



ULTIMI RITOCCHI DEL PERSONAGGIO

BENEDIZIONI E MALEDIZIONI

Benedizioni e Maledizioni rappresentano i difetti psicologici e le doti o handicap fisici del personaggio. Le Benedizioni aggiungono modificatori positivi ad una caratteristica o abilità in una specifica situazione, mentre le Maledizioni sono penalità ad una caratteristica o abilità. In certe situazioni le Benedizioni possono elevare una caratteristica o abilità sopra il 10, e le Maledizioni possono far sì che una caratteristica o abilità del personaggio abbia un valore negativo.

I personaggi non hanno nessuna Benedizione all'inizio; devono acquistarle con i punti Extra. Le Maledizioni danno ai personaggi più punti Extra da spendere.

Benedizioni e Maledizioni hanno restrizioni o situazioni che attivano i loro modificatori. Se la situazione non entra in gioco, allora il personaggio non riceve il modificatore. Queste situazioni vengono dichiarate al momento dell'acquisizione della Benedizione o Maledizione, e possono essere interpretate in maniera abbastanza varia. Le situazioni che avvengono solo raramente o possono essere interpretate in maniera ristretta valgono di solito più punti. Gli esempi vengono forniti di seguito. Sono posti solo come linee guida; i giocatori possono decidere di acquistarne qualunque con modificatori superiori o inferiori a quelli indicati.

Nessun personaggio può acquistare più di sette modificatori di Benedizione o scegliere più di sette punti di Maledizioni. Questi tratti sono intesi per enfatizzare alcune peculiarità scelte del personaggio, non per dettagliarne ogni possibile nevrosi.

ASPETTO

Questi modificatori si applicano sempre nelle situazioni che coinvolgono le interazioni sociali e interrazziali: la bellezza o bruttezza dei Figli degli Ur o dei Vorox viene generalmente riconosciuta anche dagli umani e viceversa. L'aspetto del personaggio potrebbe però non aiutarlo in presenza di chi lo conosce bene (a discrezione dell'arbitro di gioco).

BENEDIZIONI

Affascinante (1 pt.: +1 Fascino)
Bello/a (2 pt.: +2 Fascino)
Angelico/a (3 pt.: +3 Fascino)

MALEDIZIONI

Brutto/a (+1 pt.: -1 Fascino)
Disgustoso/a (+2 pt.: -2 Fascino)
Mostroso/a (+3pt.: -3 Fascino a meno che non cerchi pietà)

COMPORTEMENTO

Le peculiarità della personalità possono essere simulate con Benedizioni o Maledizioni. Ad esempio, la maggior parte degli Hawkwood è eccessivamente Orgogliosa, e trova difficile porgere l'altra guancia quando insultata. Quindi, un Hawkwood potrebbe avere un modificatore di -3 alla sua Calma, nel caso in cui debba tirare per mantenere la compostezza: è importante non perdere il controllo durante un ballo di gala.

BENEDIZIONI

Astuto (2 pt.: +2 Intelligenza contro i tentativi di raggiurare)
Audace (2 pt.: +2 Passione quando agisce dove gli altri esitano)
Caparbio (2 pt.: +2 Costituzione quando è in gioco l'onore)
Compassionevole (2 pt.: +2 Passione quando aiuta gli altri)
Cortese (2 pt.: +2 Estroverso verso gli ospiti)
Curioso (2 pt.: +2 Estroverso quando vede qualcosa di nuovo)
Disciplinato (2 pt.: +2 Calma in situazioni di combattimento)
Giusto (2 pt.: +2 Passione quando raddrizza un torto)
Innovativo (2 pt.: +2 Tecnica quando cerca di inventare qualcosa di nuovo)
Leale (2 pt.: +2 Passione quando segue un capo)
Pio (2 pt.: +2 Estroverso tra i peccatori)
Sospettoso (2 pt.: +2 Percezione quando circondato da rivali)

MALEDIZIONI

Accondiscendente (+2 pt.: -2 Estroverso tra i non illuminati)
Altezzoso (+2 pt.: -2 Estroverso con i servi)
Avido (+2 pt.: -2 Calma quando sono coinvolti i soldi)
Burboso (+2 pt.: -2 Estroverso quando irato)

Chiassoso (+2 pt.: -2 Estroverso nel raccontare le imprese)
 Colpevole (+2 pt.: -2 tutte le prove contro ufficiali della Chiesa)
 Convinto (+2 pt.: -2 Intelligenza quando affronta qualcosa che non concorda con il credo convinto del personaggio)
 Chiassoso (+2 pt.: -2 Estroverso nel raccontare le imprese)
 Fobico (+2 pt.: -2 Calma in presenza della fonte di fobia)
 Giusto (+2 pt.: -2 Calma quando se ne dubita il giudizio)
 Illuso (+2 pt.: -2 Percezione quando affronta qualcosa che non concorda con il credo illuso del personaggio)
 Impetuoso (+2 pt.: -2 Intelligenza nelle trattative)
 Impiccione (+2 pt.: -2 Calma quando vede qualcosa di nuovo)
 Indifferente (+2 pt.: -2 Passione quando gli viene chiesto aiuto)
 Irrispettoso (+2 pt.: -2 Estroverso con le figure di autorità)
 Maleducato (+2 pt.: -2 Estroverso in funzioni sociali)
 Mammona (+2 pt.: -2 Fede quando c'è del denaro in ballo)
 Orgoglioso (+2 pt.: -2 Calma quando insultato)
 Polemico (+2 pt.: -2 Estroverso nelle conversazioni)
 Possessivo (+2 pt.: -2 Calma quando tagliato fuori dall'azione)
 Raggiungibile (+2 pt.: -2 Intelligenza contro i tentativi di raggiungerlo)
 Riservato (+2 pt.: -2 Estroverso tra gli estranei)
 Sfuggente (+2 pt.: -2 Estroverso quando spiega qualcosa)
 Snervante (+2 pt.: -2 Estroverso tra persone superstiziose)
 Sprovveduto (+2 pt.: -2 Percezione nel notare avvenimenti sociali)
 Vanitoso (+2 pt.: -1 Percezione quando adulato)
 Vendicativo (+3 pt.: -3 Calma nelle questioni di onore, non dimentica mai un insulto)

FERITE

Questi tratti rappresentano ferite o malattie che un personaggio ha subito e ne impediscono alcune funzioni.

MALEDIZIONI

Braccio Mancante (+4 pt.: -4 Destrezza nelle attività che richiedono due braccia)
 Claudicante (+1 pt.: corsa base = 8 metri)
 Cuore Malandato (+2 pt.: -2 Costituzione nelle attività fisiche)
 Fegato Malandato (+2 pt.: -2 Costituzione contro le tossine)
 Gamba Mancante (+4 pt.: -2 Schivare, corsa base = 2 metri)
 Malattia Incurabile (+3 pt.: -1 alla Vitalità base)
 Mani Tremanti (+2 pt.: -2 Destrezza per la manipolazione di precisione)

Occhio Mancante (+3 pt.: -2 Percezione a causa del limitato campo visivo, -1 Sparare a causa della scarsa percezione della profondità)
 Orribile Cicatrice o Bruciatura (+2 pt.: -2 Fascino quando visibile)
 Polmoni Malandati (+1 pt.: -1 Costituzione nelle attività fisiche)
 Sensibilità al Dolore (+4 pt.: -2 a tutte le attività per due turni dopo essere stato ferito)

PREDISPOSIZIONI

Le predisposizioni sono quelle strane capacità in cui alcune persone sono migliori di altre. Alcuni sono fortunati con le carte o in amore, mentre altri sembrano perseguitati da un karma negativo.

BENEDIZIONI

Ambidestro (4 pt.: +4 per annullare la penalità di -4 per l'utilizzo di un'arma secondaria)
 Bussola (2 pt.: +2 Intelligenza per determinare la direzione o la posizione)
 Casanova (2 pt.: +2 Passione quando seduce)
 Fortunato al Gioco (2 pt.: +2 Giocare d'Azzardo con le carte)
 Hacker (2 pt.: +2 a tutte le attività con le macchine pensanti)
 Maestro degli Animali (2 pt.: +2 alle interazioni fuori combattimento con gli animali)
 Meccanico Nato (4 pt.: +2 a tutte le abilità di Riparazione Tecnica)
 Olfatto Sensibile (1 pt.: +2 Percezione con l'olfatto)
 Parsimonioso (2 pt.: +2 Intelligenza negli affari economici)
 Pilota Esperto (4 pt.: +2 a tutte le abilità di Pilotare)
 Udito Acuto (2 pt.: +2 Percezione con l'udito)
 Tatto Sensibile (1 pt.: +2 Percezione per riconoscere gli oggetti al tocco)
 Venditore Nato (2 pt.: +2 Estroverso quando vende)
 Vista Acuta (2 pt.: +2 Percezione con la vista)
 Voce (2 pt.: +2 Estroverso nell'impressionare gli altri a parole)

MALEDIZIONI

Cattivo Udito (+2 pt.: -2 Percezione con l'udito)
 Cattiva Vista (+2 pt.: -2 Percezione con la vista)
 Maldestro (+2 pt.: -2 Destrezza nelle attività atletiche)
 Nemico degli Animali (+2 pt.: -2 alle interazioni fuori combattimento con gli animali)
 Non Portato per la Meccanica (+2 pt.: -2 alle prove di Riparazione Tecnica)
 Pessimo Mentitore (+2 pt.: -2 Intelligenza quando mente)
 Quasimodo (+2 pt.: -2 Passione quando mente)

REPUTAZIONE

La maggior parte dei personaggi essendo uomini liberi e avventurieri, finirà per costruirsi una reputazione (come eroe o malfattore). La reputazione di un personaggio diventa sempre più importante mentre sale i

gradini della scala sociale. È di estrema importanza per i nobili e molto valutata dai sacerdoti, mentre la Federazione spesso basa le promozioni proprio sulla reputazione. La fama di un personaggio può essere però molto soggettiva. Sebbene la maggior parte degli abitanti dei Mondi Conosciuti lo possano riconoscere come eroe, esisteranno sicuramente delle persone che la vedranno diversamente e magari odieranno il personaggio proprio per le stesse motivazioni per cui da tanti è così adorato.

Alcuni personaggi possono iniziare il gioco con un po' di reputazione. Inoltre, è possibile avere più di una reputazione, una per il pubblico e una per i più stretti collaboratori. Un Decados può essere giudicato come furfante dalla popolazione, ma i membri della casata lo percepiscono come un astuto motivatore. Questa seconda reputazione privata, vale solo la metà della reputazione pubblica.

Il personaggio può sfruttare i modificatori solo dopo essere stato riconosciuto.

BENEDIZIONI

Apprezzato (1 pt.: +1 Fascino)
 Caritatevole (2 pt.: +2 Fascino)
 Eroe (2 pt.: +2 Impressionare)
 Onesto (2 pt.: +2 Estroverso)

MALEDIZIONI

Bugiardo o noto criminale (+2 pt.: -2 Raggirare)
 Furfante (+2 pt.: -2 Fascino)
 Spaventoso (+2 pt.: -2 Estroverso)
 Tiranno (+2 pt.: -2 Fascino tra i popolani)

TAGLIA

Le seguenti Benedizioni/Maledizioni si applicano sempre (a meno che non sia indicato altrimenti)

Nano (+5 pt.: -2 Vitalità, corsa base = 6 metri, necessita abiti su misura)
 Basso (+3 pt.: -1 Vitalità, corsa base = 8 metri)
 Alto (3 pt.: +1 Vitalità, corsa base = 12 metri)
 Gigante (5 pt.: +2 Vitalità, corsa base = 14 metri, necessita abiti su misura)

BENEFICI E AFFLIZIONI

Sebbene molte persone dei Mondi Conosciuti preferiscano avere meno contatti possibile con il resto dell'universo, altri invece abbracciano tutti i mondi che li circondano. Si uniscono al clero, comandano le gilde, intrattengono relazioni con gli alieni, cercano tecnologie perdute e apprendono segreti che altri non vogliono essere scoperti. Dall'altra parte, mescolarsi alla gente fa sì che una persona si procuri nemici, perda soldi, debba sottostare a degli obblighi o peggio ancora. I Benefici e le Afflizioni rappresentano i più importanti di questi aspetti. Dove le Benedizioni e Maledizioni rappresentano peculiarità intrinseche di un individuo (modificandone direttamente caratteristiche e abilità), Benefici e Afflizioni sono basati sulla collocazione dell'individuo nella società. Benedizioni e Maledizioni non scompariranno

mai, ma i personaggi possono perdere Benefici e Afflizioni, sebbene la cosa dovrebbe capitare solo dopo avventure di portata epica.

I personaggi possono impiegare punti Extra per ottenere più punti di Benefici oppure procurarsi delle Afflizioni. Le Afflizioni sono Benefici negativi; il personaggio soffre di qualche problema sociale che gli fornisce più punti Extra da spendere su più Benefici o altri tratti.

BACKGROUND

Questi tratti rappresentano eventi o circostanze del passato di un personaggio che lo influenzano ancora oggi. Comprendono cose che lui sa, cose sapute da altre persone, la sua storia e i suoi eventi dal passato.

BENEFICI

Educazione Aliena (2 pt.): A causa di una strana serie di circostanze, il personaggio è stato cresciuto da un'altra razza. È praticamente inaudito che gli umani si siano presi cura di un bambino Ur-Ukar o che i Vorox abbiano accudito un piccolo umano, ma la cosa è accaduta in passato. Un personaggio con questo Beneficio inizia con la conoscenza del linguaggio di quella specie (l'abilità Parlare) invece del proprio. Chiunque abbia un pregiudizio contro le razze non umane (praticamente chiunque nei Mondi Conosciuti) tenderà a tenere le distanze dal personaggio.

Erede (3 pt.): Il personaggio è in linea di successione per una posizione importante. Quando i suoi genitori moriranno, egli potrebbe diventare il duca degli al-Malik, ereditare un'astronave degli Aurighi o comandare i Vorox, ma non ha idea di quando questo accadrà. Potrebbe non accadere mai, oppure la settimana prossima: sta tutto all'arbitrio di gioco. Notare che i personaggi che desiderano diventare eredi di un nobile devono comunque possedere il Beneficio Nobiltà (sotto).

Navigato (3 o 5 pt.): Il personaggio ha viaggiato, visto tanto e sentito molte cose. Il personaggio ha l'equivalente di Conoscenza Popolare 1 per ogni pianeta principale su cui ha viaggiato.

3 = I feudi di una Casata Reale
 5 = I Mondi Conosciuti

Segreti (1-5 pt.): Questo Beneficio è uno dei più disparati del gioco. Il segreto che il personaggio conosce può andare dal ricatto di un nobile minore alla conoscenza della posizione di un pianeta dimenticato. Gli arbitri di gioco dovrebbero collaborare con i giocatori per assicurarsi che i loro segreti siano adatti al gioco che vuole dirigere. Ciò che segue sono indicazioni su come gestire la cosa dato che solo gli arbitri di gioco sanno quali segreti abbiano la maggiore influenza sulla loro campagna.

1 = Ricatto di un nobile minore

2 = Scoperta di una congrega segreta di psichici

3 = Conoscere i membri dell'Occhio Imperiale sul proprio mondo natale

4 = Trovare una riserva di beni della Seconda Repubblica

5 = La posizione di un pianeta dimenticato (Gli arbitri di gioco dovrebbero permettere questo tipo di segreto solo se vogliono che i personaggi vi si rechino)

AFFLIZIONI

Dipendenza (2-4 pt.): Il personaggio è dipendente da una qualche sostanza, e questa dipendenza a volte gli rende la vita difficile.

2 = Dipendenza base. La sostanza è economica e facilmente ottenibile. Il personaggio deve avere almeno una dose a settimana prima che si facciano sentire i sintomi dell'astinenza.

+1 = Dipendenza più forte: La sostanza deve essere assunta due volte a settimana prima dell'inizio dei sintomi dell'astinenza.

+1 = Sostanza difficile da trovare (rara o illegale).

I sintomi dell'astinenza variano in base alle droghe e al periodo di astinenza. Gli arbitri di gioco dovrebbero richiedere prove di Calma, o assegnare penalità all'obiettivo con il peggiorare dei sintomi.

Famiglia Infame (1 pt.): La famiglia del personaggio ha ottenuto grande notorietà, e ciò influisce sul modo in cui la gente vede il personaggio. Può provenire da una famiglia di ladri, eretici o assassini.

Monacale (1 pt.): Il personaggio è cresciuto lontano dal contatto con la gente e non ha mai superato la condizione. Dato che ha avuto così pochi rapporti con gli altri, capita spesso che non capisca le persone, sia nervoso in loro presenza e abbia difficoltà a rapportarsi. Gli altri lo trovano strano, in particolare quando inizia ad utilizzare lo strano linguaggio che ha sviluppato da bambino.

Mondo Perduto (1 pt.): Il personaggio proviene da uno dei Mondi Perduti da poco riscoperti. Nel millennio dalla Caduta della Repubblica alla riscoperta del pianeta, la cultura è molto cambiata. Sarà molto difficile entrarvi a far parte e il resto della popolazione lo guarderà cautela.

Patto di Fedeltà (1-3 pt.): Il personaggio ha stretto un patto di fedeltà aldilà delle sue normali obbligazioni. Tutti i nobili devono fedeltà al loro principe, tutti i sacerdoti al loro arcivescovo, e tutti i membri della Federazione la devono al loro decano. Questo patto è in aggiunta a questi. L'oggetto del patto può richiedere l'aiuto del personaggio ogni volta lo desidera, anche se di solito il personaggio riceve qualcosa in cambio della sua fedeltà.

1 = Patto Grave

2 = Patto Marziale

3 = Patto Estremo

Obbligazione (1-3 pt.): Il personaggio ha un dovere che non può evitare. Questo differisce dal Patto di Fedeltà in quanto il personaggio non riceverà nulla in cambio della sua obbligazione.

1 = Fastidio

2 = Pericoloso

3 = Estremo

Orfano (1 pt.): I legami familiari sono la cosa più importante per la maggior parte delle persone in **Fading Suns**, ma il personaggio non ne ha. Ha perso la famiglia in gioventù e non ha trovato mai nulla con cui rimpiazzarla.

Per lui gli Incantenatori sono un pericolo molto reale a meno che non stringa alleanza con qualcuno. Notare che un personaggio non può prendere Nobiltà o Educazione Aliena con questa Afflizione, dato che entrambi richiedono una qualche sorta di famiglia.

Segreto Oscuro (1-3 pt.): Il personaggio ha una macchia nel suo passato tanto orribile che farà di tutto per nascondersela. All'inizio del gioco praticamente nessuno dovrà saperne niente, ma prima o poi verrà fuori, e il personaggio dovrà avere una possibilità di coprirlo o cavarsela.

1 = Imbarazzante

2 = Pericoloso

3 = Mortale

Stigma (1-4 pt.): Il personaggio possiede un qualche sorta di stigma. È qualcosa che, se notato dalla popolazione comune, causerebbe repulsione, sospetto o paura. Quando si pensa ad uno stigma, considerare cosa un popolano superstizioso del medioevo troverebbe inquietante.

1 = Lieve

2 = Grave

3 = Spaventoso

4 = Blasfemo

Voto (varia): I voti di solito sono qualcosa a cui il personaggio decide di rinunciare, come beni materiali, il sesso, o la parola. L'arbitro di gioco decide quanti punti valga in base all'impatto che il voto ha sul gioco.

Voto di Silenzio +3

Voto di Povertà +2

Voto di Celibato +1 (a seconda dell'epica)

COMUNITÀ

Questi Benefici e Afflizioni rappresentano il modo in cui il personaggio si rapporta con specifici membri della comunità. I giocatori devono però fare attenzione al modo in cui trattano queste persone. I devoti alleati di oggi potrebbero divenire i nemici giurati di domani.

BENEFICI

Alleato (1-11 pt.): Il personaggio ha uno stretto legame con una persona in una posizione di potere, e la persona farà tutto il possibile per aiutarlo. Il costo di questo Beneficio è di due punti inferiore di quanto costerebbe al giocatore acquistare lo stesso livello di status per il suo personaggio. Notare che molti alleati potrebbero non avere un titolo, ma il valore numerico dovrebbe dare all'arbitro di gioco un'idea della loro importanza.

Contatto (1 pt.): Il personaggio ha un conoscente che lo aiuta in modi minori. Il contatto può fornire informazioni, vendere buone armi o essere semplicemente disposto a dargli un posto dove fermarsi quando ne ha bisogno. I giocatori dovrebbero fornire le informazioni base sul contatto, e l'arbitro di gioco definirlo come preferisce.

Legami Familiari (3 pt.): Un personaggio con questo Beneficio può fare affidamento su alcuni alleati eccezionalmente leali di status simile al proprio. Naturalmente, la cosa ha le conseguenze: se qualcuno uccide il padre

del personaggio, questi gli dovrà la caccia fino al punto più lontano dell'universo.

Protezione (3 pt.): Una persona (o gruppo di persone) guarda le spalle del personaggio. Il personaggio potrebbe anche dover qualcosa al suo protettore, ma essere un Auriga con l'appoggio degli Hawkwood locali è sempre comodo, anche se li si deve trasportare dovunque desiderino andare.

Rete di Informatori (1-4 pt.): Il personaggio dispone di una serie di informatori che lo tengono aggiornato su certe materie. Le loro informazioni potrebbero essere di qualità inferiore di quelle di un contatto, ma a differenza sua sono reperibili ovunque. Può grande la rete, meno affidabili sono le informazioni. Il costo varia a seconda delle dimensioni della rete.

1 = Città o comunità

2 = Planetaria

3 = Tutti i possedimenti di una Casata Reale

4 = I Mondi Conosciuti

Seguito (1-4 pt.): Si può avere qualsiasi numero di servitori ci si possa permettere con le proprie ricchezze, ma quelli davvero devoti costano punti.

1 = Faticante

2 = Specialista non di combattimento

3 = Capace a combattere o con più talenti

+1 = Fanaticamente leale

AFFLIZIONI

Dipendente (1 pt.): Qualcuno fa grande affidamento sul personaggio. Quale che sia la causa, il personaggio potrebbe avere dei problemi ad assicurarsi che questa persona stia bene e al sicuro.

Vendetta (1-4 pt.): Qualcosa che il personaggio, la sua famiglia o i suoi amici hanno fatto gli ha procurato un nemico ostinato. Questa persona (o persone) farà di tutto in suo potere per rendergli la vita difficile.

1 = Soddisfatto di rendere miserabile la vita del personaggio

2 = Vuole uccidere il personaggio

+1 = Gruppo

+2 = Più gruppi

PROPRIETÀ

Sebbene i personaggi possano ritenere di poter comprare qualsiasi cosa se hanno soldi a sufficienza, molti oggetti sono incredibilmente difficili da trovare. Anche se un personaggio ne trova uno, il proprietario potrebbe non essere desideroso di venderlo: almeno non a qualcuno che non sia parte della sua gilda o anch'egli un nobile. I personaggi possono iniziare il gioco con questi oggetti se li acquistano all'inizio come Benefici. Naturalmente, qualsiasi tipo di proprietà si può perdere nel tempo.

BENEFICI

Chiave di Salto (2 pt.): Di solito in possesso solo degli Aurighi o di membri di alto rango delle casate nobiliari o della Chiesa, dato che gli Aurighi considerano una specie criminale che altri ne siano in possesso. Ciononostante il commercio al mercato nero di chiavi di salto è molto

popolare, nonostante il rischio di venir buttati fuori da una cabina pressurizzata da parte di un Auriga che protegge il monopolio della sua gilda. Ogni chiave contiene le coordinate per una rotta di salto tra due pianeti: il pianeta di partenza e il pianeta di destinazione; la chiave funziona in entrambe le direzioni (andare e venire) tra questi due mondi.

Contratto di Passaggio (2-10 pt.): Grazie ad un precedente accordo con una gilda, il personaggio non deve preoccuparsi di prenotare un posto su di un'astronave. Naturalmente, il posto potrebbe non essere sempre dei migliori, e la nave potrebbe effettuare diverse fermate lungo la via, ma è (quasi sempre) un affare sicuro.

2 = Fregata mercantile (si viaggia con il carico)

4 = Trasporto (Si divide una stanza con altri novi passeggeri)

6 = Stanza privata (Una stanza per due, che può contenere fino a otto persone)

8 = Crociera di lusso (Il meglio)

10 = La nave è ai vostri ordini (Quello che volete)

Rifugio (2-10 pt.): Il personaggio ha luogo in cui può recarsi per nascondersi al sicuro. Di qualsiasi cosa si tratti è quasi sempre aperta per il personaggio: a meno che qualcuno non la distrugga prima. I seguenti costi sono solo indicazioni. Gli arbitri di gioco dovrebbero far pagare ai giocatori qualsiasi protezione, agio o altro extra.

2 = Piccola fattoria

4 = Asilo della gilda

6 = Monastero

8 = Castello

10 = Base militare

Ricchezze

Dato che ci sono diversi modi in cui un personaggio può far denaro, questi sono descritti di seguito; i giocatori dovrebbero adattare ogni opzione alla storia del loro personaggio.

Contante

Tramite stipendi, eredità, ricerca di tesori o saggi risparmi, il personaggio inizia il gioco con una buona somma di fenici. Le può portare addosso o tenerle presso una banca locale o da amici fidati: qualsiasi cosa sia il personaggio vi può accedere liberamente. Questo denaro può essere speso per equipaggiare il personaggio prima dell'inizio del gioco. A differenza delle Risorse (sotto), questo denaro è tutto ciò che il personaggio ha a suo nome, e una volta speso è finito.

1 = 100 fenici

2 = 300 fenici

3 = 600 fenici

5 = 1.000 fenici

7 = 2.000 fenici

9 = 3.000 fenici

11 = 4.000 fenici

Risorse

Alcuni personaggi sono sufficientemente fortunati da possedere vere ricchezze: non solo risparmi o stipendi, ma il governo di un territorio o la proprietà di una società. Questo tipo di risorse fornisce al personaggio en-

trare regolari e sono di solito collegate al rango e posizione sociale. Il personaggio non è il vero proprietario della società (è la sua casata o gilda) ma tramite diritto di nascita, fortuna o duro lavoro, ne ha ottenuto il controllo e ne detiene i benefici (e soffre le responsabilità). Non può alienare la società, ma può abdicare la sua posizione o piazzare temporaneamente qualcun altro al comando; durante questo periodo, non ottiene alcuna delle entrate associate alla risorsa.

Ogni forma di risorsa indicata di seguito fornisce un valore in fenici: quanto la risorsa porta al personaggio in entrate annue dopo aver pagato le spese, salvo disastri o drammatici cambiamenti nelle circostanze, nel bene o nel male. All'inizio del gioco, un personaggio ha accesso a un decimo delle entrate annue; può impiegarle per acquistare l'equipaggiamento iniziale.

3 = Buona (3.000 entrate/300 contante iniziale)

5 = Benestante (5.000 entrate/500 contante iniziale)

7 = Ricca (10.000 entrate/1.000 contante iniziale)

9 = Molto Ricca (15.000 entrate/1.500 contante iniziale)

11 = Sfacciatamente Ricca (20.000 entrate/2.000 contante iniziale)

I tipi di risorse sono:

Feudo: Un feudo da 3 pt. può essere un villaggio o un piccolo territorio (comandato da baronetto) con fattorie. Con 5 pt. può essere un borgo o paese (barone) con miniera d'argento. Con 7 pt. una provincia (marchese) che ospita ottime terre agricole. Con 9 pt. una contea o capitale (conte) che deriva la maggior parte delle entrate dalle tasse. Con 11 pt. è un continente o luna (duca) che contiene materie prime o risorse raffinate.

Società: Una società da 3 pt. può essere un ospedale, che si rivolge a chi si può permettere cure mediche. 5 pt. può rappresentare la produzione e manifattura di beni di lusso. 7 pt. una fabbrica di armi. 9 pt. un impianto di produzione ad alta tecnologia. 11 pt. è riservato alle società di maggiore importanza, come astroporti, cantieri navali o basi spaziali.

Gabelle/Prestiti: Un investimento da 3 pt. significa che il personaggio possiede un agora, e impone le tasse su tutti i mercanti che vi si stabiliscono. 5 pt. potrebbero rappresentare prestiti effettuati a vari importanti personaggi del posto. 7 pt. potrebbero estendere le tasse dell'agora a tutto il continente o pianeta. 9 pt. rappresentano il monopolio su di una rotta commerciale interstellare. 11 pt. possono rappresentare un'istituzione bancaria interstellare.

AFFLIZIONI

Indebitato (2-6 pt.): Il personaggio è in debito. Non può acquisire più di 3 punti di Ricchezza (abbastanza per sopravvivere) e deve lavorare per risarcire il suo debito, per evitare che i creditori gli riprendano le proprietà o lo vendano agli Incantenatori.

2 = Debito minore (può eventualmente ripagarlo)

4 = Debito maggiore (deve lavorare molto duramente)

6 = Debito catastrofico (rischio di perdita di feudo e rango)

+1 = Rischio di vita (i Raschiatori stanno mandando i ragazzi con le mazze)

STATUS

Lo status è una di quelle cose importanti che un personaggio di **Fading Suns** può avere. Agli occhi della maggior parte della gente, una persona è apprezzata in base al rango, non i suoi successi individuali.

BENEFICI

Congrega (2 pt.): Il personaggio è membro di una congrega psichica come i Favyana o il Sentiero Invisibile. Sebbene la partecipazione ai problemi di gestione della congrega sia aperta solo agli psichici, i non psichici possono unirsi ad essa: devono giurare di prestare servizio (di solito come spie o informatori nel settore civile) in cambio dell'occasionale aiuto psichico di un membro della congrega. Sebbene l'appartenenza offra agli psichici l'opportunità di incontrare agli psichici e chiedergli addestramento o aiuto, li obbliga anche a svolgere determinate missioni per la congrega. Dato che l'appartenenza ad una congrega è illegale agli occhi della Chiesa e punibile con la prigionia o addirittura la morte, questi missioni possono inflare i personaggi in una miriade di guai.

Contratto Professionale (1-10 pt.): Questo Beneficio rappresenta un contratto o un accordo che un personaggio ha con una gilda in cambio dell'opportunità di apprendere abilità specifiche della gilda. Ogni punto di questo Beneficio rappresenta quanti livelli di un'abilità della gilda il personaggio possa acquistare. È di solito l'unico modo per apprendere abilità della gilda senza unirsi alla Federazione.

Custode (1 pt.): Il personaggio è impiegato o in qualche altro modo strettamente associato ad una casa nobile, gilda mercantile o setta della Chiesa. Egli non ha alcun rango nell'organizzazione per cui lavora, ma ne ottiene occasionali benefici.

Incarico (3-13 pt.): Il personaggio è un membro di una gilda della Federazione Mercantile e può apprendere le abilità della gilda a costo base. Più alto il suo grado, maggiore potere (e responsabilità) egli ha.

	<i>Aurighi</i>	<i>Ingegneri</i>	<i>Raschiatori</i>	<i>Adunata</i>	<i>Funzionari</i>
3 =	Guardiamarina	Apprendista	Associato	Soldato	Associato
5 =	Luogotenente	Inserito	Genin	Sergente	Capo
7 =	Comandante	Compagno	Boss	Tenente	Manager
9 =	Capitano	Artigiano	Jonin	Capitano	Direttore
11 =	Console	Ingegnere	Console	Maggiore	Console
13 =	Decano	Maestro	Decano	Colonnello	Decano

Nobiltà (3-13 pt.): Il personaggio è un membro di una casata nobile. Notare che non solo il personaggio deve acquistare cinque punti di questo Beneficio per essere considerato terriero, ma deva anche comprare il Beneficio Ricchezza per guadagnare denaro da questo investimento. Se un personaggio desidera governare una casata reale, deve acquisire sia il livello di Nobiltà Duca che il Beneficio Erede.

3 = Cavaliere

5 = Baronetto

7 = Barone

9 = Marchese

11 = Conte

13 = Duca

Ordinato (3-13 pt.): Il personaggio è un ministro ordinato della Chiesa Universale, protettore delle anime e portatore di luce.

	<i>Ortodosso/Avestita/Aeon</i>	<i>Frați Combattenti</i>	<i>Eskatonici</i>
3 =	Novizio	Apprendista	Novizio
5 =	Canone	Oblate	Prevosto
7 =	Diacono	Accolito	Illuminatus
9 =	Sacerdote	Adepto	Philosophus
11 =	Vescovo	Maestro	Magister
13 =	Arcivescovo	Gran Maestro	Presbitero

Permesso Imperiale (4 pt.): Concesso solo ai Cavalieri Erranti (che devono avere anche il Beneficio Nobiltà 3 pt.), rappresenta l'appartenenza ad uno dei più potenti ordini cavallereschi. Concede ad ogni cavaliere uno stipendio di 300 fenici l'anno e trasporto gratuito su qualsiasi nave della Flotta Imperiale (un Contratto di Passaggio da 4 pt.). In aggiunta, un cavaliere può ispezionare i registri pubblici della Chiesa e della Federazione (ma non i registri privati di cattedrali o gilde). Possono attraversare i confini feudali senza dovere tasse e godono dell'immunità dalle prosecuzioni legali (tutte le accuse vengono mosse dinanzi al consiglio dell'ordine invece che dal corpo di governo che muove l'accusa, che sia un nobile o la Chiesa).

Essi devono però mantenere un codice di comportamento e dovere. Non possono mai operare contro gli interessi Imperiali, e possono essere richiamati in qualsiasi momento per svolgere qualsiasi tipo di missione per l'Imperatore (un Patto di Fedeltà da 3 pt.).

Una volta che un cavaliere lascia l'ordine, non è più legato dal permesso, ma non ne riceve più neppure i benefici.

Stemma del Gregario (3 pt.): Il personaggio è un Gregario Imperiale, aiutante di campo dei Cavalieri Erranti dell'Imperatore. Questo status è conferito di solito solo ai membri della Chiesa o della Federazione Mercantile (i personaggi devono avere almeno 3 pt. nel Beneficio Incaricato o Ordinato). Mentre al cavaliere viene concesso il Permesso Imperiale (vedi sotto), i suoi aiutanti hanno bisogno di poteri legali ed economici per svolgere i loro compiti. I gregari ottengono un piccolo stipendio di 100 fenici l'anno e trasporto gratuito su qualsiasi nave della Flotta Imperiale (un Contratto di Passaggio da 4 pt.). Inoltre, possono attraversare i confini feudali senza dovere tasse e gli è garantito un avvocato gratuito in caso di prosecuzione legale.

Devono però mantenere un codice di comportamento e dovere. Non possono mai operare contro gli interessi Imperiali, e possono essere richiamati in qualsiasi momento per intraprendere qualsiasi tipo di missione per ordine dell'Imperatore (un Patto di Fedeltà da 3 pt.).

Notare che sebbene i Gregari ricevano un emblema da indossare, lo "stemma" è un patto di dovere, non un semplice simbolo. Una volta che un Gregario "riconsegna lo stemma", non è più legato dal codice, ma non ne riceve neppure i benefici.

AFFLIZIONI

Barbaro (2 pt.): Il personaggio è stato cresciuto fuori della civiltà e deve lottare per adattarsi alla società spa-

ziale. Inoltre, le persone di tutte le classi tendono a guardarlo con diffidenza. Il personaggio non può iniziare il gioco con più di tre punti in Etichetta.

Bastardo (1 pt.): Il personaggio è il figlio bastardo di un nobile. Può comunque acquistare il titolo nobiliare, ma non riceverà alcuna eredità.

Caduto in Disgrazia (1-3 pt.): Questa Afflizione è simile all'Afflizione Pecora Nera, ma si applica ad una setta/ordine. Il personaggio ha perso la faccia con i suoi pari e superiori, e riuscirà a fare ammenda solo dopo anni di penitenza. Il personaggio deve essere Incaricato o Ordinato per acquisire questa Afflizione.

1 = Ostracizzato (Non condurre affari della gilda o entrare nelle chiese della setta)

2 = Espulso (Non si gode più dei benefici della gilda o della chiesa)

+1 = Ricercato (Il personaggio sa troppo o ha portato via con sé qualcosa di valore)

Fuorilegge (1-4 pt.): Il personaggio ha infranto la legge in modo grave. Qualcuno, da qualche parte, ha posto una taglia sulla sua testa, e chiunque la può raccogliere. Un lungo confinamento prigioniero è il meglio che può aspettarsi se catturato.

1 = Ricercato in tutto il mondo

2 = Ricercato nei domini di una casata reale

3 = Ricercato in tutto l'Impero

+1 = Ricercato vivo o morto

Marchiato (1 pt.): Molte culture marchiano i criminali e i malfattori, e il personaggio presenta uno di questi marchi. Si tratta di una peculiarità non cancellabile.

Pecora Nera (1-3 pt.): Il personaggio è la pecora nera della sua famiglia e ne viene attualmente ostracizzato. Il personaggio deve avere il Beneficio Nobiltà per prendere questa Afflizione.

1 = Ostracizzato (Non entrare a corte, o in qualsiasi altro posto frequentato dalla famiglia)

2 = Diseredato (Tagliato fuori dalle fortune della famiglia, perdita della proprietà)

3 = Dimenticato (Perdita di rango, perdita del nome di famiglia)

Schiavo in Fuga (3 pt.): Il personaggio è fuggito alla schiavitù, ma ora è in fuga da tutti. Trovare un luogo di rifugio dovrebbe essere praticamente impossibile. Questo personaggio non dovrebbe avere legami con nessuno salvo gli altri personaggi giocanti.

Scomunicato (3 pt.): Il personaggio ha commesso una grande eresia e rifiutato ripetute assoluzioni da un sacerdote, forzando la Chiesa a scomunicarlo. Il personaggio è un fuoricasta; qualsiasi altro crimine contro la legge della Chiesa è punibile con il fuoco.

Servo in Fuga (2 pt.): Il personaggio è in realtà un servo, non un uomo libero. Deve nascondere questo fatto o rischiare di essere imprigionato dagli ufficiali e venduto agli Incatenatori: o peggio ancora essere rispedito dal suo padrone originale per subire la punizione.