



ARMI & EQUIPAGGIAMENTO

TABELLA DELLE ARMI

DNN = numero di d6 da tirare

FOR = Forza richiesta per impugnare l'arma (altrimenti -2 alla prova obiettivo)

GITT = la gittata in metri (Gittata Corta/Gittata Lunga; qualsiasi distanza superiore è Estrema)

RdF = il numero massimo di azioni possibili in un turno con quell'arma

TAG = XP (extra piccola), P (piccola), M (media), G (grande), XG (extra grande)

Costo = in fenici (più un carico di munizioni)

Il danno può essere calcolato anche con il d20, se non si dispone di dadi a sei facce. Il valore obiettivo in questo caso è 13 o meno. Inoltre, i fulminatori trapassano gli scudi con un risultato di 1, 2, 3, 4 o 5, mentre i lanciafiamme con un risultato di 1, 2 o 3.

Armi da Mischia

Arma	Prova	Iniz	Obiettivo	DNN	FOR	TAG	Costo
Coltello	Des + Mischia			3	1	P	2
Spada corta	Des + Mischia			4	2	M	4
Main gauche*	Des + Mischia			3	2	M	4
Stocco	Des + Mischia			5	3	G	10
Spada	Des + Mischia			6	4	G	15
Scimitarra/Katana	Des + Mischia			6	3	G	20
Spada a due mani	Des + Mischia	+1		8	6	XG	30
Spada Glinkesh Vorox	Des + Mischia			6	4	G	25 (15 per i vorox)
Ascia	Des + Mischia			7	5	G	5
Lancia	Des + Mischia	+1		5	3	XG	1
Bastone	Des + Mischia	+1		4	3	XG	1 fiamma
Randello	Des + Mischia			4	2	G	1 ala
Mazza	Des + Mischia			5	3	G	10
Mazzafrusto	Des + Mischia			4	4	G	4
Frusta	Des + Mischia	+1	-1	3	4	XG	3
Frusta di metallo	Des + Mischia	+1	-1	4	4	XG	3
Frusta sintetica	Des + Mischia	+1	-1	4	3	XG	3
Frusta serpente sicuro	Des + Mischia	+1	+3**	3	4	XG	100
Garotta***	Des + Mischia	-1	-1	3	3	XP	5

*Quando impiegata per parare, il valore armatura è 5 + punti vittoria

**Contro il bersaglio prescelto, che non deve essere perso di vista per almeno tre turni o si perde il bonus

***Deve prima riuscire ad afferrare (-6 alla prova a meno che il bersaglio sia inconsapevole dell'attacco), poi determinare i danni della garotta più i dadi vittoria ogni turno

Armi da Mischia ad Energia

Arma	Prova	Iniz	Obiettivo	DNN	FOR	TAG	Costo
Arma elettrificata*			+3d				+30
Arma vibrante**							+100
Pungolo***	Des + Mischia	-1		6/3	5	G	15

*Arma da mischia elettrificata; impiegare i tratti dell'arma. Richiede una batteria a fusione per funzionare fino a 25 turni.

**Arma da mischia vibrante; aggiunge 1 al danno minimo per attivare gli scudi di energia e sottrae 1 dal danno massimo da cui protegge lo scudo di energia. Richiede una batteria a fusione per funzionare fino a 25 turni. Quando la vibrazione è inattiva infligge 1 dado di danno in meno.

***Il secondo danno indicato viene impiegato quando il pungolo viene utilizzato come randello

Armi da Mischia Arte fatto

Arma	Prova	Iniz	Obiettivo	DNN	FOR	TAG	Costo
Cavo tagliente*	Des + Mischia			8	2	G	10.000+ (10)
Spada di flusso**	Des + Mischia		+1	7	3	G	15.000+ (10)

*Ignora le armature fisiche (ma non gli scudi di energia). La batteria a fusione dura per 30 turni.

**Le spade di flusso possono trapassare gli scudi di energia. Tirare normalmente i danni, ma i dadi che ottengono 1 o 2 ignorano gli scudi. La batteria a fusione dura per 30 turni.

Armi da Lancio

Arma	Prova	Obiettivo	DNN*	FOR	Gittata	RdF	TAG	Costo
Coltello	Des + Lanciare		3	3	5/10	2**	P	2
Stellette	Des + Lanciare		2	2	5/10	2**	XP	2
Dardo	Des + Lanciare		2	2	5/10	2**	XP	2
Pietra	Des + Vigore***	1-2	1-3	5/10	2**	XP-G	NP	

*Un personaggio può sommare il proprio bonus di Forza

**Il RdF assume che il personaggio si spinga di un'arma extra nella sua mano secondaria e la stia prendendo da questa mano con la sua mano primaria (caricare non chiede un'azione extra). Un personaggio può tenere nella sua mano e lanciare più di una stelletta o dardo nella stessa azione fino ad un massimo di tre stellette o dardi per azione. Per ogni stelletta/dardo extra lanciato nella stessa azione, sottrarre -1 alla prova obiettivo. Ci vuole un'intera azione per "caricare" più stelle o dardi in una mano.

***Se si usa l'abilità Lanciare al posto del Vigore, aggiungere +1 alla prova obiettivo.

Archi e Balestre

Arma	Prova	Obiettivo	DNN	FOR	Gittata	RdF	TAG	Costo
Arco da caccia	Des + Ut.Archi		4	4*	20/30	3	M	5 (1 ala/freccia)
Arco lungo	Des + Ut.Archi		6	6*	40/60	2	G	10 (1 ala/freccia)
Arco da pratica	Des + Ut.Archi		3	3*	30/40	2	M	7 (1 ala/freccia)
Balestra a mano**	Des + Sparare		3	2(3)	10/20	1	P	7 (3 ali/quadrello)
Balestra media**	Des + Sparare		6	3(6)	20/30	1	M	10 (1 fiamma/quadrello)
Balestra pesante**	Des + Sparare		8	3(8)	20/30	1	G	15 (1 fiamma/quadrello)

*-1 alla prova obiettivo per ogni livello di Forza richiesto sopra quello del personaggio

**Il numero tra parentesi è la Forza richiesta per rincarare la freccia. Sono necessarie due azioni per ricaricare una balestra. Se il personaggio non ha la Forza richiesta per tirare l'arco, ci vuole un intero turno per ricaricare l'arco, a meno che non si disponga di una manovella o altro attrezzo.

Armi a Proiettili

Arma	Prova	Obiettivo	DNN	Gittata	Colpi	RdF	TAG	Costo
Derringer (.32)	Des + Sparare	-1	3	5/10	4	2	XP	50 (5 proiettili/ferice)
Rivoltella Ig. (.32)	Des + Sparare		4	10/20	6	3	P	100 (5 proiettili/ferice)
Automatica Ig. (.32)	Des + Sparare		4	10/20	13	3	P	150 (5 proiettili/ferice)
Rivoltella md. (.40)	Des + Sparare		5	20/30	6	3	P	200 (5 proiettili/ferice)
Automatica md. (.40)	Des + Sparare		5	20/30	10	3	P	250 (5 proiettili/ferice)
Rivoltella ps. (.47)	Des + Sparare		6	30/40	6	3	M	250 (1 proiettile/ferice)
Automatica ps. (.47)	Des + Sparare		6	30/40	8	3	M	300 (1 proiettile/ferice)
Fucile imperiale (.40)	Des + Sparare		6	40/60	10	2	XG	200 (3 proiettili/ferice)
Fucile d'assalto (10 mm)	Des + Sparare		7	40/60	30	3(A)	XG	500 (2 ferici/proiettile)
Fucile cecchino (13 mm)	Des + Sparare		8	50/70	5	2	XG	700 (3 ferici/proiettile)
Mitragliatrice (.40)	Des + Sparare		5	30/40	20	3(A)	G	350 (3 proiettili/ferice)
Shotgun - colpo	Des + Sparare		8*	20/30	7	2	G	300 (2 cariche/ferice)
Shotgun - proiettile (.47)	Des + Sparare		7	30/40	7	2	G	300 (1 proiettile/ferice)

(A) = L'arma è in grado di sparare in automatico

*-1 al danno per ogni 5 metri di distanza dal bersaglio

Silenziatore: Un silenziatore medio richiede che qualsiasi persona si trovi vicina alla fonte dello sparo (nella stessa stanza o entro 6 metri) compia una prova di Percezione + Sparare per riconoscere lo sparo per quello che è. *Costo:* 5 ferici.

Munizioni

Artiglio di Vorox: +2 dadi di danno. *Costo:* +2 ferici ciascuno.

Capsula esplosiva: +1 dado di danno e dimezza i dadi difesa dell'armatura (eccetto gli scudi di energia). *Costo:* +3 ferici ciascuno.

Gelatina: Non si sommano i dadi vittoria al proiettile. L'armatura genera punti armatura solo con un tiro di 1, 2 o 3. *Costo:* +3 ferici ciascuno.

Perforatori: I dadi di danno che ottengono 1 ignorano l'armatura. *Costo:* +3 ferici ciascuno.

Proiettile deflagrante: +3 dadi di danno, possono trapassare gli scudi di energia (ottenendo 1 sul dado di danno). Disponibili solo per calibri .40 o superiore. *Costo:* +6 ferici.

Armi ad Energia

Arma	Prova	Obiettivo	DNN	Gittata	Colpi	RdF	TAG	Costo
Laser palmare	Des + Sparare		3	5/10	7	2	XP	200 (10/batteria)
Pistola laser	Des + Sparare	+1	5	10/20	15	2	P	300 (10/batteria)
Fucile laser	Des + Sparare	+1	7	30/40	23	2	XG	500 (10/batteria)
Laser d'assalto	Des + Sparare	+1	8	20/30	20	2	XG	700 (10/batteria)
Pistola fulminatrice*	Des + Sparare		7	10/20	10	1	P	700 (10/batteria)
Fucile fulminatore*	Des + Sparare		9	20/30	15	1	XG	1000 (10/batteria)
Shotgun fulminatore*	Des + Sparare	+2	9	10/20	8	1	G	1200 (10/batteria)
Lanciafiamme**	Des + Sparare	+2	5/3	10/20	10	1	G	150 (5/caricatore)
Storditore***	Des + Sparare	+1	4(S)	10/20	15	2	P	300 (10/batteria)

*I fulminatori possono trapassare gli scudi d'energia. Tirare normalmente il danno, ma quei danni che ottengono 1 o 2 ignorano gli scudi. Shotgun fulminatore: -1 al danno per ogni 5 metri dal bersaglio.

**I lanciafiamme possono infliggere danno da calore che ignora tutte le armature. Tirare normalmente il danno, ma i dadi che ottengono 1 ignorano l'armatura (compresi gli scudi). Il secondo ammontare indicato è il danno continuo provocato dall'olio della pianta Ka in fiamme spruzzato sopra il bersaglio. Determinare questo danno (senza aggiungere dadi vittoria) ogni turno dopo il primo. Se in un round non si provocano danni, le fiamme si spengono.

*** Se un bersaglio subisce QUALSIASI ammontare di danno da uno Storditore, deve effettuare una prova di Costituzione + Vigore. Se fallisce rimane stordito per quel turno (perdendo qualsiasi azione ancora non intrapresa) e quello successivo. Se la prova risulta in un fallimento critico, il bersaglio perde conoscenza. Se il danno subito è superiore alla Costituzione del bersaglio, tirare come sopra, ma un fallimento indica una perdita di conoscenza. Il danno dello Storditore si recupera totalmente dopo una scena; segnarlo con una "S" sulla scheda del personaggio.

Laser: -2 dadi di danno quando sparano attraverso nebbia o fumo, o qualsiasi cosa possa disperdere un raggio di luce coerente.

Armature

Difesa = numero di d6 tirati (risultati di 1, 2, 3 o 4 = 1 punto armatura)

Des = penalità alla caratteristica Destrezza dell'indossatore

Vigore = penalità all'abilità Vigore dell'indossatore

Arma	Difesa	For	Des	Vigore	Costo
Imbottita (e)	1				1 ala
Abiti pesanti (e)	2				1 fiamma
Maglia a polimeri (e)	2 (6 vs. proiettili)				200 fenici
Tuta spaziale	3				100
Cuoio	4				5
Sintoseta (e)	4				300
Cuoio rinforzato	5				8 (15 per borchia di plastica)
Mezza armatura	6		-1		30
Plastica	6				60
Corazza a scaglie	7		-1	-1	13
Plastica	7		-1		20
Sintocuoio	7		-1		500
Cotta di maglia	8		-1	-2	20
Plastica	8		-1		50
Tuta spaziale	8		-1		500
Corazza di piastre	10		-2	-2	40
Plastica	10		-1	-1	80
Ceramacciaio	14		-5*	-5*	1000
Gel antifrizione*	+3 solo contro fuoco			+50	

(e) = l'armatura può essere indossata con uno scudo di energia

*Può essere indossato sopra qualsiasi tipo di armatura; i modificatori sono cumulativi. La difesa viene dimezzata contro le armi ad energia.

Si possono combinare armature imbottite, abiti pesanti, cuoio, sintoseta e maglia a polimeri. Sommare i dadi armatura, ma sottrarre -2 da Destrezza e Vigore (in aggiunta alle penalità già presenti).

Armature metalliche: -1 dado armatura contro le armi ad energia.

Scudi

Arma	Prova	Difesa	DNN*	TAG	Costo
Buckler	Des + Mischia	4	3	M	7 (12 di plastica)
Scudo grande	Des + Mischia	8	6	G-XL	15 (20 di plastica)
Margini affilati			+3		+15 fenici

*Quando lo scudo viene impiegato per attaccare (ci si schianta contro un bersaglio).

Scudi di Energia

Protezione = il primo numero è l'ammontare minimo di danno richiesto per attivare lo scudo. Il secondo numero è l'ammontare massimo di danni che lo scudo può bloccare.

Colpi = numero di attivazioni per batteria a fusione

Arma	Protezione	Colpi	Costo
Standard	5/10	10	500
Da duello*	5/10	15	700+
D'assalto**	5/15	20	3000
Da battaglia***	5/20	30	5000

*Occultabile

**Molto raro. Può essere indossato con le armature di cuoio, plastica e la maggior parte delle armature metalliche (eccetto le piastre) dato che il suo campo ha un raggio maggiore.

***Estremamente raro. Può essere indossato anche con le corazze di piastre e quelle di ceramacciaio, perché ha un raggio ancora più ampio.

Gli scudi sono progettati per attivarsi in conseguenza di impatti diretti in una piccola area: un proiettile, la punta di una spada o anche la lama di un'ascia. Il campo di forza si indurisce solamente nel punto d'impatto. Quando si affronta un impatto su vasta area (o una dispersione di energia), lo scudo potrebbe bruciarsi. Il giocatore dovrebbe tirare 13 o meno su un d20 (o 1, 2, 3 o 4 su un d6). Se il tiro riesce, lo scudo funziona (e continuerà a farlo) come di norma. Se fallisce, lo scudo funzionerà solo per questo impatto e poi si disattiverà per 1 turno per punto di danno bloccato. Se il tiro è un fallimento critico, lo scudo si brucia del tutto (la batteria è morta) e non bloccherà il danno dell'impatto.

Inoltre, quando lo scudo deve affrontare piccoli impatti da più direzioni, potrebbe cedere. In questo caso, non è l'impatto ma il numero di attacchi che importa: Se il numero di attacchi da diverse direzioni eccede il valore protettivo minimo, tirare per il cedimento dello scudo come sopra. La prova si applica alle raffiche in fuoco automatico di sei o più colpi, che mettono a dura prova la capacità dello scudo di compensare.

Equipaggiamento Medico

Medpac NanoTech: Può essere impiegato solo da un chirurgo qualificato (prova di Tecnica + Medicina). Il tempo di guarigione delle ferite trattate con il Medpac NanoTech viene ridotto di un quarto.

Elisir: Una dose standard (somministrata tramite un iniettore di Elisir) è sufficiente a curare 5d6 punti Vitalità persi a causa delle ferite. Alcune dosi sono più potenti di altre, fornendo più dadi di cura, mentre altre sono peggiori, e ne danno di meno.

Droghe e Veleni

Come regola generale, si resiste agli effetti del veleno con una prova di Costituzione + Vigore. Si possono effettuare delle prove complementari di Medicina se si dispone dei materiali appropriati (antitossine, erbe ecc.). La maggior parte dei veleni provoca danni direttamente alla Vitalità della vittima, altri invece agiscono sulle caratteristiche motorie (la Destrezza o qualsiasi abilità associata ad essa, come Lottare) o sulla forza muscolare. Alcuni veleni preparati appositamente o alcuni vegetali possono agire sull'Intelligenza o la Percezione, mentre altri possono far entrare in stato di ira la vittima (Incitando la Passione) o farla diventare incurante e disinteressata agli eventi (potenziando Calma e Introverso). Gli ultimi due tipi di veleni vengono normalmente assunti come droghe per rilassarsi.

Veleno di Vorox: Il veleno dell'artigiano di un Vorox è un paralizzante ad azione lenta. Alcuni lo hanno adattato per impiegarlo come veleno da lama o per intingere i dardi: o anche come additivo per i cibi; ci vuole una prova di Intelligenza + Arte (Culinaria) per nascondere l'odore. Se l'arma intinta di veleno infligge danno (o se il bersaglio ingerisce il veleno), il bersaglio avvelenato subisce una penalità cumulativa -1 per turno su tutte le attività fisiche; quando sono passati un numero di turni pari alla Vitalità del bersaglio, questo non sarà più in grado di intraprendere alcuna azione fisica per il resto della scena.

Un'arma imbevuta di veleno può compiere un solo attacco prima che il veleno si disperda a sufficienza da diventare inerte.

Veleno da Lama Plox: Ogni volta che una lama intrisa di plox infligge dei danni (dopo aver considerato l'armatura o lo scudo di energia), il bersaglio deve superare una prova di Costituzione + Vigore per i successivi tre turni, per resistere all'effetto. Se una di queste prove fallisce, la vittima soccombe ad una lieve paralisi, cade a terra ed è in grado di compiere solo movimenti minimi per i successivi 10 turni. Dopo 10 turni, la vittima può muoversi di nuovo, ma soffre una penalità di -4 a tutte le azioni per il resto della scena.

Per produrre il plox è necessaria l'abilità Alchimia o Conoscenza (veleni), oltre a semi crudi di boca'ti. Una dose (sufficiente a coprire una spada corta) costa 25 fenici e resterà sulla lama per tre colpi (dopodiché diverrà inerte). La lama deve essere poi ripulita con un potente solvente, altrimenti potrebbe rimanere incollata al fodero (necessitando di due azioni per venire estratta).

Grixi: Ogni volta che una lama intrisa di grixi infligge danni ad un bersaglio (dopo aver considerato l'armatura o lo scudo di energia), somma 1 al danno e continua ad infliggere 1 punto di danno a causa della perdita di sangue ogni turno, finché il sanguinamento non viene arrestato, o siano passati cinque turni (quale avvenga prima).
Il problema è che i metodi tradizionali non sono sufficienti ad arrestare la perdita di sangue. Gli elisir faranno rimarginare la ferita così come il rito teurgico Imposizione delle Mani.

Sistemi di Sicurezza

Serrature Wellesley: Piccole piastre caricate a molla rendono complicato ad un ladro scassarle (-2 alle prove di Scassinare Serrature).

Macchine Pensanti

Vengono normalmente impiegate con una prova di Tecnica + Utilizzare Macchine Pensanti.

Contabile: Fornisce un bonus di +2 alle prove sulle abilità matematiche e mercantili.

Cartografo: Fornisce un bonus di +2 alle prove che coinvolgono la navigazione.

Gerarca: Quando viene impiegato, l'utilizzatore può compiere una prova di Tecnica + Utilizzare Macchine Pensanti come prova complementare per qualsiasi abilità basata sulla conoscenza.

Consigliere: Utilizzare un Consigliere è una prova di Tecnica + Utilizzare Macchine Pensanti, ma a volte deve essere complementata da una prova di Intelligenza + Socializzare (Dibattere) se si tratta di un modello recalcitrante.