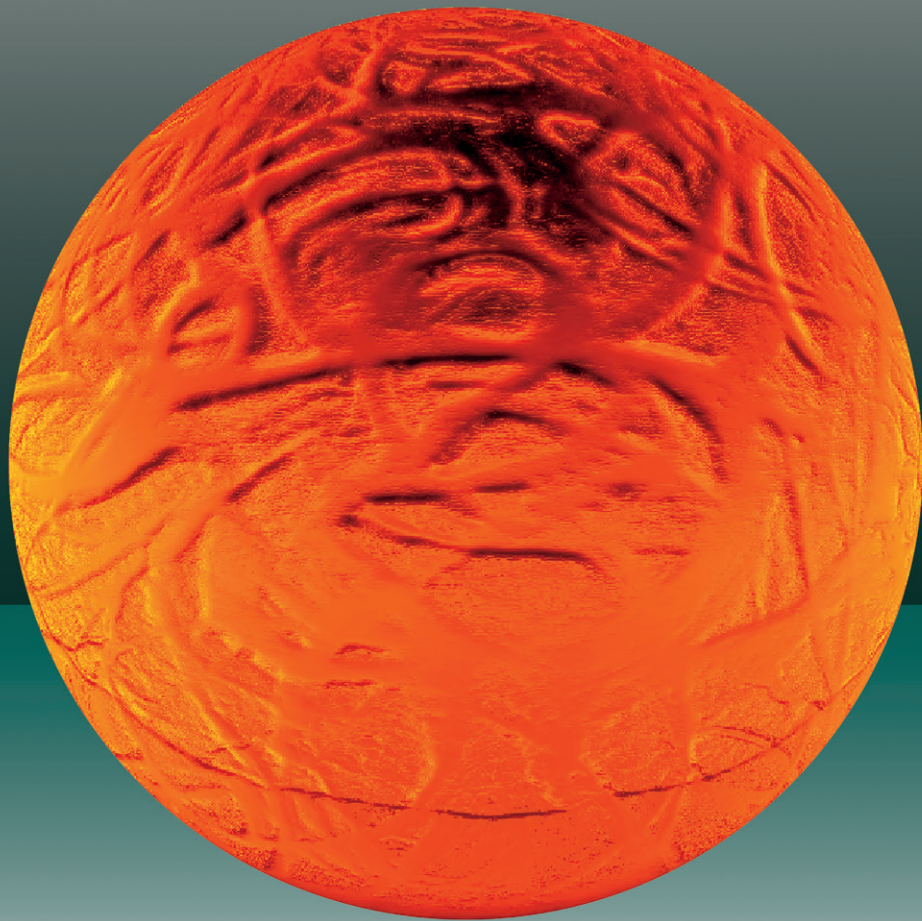


IL CIARNURO

COSTI E VALORI STRATEGICI



MATTEO LUPO PASINI

IL CIARNURO

PRONTUARIO DEI COSTI E DEI VALORI STRATEGICI

Ideato e realizzato da:

Lupo Pasini Games
di Matteo Lupo Pasini

CREDITI

Direttore responsabile:

Matteo Lupo Pasini

Grafica e impaginazione:

Matteo Lupo Pasini

Copertina e logo "il Ciarnuro":

Matteo Lupo Pasini

Illustrazioni interne:

Matteo Lupo Pasini

Il prontuario dei costi e dei valori strategici definisce e completa alcuni aspetti riportati nel manuale di gioco "Il Ciarnuro". Lo scopo di questo fascicolo si traduce in una forma di dialogo fra autore e Giocatori poiché regola gli equilibri tecnici e pratici del manuale di gioco. L'autore si impegna a revisionare questo supporto per rimediare ad eventuali errori o mancanze nelle dinamiche di gioco; oltre ad esaminare e valutare eventuali suggerimenti/correzioni segnalati dai Giocatori.

VERIFICA SEMPRE DI AVERE L'ULTIMA VERSIONE DI QUESTO PRONTUARIO

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

Famiglie di font utilizzate: Lora (Cyreal), Xolonium (Severin Meyer), Gears of peace (Scott Nuss).

Distribuzione digitale

www.lupopasinigames.com

Età consigliata dall'autore: 14+

REVISIONE: 1.4



Contatti

info@lupopasinigames.com

lupopasinigames@pec.it

ISBN: //

Il Ciarnuro - Prontuario dei costi e dei valori strategici - © Lupo Pasini Games 2018 - È permesso fotocopiare questo prontuario solo per uso personale. Disponibile in formato PDF sul sito www.lupopasinigames.com

PRIMA EDIZIONE ANNO 2019



INDICE

CAPITOLO I:

Dadi e valori strategici	6
Bersagli affrontabili	6
Bersagli élite	7
Bersagli difficili	8
Conversione dei danni fra categorie di bersagli	8

CAPITOLO II:

La conoscenza estesa	9
Acquisire le conoscenze	9
I vantaggi del sapere	9
Affinità estesa stazza e altezza per le creature.....	10
Settore della biologia	11
Campo zoologico	11
Campo antropologico	11
Campo biofisico	11
Campo botanico	11
Campo biologico evolutivo	12
Campo biologico marino	12
Campo anatomico	12
Campo biotecnologico	12
Campo citologico	12
Campo neuroscientifico	13
Campo istologico	13
Campo micologico	13
Campo fisiologico	14
Campo paleontologico	14
Campo molecolare	14
Campo genetico	14
Campo microbiologico	14
Campo cibernetico	15
Campo replicatorio	15
Campo simorfologico	15
Settore della chimica	16
Campo chimico fisico	16
Campo chimico inorganico	16
Campo chimico organico	16
Campo chimico analitico	16
Campo chimico nucleare	16
Campo biochimico	16
Campo chimico industriale	17
Settore della fisica	17
Campo elettronico	17
Campo meccanico	17
Campo acustico	17
Campo astronomico	17
Campo fisico nucleare	17
Campo astrofisico	17
Settore della geografia	17

Campo fisico geografico	17
Campo geografico matematico	18
Campo geografico antropico	18
Settore delle scienze del cosmo	18
Campo idrologico	18
Campo mineralogico	18
Campo meteorologico	18
Campo climatologico	19
Campo geologico	19
Campo degli elementi cosmici	19
Campo corquanologico	19
Settore degli studi sociali	20
Campo linguistico	20
Campo culturale	20
Campo psicologico	20
Campo politico	21
Campo della memoria	21
Campo economico	21
Campo geografico culturale	21
Settore della formazione	22
Tutte le idoneità	22

CAPITOLO III:

Armi	23
Armi a distanza e tecnologie	26
Gittata e modalità di fuoco casuale	27

CAPITOLO IV:

Lista delle armi	28
Gruppo ordinario 1	28
Gruppo ordinario 2	29
Gruppo ordinario 3	30
Gruppo ordinario 4	31
Gruppo scelto 1	32
Gruppo scelto 2	34
Gruppo scelto 3	36

CAPITOLO V:

Protezioni	38
------------------	----

CAPITOLO VI:

Biognosi	39
----------------	----

CAPITOLO VII:

Le doti simorfiche	42
--------------------------	----

CAPITOLO VIII:

Abilità	45
---------------	----

CAPITOLO VIV:

Congegni e creature	48
Congegni affrontabili	48
Creature affrontabili	51
Creatore di creature affrontabili	53
Congegni élite	54
Creature élite	59
Creatore di creature élite	61
Congegni difficili	62
Creature difficili	67
Creatore di creature difficili	68

DADI E VALORI STRATEGICI

Come spiegato nel manuale di gioco a pagina 128, i valori strategici definiscono l'efficacia di una risorsa o di un team durante gli scontri in cui vengono coinvolte più di due unità per fazione. Mentre per quanto riguarda i dadi strategici essi definiscono l'efficacia di una risorsa o di un team durante i duelli o i confronti fra singole unità. Ogni risorsa presente nell'ambientazione possiede un valore strategico ben definito e, se appartenente alla categoria terrestre, anche alcuni dadi strategici.

Vediamo ora quali sono le regole fondamentali per sfruttare al meglio queste speciali caratteristiche:

I valori strategici di PG, PNG e team composti da qualsivoglia tipo di risorsa affrontabile e/o élite, possono incrementare il valore strategico e i relativi dadi strategici di un qualsiasi congegno di classe QCT3, QCT2, QCT1, QGCT2, QGCT1, QBN2, QBN1, QBT2, QBT1, QBM o QBS, che presidiano nel seguente modo:

1) Se la somma dei valori strategici delle risorse è compresa fra 3 e 7: il congegno riceverà immediatamente un bonus di +1 al valore strategico e un bonus di due punti al risultato finale ottenuto dal lancio dei dadi strategici.

2) Se la somma dei valori strategici delle risorse è compresa fra 8 e 14: il congegno riceverà immediatamente un bonus di +2 al valore strategico e un bonus di quattro punti al risultato finale ottenuto dal lancio dei dadi strategici.

3) Se la somma dei valori strategici delle risorse è pari o superiore a 15: il congegno riceverà immediatamente un bonus di +3 al valore strategico e un bonus di cinque punti al risultato finale ottenuto dal lancio dei dadi strategici.

Le risorse di categoria terrestre non possono incrementare in alcun modo i valori delle risorse appartenenti alla categoria spaziale.

4) Le risorse di categoria spaziale, stipate/attraccate in un qualsivoglia tipo di hangar, spazio porto o struttura; fino a quando non prendono parte alla battaglia, non possono difendere (vedi "conquista di un corpo celeste" a pagina.....) il punto sensibile o parte di esso in cui sono presenti.

5) Le risorse di categoria terrestre a bordo di un qualsivoglia tipo di congegno spaziale attraccato in un qualsiasi tipo di hangar o spazio porto (se non diversamente dichiarato dal Sommo o messe

a disposizione da chi le comanda), non possono in alcun modo incrementare il valore strategico del punto sensibile in cui sono presenti.

BERSAGLI AFFRONTABILI

Vediamo ora i valori e i dadi strategici di base in possesso dalle risorse di categoria affrontabile:

PG/PNG

- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1D3

Team di PG/PNG

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 2D6+1

Team di congegni/creature (da 3 a 10)

- Valore strategico di base:

$$\frac{\text{valore strategico di base di ogni congegno} \times \text{N}^\circ \text{ di congegni}}{1,8 \text{ (arrotonda per difetto)}} = \text{Valore}$$

- Dadi strategici di base:

$$\frac{\text{dadi strategici di base di ogni congegno} \times \text{N}^\circ \text{ di congegni}}{1,8 \text{ (arrotonda per difetto)}} = \text{Dadi}$$

NOTA: eventuali bonus dati dai dadi strategici non sono cumulativi (+1,+3, ecc..), applica solo il bonus più vantaggioso al risultato della formula.

Congegno QCT3

- Valore strategico di base 4
- Dadi strategici di base 2D3

Congegno QCT2

- Valore strategico di base 5
- Dadi strategici di base 1D6+1D3

Congegno QCT1

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6

Congegno QGCT2

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6

Congegno QGCT1

- Valore strategico di base 2
- Dadi strategici di base 1D3+1

Congegno QBN1

- Valore strategico di base 5
- Dadi strategici di base 1D6+1D3

Congegno QBT1

- Valore strategico di base 6
- Dadi strategici di base 3D3

Congegno QBM

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6

Congegno QBS

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6

Dromeronte (creatura)

- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1D3

Occhio della notte (creatura)

- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1D3

Creature generiche piccole

- Stazza molto esile/esile
- Altezza molto bassa/bassa
- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1

Creature generiche medie

- Stazza comune/robusta
- Altezza comune/alta
- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1D3

Creature generiche grandi

- Stazza molto robusta
- Altezza molto alta
- Valore strategico di base 0
- Dadi strategici di base 1D3+1

BERSAGLI ÉLITE

Vediamo ora i valori e i dadi strategici di base in possesso dalle risorse di categoria élite:

PG/PNG

- Valore strategico di base 1
- Dadi strategici di base 1D6+1

Team di PG/PNG

- Valore strategico di base 7
- Dadi strategici di base 4D6+3

Team di congegni/creature (da 3 a 10)

- Valore strategico di base:

$$\frac{\text{valore strategico di base di ogni congegno} \times \text{N}^\circ \text{ di congegni}}{1,6 \text{ (arrotonda per difetto)}} = \text{Valore}$$

- Dadi strategici di base:

$$\frac{\text{dadi strategici di base di ogni congegno} \times \text{N}^\circ \text{ di congegni}}{1,6 \text{ (arrotonda per difetto)}} = \text{Dadi}$$

NOTA: eventuali bonus dati dai dadi strategici non sono cumulativi (+1,+3, ecc..), applica solo il bonus più vantaggioso al risultato della formula

QCT6

- Valore strategico di base 16

- Dadi strategici di base 5D6+1

QCT5

- Valore strategico di base 7
- Dadi strategici di base 3D3+1

QCT4

- Valore strategico di base 12
- Dadi strategici di base 4D6+3

QGCT4

- Valore strategico di base 9
- Dadi strategici di base 3D6+1

QGCT3

- Valore strategico di base 11
- Dadi strategici di base 4D6+1

QBV4

- Valore strategico di base 16
- Dadi strategici di base 5D6+1

QBV3

- Valore strategico di base 14
- Dadi strategici di base 4D6+3

QBV2

- Valore strategico di base 10
- Dadi strategici di base 3D6+3

QBV1

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

QBN4

- Valore strategico di base 15
- Dadi strategici di base 4D6+6

QBN3

- Valore strategico di base 13
- Dadi strategici di base 4D6+2D3

QBN2

- Valore strategico di base 9
- Dadi strategici di base 3D6+1

QBT4

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

QBT3

- Valore strategico di base 7
- Dadi strategici di base 3D3+1

QBT2

- Valore strategico di base 6
- Dadi strategici di base 3D3

QCS1

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

QGCS1

- Valore strategico di base 18
- Dadi strategici di base 6D6+1D3

Mozito (creatura mostruosa terra-acqua)

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

Gairone (creatura mostruosa terra-aria)

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

Lemukor (creatura mostruosa acqua-aria)

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

Macrodonde (creatura terra-acqua)

- Valore strategico di base 6
- Dadi strategici di base 3D3

Creature generiche molto grandi

- Stazza bestiale
- Altezza da gigante
- Valore strategico di base 2
- Dadi strategici di base 1D6+3

Creature generiche enormi

- Stazza bestiale/titanica
- Altezza da gigante/colossale
- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 4D3+1

BERSAGLI DIFFICILI

Vediamo ora i valori e i dadi strategici di base in possesso dalle risorse di categoria difficile:

PG/PNG

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 2D6+1D3

Team di PG/PNG

- Valore strategico di base 15
- Dadi strategici di base 9D6

Team di congegni/creature (da 3 a 10)

- Valore strategico di base:

$$\frac{\text{valore strategico di base di ogni congegno} \times \text{N}^\circ \text{ di congegni}}{1,4 \text{ (arrotonda per difetto)}} = \text{Valore}$$

QCS6

- Valore strategico di base 37

QCS5

- Valore strategico di base 33

QCS4

- Valore strategico di base 29

QCS3

- Valore strategico di base 23

QCS2

- Valore strategico di base 16

QGCS4

- Valore strategico di base 28

QGCS3

- Valore strategico di base 31

QGCS2

- Valore strategico di base 24

QOC

- Valore strategico di base 440

QOB

- Valore strategico di base 325

QOGCC

- Valore strategico di base 220

QOCG

- Valore strategico di base 140

Corazzata

- Valore strategico di base 75

Portacongegni aerei

- Valore strategico di base 66

Incrociatore

- Valore strategico di base 45

Nave da battaglia

- Valore strategico di base 32

Esploratore

- Valore strategico di base 28

Ricognitore

- Valore strategico di base 20

Creature generiche straordinarie

- Stazza titanica
- Altezza colossale
- Valore strategico di base 5
- Dadi strategici di base 3D6+3

CONVERSIONE DEI DANNI FRA CATEGORIE DI BERSAGLI

Passare di categoria significa modificare la propria resistenza e sopportazione dei danni in modo permanente. Durante una campagna un PG/PNG o qualsivoglia genere di risorsa può con svariati metodi acquisire o perdere una o più categorie alterando il suo normale profilo di riferimento; vediamo ora tutti i possibili casi:

Da affrontabile a élite: per ogni quattro danni lievi di tipo P si acquisisce un danno lieve di tipo A1 (arrotonda sempre per difetto). Se i danni lievi di tipo P non sono sufficienti (es: 2 danni lievi P3), assegna comunque in ogni caso un danno lieve A1 al valore di morte/distruzione/sopportazione, incoscienza e zona critica della risorsa.

Da élite a difficile: per ogni quattro danni lievi di tipo A si acquisisce un danno lieve di tipo AS1 (arrotonda sempre per difetto). Se i danni lievi di tipo A non sono sufficienti (es: 1 danno lieve A1), assegna comunque in ogni caso un danno lieve AS1 al valore di morte/distruzione/sopportazione, incoscienza e zona critica della risorsa.

Scendere di categoria: converti sempre ogni danno lieve in quattro danni lievi di primo livello appartenenti alla categoria inferiore (es: 3 danni di tipo A3 si trasformano in 12 danni di tipo P1).

LA CONOSCENZA ESTESA

La conoscenza estesa completa e definisce ogni aspetto di ogni disciplina riportata nella carta dei settori di competenza. Ogni settore è composto da una o più discipline che a loro volta sono composte da uno o più indirizzi di studio. Ogni indirizzo possiede un costo espresso in Kr ed eredita il campo di competenza (es: MS) assegnato alla disciplina di cui è parte.

ACQUISIRE LE CONOSCENZE

Ogni risorsa in gioco, durante le varie fasi della propria esistenza, possiede un limite massimo di conoscenze acquisibili fra: le abilità, le abilità simorfiche, le doti simorfiche e gli indirizzi di studio citati nella carta dei settori di competenza. Tuttavia solo gli indirizzi di studio, dato che non offrono vantaggi immediatamente utilizzabili dalla risorsa come in tutti gli altri casi, possono generare vantaggi pratici mediante l'accumulo di tali conoscenze. Per apprendere con successo una conoscenza durante il gioco, sarà necessario recarsi in un centro degli scambi e versare al rappresentante del Qüomq la somma che sarà richiesta. Tutte le conoscenze apprese attraverso i rappresentanti del Qüomq vengono iniettate simorficamente nella mente dell'acquirente, mediante il delicato procedimento del collegamento simorfico ad opera di un maestro Syviar al servizio dell'ACQ. I tempi di apprendimento delle conoscenze mediante collegamento variano a seconda della grandezza della conoscenza stessa (vedi il tempo a fianco della conoscenza che intendi acquisire, tutti i tempi valgono per il tempo di gioco e non per il tempo reale). Le conoscenze possono essere apprese anche in altri modi, come per esempio attraverso l'esperienza (es: hai vissuto molto in luogo e ora sai riconoscere la sua geografia o il suo clima) oppure attraverso una forte esperienza (valutazioni destinate al Sommo) o da una forte ossessione che inconsapevolmente lo porta a "studiare" altro.

I VANTAGGI DEL SAPERE

Essere in possesso di un ampio palcoscenico di conoscenze e competenze può offrire alla risorsa vantaggi particolarmente efficaci, vediamo ora quali possono essere:

Bonus al test delle conoscenze: se la risorsa acquisisce più indirizzi di studio può migliorare

sensibilmente, sopra una certa soglia, la possibilità di avere successo su un eventuale test di competenza:

1) Se la risorsa possiede almeno tre indirizzi appartenenti ad una specifica competenza, ottiene un bonus di +1 al risultato quando affronta un test di conoscenza inerente a quel settore di competenza.

Esempio pratico

Se un PG possiede un qualsivoglia tipo di indirizzo di studio nelle seguenti tre discipline: botanica, anatomia e citologia, otterrà un bonus di +1 in tutti i test di competenza che riguardano il campo medico-sanitario (abbreviato MS).

2) Se la risorsa possiede almeno cinque indirizzi appartenenti ad una specifica competenza, ottiene un bonus di +2 al risultato quando affronta un test di conoscenza inerente a quel settore di competenza (i vantaggi non sono cumulabili con i bonus precedenti).

3) Se la risorsa possiede almeno sette indirizzi appartenenti ad una specifica competenza, ottiene un bonus di +3 al risultato quando affronta un test di conoscenza inerente a quel settore di competenza (i vantaggi non sono cumulabili con i bonus precedenti).

Bonus al numero delle conoscenze: se la risorsa raggiunge, in fase di formazione o durante la campagna, un numero di indirizzi di studio pari o superiore al doppio del limite di conoscenze riportato nell'età matura della specie a cui appartiene; incrementa automaticamente la propria soglia massima di conoscenze acquisibili in modo permanente (il Personaggio ha sviluppato un pensiero astratto e funzionale in grado di recepire maggiori informazioni rispetto alla norma). Tira sulla seguente tabella per ottenere i bonus permanenti:

UMANI: +1D3+2 alle conoscenze

KRENTORIANI: +2 alle conoscenze

SAUNI ARCAICI: +1D3 alle conoscenze

SAUNI ELETTI: +1D3+1 alle conoscenze

QUARK: +2D3+1 alle conoscenze

PRAV. GUERRIERI: +3 alle conoscenze

PRAV. GUIDE SPIRITUALI: +2D3 alle conoscenze

VERI SYVIAR: +3D3 alle conoscenze

IVOSIANI: +1D3 alle conoscenze

Se la risorsa raggiunge, in fase di formazione o durante la campagna, un numero di indirizzi di studio pari o superiore al triplo del limite di conoscenze riportato nell'età matura della specie a cui appartiene; incrementa automaticamente la propria soglia massima di conoscenze acquisibili in modo permanente. Esegui prima di tutto i lanci riportati nella tabella precedente (la tabella del doppio) e incrementa i risultati ottenuti consultando la seguente tabella:

UMANI: +3 alle conoscenze

KRENTORIANI: +1 alle conoscenze

SAUNI ARCAICI: +1 alle conoscenze

SAUNI ELETTI: +2 alle conoscenze

QUARK: +4 alle conoscenze

PRAV. GUERRIERI: +2 alle conoscenze

PRAV. GUIDE SPIRITUALI: +3 alle conoscenze

VERI SYVIAR: +5 alle conoscenze

IVOSIANI: +1 alle conoscenze

Valore economico della risorsa: se la risorsa acquisisce più indirizzi di studio può migliorare sensibilmente, sopra una certa soglia, il proprio valore economico agli occhi degli investitori nel grande mercato dello scambio. In termini di gioco essere in possesso di una valutazione, seppur teorica, nel mercato dello scambio offre la possibilità alla risorsa di mettere a disposizione il proprio sapere in cambio di denaro o altri vantaggi di sorta (prezzi e vantaggi a discrezione del Sommo).

1) Se la risorsa possiede tutti gli indirizzi appartenenti ad una specifica disciplina (es: campo zoologico), il suo valore nel mercato dello scambio aumenterà di 5.000 Kr per ogni indirizzo che compone l'intero campo della conoscenza.

2) Se la risorsa possiede tutti gli indirizzi di più discipline (es: campo zoologico e campo biofisico), il suo valore nel mercato dello scambio aumenterà di 5.000 Kr per ogni indirizzo che compone un intero campo di conoscenza e di 30.000 Kr per ogni disciplina completa oltre la prima acquisita (es: 2 campi completi +30.000 Kr, 5 campi completi 120.000 Kr).

Importanza sociale: se la risorsa acquisisce più indirizzi di studio può migliorare, sopra una certa soglia, la propria immagine sociale e pertanto ottenere un prestigio nei confronti delle altre risorse.

1) Se la risorsa possiede almeno dieci indirizzi di studio qualsiasi, incrementa di un punto la propria coercizione.

2) Se la risorsa possiede almeno sedici indirizzi di studio qualsiasi, incrementa di due punti la propria coercizione (i vantaggi dell'importanza sociale non sono cumulabili).

AFFINITÀ ESTESA STAZZA E ALTEZZA PER LE CREATURE

Come riportato a pagina 124 del manuale; l'altezza oltre a definire la dimensione verticale determina anche il livello di stazza che la risorsa può raggiungere. Tuttavia date le infinite forme e possibilità che gli ecosistemi galattici offrono **solo** per le creature (PG/PNG esclusi) è possibile applicare queste affinità utilizzando la tabella sottostante:

Risorsa con altezza inferiore ai 30 cm: può raggiungere un livello pari o inferiore alla stazza comune.

Risorsa con altezza molto bassa: può raggiungere un livello pari o inferiore alla stazza robusta.

Risorsa con altezza bassa: può raggiungere un livello pari o inferiore alla stazza molto robusta.

Risorsa con altezza comune: può acquisire una stazza compresa tra esile e bestiale.

Risorsa con altezza alta: può acquisire una stazza compresa tra comune e titanica.

Risorsa con altezza molto alta: può acquisire una stazza compresa tra comune e titanica.

Risorsa con altezza da gigante: può acquisire una stazza compresa tra comune e titanica.

Risorsa con altezza colossale: può acquisire una stazza compresa tra comune e titanica.

NOTA: i valori estesi di affinità fra stazza e altezza seguono le normali regole descritte nella sezione conseguenze delle combinazioni a pag 124 del manuale di gioco.

1) SETTORE DELLA BIOLOGIA

PALCO BIOLOGICO: 156

Basi della biologia (conoscenza universale)	2.500K
CAMPO ZOOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9
Zoologia nel settore A1 (zona Umana)	5.500K
Zoologia nel settore A2 (zona Krentoriana)	5.500K
Zoologia nel settore A3 (zona Qüark)	5.500K
Zoologia nel settore A4 (zona Syviar)	5.500K
Zoologia nel settore A5 (zona Pravosiana)	5.500K
Zoologia nel settore A6 (zona Ivosiana)	5.500K
Zoologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)	6.000K
Zoologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)	6.000K
Zoologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)	6.000K
CAMPO ANTROPOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9
Antropologia nel settore A1 (zona Umana)	6.000K
Antropologia nel settore A2 (zona Krentoriana)	6.000K
Antropologia nel settore A3 (zona Qüark)	6.000K
Antropologia nel settore A4 (zona Syviar)	6.000K
Antropologia nel settore A5 (zona Pravosiana)	6.000K
Antropologia nel settore A6 (zona Ivosiana)	6.000K
Antropologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)	7.000K
Antropologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)	7.500K
Antropologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)	7.000K
CAMPO BIOFISICO	PALCO CONOSCENZE: 9
Biofisica nel settore A1 (zona Umana)	6.000K
Biofisica nel settore A2 (zona Krentoriana)	6.000K
Biofisica nel settore A3 (zona Qüark)	6.000K
Biofisica nel settore A4 (zona Syviar)	6.000K
Biofisica nel settore A5 (zona Pravosiana)	6.000K
Biofisica nel settore A6 (zona Ivosiana)	6.000K
Biofisica nel settore B1 (1° segmento della fascia)	7.000K
Biofisica nel settore B2 (2° segmento della fascia)	7.500K
Biofisica nel settore B3 (3° segmento della fascia)	7.000K
CAMPO BOTANICO	PALCO CONOSCENZE: 9
Botanica nel settore A1 (zona Umana)	7.000K
Botanica nel settore A2 (zona Krentoriana)	7.000K
Botanica nel settore A3 (zona Qüark)	7.000K
Botanica nel settore A4 (zona Syviar)	7.000K
Botanica nel settore A5 (zona Pravosiana)	7.000K
Botanica nel settore A6 (zona Ivosiana)	7.000K
Botanica nel settore B1 (1° segmento della fascia)	8.000K
Botanica nel settore B2 (2° segmento della fascia)	9.000K
Botanica nel settore B3 (3° segmento della fascia)	8.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto.
- Nessun requisito particolare richiesto.

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia

CAMPO BIOLOGICO EVOLUTIVO	PALCO CONOSCENZE: 9	
Biologia evolutiva nel settore A1 (zona Umana)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore A2 (zona Krentoriana)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore A3 (zona Qüark)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore A4 (zona Syviar)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore A5 (zona Pravosiana)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore A6 (zona Ivosiana)		13.000K
Biologia evolutiva nel settore B1 (1° segmento della fascia)		15.000K
Biologia evolutiva nel settore B2 (2° segmento della fascia)		20.000K
Biologia evolutiva nel settore B3 (3° segmento della fascia)		15.000K
CAMPO BIOLOGICO MARINO	PALCO CONOSCENZE: 9	
Biologia marina nel settore A1 (zona Umana)		13.000K
Biologia marina nel settore A2 (zona Krentoriana)		13.000K
Biologia marina nel settore A3 (zona Qüark)		13.000K
Biologia marina nel settore A4 (zona Syviar)		13.000K
Biologia marina nel settore A5 (zona Pravosiana)		13.000K
Biologia marina nel settore A6 (zona Ivosiana)		13.000K
Biologia marina nel settore B1 (1° segmento della fascia)		15.000K
Biologia marina nel settore B2 (2° segmento della fascia)		20.000K
Biologia marina nel settore B3 (3° segmento della fascia)		15.000K
CAMPO ANATOMICO	PALCO CONOSCENZE: 16	
Anatomia Umana		15.000K
Anatomia Krentoriana		15.000K
Anatomia Qüark		15.000K
Anatomia Syviar		15.000K
Anatomia Pravosiana (guerrieri)		15.000K
Anatomia Pravosiana (Guide Spirituali)		15.000K
Anatomia Ivosiana (principalmente cerebrale)		15.000K
Anatomia nel settore A1 (zona Umana)		18.000K
Anatomia nel settore A2 (zona Krentoriana)		18.000K
Anatomia nel settore A3 (zona Qüark)		18.000K
Anatomia nel settore A4 (zona Syviar)		18.000K
Anatomia nel settore A5 (zona Pravosiana)		18.000K
Anatomia nel settore A6 (zona Ivosiana)		18.000K
Anatomia nel settore B1 (1° segmento della fascia)		20.000K
Anatomia nel settore B2 (2° segmento della fascia)		25.000K
Anatomia nel settore B3 (3° segmento della fascia)		20.000K
CAMPO BIOTECNOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Biotecnologia (conoscenza universale)		18.000K
CAMPO CITOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 16	
Citologia Umana		15.000K
Citologia Krentoriana		15.000K
Citologia Qüark		15.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia
- Zoologia (del medesimo settore)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti x tipologia.
- Basi della biologia
- Zoologia (del medesimo settore)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti x tipologia.
- Basi della biologia
- Antropologia (del medesimo settore o inerente alla specie scelta)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 15 minuti.
- Basi della biologia
- Biofisica (di qualsiasi settore)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 15 minuti x tipologia.
- Basi della biologia
- Biofisica (inerente alla specie scelta)

Citologia Syviar	15.000K
Citologia Pravosiana (guerrieri)	15.000K
Citologia Pravosiana (Guide Spirituali)	15.000K
Citologia Ivosiana (principalmente cerebrale)	15.000K
Citologia nel settore A1 (zona Umana)	18.000K
Citologia nel settore A2 (zona Krentoriana)	18.000K
Citologia nel settore A3 (zona Qüark)	18.000K
Citologia nel settore A4 (zona Syviar)	18.000K
Citologia nel settore A5 (zona Pravosiana)	18.000K
Citologia nel settore A6 (zona Ivosiana)	18.000K
Citologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)	20.000K
Citologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)	25.000K
Citologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)	20.000K
CAMPO NEUROSCIENTIFICO	PALCO CONOSCENZE: 1
Neuroscienze (conoscenza universale)	18.000K
CAMPO ISTOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 16
Istologia Umana	20.000K
Istologia Krentoriana	20.000K
Istologia Qüark	20.000K
Istologia Syviar	20.000K
Istologia Pravosiana (guerrieri)	20.000K
Istologia Pravosiana (Guide Spirituali)	20.000K
Istologia Ivosiana (principalmente cerebrale)	20.000K
Istologia nel settore A1 (zona Umana)	25.000K
Istologia nel settore A2 (zona Krentoriana)	25.000K
Istologia nel settore A3 (zona Qüark)	25.000K
Istologia nel settore A4 (zona Syviar)	25.000K
Istologia nel settore A5 (zona Pravosiana)	25.000K
Istologia nel settore A6 (zona Ivosiana)	25.000K
Istologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)	25.000K
Istologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)	28.000K
Istologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)	25.000K
CAMPO MICOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9
Micologia nel settore A1 (zona Umana)	15.000K
Micologia nel settore A2 (zona Krentoriana)	15.000K
Micologia nel settore A3 (zona Qüark)	15.000K
Micologia nel settore A4 (zona Syviar)	15.000K
Micologia nel settore A5 (zona Pravosiana)	15.000K
Micologia nel settore A6 (zona Ivosiana)	15.000K
Micologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)	20.000K
Micologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)	25.000K
Micologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)	20.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti.

- Basi della biologia
- Biofisica (di qualsiasi settore)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti.

- Basi della biologia
- Biofisica (inerente alla specie scelta)
- Botanica (del medesimo settore o inerente alla specie scelta)

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.

- Basi della biologia
- Botanica (del medesimo settore)

CAMPO FISIOLÓGICO	PALCO CONOSCENZE: 9		Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
Fisiologia nel settore A1 (zona Umana)		20.000K	- Basi della biologia
Fisiologia nel settore A2 (zona Krentoriana)		20.000K	- Botanica (del medesimo settore)
Fisiologia nel settore A3 (zona Qüark)		20.000K	
Fisiologia nel settore A4 (zona Syviar)		20.000K	
Fisiologia nel settore A5 (zona Pravosiana)		20.000K	
Fisiologia nel settore A6 (zona Ivosiana)		20.000K	
Fisiologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)		25.000K	
Fisiologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)		28.000K	
Fisiologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)		25.000K	
CAMPO PALEONTOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9		Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
Paleontologia nel settore A1 (zona Umana)		25.000K	- Basi della biologia
Paleontologia nel settore A2 (zona Krentoriana)		25.000K	- Zoologia (del medesimo settore o inerente alla specie scelta)
Paleontologia nel settore A3 (zona Qüark)		25.000K	- Biologia evolutiva (del medesimo settore)
Paleontologia nel settore A4 (zona Syviar)		25.000K	- Biologia marina (del medesimo settore)
Paleontologia nel settore A5 (zona Pravosiana)		25.000K	
Paleontologia nel settore A6 (zona Ivosiana)		25.000K	
Paleontologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)		28.000K	
Paleontologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)		32.000K	
Paleontologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)		28.000K	
CAMPO MOLECOLARE	PALCO CONOSCENZE: 1		Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 60 minuti.
Biologia molecolare (conoscenza universale)		50.000K	- Basi della biologia - Biofisica (di qualsiasi settore) - Citologia (di qualsiasi settore o specie)
CAMPO GENETICO	PALCO CONOSCENZE: 9		Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 60 minuti x tipologia.
Genetica nel settore A1 (zona Umana)		50.000K	- Basi della biologia
Genetica nel settore A2 (zona Krentoriana)		50.000K	- Biofisica (del medesimo settore)
Genetica nel settore A3 (zona Qüark)		50.000K	- Citologia (del medesimo settore o inerente alla specie scelta)
Genetica nel settore A4 (zona Syviar)		50.000K	
Genetica nel settore A5 (zona Pravosiana)		50.000K	
Genetica nel settore A6 (zona Ivosiana)		50.000K	
Genetica nel settore B1 (1° segmento della fascia)		60.000K	
Genetica nel settore B2 (2° segmento della fascia)		70.000K	
Genetica nel settore B3 (3° segmento della fascia)		60.000K	
CAMPO MICROBIOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9		Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 60 minuti x tipologia.
Microbiologia nel settore A1 (zona Umana)		25.000K	- Basi della biologia
Microbiologia nel settore A2 (zona Krentoriana)		25.000K	- Botanica (del medesimo settore)
Microbiologia nel settore A3 (zona Qüark)		25.000K	- Micologia (del medesimo settore)
Microbiologia nel settore A4 (zona Syviar)		25.000K	- Biologia molecolare
Microbiologia nel settore A5 (zona Pravosiana)		25.000K	
Microbiologia nel settore A6 (zona Ivosiana)		25.000K	
Microbiologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)		30.000K	
Microbiologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)		35.000K	
Microbiologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)		30.000K	

CAMPO CIBERNETICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Cibernetica (conoscenza universale)</i>	50.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 60 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Basi della fisica - Antropologia (di qualsiasi settore) - Anatomia (di qualsiasi settore o specie) - Elettronica - Meccanica - Biotecnologia
CAMPO REPLICATORIO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Clonazione (conoscenza universale)</i>	100.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 180 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Biofisica (di qualsiasi settore) - Citologia (di qualsiasi settore o specie) - Genetica (di qualsiasi settore) - Biologia molecolare - Microbiologia (di qualsiasi settore)
CAMPO SIMORFILOGICO	PALCO CONOSCENZE: 4	
<i>Simorfilogia zimorfica (conoscenza universale)</i>	50.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 120 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Basi della fisica - Biofisica (di qualsiasi settore) - Neuroscienze - Acustica
<i>Simorfilogia limorfica (conoscenza universale)</i>	60.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 180 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Basi della fisica - Biofisica (di qualsiasi settore) - Neuroscienze - Acustica
<i>Simorfilogia demorfica (conoscenza universale)</i>	80.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 300 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Basi della fisica - Biofisica (di qualsiasi settore) - Neuroscienze - Acustica
<i>Simorfilogia applicata (conoscenza universale)</i>	100.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 120 minuti. <ul style="list-style-type: none"> - Basi della biologia - Basi della fisica - Biofisica (di qualsiasi settore) - Neuroscienze - Acustica - Simorfilogia (di qualsiasi tipologia)

2) SETTORE DELLA CHIMICA

PALCO CHIMICO: 31

<i>Basi della chimica (conoscenza universale)</i>	2.500K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto. - Nessun requisito richiesto.
CAMPO CHIMICO FISICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Chimica fisica (conoscenza universale)</i>	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti. - Basi della chimica
CAMPO CHIMICO INORGANICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Chimica inorganica nel settore A1 (zona Umana)</i>	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti x tipologia. - Basi della chimica
<i>Chimica inorganica nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>	7.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore A3 (zona Qüark)</i>	7.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore A4 (zona Syviar)</i>	7.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>	7.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>	7.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	10.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>	12.000K	
<i>Chimica inorganica nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>	10.000K	
CAMPO CHIMICO ORGANICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Chimica organica nel settore A1 (zona Umana)</i>	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti x tipologia. - Basi della chimica
<i>Chimica organica nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>	7.000K	
<i>Chimica organica nel settore A3 (zona Qüark)</i>	7.000K	
<i>Chimica organica nel settore A4 (zona Syviar)</i>	7.000K	
<i>Chimica organica nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>	7.000K	
<i>Chimica organica nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>	7.000K	
<i>Chimica organica nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	10.000K	
<i>Chimica organica nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>	12.000K	
<i>Chimica organica nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>	10.000K	
CAMPO CHIMICO ANALITICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Chimica analitica (conoscenza universale)</i>	30.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti. - Basi della chimica - Chimica fisica
CAMPO CHIMICO NUCLEARE	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Chimica nucleare (conoscenza universale)</i>	50.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti. - Basi della chimica - Basi della fisica - Chimica fisica
CAMPO BIOCHIMICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Biochimica nel settore A1 (zona Umana)</i>	15.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 10 minuti. - Basi della chimica - Chimica organica (del medesimo settore)
<i>Biochimica nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>	15.000K	
<i>Biochimica nel settore A3 (zona Qüark)</i>	15.000K	
<i>Biochimica nel settore A4 (zona Syviar)</i>	15.000K	
<i>Biochimica nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>	15.000K	
<i>Biochimica nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>	15.000K	
<i>Biochimica nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	18.000K	

Biochimica nel settore B2 (2° segmento della fascia)	20.000K	
Biochimica nel settore B3 (3° segmento della fascia)	18.000K	
CAMPO CHIMICO INDUSTRIALE	PALCO CONOSCENZE: 1	
Chimica industriale (conoscenza universale)	20.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della chimica - Chimica organica (di qualsiasi settore) - Chimica inorganica (di qualsiasi settore) - Chimica fisica - Biochimica (di qualsiasi settore) - Chimica analitica

3) SETTORE DELLA FISICA PALCO FISICO: 7

Basi della fisica (conoscenza universale)	2.500K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto. - Nessun requisito richiesto.
CAMPO ELETTRONICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Elettronica (conoscenza universale)	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica
CAMPO MECCANICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Meccanica (conoscenza universale)	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica
CAMPO ACUSTICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Acustica (conoscenza universale)	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica
CAMPO ASTRONOMICICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Astronomia (conoscenza universale)	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica
CAMPO FISICO NUCLEARE	PALCO CONOSCENZE: 1	
Fisica nucleare (conoscenza universale)	30.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica
CAMPO ASTROFISICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Astrofisica (conoscenza universale)	20.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della fisica - Basi della geografia - Geografia matematica - Astronomia

4) SETTORE DELLA GEOGRAFIA PALCO GEOGRAFICO: 11

Basi della geografia (conoscenza universale)	2.500K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto. - Nessun requisito richiesto.
CAMPO FISICO GEOGRAFICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
Geografia fisica (conoscenza universale)	7.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti. - Basi della geografia

CAMPO GEOGRAFICO MATEMATICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Geografia matematica (conoscenza universale)</i>		7.000K
CAMPO GEOGRAFICO ANTROPICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Geografia antropica nel settore A1 (zona Umana)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore A3 (zona Qüark)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore A4 (zona Syviar)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>		7.000K
<i>Geografia antropica nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>		10.000K
<i>Geografia antropica nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>		15.000K
<i>Geografia antropica nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>		10.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti.
- Basi della geografia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
- Basi della geografia

5) SETT. DELLE SCIENZE DEL COSMO PALCO COSMICO: 47

<i>Basi delle scienze del cosmo (conoscenza universale)</i>		2.500K
CAMPO IDROLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Idrologia nel settore A1 (zona Umana)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore A3 (zona Qüark)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore A4 (zona Syviar)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>		7.000K
<i>Idrologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>		10.000K
<i>Idrologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>		12.000K
<i>Idrologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>		10.000K
CAMPO MINERALOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Mineralogia nel settore A1 (zona Umana)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore A3 (zona Qüark)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore A4 (zona Syviar)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>		7.000K
<i>Mineralogia nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>		10.000K
<i>Mineralogia nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>		12.000K
<i>Mineralogia nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>		10.000K
CAMPO METEOROLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Meteorologia nel settore A1 (zona Umana)</i>		12.000K
<i>Meteorologia nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>		12.000K
<i>Meteorologia nel settore A3 (zona Qüark)</i>		12.000K
<i>Meteorologia nel settore A4 (zona Syviar)</i>		12.000K
<i>Meteorologia nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>		12.000K
<i>Meteorologia nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>		12.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto.
- Nessun requisito richiesto.

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
- Basi delle scienze del cosmo

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
- Basi delle scienze del cosmo

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
- Basi delle scienze del cosmo
- Idrologia (del medesimo settore)

<i>Meteorologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	15.000K	
<i>Meteorologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>	15.000K	
<i>Meteorologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>	15.000K	
CAMPO CLIMATOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Climatologia nel settore A1 (zona Umana)</i>	30.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
<i>Climatologia nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>	30.000K	- Basi delle scienze del cosmo
<i>Climatologia nel settore A3 (zona Qüark)</i>	30.000K	- Idrologia (del medesimo settore)
<i>Climatologia nel settore A4 (zona Syviar)</i>	30.000K	- Meteorologia (del medesimo settore)
<i>Climatologia nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>	30.000K	
<i>Climatologia nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>	30.000K	
<i>Climatologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	35.000K	
<i>Climatologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>	40.000K	
<i>Climatologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>	35.000K	
CAMPO GEOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 9	
<i>Geologia nel settore A1 (zona Umana)</i>	30.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia.
<i>Geologia nel settore A2 (zona Krentoriana)</i>	30.000K	- Basi delle scienze del cosmo
<i>Geologia nel settore A3 (zona Qüark)</i>	30.000K	- Basi della geografia
<i>Geologia nel settore A4 (zona Syviar)</i>	30.000K	- Idrologia (del medesimo settore)
<i>Geologia nel settore A5 (zona Pravosiana)</i>	30.000K	- Meteorologia (del medesimo settore)
<i>Geologia nel settore A6 (zona Ivosiana)</i>	30.000K	- Mineralogia (del medesimo settore)
<i>Geologia nel settore B1 (1° segmento della fascia)</i>	35.000K	- Geografia fisica
<i>Geologia nel settore B2 (2° segmento della fascia)</i>	40.000K	
<i>Geologia nel settore B3 (3° segmento della fascia)</i>	35.000K	
CAMPO DEGLI ELEMENTI COSMICI	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Elementi cosmici superpesanti (conoscenza universale)</i>	100.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia. - Basi delle scienze del cosmo - Basi della geografia - Basi della fisica - Geografia matematica - Astrofisica - Astronomia - Idrologia (di qualsiasi settore) - Meteorologia (di qualsiasi settore) - Mineralogia (di qualsiasi settore) - Geografia fisica
CAMPO CORQÜANOLOGICO	PALCO CONOSCENZE: 1	
<i>Corqüanologia (conoscenza universale)</i>	300.000K	Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 20 minuti x tipologia. - Basi delle scienze del cosmo - Basi della geografia - Basi della fisica - Basi della chimica - Geografia matematica - Astrofisica - Astronomia - Idrologia (di qualsiasi settore) - Meteorologia (di qualsiasi settore) - Mineralogia (di qualsiasi settore) - Geografia fisica

--	--

- Elementi cosmici superpesanti
- Chimica fisica
- Chimica nucleare
- Fisica nucleare

6) SETTORE DEGLI STUDI SOCIALI PALCO STUDI: 82

<i>Basi della filosofia della scienza (conoscenza universale)</i>	2.500K
CAMPO LINGUISTICO PALCO CONOSCENZE: 12	
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Umana (l'Italiano)</i>	15.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Krentoriana (il Krenux)</i>	10.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Qüark (il Qüoras)</i>	50.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione veri Syviar (il Syril antico)</i>	40.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Pravosiana/Ivosiana (il Syril)</i>	30.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Torpex (il Sitel)</i>	100.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione dei Sauni eletti (il Saunus)</i>	10.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione dei Sauni arcaici (il Saunux)</i>	8.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Lusiar (il Syrëx)</i>	80.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione degli Ofili (l'Ofyrëx)</i>	100.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione Draudzart (il Sazùn)</i>	15.000K
<i>Scienze del linguaggio e della comunicazione degli Achesi (l'Ekyrëx)</i>	90.000K
CAMPO CULTURALE PALCO CONOSCENZE: 13	
<i>Scienze culturali e della formazione Umana</i>	10.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Krentoriana</i>	10.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Qüark</i>	15.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Syviar</i>	15.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Pravosiana</i>	15.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Ivosiana</i>	15.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Torpex</i>	20.000K
<i>Scienze culturali e della formazione dei Sauni eletti</i>	10.000K
<i>Scienze culturali e della formazione dei Sauni arcaici</i>	10.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Lusiar</i>	20.000K
<i>Scienze culturali e della formazione degli Ofili</i>	20.000K
<i>Scienze culturali e della formazione Draudzart</i>	15.000K
<i>Scienze culturali e della formazione degli Achesi</i>	20.000K
CAMPO PSICOLOGICO PALCO CONOSCENZE: 13	
<i>Scienze psicologiche Umane</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche Krentoriane</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche Qüark</i>	30.000K
<i>Scienze psicologiche Syviar</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche Pravosiane</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche Ivosiane</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche Torpex</i>	30.000K
<i>Scienze psicologiche dei Sauni eletti</i>	20.000K
<i>Scienze psicologiche dei Sauni arcaici</i>	10.000K
<i>Scienze psicologiche Lusiar</i>	30.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 1 minuto.

- Nessun requisito richiesto.

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

Scienze psicologiche dell'egemonia Ofile	30.000 Kr
Scienze psicologiche Draudzart	20.000 Kr
Scienze psicologiche degli Achesi	30.000 Kr
CAMPO POLITICO	PALCO CONOSCENZE: 13
Scienze politiche Umane	10.000 Kr
Scienze politiche Krentoriane	7.000 Kr
Scienze politiche Qüark	20.000 Kr
Scienze politiche Syviar	7.000 Kr
Scienze politiche Pravosiane	10.000 Kr
Scienze politiche Ivosiane	20.000 Kr
Scienze politiche Torpex	20.000K
Scienze politiche dei Sauni eletti	7.000K
Scienze politiche dei Sauni arcaici	7.000K
Scienze politiche Lusiar	20.000K
Scienze politiche dell'egemonia Ofile	20.000K
Scienze politiche Draudzart	7.000K
Scienze politiche degli Achesi	20.000K
CAMPO DELLA MEMORIA	PALCO CONOSCENZE: 13
Scienze dell'antichità Umane	10.000K
Scienze dell'antichità Krentoriane	10.000K
Scienze dell'antichità Qüark	10.000K
Scienze dell'antichità Syviar	30.000K
Scienze dell'antichità Pravosiane	20.000K
Scienze dell'antichità Ivosiane	20.000K
Scienze dell'antichità Torpex	30.000K
Scienze dell'antichità dei Sauni eletti	10.000K
Scienze dell'antichità dei Sauni arcaici	10.000K
Scienze dell'antichità Lusiar	30.000K
Scienze dell'antichità dell'egemonia Ofile	30.000K
Scienze dell'antichità Draudzart	20.000K
Scienze dell'antichità degli Achesi	30.000K
CAMPO ECONOMICO	PALCO CONOSCENZE: 3
Scienze economiche nell'Alleanza Commerciale	5.000K
Scienze economiche nella Fascia	10.000K
Scienze economiche nello spazio Ofile	20.000K
CAMPO GEOGRAFICO CULTURALE	PALCO CONOSCENZE: 15
Geografia culturale Umana	10.000K
Geografia culturale Krentoriana	10.000K
Geografia culturale Qüark	20.000K
Geografia culturale Syviar	20.000K
Geografia culturale Pravosiana	20.000K
Geografia culturale Ivosiana	10.000K
Geografia culturale Torpex	30.000K
Geografia culturale dei Sauni eletti	10.000K

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

- Paleontologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 30 minuti.

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

- Scienze culturali e della formazione

- Geografia antropica

<i>Geografia culturale dei Sauni arcaici</i>	10.000 Kr
<i>Geografia culturale Lusiar</i>	30.000 Kr
<i>Geografia culturale dello spazio Ofile</i>	30.000 Kr
<i>Geografia culturale Draudart</i>	20.000 Kr
<i>Geografia culturale Achese</i>	30.000 Kr
<i>Geografia culturale nello spazio dell'Alleanza</i>	20.000 Kr
<i>Geografia culturale nei tre segmenti della Fascia</i>	30.000 Kr

6) SETTORE DELLA FORMAZIONE

PALCO STUDI: 10

<i>Idoneità QCSF</i>	12.000 Kr
<i>Idoneità QCSP</i>	10.000 Kr
<i>Idoneità QBSF</i>	20.000 Kr
<i>Idoneità QBSP</i>	15.000 Kr
<i>Idoneità QCTVF</i>	4.000 Kr
<i>Idoneità QCTTF</i>	2.500 Kr
<i>Idoneità QBTVF</i>	8.000 Kr
<i>Idoneità QBTVP</i>	6.000 Kr
<i>Idoneità QBTF</i>	7.000 Kr
<i>Idoneità QBTP</i>	5.000 Kr

Tempo di apprendimento (mercato dello scambio): 5 minuti.

- Basi della fisica

- Basi della geografia

- Basi della filosofia della scienza o antropologia

ARMI

COMPONENTE/EFFICACIA/TECNOLOGIA	COSTO	NOTE
---------------------------------	-------	------

IMPUGNATURA (ARMI RAVVICINATE)	
Una mano	5 Kr - 50 Kr
Due mani	100 Kr - 500 Kr

DIMENSIONE (ARMI RAVVICINATE)	
Piccola	10 Kr - 100 Kr
Media	150 Kr - 400 Kr
Grande	500 Kr - 1200 Kr

IMPUGNATURA E DIMENSIONE (ARMI A DISTANZA)	
Piccola a una mano	300 Kr - 700 Kr
Piccola dinamica	500 Kr - 900 Kr
Media a due mani	1200 Kr - 1600 Kr
Media dinamica	1500 Kr - 2200 Kr
Grande a due mani	2800 Kr - 3700 Kr

GITTATA (ARMI A DISTANZA)	
Ravvicinata	25 Kr - 100 Kr
Corta	200 Kr - 350 Kr
Media	500 Kr - 800 Kr
Lunga	1200 Kr - 2000 Kr
Molto lunga	1800 Kr - 2900 Kr
Estrema	3200 Kr - 4100 Kr

MODALITÀ DI FUOCO (ARMI A DISTANZA)	
Semiautomatica	100 Kr
Raffica	500 Kr
Automatica	1200 Kr
Automatica con sistema a nastro	4000 Kr
Ibrida	4000 Kr
Casuale	3200 Kr

DANNI (ARMI A DISTANZA)	
Danno leggero P0	200 Kr
Danno leggero P1	1400 Kr
Danno leggero P2	3000 Kr
Danno leggero P3	5200 Kr
Danno pesante P0	2100 Kr
Danno pesante P1	3300 Kr
Danno pesante P2	4800 Kr
Danno pesante P3	7000 Kr

NOTA: ogni GCC produce i componenti convenzionali per creare le armi seguendo parametri qualitativi e strategie di vendita differenti; pertanto è possibile che un determinato pezzo sia soggetto a variazioni di prezzo anche molto marcate (vedi pag... per capire come scegliere).

>> Tutte le armi **dinamiche/a una mano** se utilizzate contemporaneamente con un qualsiasi altro tipo di arma, conferiscono un malus di -1 alla caratteristica TPCD. Questo svantaggio non è cumulativo a prescindere dal numero di armi che si sta utilizzando.

>> Tutti i colpi che non causano danni ma possiedono un effetto (come i dardi soporiferi) hanno un costo pari a 10 Kr.

ATTRIBUTI DI DANNO (ARMI A DISTANZA E ARMI RAVVICINATE)	
Botta	300 Kr
Taglio	200 Kr
Penetrazione	100 Kr
Detonante: compatibile solo con la tecnologia termobalistica	2.000 Kr
Progressivo: compatibile solo con le seguenti tecnologie: spinta intensiva "carica infiammabile", spinta intensiva "carica personalizzata" e energia al plasma	900 Kr
Corrosivo: compatibile solo con le seguenti tecnologie: spinta intensiva "carica acida" e spinta intensiva "carica personalizzata"	900 Kr
Grande impatto: compatibile solo con le seguenti tecnologie: termobalistica, termoskia e energia al plasma	2.500 Kr
Invasivo: compatibile solo con le seguenti tecnologie: raggio coagulante, flusso microtermico	3.500 Kr

>> Gli attributi botta, taglio e penetrazione sono applicabili solo alle armi ravvicinate salvo diverse indicazioni.

>> Le compatibilità e le limitazioni tecnologiche valgono solo per le armi a distanza!

NOTA: tutti i colpi che possiedono l'attributo di danno invasivo non attraversano qualsiasi cosa che incontrano sul proprio cammino; ma vengono bloccati da coperture pesanti, edifici, risorse di categoria superiore e qualsiasi altra cosa (competenza del Sommo) che abbia le qualità per bloccarli.

ARMI E TECNOLOGIE (ARMI A DISTANZA E ARMI RAVVICINATE)	
Termobalistica (distanza)	100 Kr
Trazione magnetica (distanza)	2.200 Kr
Luce coerente (distanza)	3.500 Kr
Luce coerente (ravvicinata)	3.000 Kr
Luce particellare (distanza)	6.500 Kr
Luce particellare (ravvicinata)	5.000 Kr
Energia al plasma (distanza)	
> Energia al plasma P0	8.000 Kr
> Energia al plasma P1	11.000 Kr
> Energia al plasma P2	15.000 Kr
> Energia al plasma P3	18.000 Kr
Flusso microtermico (distanza)	5.000 Kr
Energia sonora (distanza)	
> energia sonora P0	4.000 Kr
Flusso elettrico (distanza)	6.000 Kr
Flusso elettrico (ravvicinata)	3.500 Kr
Raggio coagulante (distanza)	20.000 Kr
Energia siderale (distanza)	12.000 Kr
Termoskia (distanza)	1.200 Kr
Luce solida (distanza)	900 Kr
Spinta intensiva (distanza)	
> Carica infiammabile	900 Kr
> Carica soporifera	1.000 Kr
> Carica acida	900 Kr
> Carica virale	5.000 Kr
> Carica allucinogena	1.200 - 5.000 Kr
	1.500 Kr
Energia meccanica (ravvicinata)	
> Motrice	500 Kr
> Centrifuga	1.200 Kr
> Pneumatica	1.500 Kr
> Pressante	600 Kr
> Termocentripeta	400 Kr

>> Il costo della carica virale viene deciso dal Sommo in base alla pericolosità.

FUNZIONALITÀ AGGIUNTIVE (ARMI A DISTANZA)	
NOTA: controlla sempre nel profilo di ogni arma quanti slot funzionalità sono disponibili, poiché molte armi convenzionali (oltre alle funzionalità già presenti di serie) potrebbero concedere ulteriori personalizzazioni.	
Ottica da puntamento	800 Kr
Potenziamenti: + Visore notturno	300 Kr
+ Visore termico	300 Kr
+ Sensore di profondità	1200 Kr
Silenziatore	300 Kr
Sistema offensivo monouso	Costo arma -20%
Sostegno di posizione	800 Kr
Modulo T	100 Kr
Modulo S	1500 Kr

>> Sottrai il 20% al costo effettivo dell'arma modulare creata (arrotonda sempre per difetto).

RIVALUTAZIONE DEL COSTO IN BASE ALLA TIPOLOGIA	
Arma di tipo A	Costo invariato
Arma di tipo B	Incremento del costo totale del 10% (arrotonda per difetto)
Arma di tipo C	Incremento del costo totale del 20% (arrotonda per difetto)
Quando un'arma è NATIVA?	
<p>La caratteristica disponibilità (vedi il profilo dell'arma) indica per quali manipolatori l'arma è stata prodotta su vasta scala. Tuttavia indica anche per quale manipolatore specifico è stata venduta per la prima volta (e successivamente prodotta in massa per le altre tipologie), pertanto un'arma viene considerata nativa se appartenente alla prima tipologia riportata nella caratteristica disponibilità (può essere utile in un dato periodo storico "solo una specie possiederà quell'arma").</p>	
<p>CARTA DELLE ARMI E ATTRIBUTI DI DANNO</p> <p>Non è possibile migliorare l'efficacia distruttiva delle armi autorizzate dalla Convenzione acquistando per loro degli attributi di danno. La manomissione di qualsivoglia genere di arma convenzionale verrà considerata d'ora in poi non convenzionale.</p>	
<p>APPROFONDIMENTO SULLE ARMI MODULARI</p> <p>Scegliere una combinazione modulare (due sistemi d'arma o un sistema d'arma e un sistema fisso), non obbliga il Giocatore a comporre entrambi i sistemi della combinazione, poiché specifica solamente la predisposizione del corpo dell'arma a determinati sistemi offensivi. Pertanto è possibile comporre un'arma modulare lasciando liberi dei sistemi (o slot); vediamo ora tutte le possibili combinazioni:</p> <p>1) Corpo dell'arma senza sistemi offensivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - slot 1: vuoto - slot 2: vuoto <p>Nota: un corpo d'arma che non può offendere non è considerato pericoloso dalle autorità del Qüomq</p> <p>2) Corpo dell'arma con un sistema offensivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - slot 1: armato - slot 2: vuoto <p>3) Corpo dell'arma con due sistemi offensivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - slot 1: armato - slot 2: armato 	

>> Le armi di tipo B e C vengono prodotte in quantità nettamente inferiori rispetto alle armi di tipo A; ne consegue un aumento del prezzo di produzione del 10% e del 20%.

Armi a distanza e tecnologie

Questa sezione del prontuario chiarisce in modo esaustivo la compatibilità e le limitazioni di ogni singola tecnologia per le armi a distanza (sezione creata su richiesta di alcuni Giocatori).

Termobalistica
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Non compatibile con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Compatibile solo con gli attributi di danno detonante e grande impatto
> Compatibile con tutte le funzionalità (con buon senso, puoi silenziare un fucile ma non un lanciarazzi o armi con grandi impatti)
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Trazione magnetica
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Compatibile solo con la modalità di fuoco semiautomatica
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Compatibile con tutte le funzionalità
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Luce coerente
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Compatibile solo con la modalità di fuoco semiautomatica
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Luce particellare
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Compatibile solo con la modalità di fuoco semiautomatica
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Energia al plasma
> Compatibile solo con le armi grandi a due mani
> Compatibile con la gittata ravvicinata, corta e media
> Non compatibile con la modalità di fuoco casuale
> Danni forniti esclusivamente dalla tecnologia
> Compatibile solo con gli attributi di danno progressivo e grande impatto
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

flusso microtermico
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con la gittata ravvicinata e corta
> Compatibile solo con la modalità di fuoco semiautomatica
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Compatibile solo con l'attributo di danno invasivo
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Energia sonora
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con la gittata ravvicinata e corta
> Compatibile solo con la modalità di fuoco casuale
> Danni forniti esclusivamente dalla tecnologia
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Flusso elettrico
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con la gittata ravvicinata e corta
> Compatibile solo con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Raggio coagulante
> Compatibile solo con le armi grandi a due mani
> Compatibile con la gittata ravvicinata, corta e media
> Compatibile solo con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Compatibile solo con l'attributo di danno invasivo
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Energia siderale
> Compatibile solo con le armi grandi a due mani
> Non compatibile con la gittata molto lunga ed estrema
> Compatibile solo con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Termoskia
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Non compatibile con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Compatibile solo con l'attributo di danno grande impatto
> Compatibile con tutte le funzionalità (con buon senso, puoi silenziare un fucile ma armi pesanti con grandi impatti)
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

Luce solida
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con tutte le gittate
> Non compatibile con la modalità di fuoco casuale
> Compatibile con tutti i tipi di danno
> Non compatibile con qualsiasi attributo di danno
> Compatibile con tutte le funzionalità (con buon senso)
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

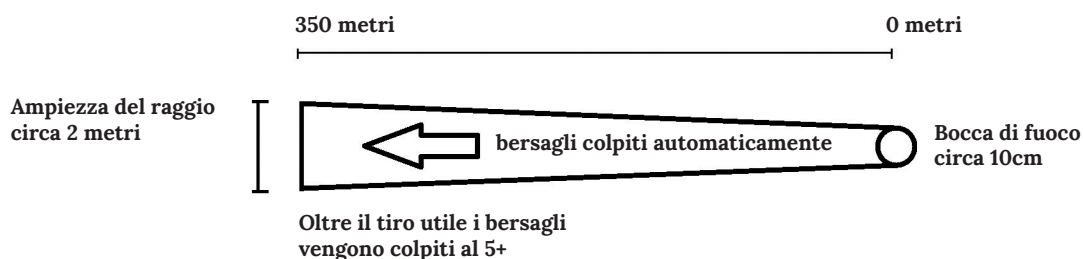
Spinta intensiva
> Compatibile con tutte le grandezze e impugnature
> Compatibile con la gittata ravvicinata e corta
> Compatibile solo con la modalità di fuoco casuale
> Danni forniti esclusivamente dalla tecnologia
> Gli attributi di danno sono forniti esclusivamente dalla tecnologia utilizzata
> Non compatibile con il silenziatore
> Compatibile con qualsiasi tipo di arma A/B/C

XXX

GITTATA E MODALITÀ DI FUOCO CASUALE

La modalità di fuoco casuale incrementa la propria area offensiva in relazione alla distanza, tuttavia non genera una linea retta ma una sorta di cono che si espande coprendo un'area maggiore rispetto alle altre modalità di fuoco. In termini di gioco:

- 1) Per le armi che causano danni di tipo P (armi per la fanteria) incrementa di un metro il diametro del raggio offensivo ogni 175m dalla bocca di fuoco, che convenzionalmente possiede un diametro di circa 10cm.
- 2) Per le armi che causano danni di tipo A (armi per i veicoli) incrementa di tre metri il diametro del raggio offensivo ogni 175m dalla bocca di fuoco, che convenzionalmente possiede un diametro di circa 20cm.
- 3) Per le armi che causano danni di tipo AS (armi per i veicoli spaziali) incrementa di quattro metri il diametro del raggio offensivo ogni 175m dalla bocca di fuoco, che convenzionalmente possiede un diametro di circa 40cm.



LISTA DELLE ARMI

Gruppo ordinario 1

Fucile d'assalto terra CSA-21	Costi
> Impugnatura: media dinamica	1.500 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 620m)	1.200 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 7.800 Kr B 8.580 Kr C 9.360 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto qūtar ACQ-A5	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.000 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 280m)	500 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 5.300 Kr B 5.830 Kr C 6.360 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto qūnas ACQ-B1	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.200 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 570m / max 800m)	2.000 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 9.000 Kr B 9.900 Kr C 10.800 Kr	+10% +20%

Fucile krecor KRT-T4	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.100 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 300m)	700 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: B/A	
B 4.730 Kr A 4.300 Kr	-10%

Pistola d'assalto zassara NLA-L8	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	600 Kr
> Gittata: ravvicinata (tiro utile 4m / max 7m)	100 Kr
> Modalità di fuoco: casuale	3.200 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: flusso elettrico	6.000 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 10.100 Kr B 11.110 Kr C 12.120 Kr	+10% +20%

Pistola kenocy MTR-M1	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	900 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 65m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: luce particellare	6.500 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 9.250 Kr B 10.175 Kr C 11.100 Kr	+10% +20%

Pistola onig CU-20	Costi
> Impugnatura: piccola a una mano	500 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 4.000 Kr B 4.400 Kr	+10%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo ordinario 2

Fucile d'assalto alfa CSA-18	Costi
> Impugnatura: media dinamica	1.500 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 620m)	1.200 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 5.200 Kr B 5.720 Kr C 6.240 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto querry ACQ-A2	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.000 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 280m)	500 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 5.600 Kr B 6.160 Kr C 6.720 Kr	+10% +20%

Fucile coloniale CSA-19	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.200 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 640m)	1.200 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 2.800 Kr B 3.080 Kr C 3.360 Kr	+10% +20%

Fucile zakor NAL-L2	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.400 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 570m / max 800m)	1.400 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: A/B/C	
A 6.600 Kr B 7.260 Kr C 7.920 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto qūtas ACQ-C1	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: flusso microtermico	5.000 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 6.400 Kr B 7.040 Kr C 7.680 Kr	+10% +20%

Pistola krekol KRT-T3	Costi
> Impugnatura: piccola a una mano	600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: B/A	
B 4.015 Kr A 3.650 Kr	-10%

Pistola qūvar ACQ-C1A	Costi
> Impugnatura: piccola a una mano	600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 45m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 4.700 Kr B 5.170 Kr C 5.640 Kr	+10% +20%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo ordinario 3

Fucile d'assalto kramok KRT-T1	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.100 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 660m)	1.500 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: B/A	
B 7.370 Kr A 6.700 Kr	-10%

Fucile d'assalto ylotto CU-23	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.200 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: automatica	1.200 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 5.900 Kr B 6.490 Kr	+10%

Fucile zaroti NAL-L3	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.400 Kr
> Gittata: mol. lunga (utile 1.425m/max 2.200m)	2.200 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 8.200 Kr B 9.020 Kr C 9.840 Kr	+10% +20%

Fucile qüvinor ACQ-B2	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.200 Kr
> Gittata: media (tiro utile 180m / max 350m)	700 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 8.500 Kr B 9.350 Kr C 10.200 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto sentenza CSA-16	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	500 Kr
> Gittata: ravvicinata (tiro utile 4m / max 10m)	50 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 1.350 Kr B 1.485 Kr C 1.620 Kr	+10% +20%

Pistola coloniale CSA-16A	Costi
> Impugnatura: piccola a una mano	300 Kr
> Gittata: ravvicinata (tiro utile 4m / max 10m)	25 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 725 Kr B 797 Kr C 870 Kr	+10% +20%

Pistola silog CU-21	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 3.400 Kr B 3.740 Kr	+10%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo ordinario 4

Fucile d'assalto kramov KRT-T6	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.100 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: pesante P1	3.300 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: B/A	
B 11.330 Kr A 10.300 Kr	-10%

Fucile d'assalto zarofi NAL-L9	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.200 Kr
> Gittata: corta (utile 30m/max 40m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: casuale	3.200 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: flusso elettrico	6.000 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 10.950 Kr B 12.045 Kr C 13.140 Kr	+10% +20%

Fucile lukary LCA-X1	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: mol. lunga (utile 1.425m/max 2.200m)	2.900 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 10.300 Kr B 11.330 Kr C 11.330 Kr	+10% +10%

Fucile qūyzar ACQ-B5	Costi
> Impugnatura: media dinamica	1.800 Kr
> Gittata: media (tiro utile 180m / max 300m)	600 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: A/B/C	
A 3.200 Kr B 3.520 Kr C 3.840 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto qūnize ACQ-C3	Costi
> Impugnatura: piccola a una mano	700 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 45m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 6.750 Kr B 7.425 Kr C 8.100 Kr	+10% +20%

Pistola igos CU-15	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	900 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 2.750 Kr B 3.025 Kr	+10%

Pistola luxytar LCA-X4	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	900 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 45m/max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 0 Slot totali: 1	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 8.650 Kr B 9.515 Kr C 9.515 Kr	+10% +10%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo scelto 1

Fucile d'assalto inferno CSA-21A	Costi
> Impugnatura: media dinamica	1.800 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	600 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.500 Kr B 13.750 Kr C 15.000 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto moraky MTR-M7	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 570m / max 800m)	2.000 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.400 Kr B 13.640 Kr C 14.880 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto gassiry CU-27	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.400 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: auto. con sistema a nastro	4.000 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 3 Slot totali: 3	
> Disponibilità: A/B	
A 11.300 Kr B 12.430 Kr	+10%

Fucile d'assalto luvixer LCA-X23	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 570m / max 800m)	2.000 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P2	4.800 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.800 Kr B 14.080 Kr C 14.080 Kr	+10% +10%

Fucile teraky MTR-M10	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.700 Kr
> Gittata: mol. lunga (utile 950m/max 2.200m)	2.900 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 14.900 Kr B 16.390 Kr C 17.880 Kr	+10% +20%

Fucile zykar NAL-L32	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.000 Kr
> Gittata: estrema (utile 2.100m/max 3.400m)	3.500 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 11.700 Kr B 12.870 Kr C 14.040 Kr	+10% +20%

Fucile coloniale élite CSA-29	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.200 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 50m)	200 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 kr
> Danno: pesante P2	4.800 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 6.400 Kr B 7.040 Kr C 7.680 Kr	+10% +20%

Fucile zarak NAL-L33	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	2.800 Kr
> Gittata: estrema (utile 3.150m/max 6.500m)	3.800 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: luce coerente	3.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.400 Kr B 13.640 Kr C 14.880 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto leone CSA-31A	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	250 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 3.950 Kr B 4.345 Kr C 4.740 Kr	+10% +20%

Pistola wermert CSA-24	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	250 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 0 Slot totali: 1	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 4.850 Kr B 5.335 Kr C 5.820 Kr	+10% +20%

Pistola zenar NLA-20	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	600 Kr
> Gittata: ravvicinata (tiro utile 4m / max 10m)	100 Kr
> Modalità di fuoco: casuale	3.200 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: flusso elettrico	6.000 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.000 Kr B 13.200 Kr C 14.400 Kr	+10% +20%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo scelto 2

Fucile d'assalto caronte CSA-27A	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	2.900 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	700 Kr
> Modalità di fuoco: automatica	1.200 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 3 Slot totali: 3	
> Disponibilità: A/B/C	
A 8.100 Kr B 8.910 Kr C 9.720 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto telarion MTR-M11	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: luce solida	900 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.500 Kr B 13.750 Kr C 15.000 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto lucixitex LCA-X9	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 800m)	2.000 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: luce particellare	6.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 16.200 Kr B 17.820 Kr C 17.820 Kr	+10% +10%

Fucile d'assalto kenury KRT-T70	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.200 Kr
> Gittata: lunga (tiro utile 380m / max 800m)	1.800 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: pesante P3	7.000 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 2 Slot totali: 2	
> Disponibilità: B/A	
B 12.760 Kr A 11.600 Kr	-10%

Fucile devastatore CSA-28	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.000 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	600 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P3	7.000 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 3 Slot totali: 3	
> Disponibilità: A/B/C	
A 11.900 Kr B 13.090 Kr C 14.280 Kr	+10% +20%

Fucile lefistofele CSA-90	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.500 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	600 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: sempre ferite letali di tipo P0	
> Tecnologia: energia al plasma P0	8.000 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 3 Slot totali: 3	
> Disponibilità: A/B/C	
A 12.600 Kr B 13.860 Kr C 15.120 Kr	+10% +20%

Fucile kround KRT-T71	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.500 Kr
> Gittata: mol. lunga (utile 950m/max 2.200m)	2.500 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P3	7.000 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: B/A	
B 15.510 Kr A 14.100 Kr	-10%

Fucile qügico ACQ-B9	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P2	4.800 Kr
> Tecnologia: flusso microtermico	5.000 Kr
> Funzionalità: > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 11.850 Kr B 13.035 Kr C 14.220 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto level KRT-T100	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P1	3.300 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 Kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: B/A	
B 7.425 Kr A 6.750 Kr	-10%

Pistola xoly LCA-X23	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	900 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m/max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P3	5.200 Kr
> Tecnologia: luce particellare	6.500 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 0 Slot totali: 1	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 13.800 Kr B 15.180 Kr C 15.180 Kr	+10% +10%

Pistola ogata CU-76	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	300 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 kr
> Funzionalità: nessuna > Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 6.400 Kr B 7.040 Kr	+10%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità: > Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

Gruppo scelto 3

Fucile d'assalto qūnizert ACQ-A18	Costi
> Impugnatura: media dinamica	2.000 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	500 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: leggero P1	1.400 Kr
> Tecnologia: luce solida	900 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 9.600 Kr B 10.560 Kr C 11.520 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto marte CSA-33	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	2.800 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: auto. con sistema a nastro	4.000 Kr
> Danno: pesante P1	3.300 Kr
> Tecnologia: termobalistica	100 Kr
> Funzionalità: sostegno di posizione > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 11.800 Kr B 12.980 Kr C 14.160 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto caster CSA-36	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	2.800 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: auto. con sistema a nastro	4.000 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: luce solida	900 Kr
> Funzionalità: sostegno di posizione > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 11.400 Kr B 12.540 Kr C 13.680 Kr	+10% +20%

Fucile d'assalto arcangelo CU-202	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.700 Kr
> Gittata: estrema (utile 2.100m/max 4.500m)	3.800 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: luce solida	900 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B	
A 15.300 Kr B 18.360 Kr	+10%

Fucile strinatore CSA-38	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	2.800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: casuale	3.200 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: flusso elettrico	6.000 Kr
> Funzionalità: sostegno di posizione > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: A/B/C	
A 15.250 Kr B 16.775 Kr C 18.300 Kr	+10% +20%

Fucile kromont KRT-T89	Costi
> Impugnatura: media a due mani	1.500 Kr
> Gittata: mol. lunga (utile 950m/max 1.600m)	2.500 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P3	7.000 Kr
> Tecnologia: termoskia	1.200 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 1 Slot totali: 2	800 Kr
> Disponibilità: B/A	
B 14.410 Kr A 13.100 Kr	-10%

Fucile ossira CU-37	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.700 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: ibrida	4.000 Kr
> Danno: sempre ferite letali di tipo P1	
> Tecnologia: energia al plasma P1	11.000 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B	
A 20.300 Kr B 22.330 Kr	+10%

Fucile sabek CU-101	Costi
> Impugnatura: grande a due mani	3.700 Kr
> Gittata: media (tiro utile 120m / max 350m)	800 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: sempre ferite letali di tipo P2	
> Tecnologia: energia al plasma P2	15.000 Kr
> Funzionalità: ottica da puntamento > Slot occupati: 1 Slot disponibili: 2 Slot totali: 3	800 Kr
> Disponibilità: A/B	
A 20.400 Kr B 22.440 Kr	+10%

Pistola d'assalto arca CU-102	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: pesante P0	2.100 Kr
> Tecnologia: trazione magnetica	2.200 kr
> Funzionalità: nessuna	
> Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B	
A 5.550 Kr B 6.105 Kr	+10%

Pistola lefstofele CSA-97	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	600 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	250 Kr
> Modalità di fuoco: semiautomatica	100 Kr
> Danno: leggero P0	200 Kr
> Tecnologia: flusso microtermico	5.000 Kr
> Funzionalità: nessuna	
> Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: A/B/C	
A 6.150 Kr B 6.765 Kr C 7.380 Kr	+10% +20%

Pistola d'assalto levok KRT-T127	Costi
> Impugnatura: piccola dinamica	800 Kr
> Gittata: corta (tiro utile 30m / max 70m)	350 Kr
> Modalità di fuoco: raffica	500 Kr
> Danno: leggero P2	3.000 Kr
> Tecnologia: luce solida	900 Kr
> Funzionalità: nessuna	
> Slot occupati: 0 Slot disponibili: 1 Slot totali: 1	
> Disponibilità: B/A	
B 6.105 Kr A 5.550 Kr	-10%

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità:	
> Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità:	
> Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità:	
> Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità:	
> Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

XXX	Costi
> Impugnatura:	
> Gittata:	
> Modalità di fuoco:	
> Danno:	
> Tecnologia:	
> Funzionalità:	
> Slot occupati: Slot disponibili: Slot totali:	
> Disponibilità:	

PROTEZIONI

COMPONENTE/EFFICACIA/TECNOLOGIA	COSTO	NOTE
---------------------------------	-------	------

SISTEMI DI PROTEZIONE SOFISTICATI	
Campo di forza di lieve intensità	16.000 Kr
Campo di forza di media intensità	25.000 Kr
Campo di forza ad alta intensità	38.000 Kr
Scudo dinamico leggero	6.000 Kr
Scudo dinamico pesante	11.000 Kr

NOTA: i campi di forza e gli scudi energetici offrono protezione anche durante i combattimenti ravvicinati. Tuttavia (per come effettivamente agiscono) non bloccano l'azione di qualsivoglia genere di sistema offensivo in possesso della risorsa (i sistemi di protezione sofisticati proteggono anche eventuali sistemi di protezione convenzionali).

SISTEMI DI PROTEZIONE CONVENZIONALI	
Copertura leggera	300 Kr X parte del corpo
Copertura pesante	700 Kr X parte del corpo
Copertura ad avambraccio piccola	300 Kr
Copertura ad avambraccio media	700 Kr
Coperture improvvisate	0 Kr

MATERIALI	
Materiale temperato	100 Kr X copertura
Materiale tecno resistente	300 Kr X copertura
Materiale cine resistente	200 Kr X copertura
Materiale meccano resistente	600 Kr X copertura
Materiale super resistente	1.300 Kr X copertura
Materiale ultra resistente	400 Kr X copertura
Materiale tecno simorfico	2.000 Kr X copertura

LAVATURE	
Lavatura al tungsteno	400 Kr X copertura
Lavatura al palladio	1.300 Kr X copertura
Lavatura al titanio	400 Kr X copertura
Lavatura al vanadium	600 Kr X copertura
Lavatura al platino	300 Kr X copertura
Lavatura al molibdeno	300 Kr X copertura
Lavatura al cromo	300 Kr X copertura
Lavatura al cromo cobalto	700 Kr X copertura

ISOLAMENTI	
Isolamento elettrico	200 Kr X copertura
Isolamento termico	500 Kr X copertura
Isolamento ignifugo	300 Kr X copertura
Isolamento atmosferico	5.000 Kr X 6 coperture

L'isolamento atmosferico è obbligatorio su tutte e sei le coperture, poiché è impossibile isolare totalmente una sola parte della risorsa.

BIOGNOSI

COMPONENTE/EFFICACIA/TECNOLOGIA	COSTO	NOTE
---------------------------------	-------	------

COMPONENTI	
Componente encefalico	35.000 Kr - 55.000 Kr
Componente orbitale	5.000 Kr - 7.000 Kr
Componente fossale	5.000 Kr - 6.000 Kr
Componente recettorio	5.000 Kr - 6.000 Kr
Componente masticatore	3.000 Kr - 4.000 Kr
Componente circolatorio	8.000 Kr - 10.000 Kr
Componente aereo	6.000 Kr - 8.000 Kr
Componente spinale	15.000 Kr - 18.000 Kr
Componente purificatore	3.000 Kr - 4.000 Kr
Componente scaricatore	2.000 Kr - 3.000 Kr
Componente centro sacrale	12.000 Kr - 14.000 Kr
Componente genitale	18.000 Kr - 20.000 Kr
Componente AS-1	2.000 Kr - 3.000 Kr
Componente AS-2	2.000 Kr - 3.000 Kr
Componente manipolatore	4.000 Kr - 5.000 Kr
Componente AI-1	2.000 Kr - 3.000 Kr
Componente AI-2	2.000 Kr - 3.000 Kr
Componente motorio	4.000 Kr - 5.000 Kr

Il costo dei componenti è variabile (scelta a discrezione del Sommo) in base alle condizioni presenti in gioco.

IMPIANTI	
<p style="text-align: center;">FORMULA DI COSTO:</p> <p style="text-align: center;">N° componenti di base + N° componenti supplementari (extra)</p>	

IMPORTANTE! per incrementare le specifiche di base di un impianto, ogni componente che lo costituisce dovrà possedere la medesima fattura (es: stessa lega e/o lavatura).

SUPERLEGHE	
Superlega cobalto nichel	3.000 Kr X componente
Superlega alluminio cromo	1.000 Kr X componente
Superlega TZM	2.000 Kr X componente
Superlega titanio molibdeno	2.500 Kr X componente
Superlega tungsteno molibdeno	1.500 Kr X componente
Superlega titanio oro	10.000 Kr X componente

LAVATURE	
Lavatura al vanadium	600 Kr X componente
Lavatura al platino	300 Kr X componente
Lavatura al cromo	300 Kr X componente
Lavatura al cobalto	200 Kr X componente
Lavatura al mercurio	2.000 Kr X componente

MODULI DI ESPANSIONE	
> Moduli encefalici	
Inibitore neurale	2.500 Kr
Calcolatore sinaptico	4.500 Kr
Chip SYMECH	5.000 Kr
> Moduli orbitali	
Visore anatomico	1.500 Kr
Visore strategico	2.000 Kr
Visore notturno	300 Kr
Visore termico	300 Kr
Visore di profondità	1.200 Kr
> Moduli fossali	
Filtri anti contaminanti	6.000 Kr
Filtri ambientali	3.000 Kr
> Moduli recettori	
Sintonizzatore di frequenza	100 Kr
Amplificatore sonoro	1.300 Kr
> Moduli masticatori	
Rinforzi metallici	500 Kr
Masticazione automatizzata	2.200 Kr
> Moduli circolatori	
Regolatore di flusso	1.500 Kr
Tecno flusso	1.500 Kr
> Moduli aerei	
Alveolizzatore avanzato	2.000 Kr
Accumulatore di ossigeno	8.500 Kr
> Moduli spinali	
Rivestimento in palladio	2.500 Kr
Propulsione jetpack	2.000 Kr
> Moduli purificatori	
Filtro venefico	2.500 Kr
Filtro alcolico	1.800 Kr
> Moduli scaricatori	
Acidificatore	4.000 Kr
Riciclatore biologico	3.000 Kr
> Moduli centro sacrali	
Riserva di energia	5.000 Kr
> Moduli genitali	
Pompa genitale	1.000 Kr
> Moduli AS-1	
Sistema meccanico avanzato	800 Kr
Sistema articolare avanzato	1.500 Kr
Tramoggia di supporto	3.000 Kr
> Moduli AS-2	
Kit ambientale	5.000 Kr
Kit tattico	5.000 Kr
> Moduli manipolatori	
Rinforzi metallici	100 Kr x componente
Sistema offensivo penetrante	100 Kr x componente

Idropropulsori carpalì	500 Kr x componente
> Moduli AI-1 Sistema meccanico avanzato Sistema articolare avanzato	800 Kr 1.500 Kr
> Moduli AI-2 Struttura potenziata	2.000 Kr x componente
> Moduli motori Rinforzi metallici Sistema offensivo penetrante Idropropulsori tarsiali	100 Kr x componente 100 Kr x componente 750 Kr x componente

NOTA: consulta la tabella delle velocità subacquee a pag, dopo aver acquistato gli idropropulsori carpalì e/o tarsiali per tutti i componenti manipolatori e/o motori.

INNESTI BELLICI	
Il costo da sostenere per trasformare un impianto articolare superiore in innesto bellico è di 1000 Kr in aggiunta al costo dell'armamento che si intende costruire.	1.000 Kr + costo arma

TECNO POTENZIAMENTI	
Intervento biometallico leggero Intervento biometallico moderato Intervento biometallico massiccio Intervento biometallico estremo	6.500 Kr 12.000 Kr 16.500 Kr 23.000 Kr

TECNOTUTE/COSMOTUTE	
Il costo di queste speciali protezioni viene deciso dal Sommo in base all'efficacia della tuta, tuttavia il costo minimo di tali sistemi è di 150.000 Kr	150.000 Kr - 750.000 Kr

LE DOTI SIMORFICHE

ABILITÀ/ESSENZA/LIVELLO	COSTO	NOTE
-------------------------	-------	------

LIVELLI SIMORFICI	
Primo livello simorfico	12.000 Kr
Secondo livello simorfico	28.000 Kr
Terzo livello simorfico	40.000 Kr
Quarto livello simorfico	65.000 Kr
Quinto livello simorfico	100.000 Kr

NOTA: Il costo dei livelli non è cumulativo, paga solo la differenza fra un livello e l'altro.

PRIMA ESSENZA	PRIMO STADIO	
1) Manipolazione calorica		
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 2 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).		5.000 Kr
2) Trasformazione calorica		4.000 Kr
3) Controllo calorico		3.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		

	SECONDO STADIO	
4) Concentrazione calorica		
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 5 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).		10.000 Kr
5) Assimilazione calorica		18.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		
6) Dominio calorico		25.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		

SECONDA ESSENZA	PRIMO STADIO	
1) Raccolta simorfica		7.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		
2) Debolezza		8.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		
3) Allucinazioni		3.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		

	SECONDO STADIO	
4) Sete simorfica		18.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		
5) Dissoluzione		20.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo		

6) Delirio	22.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo	

TERZA ESSENZA	PRIMO STADIO
1) Iniezione simorfica	8.000 Kr
2) Debilitazione simorfica	14.000 Kr
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 3 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	
3) Esaltazione	15.000 Kr

SECONDO STADIO	
4) Ipertrofia simorfica	25.000 Kr
5) Vortice simorfico	18.000 Kr
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 2 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	
6) Divinazione	20.000 Kr

NOTA: nella versione classica e digitale questa abilità è erroneamente chiamata debilitazione simorfica.

QUARTA ESSENZA	PRIMO STADIO
1) Gelo	10.000 Kr
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 3 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	
2) Protezione siderale	16.000 Kr
3) sguardo siderale	3.000 Kr

IMPORTANTE! Il gelo, in alcuni casi, porta a zero la caratteristica di percezione; ciò significa che il bersaglio colpito fallirà automaticamente tutti i test di percezione che sarà tenuto ad affrontare fino al termine del combattimento.

SECONDO STADIO	
4) Stasi	45.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo	
5) Arma siderale	16.000 Kr
6) Onda siderale	22.000 Kr

QUINTA ESSENZA PRAVOSIANA	
1) Vita eterea	10.000 Kr
2) Energia emotiva	18.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo	
3) Flusso elettrico vitale	12.000 Kr
PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo, il flusso elettrico segue le medesime regole della tecnologia flusso elettrico per le armi a distanza.	
4) Controllo obbligato	20.000 Kr
PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 5 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	

QUINTA ESSENZA SYVIAR	
1) Vita eterea subcosmica	18.000 Kr
2) Manipolazione elettrostatica PRECISAZIONI: richiede il contatto visivo, il flusso elettrico segue le medesime regole della tecnologia flusso elettrico per le armi a distanza.	8.000 Kr
3) Annichilazione mentale PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 5 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	30.000 Kr
4) Compressione della materia PRECISAZIONI: questa abilità possiede una gittata massima di 15 metri e richiede il contatto visivo con l'obiettivo (linea di vista). Tuttavia funziona anche attraverso il semplice contatto fisico (in tal caso non richiede il contatto visivo).	65.000 Kr

OGGETTI SIMORFICI	
Sfera Syvion	500 Kr
Sfera Zharaky	1.000 Kr
Sfera del dannato	8.000 Kr
Sfera N21	5.000 Kr
Sfera della protezione	10.00 Kr
Sfera dell'inganno	9.000 Kr
Scettro della deformazione	4.000 Kr
Scettro della velocità	6.000 Kr
Scettro della furia	5.000 Kr
Scettro della tecnica	6.500 Kr

ABILITÀ

ABILITÀ/GRADI/COMPETENZE	COSTO	NOTE
--------------------------	-------	------

SEZIONE ARMI	
Addestramento all'uso delle armi	3.500 Kr
Addestramento bellico REQUISITI: addestramento all'uso delle armi	9.000 Kr
Addestramento specifico	800 Kr
Addestramento al tiro di precisione REQUISITI: addestramento all'uso delle armi	2.000 Kr
Addestramento al combattimento ravvicinato	1.500 Kr
Addestramento del soldato d'assalto REQUISITI: addestramento all'uso delle armi	1.200 Kr
Addestramento del soldato scelto REQUISITI: addestramento all'uso delle armi	1.000 Kr
Addestramento del soldato d'onore REQUISITI: addestramento all'uso delle armi e addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr
Formazione all'uso delle armi da taglio REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr
Formazione all'uso delle armi a penetrazione REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr
Formazione all'uso delle armi da botta REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr
Formazione all'uso delle armi a energia fisica REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.500 Kr
Formazione all'uso delle protezioni ad avambraccio REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr
Filosofia del guardiano REQUISITI: addestramento all'uso delle armi e addestramento al combattimento ravvicinato	2.000 Kr
Filosofia del viaggiatore	1.500 Kr
Filosofia del guerriero REQUISITI: Addestramento al combattimento ravvicinato	1.000 Kr

SEZIONE POTENZIAMENTO	
Percorso di allenamento per lo sviluppo della forza fisica	
STEP 1	5.000 Kr
STEP 2	9.000 Kr
STEP 3	12.000 Kr
STEP 4	15.000 Kr
STEP 5	20.000 Kr

Il costo degli STEP per tutti i percorsi di allenamento non è cumulativo, paga solo la differenza tra uno STEP e l'altro.

Percorso di allenamento per lo sviluppo della resistenza e reattività fisica	
STEP 1	1.500 Kr
STEP 2	4.000 Kr
STEP 3	7.000 Kr
STEP 4	10.000 Kr
STEP 5	15.000 Kr
Percorso di allenamento per lo sviluppo della resistenza e reattività mentale	
STEP 1	5.000 Kr
STEP 2	12.000 Kr
Commando	
REQUISITI: addestramento bellico, formazione all'uso delle armi a energia fisica, idoneità QBTF e idoneità QBTVF	8.000 Kr

SEZIONE TATTICA	
Ammiraglio	50.000 Kr
Comandante	42.000 Kr
Maresciallo	35.000 Kr
Guardia di vascello	28.000 Kr
Capo scelto	20.000 Kr
Caporale di vascello	8.000 Kr

Generale di divisione	45.000 Kr
REQUISITI: colonnello, addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato, idoneità QBTF e idoneità QBTVF	
Colonnello	38.000 Kr
REQUISITI: capitano, addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato, idoneità QBTF e idoneità QBTVF	
Capitano	30.000 Kr
REQUISITI: tenente, addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato, idoneità QBTF e idoneità QBTVF	
Tenente	22.000 Kr
REQUISITI: sergente, addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato e idoneità QBTF	
Sergente	15.000 Kr
REQUISITI: caporale, addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato e idoneità QBTF	
Caporale	6.000 Kr
REQUISITI: addestramento all'uso delle armi, addestramento al combattimento ravvicinato e idoneità QBTF	
Guardia d'onore	2.000 Kr
REQUISITI: richiede l'addestramento del soldato d'onore	
* Ufficiale della sicurezza	
* Ufficiale tattico	
* Ufficiale medico	
* Ufficiale di artiglieria	
* Capo squadra	
* Capo in seconda	
* Istruttore	

IMPORTANTE! I gradi possono essere acquisiti sia comprandoli sia attraverso promozioni sul campo conferite da PG/PNG in possesso di un grado da ufficiale militare.

IMPORTANTE! Le abilità contrassegnate con l'asterisco (*) non sono acquistabili normalmente ma vengono assegnate in gioco dal Sommo o da un PG/PNG avente un grado pari o superiore al sottufficiale.

* Navigatore	
Pilota Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di una idoneità appropriata	
Copilota Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di una idoneità appropriata	
Guardia Questa carica viene conferita unicamente dal Sommo	
Medico Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di quattro indirizzi di studio appartenenti alla competenza medico-sanitaria	
Guardia medica Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di due indirizzi di studio appartenenti alla competenza medico-sanitaria	
Chef Questa carica viene conferita dal Sommo o si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di almeno un indirizzo di studio appartenente alle seguenti discipline: botanica, zoologia e anatomia	
Cuoco Questa carica viene conferita dal Sommo o si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di almeno un indirizzo di studio appartenente alle seguenti discipline: botanica e anatomia	
Architetto Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di tre indirizzi di studio appartenenti alla competenza tecnica-scientifica e due indirizzi di studio appartenenti alla competenza tecnica-innovativa	
Manutentore Si acquisisce gratuitamente attraverso l'acquisto di due indirizzi di studio appartenenti alla competenza tecnica-scientifica e un indirizzo di studio appartenente alla competenza tecnica-innovativa	

CONGEGNI E CREATURE

Questa sezione tratta nel dettaglio ogni aspetto di qualsivoglia genere di congegno e creatura vivente descritta nell'ambientazione di gioco attraverso dei profili di riferimento esaustivi.

NOTA IMPORTANTE 1: tutte le classi di congegni e le creature riportate nel manuale (es: QCT1, dromeronte) non rappresentano il totale palcoscenico di ciò che si può trovare effettivamente nell'ambientazione; poiché fanno solo parte di tutti quei mezzi che vengono utilizzati, prodotti e/o salvaguardati con maggior frequenza rispetto agli altri. Pertanto il Sommo dovrà considerare il fatto che strumenti come una moto da corsa, una semplice bicicletta e un'automobile non sono in alcun modo regolamentati. I profili di riferimento di tali mezzi vengono creati dal Sommo (con buon senso) all'occorrenza e non sono soggetti ad alcuna regola della Convenzione Di Equità (possono essere fatti su misura).

NOTA IMPORTANTE 2: Le generose dimensioni espresse in m³ per la messa a punto dei congegni che tanto differiscono dai mezzi moderni, sono studiate per soddisfare le esigenze di un'alleanza galattica dove la diversità di specie può seriamente costituire un problema ai fini della collaborazione reciproca.

ATTENZIONE: I limiti di velocità riportati nei profili di ogni classe, rappresentano l'andatura massima possibile (per tipo di carburante), che ogni congegno con quelle determinate caratteristiche può raggiungere **teoricamente** nell'ambientazione di gioco. La velocità reale di un congegno varia a seconda del tipo (es: un classico treno passeggeri), dell'età (es: congegno vecchio o nuovo), dal tipo di motore (es: alimentato a kerosene), dal tipo di trazione (es: ruote, semi-cingoli o propulsione aerea), dalle condizioni ambientali in cui si trova (es: troppo freddo, troppo caldo o in preda ad una forte tempesta), dal tipo di terreno/fluido/densità dell'aria, su/in cui, poggia/naviga/vola (es: un automobile su una distesa di fango) e se trasporta un carico entro i suoi limiti strutturali (es: peso superiore al consentito).

BERSAGLI AFFRONTABILI

CONGEGNI

Dettagli congegno QCT3

Congegno navale di ridotte dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un traghetto, una piccola nave da carico.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 4
- Dadi strategici di base 2D3
- Sopportazione fino 80 danni lievi P2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 100 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 60 Km/h
- Velocità massima con kerosene 50 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

Dettagli congegno QCT2

Congegno terrestre di grandi dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un lungo treno, un trasporto di terra grande quanto una nave.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 5
- Dadi strategici di base 1D6+1D3
- Sopportazione fino a 150 danni lievi P2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 120 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 100 Km/h
- Velocità massima con kerosene 80 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

Dettagli congegno QCT1

Congegno terrestre di ridotte dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un treno, un pullman di linea, un trasporto di terra.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6
- Sopportazione fino a 60 danni lievi P2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 320 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 280 Km/h
- Velocità massima con kerosene 150 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QGCT1

Congegno terrestre di proprietà di una grande corporazione cosmica utilizzato principalmente per esplorare la superficie dei corpi celesti inabitabili.

ESEMPIO: un veicolo su ruote/semi-cingolato o cingolato adatto per l'esplorazione dei pianeti deserti.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 2
- Dadi strategici di base 1D3+1
- Sopportazione 20 danni lievi P3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con ener. elettrica 45 Km/h
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QGCT2

Congegno terrestre di proprietà di una grande corporazione cosmica utilizzato principalmente per il trasporto di merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un piccolo treno, un camion.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6
- Sopportazione fino a 30 danni lievi P2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 380 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 320 Km/h
- Velocità massima con kerosene 160 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBN1

Congegno navale di ridotte dimensioni utilizzato principalmente per il controllo delle masse d'acqua superficiali di un corpo celeste.

ESEMPIO: una nave di controllo della guardia costiera

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 5
- Dadi strategici di base 1D6+1D3
- Sopportazione 30 danni lievi P3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 80Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 50 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBT1

Congegno terrestre da combattimento concepito per agevolare gli spostamenti di truppe e rifornimenti.

ESEMPIO: un trasporto militare corazzato.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 6
- Dadi strategici di base 3D3
- Sopportazione 20 danni lievi P4, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 120 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 100 Km/h
- Velocità massima con kerosene 75 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBS

Congegno terrestre di medie o piccole dimensioni progettato per fornire supporto logistico ove necessario.

ESEMPIO: base logistica mobile

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6
- Sopportazione 20 danni lievi P3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 110 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 80 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBM

Congegno terrestre di medie o piccole dimensioni progettato per fornire supporto medico ove necessario.

ESEMPIO: base medica mobile

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 3
- Dadi strategici di base 1D6
- Sopportazione 40 danni lievi P3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 90 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 70 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:
.....
.....
.....
.....

BERSAGLI AFFRONTABILI

CREATURE

Dromeronte (simile a un piccolo rinoceronte)

Originario del sistema di Antares questo forte ma pacifico animale si è fatto strada in svariati ecosistemi nello spazio dell'Alleanza. Si riconosce dalla sua vista debole, struttura massiccia, corporatura allungata e testa piccola ma resistente sormontata da due corni ossei. A differenza di molti altri animali della medesima stazza, il dromeronte presenta quattro possenti gambe colonnali caratterizzate da un'ampia superficie di appoggio; ciò gli consente di sopportare carichi particolarmente elevati e sviluppare una notevole forza di spinta durante i combattimenti per la difesa del territorio e della propria prole. Si nutre principalmente di erba e frutti degli alberi ma talvolta varia la propria dieta con larve e radici.

Profilo di riferimento

Sembianze: umanoidi (mammifero viviparo)

Tipo di bersaglio: affrontabile

Morte: 8 danni lievi (longevità 50 anni)

Incoscienza: 7 danni lievi

Zona critica: parte centrale inferiore/3 danni lievi

Stazza: robusta (158kg x Lun. 220 cm)

Altezza: comune (al garrese 155 cm)

Rapidità: +1 (media 15 km/h massima 55 km/h)

Forza effettiva: 25 (causa danni P1)

TPCR: 8+

TPCD: 0+

TPS: 11+

Percezione: 6+ (biologica)

Disciplina: 10+

Dadi strategici: 1D3

Valore strategico: 0

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 13

Iniziativa: 0

Se si tratta di un giovane dromeronte modifica il profilo di riferimento con questi dati:

Morte: 5 danni lievi (diventa adulto a 16 anni)

Incoscienza: 4 danni lievi

Zona critica: parte centrale inferiore/2 danni lievi

Stazza: comune (80kg x Lun. 160cm)

Altezza: bassa (al garrese 90cm)

Forza effettiva: 18 (causa danni P0)

Regodonte (simile ad una enorme tartaruga di terra)

Apparso su Pàdax Primus migliaia di anni prima dell'avvento dei Krentoriani, si presenta come un animale di grandi dimensioni, con occhi relativamente piccoli e quattro forti zampe dotate di numerosi artigli ossei. Tuttavia la sua principale caratteristica risiede in un ampio carapace che lo avvolge completamente, lasciando scoperte solo le zone essenziali per la mobilità delle zampe, della lunga coda e della testa. Si ritiene che questo rettile sia imparentato con il macrodonte seppur abbia perso l'istinto aggressivo in favore della cooperazione interspecie. Dato il suo carattere docile le tribù di Sauni arcaici hanno integrato questa creatura nella loro società. Questo rettile predilige l'alimentazione onnivora.

Profilo di riferimento (con regole estese vedi pag 10)

Sembianze: umanoidi (rettile ovoviviparo)

Tipo di bersaglio: affrontabile

Morte: 12 danni lievi P2 (longevità 200 anni)

Incoscienza: 11 danni lievi P2

Zona critica: par. centr. sup. (testa)/7 danni lievi P2

Stazza: mol. rob. (248kg x Lun. 250cm x Lar. 140 cm)

Altezza: bassa (apice del carapace 80cm)

Rapidità: -2 (media 3 km/h massima 7 km/h)

Forza effettiva: 33 (causa danni P1)

TPCR: 9+

TPCD: 0+

TPS: 11+

Percezione: 5+ (biologica)

Disciplina: 9+

Dadi strategici: 1D3

Valore strategico: 0

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 13

Iniziativa: 0

Se si tratta di un giovane regodonte modifica il profilo di riferimento con questi dati:

Morte: 8 danni lievi P1 (diventa adulto a 30 anni)

Incoscienza: 7 danni lievi P1

Zona critica: par. centr. sup. (testa)/4 danni lievi P1

Stazza: robusta (131kg x Lun. 140cm x Lar. 65 cm)

Altezza: molto bassa (apice del carapace 35 cm)

Forza effettiva: 23 (causa danni P0)

Occhio della notte (simile a un luxodonte)

Nasce come luxodonte ma il suo embrione viene estratto dal corpo della madre, inserito in una placenta Syrogenetica e potenziato dando vita ad un nuovo essere "l'occhio della notte". La mutazione migliora le capacità del canide in modo permanente rendendolo più aggressivo, forte, veloce e resistente. Il processo tuttavia rende l'animale sterile in entrambi i sessi e ne riduce la longevità, colpa di un metabolismo più attivo ed esigente. Queste piccole creature rispetto ai loro "simili naturali" presentano; una dentatura più sviluppata, una muscolatura più massiccia, artigli più grandi solo sulle zampe anteriori e una coda più allungata. Ma la vera innovazione che la Syrogenetica Pravosiana ha introdotto in questo animale si presenta sotto forma di pelo acuminato; ovvero formazioni di aculei dorsali (crinera) e all'estremità della coda (mazza) composti dall'unione di più filamenti, che si irrigidiscono quando il cane è adirato. Dato il suo alto quoziente intelletivo (per un canide) è facilmente addomesticabile (soprattutto in branco) dimostrando anche un'elevato senso di fedeltà a patto che venga ricambiata.

Profilo di riferimento

Sembianze: umanoidi (mammifero sterile)

Tipo di bersaglio: affrontabile

Morte: 5 danni lievi (longevità 15 anni)

Incoscienza: 4 danni lievi

Zona critica: par. centr. sup. (testa)/2 danni lievi

Stazza: esile (45kg x Lun. 140cm)

Altezza: basso (al garrese 80cm)

Rapidità: +3 (media 20 km/h massima 65 km/h)

Forza effettiva: 9 (causa danni P1)

TPCR: 6+

TPCD: 0+

TPS: 7+

Percezione: 4+ (biologica)

Disciplina: 5+

Dadi strategici: 1D3

Valore strategico: 0

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 18

Iniziativa: +1

Gli occhi della notte non nascono ma vengono prodotti in lotti dai Pravosiani, modificando geneticamente gli embrioni di luxodonte (feroce canide delle selve di Pravos); pertanto non esistono esemplari giovani di occhi della notte.

Luxodonte (simile a un lupo)

Originario del pianeta Pravos è sopravvissuto ad innumerevoli avversità, grazie alla sua elevata capacità di fiutare i pericoli e al suo basso fabbisogno calorico giornaliero. Questo canide presenta un muso robusto, una dentatura ben sviluppata, orecchie corte, un torace profondo, zampe anteriori dotate di grossi artigli, una coda lunga e una straordinaria capacità di formare efficienti gruppi di caccia e controllo del territorio. Rispetto agli altri canidi presenti nelle selve di Pravos il luxodonte è il più piccolo fra tutti, ma è il più veloce, astuto ed organizzato, ciò gli ha consentito di prevalere sui propri simili senza molta difficoltà. La sua dieta è prevalentemente carnivora abbattendo più frequentemente animali di grossa taglia, ma talvolta si ciba anche di bacche e frutta caduta dagli alberi. Dato il suo alto quoziente intelletivo (per un canide) è facilmente addomesticabile (soprattutto in branco) dimostrando anche un'elevato senso di fedeltà a patto che venga ricambiata.

Profilo di riferimento

Sembianze: umanoidi (mammifero viviparo)

Tipo di bersaglio: affrontabile

Morte: 4 danni lievi (longevità 30 anni)

Incoscienza: 3 danni lievi

Zona critica: par. centr. sup. (testa)/1 danno lieve

Stazza: esile (40kg x Lun. 125cm)

Altezza: basso (al garrese 75cm)

Rapidità: +2 (media 15 km/h massima 50 km/h)

Forza effettiva: 7 (causa danni P0)

TPCR: 7+

TPCD: 0+

TPS: 8+

Percezione: 5+ (biologica)

Disciplina: 7+

Dadi strategici: 1D3

Valore strategico: 0

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 18

Iniziativa: 0

Se si tratta di un giovane luxodonte modifica il profilo di riferimento con questi dati:

Morte: 3 danni lievi (diventa adulto a 7 anni)

Incoscienza: 2 danni lievi

Zona critica: par. centr. sup. (testa)/1 danno lieve

Stazza: molto esile (20kg x Lun. 70cm)

Altezza: molto bassa (al garrese 38cm)

Forza effettiva: 4 (causa danni P0)

CREATORE DI CREATURE AFFRONTABILI

Per fronteggiare l'esigenza di avere sempre nuove creature e possibilità di scelta fra i vari ecosistemi galattici, ad ogni revisione di questo prontuario verranno aggiunti sempre nuovi esemplari per ogni classe e luogo. Tuttavia se il palcoscenico di creature non dovesse essere soddisfacente è possibile creare facilmente nuovi animali per popolare le proprie avventure. Segui le normali regole per la creazione dei Personaggi concentrandoti maggiormente sul profilo di riferimento e le abitudini di vita dell'essere (puoi prendere spunto dai profili ufficiali). Le creature non necessitano di un budget di creazione e beneficiano di un'affinità fra stazza e altezza più flessibile rispetto ai personaggi (vedi pag 10).

Parametri per le creature di taglia piccola

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: affrontabile (parametro fisso)

Morte: fino a 10 danni lievi P3 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a comune (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a basso (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a +4/-4 (metti la velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 15 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 1D3 (parametro fisso)

Valore strategico: 0 (parametro fisso)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva:

Parametri per le creature di taglia media e di taglia grande

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: affrontabile (parametro fisso)

Morte: fino a 22 danni lievi P3 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a molto robusta (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a molto alto (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a +2/-4 (metti la velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 40 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 1D3 (parametro fisso)

Valore strategico: 0 (parametro fisso)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva:

BERSAGLI ÉLITE

CONGEGNI

Dettagli congegno QCT6

Congegno volante di grandi dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un aereo di linea

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 16
- Dadi strategici di base 5D6+1
- Sopportazione fino a 9 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1.800 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 1.200 Km/h
- Velocità massima con kerosene 1.000 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....

Dettagli congegno QCT4

Congegno navale di grandi dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: una nave da crociera

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 12
- Dadi strategici di base 4D6+3
- Sopportazione fino a 22 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 65 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 55 Km/h
- Velocità massima con kerosene 50 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....

Dettagli congegno QCT5

Congegno volante di ridotte dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto di passeggeri o merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un piccolo aereo privato

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 7
- Dadi strategici di base 3D3+1
- Sopportazione fino a 2 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 900 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 700 Km/h
- Velocità massima con kerosene 500 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....

Dettagli congegno QGCT4

Congegno volante di proprietà di una grande corporazione cosmica utilizzato principalmente per il trasporto di merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: un aereo privato da carico

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 9
- Dadi strategici di base 3D6+1
- Sopportazione fino a 3 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 850 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 650 Km/h
- Velocità massima con kerosene 450 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....

Dettagli congegno QGCT3

Congegno navale di proprietà di una grande corporazione cosmica utilizzato principalmente per il trasporto di merci sulla superficie del corpo celeste.

ESEMPIO: una nave mercantile

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 11
- Dadi strategici di base 4D6+1
- Sopportazione fino a 7 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 65 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 55 Km/h
- Velocità massima con kerosene 50 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBV3

Congegno volante di medie dimensioni utilizzato come centro di comando mobile durante le operazioni speciali.

ESEMPIO: una fortezza volante

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 14
- Dadi strategici di base 4D6+3
- Sopportazione fino a 3 danni lievi A3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 700 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 600 Km/h
- Velocità massima con kerosene 550 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE: Questo tipo di congegno può operare anche nello spazio, ma solo se provvisto di motori ad idrogeno e per un massimo di cinque ore terrestri.

Dettagli congegno QBV4

Congegno volante di medie dimensioni utilizzato principalmente per il trasporto e il collocamento delle risorse belliche sulla superficie di un corpo celeste.

ESEMPIO: elicottero trasporta truppe

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 16
- Dadi strategici di base 5D6+1
- Sopportazione fino a 3 danni lievi A2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 500 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 450 Km/h
- Velocità massima con kerosene 400 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE: Questo tipo di congegno può operare anche nello spazio, ma solo se provvisto di motori ad idrogeno e per un massimo di cinque ore terrestri.

Dettagli congegno QBV2

Congegno volante di piccole dimensioni utilizzato principalmente per il bombardamento di ampie zone di un corpo celeste.

ESEMPIO: aereo bombardiere pesante

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 10
- Dadi strategici di base 3D6+3
- Sopportazione fino a 1 danno lieve A2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1.300 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 1.150 Km/h
- Velocità massima con kerosene 1.000 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE: Questo tipo di congegno può operare anche nello spazio, ma solo se provvisto di motori ad idrogeno e per un massimo di cinque ore terrestri.

Dettagli congegno QBV1

Congegno volante di ridotte dimensioni utilizzato principalmente per la difesa dei territori statali o il supporto delle operazioni belliche nello spazio.

ESEMPIO: una cacciabombardiere

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3
- Sopportazione fino a 1 danno lieve A2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1.500 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 1.300 Km/h
- Velocità massima con kerosene 1.100 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE: Questo tipo di congegno può operare anche nello spazio, ma solo se provvisto di motori ad idrogeno e per un massimo di cinque ore terrestri.

Dettagli congegno QBN3

Congegno navale di medie dimensioni progettato per causare ingenti danni o essere utilizzato come centro di comando mobile.

ESEMPIO: caccia torpediniere

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 13
- Dadi strategici di base 4D6+2D3
- Sopportazione fino a 8 danni lievi A3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 100 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 80 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE: Originariamente questa classe fu prevista con due sistemi offensivi, ma dopo pochi anni è stata revisionata dai burocrati dell'ACQ adottando un solo sistema offensivo (la ritenevano troppo letale). Tuttavia tutte le unità prodotte (la maggior parte federali) prima della modifica rimangono legali ed operative.

Dettagli congegno QBN4

Congegno navale di grandi dimensioni concepito per fornire supporto logistico e trasportare le risorse sulla superficie delle masse d'acqua che ricoprono il corpo celeste.

ESEMPIO: portaerei, porta congegni pesanti

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 15
- Dadi strategici di base 4D6+6
- Sopportazione fino a 35 danni lievi A2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 80 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 60 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:

Dettagli congegno QBN2

Congegno navale di piccole dimensioni realizzato per controllare le masse d'acqua superficiali di un corpo celeste.

ESEMPIO: corvetta

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 9
- Dadi strategici di base 3D6+1
- Sopportazione fino a 5 danni lievi A2, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 110 Km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 90 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso

NOTE:

Dettagli congegno QBT4

Congegno terrestre da combattimento concepito per affrontare e distruggere il nemico.

ESEMPIO: un carro armato

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3
- Sopportazione fino a 4 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 95 km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 75 km/h
- Velocità massima con kerosene 60 km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBT2

Congegno terrestre da combattimento realizzato per potenziare l'intervento della fanteria sul campo di battaglia.

ESEMPIO: un carro armato leggero

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 6
- Dadi strategici di base 3D3
- Sopportazione fino a 2 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 110 km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 90 km/h
- Velocità massima con kerosene 75 km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QBT3

Congegno terrestre da combattimento concepito per mantenere sotto controllo lo spazio aereo o una determinata zona per mezzo dell'artiglieria pesante.

ESEMPIO: contraerea mobile

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 7
- Dadi strategici di base 3D3+1
- Sopportazione fino a 2 danni lievi A1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 95 km/h
- Velocità massima con ener. elettrica 75 km/h
- Velocità massima con kerosene 60 km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato
- Motore elettrico: rumore emesso basso
- Motore a kerosene: rumore emesso alto

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QCS1

Congegno spaziale di minime dimensioni concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore alle trentasei ore terrestri.

ESEMPIO: trasporto civile superficie-stazione spaziale o trasporto civile stazione spaziale-nave spaziale

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 8
- Dadi strategici di base 2D6+1D3
- Sopportazione fino a 20 danni lievi A3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 32 km/s
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE: la velocità massima raggiungibile entro i limiti atmosferici è di 2.300 km/h dato che l'attrito generato dall'aria e dalle diverse condizioni climatiche a velocità superiori danneggerebbe seriamente lo scafo del congegno.

Dettagli congegno QGCS1

Congegno spaziale di piccole dimensioni concepito per il trasporto di risorse, animali e merci per un periodo di tempo inferiore a cento giorni terrestri.

ESEMPIO: nave spaziale mercantile di piccole dimensioni (civile)

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 18
- Dadi strategici di base 6D6+1D3
- Sopportazione fino a 80 danni lievi A3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 32 km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE: la velocità massima raggiungibile entro i limiti atmosferici è di 2.300 km/h dato che l'attrito generato dall'aria e dalle diverse condizioni climatiche a velocità superiori danneggerebbe seriamente lo scafo del congegno.

BERSAGLI ÉLITE

CREATURE

Mozito (simile ad uno Zilodonte)

Nasce come zilodonte ma il suo embrione viene estratto dal corpo della madre, inserito in una placenta Syrogenetica e potenziato dando vita ad un nuovo essere "il mozito". La mutazione migliora le capacità del felino in modo permanente rendendolo più grande, forte, veloce e resistente. Il processo tuttavia rende l'animale sterile in entrambi i sessi e ne riduce la longevità, colpa di un metabolismo più attivo ed esigente. Queste enormi creature rispetto ai loro "simili naturali" presentano; una dentatura più sviluppata, una muscolatura più massiccia, artigli più grandi, una coda più allungata e tratti appartenenti al mondo acquatico. Questi ultimi Infatti derivano dall'immissione di alcuni geni di alypterus (pesce predatore dei mari di Pravos) nel DNA di zilodonte potenziando notevolmente le sue capacità di caccia subacquee.

Profilo di riferimento

Sembianze: umanoidi (mammifero sterile)

Tipo di bersaglio: élite

Morte: 8 danni lievi A1 (longevità 20 anni)

Incoscienza: 7 danni lievi A1

Zona critica: par. centr. inferiore/4 danni lievi A1

Stazza: titanica (2.300kg x Lun. 1.150 cm)

Altezza: colossale (al garrese 590 cm)

Rapidità: 0 (media 37 km/h massima 56 km/h)

Forza effettiva: 320 (causa danni A1)

TPCR: 5+

TPCD: 0+

TPS: 10+

Percezione: 3+ (biologica)

Disciplina: 3+

Dadi strategici: 3D6+4

Valore strategico: 8

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: 0

I moziti non nascono ma vengono prodotti in lotti dai Pravosiani, modificando geneticamente gli embrioni di zilodonte (gosso felino degli ecosistemi dell'Alleanza); pertanto non esistono esemplari giovani di moziti.

Zilodonte (simile ad una tigre dai denti a sciabola)

Lo zilodonte è uno dei predatori più feroci in tutto lo spazio dell'Alleanza e occupa più di duecento diversi tipi di habitat. Ciò dimostra che questo animale è in grado di affrontare un'ampia gamma di condizioni climatiche anche totalmente opposte al proprio ambiente ideale, come i climi rigidi di montagna ad altezze che sfiorano i 4.500 metri. Dotato di due grossi canini lunghi circa 25 cm, possenti zampe con artigli retrattili e un manto striato che lo rende più piccolo agli occhi delle proprie prede, è capace di abbattere creature molto più grandi di lui infliggendo nelle parti vulnerabili ingenti danni. Le sue tecniche di caccia variano in relazione al luogo in cui si trova ma generalmente predilige gli attacchi a sorpresa.

Profilo di riferimento (con regole estese vedi pag 10)

Sembianze: umanoidi (mammifero viviparo)

Tipo di bersaglio: élite

Morte: 4 danni lievi A1 (longevità 35 anni)

Incoscienza: 3 danni lievi A1

Zona critica: par. centr. inferiore/2 danni lievi A1

Stazza: titanica (1.000kg x Lun. 600 cm)

Altezza: da gigante (al garrese 290 cm)

Rapidità: -1 (media 31 km/h massima 47 km/h)

Forza effettiva: 145 (causa danni P4)

TPCR: 5+

TPCD: 0+

TPS: 9+

Percezione: 3+ (biologica)

Disciplina: 4+

Dadi strategici: 3D6+1D3

Valore strategico: 5

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: 0

Se si tratta di un giovane zilodonte modifica il profilo di riferimento con questi dati:

Morte: 2 danni lievi A1 (diventa adulto a 2 anni)

Incoscienza: 1 danno lieve A1

Zona critica: par. centr. inferiore/1 danno lieve A1

Stazza: molto robusta (245kg x Lun. 150 cm)

Altezza: bassa (al garrese 78 cm)

Forza effettiva: 38 (causa danni P2)

Gairone (simile ad un zysaetos con i tratti di un gaironix)

Nasce come gaironix ma il suo uovo viene prelevato e covato da una macchina Syrogenetica, che ne potenzia il nutrimento e ne altera la normale sequenza genetica dando vita ad un nuovo essere "il gairone". La mutazione migliora le capacità dell'uccello in modo permanente rendendolo molto più leggero, molto più forte e gli dona la capacità di volare. Il processo tuttavia rende l'animale sterile in entrambi i sessi e ne riduce la longevità, colpa di un metabolismo più attivo ed esigente. Queste enormi creature rispetto ai loro "simili naturali" presentano; una struttura fisica riprogettata per essere aerodinamica, un becco più sviluppato, una muscolatura più funzionale al volo, artigli più grandi e un enorme apertura alare dai bellissimi colori. Quest'ultima Infatti deriva dall'immissione di alcuni geni di zysaetos (enorme rapace delle selve di Pravos) nel DNA di gaironix potenziando notevolmente le sue capacità alari. Il gairone è il primo animale che ha subito una notevole riprogettazione genetica rispetto alla matrice biologica originale, poiché come dissero gli architetti biologici che lo hanno concepito "la natura ha pensato a dei modelli, noi abbiamo pensato a dei capolavori".

Profilo di riferimento (con regole estese vedi pag 10)

Semblanze: umanoidi (uccello sterile)

Tipo di bersaglio: élite

Morte: 6 danni lievi A1 (longevità 22 anni)

Incoscienza: 5 danni lievi A1

Zona critica: par. centr. inferiore/3 danni lievi A1

Stazza: comune (54 kg apertura alare 1.320 cm)

Altezza: colossale (dalle zampe alla testa 612 cm)

Rapidità: +1 (media 90 km/h massima 235 km/h)

Forza effettiva: 170 (causa danni A1)

TPCR: 4+

TPCD: 0+

TPS: 8+

Percezione: 3+ (biologica)

Disciplina: 4+

Dadi strategici: 2D6+5

Valore strategico: 4

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: +1

Non esistono esemplari giovani di gaironi, dopo la schiusura delle uova il piccolo viene nutrito con delle macchine fino all'età adulta.

Gaironix (simile ad un Gastornis gigantea)

Il Gaironix è uno degli uccelli non volanti più letali in tutto lo spazio dell'Alleanza e vive principalmente in habitat temperati. Questo animale estremamente territoriale si ciba principalmente di piccoli animali, ma è in grado di affrontare un'ampia gamma di predatori grazie al suo enorme becco dalla punta aguzza. Dotato di due lunghe zampe artigliate e perfettamente bilanciato può coprire grandi distanze mantenendo una velocità elevata, ciò gli consente di seminare i predatori alfa che non gli lascerebbero scampo in un eventuale scontro diretto. Il Gaironix non tollera in alcun modo che altri animali si aggirino nei pressi del proprio nido durante il periodo della cova delle uova, pertanto forma "pattuglie" di tre esemplari che eliminano ogni genere di minaccia entro un kilometro dalle femmine. Le sue tecniche di caccia si basano principalmente sulla rapidità, inseguendo la preda fino allo sfinimento per poi colpirla a morte con il suo poderoso becco.

Profilo di riferimento (con regole estese vedi pag 10)

Semblanze: umanoidi (uccello oviparo)

Tipo di bersaglio: élite

Morte: 2 danni lievi A1 (longevità 40 anni)

Incoscienza: 1 danno lieve A1

Zona critica: par. centr. inferiore/1 danno lieve A1

Stazza: bestiale (250 kg x Lun. 320 cm)

Altezza: molto alta (alla testa 241 cm)

Rapidità: +1 (media 48 km/h massima 62 km/h)

Forza effettiva: 63 (causa danni P4)

TPCR: 4+

TPCD: 0+

TPS: 7+

Percezione: 7+ (biologica)

Disciplina: 7+

Dadi strategici: 2D6+1

Valore strategico: 2

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: +2

Se si tratta di un giovane gaironix modifica il profilo di riferimento con questi dati:

Morte: 1 danno lieve A1 (diventa adulto a 4 anni)

Incoscienza: 1 danno lieve A1

Zona critica: par. centr. inferiore/1 danno lieve A1

Stazza: robusta (83 kg x Lun. 150 cm)

Altezza: bassa (alla testa 80 cm)

Forza effettiva: 22 (causa danni P1)

CREATORE DI CREATURE ÉLITE

Per fronteggiare l'esigenza di avere sempre nuove creature e possibilità di scelta fra i vari ecosistemi galattici, ad ogni revisione di questo prontuario verranno aggiunti sempre nuovi esemplari per ogni classe e luogo. Tuttavia se il palco di creature non dovesse essere soddisfacente è possibile creare facilmente nuovi animali per popolare le proprie avventure. Segui le normali regole per la creazione dei Personaggi concentrandoti maggiormente sul profilo di riferimento e le abitudini di vita dell'essere (puoi prendere spunto dai profili ufficiali). Le creature non necessitano di un budget di creazione e beneficiano di un'affinità fra stazza e altezza più flessibile rispetto ai Personaggi (vedi pag 10).

Parametri per le creature di taglia molto grande

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: élite (parametro fisso)

Morte: fino a 8 danni lievi A3 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a bestiale (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a gigante (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a +1/-4 (metti al velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 85 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 1D6+1 (parametro base)

Valore strategico: 1 (parametro base)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione il di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva:

Parametri per le creature di taglia enorme

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: élite (parametro base)

Morte: fino a 15 danni lievi A3 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a titanica (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a colossale (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a 0/-4 (metti al velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 350 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 1D6+1 (parametro base)

Valore strategico: 1 (parametro base)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione il di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva:

BERSAGLI DIFFICILI

CONGEGNI

Dettagli congegno QCS6

Congegno spaziale di dimensioni titaniche concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore a tremiladuecentotantacinque giorni terrestri.

ESEMPIO: una nave da crociera spaziale

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 37
- Sopportazione fino a 20 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 130 Km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QCS4

Congegno spaziale di grandi dimensioni concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore a trecentosessantacinque giorni terrestri.

ESEMPIO: una nave spaziale civile coloniale

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 29
- Sopportazione fino a 8 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 130 Km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QCS5

Congegno spaziale di enormi dimensioni concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore a millenovantacinque giorni terrestri.

ESEMPIO: una nave spaziale civile

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 33
- Sopportazione fino a 12 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 130 Km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QCS3

Congegno spaziale di medie dimensioni concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore a duecentocinquanta giorni terrestri.

ESEMPIO: un nave spaziale civile di supporto

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 23
- Sopportazione fino a 3 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 64 Km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QCS2

Congegno spaziale di piccole dimensioni concepito per il trasporto delle risorse civili per un periodo di tempo inferiore a trentuno giorni terrestri.

ESEMPIO: una nave spaziale di salvataggio (civile)

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 16
- Sopportazione fino a 1 danno lieve AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 32 Km/s
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QGCS3

Congegno spaziale di grandi dimensioni concepito per il trasporto di risorse, animali e merci per un periodo di tempo inferiore a seicento giorni terrestri.

ESEMPIO: una nave spaziale aziendale da carico

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 25
- Sopportazione fino a 3 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QGCS4

Congegno spaziale di enormi dimensioni concepito per il trasporto di risorse, animali e merci per un periodo di tempo inferiore a ottocento giorni terrestri.

ESEMPIO: un nave spaziale aziendale da carico

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 28
- Sopportazione fino a 5 danni lievi AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli congegno QGCS2

Congegno spaziale di medie dimensioni concepito per il trasporto di risorse, animali e merci per un periodo di tempo inferiore a trecento giorni terrestri.

ESEMPIO: un nave spaziale aziendale da carico

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 21
- Sopportazione fino a 1 danno lieve AS1, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità massima con idrogeno 1/8 di luce
- Velocità massima in atmosfera 2.300 Km/h
- Motore ad idrogeno: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli corazzata

Congegno spaziale dotato di armi pesanti concepito per la guerra di posizione con un'autonomia operativa pari a mille giorni terrestri.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 75
- Sopportazione fino a 25 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli incrociatore

Congegno spaziale dotato di armamenti pesanti concepito per sfondare rapidamente le linee nemiche. Possiede un'autonomia di seicento giorni terrestri.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 45
- Sopportazione fino a 16 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli portacongegni aerei

Congegno spaziale concepito per trasportare grandi quantità di congegni da guerra minori. Possiede la medesima autonomia di una corazzata.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 66
- Sopportazione fino a 20 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli nave da battaglia

Congegno spaziale dotato di armamenti multipli concepito per abbattere ogni genere di nemico. Possiede la medesima autonomia di un incrociatore.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 32
- Sopportazione fino a 14 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli esploratore

Congegno spaziale concepito per rimanere a lungo nello spazio profondo con finalità di raccolta dati. Autonomia stimata circa duemila giorni terrestri.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 28
- Sopportazione fino a 12 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dettagli ricognitore

Congegno spaziale concepito per lo studio e la ricognizione dei luoghi ignoti o poco conosciuti. Autonomia stimata circa tremila giorni terrestri.

Profilo di riferimento

- Valore strategico di base 20
- Sopportazione fino a 3 danni lievi AS3, i danni e la resistenza vengono scelti dal Sommo in base alle dimensioni in m³
- Velocità mas. con idrogeno 1/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio semi denso 3/4 di luce
- Velocità mas. con deuterio ultra denso vel. luce
- Velocità mas. in atmosfera 5.000 Km/h
- Motore ad idrogeno/deuterio: rumore emesso moderato

NOTE:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

BERSAGLI DIFFICILI

CREATURE

Mozito alfa (simile ad un mozito ma molto più grande)

Viene creato in laboratorio come mozito ma il suo corpo viene inondato di stimolanti e inserito in una seconda placenta Syrogenetica, che ne migliora ulteriormente le capacità dando vita al mozito alfa. Il processo condanna l'animale ad una breve esistenza ma gli dona una forza ed una resistenza straordinaria. Queste titaniche creature rispetto ai loro "originali genetici" presentano; una dentatura più sviluppata, una muscolatura più massiccia, artigli più grandi, una coda più allungata, una pelle più spessa e la capacità di rigenerare le ferite in pochissimo tempo. Quest'ultima capacità rende l'animale immune a quasi tutti gli attacchi artiglieria, tanto che per abbatterlo talvolta sarà necessario l'intervento di congegni con artiglieria spaziale.

Profilo di riferimento

Semblanze: umanoidi (mammifero sterile)

Tipo di bersaglio: difficile

Morte: 4 danni lievi AS1 (longevità 4 anni)

Incoscienza: 3 danni lievi AS1

Zona critica: par. centr. inferiore/2 danni lievi AS1

Stazza: titanica (12.000kg x Lun. 1.350 cm)

Altezza: colossale (al garrese 700 cm)

Rapidità: -4 (media 27 km/h massima 41 km/h)

Forza effettiva: 680 (causa danni A3)

TPCR: 6+

TPCD: 0+

TPS: 11+

Percezione: 5+ (biologica)

Disciplina: 2+

Dadi strategici: 6D6+6

Valore strategico: 15

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: 0

Gairone alfa (simile ad un gairone)

Viene creato in laboratorio come gairone ma il suo corpo viene inondato di stimolanti e inserito in una seconda placenta Syrogenetica, che ne migliora ulteriormente le capacità dando vita al gairone alfa. Il processo condanna l'animale ad una breve esistenza ma gli dona una forza ed una resistenza straordinaria. Queste titaniche creature rispetto ai loro "originali genetici" presentano; una struttura fisica più robusta, un becco più sviluppato, una muscolatura più reattiva, artigli più grandi e la capacità di rigenerare le ferite in pochissimo tempo. Quest'ultima capacità rende l'animale immune a quasi tutti gli attacchi artiglieria, tanto che per abbatterlo talvolta sarà necessario l'intervento di congegni con artiglieria spaziale.

Profilo di riferimento (con regole estese vedi pag 10)

Semblanze: umanoidi (uccello sterile)

Tipo di bersaglio: élite

Morte: 2 danni lievi AS1 (longevità 5 anni)

Incoscienza: 1 danno lieve A1

Zona critica: par. centr. inferiore/1 danno lieve A1

Stazza: robusta (148 kg apertura alare 1.520 cm)

Altezza: colossale (dalle zampe alla testa 715 cm)

Rapidità: -2 (media 70 km/h massima 170 km/h)

Forza effettiva: 360 (causa danni A3)

TPCR: 4+

TPCD: 0+

TPS: 10+

Percezione: 4+ (biologica)

Disciplina: 3+

Dadi strategici: 5D6+5

Valore strategico: 12

Coercizione: nessuna

Categoria: risorsa di tipo terrestre

Gravità sopportata: fino a 19

Iniziativa: 0

CREATORE DI CREATURE DIFFICILI

Per fronteggiare l'esigenza di avere sempre nuove creature e possibilità di scelta fra i vari ecosistemi galattici, ad ogni revisione di questo prontuario verranno aggiunti sempre nuovi esemplari per ogni classe e luogo. Tuttavia se il palco di creature non dovesse essere soddisfacente è possibile creare facilmente nuovi animali per popolare le proprie avventure. Segui le normali regole per la creazione dei Personaggi concentrandoti maggiormente sul profilo di riferimento e le abitudini di vita dell'essere (puoi prendere spunto dai profili ufficiali). Le creature non necessitano di un budget di creazione e beneficiano di un'affinità fra stazza e altezza più flessibile rispetto ai Personaggi (vedi pag 10).

Parametri per le creature di taglia epica

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: difficile (parametro fisso)

Morte: fino a 5 danni lievi AS1 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a titanica (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a colossale (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a 0/-4 (metti al velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 750 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 2D6+1D3 (parametro base)

Valore strategico: 3 (parametro base)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione il di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva:

Parametri per le creature di taglia leggendaria

Nome: (metti una similitudine)

Descrizione e vita generica: (scrivi qualcosa su questo essere)

Completa il suo profilo di riferimento

Semblanze: ? (cos'è? come si riproduce?)

Tipo di bersaglio: difficile (parametro fisso)

Morte: fino a 30 danni lievi AS3 (longevità anni)

Incoscienza:

Zona critica:/scegli i danni sopportati

Stazza: fino a titanica (peso in kg x Lung. in cm)

Altezza: fino a colossale (la misura in cm e da dove)

Rapidità: fino a 0/-4 (metti al velocità media in km/h e la velocità massima in km/h)

Forza effettiva: fino a 3.000 (che danni causa?)

TPCR: a scelta

TPCD: a scelta se ha "armi da lancio" (es: sputa)

TPS: a scelta

Percezione: a scelta (solo biologica)

Disciplina: a scelta

Dadi strategici: 2D6+1D3 (parametro base)

Valore strategico: 3 (parametro base)

Coercizione: nessuna (parametro base)

Categoria: risorsa di tipo terrestre (fisso)

Gravità sopportata: in base all'ecosistema (es: Pravos) o a scelta in base all'essere

Iniziativa: a scelta

Inserisci le variabili al profilo di riferimento per la creazione il di un giovane esemplare:

Morte:

Incoscienza:

Zona critica:

Stazza:

Altezza:

Forza effettiva: