



COLORO CHE GOVERNANO: I NOBILI

Il ruolo del nobile è di maestro di tutto: buon sovrano, abile combattente, capace diplomatico, artista dotato, incrollabile lavoratore e così via. La realtà è spesso molto diversa, ma l'obiettivo è comunque uno per cui vale lottare. Tutte le casate, reali o minori, condividono certe caratteristiche, ma sono molto diverse tra di loro.

Benefici suggeriti: Contante, Nobiltà.

HAWKWOOD

Gli Hawkwood sono orgogliosi che uno di loro sia diventato Imperatore, ma credono di essere tutti destinati alla grandezza. È sia loro privilegio che dovere, e agiscono di conseguenza.

DECADOS

La famiglia che molti osservatori ritenevano avrebbe vinto le Guerre dell'Imperatore: i Decados sono apprezzati per la loro sofisticatezza, astuzia e fascino. Sono temuti per la loro malizia, furia e ingannevolezza. Farsi amico un Decados è come allearsi con una vipera.

GLI HAZAT

L'orgoglio di un Hazat per i suoi soldati è superato solo dal suo orgoglio per sé stesso. Addestrato fin dalla nascita a comandare soldati, si trova a proprio agio sia se dorme in un sacco a pelo che in un letto di piume. Gli Hazat sono comunque estremamente consapevoli del proprio ruolo nella società, e non permetteranno mai che gli inferiori lo scordino.

LI HALAN

Una volta nota come la più decadente delle casate, la Casata Li Halan è ora la più legata alla Chiesa. Gli anziani Li Halan donano prontamente alle opere di carità della Chiesa, e i membri più giovani della casata sono i primi ad unirsi alle crociate e a servire negli Ordini Combattenti. Sebbene la maggior parte dei nobili debba primariamente lealtà alla propria casata, i Li Halan la devono solo al Pancreatore.

Benefici suggeriti: Alleato nella Chiesa (1-11 pt.)

AL-MALIK

Alcuni osservatori sostengono che gli al-Malik siano sorti da una famiglia mercantile della Seconda Repubblica, ma ora la casata ricerca la nobiltà in tutto. Naturalmente, ciò non impedisce ai suoi membri di accumulare alcune delle migliori collezioni di artefatti

della Seconda Repubblica che si possano trovare fuori di Leagueheim.

Benefici suggeriti: Contratto di Passaggio (8 pt.)

CASATE MINORI

Oltre alle cinque casate reali, ci sono innumerevoli casate minori. Alcune un tempo erano grandi, altre stanno per crescere, e alcune non sono mai andate da nessuna parte e probabilmente mai lo faranno. Quindi, le casate minori vanno dalle più virtuose alle più vili, e gli Arbitri di Gioco e i giocatori dovrebbero progettarne di proprie.

Scegliere una casata reale che meglio si addice alla casata minore.

Beneficio ristretto: Nobiltà (9 pt. massimo)

CAVALIERI ERRANTI

Non tutti i nobili hanno un ruolo di rispetto nei feudi della famiglia. I figli cadetti non hanno molto da ereditare e devono quindi procurarsi le proprie fortune altrove. Molti di loro si rivolgono all'Imperatore Alexius, che ha fondato la Compagnia della Fenice: i Cavalieri Erranti, nobili che giurano fedeltà all'Imperatore e viaggiano per il regno promuovendo la sua visione... che sia sostenere i diritti degli sfruttati popolari, sottomettere ribellioni Repubblicane, o viaggiare oltre i Mondi Conosciuti nello spazio barbarico, alla ricerca di notizie o prove di Mondi Perduti.

I nobili che desiderano diventare Cavalieri Erranti dovrebbero prendere il servizio del Cavaliere Errante (vedi Stadi Extra nelle Storie del Personaggio, sotto).

Benefici suggeriti: Navigato (5 pt.), Permesso di Cavaliere Imperiale (5 pt.)

CRESCITA

Questo stadio rappresenta la gioventù del nobile, di solito dalla nascita agli otto o dieci anni di età. In questo periodo, egli viene modellato dalle tradizioni della sua fazione e dalle aspettative della sua famiglia.

CORTE

Il giovane viene cresciuto a palazzo, curato da servitori e tutori. È controllato con estrema attenzione e deve vivere all'altezza di grandi aspettative. Ha però l'occasione di incontrare visitatori stranieri ed essere testimone di imprese che diventeranno famose.

Hawkwood: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +1, Intelligenza +1, Estroverso (primario) +2; *Abilità Naturali:* Mischia +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Conoscenza (araldica) 1, Etichetta 1; *Benedizione:* Implacabile (+2 Costituzione quando l'onore è alla prova); *Maledizione:* Orgoglioso (-2 Calma quando insultato)

Decados: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Percezione +2, Ego (primario) +2; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Conoscenza (casate rivali) 1, Etichetta 1, Interrogare 1; *Benedizione:* Sospettoso (+2 Percezione quando ci sono rivali nelle vicinanze); *Maledizione:* Vanitoso (-2 Percezione quando viene adulato)

Hazat: *Caratteristiche:* Costituzione +1, Percezione +2 Passione (primario) +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Mischia +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Etichetta 1; *Benedizione:* Disciplinato (+2 Calma in situazioni di combattimento); *Maledizione:* Vendicativo (-2 Calma quando è in ballo l'onore, non dimenticherà mai un torto)

Li Halan: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Passione o Calma +1, Fede (primario) +2; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza (teologia) 1, Etichetta 1; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i peccatori); *Maledizione:* Colpevole (-2 a tutte le prove contro gli ufficiali della Chiesa)

al-Malik: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Calma (primario) +2; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza (teologia) 1, Etichetta 1, Parlare (Lingua Graziosa) (2 pt.); *Benedizione:* Grazioso (+2 Estroverso con gli ospiti); *Maledizione:* Impetuoso (-2 Intelligenza quando commercia)

TENUTA RURALE

Il giovane è cresciuto in un maniero o castello. Sebbene sia lontano dagli affari importanti di corte, si trova comunque ancora molto al di sopra della maggioranza degli uomini liberi e dei popolani. Il giovane nobile ha tutori, ma essi devono dividere il tempo tra l'insegnamento e altri compiti, lasciando il ragazzo a cavarsela da solo in certe occasioni.

Hawkwood: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +1, Intelligenza +1, Estroverso (primario) +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Cavalcare 1, Conoscenza (feudo) 1, Etichetta 1; *Benedizione:* Implacabile (+2 Costituzione quando l'onore è alla prova); *Maledizione:* Orgoglioso (-2 Calma quando insultato)

Decados: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Percezione +2, Ego (primario) +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Conoscenza (casate rivali) 1, Etichetta 1, Raggiare 1; *Benedizione:* Sospettoso (+2 Percezione quando ci sono rivali nelle vicinanze); *Maledizione:* Vanitoso (-2 Percezione quando viene adulato)

Hazat: *Caratteristiche:* Costituzione +2, Percezione +2 Passione (primario) +1; *Abilità Naturali:* Impres-

sionare +1, Mischia +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Etichetta 1; *Benedizione:* Disciplinato (+2 Calma in situazioni di combattimento); *Maledizione:* Vendicativo (-2 Calma quando è in ballo l'onore, non dimenticherà mai un torto)

Li Halan: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Passione o Calma +1, Fede (primario) +2; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza (teologia) 1, Etichetta 1; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i peccatori); *Maledizione:* Colpevole (-2 a tutte le prove contro gli ufficiali della Chiesa)

al-Malik: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Calma (primario) +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Etichetta 1, Parlare (Lingua Graziosa) (2 pt.); *Benedizione:* Grazioso (+2 Estroverso con gli ospiti); *Maledizione:* Impetuoso (-2 Intelligenza quando commercia)

SENZA TERRA

La famiglia del giovane è priva di terre e deve affidarsi alla carità di altri nobili per alloggio e vettovaglie. Ciò spesso vuol dire che il bambino ha vissuto in diverse case durante l'infanzia, e deve difendersi contro gli insulti di bambini di natali più elevati con cui condivide l'abitazione.

Hawkwood: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso (primario) +1; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Mischia +2, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Cavalcare 1; *Benedizione:* Implacabile (+2 Costituzione quando l'onore è alla prova); *Maledizione:* Orgoglioso (-2 Calma quando insultato)

Decados: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Percezione +2, Ego (primario) +1; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Mischia +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Raggiare 2; *Benedizione:* Sospettoso (+2 Percezione quando ci sono rivali nelle vicinanze); *Maledizione:* Vanitoso (-2 Percezione quando viene adulato)

Hazat: *Caratteristiche:* Costituzione +2, Percezione +2 Passione (primario) +1; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Mischia +1, Sparare +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Guarire 1; *Benedizione:* Disciplinato (+2 Calma in situazioni di combattimento); *Maledizione:* Vendicativo (-2 Calma quando è in ballo l'onore, non dimenticherà mai un torto)

Li Halan: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Passione o Calma +1, Fede (primario) +2; *Abilità Naturali:* Mischia +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione 1, Conoscenza (teologia) 1, Guarire 1; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i peccatori); *Maledizione:* Colpevole (-2 a tutte le prove contro gli ufficiali della Chiesa)

al-Malik: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Calma (primario) +1; *Abilità Naturali:* Mischia +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (commercio) 1, Interrogare 1, Parlare (Lingua Graziosa) (2 pt.); *Benedizione:* Grazioso (+2 Estroverso con gli ospiti); *Maledizione:* Impetuoso (-2 Intelligenza quando commercia)

APPRENDISTATO

Nato nel lusso, la vita di un nobile viene modellata fin dall'inizio: l'individuo ha poca scelta su come essere cresciuto e sulla propria carriera, perché questa è già stata pianificata dalla sua famiglia. Ciononostante ci sono diversi passatempi e attività in cui può eccellere. Sebbene la maggior parte degli Hawkwood e gli Hazat graviti verso passatempi militari e gli al-Malik e Li Halan verso il piacere o lo studio, i nobili di qualsiasi casata (ma in particolare i Decados) apprezzano le attività diplomatiche.

DIPLOMAZIA/INTRIGO

Caratteristiche: Intelligenza +2, Percezione +1, Estroverso +1, Calma +1; **Abilità Naturali:** Fascino +2, Furtività +1, Osservare +1; **Abilità Apprese:** Arti (retorica) 1, Etichetta 2, Interrogare o Raggiare 2, Socializzare (dibattere o oratoria) 1

DIVERTIMENTO

Damerino: **Caratteristiche:** Destrezza +1, Intelligenza +2, Percezione +1, Passione o Calma +1; **Abilità Naturali:** Qualsiasi abilità +2, Fascino +1, Osservare +1, Sparare +1; **Abilità Apprese:** Arti (scegliere una favorita) 1, Cavalcare 1, Empatia 1, Giocare d'Azzardo 1, Pilotare (veicolo aereo o terrestre) 1

Duellante: **Caratteristiche:** Forza +1, Destrezza +2, Costituzione +1, Passione o Calma +1; **Abilità Naturali:** Mischia +2, Schivare o Vigore +1; **Abilità Apprese:** Guarire 1, Manovre di Scherma (Parata, Fendente, Affondo)

ESERCITO

Fante spaziale: **Caratteristiche:** Destrezza +1, Intelligenza +2, Percezione +1, Estroverso +1; **Abilità Naturali:** Impressionare +1, Mischia +1, Sparare +2; **Abilità Apprese:** Arte della Guerra (cannoni) 1, Guarire 1, Socializzare (comandare) 2, Utilizzare Macchine Pensanti 1

Soldato: **Caratteristiche:** Forza +2, Destrezza +2, Costituzione +1; **Abilità Naturali:** Lottare +1, Sparare +1, Vigore +1; **Abilità Apprese:** Arte della Guerra (tattiche militari) 1, Guarire 1, Socializzare (comandare) 3, Sopravvivenza 1

STUDIO

Caratteristiche: Intelligenza +2, Introverso +2, Passione o Calma +1; **Abilità Apprese:** Accademia 1, Alfabetismo (Urthiano o Latino) (2 pt.), Concentrazione 3, Conoscenza o Scienza (argomento di studio) 3, Interrogare 1

CARRIERA INIZIALE

Al raggiungimento della maturità, il giovane nobile sceglie un ruolo che svolgerà per conto della casata e viene ufficialmente nominato cavaliere. (I nobili che non passano questo stadio, ma che invece divengono sacerdoti o confederati, non ricevono il rango di nobile. Sebbene siano ancora considerati appartenenti alla nobiltà, non ricevono nessuno dei benefici o delle responsabilità della loro posizione di nobile).

COMANDO MILITARE

Fante spaziale: **Caratteristiche:** Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +2, Percezione +1, Estroverso

+1, Passione o Calma +2; **Abilità Naturali:** Impressionare +1, Mischia +1, Sparare +2; **Abilità Apprese:** Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Arte della Guerra (cannoni) 1, Arte della Guerra (tattiche di battaglia spaziale) 1, Guarire 1, Pilotare (veicoli spaziali) 1, Socializzare (comandare) 2, Utilizzare Macchine Pensanti 1, Utilizzare Tute Spaziali (2 pt.); **Beneficio:** Rango (Cavaliere)

Soldato: **Caratteristiche:** Forza +2, Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +1, Percezione +1, Estroverso +1, Passione o Calma +1; **Abilità Naturali:** Lottare +1, Impressionare +1, Mischia +1, Osservare +1, Schivare +1, Sparare +2, Vigore +1; **Abilità Apprese:** Arte della Guerra (tattiche militari) 1, Guarire 1, Socializzare (comandare) 4, Sopravvivenza 1; **Beneficio:** Rango (Cavaliere)

CORTE

Ambasciatore: **Caratteristiche:** Destrezza +1, Intelligenza +2, Percezione +2, Estroverso +2, Calma +2, Fede o Ego +1; **Abilità Naturali:** Fascino +2, Furtività +1, Osservare +1; **Abilità Apprese:** Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Arti (retorica) 1, Conoscenza (rivali di corte) 2, Etichetta 2, Interrogare o Raggiare 2, Socializzare (dibattere o oratoria) 1; **Beneficio:** Rango (Cavaliere)

Duellante: **Caratteristiche:** Forza +1, Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +1, Percezione +1, Estroverso o Introverso +1, Passione o Calma +2; **Abilità Naturali:** Mischia +2, Schivare +1; **Abilità Apprese:** Etichetta 1, Guarire 1, Manovre di Scherma (scegli tra basiche e avanzate, sotto); **Beneficio:** Rango (Cavaliere)

Manovre di Scherma basiche (per i personaggi che non hanno avuto l'apprendistato da Duellante): Parata, Affondo, Fendente, Estrazione & Colpo

Manovre di Scherma avanzate (solo per coloro che hanno avuto l'apprendistato da Duellante): Estrazione & Colpo, Parata/Risposta o Disarmare, Finta

ERRANTE

Caratteristiche: Caratteristica Fisica (sceglierne una) +2, caratteristica Fisica (sceglierne due) +1 ciascuna, caratteristica Mentale (sceglierne una) +2, caratteristica Mentale (sceglierne una) +1, caratteristica Spirituale (sceglierne una) +2, caratteristica Spirituale (sceglierne una) +1; **Abilità Naturali:** Fascino o Impressionare +1, Furtività +1, Schivare +1, Vigore +1, Abilità di Combattimento (scegliere Lottare, Mischia o Sparare come primaria) +2, Abilità di combattimento (scegliere una secondaria) +1; **Abilità Apprese:** Conoscenza (persone e luoghi visitati) 1, Conoscenza della Malavita 1, Guarire 1, Pilotare (scegli un veicolo) 1, Interrogare o Raggiare 1, Parlare (scegliere dialetto) (2 pt.); **Beneficio:** Rango (Cavaliere)

SERVIZIO

Il nobile completa la sua carriera iniziale con un servizio o nel suo precedente passatempo o un altro: come un dovere per i Cavalieri Erranti dell'Imperatore. Vedi Stadi Extra, sotto.



COLORO CHE PREGANO: I SACERDOTI

Nessuna istituzione ha tanto impatto sulla vita giornaliera dei Mondi Conosciuti quanto la Chiesa Universale del Sole Celeste. Nonostante le molte fazioni e sette della Chiesa, il popolano medio la vede come un gigantesco monolite, dedicato alla salvezza dell'umanità dal male innato dell'universo. Per quanto ne sanno, tutti i sacerdoti operano verso lo stesso obiettivo, mano nella mano, combattendo il male insieme. Non importa che si diano l'un l'altro dell'eretico; la Chiesa in sé è buona. La posizione dei popolani cambia solo quando qualcuno cerca di rimpiazzare la setta dei loro antenati con una nuova.

Benefici suggeriti: Ordinazione (3-13 pt.), Paramenti (1 pt.)

Beneficio ristretto: Contante (7 pt. massimo)

ORTODOSSIA DI URTH

I sacerdoti Ortodossi trascorrono il loro tempo ad occuparsi dei bisogni spirituali del loro gregge e a difendere la fede dal male esterno ed interno: che siano alieni, barbari o le eresie di altre sette.

Benefici suggeriti: Alleato Nobile (1-11 pt.)

FRATI COMBATTENTI

I monaci dei Frati Combattenti trascorrono anni ad addestrarsi per divenire i più efficaci agenti della giustizia del Pancreatore nell'universo peccaminoso. La loro rigida disciplina e addestramento marziale li rende soldati incredibilmente efficienti, sebbene raramente obbediscano agli ordini dei comandi militari secolari. Nonostante il nome dell'ordine, anche le donne possono diventare monaci.

ORDINE ESKATONICO

I sacerdoti Eskatonici esplorano l'universo alla ricerca di sapienza mistica che li aiuti a difendere i fedeli dal male. La loro ricerca li ha condotti a molte nuove scoperte che potranno migliorare la vita di tutti, o ad aprire Vasi di Pandora contenenti segreti che sarebbero meglio lasciati nascosti.

Benefici suggeriti: Segreti (2 pt.), Rifugio (6 pt.)

TEMPIO AVESTI (AVESTITI)

Le pesanti vesti di questi fanatici sono immediatamente riconoscibili, così come i fumanti lanfiafiamme che impugnano per imporre una punizione letterale ai peccatori. Tempo fa questa setta ottenne la maggioranza dei seggi al Sinodo Inquisitorio, con molto dispiacere dei suoi nemici politici.

SANTUARIO AEON (AMALTEANI)

Questo ordine di guaritori fu fondato da Santa Amaltea in seguito ai suoi viaggi con il Profeta ed ha proseguito fin da allora a portare grazia e misericordia a tutti. Gli Amalteani sono molto amati dai popolani che aiutano altruisticamente.

Benefici suggeriti: Alleato (1-11 pt.)

MONACI MENDICANTI (ESICASTI)

Alcuni sacerdoti non vogliono avere nulla a che fare con le politiche della Chiesa e si uniscono a monasteri molto lontani dai centri del potere ecclesiastico, oppure vivono in capanne nelle terre selvagge alla ricerca di visioni mistiche o una tranquilla vita di contemplazione. Alcuni frati viaggiano per diffondere il vangelo tra la gente comune che la Chiesa ha ignorato o dimenticato.

Scegliere una setta che meglio si addice al monaco.

SACERDOTE GREGARIO IMPERIALE

Alcuni sacerdoti ascoltano la chiamata verso doveri più mondani, infiammati dai valori e dalla visione sposata dall'Imperatore Alexius. A costoro è aperto il ruolo di Gregario Imperiale dei Cavalieri Erranti di Alexius. Un sacerdote accettato in questa augusta compagnia offre soccorso spirituale e consigli ad un cavaliere, e lo accompagna nei suoi viaggi nelle terre oscure aldilà dell'abbraccio della Chiesa. Egli ottiene così l'eccezionale opportunità di predicare a nuovi convertiti e fornire a tutti un esempio: anche al costo di attirare l'ira dei sacerdoti della Chiesa con maggiori ambizioni politiche, sempre opposti all'ascesa di Alexius.

Quei sacerdoti che vogliono diventare Gregari dovrebbero prendere il Servizio Gregario Imperiale (vedi Stadi Extra, sotto).

Benefici suggeriti: Navigato (5 pt.), Stemma del Gregario (3 pt.)

CRESCITA

La maggior parte dei sacerdoti e dei confederati cresce in paesi e città simili; le loro prime esperienze spesso determinano se graviteranno verso il mercato o il monastero. A differenza dei nobili, questi uomini liberi non hanno ancora scelto la loro fazione (sebbene le loro famiglie possano aver già pianificato una carriera per loro). I due fattori da considerare qui sono l'ambiente e lo status sociale in cui è cresciuto il per-

sonaggio. Eccezione: i monaci dei Frati Combattenti vengono selezionati durante l'infanzia; vedi sotto.

AMBIENTE

Città: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +2; *Abilità Naturali:* Osservare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita 1, Interrogare 1

Paese: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Percezione +1, Estroverso +2; *Abilità Naturali:* Fascino +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Interrogare 1

Campagna: *Caratteristiche:* Forza +1, Costituzione +2, Fede +1; *Abilità Naturali:* Vigore +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza degli Animali o Pilotare Veicolo a Traino 1, Conoscenza (regionale) 1

CLASSE SOCIALE

Ricca: *Caratteristiche:* Estroverso +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.)

Media: *Caratteristiche:* Estroverso o Introverso +1; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (popolare o regionale) 1

Povera: *Caratteristiche:* Fede o Ego +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita o Sopravvivenza 1, Raggiare 1

MONACO DEI FRATI COMBATTENTI

Il duro addestramento al combattimento dei Frati Combattenti comincia fin dall'infanzia.

Caratteristiche: Forza +1, Destrezza +2, Costituzione +1, Fede +1; *Abilità Naturali:* Lottare +2, Mischia +1, Schivare +1, Sparare +2, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione 1, Guarire 1, Tempra 1; *Benedizioni:* Disciplinato (+2 Calma in situazioni di combattimento); *Maledizioni:* Ignaro (-2 Percezione a notare consuetudini sociali)

APPRENDISTATO

Notare che in questo stadio i nobili possono unirsi al sacerdozio; invece di scegliere un Apprendistato nobile, possono scegliere la setta e ambiente appropriato.

CATTEDRALE

Il sacerdote riceve il suo addestramento iniziale in una cattedrale cittadina, e quindi si trova vicino a biblioteche, persone istruite e forse anche alta tecnologia.

Ortodossia: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Estroverso +1, Calma +1, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza (teologia) 1, Guarire 1, Medicina 1, Socializzare (oratoria) 2; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i fedeli); *Maledizione:* Austero (-2 Passione davanti ai fedeli)

Ordine Eskatonico: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Introverso +2, Fede +2; *Abilità Naturali:* Osservare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alchimia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 3, Conoscenza (occulto) 1, Volontà 1; *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Contorto (-2 Estroverso quando spiega qualcosa)

Tempio Avesti: *Caratteristiche:* Costituzione +1, Percezione +2, Fede +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Mischia +1, Osservare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Cercare 1, Conoscenza (dottrina) 2, Interrogare

2, Tortura 1; *Benedizioni:* Pio (+2 Estroverso tra i fedeli); *Maledizioni:* Giusto (-2 Calma quando messo in discussione il suo giudizio)

Santuario Aeon: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Tecnica +1, Calma +1, Fede +1; *Abilità Naturali:* Fascino +1; *Abilità Apprese:* Arti (musica) 1, Conoscenza (teologia) 1, Empatia 1, Guarire 2, Medicina 3, Volontà 1; *Benedizione:* Misericordioso (+2 Passione quando aiuta gli altri); *Maledizione:* Credulone (-2 Intelligenza contro i tentativi di raggiare)

MONASTERO

Il sacerdote inizia il suo addestramento in un monastero, un luogo il cui accesso è impedito agli estranei e dedicato completamente alla vita spirituale. Lo studio e la contemplazione sono preferiti alla predica e alle opere buone.

Ortodossia: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Introverso +1, Calma +1, Fede +2; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Concentrazione 2, Conoscenza (teologia) 1, Medicina 1, Volontà 1; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i fedeli); *Maledizione:* Austero (-2 Passione davanti ai fedeli)

Ordine Eskatonico: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Introverso +2, Fede +2; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alchimia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Concentrazione 2, Conoscenza (occulto) 1, Volontà 1; *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Contorto (-2 Estroverso quando spiega qualcosa)

Tempio Avesti: Vedi Cattedrale, sopra

Santuario Aeon: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Introverso +1, Calma +1, Fede +2; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Conoscenza (teologia) 1, Empatia 1, Guarire 2, Medicina 3, Volontà 1; *Benedizione:* Misericordioso (+2 Passione quando aiuta gli altri); *Maledizione:* Credulone (-2 Intelligenza contro i tentativi di raggiare)

PARROCCHIA

Il sacerdote inizia la sua carriera in una parrocchia di campagna o di paese, una piccola ma distinta chiesa che serve i bisogni locali. Ogni settimana predica ad una piccola folla, che gli permette di guadagnare familiarità con la regione e i suoi abitanti.

Ortodossia: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Estroverso +1, Calma +1, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione 1, Conoscenza (gregge) 1, Conoscenza (teologia) 2, Empatia 1, Guarire 1, Medicina 1, Socializzare (oratoria) 2; *Benedizione:* Pio (+2 Estroverso tra i fedeli); *Maledizione:* Austero (-2 Passione davanti ai fedeli)

Ordine Eskatonico: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Introverso +2, Fede +2; *Abilità Naturali:* Osservare +1; *Abilità Apprese:* Alchimia 1, Concentrazione 3, Conoscenza (occulto) 1, Empatia 1, Guarire 1, Volontà 2; *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Contorto (-2 Estroverso quando spiega qualcosa)

Tempio Avesti: Vedi Cattedrale, sopra

Santuario Aeon: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Calma +1, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino +1; *Abilità Apprese:* Arti (musica) 1, Conoscenza (gente del luogo) 1, Empatia 1, Guarire 2, Medicina 3, Volontà 1; *Benedizione:* Misericordioso (+2 Passione quando aiuta gli altri); *Maledizione:* Credulone (-2 Intelligenza contro i tentativi di raggirare)

MONACO DEI FRATI COMBATTENTI

Caratteristiche: Forza +1, Destrezza +2, Costituzione +1, Fede +1; *Abilità Naturali:* Abilità di combattimento (scegli Lottare o Mischia) +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Guarire 1, Tempra 1

A seconda dell'abilità di combattimento scelta sopra, scegliere una delle seguenti:

Arti Marziali Mantok: Pugno Marziale, Calcio Marziale, Presa Marziale

Scherma con la Spada: Parata, Affondo, Fendente

CARRIERA INIZIALE

Il sacerdote viene ordinato e riceve il suo primo incarico; predicare e aiutare i fedeli di una cattedrale, chiesa o parrocchia; condurre una vita monastica di contemplazione; o portare la buona novella agli altri, viaggiando come missionario.

GUARITORE

Caratteristiche: Destrezza +2, Costituzione +1, Intelligenza +1, Tecnica +1, Estroverso +2, Calma +1, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino +2, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione 1, Conoscenza (popolazione locale) 1, Empatia 2, Guarire 3, Medicina 3, Riparazione (scegliere tipo) 1, Socializzare (oratoria) 1; *Beneficio:* Rango (novizio)

INQUISITORE

Caratteristiche: Forza +2, Destrezza +1, Costituzione +2, Percezione +2, Passione +2, Fede +1; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Impressionare +2, Osservare +2, Sparare +2, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Cercare 1, Conoscenza (eresia) 1, Conoscenza della Malavita 1, Interrogare 1, Seguire Tracce 1, Tempra o Volontà 1, Tortura 1; *Beneficio:* Rango (novizio)

MISSIONARIO

Caratteristiche: Costituzione +2, Intelligenza +1, Percezione +2, Estroverso +2, Passione +2, Fede +1; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +3, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Cavalcare 1, Concentrazione 1, Conoscenza (dottrina) 1, Conoscenza della Malavita 1, Empatia 1, Guarire 1, Interrogare 1, Medicina 1, Pilotare (veicoli a traino animale) 1, Socializzare (oratoria) 2; *Beneficio:* Rango (novizio)

MONACO

Caratteristiche: Caratteristica Fisica +1, Intelligenza +2, Percezione +1, Introverso +2, Calma +2, Fede +2; *Abilità Naturali:* Osservare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 3, Conoscenza (teologia) 1, Conoscenza (area di interesse) 2, Empatia 1, Guarire 1, Interrogare 1, Medicina 1, Volontà 1; *Beneficio:* Rango (novizio)

PREDICATORE/PASTORE

Caratteristiche: Intelligenza +2, Percezione +1, Estroverso +2, Introverso +1, Passione +2, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +2, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza (fedeli) 1, Empatia 1, Guarire 1, Interrogare 1, Medicina 1, Parlare (Latino) (2 pt.), Socializzare (oratoria) 2; *Beneficio:* Rango (novizio)

MONACO DEI FRATI COMBATTENTI

Caratteristiche: Forza +3, Destrezza +1, Costituzione +3, Passione o Calma +1, Estroverso o Introverso +1, Fede +1; *Abilità Naturali:* Abilità di combattimento (scegli Lottare o Mischia) +2, Abilità di combattimento (Lotta o Mischia) +1, Schivare +1, Sparare +2; *Abilità Apprese:* Arte della Guerra (tattiche militari) 1, Concentrazione o Tempra 2, Medicina 1, Sopravvivenza 1
Scegliere uno dei seguenti:

Arti Marziali Mantok: Pugno Artigliato o Calcio Tornado
Scherma con la Spada: Disarmare o Finta

SERVIZIO

Il sacerdote completa la sua carriera iniziale con un servizio nella Chiesa o come Gregario dei Cavalieri Erranti dell'Imperatore: oppure con una Chiamata Teurgica. Vedi Stadi Extra.



COLORO CHE COMMERCIANO: I MERCANTI

Le gilde possono essere pure tutto ciò che rimane delle gigantesche corporazioni della Seconda Repubblica, ma si sono ricavate un posto importante all'interno dell'Impero. Sebbene i nobili possano pure snobbarli e i sacerdoti definirli peccatori, i mercanti sanno di fornire un servizio necessario, senza il quale né le casate né le sette potrebbero sopravvivere.

Benefici suggeriti: Incarico, Ricchezze, Contratto di Passaggio

AURIGHI

Alcuni Aurighi sostengono di possedere le rotte spaziali, e non sono così lontani dall'affermare il vero. Grandi piloti e commercianti, volano di stella in stella con i loro carichi, a volte illegali, ma sempre molto preziosi.

INGEGNERI

Più che semplici meccanici, gli Ingegneri ricreano l'antica tecnologia, fanno le proprie scoperte e fondono il tutto nelle loro vite e (a volte) nei loro corpi. Gli Ingegneri non offrono a tutti i loro servizi, ed anche coloro che aiutano, spesso si chiedono se ne sia valso il costo.

RASCHIATORI

Questa gilda ebbe inizio recuperando antiche tecnologie, ma gli usi che trovò per questi artefatti le fecero guadagnare un ruolo completamente nuovo. Ora possiede stazioni spaziali casinò, slot machine, laboratori farmaceutici e altro, tutti protetti dalle migliori guardie nel campo.

L'ADUNATA (INCANTENATORI)

L'Adunata è il tipo di uomo nero che i genitori usano per spaventare i bambini: una gilda che si specializza nel commercio di persone. Sebbene il suo ruolo principale sia quello di fungere da agenti per lavoratori specializzati come mercenari, tecnici, ingegneri e l'occasionale intrattenitore, si sono guadagnati anche una (meritata) reputazione di schiavisti.

FUNZIONARI (FACCE GRIGIE)

Agendo spesso silenziosamente dietro le quinte, i Funzionari hanno la reputazione di essere i più ricchi e avidi membri delle gilde. Una reputazione che non negano. Essi lottano contro chiunque voglia portargli via il loro denaro.

INDIPENDENTI (FREELANCE)

Siccome i servi sembrano credere che chiunque sia coinvolto nel commercio sia un membro delle gilde,

diversi uomini liberi hanno sfruttato la situazione. Possono intraprendere qualsiasi tipo di lavoro, lavorare con le gilde, pretendere di esserne membri, ma in realtà non rispondono a nessuno.

Scegliere una gilda che meglio si adatti all'idea del personaggio.

Nota: Gli indipendenti non hanno bisogno di un Incarico per cominciare a giocare con abilità della gilda. Si assume che abbiano appreso queste abilità mentre lavoravano per la Federazione.

CONFEDERATO GREGARIO IMPERIALE

La chiamata dell'Imperatore Alexius non si estese solo a cavalieri e sacerdoti: egli ha richiamato anche dei confederati ad entrare a far parte dei Gregari Imperiali, per offrire aiuto e assistenza ed essere capaci sostenitori dei suoi Cavalieri Erranti. In cambio dell'offerta delle loro abilità e fedeltà, essi guadagnano il diritto di poter rivendicare per primi le rotte mercantili verso i territori inesplorati. Sebbene ciò possa portare ad un confederato nuovi nemici, ciò porterà anche nuovi benefici alla sua gilda.

Quei confederati che vogliono diventare Gregari dovrebbero prendere il Servizio Gregario Imperiale (vedi Stadi Extra, sotto).

Benefici suggeriti: Navigato (5 pt.), Stemma del Gregario (3 pt.)

CRESCITA

La maggior parte dei sacerdoti e dei confederati cresce in paesi e città simili; le loro prime esperienze spesso determinano se graviteranno verso il mercato o il monastero. A differenza dei nobili, questi uomini liberi non hanno ancora scelto la loro fazione (sebbene le loro famiglie possano aver già pianificato una carriera per loro). I due fattori da considerare qui sono l'ambiente e lo status Sociale in cui è cresciuto il personaggio.

AMBIENTE

Città: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +2; *Abilità Naturali:* Osservare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita 1, Interrogare 1

Paese: *Caratteristiche:* Intelligenza +1, Percezione +1, Estroverso +2; *Abilità Naturali:* Fascino +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Interrogare 1

Campagna: *Caratteristiche:* Forza +1, Costituzione +2, Fede +1; *Abilità Naturali:* Vigore +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza degli Animali o Pilotare Veicolo a Traino 1, Conoscenza (regionale) 1

CLASSE SOCIALE

Ricca: *Caratteristiche:* Estroverso +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.)

Media: *Caratteristiche:* Estroverso o Introverso +1; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (popolare o regionale) 1

Povera: *Caratteristiche:* Fede o Ego +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita o Sopravvivenza 1, Raggiare 1

APPRENDISTATO

Notare che in questo stadio i nobili possono unirsi ad una gilda, sebbene sia considerato scandaloso; invece di scegliere un Apprendistato nobile, possono scegliere la gilda e ambiente appropriato.

ACCADEMIA

Ogni gilda mantiene un'accademia d'addestramento dove vengono mandati i nuovi membri più promettenti.

Aurighi: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Guarire 1, Pilotare (specialità primaria) 3, Pilotare (specialità secondaria) 2, Riparazione Meccanica 2, Utilizzare Tute Spaziali (2 pt.); *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Impiccione (-2 Calma quando vede qualcosa di nuovo)

Ingegneri: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Intelligenza +1, Tecnica +3; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthtech) (2 pt.), Interrogare 1, Riparazione Tecnica (specialità primaria) 3, Riparazione Tecnica (specialità secondaria) 1, Scienza (specialità primaria) 2, Scienza (specialità secondaria) 1, Utilizzare Macchine Pensanti 1; *Benedizione:* Innovativo (+2 Tecnica quando cerca di inventare qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Snervante (-2 Estroverso quando tratta con i servi)

Raschiatori: *Caratteristiche:* Forza +2, Percezione +2, Ego +1; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +1 (scegliere Lottare, Mischia o Sparare), Furtività +1, Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita 2, Giocare d'Azzardo 1, Interrogare 1, Raggiare 1, Parlare Gergo dei Raschiatori (2 pt.); *Benedizioni:* L'Uomo (+2 Impressionare quando tratta con i sottoposti); *Maledizioni:* Possessivo (-2 Calma quando tagliato fuori dall'azione)

Adunata: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +2, Tecnica +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +1 (scegliere Lottare o Mischia), Impressionare +1, Sparare +2; *Abilità Apprese:* Conoscenza (luoghi e persone visitati) 1, Conoscenza della Malavita 1, Guarire 1, Pilotare (scegliere specialità) 2, Riparazione Meccanica 1; *Benedizione:* Audace (+2 Passione quando agisce dove gli altri esitano); *Maledizione:* Insensibile (-2 Estroverso quando gli viene chiesto aiuto)

Funzionari: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +2, Introverso +1; *Abilità Naturali:* Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Arti (retorica) 1, Burocrazia 1, Conoscenza (finanza o legge) 1, Etichetta 1, Interrogare 1, Socializzare (dibattere) 1; *Benedizione:* Avveduto (+2 Intelligenza contro i tentativi di raggiare); *Maledizione:* Mammonista (-2 Fede quando sono coinvolti i soldi)

LOGGIA DELLA GILDA

La maggior parte dei confederati e degli apprendisti ricevono il loro addestramento sul campo, rimanendo nelle logge della gilda e chiedendo lavoro o addestramento ai membri di più alto rango.

Aurighi: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (luoghi e persone visitati) 1, Empatia 1, Guarire 1, Parlare (dialetto locale) (2 pt.), Pilotare (specialità primaria) 2, Pilotare (specialità secondaria) 1, Riparazione Meccanica 1; *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Impiccione (-2 Calma quando vede qualcosa di nuovo)

Ingegneri: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Intelligenza +1, Tecnica +3; *Abilità Naturali:* Sparare +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthtech) (2 pt.), Interrogare 1, Riparazione Tecnica (specialità primaria) 2, Riparazione Tecnica (specialità secondaria) 1, Scienza (specialità primaria) 2, Scienza (specialità secondaria) 1, Utilizzare Macchine Pensanti 1; *Benedizione:* Innovativo (+2 Tecnica quando cerca di inventare qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Snervante (-2 Estroverso quando tratta con i servi)

Raschiatori: *Caratteristiche:* Forza +2, Percezione +2, Ego +1; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +1 (scegliere Lottare, Mischia o Sparare), Furtività +1, Impressionare +1, Schivare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita 1, Giocare d'Azzardo 1, Interrogare 1, Raggiare 1, Parlare Gergo dei Raschiatori (2 pt.); *Benedizioni:* L'Uomo (+2 Impressionare quando tratta con i sottoposti); *Maledizioni:* Possessivo (-2 Calma quando tagliato fuori dall'azione)

Adunata: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +2, Tecnica +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +1 (scegliere Lottare o Mischia), Impressionare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Cercare 1, Conoscenza (luoghi e persone visitati) 1, Conoscenza della Malavita 2, Guarire 1, Pilotare (scegliere specialità) 1, Riparazione Meccanica 1; *Benedizione:* Audace (+2 Passione quando agisce dove gli altri esitano); *Maledizione:* Insensibile (-2 Estroverso quando gli viene chiesto aiuto)

Funzionari: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +2, Introverso +1; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Latino) (2 pt.), Burocrazia 1, Conoscenza (finanza o legge) 1, Etichetta 1, Interrogare 1, Socializzare (dibattere) 1; *Benedizione:* Avveduto (+2 Intelli-

genza contro i tentativi di raggirare); *Maledizione: Mammonista* (-2 Fede quando sono coinvolti i soldi)

LA STRADA

Coloro che non hanno avuto fortuna nelle accademie o nelle logge delle gilde ricevono il loro addestramento presso la scuola più dura di tutte: la strada.

Aurighi: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Estroverso +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (luoghi e persone visitati) 1, Conoscenza della Malavita 1, Guarire 1, Parlare (dialetto locale) (2 pt.), Pilotare (scegliere specialità) 2, Raggirare 1, Riparazione Meccanica 1; *Benedizione:* Curioso (+2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Impiccione (-2 Calma quando vede qualcosa di nuovo)

Ingegneri: *Caratteristiche:* Destrezza +2, Intelligenza +1, Tecnica +2; *Abilità Naturali:* Sparare +1; *Abilità Apprese:* Alfabetismo (Urthtech) (2 pt.), Conoscenza della Malavita 1, Interrogare 1, Riparazione Tecnica (scegliere specialità) 2, Scienza (scegliere specialità primaria) 2, Utilizzare Macchine Pensanti 1; *Benedizione:* Innovativo (+2 Tecnica quando cerca di inventare qualcosa di nuovo); *Maledizione:* Snervante (-2 Estroverso quando tratta con i servi)

Raschiatori: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +1, Percezione +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +2 (scegliere Lottare, Mischia o Sparare), Impressionare o Furtività +1, Schivare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza della Malavita 2, Giocare d'Azzardo 1, Raggirare 1, Parlare Gergo dei Raschiatori (2 pt.); *Benedizioni:* L'Uomo (+2 Impressionare quando tratta con i sottoposti); *Maledizioni:* Possessivo (-2 Calma quando tagliato fuori dall'azione)

Adunata: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +2, Tecnica +1; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento +1 (scegliere Lottare o Mischia), Impressionare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Cercare 1, Conoscenza della Malavita 2, Guarire 1, Pilotare (scegliere specialità) 1, Raggirare 1, Seguire Tracce 1; *Benedizione:* Audace (+2 Passione quando agisce dove gli altri esitano); *Maledizione:* Insensibile (-2 Estroverso quando gli viene chiesto aiuto)

Funzionari: *Caratteristiche:* Destrezza +1, Intelligenza +2, Percezione +2; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Impressionare +1, Osservare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Conoscenza (legge) 1, Conoscenza della Malavita 1, Etichetta 1, Interrogare 1, Socializzare (dibattere) 1; *Benedizione:* Avveduto (+2 Intelligenza contro i tentativi di raggirare); *Maledizione:* Mammonista (-2 Fede quando sono coinvolti i soldi)

CARRIERA INIZIALE

Il confederato riceve ufficialmente un incarico nella gilda e riceve il suo primo lavoro.

AL MERCATO

Il personaggio trascorre la maggior parte del suo tempo nei mercati dei Mondi Conosciuti, imparando come vendere la propria merce sia ai poveri che ai ricchi.

Caratteristiche: Destrezza +1, Costituzione +1, Intelligenza +2, Percezione +2, Estroverso +2, Passione o Calma +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento (scegliere Lottare, Mischia o Sparare) +1, Fascino o Impressionare +2, Osservare +2; *Abilità Apprese:* Conoscenza (Agora) 1, Conoscenza della Malavita 1, Giocare d'Azzardo 1, Interrogare 2, Parlare (dialetto locale) (2 pt.); *Beneficio:* Rango (associato)

SERVIZIO SU ASTRONAVE

Il primo lavoro del personaggio è a bordo di un'astronave. Sebbene avrà l'opportunità di vedere molti luoghi nuovi, la maggior parte del suo tempo lo trascorrerà per settimane di fila in spazi ristretti. Comunque, c'è da farci un bel guadagno.

Caratteristiche: Destrezza +2, Costituzione +1, Intelligenza +2, Percezione +1, Tecnica +1, Estroverso o Introverso +2, Passione o Calma +1; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento (scegliere Lottare, Mischia o Sparare) +2, Fascino o Impressionare +1; *Abilità Apprese:* Arte della Guerra (cannoni) 1, Conoscenza (luoghi e persone visitati o rotte di salto) 1, Guarire 1, Pilotare (veicoli spaziali) 1, Riparazione Tecnica (scegliere specialità) 1, Scienza (sensori) 1, Utilizzare Macchine Pensanti 1, Utilizzare Tute Spaziali (2 pt.); *Beneficio:* Rango (associato)

Pilota (generalmente un Auriga): Pilotare (veicoli spaziali) 2, Scienza (sensori) 1

Ingegnere (generalmente un Ingegnere): Riparazione Tecnica (Meccanica, Elettronica o Alta Tecnologia) 2, Scienza (ingegneria) 1

Canniere: Arte della Guerra (cannoni) 2, Giocare d'Azzardo 1

MERCENARIO

Il personaggio è un soldato a contratto. Generalmente solo l'Adunata dispone di questi guerrieri, ma l'occasionale picchiatore dei Raschiatori si è fatto ingaggiare per la guerra, e gli Ingegneri di tanto in tanto forniscono ingegneri da guerra a chi offre di più.

Soldato: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +3, Costituzione +2, Tecnica +1, Passione o Calma +2; *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Lottare +2, Mischia +2, Schivare +1, Sparare +3, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Guarire 1, Pilotare (scegliere specialità) 1, Riparazione Meccanica 1, Seguire Tracce 1, Sopravvivenza 1; *Beneficio:* Rango (associato)

Ingegnere da guerra: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +1, Percezione +1, Tecnica +2, Passione o Calma +1; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento (scegliere Lottare o Mischia) +1, Osservare +1, Sparare +2; *Abilità Apprese:* Arte della Guerra (artiglieria) 1, Arte della Guerra (demolizioni) 1, Guarire 1, Pilotare (scegliere specialità) 2, Riparazione Tecnica (specialità primaria) 3, Riparazione Tecnica (scegliere secondaria) 2, Scienza (ingegneria) 1; *Beneficio:* Rango (associato)

STUDIOSO/SCIENZIATO

Sebbene molti nobili alla ricerca di studiosi e uomini istruiti da aggiungere ai propri seguiti si rivolgano alla

Chiesa, molti sanno bene che anche le Gilde producono candidati appropriati: in materia di finanza e legge, non c'è nulla di meglio di un Funzionario, e poche guide al di fuori degli Aurighi sanno davvero di cosa stanno parlando. Gli Ingegneri, naturalmente, sono gli unici a cui rivolgersi per questioni scientifiche.

Studioso: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +1, Tecnica +1, Estroverso +2, Introverso +2, Passione o Calma +1; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza o Scienza (scegliere un argomento primario) 3, Conoscenza o Scienza (scegliere un argomento secondario) 2, Etichetta 1, Interrogare 1, Socializzare (dibattere) 1, Utilizzare Macchine Pensanti 1; *Beneficio:* Rango (novizio)

Scenziato: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +2, Tecnica +2, Introverso +2, Passione o Calma +1, Fede o Ego +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alfabetismo (Urthiano) (2 pt.), Concentrazione 1, Conoscenza o Scienza (scegliere un argomento primario) 3, Conoscenza o Scienza (scegliere un argomento secondario) 2, Interrogare 1, Riparazione Tecnica (specialità primaria) 3, Riparazione Tecnica (specialità secondaria) 2, Utilizzare Macchine Pensanti 1; *Beneficio:* Rango (novizio)

ATTIVITÀ ILLEGALI

E poi ci sono altri lavori: quelli meglio non menzionare sul proprio curriculum. Ma non vi preoccupate; i migliori arrivano sempre in cima alla propria professione e le voci arrivano alle persone giuste.

Caratteristiche: Forza +2, Destrezza +2, Costituzione +2, Percezione +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento (scegliere Lottare, Mischia o Sparare) +2, Schivare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenza (mondo criminale locale) 1, Conoscenza della Malavita 2, Giocare d'Azzardo 1, Interrogare 1, Raggiare 2; *Beneficio:* Rango (novizio)

Ladro: *Caratteristiche:* Passione o Calma +2; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Impressionare +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Prestidigitazione 2

Spia: *Caratteristiche:* Estroverso o Introverso +2; *Abilità Naturali:* Fascino o Impressionare +2, Furtività +1, Osservare +2

SERVIZIO

Una volta ottenuto il suo rango, il personaggio cerca un nuovo lavoro, qualcosa per migliorare le proprie abilità prima di mettersi in proprio. Oppure può cercare un servizio come Gregario dei Cavalieri Erranti dell'Imperatore. Vedi Stadi Extra.



COLORO CHE DIFFERISCONO: GLI ALIENI

Esistono molte razze senzienti nei Mondi Conosciuti, ma sono poche quelle che hanno un minimo di peso politico. Solo tre razze sono abbastanza forti o numerose da godere di una certa libertà sul proprio mondo natale: naturalmente con dei limiti, dato che i mondi di ciascuna di queste razze sono di proprietà di una casata reale o della Federazione. Sui mondi natii di questi alieni si trovano ancora degli enclavi, ma la maggior parte di questi alieni vive in universo governato dagli umani. Chiunque di loro può ricevere un Incarico nella Federazione o un Rango nella propria casta nobile.

Futuri supplementi di **Fading Suns** dettaglieranno altre razze aliene. L'Arbitro di Gioco e i giocatori dovrebbero sentirsi liberi di creare le proprie razze aliene e ruoli dei personaggi.

Creare Personaggi Alieni: Un giocatore deve spendere un po' di punti Extra su poteri speciali e capacità uniche della razza del personaggio: bisogna pagare gli arti extra e l'artiglio velenoso di un Vorox. I costi minimi per costruire un personaggio alieno vengono riportati di seguito. I tratti suggeriti possono essere trovati nelle Storie del Personaggio per ciascuna razza.

UR-OBUN

Gli spirituali Ur-Obun sono rinomati come diplomatici e pacificatori. A differenza dei loro aggressivi fratelli, gli Ukar, la cultura Obun apprezza l'istruzione e la filosofia rispetto a tutti gli altri campi, e gli Obun hanno una predisposizione nel rispondere a domande che da tempo tormentano gli altri. Un Obun può essere Ordinato nella setta Obun della Chiesa (Voavenlohjun).

CRESCITA

La maggior degli Obun vengono allevati sul loro mondo natale (Velisimil), ma alcuni provengono da colonie su altri mondi (di solito cosmopoliti).

Caratteristiche: Forza (max 9), Destrezza (base 4) +1, Costituzione (max 9), Intelligenza +1, Estroverso o Introverso +1, Calma +1, Fede +1, Psi o Teurgia 1; *Abilità Apprese:* Concentrazione o Volontà 1, Empatia, Etichetta 1, Parlare Lojmaa, Parlare Urthiano (2 pt.); *Benedizione:* Giusto (+2 Passione quando raddrizza un torto); *Maledizione:* Condiscendente (-2 Estroverso tra i non illuminati).

APPRENDISTATO

Gli Obun possono invece scegliere di unirsi a una gilda o ad una setta umana per loro Stadio Apprendistato e Carriera Iniziale (in particolare per gli Obun fuori mondo).

Campione Vhem-saahen: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +1, Percezione +1, Passione o Calma +2; *Abilità Naturali:* Abilità di Combattimento (scegliere Lottare o Mischia) +2, Sparare +2, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione o Volontà 2, Pronto Soccorso 2; *Beneficio:* Alleato 3 (pt.) Scegliere uno dei seguenti:

Arti Marziali: Pugno Marziale, Calcio Marziale, Presa Marziale

Scherma: Parata, Affondo, Fendente

Consigliere Umo'rin: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Percezione +1, Estroverso o Introverso +2; *Abilità Naturali:* Fascino +2, Osservazione +1; *Abilità Apprese:* Concentrazione o Volontà 1, Conoscenza (scegliere argomento) 1, Empatia 1, Etichetta 1, Indagare 1, Socializzare (Dibattere o Oratoria) 2

Sacerdote Voavenlohjun: *Caratteristiche:* Intelligenza +2, Introverso +1, Fede +2; *Abilità Naturali:* Fascino +1, Osservare +1; *Abilità Apprese:* Accademia 1, Alchimia 1, Concentrazione 2, Conoscenze (Metafisica) 1, Pronto Soccorso 1, Volontà 2

SERVIZIO

Gli Ur-Obun possiedono i seguenti Stadi Extra modificati (vedi Stadi Extra, di seguito):

- Il primo Servizio gli dà solo 12 pt. per abilità. (Se un Obun desidera diventare un Gregario Imperiale, riceve solo 9 pt. per le abilità).
- Se il personaggio acquista la storia del Risveglio Psicico Psi Nascente, aggiunge Psi 3 al suo attuale valore.
- Se il personaggio acquista la storia della Chiamata del Neofita Teurgo, aggiunge Teurgia 3 al suo attuale valore.

UR-UKAR

Cugini dei pacifici Ur-Obun, gli Ukar sono criminali violenti e crudeli: o così la maggior parte degli abitanti dei Mondi Conosciuti. Hanno sofferto una grande oppressione, dovuta in parte alla guerra scoppiata contro l'umanità in seguito al primo contatto tra le due razze. I crudeli Ur-Ukar combattono una guerra interna di clan nelle grotte sotterranee del loro mondo natale. Gli Ukar cresciuti in maniera tradizionale è raro che vedano la luce prima dei tre anni. Quindi sono a loro agio negli am-

bienti bui e stretti. Coloro che fuggono da questi conflitti razziali andando fuorimondo, spesso si riciclano come assassini o mercenari. Le loro origini sotterranee gli conferiscono un vantaggio nelle attività notturne.

CRESCITA

Caratteristiche: Forza (max 9) +1, Destrezza (base 4) +1, Costituzione (max 9), Percezione +2, Passione o Calma +1, Tecnica (base 4), Psi 1, Istinto 1; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Lottare +1; *Abilità Apprese:* Parlare Urthiano (2 pt.), Raggiare 1, Sopravvivenza 1; *Benedizione:* Tocco Sensibile (+2 Percezione per riconoscere gli oggetti toccati); *Maledizione:* Amareggiato (-2 Calma quando tratta con gli umani), Ostracismo (lieve)

APPRENDISTATO

Molti Ukar si uniscono ad una gilda invece che apprendere le tradizionali carriere del clan.

Capo: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +1, Costituzione +1, Intelligenza +1, Percezione +1, Estroverso +2, Passione o Calma +2, Fede o Ego +1; *Abilità Naturali:* Abilità di combattimento (scegliere Lottare o Mischia) +2, Impressionare +1, Schivare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenze (Veleni) 1, Raggiare 1, Sopravvivenza 1, Volontà 1; *Beneficio:* Rango (Quan) Scegliere uno dei seguenti:

Jox Kai Von Boxe: Pugno Marziale, Calcio Marziale, Presa Marziale

Scherma del Coltello Kraxi: Parata, Affondo, Fendente

Guerriero/Fuorilegge: *Caratteristiche:* Forza +2, Destrezza +1, Costituzione +2, Percezione +1, Estroverso o Introverso +1, Passione o Calma +2, Fede o Ego +1; *Abilità Naturali:* Abilità di combattimento (scegliere Lottare o Mischia) +2, Impressionare +1, Schivare +1, Sparare +1; *Abilità Apprese:* Conoscenze (Veleni) 1, Raggiare 1, Sopravvivenza 1, Volontà 1; *Beneficio:* Legami Familiari (3 pt.)

Scegliere uno dei seguenti:

Jox Kai Von Boxe: Pugno Marziale, Calcio Marziale, Presa Marziale

Scherma del Coltello Kraxi: Parata, Affondo, Fendente

SERVIZIO

Gli Ur-Ukar possiedono i seguenti Stadi Extra modificati (vedi Stadi Extra, di seguito):

- Se il personaggio acquista la storia del Risveglio Psicico Psi Nascente, aggiunge Psi 3 al suo attuale valore.
- Se lo desiderano gli Ur-Ukar possono divenire Gregari Imperiali.

VOROX

Queste mostruosità dagli arti multipli sono molte apprezzate come truppe d'assalto o guerriglieri. Solo ai Vorox "civilizzati" è permesso lasciare il loro mondo natale, dato che i "selvatici" sono troppo indisciplinati e pericolosi. Purtroppo la maggior parte degli abitanti dei Mondi Conosciuti fa fatica a distinguere tra i due tipi. I Vorox civilizzati si fanno rimuovere i loro artigli velenosi per dimostrare la loro devozione alla civiltà. Un Vorox nobile può mantenere un artiglio come segno del suo rango.

CRESCITA

Capo: *Caratteristiche:* Forza (base 4, max 12) +1, Destrezza +2, Costituzione (base 4, max 12) +1, Intelligenza (base 2) +1, Tecnica (base 1), Passione (sempre primaria); *Abilità Naturali:* Impressionare +1, Lottare +1, Vigore +1; *Benedizioni:* Predatore (+2 Percezione, -2 Calma quando affamato), Gigante (+2 Vitalità, corsa base 14 metri), Olfatto Sensitivo (+1 Percezione per discernere gli olfatti); *Maledizione:* Rozzo (-2 Estroverso in situazioni sociali); *Benefici:* Arti Extra (un totale di sei arti utilizzabili come gambe o braccia), Morso (Des + Lottare, Iniz -1, 3d DNN), Artiglio Velenoso (6 pt.: Des + Lottare, DNN 3. Il veleno di Vorox ha un effetto paralizzante ad azione rallentata. Se l'artiglio infligge danni, il bersaglio resta avvelenato e subisce una penalità cumulativa di -1 per turno su tutte le azioni fisiche; quando si raggiunge un numero di turni uguale al valore di Vitalità della vittima, il bersaglio non è più in grado di compiere alcuna azione fisica per il resto della scena); *Afflizioni:* Niente Occulto (non può risvegliare Psi o Teurgia), Ostracismo (lieve)

Guerrigero: *Caratteristiche:* Forza (base 4, max 12) +1, Destrezza +2, Costituzione (base 4, max 12) +1, Intelligenza (base 2), Tecnica (base 1), Passione (sempre primaria) +1; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Lottare +2, Mischia +2, Osservare +1, Schivare +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Parlare Vorox (2 pt.), Pronto Soccorso 1, Seguire Tracce 2, Sopravvivenza 2; *Benedizioni:* Predatore (+2 Percezione, -2 Calma quando affamato), Gigante (+2 Vitalità, corsa base 14 metri), Olfatto Sensitivo (+1 Percezione per discernere gli olfatti); *Maledizione:* Rozzo (-2 Estroverso in situazioni sociali); *Benefici:* Arti Extra (un totale di sei arti utilizzabili come gambe o braccia), Morso (Des + Lottare, Iniz -1, 3d DNN); *Afflizioni:* Niente Occulto (non può risvegliare Psi o Teurgia), Ostracismo (lieve)

APPRENDISTATO

A questo punto, il Vorox è di solito "civilizzato" dagli umani in modo da poter muoversi in società in maniera accettabile. I Vorox possono invece scegliere di unirsi ad una gilda.

Caratteristiche: Forza +1, Destrezza +1, Costituzione +1, Percezione +1, Passione +1; *Abilità Naturali:* Furtività +1, Impressionare +1, Lottare +2, Mischia +1, Osservare +1, Schivare +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Seguire Tracce 1, Sopravvivenza 1

CARRIERA INIZIALE

Capo: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +1, Costituzione +1, Intelligenza +1, Percezione +2, Estroverso o Introverso +1, Passione +2, Fede o Ego +1; *Abilità Naturali:* Lottare +1, Mischia +1, Osservare +1, Schivare +1, Sparare +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Seguire Tracce 1; *Beneficio:* Rango (Cavaliere) *Graa (arte marziale Vorox):* Banga (carica), Drox (seconda mano)

Guerrigero: *Caratteristiche:* Forza +1, Destrezza +1, Costituzione +1, Intelligenza +1, Percezione +2, Estroverso o Introverso +1, Passione +2, Fede o Ego +1; *Abilità Naturali:* Lottare +1, Mischia +1, Osservare +1, Schivare +1, Sparare +1, Vigore +1; *Abilità Apprese:* Seguire Tracce 1; *Beneficio:* Legami Familiari (3 pt.)

Graa (arte marziale Vorox): Banga (carica), Drox (seconda mano)

SERVIZIO

I Vorox possono prendere solo UN servizio addizionale: o il primo Giro di Servizio, il Servizio come Gregario Imperiale o i Potenzamenti Cibernetici; non possono risvegliare la Psi o la Teurgia. I Capi Vorox possono diventare Cavalieri Erranti scegliendo il Servizio del Cavaliere Errante.

STADI EXTRA

Il personaggio può a questo punto continuare la sua carriera precedente o cominciarne una nuova, apprendere poteri occulti o impiantare nel suo corpo congegni cibernetici. Un personaggio può selezionare solo DUE delle opzioni seguenti. (Eccezione: Un personaggio che prende cibernetica Caricata al Massimo può selezionare solo quell'opzione). Per esempio, un nobile potrebbe proseguire la sua carriera come comandante militare (prendendo un Servizio) e risvegliare i suoi poteri psichici (prendendo Psi Nascente), oppure potrebbe spendere tutto il suo tempo nella sua attuale carriera (prendendo un Servizio e un Altro Servizio).

SERVIZIO

Caratteristica (sceglierne una) +1, Caratteristica (sceglierne un'altra) +1, Abilità (sceglierne di nuove o da aggiungere alle abilità esistenti) +14

BENEFICI MONDANI

Scegliere uno dei seguenti:

Promozione e ricompensa: Salire di rango di un livello, scegliere Attività Benestante o Contante (1000 fenici)

Grande promozione: Salire di rango di due livelli, Attività Buona o Contante (600 fenici)

Grande ricompensa: Attività Ricca o Contante (2000 fenici)

Amicizie: Contante (100 fenici), scegliere 6 pt. tra Alleato, Contatto, Contratto di Passaggio, Rete di Informatori, Rifugio o Servitore

Promozione e amicizie: Salire di rango di un livello, Contante (100 fenici), e scegliere 4 pt. tra Alleato, Contatto, Contratto di Passaggio, Rete di Informatori, Rifugio o Servitore

ALTRO SERVIZIO

Caratteristica (sceglierne una) +1, Caratteristica (sceglierne un'altra) +1, Abilità (sceglierne di nuove o da aggiungere alle abilità esistenti) +10

ULTERIORI BENEFICI MONDANI

Scegliere uno dei seguenti:

Promozione e ricompensa: Salire di rango di un livello, e guadagnare maggiori Attività o Contante (aumentare di un livello)

Grande promozione: Salire di rango di due livelli

Grande ricompensa: Guadagnare maggiori Attività o Contante (aumentare di due livelli)

Amicizie: Scegliere 4 pt. tra Alleato, Contatto, Contratto di Passaggio, Rete di Informatori, Rifugio o Servitore

SERVIZIO IMPERIALE

Nobili, sacerdoti e confederati possono giurare fedeltà all'Imperatore Alexius e prestare servizio nella Compagnia della Fenice. I nobili diventano Cavalieri Erranti mentre sacerdoti e confederati diventano Gregari.

I personaggi che acquistano uno sviluppo occulto o cibernetico possono prendere il Servizio Imperiale come loro seconda opzione. Gli altri personaggi devono prendere il Servizio Imperiale al posto del normale Servizio; possono prendere un Altro Servizio come loro seconda opzione, che verrà considerata come estensione del loro Servizio Imperiale.

Caratteristica (sceglierne una) +1, Caratteristica (sceglierne un'altra) +1, Abilità (sceglierne di nuove o da aggiungere alle abilità esistenti) +10

SERVIZIO DA CAVALIERE ERRANTE

Riceve tutti i bonus del Servizio regolare, ma il personaggio ha solo 10 pt. da spendere tra le abilità. Il personaggio riceve il Permesso Imperiale (vedi Benefici).

SERVIZIO DA GREGARIO

Riceve tutti i bonus del Servizio regolare, ma il personaggio ha solo 11 pt. da spendere tra le abilità. Il personaggio riceve lo Stemma del Gregario (vedi Benefici).

POTERI OCCULTI

Sebbene sia teoricamente possibile per un personaggio possedere sia Psi che Teurgia, si tratta di un atto raramente condonato dalla Chiesa. I personaggi principianti possono acquistare Psi o Teurgia, non entrambi.

RISVEGLIO PSICHICO

I personaggi di qualsiasi fazione (eccetto i Vorox) possono essere psichici.

Psi Nascente: Psi 3, Fato +2, Scegliere un sentiero primario: poteri di Livello 1, Livello 2, Livello 3, +1 ad un'abilità legata ai poteri Psi

Psi Esperto (deve aver prima acquisito Psi Nascente): Psi +2, Fato +1, Poteri del sentiero primario: Livello 4, Livello 5, Scegliere un sentiero secondario: Livello 1, Livello 2, scegliere un Beneficio Mondano dal Servizio regolare

CHIAMATA TEURGICA

Teurgo Neofita: Teurgia 3, Fato +2, Riti: poteri di Livello 1, Livello 2, Livello 3, +1 ad un'abilità legata ai riti

Teurgo Adepto (deve aver prima acquisito Teurgo Neofita): Teurgia +2, Fato +1, Riti: Livello 4, Livello 5, Riti aggiuntivi: due riti (Livello 1 & Livello 2) o un rito di Livello 3, scegliere un Beneficio Mondano dal Servizio regolare

CIBERNETICA

Alcune persone le macchine a tal punto da inserirle nel proprio corpo: un livello di intimità che la Chiesa aborrisce. Ciononostante, le persone continuano a farlo, in particolare se appartengono ad una casata nobile o una gilda che riesca a tenergli lontana l'Inquisizione.

MODIFICATO

Spendere 20 pt. Extra su congegni cibernetici o caratteristiche associate (costo: 3 pt. per +1) e/o abilità (costo: 1 pt. per +1). Vedere Tecnologia per una lista di congegni.

CARICATO AL MASSIMO

Nota: Un personaggio che acquista questa opzione non può prendere nessun altro Stadio Extra! Spendere 40 pt. Extra su congegni cibernetici o caratteristiche associate (costo: 3 pt. per +1) e/o abilità (costo: 1 pt. per +1). Vedere Tecnologia per una lista di congegni. Scegliere anche un Beneficio Mondano dal normale Servizio.

ULTIMI RITOCCHI

Ora il giocatore può acquistare le Maledizioni e Afflizioni che desidera, e spendere i punti Extra che queste forniscono. Dovrebbe anche controllare le sue caratteristiche di Spirito e dichiarare quali siano primarie (vedere la descrizione delle caratteristiche di Spirito) e sottolineare i tratti primari sulla sua scheda. Infine, dovrebbe determinare il suo punteggio di Vitalità (5 + Costituzione) e i suoi punti Fato (vedi Fato in Tratti).

Il personaggio adesso è pronto ad entrare nei tumultuosi palazzi, bazar e terre selvagge dei Mondi Conosciuti.