



TRATTI

I tratti sono i valori che giocatori e Arbitro di Gioco utilizzano per valutare le capacità di un personaggio. Si dividono in numerose categorie e livelli, la cui combinazione crea un personaggio. Il Capitolo Due: Regole e il Capitolo Tre: Personaggi vi forniscono i dettagli su come vengano scelti e utilizzati questi tratti; questo capitolo espande le regole li fornisce.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche rappresentano le capacità fisiche, mentali e spirituali (anche psicologiche) naturali di un personaggio.

Le caratteristiche sono valutate in livelli, da 1 a 10 (sebbene alcune razze aliene possano disporre di livelli superiori e i congegni cibernetici possano accrescere certe caratteristiche sopra il 10). Nessun personaggio può iniziare il gioco con più di 8 livelli in una caratteristica (ad eccezioni di chi dispone di impianti cibernetici), e le caratteristiche possono essere incrementate fino al loro massimo razziale durante il gioco con la spesa di punti esperienza.

FISICO

La parte fisica del personaggio, che rappresenta quanto forte, agile o in salute egli sia. Qualsiasi azione fisica intrapresa da un personaggio coinvolge una caratteristica Fisica più un'abilità appropriata.

FORZA (FOR)

Potenza muscolare. La Forza determina quanto peso possa sollevare un personaggio e aiuta nelle azioni atletiche come saltare e arrampicarsi o nella lotta.

Forza	Peso	Bonus al Danno
1	10 kg	0
2	20 kg	0
3	40 kg	0
4	60 kg	0
5	80 kg	0
6	100 kg	+1
7	120 kg	+1
8	140 kg	+1
9	160 kg	+2
10	180 kg	+2
11	200 kg	+2
12	220 kg	+3

Un personaggio può sollevare sopra la propria testa un certo ammontare in chilogrammi in base al livello di Forza senza bisogno di effettuare una prova. Per sollevare più di quella quantità, deve compiere una prova di Forza + Vigore con una penalità di -1 per livello di For richiesto sopra il proprio, fino ad un massimo di For +3 (una persona con For 4 può sollevare al massimo 120 kg). Altre persone possono dare una mano nel sollevare gli oggetti; aggiungere i loro pesi sollevabili; tre persone con For 3 possono sollevare 120 kg senza bisogno di tirare.

Inoltre i personaggi forti infliggono danni maggiori nel combattimento in mischia.

DESTREZZA

Agilità e controllo motorio. La Destrezza determina quanto sia agile un personaggio e lo aiuta nelle azioni di combattimento e nelle azioni atletiche, come il correre.

COSTITUZIONE

Resistenza e robustezza fisica. La Costituzione determina la resistenza e la capacità di sopportare le malattie di un personaggio. La Costituzione aiuta a determinare la Vitalità base di un personaggio (Costituzione +5).

MENTE

Il lato mentale di un personaggio, che rappresenta intelligenza, consapevolezza e capacità tecnica (o scientifica) nei Secoli Bui di **Fading Suns**. Qualsiasi azione che richieda pensiero o ragionamento intrapresa da un personaggio coinvolgerà una caratteristica Mentale più un'abilità appropriata.

INTELLIGENZA

Astuzia e ragionamento rapido. L'Intelligenza determina quanto bene un personaggio ricorda e comprende le cose, e aiuta in qualsiasi azione riguardante l'apprendimento.

PERCEZIONE

Consapevolezza e prontezza. La percezione determina quanto sia consapevole del mondo circostante il personaggio e quanto sia abile a notare le cose nascoste.

TECNICA

Nei Mondi Conosciuti, il metodo scientifico non è affatto comune, anche tra gli eruditi. Coloro che hanno una predisposizione o addestramento nella comprensione o utilizzo (per non parlare l'invenzione) della tecnologia sono rari e spesso guadagnano posizioni di

potere all'interno di una gilda. La caratteristica Tecnica rappresenta la predisposizione di un personaggio alla comprensione della tecnologia; il suo livello è equivalente alla Tabella del Livello Tecnologico. La Tecnica aiuta nella riparazione di equipaggiamento rotto e nella comprensione di congegni e scienze ad alta tecnologia.

TABELLA DEL LIVELLO TECNOLOGICO

Livello

Tecnologico	Era	Oggetto
0	Età della pietra	Pugnale di selce
1	Medievale	Spade, vagoni
2	Rinascimentale	Polvere da sparo
3	Vittoriana	Elettricità
4	Inizio del 21° secolo/ Fading Suns	Aerei, primi computer
5	Diaspora	Astronavi, ceramacciaio
6	Prima 2a Repubblica	Astronavi avanzate, computer avanzati
7	Seconda Repubblica	Scudi di energia, robot (prime I.A.)
8	Tecnologia Vau/ Fine 2a Repubblica	Terraformazione, I.A. avanzate
9	Tecnologia Ur minore	Frammenti di Anima
10	Tecnologia Ur	Portale di salto

SPIRITO

Il lato psicologico di un personaggio, rappresentate le sue inclinazioni sociali, emozioni personali e un certo grado di individualità. Qualsiasi azione che coinvolga le emozioni o turbamenti interiori intrapresa da un personaggio o subita da egli coinvolge una caratteristica Spirituale più un'abilità appropriata (sebbene alcune caratteristiche possano effettuare delle prove senza essere associate ad alcuna abilità). Inoltre, molti poteri occulti utilizzano le caratteristiche Spirituali.

Ogni caratteristica Spirituale è "opposta" da un'altra caratteristica, a rappresentare la dualità della condizione umana o aliena (almeno per come esiste in **Fading Suns**). Queste coppie condividono la stessa scala di livelli (da 1 a 10 per la maggior parte delle razze), e un valore in una caratteristica diminuisce il valore massimo nella caratteristica opposta. Nella maggior parte dei casi, queste caratteristiche non saranno in competizione; la maggior parte delle persone ha un punteggio medio in queste caratteristiche (da 1 a 3).

Qualsiasi situazione richieda una temporanea modifica di una caratteristica Spirituale (un'aggiunta o sottrazione), non tocca la caratteristica opposta. Solo i cambiamenti permanenti in una caratteristica avranno effetto sul suo opposto.

ESTROVERSO CONTRO INTROVERSO

Estroverso e la sua caratteristica opposta, Introverso, rappresentano i due estremi delle relazioni personali. Ogni persona tende all'uno o l'altro, sebbene sia possibile trovare un equilibrio tra queste due caratteristiche. Gli Estroversi si pretendono verso gli altri, preferendo le si-

tuazioni sociali allo stare seduti da soli in una stanza. Gli Introversi sono più a loro agio da soli che con gli altri, e tendono ad evitare le situazioni sociali che non possono controllare. Nessuna delle due caratteristiche implica una capacità a socializzare. Le attività interpersonali (feste, recitare) sono risolte utilizzando Estroverso; le attività "interiori" (scrivere, poesia, cercare di ricordare un fatto da tempo dimenticato o un ricordo soppresso) sono risolte utilizzando Introverso.

PASSIONE CONTRO CALMA

Passione e la sua caratteristica opposta, Calma, rappresentano i due estremi emotivi. Come la maggior parte delle emozioni, hanno una tendenza a governare un personaggio quanto egli governa loro. Alcune persone sono teste calde (Passione) e trovano difficile controllare le loro emozioni. Altre sono tranquille (Calma) e potrebbero trovare difficile l'emozionarsi per qualcosa.

Infiammare la Passione

Le emozioni di alcune persone sono intense, e possono esplodere in ira feroce o brame avvampanti. A volte un personaggio potrebbe desiderare di infiammare le sue passioni per ottenere parte di questa indomabile energia. Un personaggio deve avere qualcosa su cui focalizzare la propria passione prima di infiammarla. Un vero amore, un nemico davvero odiato, un signore o principio religioso per cui vale la pena morire, un'invenzione personale che cambierà il mondo ecc. Dovrebbe essere una degna passione, una che merita di entrare in una grande epica, non semplicemente l'odio per un nobile che ti ha snobbato ad un ballo. L'Arbitro di Gioco deve decidere se la passione è sufficiente per ottenere un beneficio.

Per infiammare i fuochi della passione, il personaggio deve spendere un punto Fato e compiere una prova di Passione (senza accoppiarla ad un'abilità). Sommare o sottrarre qualsiasi modificatore applicabile dalla Tabella dell'Infiammare Passione/Mano Ferma. Ogni punto vittoria aggiunge 1 all'obiettivo di qualsiasi tiro legato al focus della passione del personaggio o, a scelta del giocatore, ogni punto vittoria può invece aggiungere 1 dado di danno. Il giocatore deve scegliere quale opzione prima di compiere la prova.

L'effetto di solito dura per una scena, ma se è un'emozione abbastanza profonda, l'Arbitro di Gioco può permettere che i benefici durino per ore o giorni, ma non più di quanto richiesto dal focus. Se la controversia emotiva è risolta, l'effetto termina. Al termine dell'effetto, il personaggio sarà esausto, privo di zelo. Tutte le prove, per un ammontare di tempo uguale a quello per cui la passione è rimasta infiammata, sono trattate come se fossero Ardue (-4).

Se la prova è un successo critico, il personaggio rimane intrappolato nella sua passione, incapace di fermare la propria azione o lasciar perdere l'obiettivo del proprio focus finché le sue emozioni non si placano.

Fino a quel momento, il personaggio non sarà in pieno controllo dei suoi desideri: tutto il resto verrà messo al fine di perseguire l'azione dettata dalla passione. Anche

considerazioni necessarie come mangiare o guarirsi potrebbero essere tralasciate se si frappongono all'opportunità di risolvere la situazione. Il personaggio potrebbe anche sacrificare la propria vita per la causa se questo è il modo più rapido o l'unico per risolvere la questione.

TABELLA DELL'INFIAMMARE PASSIONE/MANO FERMA

Situazione	Passione
Insultato/Umiliato di fronte un pubblico importante	+3
Subire bigottismo (in base a classe o razza)	+2
Reputazione minacciata	+1
Libertà minacciata	+1
Stile di vita minacciato	+3
Vita minacciata	+5
Favorito da un amante	+2
Rifiutato da un amante	+3
Amante minacciato	+4
Amici minacciati	+1
Affare di importanza per la Casata/Chiesa/Federazione	+2
Rivale/nemico presente	+2
Oggetto della vendetta presente	+3
Crisi di fede	+3
Soldi coinvolti	+1
Molti soldi coinvolti	+2
In combattimento	+1
Incontro con un luogo/persona spaventose	+1
Incontro con un luogo/persona terrificanti (Simbionti)	+2

Rimanere Calmo

Ci sono momenti in cui un personaggio non può controllare le proprie emozioni e deve cercare di tenerle a freno. Quando l'insulto è sufficientemente grave, bisogna effettuare una prova per determinare quanto bene riesca un personaggio a controllare le proprie reazioni. L'Arbitro di Gioco decide se la situazione richieda o meno una prova.

Fare una prova di Calma più un'abilità appropriata. Inoltre, possono presentarsi dei modificatori a seconda della situazione; utilizzare la normale tabella dei bonus e delle penalità.

Se riesce, il personaggio è in controllo delle proprie azioni. Se la prova fallisce, il personaggio soccombe a qualsiasi emozione lo angosti: rabbia, paura, tristezza, brama ecc. Si tratta di solito di una follia momentanea, che dura per circa un turno, ma i risultati possono infierire sul personaggio per lungo tempo a venire.

La reazione passionale di un personaggio dovrebbe essere appropriata. In generale, l'atteggiamento di un personaggio viene deciso solo dal giocatore. Ma quando un giocatore rifiuta di rispettare i limiti del suo concetto del personaggio, l'Arbitro di Gioco potrebbe richiedere al giocatore di compiere una prova per controllare gli istinti del personaggio. La cosa non dovrebbe essere vista come una penalizzazione, ma come una meravigliosa opportunità di interpretazione. L'Arbitro di Gioco non dovrebbe mai obbligare i giocatori ad effettuare delle prove per punizione, ma solo per guidarli in intense situazioni interpretative che po-

trebbero perdere a causa della loro maleducazione all'interpretazione.

Mano Ferma

La Calma può essere impiegata per superare uno stress nervoso e per aiutare a migliorare le prestazioni di un personaggio in certe situazioni. Il personaggio deve dichiarare un focus delle sue azioni, un singolo scopo verso il quale sta dirigendo le proprie attenzioni. Poi si concentra su di esso e comincia, ignorando la situazione stressante. Si possono dichiarare solo delle azioni a breve termine; azioni a lungo termine possono richiedere un atteggiamento calmo, ma non ricevono alcun bonus da questa concentrazione a breve termine (per le azioni a lungo termine utilizzare l'abilità Concentrazione). Per ottenere la mano ferma per un'azione, il personaggio spende un punto Fato ed effettua una prova di Calma (senza accoppiarla ad alcuna abilità). Aggiungere o sottrarre qualsiasi modificatore applicabile dalla Tabella della Passione/Calma. Ogni punto vittoria aggiunge uno all'obiettivo di qualsiasi prova collegata al focus del personaggio. Ci vogliono tre turni di concentrazione prima di poter compiere la prova; un tempo minore indica che il personaggio

non ha raggiunto uno stato sufficiente di concentrazione. L'effetto dura per un breve tempo, fino al completamento dell'azione, non di più. Durante questo periodo, il personaggio deve compiere soltanto azioni legate al suo focus. Se intraprende qualsiasi altra azione, la sua concentrazione è infranta e perde qualsiasi effetto di fermezza.

Se la prova è un successo critico, egli diviene totalmente assorbito dalla sua azione, escludendo tutto il resto. Non nota ciò che gli accade intorno a meno che non sia direttamente collegato all'azione. Questo stato di fuga termina solo quando l'azione è stata risolta. La risoluzione non deve essere un successo; quando è ovvio che l'azione non può essere completata, il personaggio uscirà dal suo stato ossessivo.

FEDE CONTRO EGO

Fede e la sua caratteristica opposta, Ego, rappresentano due estremi dell'anima che determinano l'identità. La Fede è collettiva, centrata all'esterno di se stesso, rivolta ad una divinità spirituale esterna alla ricerca di ispirazione e significato. L'Ego è individualista, centrato sulla percezione di sé del personaggio, guadagnando ispirazione e significato principalmente da se stesso (anche se ciò non impedisce al personaggio di credere in una divinità).

Fede ed Ego raramente vengono utilizzati per delle prove. Sono applicati principalmente quando si utilizzano poteri occulti o strani artefatti Ur. La maggior parte delle persone trascorre un'intera esistenza senza mai mettere

alla prova Fede o Ego, ma l'accesso alla dimensione occulta mette alla prova l'identità di una persona.

ABILITÀ NATURALI

Le abilità naturali sono i talenti base di cui tutti dispongono. Ogni personaggio inizia con 3 livelli in ciascuna di esse e all'inizio del gioco può incrementarle fino a 8. Solo l'esperienza, un addestramento eccezionale o tecnologie perdute possono incrementarle a 10. Questa sezione descrive ogni abilità oltre ad alcuni esempi su come utilizzarle durante il gioco. Gli Arbitri di Gioco dovrebbero sentirsi liberi di utilizzare o ignorare questi esempi come desiderano. Dovrebbero aspettarsi che i giocatori sviluppino delle variazioni su di essi, e accettarle o rifiutarle in base a quanto divertimento apportino al gioco.

FASCINO

È la capacità di farsi apprezzare dalle persone. L'abilità di solito funziona su individui o piccoli gruppi; influenzare gruppi più grandi richiede Autorità o Oratoria.

Contrattare (Intelligenza + Fascino): Se si vuole pagare di meno un oggetto o ricevere più denaro per un servizio, gli Arbitri di Gioco hanno l'opzione di far interpretare la scena o risparmiare tempo con una prova opposta tra i due personaggi. Il livello di successi rappresenterà un cambiamento percentuale nel prezzo (dal 5% al 10% per livello).

Ingannare (Estroverso + Fascino): Sebbene truffare, mentire o frodare di solito richiedano una prova di Raggirare (vedi Abilità Apprese), Fascino può essere impiegato come prova complementare.

Sedurre (Passione + Fascino): Le regole per la seduzione entrano in gioco che il personaggio sia sincero o meno. Si tratta quasi sempre di una serie di prove effettuate ogni volta che il personaggio e il suo bersaglio si trovano insieme. Gli Arbitri di Gioco potrebbero decidere un numero determinato di punti vittoria che il personaggio deve ottenere prima che i suoi sentimenti vengano ricambiati. La cifra è di solito basata sul punteggio di Introverso del bersaglio o qualche suo moltiplicatore.

FURTIVITÀ

I personaggi fanno un sacco di cose che non vogliono vengano notate da altri. Furtività tiene conto della cosa e si applica ad azioni come il muoversi silenziosamente, nascondersi, mimetizzarsi o passare oltre delle sentinelle. Si applica quasi sempre a delle azioni fisiche, e cercare di intrufolarsi in un database computerizzato richiede le abilità di Scienza, non Furtività.

Mimetizzarsi (Intelligenza + Furtività): Mimetizzarsi è più una questione di usare il giusto camuffamento. Il personaggio deve effettuare una prova per usare al meglio i materiali a disposizione.

Muoversi Silenziosamente (Destrezza + Furtività): Molti personaggi amano muoversi senza essere notati. Bisogna ottenere più successi su questa prova di quelli

di un ascoltatore che compie una prova di Percezione + Osservare.

Nascondersi (Destrezza + Furtività, poi Calma + Furtività): Rimanere fermi e non essere visti è una combinazione di diversi fattori. Prima richiede che il personaggio si infili in un posto adatto a nascondersi (Destrezza). Dopodiché rimanere più fermo possibile per evitare di attirare l'attenzione (Calma).

IMPRESSIONARE

Mentre il Fascino fa sì che le altre persone apprezzino il personaggio, Impressionare può avere diversi effetti sul bersaglio. Un personaggio potrebbe desiderare di spaventare qualcuno, ottenere il suo rispetto, sottometterlo o assicurarsi che si ricordi qualcosa. Può essere un'abilità utile per ottenere informazioni dalle persone, sebbene a volte richieda l'uso della tortura.

Dominare (Estroverso + Impressionare): Per farsi rispettare da qualcuno o comunque farlo sentire inferiore. I successi ottenuti vengono comparati all'Ego del bersaglio per determinare quanto si senta inferiore.

Dominare Romanticamente (Passione + Impressionare): Se si cerca di dominare qualcuno in maniera più romantica, effettuare una prova e comparare i successi alla Calma del bersaglio.

Intimidire (Forza + Impressionare): Si tratta di solito di un'azione fisica, come quando il personaggio gonfia i muscoli e guarda in tralice il suo avversario. Comparare il risultato all'Ego del bersaglio.

Mettersi in Mostra (caratteristica + Impressionare): A volte i personaggi vogliono far sapere quanto sono capaci in certe aree. Il modo migliore è farlo con una prova della caratteristica rilevante + Impressionare. Ciò dimostra non solo il talento del personaggio ma anche il fatto che lo mette in mostra in maniera da suscitare rispetto.

LOTTARE

Rappresenta la capacità di combattere disarmato in corpo a corpo. Alti livelli di addestramento permettono di apprendere alcune arti marziali (vedi Azioni di Combattimento, sotto Abilità Apprese).

MISCHIA

Mentre Lottare tratta il combattimento disarmato, Mischia considera tutte le armi da corpo a corpo. I personaggi più talentuosi di solito apprendono anche diverse azioni di scherma (vedi Azioni di Combattimento, sotto Abilità Apprese).

OSSERVARE

L'abilità Osservare di solito riflette l'innata percezione del personaggio del mondo circostante. Quando si cerca attivamente di capire cosa stia accadendo impiegare Cercare o Interrogare.

Individuazione (caratteristica rilevante + Osservare): Una categoria generica per notare le cose che non sono come dovrebbero. Notare che un bastone nasconde un laser potrebbe essere una prova di Tecnica + Osservare. Notare che lo strano comportamento di un Vo-

rox indica che c'è qualcosa di strano è una prova di Intelligenza + Osservare.

Notare (Percezione + Osservare): Accadono cose di continuo ma non è detto che il personaggio ne sia consapevole. Udire l'assassino che si sta muovendo furtivamente o lo scorpione nel cassetto delle armi richiede una prova. L'osservatore deve però ottenere più successi di quelli ottenuti dal furtivo sulla prova di Destrezza + Furtività.

SCHIVARE

Comprende tutti i modi di evitare un attacco. Una prova riuscita di Schivare di solito fa rimanere il personaggio sul posto in cui ha effettuato la prova, ma i giocatori possono anche specificare che il personaggio è finito quanto più lontano possibile dall'attacco.

Attacchi Furtivi (Percezione + Schivare): I successi ottenuti sottraggono successi alla prova dell'attaccante che ha agito muovendosi furtivamente senza farsi notare prima di sferrare l'attacco.

Combattimento a Distanza (Destrezza + Schivare): Buttarsi a terra può essere di aiuto, ma gli Arbitri di Gioco dovrebbero penalizzare coloro che cercano di schivare attacchi di proiettili senza disporre di una copertura. Si tratta sempre di una prova opposta alla prova dell'attaccante.

Combattimento Prolungato (Costituzione + Schivare): Quando i combattimenti si protraggono per lungo tempo è la stanchezza ad avere la meglio sui riflessi. È sempre una prova opposta a quella dell'attaccante.

Combattimento Ravvicinato (Destrezza + Schivare): Si tratta sempre di una prova opposta alla prova dell'attaccante (il numero di successi riduce quelli ottenuti dall'attaccante).

SPARARE

Sparare copre qualsiasi arma a proiettili portatile che non si affidi alla forza muscolare. Non copre aree come l'artiglieria e la maggior parte delle armi da sparo montate su navi o veicoli. Per maggiori informazioni sull'uso di Sparare vedi Azioni di Combattimento, sotto Abilità Apprese.

VIGORE

Questa abilità tiene conto di molte attività fisiche in cui normalmente ci si impegna. I personaggi che hanno un addestramento più ampio e vogliono compiere ribaltate e salti mortali, dovrebbero comprare invece l'abilità Acrobazia.

Alcune delle prove qui descritte forniscono dettagli specifici su quanto lontano possa saltare, correre o nuotare un personaggio, ma gli Arbitri di Gioco non devono sentirsi obbligati ad attenervisi. In generale, le prove di Vigore danno un risultato o tutto o niente. Le distanze vengono date solo per circostanze specifiche.

Correre su Brevi Distanze (Destrezza + Vigore): Per gli Arbitri di Gioco che desiderano sapere quanta distanza un personaggio può coprire in un turno, la persona media spinta 10 metri + numero di successi sulla prova. Durante un combattimento, se un personaggio vuole usa-

re azioni multiple per correre, si può spostare di un metro per punto di Vigore. Altrimenti si può muovere di un solo metro per azione in qualsiasi direzione.

Correre su Lunghe Distanze (Costituzione + Vigore): Spesso si tratta di azioni ripetute.

Nuotare su Brevi Distanze (Destrezza + Vigore): Ogni turno i personaggi possono nuotare 1 metro per punto vittoria. Un personaggio deve avere almeno 5 livelli di Vitore per saper nuotare. Quattro livelli sono sufficienti a tenersi a galla.

Nuotare su Lunghe Distanze (Costituzione + Vigore): Spesso si tratta di azioni ripetute.

Saltare (Forza + Vigore): Un personaggio salta in alto 60 cm + 30 cm per punto vittoria. Con una partenza in corsa si salta in lungo 240 cm + 30 per ogni successo. Con una partenza da fermo si può saltare in lungo 120 cm + 30 per ogni punto vittoria.

Scalare (Destrezza + Vigore): Non ottenere successi non significa che il personaggio cade. Invece non si muove né verso l'alto né verso il basso e deve riuscire una seconda prova. Gli Arbitri di Gioco dovrebbero penalizzare gli scalatori che non dispongono dell'equipaggiamento appropriato. Gli Arbitri di Gioco potrebbero anche penalizzare i personaggi che scalano montagne molto difficili ma ignorare le prove per l'arrampicarsi su un albero.

Scalare Rapidamente (Forza + Vigore): Fallire questa prova potrebbe far perdere la presa.

Trattenere il Fiato (Costituzione + Vigore): Un personaggio può trattenere il fiato per n numero di turni uguale a 10 più la Costituzione senza dover effettuare una prova. Ogni turno successivo, effettuare una prova. È necessario solo 1 successo, ma la prova diventa più difficile col passare del tempo: il personaggio subisce una penalità di -1 per ogni turno dopo il primo in cui ha effettuato una prova. Un successo critico permetterà al personaggio di ottenere un turno extra senza dover effettuare una prova, e Mano Ferma (vedi Calma, in Caratteristiche) può essere impiegato per eliminare queste penalità. Se si ottiene un fallimento critico, si perdono i sensi. Quando un personaggio fallisce la prova, non riesce più a trattenere il fiato.

ABILITÀ APPRESE

Le abilità apprese possono essere studiate sui libri o insegnate da altri. A questo fine, molte persone si uniscono o alleano con le gilde (o addirittura certe sette della Chiesa) al fine di apprendere una particolare abilità.

Certe abilità sono insegnate solo dalle gilde. Bisogna acquistare un Contratto Professionale (vedi "Benefici") prima che la gilda insegni l'abilità. (Il costo del contratto è uguale ai livelli appresi in quell'abilità).

UTILIZZARE ABILITÀ COMPLEMENTARI

L'Arbitro di Gioco è l'arbitro finale di quali abilità possano essere utilizzate come abilità complementari ad una determinata prova, e come tale dovrebbe essere consapevole che un uso eccessivo di abilità comple-

mentari potrebbe sfuggirgli di mano se non ben monitorato. L'utilizzo di qualsiasi abilità complementare richiede tempo, di solito un turno o più a seconda dell'abilità utilizzata. I personaggi possono tentare di utilizzare l'abilità primaria e la complementare nello stesso turno, ma incorrendo in una penalità (-4 ad ogni prova), per cui di solito è meglio impiegare il tempo extra necessario.

ACCADEMIA

Prova: Intelligenza + Accademia

Questa abilità permette al personaggio di trovare informazioni su di un argomento particolare. Per ottenere informazioni dalle persone, l'abilità da usare è Indagare, non Accademia.

Ricerca generale (Intelligenza + Accademia): Il primo passo nel trovare un'informazione è sapere dove cercare. Una volta determinato il posto in cui cercare, il personaggio esamina i documenti disponibili per trovare l'informazione che sta cercando.

Ricerca tecnica (Tecnica + Accademia): Per localizzare informazioni tecniche, il personaggio deve possedere l'abilità Alfabetismo (Urthtech).

Abilità Complementari

Alfabetismo: Quando si cercano informazioni su di una determinata razza o cultura il personaggio potrebbe aver bisogno della capacità di leggere il linguaggio appropriato.

Conoscenza: Una Conoscenza appropriata a ciò che il personaggio sta cercando può essere impiegata come abilità complementare.

Scienze: Una Scienza appropriata a ciò che il personaggio sta cercando può essere impiegata come abilità complementare.

ACROBAZIA

Prova: Destrezza + Acrobazia

L'acrobazia è lo studio e la pratica di complessi movimenti corporei, come ribaltate, salti mortali ecc. L'abilità fornisce anche una conoscenza pratica di manovre acrobatiche con equipaggiamenti specifici, come parallele e cavalli. Il personaggio possiede inoltre un ottimo senso dell'equilibrio, utile in situazioni come camminare sulle corde.

Interrompere caduta (Destrezza + Acrobazia): Il personaggio ha fatto pratica sul cadere e sa come atterrare senza farsi male. I punti vittoria della prova vengono sottratti dai punti danno subiti da una caduta.

Schivata acrobatica (Destrezza + Acrobazia): Quando il personaggio dispone di un po' di spazio in cui muoversi, può utilizzare la sua abilità acrobatica per complementare la prova di Schivare. Sommare i punti vittoria della prova all'obiettivo della prova di Schivare. La schivata acrobatica può essere mantenuta per un numero di turni uguali alla Costituzione del personaggio.

Abilità Complementari

Tempra: Quando si compiono acrobazie in condizioni avverse, un corpo robusto permette al personaggio di ignorare o diminuire qualsiasi penalità dovuta a queste condizioni.

ALCHIMIA

Prova: Fede + Alchimia

Lo studio dell'alchimia integra aspetti della chimica, filosofia e fisica nell'arte e scienza della materia: i suoi diversi stadi e come un tipo di materia può essere mutato in un altro. Si possono così distillare diversi elisir e pozioni.

L'alchimia riguarda la conoscenza e comprensione della purezza spirituale di una sostanza e la relazione che ha con altre sostanze: in altre parole, le reazioni spirituali che avranno due (o più) sostanze se combinate.

Identificare sostanza (Intelligenza + Alchimia): Avendo tempo a disposizione un personaggio può identificare una sostanza, determinare quanto essa sia pura e apprendere quali altre sostanze siano presenti.

Abilità Complementari

Concentrazione: La capacità di concentrare la propria energia ed attenzione sull'interazione tra due sostanze può aiutare un alchimista a comprendere il rapporto tra di esse. L'alchimista deve concentrarsi per almeno un turno prima di tentare di apprendere qualcosa.

Scienza: I personaggi potrebbero scoprire che l'utilizzo di scienze come la chimica per ricontrollare il proprio operato potrebbe risultare utile.

ALFABETISMO

Nota: Questa abilità non ha livelli e costa 2 punti per linguaggio.

A meno che un personaggio possieda l'abilità Alfabetismo, si assume sia analfabeta.

ARTE DELLA GUERRA

Prova: Varie

Questa abilità è una categoria generale che copre diversi aspetti della guerra, dalla conoscenza delle tattiche militari all'impiego di macchinari da guerra.

Artiglieria

Prova: Percezione + Arte della Guerra (artiglieria)

Questa abilità permette al personaggio di operare e sparare con balliste, mortai, cannoni, lanciarazzi ecc.

Cannoni

Prova: Destrezza + Arte della Guerra (cannoni)

Questa abilità permette al personaggio di operare e sparare con armamenti aeronavali e altre armi montate come mitragliatori e torrette laser.

Demolizioni

Prova: Tecnica + Arte della Guerra (demolizioni)

Questa abilità permette al personaggio di piantare esplosivi per ottenere l'effetto desiderato.

Tattiche Militari

Prova: Intelligenza + Arte della Guerra (tattiche militari)

Questa abilità dà al personaggio una conoscenza generale delle tattiche e strategie militari.

Abilità Complementari

Conoscenza (regionale): Conoscere la conformazione di una data regione può apportare un significativo vantaggio in guerra.

Conoscenza (terreno): Conoscere il terreno in cui si combatte può essere il primo passo verso la vittoria.

Conoscenza (xeno): Conoscere le abitudini di una cultura aliena può spesso rivelarne debolezze da sfruttare.

ARTI

Prova: Introverso + (abilità specifica di Arti)

Il personaggio è abile in una delle arti. Questa abilità non riguarda l'esecuzione quanto la creazione di arte: Intrattenere è l'abilità che tratta l'esecuzione. Esistono molte arti in cui il personaggio può essere abile: ne deve scegliere una in cui specializzarsi e comprare le altre come abilità separate.

Riconoscere artista (Intelligenza + abilità specifica di Arti): Nel processo di apprendimento di un'arte, un personaggio può apprendere i nomi degli altri artisti nel campo, oltre che il modo in cui costoro esprimono la loro arte. Esaminando attentamente un'opera d'arte, il personaggio può cercare di determinarne il creatore.

Valutare arte (Percezione + abilità specifica di Arti): Il personaggio può determinare la qualità e il valore approssimativo di un'opera d'arte, dopo averla attentamente esaminata. Il personaggio può riuscire a riconoscere i falsi.

Abilità Complementari

Concentrazione: Concentrazione può essere utilizzata come abilità complementare per alcune arti, in particolare Illuminazione e Calligrafia.

Conoscenza: Certe Conoscenze possono risultare utili come abilità complementari quando si tenta di identificare un artista o riconoscere un falso.

ARTIGIANATO

Prova: Intelligenza + (abilità specifica di Artigianato)

Il personaggio è abile in un tipo di artigianato. Questa abilità permette al personaggio di determinare la qualità di oggetti collegati alla sua area di conoscenza e di crearne di nuovi. Un personaggio deve scegliere una specializzazione, come sua arte di preferenza, e si possono conoscere più forme di artigianato, apprendibili come abilità separate.

Valutare opera (Percezione + abilità specifica di Artigianato): Il personaggio può valutare l'opera di un altro artigiano per determinarne la qualità. Una prova riuscita significa che il personaggio può determinare il valore approssimativo dell'opera in fenici, oltre che individuare qualsiasi significativo difetto.

BUROCRAZIA

Prova: Intelligenza + Burocrazia

La conoscenza di come manipolare protocolli e registri può risultare utile a qualsiasi personaggio. La capacità di trovare scorciatoie burocratiche (o, al contrario, coprire le proprie tracce in un'infinita serie di documenti) può essere preziosa per chiunque cerchi di ingannare le leggi ordinarie.

Falsificare documenti (Intelligenza + Burocrazia): I personaggi con questa abilità conoscono il linguaggio e gli schemi dei documenti e moduli più comuni.

Abilità Complementari

Arti: Qualsiasi personaggio che tenti di falsificare la firma di una persona su di un documento avrà bisogno anche di un'abilità Arti appropriata.

Conoscenza: La Conoscenza appropriata può risultare utile nella comprensione di abitudini e regole locali, in particolare riguardo ad un documento legale.

CAMUFFARE

Prova: Percezione + Camuffare

Camuffare permette di modificare l'aspetto di un personaggio. Quest'abilità è più facile da impiegare contro persone esterne al gruppo che si sta cercando di impersonare, dato che molte persone riconoscono le uniformi più che le persone che le indossano.

Quando si compie una prova di Camuffare, segnare i successi. Quando qualcuno cerca di penetrare il camuffamento, effettuare una prova di Percezione + Osservare e comparare i successi ai successi della prova di Camuffare. Se l'osservatore sospettoso vince, scopre che si tratta di un camuffamento; altrimenti lo riterrà reale.

Camuffamento alieno (Percezione + Camuffare): Sebbene anche il miglior trasformista di solito non riuscirà a convincere qualcuno di una razza aliena che sta impersonando, può essere possibile convincere umani (o alieni, se il personaggio è un alieno che sta impersonando un umano) della veracità del camuffamento. Gli alieni ricevono un bonus di +6 alle prove di Percezione + Osservare per penetrare il camuffamento. Degli ottimi trucchi possono diminuire la penalità.

Abilità Complementari

Medicina: La chirurgia cosmetica può risultare utile e in alcuni casi necessaria, per assumere forma e lineamenti appropriati, in particolare quando si cerca di impersonare una razza differente.

Socializzare (recitare): Il giusto linguaggio corporeo, accento e modi di agire possono aiutare un personaggio nel suo camuffamento.

CAVALCARE

Prova: Destrezza + Cavalcare

L'abilità Cavalcare permette ai personaggi di controllare efficacemente le cavalcature. Per controllare una bestia da soma di solito si usa l'abilità Pilotare.

Combattimento in sella: Non tutti gli animali vengono utilizzati in situazioni di combattimento, e controllare una cavalcatura durante un combattimento può essere una sfida anche per un veterano. L'abilità di combattimento di un personaggio non può eccedere la sua abilità Cavalcare.

Saltare (Percezione + Cavalcare): Un personaggio può cercare di far saltare una cavalcatura sopra una staccionata od oltre un piccolo ruscello.

Abilità Complementari

Conoscenza degli Animali: Comprendere gli animali e come reagiscono in situazioni diverse può essere fondamentale per capire come guidarli al meglio.

CERCARE

Prova: Percezione + Cercare

Questa abilità permette ad un personaggio di condurre ricerche metodiche in un'area alla ricerca di oggetti, porte o scompartimenti nascosti o celati.

Abilità Complementari

Furtività: I personaggi abili nel non farsi notare hanno un vantaggio naturale nel cercare le cose nascoste; essi conoscono i luoghi in cui *loro* nasconderebbero qualcosa.

Osservare: I personaggi con doti d'osservazione naturali hanno una migliore possibilità di localizzare le cose nascoste.

CONCENTRAZIONE

Prova: Introverso + Concentrazione

La capacità di ottenere una profonda concentrazione può aiutare qualsiasi personaggio, sebbene sia spesso posseduta da chi è abile nei poteri occulti. La concentrazione è necessaria per la meditazione, ma può essere utilizzata anche per aiutare in azioni prolungate. Per potersi concentrare per un'azione, il personaggio deve trascorrere cinque minuti a meditare: se il tempo preso è minore, utilizzare le indicazioni per Mano Ferma (vedi la descrizione della caratteristica Calma).

Quando si usa Concentrazione come abilità complementare, l'ammontare del modificatore sommato all'abilità primaria è anche l'ammontare sottratto da qualsiasi prova di Percezione compiuta dal personaggio mentre è concentrato (tranne che per l'abilità primaria).

Abilità Complementari

Arti o Intrattenere: Alcuni personaggi scoprono che cantare, suonare uno strumento, danzare o disegnare può aiutarli a concentrare meglio le loro menti.

Volontà: I personaggi che possiedono questa abilità sono già esperti in un tipo specifico di concentrazione, quindi possono applicare ciò che hanno appreso a quel riguardo ad altre azioni che richiedono una simile concentrazione.

CONOSCENZA

Conoscenza è una categoria generale e richiede specializzazione. I personaggi abili in una particolare Conoscenza sono familiari con i fatti, teorie e storie che la riguardano, così come la particolare sub-cultura ad essa associata.

Abilità Complementari

Accademia: Sapere dove reperire le informazioni può aiutare un personaggio che sta compiendo una ricerca su di una particolare Conoscenza.

Popolare

Prova: Intelligenza + Conoscenza (popolare)

Comprende le leggende e la cultura dei servi e popolani di una data area.

Regionale

Prova: Intelligenza + Conoscenza (regionale)

I personaggi che hanno vissuto in un luogo per lungo tempo di solito possiedono qualche livello di Conoscenza (regionale).

Rete di salto

Prova: Tecnica + Conoscenza (rete di salto)

La conoscenza della rete di salto (i sistemi solari che compongono i Mondi Conosciuti) è essenziale per chiunque voglia viaggiare tra i sistemi stellari.

Xeno

Prova: Intelligenza + Conoscenza (xeno)

Qualsiasi personaggio con conoscenza delle razze aliene deve possedere Conoscenza (xeno). Sebbene le informazioni su razze come Ur-Ukar, Ur-Obun e Vorox sono poco comuni, conoscenze su Anunnaki e Vau sono virtualmente impossibili da ottenere.

Argomento

Prova: Intelligenza + Conoscenza (argomento)

I giocatori possono scegliere Conoscenze più specifiche, come Conoscenza (stocchi) (che gli conferirebbe la conoscenza dei migliori e peggiori produttori di stocchi, vari stili ecc.).

CONOSCENZA DEGLI ANIMALI

Prova: Intelligenza + Conoscenza degli Animali

Conoscenza degli Animali permette di addestrare gli animali e comprendere come reagiscano nelle terre selvagge. Mentre l'addestramento di animali domestici è semplice, i personaggi possono lavorare anche con bestie selvatiche.

Identificare animale (Intelligenza + Conoscenza degli Animali): Il personaggio può identificare la specie di un animale e possedere anche una conoscenza peculiare delle sue abitudini. Se un personaggio ha lavorato molto con uno specifico animale in passato, potrebbe riuscire a distinguere quell'animale da un altro esemplare apparentemente identico della stessa specie osservandone i movimenti e il comportamento.

CONOSCENZA DELLA MALAVITA

Prova: Intelligenza + Conoscenza della Malavita

Il personaggio è familiare con il mondo delle attività criminali. Questa abilità può essere utilizzata per contattare il sottobosco criminale o acquisire beni o servizi illegali, compresi oggetti al mercato nero.

Raccogliere informazioni (Intelligenza + Conoscenza della Malavita): I personaggi che sanno dove andare a cercare informazioni, sanno con chi parlare e come agire per raccogliere pettegolezzi e informazioni preziose. Senza questa abilità, i personaggi avranno difficoltà a trovare o interloquire con le persone giuste con cui parlare.

Ricettazione (Intelligenza + Conoscenza della Malavita): Il personaggio può cercare di vendere beni rubati o illegali. Effettuare una prova per trovare un acquirente, dopodiché il personaggio dovrà negoziare il prezzo desiderato.

Stimare valore (Percezione + Conoscenza della Malavita): Il personaggio può stimare il valore di un bene al mercato nero.

Abilità Complementari

Conoscenza (regionale): I personaggi familiari con una particolare area hanno maggiori possibilità di stringere un contatto con i membri del mondo criminale.

EMPATIA

Prova: Percezione + Empatia

L'empatia è la capacità di percepire cosa stia provando un'altra persona "leggendola alla ricerca di indizi non verbali. Questa abilità non può essere utilizzata per

leggere l'atteggiamento degli alieni; per farlo è necessaria l'abilità Xenos-Empatia (vedi sotto).

Individuare bugie (Percezione + Empatia): I personaggi possono determinare se un soggetto sta dicendo la verità osservandone il linguaggio corporeo. Si faccia attenzione però, perché il soggetto potrebbe semplicemente trovarsi a disagio e non stare mentendo.

Abilità Complementari

Conoscenza (popolare): La familiarità con una particolare cultura può risultare utile nel giudicare reazioni emotive e fisiche.

Indagare: Sapere quali sono le giuste domande da chiedere, unito ad una conoscenza di come interpretare i cambiamenti del linguaggio corporeo, può aiutare un personaggio che cerchi di ottenere informazioni.

ETICHETTA (ALTA SOCIETÀ)

Prova: Intelligenza + Etichetta

Ogni gruppo sociale possiede delle regole di comportamento non scritte, e gli estranei che non conoscono questo codice avranno probabilmente delle difficoltà a fare qualsiasi cosa, dall'ottenere indicazioni su dove recarsi allo svolgere delicati negoziati. La mancanza di questa abilità può far sì che il personaggio commetta un temuto faux pas, facendolo espellere da un castello o subire qualsiasi fatto peggiore.

Presentazione (Estroverso + Etichetta): Quando un personaggio viene ammesso in una sala nobiliare per un'udienza, la prima impressione è tutto. Se un personaggio cerca di presentarsi come arrogante e borioso, può sostituire Introverso alla prova di abilità.

Abilità Complementari

Fascino: Gli individui naturalmente carismatici riusciranno più facilmente ad introdursi in qualsiasi gruppo sociale.

Raggirare: La capacità di coprire rapidamente e astutamente qualsiasi faux pas può essere fondamentale per chiunque cerchi di ottenere una buona impressione.

Scienza (antropologia): La conoscenza di una particolare cultura può aiutare un personaggio a comprendere le motivazioni dietro i suoi rituali sociali.

GIOCARE D'AZZARDO

Prova: Intelligenza + Giocare d'Azzardo

La conoscenza dell'abilità Giocare d'Azzardo comprende le regole dei giochi d'azzardo più popolari, compresi i modi più comuni di barare in questi giochi.

Barare (Intelligenza + Giocare d'Azzardo): Il personaggio può barare nei giochi che richiedono un certo grado di abilità.

Individuare bari (Percezione + Giocare d'Azzardo): Anche se il personaggio non sta barando, ogni buon giocatore sa riconoscere quando un avversario cerca di farlo.

Abilità Complementari

Osservare: I personaggi che cercano di notare se un avversario sta barando riusciranno con maggiore facilità se hanno un'attitudine naturale nell'osservare.

Rapidità di Mano: Alcuni giochi "d'azzardo" possono essere manipolati introducendo (o rimuovendo) certe carte, tessere o pezzi dal gioco.

GUARIRE

Prova: Intelligenza + Guarire

Sebbene non sia così onnicomprensiva come Medicina, Guarire fornisce un importante primo soccorso che di solito è sufficiente a tenere in vita un personaggio finché non arriveranno gli aiuti. Guarire comprende anche la comprensione di come amministrare aiuto con un MedPac.

Entro 10 minuti dall'aver ricevuto una ferita, un personaggio può effettuare o ricevere un primo soccorso per impedire che la ferita peggiori. Se la prova riesce, il personaggio recupera immediatamente un livello di Vitalità. Se il paramedico ottiene un successo critico, garantisce due livelli (vedi Vitalità).

Abilità Complementari

Medicina: Qualsiasi personaggio con addestramento avanzato in Medicina sarà in grado di applicare quella conoscenza alla più basilare abilità Guarire.

INDAGARE (INTERROGARE)

Prova: Intelligenza + Indagare

Indagare copre il lato pedestre del lavoro di indagine, a differenza di Accademia. L'essenza di Indagare è la capacità di ottenere e interpretare le giuste informazioni. Qualsiasi personaggio che si impegni in un'attività di investigazione, alla ricerca di indizi rivelatori che indichino cosa è successo sulla scena, troverà questa abilità preziosa. Indagare comprende anche una conoscenza di quali domande chiedere ad un sospetto e come interpretare le risposte che egli fornisce (o non fornisce).

Abilità Complementari

Conoscenza (qualsiasi): I personaggi che conoscono un particolare argomento o regione scopriranno che questa conoscenza gli tornerà utile quando indagano su argomenti collegati.

Osservare: Sapere come interpretare le informazioni non è di grande aiuto se non si riesce prima ad ottenere informazioni.

Scienza (qualsiasi): La conoscenza di certe scienze può risultare utile in operazioni di indagine più avanzate.

INTRATTENERE

Prova: Estroverso + (abilità di Intrattenere appropriata)

I personaggi con l'abilità Intrattenere sono capaci di danzare, eseguire musica e utilizzare l'abilità Arti in ambienti pubblici. Un personaggio può eseguire molti tipi di arti (come suonare, danzare, cantare, narrare ecc.) ma ognuna deve essere acquistata come un'abilità separata.

Abilità Complementari

Arti: Anche se un personaggio ha una grandissima presenza sul palco e confidenza nelle sue capacità, la sua esibizione sarà meglio ricevuta se possiede un talento a sostenerla.

Concentrazione: Intrattenere è un delicato equilibrio tra energia e controllo, e i personaggi abili nella Concentrazione riusciranno a mantenere meglio questo equilibrio.

LANCIARE

Prova: Destrezza + Lanciare

La maggior parte delle persone può scagliare una pietra contro qualcuno (Destrezza + Vigore), ma per lanciare

un oggetto affilato è necessaria l'abilità Lanciare. Altrimenti, il bersaglio potrebbe venir colpito dal manico o dal piatto della lama, subendo danni trascurabili.

Alcune armi da lancio sono abbastanza piccole che il personaggio ne può tenere più di una in mano. Un personaggio subirà una penalità di -1 all'obiettivo per ogni arma extra in mano.

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

Prova: Destrezza + (abilità appropriata)

Le Manovre di Combattimento non sono abilità ma manovre speciali che forniscono bonus ed effetti speciali ai personaggi. Le manovre di combattimento non richiedono delle prove specifiche, ma vengono risolte con l'uso delle abilità Lottare, Mischia o Sparare. Ognuna ha un valore uguale al livello richiesto nell'abilità necessaria per impararla. Più complicata la manovra, più alto il suo livello. Per maggiori informazioni e una lista di manovre di combattimento disponibili, vedi Capitolo 6: Combattimento – Manovre di Combattimento.

Arti marziali (Destrezza + Lottare): Le arti marziali comprendono qualsiasi scuola di combattimento formalizzato senz'armi.

Scherma (Destrezza + Mischia): La scherma in **Fading Suns** viene considerata qualsiasi combattimento in mischia con spade leggere, compresi stocchi e fioretti tradizionali, ma anche spade di energia. Comprende anche metodi di combattimento più peculiari, come il combattimento con i coltelli.

MEDICINA

Prova: Intelligenza + Medicina

Medicina copre anatomia, chirurgia, malattie e medicina preventiva. Può anche includere l'impianto di congegni cibernetici, se il personaggio possiede questo tipo di conoscenza.

I personaggi che vogliono utilizzare Medicina sui membri di una razza diversa dalla propria devono prima riuscire una prova di Intelligenza + Scienza (xenobiologia), o non saranno sufficientemente familiari con la fisiologia di quella particolare razza.

Chirurgia (Destrezza + Medicina): La chirurgia è una procedura molto delicata che riguarda la riparazione di organi.

Medicina tecnica (Tecnica + Medicina): L'uso di certi strumenti ad alta tecnologia per aiutare un medico nel suo lavoro richiedono una conoscenza di come funzionano queste apparecchiature. Mentre chiunque con Guarire può seguire le indicazioni base per gli oggetti comunemente trovati in un MedPac (come i balsami rigeneranti, stimolanti e simili), ogni cosa più complessa richiede una prova di Medicina.

Abilità Complementari

Guarire: La capacità di svolgere rapidamente ed efficacemente il primo soccorso senza un assistente può velocizzare di molto e migliorare la qualità del trattamento.

Scienza: Una più profonda comprensione della biologia, chimica o addirittura fisica o cibernetica può risultare utile a chiunque usi Medicina, a seconda delle circostanze.

PARLARE LINGUAGGIO

Parlare Linguaggio permette ad un personaggio di parlare fluentemente in ogni linguaggio scelto. **Nota:** Questa abilità non ha livelli e costa 2 punti per linguaggio. Si assume che ogni personaggio possa parlare il suo linguaggio natio.

PILOTARE

Prova: Destrezza + (abilità appropriata di Pilotare)

I personaggi che possiedono l'abilità Pilotare sono in grado di guidare un tipo di veicolo appropriato. Inoltre, questa abilità comprende una conoscenza delle normali regole del traffico e le più basilari conoscenze di come riparare problemi comuni (come una gomma bucata su di un veicolo terrestre). Qualsiasi cosa più complicata richiede l'abilità Riparazione Tecnica. Quando acquista l'abilità Pilotare, il giocatore deve scegliere una particolare categoria di veicoli con cui il personaggio è familiare.

Abilità Complementari

Riparazione Tecnica: Qualsiasi personaggio che cerchi di riparare o "potenziare" un veicolo deve sapere bene come questo funziona. Scegliere un'abilità di Riparazione Tecnica appropriata al tipo di veicolo.

Veicoli Acquatici

Prova: Destrezza + Pilotare (veicoli acquatici)

Navi, sommergibili e altri veicoli per viaggiare sopra o sotto l'acqua.

Veicoli Aerei

Prova: Tecnica + Pilotare (veicoli aerei)

Volatili, suborbitali, jet, elicotteri e altri veicoli aerei che rimangono dentro l'atmosfera.

Veicoli Spaziali

Prova: Tecnica + Pilotare (veicoli spaziali)

Tutti i veicoli extraplanetari.

Abilità Complementari

Conoscenza (rete di salto): La conoscenza della rete di salto, comprende i corpi planetari e i satelliti intorno ai quali bisogna navigare in ogni sistema, è d'obbligo per i piloti che navigano su rotte regolari.

Scienza (astronomia): Qualsiasi pilota spaziale cerchi di esplorare un territorio vergine si perderà senza una conoscenza dell'astronomia che lo aiuti a navigare.

Veicoli Terrestri

Prova: Destrezza + Pilotare (veicoli terrestri)

Veicoli terrestri di tutti i tipi, comprese lance, treni e macchine.

Veicoli a Trazione Animale

Prova: Estroverso + Pilotare (veicoli a trazione animale)

Veicoli trasportati da animali.

Abilità Complementari

Conoscenza degli Animali: La conoscenza del modo in cui gli animali reagiscono in certe situazioni può aiutare un personaggio che faccia uso di Pilotare (trazione animale).

RAGGIRARE

Prova: Estroverso + Raggirare

Usando una combinazione di fascino naturale, inganni verbali e parlantina, un personaggio può cercare di intontire un personaggio al punto di fargli credere qualsiasi cosa.

Abilità Complementari

Empatia: I personaggi abili a interpretare le emozioni degli altri avranno un bel vantaggio quando cercheranno di adattare i loro argomenti ad un individuo.

Fascino: Ovviamente, un personaggio carismatico godrà di un vantaggio quando usa l'abilità Raggiare.

RAPIDITÀ DI MANO

Prova: Destrezza + Rapidità di Mano

Un'abilità normalmente associata a ciarlatani e intrattenitori da strada, Rapidità di Mano è utile anche per chiunque voglia nascondere piccoli oggetti. Rapidità di Mano non è tanto nascondere un oggetto, quanto distogliere l'attenzione dell'osservatore. L'abilità può essere utilizzata per rimuovere piccoli oggetti da un'altra persona.

Celare (Destrezza + Rapidità di Mano): Piccoli oggetti fino alla taglia di un coltello possono essere celati agli osservatori.

Svuotare Tasche (Destrezza + Rapidità di Mano): Il personaggio può sottrarre oggetti in possesso di un'altra persona senza che questi se ne accorga.

Abilità Complementari

Raggiare: Distraindo gli altri, il personaggio può più facilmente agire indisturbato. Raggiare può risultare fondamentale per tirarsi fuori dai guai se si viene colti sul fatto.

RIPARAZIONE TECNICA

Prova: Tecnica + (abilità di Riparazione Tecnica appropriata)

Qualsiasi personaggio possieda l'abilità Riparazione Tecnica deve scegliere una specializzazione. In alcuni casi, potrebbe essere necessaria più di un'abilità di Riparazione Tecnica per sistemare un congegno complesso.

Migliorare (Tecnica + abilità di Riparazione Tecnica appropriata): Il personaggio può tentare di apportare un miglioramento ad un congegno esistente. Per effettuare un miglioramento sono sempre necessari strumenti e materiali appropriati.

Sistemare (Intelligenza + abilità di Riparazione Tecnica appropriata): Permette al personaggio di effettuare una rapida riparazione senza strumenti e materiali adatti. Queste riparazioni sono solo temporanee e bisognerebbe effettuare una vera riparazione il più presto possibile.

Abilità Complementari

Artigianato: Se un personaggio sta cercando di sistemare un oggetto di artigianato, l'esperienza nel costruire quel tipo di oggetto può aiutare il personaggio ad ottenere un risultato più duraturo.

Scienza: Una comprensione della scienza dietro la costruzione di un oggetto (in particolare fisica) può aiutare un personaggio a comprendere come meglio ripararlo.

Riparazione Alta Tecnologia

Abilità della gilda

Prova: Tecnica + Riparazione Alta Tecnologia

Con questa abilità, un personaggio può tentare di riparare congegni complessi o ad alta tecnologia. Sen-

za le parti di ricambio appropriate può risultare difficile; i personaggi possono tentare di creare soluzioni improvvisate che funzioneranno almeno temporaneamente.

Riparazione Artigianale

Prova: Tecnica + Riparazione Artigianale

Questa abilità può coprire la riparazione di qualsiasi oggetto di artigianato, non meccanico/tecnologico. I personaggi possono specializzarsi ulteriormente, ma chiunque sia abile in Riparazione Artigianale è considerato "capace" e in grado di riparare gli oggetti di artigianato con un minimo di strumentazione.

Riparazione Meccanica

Abilità della gilda

Tecnica + Riparazione Meccanica

Questa abilità copre tutti i congegni meccanici.

Riparazione Elettrica

Abilità della gilda

Tecnica + Riparazione Elettrica

Questa abilità permette al personaggio di riparare congegni elettrici.

SCASSINARE SERRATURE

Prova: Destrezza + Scassinare Serrature

Solo un personaggio abile nella manipolazione delle serrature potrà avere qualche possibilità di aprirle. Notare che senza gli arnesi adatti, Scassinare Serrature è molto più difficile. I personaggi abili nel manipolare le serrature tecnologiche scopriranno che spesso gli arnesi necessari sono costosi.

Serrature tecnologiche (Tecnica + Scassinare Serrature): In questi casi, il personaggio deve conoscere la tecnologia utilizzata per cercare di aprire la serratura.

Abilità Complementari

Artigianato (costruire serrature): I personaggi che conoscono le tecniche di costruzione di diverse serrature godranno di un vantaggio quando cercheranno di scassarle.

Riparazione Tecnica (meccanica): La conoscenza di come funzionano gli apparati meccanici, così di come romperli, può aiutare un personaggio a determinare come funziona un meccanismo.

SCIENZA

Abilità della gilda

Prova: Intelligenza (o Tecnica) + Scienza

Lo studio della scienza può risultare prezioso ai personaggi in diverse situazioni. Dato che ogni tipo di scienza è una categoria abbastanza ampia, i giocatori devono scegliere un tipo di scienza in cui specializzarsi.

Abilità Complementari

Conoscenza: Le abilità di Conoscenza possono risultare utili nel comprendere i dati ottenuti dallo studio di diverse scienze.

Utilizzare Macchine Pesanti: I personaggi in grado di utilizzare una macchina pensante possono diminuire l'ammontare di tempo necessario ad analizzare dati. Solo le macchine più sofisticate saranno in grado di trarre conclusioni dai dati, ma la maggior parte delle

macchine pensanti possono almeno determinare tracce ed anomalie nei dati.

Antropologia

L'antropologia è utilizzata nello studio e comprensione delle culture, comprese quelle aliene.

Archeologia

Lo studio delle civiltà perdute tramite i loro artefatti.

Astronomia

Lo studio dei cieli, comprese stelle, pianeti e altri corpi celesti. I personaggi competenti in astronomia saranno anche familiari con le leggende e le superstizioni della loro cultura riguardo i cieli. Può essere anche utilizzata per navigare in un sistema stellare.

Biologia

Lo studio della vita organica, comprendente botanica, zoologia, anatomia e altre sotto scienze. La biologia può essere applicata a diverse altre situazioni come Medicina e Conoscenza degli Animali.

Chimica

La scienza della materia: la sua composizione e proprietà, in particolare su scala atomica o molecolare. Cugina dell'Alchimia, la chimica differisce in quanto è basata solo su fenomeni dimostrabili invece che sulla qualità spirituale delle sostanze.

Cibernetica

Lo studio della comunicazione tra e dei processi di controllo dei sistemi biologici, meccanici ed elettronici.

Ingegneria

La costruzione e progettazione di edifici, veicoli ecc.

Fisica

Lo studio del movimento e del trasferimento di energia. Sebbene in teoria astratta, le sue applicazioni pratiche possono essere applicate a diverse azioni, dalla Riparazione Tecnica alla Medicina e anche abilità di Artigianato.

Genetica

Lo studio dei geni. Spesso associata alla biologia.

Geologia

Lo studio delle rocce e dei corpi planetari. Può comprendere anche diversi campi come la metallurgia e la placche tettoniche; può risultare preziosa per la costruzione di strutture in pietra e sotterranee.

Meteorologia

Lo studio dell'atmosfera, e in particolare il clima.

Terraformazione

L'abilità di terraformazione non può essere superiore a quella di geologia, meteorologia e biologia del personaggio (non può essere più alta della più bassa di queste abilità). È la conoscenza delle tecniche di terraformazione dei mondi.

Xeno-Biologia

La biologia delle razze e creature non umane. Un obbligo per chiunque operi di Medicina su razze aliene, e i personaggi creativi possono applicare la conoscenza della xeno-biologia ad abilità diverse come le arti marziali.

SEGUIRE TRACCE

Prova: Percezione + Seguire Tracce

I personaggi abili nel Seguire Tracce sono in grado di seguire una preda nelle terre selvagge tramite i segni del suo passaggio.

Abilità Complementari

Conoscenza (terreno): La conoscenza del terreno può risultare utile quando si tenta di seguire delle tracce.

SOCIALIZZARE

Ognuna delle seguenti abilità è un'abilità separata (e deve essere acquistata separatamente) che ricade sotto la voce Socializzare.

Comandare

Prova: Estroverso + Socializzare (comandare)

I personaggi abili nel comandare godranno di un vantaggio quando cercano di organizzare un gruppo di persone. Un buon capo è abile sia nell'identificare le abilità degli altri sia nell'impiegarle al meglio.

Abilità Complementari

Impressionare: La capacità di impressionare gli altri può essere molto utile per godere di buona autorità.

Dibattere

Prova: Intelligenza + Socializzare (dibattere)

I personaggi abili in dibattere hanno imparato nel tempo a presentare argomenti concisi e persuasivi, ed è probabile che riescano a trovare i difetti nei ragionamenti degli altri.

Abilità Complementari

Fascino: Un personaggio può tentare di impiegare il suo fascino naturale per cercare di sviare gli altri durante un dibattito. A volte però il Fascino del personaggio può risultare controproducente se gli altri si accorgono di essere sviati. In questi casi, il Fascino di un personaggio può agire da *penalità*, anziché bonus. Questo è sempre a discrezione dell'Arbitro di Gioco.

Impressionare: I personaggi che riescono facilmente ad impressionare gli altri è più probabile che riescano a portare le persone a vedere il loro punto di vista.

Oratoria

Prova: Passione + Socializzare (oratoria)

Questa abilità è normalmente impiegata per suscitare certe emozioni in una folla. A differenza di comandare, oratoria non ha effetti permanenti. Inoltre, oratoria differisce da Raggirare in quanto suscita emozioni e passioni piuttosto che ingannare.

Abilità Complementari

Conoscenza: Conoscere storie familiari e parabole comuni ad una cultura e utilizzarle per spiegare delle cose può coinvolgere il pubblico ad un livello più personale.

Empatia: Comprendere lo stato emotivo del pubblico può essere un fattore determinante di un'oratoria.

Recitare

Prova: Estroverso + Socializzare (recitare)

Recitare può essere utilizzato anche come abilità di Intrattenere, ma di solito entra in gioco quando un personaggio sta cercando di agire in modo innaturale per lui.

Abilità Complementari

Camuffare: Un personaggio camuffato è più probabile che venga percepito come l'individuo che sta cercando di impersonare.

SOPRAVVIVENZA

Prova: Intelligenza + Sopravvivenza

Il personaggio è abile nel sopravvivere in condizioni avverse.

Accendere fuochi (Intelligenza + Sopravvivenza): Senza gli arnesi adatti, accendere il fuoco in terre selvagge può essere una sfida. Sapere dove trovare legna secca, come generare scintille sufficienti e come costruire un fuoco che fornisca il calore più intenso (per non parlare di come non dare fuoco alla foresta circostante) sono informazioni essenziali per chiunque voglia sopravvivere in condizioni avverse.

Cacciare (Percezione + Sopravvivenza): Gli abili cacciatori possiedono conoscenze della loro preda, la loro arma e regione, con la pazienza necessaria a produrre una combinazione efficace di questi elementi. Può comprendere anche la capacità di disporre trappole, creare depistaggi o imitare un richiamo.

Abilità Complementari

Conoscenza (terreno): Più il personaggio conosce un tipo di terreno, migliori saranno le sue probabilità di sopravvivenza.

Conoscenza degli Animali: Conoscere le abitudini delle bestie locali fornisce al personaggio un vantaggio quando è a caccia (o quando viene cacciato!).

Seguire Tracce: I personaggi che sanno come trovare la preda nelle terre selvagge, avranno sorte migliore di coloro che si limitano ad aspettare che la preda venga da loro.

Sparare o Utilizzare Archi: L'abilità con le armi a distanza rende più facile abbattere le prede necessarie alla sopravvivenza.

TEMPRA

Prova: Calma + Tempra

I personaggi abili nella Tempra possono ignorare il dolore, la fame, la mancanza di sonno e le torture. A volte riescono a controllare anche le attività involontarie, come il respiro e il battere di ciglia.

Ignorare ferite (Calma + Tempra): Il personaggio può cercare di ignorare il dolore delle ferite e proseguire senza subire penalità per le ferite. Ogni punto vittoria cancella una penalità per le ferite.

Abilità Complementari

Concentrazione: I personaggi che possiedono Concentrazione hanno un maggior controllo del proprio corpo, in particolare riguardo al dolore. Per utilizzare Concentrazione come abilità complementare il personaggio deve schiarirsi la mente e meditare.

TORTURARE

Prova: Intelligenza + Torturare

La Tortura è un metodo per estrarre informazioni da un individuo procurandogli dolore fisico e disagio mentale.

Abilità Complementari

Empatia: L'utilizzo dell'Empatia come abilità complementare permette ad un torturatore di determinare quali tecniche funzioneranno meglio su di un individuo.

Medicina: La conoscenza del funzionamento del corpo e della posizione dei centri nervosi è estremamente utile nel torturare un soggetto.

UTILIZZARE ARCHI

Prova: Destrezza + Utilizzare Archi

Utilizzare Archi è lo studio del combattimento con l'arco.

Tiro al bersaglio (Percezione + Utilizzare Archi): Colpire un bersaglio immobile è diverso dal colpire un bersaglio in movimento.

Abilità Complementari

Cavalcare: Cavalcare può essere utilizzato come abilità complementare per diminuire la penalità che riceverebbe un personaggio quando utilizza un arco mentre è a cavallo. La penalità è ridotta in base al numero di punti vittoria ottenuti sulla prova di Cavalcare. Vedi l'abilità Cavalcare per ulteriori informazioni sull'uso di armi a cavallo.

Concentrazione: Un personaggio che utilizza Concentrazione come abilità complementare deve spendere almeno un turno a prendere la mira sul bersaglio; durante quel turno non possono essere compiute altre azioni.

UTILIZZARE BALESTRE

Prova: Destrezza + Sparare

Nota: Questa abilità non ha livelli e costa 2 punti.

L'abilità Utilizzare Balestre è una specializzazione dell'abilità Sparare che permette ad un personaggio di utilizzare una balestra senza penalità. Senza questo tratto, un personaggio sottrae 4 dal suo obiettivo (in aggiunta alle penalità per la distanza) per l'uso di una balestra a raggio lungo o estremo.

Abilità Complementari

Concentrazione: Un personaggio che utilizza Concentrazione come abilità complementare deve spendere almeno un turno a prendere la mira sul bersaglio; durante quel turno non possono essere compiute altre azioni.

UTILIZZARE MACCHINE PENSANTI**Abilità della gilda**

Prova: Tecnica + Utilizzare Macchine Pensanti

L'abilità Utilizzare Macchine Pensanti permette ad un personaggio di utilizzare un computer. È possibile accedere ad informazioni e compiere semplici operazioni di programmazione.

Abilità Complementari

Scienza (macchine pensanti): Conoscere la teoria dietro le macchine pensanti può renderne molto più facile l'utilizzo.

UTILIZZARE TUTE SPAZIALI**Abilità della gilda**

Nota: Questa abilità non ha livelli e costa 2 punti.

La capacità di operare normalmente mentre si indossa una tuta spaziale o in un ambiente a gravità zero non è comune. L'abilità Utilizzare Tute Spaziali cancella

qualsiasi penalità imposta per la mancanza di familiarità con le tute spaziali e gli ambienti a gravità zero. I personaggi che non possiedono questa abilità non sono competenti nell'agire con le tute spaziali; tutte le azioni fisiche sono considerate azioni Ardue (-4).

VOLONTÀ

Prova: Calma + Volontà

Comprende la capacità di resistere ai poteri occulti, in particolare le intrusioni e le manipolazioni telepatiche ed empatiche. Permette inoltre di mascherare la propria aura e, ai livelli più alti, di proiettare un'aura illusoria. Maggiori dettagli nel Capitolo 5: "Poteri Occulti".

Abilità Complementari

Concentrazione: Un personaggio che possiede Concentrazione ha un ottimo controllo sulla sua mente ed è in grado di difendersi dagli assalti psichici di ogni tipo. Per utilizzare Concentrazione come abilità complementare il personaggio deve schiarirsi la mente e meditare.

XENO-EMPATIA

Prova: Percezione + Xeno-Empatia

I personaggi con questa abilità sono in grado di determinare lo stato emotivo di un alieno interpretando indizi non verbali. Il giocatore deve scegliere l'Empatia nei confronti di una specifica razza, sebbene l'abilità possa essere acquistata più volte per rappresentare l'Empatia con più razze.

Abilità Complementari

Conoscenza (xeno): Conoscere la storia di una razza può aiutare ad interpretarne le emozioni.

VITALITÀ

La Vitalità è la misura della forza vitale di un personaggio. Rappresenta quanti danni possa subire prima di perdere conoscenza o morire. Più in salute è un personaggio, maggiore Vitalità possiede. La Vitalità si determina sommando la Costituzione del personaggio (salute fisica) a cinque (i suoi livelli "vitali", che di solito rappresentano la taglia).

Non si tira mai per la Vitalità. Invece, si cancella dalla scheda del personaggio un livello per ogni punto di danno subito dal personaggio. Quando un personaggio perde tutti i suoi livelli di Costituzione, gli rimangono solo i livelli vitali, e comincia a subire delle penalità su tutte le sue attività. Quando rimane con un solo livello di Vitalità deve lottare per rimanere cosciente. Quando ha perso tutti i livelli di Vitalità, il personaggio è morto.

Ferite Letali: Ogni personaggio riceve cinque livelli di Vitalità gratuiti; questi sono i suoi livelli vitali, dato che il danneggiarli, danneggia anche qualsiasi azione che il personaggio intraprende. Una volta che il personaggio perde tutti i suoi livelli non vitali, subisce una penalità a tutte le azioni che compie. Questa penalità aumenta con ogni ulteriore livello vitale perso, e corrisponde alla normale Tabella delle Penalità nel Capitolo Due: Regole.

Una volta che il personaggio rimane con un solo livello vitale, deve effettuare una prova di Costituzione + Volontà per restare cosciente. Se la fallisce, perde conoscenza e rimane in questo stato per almeno un'ora. Ogni ora successiva, il giocatore effettua una prova sulla Costituzione + Vigore del personaggio. Se riesce, il personaggio riprende conoscenza. Se però tenta di compiere qualsiasi attività faticosa (qualsiasi attività fisica che richieda una prova), deve provare di nuovo a mantenersi cosciente.

GUARIGIONE

Un personaggio guarisce un livello vitale al mese. Dopodiché, i successivi livelli di Vitalità (quelli ottenuti dalla Costituzione) guariscono al ritmo di uno a settimana.

In **Fading Suns** esistono vari modi per accelerare la rigenerazione dei tessuti.

Primo Soccorso: Se il personaggio interviene o riceve delle cure entro 10 minuti dall'aver subito la ferita, può impedirle di peggiorare. Richiede una prova di Intelligenza + Pronto Soccorso; se riesce, il personaggio ferito recupera immediatamente un livello di Vitalità. Se si ottiene un successo critico, i livelli guariti sono due.

Elisir: Per somministrare in maniera appropriata questa droga è necessaria una prova di Intelligenza + Pronto Soccorso. Se la prova riesce, tirare i dadi potenza della droga; ogni successo ottenuto guarisce un punto di danno.

FATO

Il Fato rappresenta l'energia spirituale, il chi interiore, la potenza psichica, la forza vitale o di volontà di un personaggio. I punti Fato vengono spesi per varie attività, dall'attivazione di poteri psichici, all'infiammare la passione o tenere ferma la mano, o per accentuare le azioni.

Il Fato iniziale di un personaggio dipende dal suo possedere o meno poteri occulti, e se così, di quale tipo:

Non Occultisti: Il Fato iniziale è uguale alla Passione o alla Calma, quale che sia primaria.

Psi: Il Fato iniziale è uguale a Estroverso o Introverso, qualche che sia primario.

Teurgia: Il Fato iniziale è uguale a Fede.

Come la Vitalità, il Fato non viene tirato. Ogni volta che viene utilizzato, si cancellano i livelli sulla scheda del personaggio. Si può riguadagnare Fato durante il gioco tramite la meditazione, il sonno o certi eventi astronomici o religiosi.

Meditazione: (Calma + Concentrazione). Si recupera un punto Fato per punto vittoria. Bisogna trascorrere un'ora in meditazione prima di effettuare la prova. Una volta riuscita la prova, non ci si può immergere nuovamente in meditazione prima del passaggio di otto ore.

Se la prova fallisce, si può provare una seconda o una terza volta dopo un'ulteriore ora di meditazione. Se anche il terzo tentativo di fila fallisce, il personaggio non è in grado di raggiungere la concentrazione necessaria,

e non può provare a meditare per recuperare Fato prima che siano passate ventiquattro ore.

Sonno: Il personaggio recupera un punto Fato per ogni ora trascorsa a dormire.

Eventi Astrologici: Uno psichico recupera un punto Fato per ogni notte in cui sorge la luna sul pianeta in cui si trova, e ottiene un ulteriore punto durante la prima notte di una congiunzione planetaria.

Eventi Religiosi: Un teurgo recupera un punto Fato durante le preghiere mattutine e nei giorni di festività religiosa.

ESPERIENZA

L'esperienza in **Fading Suns** viene quantificata dai punti che l'arbitro di gioco assegna ai giocatori i cui personaggi abbiano partecipato ad un atto. I punti esperienza vengono generalmente assegnati alla fine di ogni atto. I giocatori possono quindi spendere questi punti per incrementare vari tratti, come mostrato sulla Tabella dell'Incremento dell'Esperienza.

ESPERIENZA BASE

Fallimento o successo marginale della sessione	1
Sessione di gioco media	2
Sessione molto riuscita	3

ESPERIENZA EXTRA

Il personaggio ha compiuto un atto molto importante:	+1
Il giocatore ha interpretato molto bene il personaggio:	+1
Il personaggio ha appreso qualcosa di nuovo: da	+1 a +3

INCREMENTO DELL'ESPERIENZA

Tratto	Costo
Caratteristiche (Fisico, Mente, Spirito, Occulto)	3 x valore attuale
Apprende nuova abilità	2 pt. per il livello 1
Incrementare abilità	2 x valore attuale
Manovre di combattimento, abilità di Conoscenza	1,5 x livello (arrotondare per eccesso)
Poteri occulti	2 x valore attuale
Fato	2 x valore attuale