono alla razza dei demoni. Queste creature utilizzano le loro capacità per creare disordine e scompiglio nei piccoli villaggi. I più astuti riescono ad infiltrarsi tra i membri delle classi regnanti come consiglieri fidati. Pur raggiungendo cariche e compensi gratificanti il loro fine ultimo è sempre ed unicamente il caos.

Non forniamo la tabella d'azione di questi demoni poiché non dispongono di eccezionali capacità combattive.

Gameleon (2)

Gameleon è un essere dalle sembianze umanoidi, i suoi arti ed il collo sono particolarmente allungati. Le mani artigliate possiedono solo tre dita e la pelle squamosa è capace di mimetizzarsi negli ambienti esterni. Come un camaleonte può cambiare colore in breve tempo acquisendo le tonalità e le sfumature proprie della zona in cui il Gameleon si trova. In questo modo egli può avvicinarsi alle proprie vittime senza destare alcun sospetto attaccandole di sorpresa con una percentuale del 100%. Va sottolineato il fatto che il Gameleon deve comunque spostarsi per avvicinarsi alla vittima. Tutti quei personaggi capaci di avvertire rumori sospetti potranno quindi avvertirne la presenza. Una volta scoperto Gameleon si rivelerà normalmente attaccando i suoi nemici. È dotato anche di un'ottima visione notturna.

Raramente questo demone utilizza esp della terra. La sua capacità di concentrazione è infatti scarsa per questo gli esp riescono con il 40-50% e i punti concentrazione di cui può disporre sono 1 o 2.

Neferi (2)

Secondo una leggenda terrestre Nefer era una semidea che tentò con l'inganno di ascendere al potere e di dominare su tutti gli altri dei. Quando Kar, il dio del sole, la scoprì condannò lei e le sue sorelle alla schiavitù eterna ed a servire gli esseri umani. Le neferi, o figlie di Nefer, sono infatti delle pellegrine che viaggiano di città in città per offrire i loro servizi. Il loro aiuto avrà solo un limite, quello del tempo poiché nulla può arrestare il loro pellegrinaggio per più di una luna (circa un mese). Non tutte le neferi hanno subito la stessa sorte alcune di loro si riuniscono in sette o si alleano con gli umani per seguire il sogno di Nefer, il potere assoluto e incontrastato. Le neferi sono

esperte nel combattimento corpo a corpo ed attaccano 2-3 volte a turno. Sono capaci di evocare demoni di 4° e 3° rango con il 60% e di dominarli con il 50% e 30% rispettivamente. Possiedono una resistenza agli esp del 30% verso quelli caotici.

Rak (2)

Secondo la leggenda alcuni figli di Kar tradirono il loro padre, dio del Sole, perchè ammaliati dalla bellezza di Nefer e delle sue sorelle. Quando Nefer fu sconfitta i figli tornarono da Kar ma egli li ripudiò e li spinse lontani da lui. Da quel giorno i ripudiati vennero chiamati Rak e in antitesi al padre furono costretti a vivere nelle tenebre. I Rak sono infatti demoni dall'aspetto umanoide che vivono di notte e durante il giorno si rifugiano in tane scavate nel sotto suolo o in qualche rovina abbandonata. Addestrati al combattimento ed agli esp della luce i rak sono esseri veramente temibili. Sono maestri nell'arte dell'inganno e sanno produrre immagini ed ologrammi di qualsiasi tipo senza consumare alcun punto esp. I punti posseduti da questi demoni sono 4-6 e la capacità di lanciare esp della luce è del 80-100%. Un esp molto usato dai Rak è l'immagine residua che consente nel corpo a corpo di cogliere di sorpresa un avversario. Infatti viene generata un'immagine di se stessi che uscendo dal corpo dal Rak va ad attaccare l'avversario e nello stesso tempo si diventa invisibili. In questo modo l'avversario crederà di essere attaccato, o di attaccare il Rak che invece potrà portarsi alle spalle del nemico ed attaccarlo come crede. Questo esp una volta lanciato (per il rak non ha alcun costo) permetterà di inserire nella tabella di combattimento l'attacco Immagine residua. Quando viene effettuato questo attacco si manderà a vuoto il prossimo attacco subito e si avrà un +20% alla combattività, oltre a non valutare la parata dell'avversario, il turno seguente (per tutti gli attacchi effettuati nel turno). L'esp può essere utilizzato anche per sfuggire o per altre operazioni che si riterranno logiche ricordando che l'immagine e l'invisibilità permangono per un solo turno.

Signore del tuono (2)

Questa abominevole creatura di forma umanoide ha mani e piedi palmati. Vive nei fiumi o nei laghi ma è in grado di respirare e di vivere sulla terra ferma. La sua pelle deve essere però continuamente umida per questo abbandona le acque dove riposa solo nelle giornate piovose. Il suo cibo preferito è il sangue ancora caldo e la sua sete lo porta spesso ad attaccare il bestiame. Talvolta, poiché conosce la lingua umana, stabilisce dei patti con i villaggi per ottenere cibo e altre offerte. Le tempeste ed il boato dei tuoni preannunciano la sua vendetta quando le sue richieste non sono soddisfatte. Con il favore delle tenebre raggiunge i villaggi e con l'aiuto di altri demoni compie razzie ed efferatezze per molte notti fino a quando la sua ira non viene placata. Il signore del tuono possiede molti demoni di 4° e 3° rango e conosce tutti gli esp dell'acqua per i quali dispone dai 6 ai 10 punti concentrazione. Ha una immunità agli esp caotici del 20%. Può assoggettare demoni di 4° e 3° rango con una percentuale del 50% e 30% rispettivamente.

5.2. Mutanti

I mutati rappresentano di certo la maggior parte degli esseri viventi. Essi sono gli esseri che dominano il nuovo mondo. Frutto delle mutate condizioni ambientali nonché delle ricerche incontrollate nel campo genetico, questi esseri hanno compiuto un'enorme passo in avanti rispetto alla normale evoluzione sviluppando caratteristiche sbalorditive.

Più potente di ciò che il nostro intuito ci potrebbe suggerire un mutato potrebbe rigenerare il suo corpo anche dopo una ferita letale o distruggere con un solo colpo una porta blindata. Tuttavia il loro aspetto ripugnante nonché le loro potenzialità distruttive hanno suscitato ben presto l'odio e la collera della gente comune. Ritenuti figli di una stirpe immonda sono stati cacciati in nome della pace e dell'ordine da ogni centro abitato.

La maggior parte di essi sono il frutto di segrete ricerche effettuate nei laboratori di grandi città o di privati signori che spingono la loro curiosità ben oltre i limiti consentiti.

Così come le cavie utilizzate, i mutati (o mutanti) generati possono essere o meno creature intelligenti. Esistono casi in cui la volontà delle creature venga annichilita per renderli schiavi fedeli. Non meno rari sono i casi in cui, a seguito di approfondite ricerche, degli esseri umani

spontaneamente richiedano di subire modifiche per potenziare i loro corpi. In alcune città sono state create truppe di soldati mutanti o meglio plotoni di armi biologiche.

Chimera

La chimera è il risultato di un agente mutageno molto evoluto per questo si ritiene essere il frutto di un tragico esperimento. Questa creatura è la perfetta fusione di tre pericolosi animali. Il suo aspetto e la sua aggressività ricordano quelle del leone, le corna ed i muscoli testimoniano invece la potenza del toro mentre la coda è viscosa e insidiosa come un serpente. La chimera attacca ben tre volte ogni turno. Nel combattimento a distanza sputa una saliva calda che ricorda l'alito di un drago. Tale liquido genera un danno pari a 20, può essere considerata un arma a distanza con una gittata di 50 metri.

Dracobra

In alcune regioni si è diffuso un virus mutageno che aggredisce la razza umana. La creatura generata da questo virus viene comunemente chiamata Dracobra. L'aspetto ricorda infatti per metà quello di un grande cobra sebbene la mutazione colpisca in realtà un essere umano. Questa creatura è aggressiva e solitaria. Passa la vita a cacciare specie viventi per fame ma soprattutto per diffondere il virus. Tali mutati sono infatti asessuati e si riproducono inoculando in altri esseri umani l'agente mutageno. Tale virus genera una trasformazione entro 10 giorni. I Dracobra sanno parlare e utilizzare le armi più semplici, il loro sangue è freddo e di colore giallo mentre i loro occhi vedono ad infrarossi.

Gregor

I Gregor sono il frutto di esperimenti genetici eseguiti sugli esseri umani. Come cavie vengono spesso usati prigionieri o condannati a morte. Questi enormi mutanti sono sviluppati soprattutto dai gruppi terroristici o rubati dai predoni che li tengono a guardia dei loro tesori. Il loro aspetto è mostruoso. L'enorme corpo (quasi tre metri di altezza) è protetto da una spessa corazza a scaglie di color rosso vivo. Le braccia possenti terminano con tre lunghi artigli, al loro interno vi sono potenti bio-laser che usati a distanza causano un danno da calore pari a 28 (una volta che il bio-laser ha fatto fuoco è necessario un turno per poter far fuoco nuovamente). Quest'arma ha una gittata di 300 m. Sebbene i Gregor siano "geneticamente" soggetti alla volontà del loro padrone non di rado questi riescono a fuggire rifugiandosi nelle grotte o in altri luoghi isolati. Ciò non significa che i Gregor non siano aggressivi, la loro indole è guerriera e provano un enorme piacere nello straziare i nemici.

Grifone

Il grifone è un enorme rapace dotato di un'apertura alare di circa 6 metri. La parte alta del corpo ha le fattezze di un aquila mentre il busto e le zampe ricorda un leone per forma e grandezza. Le 4 zampe artigliate lo rendono un letale cacciatore mentre le sue potenti ali generano un forte vento che disturba i nemici nel combattimento (-10% alla combattività). Sembra sia attratto dagli oggetti luminosi e che spesso attacchi persone e carovane solo per rubare oggetti insignificanti. Non sempre uccidono le loro prede ma si divertono a poterle vive al loro nido per addestrare i loro cuccioli alla lotta. Alcuni giurano, inoltre, di averli visti usare sassi come bombe.

Serpente piumato

Questo serpente viene creato in molti laboratori a scopo di lucro. Molti signori ne possiedono delle intere voliere, si crede infatti che la sua presenza porti ricchezza e benessere. Sebbene questo animale sia innocuo ne esistono degli esemplari liberi molto velenosi. Le loro tane sono gli alberi, passano i giorni volando tanto che è difficile riconoscerli da un comune uccello. Quando trovano una preda preannunciano l'attacco con il rumore del loro sonaglio. Scendendo in picchiata si avventano alle parti nude del corpo mordendole fin quando il loro nemico non cade a terra tramortito. Il loro sistema visivo è l'infrarosso.

5.3. Non Morti

La falce della morte colpisce senza remore e ripensamenti, non esiste riparo né alcun compromesso che possa placarla, ognuno la fugge e in molti bramano di scamparvi in eterno, quei pochi che riescono in tale impresa sono detti Non Morti.

“Schiavi del corpo, trascineranno in eterno le loro stanche membra agognando quella morte che follemente hanno rifiutato”.

La non morte è propria di quegli esseri privi del soffio della vita. Non è il sangue a dargli la forza né l'aria il vigore, il loro corpo si muove spinto da forze oscure e misteriose, privi del cuore o tranciati a metà essi continueranno a muoversi come se nulla potesse ucciderli. L'unico modo per arrestare un non morto è quello di ridurre il suo corpo a brandelli (Energia = 0). Per tanto un non morto è immune ad ogni tipo di virus o veleno. Non è possibile soffocarli né bloccarli ferendoli o privandoli di un organo vitale. I colpi critici hanno il solo effetto di ridurre la loro corazza ma non raddoppiano mai il danno, pallottole perforanti non hanno alcun effetto se non quello di lacerare il loro corpo (causano i normali danni ma non quelli in profondità).

Licantropi

Il tramonto segna dall'alba dei tempi il confine tra il bene e il male. Dalle tenebre le forze demoniache traggono linfa e vigore manifestandosi in tutte le loro forme. I licantropi più di ogni altra creatura infernale risentono di questo cambiamento. Il giorno sono comuni esseri umani che si confondono tra noi ma la notte il loro lato bestiale prende il predominio dando inizio ad una aberrante mutazione. Gli occhi si accendono, la mascella si allunga mostrando lunghe zanne mentre il corpo si ricopre di un pelo bruno come quello degli animali. Nelle tenebre si allontanano dalle città o dai villaggi unendosi a gruppi di animali per assaltare i passanti incauti. Possiedono una visione notturna ma si servono soprattutto dell'olfatto e dell'udito per trovare la loro preda. Il loro morso può provocare vari disturbi tra i quali il contagio della licantropia (a discrezione del master). La maggior parte dei licantropi assume l'aspetto di un lupo, ma in alcuni casi anche di cinghiali, orsi o altri animali feroci.

Il licantropo non è propriamente un non morto, egli è da considerarsi come una creatura vivente senza il “dono” della non morte. Fa parte di questa categoria poiché viene influenzato da tutti quegli esp e facoltà che hanno effetto contro i non morti.

Rigenerati

La Peste retrograda è una malattia che si diffonde sui campi di battaglia e ovunque vi siano cadaveri in decomposizione. Non si conoscono le modalità del contagio né cure efficaci per debellarla. I portatori di questo virus hanno una capacità di rigenerare le ferite superficiali impressionante. Pochi secondi bastano per cicatrizzare qualsiasi taglio o graffio. La zona ferita e rigenerata è però di colore nero. Nello sfortunato caso in cui la persona affetta da questo virus subisca ferite gravi come tagli profondi, amputazioni o simili, la ferita comincerà a rigenerare o meglio a generare un abominevole artiglio che smembrerà più del 60% dell'organismo ospite. Il corpo mutilato verrà ricreato dal virus generando una mostruosa creatura che viene chiamata Rigenerato o Abominio. Come i comuni non morti per ferire un rigenerato occorre generare un danno maggiore di 10 e le ferite mortali non hanno alcun effetto. Ogni qual volta un rigenerato viene ferito con un danno maggiore di 10, dalla sua ferita si genera, in 2 turni, un altro arto o un artiglio che aumenta la combattività di 15 e i danni di 4. Quando si combatte contro un abominio il Carisma subisce un malus di 5 punti e per ogni altro rigenerato un ulteriore meno 1. Nel caso si assista alla Ri-Generazione di un essere umano o di una creatura amica i malus apportati al Carisma saranno 10 o 15 a discrezione del master.

Succubi

Alcuni vampiri hanno la capacità, mordendo, di inoculare dei virus in grado di modificare il corredo genetico degli umani. Le persone che hanno subito questo processo sono dette succubi. Il loro aspetto è identico a quello di un comune essere umano ma in presenza di acqua può essere modificato in quello di un orribile essere acquatico con pinne, branchie ed una lunga coda squamata. Le succubi sono generalmente donne affascinanti che hanno il compito di adescare giovani forti e robusti da dare in pasto al loro padrone. Non sono, nel loro aspetto umano, capaci di combattere né di impugnare una qualunque arma, ma quando si trovano nel loro elemento, possono essere molto pericolose. Conosco gli esp dell'acqua ed hanno 5 punti esp da poter utilizzare.

Vampiri

I vampiri, o sanguisughe come vengono più comunemente chiamati, sono forse il frutto di qualche strana mutazione nell'essere umano. I vampiri sono infatti in tutto uguali agli umani fino all'età di 18-20 anni, periodo in cui subiscono una profonda mutazione. Il loro corpo si irrobustisce, cominciano inoltre a svilupparsi particolari capacità come la vista notturna, un finissimo udito e soprattutto un particolare sesto senso per la percezione del sangue (vedi esp visione). Quando bevono il sangue della loro prima vittima anche la loro forza e la loro capacità rigenerante si intensifica. Quando raggiungono il livello critico i vampiri entrano in uno stato di panico che li rende più aggressivi. Tale condizione può essere paragonata all'esp dell'ombra "brama di sangue" (Quando il vampiro rigenera le ferite "critiche" esce automaticamente dalla brama).

Ogni volta che si combatte contro uno di loro si subisce un malus al Carisma di 10. Conoscono gli esp dell'ombra ed hanno 4 - 8 punti da poter usare.

Zombi

In molti racconti si narra della vita eterna e dell'immortalità come premio divino. La realtà è invece molto più tremenda. Molti secoli fa, secondo alcuni libri di alchimia, alcuni fattucchieri riuscirono a sintetizzare un elisir in grado di donare la vita eterna. Questo liquido era infatti capace di rigenerare le membra del corpo ma allo stesso tempo annullava la volontà rendendo le persone degli automi privi di pensieri e sentimenti. Coloro che utilizzavano tali sostanze, i negromanti, creavano degli eserciti di schiavi forti e fedeli.

5.4.Robot

I robot sono macchinari creati dall'uomo per aiutarlo nei lavori più faticosi. Non sono in grado di "pensare" ma possono essere programmati per svolgere mansioni semplici. Questo unito alla loro instancabilità li rende ottimi operai e buoni costruttori. Ma sono altri i robot che tratteremo in questo capitolo e principalmente quelli utilizzati dalla milizia o per altri scopi bellici.

Dato il numero limitato di comandi e direttive che si è in grado di immettere in un robot, essi non sono in grado di agire al meglio nelle sempre differenti situazioni di battaglia. Molto più comune è il loro utilizzo come guardiani.

Vigili e sempre allerta i robot si rivelano essere ottimi guardiani di basi militari o zone off-limits. Semplici sistemi di riconoscimento gli permettono di far transitare il personale autorizzato e bloccare in modo anche violento coloro che furtivamente tentano di avvicinarsi.

Negli scontri armati sono invece utilizzati a supporto delle truppe che di volta in volta decidono come utilizzarli al meglio. Equipaggiati con armamenti leggeri e videocamere possono essere mandati in avanscoperta, o completamente spogli possono essere sacrificati come carne da cannone lungo zone minate o sorvegliate da cecchini.

Pochi sono i domini che possono vantarsi di avere truppe esclusivamente robotiche. Le eccellenti e veloci cpu unite a banchi di memoria colme di schemi e strategie militari rendono queste unità temibili distruttori. I bersagli vengono acquisiti con una velocità estrema, superiore ai riflessi di qualsiasi soldato, la precisione nel tiro può raggiungere livelli ineguagliabili ma risultano essere sempre troppo prevedibili e talvolta falle nei loro programmi possono generare disfatte rovinose.

I robot, quali esseri non viventi, non sono affetti da malattie e virus. Il fatto di non possedere uno spirito o una coscienza li rende immuni da esp o capacità sovranaturali che agiscono su di esse. Al contrario possono essere aggirati o messi in difficoltà con domande contraddittorie al limite della logicità. Possono essere influenzati negativamente da forti campi elettrici o magnetici (a discrezione del master). Sono proprio questi disturbi che permettono agli haker di manipolarli come dei burattini.

Non avendo coscienza di se un robot non possiede Carisma tale caratteristica è stata sostituita con Barriera, una percentuale che indica la resistenza del robot ad intrusione informatica per mezzo di virus o software appropriati (se è riportato // il robot non è protetto da alcuna barriera). La forza di volontà è stata posta ad un valore molto alto, 70% di classe 3, per indicare l'affidabilità dei robot e la loro assoluta e cieca obbedienza agli ordini che gli sono stati impartiti.

Drone

Il drone è un robot simile ad un ragno. È dotato di un'intelligenza artificiale semplice. Le sue dimensioni ridotte e il suo silenzioso apparato motore gli permettono di attaccare di sorpresa il proprio nemico. I droni vengono utilizzati per la vigilanza. Una volta assegnatogli un territorio il drone attacca ogni invasore, per questo motivo può essere dotato di un semplice sistema di riconoscimento ottico o vocale. I droni attaccano generalmente in corpo a corpo ma alcuni sono dotati di armi da fuoco innestate sul dorso. Il loro sistema visivo è infrarosso.

Prospider

Il Prospider è un modello avanzato di drone. Seppur dotato di un apparato motore silenzioso questo modello non è stato ideato per il combattimento ravvicinato. Il Prospider è una sorta di unità contrale per i droni, può ripararli modificarli e in casi eccezionali riprogrammarli. La particolarità più importante è la CPU telematica. Questo dispositivo consente di controllare i droni assegnati a tale unità, in tal modo potrà elaborare tattiche d'attacco per sfruttare meglio i tempi e gli armamenti disponibili. I droni controllati del Prospider guadagnano infatti 20% a tutte le percentuali e una classe di Intelletto. Tuttavia se il Prospider viene distrutto i droni sotto il suo controllo dovranno reimpostare il sistema informatico autonomo, tale procedura richiede ben 4 turni durante i quali i droni saranno completamente inermi. È dotato di un laser di gittata 200 m e danno 30.

5.5. Umani

Plebe

La maggior parte della popolazione terrestre è composta da una classe povera legata alla terra. Questi lavoratori coltivano i campi dei signorotti locali ricevendo in compenso il minimo indispensabile per il loro sostentamento e per quello delle relative famiglie. I contadini lavorano per molte ore al giorno aiutati dai figli mentre le loro mogli si occupano di cucire vesti, mantelle e giubbe da poter vendere ai viandanti. Nella maggior parte delle piazze dei villaggi si aprono infatti immensi mercati dove donne ed anziani stendono sui loro tappeti merci di ogni tipo provenienti da artigiani locali o dalle tasche dei pellegrini stessi. Scippi e piccole risse sono all'ordine del giorno e la milizia esercita una giustizia distorta e sommaria.

Le persone appartenenti a questa classe di contadini, operai e minatori sono ignoranti ed analfabeti, credono alle tradizioni popolari alle fatture ad alle maledizioni. Sono intolleranti verso gli "anormali" vale a dire: esper, mutanti, cyborg ed evocatori e in generale gli stranieri. Non concedono favori senza un buon tornaconto e la loro parola è del tutto inaffidabile. Non rischiano mai più del dovuto e non combattono ma, se possibile, si danno alla fuga o si arrendono non appena raggiungono il livello critico. Sono privi di corazza e indossano vesti logore e sporche. Generalmente sono disarmati o al più provvisti di coltelli e bastoni. Se attaccati nei posti di lavoro potrebbero brandire picconi o zappe.

Cercando nei posti opportuni si possono trovare giovani maldestri che per pochi soldi svolgono diversi servizi, dal cercare persone al borseggiare oppure si potrebbe avere la "fortuna" di incontrare veri e propri criminali che, sotto lauta ricompensa, procurino armamenti speciali

Milizia

Quella della milizia è una delle categorie più importanti. Ha il compito di difendere i confini, di far rispettare l'ordine e di amministrare la giustizia nelle città. Di questa schiera fanno parte molteplici individui con compiti e capacità differenti.

Cominciando dalla città abbiamo gli *sceriffi* che esercitano la loro carica su un distretto del dominio o su di un intero villaggio. È compito loro far sì che non dilaghi criminalità e caos e che l'ordine e la legge siano rispettate. Salvo i casi più controversi e importanti uno sceriffo amministra da sé la giustizia avendo piena autorità sulle persone arrestate. I suoi subalterni sono gli *agenti* (o poliziotti nelle città più grandi), si tratta per lo più di giovani che hanno mancato o che sperano di poter entrare nell'esercito. Esso svolgono moltissimi ruoli, dal dirigere il traffico allo sventare rapine, dal sorvegliare edifici al pedinare sospetti e ricercati. Le attrezzature di cui un agente può disporre non sono molte. Essi come i comuni cittadini possono far uso di armi standard (generalmente laser

poiché più efficienti e meno costose) non indossano corazze salvo nelle operazioni dove vestono corpetti base e caschi marines. Il loro potere è tuttavia limitato al distretto al quale sono stati assegnati.

Alabardieri

Gli alabardieri prendono il loro nome dall'arma che più li rappresenta. Questi soldati sono impiegati all'interno dei palazzi, nelle grandi rappresentazioni o come scorta alle celebrità del dominio. Pur essendo ben addestrati il loro principale compito è quello di rappresentare la potenza del loro sire e del suo dominio. Il loro equipaggiamento non deve essere funzionale ma soprattutto figurativo. Un alabardiere ha sempre una corazza lucente e decorata le loro armi sono ben rifinite e mostrano chiaramente lo stemma della famiglia reale. Più di ogni altro soldato sono fedeli alla loro causa e sono disposti a tutto pur di proteggere ciò che gli è stato affidato sia esso il re del dominio o un povero sguattero. Gli alabardieri sono amati e ammirati dal popolo ed essi sono fieri del loro ruolo, non sono legati alla milizia e non ne temono l'autorità, essi hanno giuramenti e leggi proprie che fanno rispettare scrupolosamente a tutti gli adepti che abbiano celebrato il rituale di investitura. Non sono rari tuttavia i casi di corruzione o di tradimento ma sono dovuti principalmente ai cadetti che sono entrati da poco nell'ordine o agli agenti che lavorano insieme ad essi.

Gli alabardieri non vengono addestrati al tiro con le armi da fuoco ma sono degli esperti con le armi classiche: spade, alabarde, balestre archi ecc.. e si spostano nelle città con cavalli purosangue addestrati al combattimento.

Un alabardiere non combatte quasi mai, un suo gesto o una sua parola sono spesso sufficienti a far terminare risse o arrendere criminali. La fama di cui godono è dovuta in parte a racconti di gesta eroiche che li coinvolgono ma soprattutto al rispetto che la gente comune nutre nei loro confronti essi rappresentano forse l'unica classe "illuminata" aperta a concetti di onore ma soprattutto di uguaglianza e tolleranza.

Esercito

Nella milizia si distinguono dai comuni agenti coloro che fanno parte dell'esercito. Essi sono più specializzati perché affrontano missioni e compiti generalmente più rischiosi ed impegnativi. Spesso si trovano in caserme lungo il confine o in avamposti e torrette di avvistamento. Il loro compito principale è quello di difendere la città o il dominio da incursioni esterne o da qualsiasi altro fenomeno minaccioso. Tra essi si riconoscono le figure di:

Agente di confine: rappresentano il gruppo più numeroso tra quelli dell'esercito. Oltre a trovarsi nelle torri di avvistamento lungo il confine essi militano lungo le mura e sono il primo stadio difensivo della città. Fanno parte di questo ramo anche i militari che si trovano nei posti di blocco lungo le strade extraurbane, e quelli all'entrata delle mura. Sono questi a imporre i limitatori ad ispezionare i veicoli a controllare coloro che entrano nelle città controllando i registri e le foto segnaletiche degli evasi e dei ricercati.

Agente specializzato: Sono agenti di supporto che sanno utilizzare determinate apparecchiature eccessivamente complicate per un comune cadetto. Un agente specializzato è per esempio colui che utilizza i cannoni che si trovano lungo le mura o l'ingegnere addetto alla manutenzione degli esoscheletri e degli altri veicoli o ancora il medico della truppa. Gli agenti specializzati sono un'esigua minoranza nelle truppe e possono distinguersi dagli altri per la differente divisa che indossano. La tabella relativa a questo tipo di truppa non esiste si può considerare che abbiano le stesse caratteristiche di un agente di confine con una percentuale variabile dal 50 al 70% per quelle che sono le sue mansioni speciali (mira con armi ad alta tecnologia, riparazione, medicina ecc..).

Agente scelto: Sono coloro che vengono utilizzati nelle missioni militari più importanti come la scorta di convogli con carichi eccezionali, o l'attacco a città e domini nemici nonché nella difesa lungo i confini a rischio. Sono esperti nelle armi da tiro e nel corpo a corpo. Generalmente ben equipaggiati con armamenti evoluti a seconda dell'esigenza. Sono una truppa molto costosa per salari ed equipaggiamento per questo vengono utilizzati solo quando è strettamente necessario e in numero ridotto.

Cadetto: E' la truppa più semplice utilizzata a supporto delle altre spesso anche a sostegno di

sceriffi e agenti cittadini.

Creatura	P	D	I	Car	FdV	Com	M.B	M.F	M.P	M.A	Esp	En	L.C.
Arlisco	60	60 c3	90 c1	70	50	80						60	25 (non vola)
Artiglio della terra	40	70	50 c1	30	50	70						50	20 (-25%)
Divoratore di anime	70 c8	70 c6	80 c3	80 c3	80 c3	130	70	70			100	1500	300 (6 att.)
Flotibo	80 c3	50	80 c1	70	70	70	60					180	80 (-35%)
Fut	30	30	80	80	50	30	30	30				40	20 (-20%)
Gameleon	70	80	60	70	80	70	50	50			50	60	30 (-30%)
Neferi	70	90	70	90	70	100	80					100	20 (-1 att.)
Rak	70	60	50	70	50	80	60	60			90	70	20 (-25%)
Signore del tuono	40 c3	30	60	70	50	50					90	70	30 (-40%)
Chimera	80	40 c3	50 c1	70	50	80	60					80	20 (-1 att.)
Dracobra	70	70	70	50	50	50	60	50	20			70	40 (-30%)
Gregor	50 c3	50	20	30	40	90		70				150	50 (-35%)
Grifone	60	70 c4	70 c1	60	50	70	30					80	30 (-30%)
Serpente piumato	20 c1	80 c3	20 c1	90	40	40						15	2 (non vola)
Licantropi	70	60 c3	30	30	60	70						75	30 (-20%)
Rigenerati	50	40	70 c1	30	60	50						10x5	0
Succubi	30	60	50	90	40	50					70	10x5	10 (-20%)
Vampiri	80	60 c3	50	70	70	70	40	40			80	15x6	15x2
Zombi	20 c3	30	0	10	99	30						10x6	0
Drone	40	60	50 c1	5	70 c3	80		60	60	60		50	10 (-25%)
Pro Spider	30	30	60	15	70 c3	50		60	50	50		70	20 (-25%)
Contadino	40	30	30	50	40	20	25					40	30 (fuga)
Agente - Sceriffo	50	40	50	60	50	40	40	40				40	25 (-25%)
Alabardieri	70	60	60	100	90	60	70					50	20 (-20%)
Esercito	50	50	60	80	60	60	60	50	40			50	25 (-20%)

NB tutte le caratteristiche riportate sono di classe 2 ad eccezione di dove indicato: c1, c3, c4 ecc. queste sigle indicano appunto percentuali rispettivamente di classe 1, 3, 4 ecc..

I valori espressi tra parentesi indicano invece i disagi apportati alle creature quando raggiungono il livello critico (-25% indica che tutte le percentuali diminuiscono di 25%, fuga indica che l'essere fugge o non esegue alcuna azione, -1att indica che effettua un attacco in meno in corpo a corpo ecc..).

Tabelle d'azione delle creature

Di seguito sono elencate le tabelle d'azione che mostrano la strategia combattiva delle creature presenti nel bestiario e le corazze di cui dispongono. Se non sono presenti tabelle d'azione significa che esse possono essere prodotte naturalmente usufruendo dei normali attacchi presenti nel capitolo sul corpo a corpo.

Arlischi

Tabella del combattimento Arlischi		Danno
1	Gomitata	6
2	Uso delle Lame	15
3	Uso delle Lame	15
4	Uso delle Lame	18
5	Uso delle Lame	20
6	Affondo con entrambe le lame	24
7-8	Schivata (finché sono in volo)	34%
9-10	Presa: Blocca un avversario con le gambe. Ci si può liberare con una semplice prova di Potenza. Altrimenti i danni subiti sono aumentati di 2.	+2

Corazza Arlischi				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
5	12	10	10	B

Artigli della Terra

Tabella del combattimento		Danno
1-8	Salto e attacco: l'artiglio della terra salta fuori dal terreno e attacca l'avversario. In questo momento può essere attaccato prima che ritorni nel sottosuolo.	15
9-10	Onda d'urto. Rimanendo nel sottosuolo attacca il suo nemico con le sue potenti onde d'urto	12

Corazza Artigli della Terra				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
//	0	//	//	B
//	//	//	//	C

Gameleon

Tabella del combattimento Gameleon		Danno
1-5	Pugno (o un'arma da corpo a corpo)	7
6-7	Spallata	10
8-9	Parata	-15%
10	Atterramento: il gameleon solleva l'avversario e lo getta a terra (-20%).	12

Corazza Gameleon				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
2	5	2	2	B
2	5	2	2	C

Divoratore di anime

Tabella del combattimento Divoratore di Anime		Danno
1-3	Pugno	90
4-5	Incornata	110
6-9	Presa: Afferra il nemico e dopo averlo colpito più volte lo lancia a terra (-20%).	70 + 90 + 95
10	Divora Anima: Il demone riesce ad ammaliare l'avversario. Causa un -5 al Carisma. Il PG effettua una prova di FdV (con i malus del Carisma). In caso di fallimento diverrà schiavo del divoratore per 4 turni. Trascorso il tempo è possibile tentare una prova di FdV a turno per riprendere coscienza di se. Il PG non potrà essere costretto a compiere azioni contro la sua persona. Il divoratore ottiene 20 punti di Energia per ogni turno in cui il PG è controllato. In casi eccezionali il Master può permettere ulteriori prove di FdV o di Carisma per i compagni.	

Corazza Divoratore di Anime				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
30	40	35	35	B
40	50	45	45	C

Flotibi

Tabella del combattimento Flotibi		Danno
1-5	Pugno	18
6	Dardo: il flobita fa fuoco con una delle due sua armi.	25
7	Doppio attacco: il flotibo colpisce con un pugno un avversario e spara ad un altro	18+25
8	Presa: il flobita colpisce ripetutamente il proprio avversario	24
9-0	Scudo	22%

Corazza Flotibi				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
5	8	10	5	B
7	12	15	10	C

Rak

Tabella del combattimento Rak		Danno
1-6	Arma da corpo a corpo	
7-9	Utilizzo di un esp della luce (o dell'immagine residua)	
10	Presa	1d10 + 10

Corazza Rak

Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
4	8	4	4	B
8	13	10	10	C

Signore del Tuono

Tabella del combattimento Signore del Tuono		Danno
1-3	Pugno	10
4-5	Sputa sul nemico una saliva densa e appiccicosa che si amalgama con l'acqua diffondendosi su una vasta parte del corpo. Impedisce la fuga ed i movimenti causando un -15% alla destrezza ed alla combattività (cumulativi). Per liberarsi sono necessari 5 turni.	5 -15%
6-7	Utilizza un esp dell'acqua.	
8-10	Evoca un demone oppure ne utilizza uno evocato. Questa azione può anche essere utilizzata per assoggettare demoni di altri evocatori.	

Corazza Signore del Tuono

Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
0	4	0	2	B
4	10	5	8	C

Dracobra

Tabella del combattimento Dracobra		Danno
1-6	Arma: usano armi umane o semplicemente i loro artigli	8
7	Parata	10%
8	Sputare veleno: sputano il loro veleno acido sugli occhi dell'avversario. Questi verrà accecato perdendo il turno d'attacco seguente e la sua combattività (e le altre abilità legate alla vista) subirà un -30% per il resto della lotta. Non ha effetto se si indossa un qualsiasi elme	2
9	Morso: se l'avversario è sprovvisto di corazza inoculano il loro virus.	15
10	Spazzata con la coda -20%	6

Corazza Dracobra

Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
2	4	2	2	B
4	8	4	4	C

Neferi

Tabella del combattimento Neferi		Danno
1-6	Arma da corpo a corpo (Le neferi possiedono solitamente armi ben lavorate o con poteri particolari)	arma + 8
7	Scudo (o ulteriori attacchi dell'arma)	40%
8	Evocazione o utilizzo di un demone evocato	
9	Presa (può essere sostituita da una evocazione o da un qualsiasi altro attacco speciale conosciuto dalla figlia di Nefer)	
10	Spinta (a terra -20%, prova di Potenza per resistere)	6

Corazza Neferi

Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
8	16	14	14	B
10	22	16	20	C

Chimera

Tabella del combattimento Chimera		Danno
1	Spazzata: -20% alla combattività	6
2-3	Graffio	10
4-5	Morso	22
6	Saliva incandescente	20
7-8	Incornata	24
9	Strangolare: Il nemico strangolato riceverà un danno di 14. i turni seguenti dovrà effettuare una prova di Potenza per liberarsi altrimenti subirà un danno di 20 per via dello strangolamento. Per tutto il tempo in cui la chimera strangola un avversario non può più effettuare un nuovo strangolamento ed effettua due attacchi a turno invece di tre.	14
10	Veleno (con il 60% procura una paralisi progressiva che fa diminuire di 10% tutte le statistiche ad ogni turno. Si può effettuare una prova di FdV per resistere alla paralisi.) Il veleno ha effetto solo se si è sprovvisti di corazza.	6

Corazza Chimera

Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
//	5	0	0	B
0	10	6	12	C

Grifone				
Tabella del combattimento Grifone				Danno
1-6	Graffio			15
7	Schivare			-25%
8	Picchiata: si gettano a grande velocità sulla vittima facendola cadere al suolo -20%			25
9	Morso			18
10	Sollevare: sollevano il loro nemico e lo lasciano cadere da un'altezza di circa 5 metri. Atterrano così l'avversario generando anche un grande danno. E' possibile liberarsi dall'attacco con una prova di potenza o dimezzare il danno con una prova di destrezza un volta lasciati.			24 + prova di destrezza per non rompersi la gamba.
Corazza Grifone				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
//	0	0	0	B
//	//	//	//	C

Gragor				
Tabella del combattimento Gragor				Danno
1-2	Pugno			22
3-6	Artigliata (hanno una perforabilità di 2)			30
7	Bio-Laser			22 calore
8	Presa: solleva e scaraventa a terra l'avversario che perde il turno seguente.			18
9	Presa: Solleva per la testa l'avversario ed apre il fuoco con il bio laser			16 botta + 22 calore
10	Furia: Colpisce contemporaneamente con gli artigli fino a 5 nemici			22x5
Corazza Gragor				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
10	22	18	16	B
15	30	25	25	C

Serpente piumato				
Tabella del combattimento Serpente piumato				Danno
1-2	Schivare: il loro volare incessante intorno alla vittima li rende pressoché impossibili da colpire. Si può considerare una schivata del 50%.			50%
3-10	Morso: può tentare di avvelenare solo una volta il proprio nemico a causa della scarsa quantità ridotta di veleno. Per resistere al veleno che causa la morte in 2d20 minuti occorre riuscire nella seguente percentuale: 120% - Energia massima del personaggio.			6

Licantropo				
Tabella del combattimento Licantropo				Danno
1-6	Artiglio (bastoni, clave ecc..)			10
7-9	Morso			16
10	Schivata (simile alla parata dovuta ad uno scudo si sottrae a tutti coloro che attaccano il licantropo)			20%
8-9	Attacco in salto			8
10	Spinta (a terra -20%, prova di Potenza per resistere)			6
Corazza Licantropo				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
//	0	//	//	B
//	//	//	//	C

Rigenerato				
Tabella del combattimento Rigenerato				Danno
1-3	Morso			16
4-9	Graffio			14
10	Ri-Generazione: viene generato un'artiglio che aumenta la combattività del rigenerato di 15 e i suoi danni di 4			
Corazza Rigenerato				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
0	0	0	0	B
0	0	0	0	C

Succube

Tabella del combattimento Succubi		Danno
1-2	Ondata: genera un'ondata alta più di 2 metri che si espande intorno a lei per un raggio di 7 metri. Tutti quelli colpiti perderanno 2 turni d'attacco a meno che non resistano ad una prova di Potenza di classe 4. (2 punti esp). Può utilizzare anche un altro esp.	
3-6	Presa: avvolge con la coda l'avversario e lo attacca ripetutamente con la mani. si può resistere con una prova di Potenza di classe 3	6+7+8
7	Presa: avvolge un nemico con la coda e tenta di affogarlo. Per resistere si deve riuscire in due prove di Potenza. Le prove sono effettuate una ogni turno con un -10% ogni turno dopo il primo.	
8-9	Parata	15%
0	Ammaliare: Con le branche la succube produce un suono che può produrre smarrimento e confusione ad una vittima. Questa dovrà riuscire in una prova di FdV per continuare a combattere. I suoi compagni potranno (rinunciando ad un turno di combattimento) tentare di risvegliarlo con una prova di Carisma.	

Corazza Succubi				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
//	//	//	//	B
0	0	0	0	C

Drone

Tabella del combattimento Drone		Danno
1-7	Stretta con le chele	6
8-9	Presa: il drone salta sul petto del nemico, lo afferra con le chele e lo attacca con un dispositivo laser. Gli attacchi successivi saranno potenziati di 5.	13
10	Atterramento: il drone si catapulta sul nemico spingendolo a terra. Si può resistere a tale attacco con una prova di Potenza di classe 2	5

Corazza Drone				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
2	8	9	5	B
4	10	10	8	C

Vampiro

Tabella del combattimento Vampiro		Danno
1-6	Pugno (o arma)	8
7-8	Morso (recuperano 15x1 se infliggono almeno 5 danni). L'attacco è sferrato al collo o alle spalle.	15
9-10	Terrore (gli occhi del vampiro si illuminano generando panico nell'avversario) il vampiro guadagna 15x1 punti vita	-1d6 al Carisma

Corazza Vampiro				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
0	2	0	0	B
5	5	5	5	C

Zombi

Tabella del combattimento Zombi		Danno
1-6	Pugno / Clava	11-15
7-8	Presa: solleva l'avversario e lo lancia contro un altro	15x2
9	Strangolare (se non si riesce in una prova di Potenza -10% si subisce lo stesso danno il turno seguente)	20
10	Spallata	15

Corazza Zombi				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
0	0	0	0	B
0	0	0	0	C

Prospider

Tabella del combattimento Prospider		Danno
1-6	Scarica Elettrica: Il prospider emette una potente scarica elettrica che colpisce tutti coloro che lo stanno attaccando o che sono molto vicini. gli avversari armati di lance, tridenti o armi molto lunghe subiscono la metà dei danni per via della distanza a cui si trovano	16
7-9	L'avversario viene colpito dalle chele	10
10	Il Prospider si alza sulle zampe posteriori e fa fuoco con il laser. Se viene attaccato entro un turno al corpo la corazza è considerata pari a 0.	25

Corazza Prospider				
Testa	Corpo	Braccia	Gamba	
12	10	15	15	B
5	4	8	8	C

Nome _____

<i>Potenza</i>	
<i>Destrezza</i>	
<i>Intelletto</i>	
<i>FdV</i>	
<i>Combattività</i>	
<i>Mira F</i>	
<i>Mira P</i>	
<i>Mira A</i>	

<i>Carisma</i>
<i>Energia</i>

<i>Punti</i>
<i>Grado</i>

Capacità:

	<i>T</i>	<i>e</i>	<i>B</i>	<i>G</i>
<i>B</i>				
<i>e</i>				

<i>Arma</i>	<i>Danno</i>	<i>Prop.</i>	<i>Gitt.</i>	<i>Ricar.</i>	<i>Calib.</i>	<i>Colpi</i>	<i>Incep.</i>	<i>Precis.</i>	<i>Dan. S</i>	<i>Raff.</i>	<i>Attiv.</i>	<i>Caricatori</i>

<i>Arma</i>	<i>%</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>P</i>	<i>J</i>	<i>Caratteristiche</i>

<i>Equipaggiamento</i>		<i>Attacco</i>	<i>Danno +</i>	<i>%</i>	<i>Par.</i>
		<i>1</i>			
		<i>2</i>			
		<i>3</i>			
		<i>4</i>			
		<i>5</i>			
		<i>6</i>			
		<i>7</i>			
		<i>8</i>			
		<i>9</i>			
		<i>10</i>			
		<i>Totale</i>			

