

ROGUE TRADER

IL TESORO ABBANDONATO



UN'INTRODUZIONE A
ROGUE TRADER



Giochi Uniti

È IL 41° MILLENNIO

Da più di cento secoli l'Imperatore giace immobile sul Trono d'Oro della Terra. Egli, il Signore dell'Umanità per volere divino, controlla milioni di mondi grazie alla potenza dei suoi infaticabili eserciti. E' una carcassa in decomposizione tenuta in vita dalle scienze ormai dimenticate dell'Oscura Era della Tecnologia. A Lui, Signore incontrastato dell'Imperium, sono sacrificate ogni giorno mille anime di modo che non muoia mai.

Durante la sua eterna esistenza, l'Imperatore è costantemente vigile. Guidate dal suo Volere, indomite flotte di astronavi da guerra attraversano i miasmi del Warp infestato da Demoni, l'unica strada fra stelle lontane, guidate solo dal faro dell'Astronomican, manifestazione del potere dell'Imperatore. Vaste armate combattono nel Suo nome su innumerevoli pianeti, eppure sono appena sufficienti per tener testa alle onnipresenti minacce di Alieni, Eretici, Mutanti e ancor più tetre presenze.

Essere un uomo in questo periodo significa essere uno su miliardi di miliardi di esseri umani. Significa vivere in un regime violento e innaturale come mai ve ne è stato prima. Ma tu non sei un semplice individuo. Sei un Esploratore. Un Esploratore a bordo di una nave di un Mercante Corsaro, con un'autorità e una libertà inimmaginabile dalle masse. Fiero possessore di un Mandato di Commercio e di un'astronave capace di attraversare la galassia, ti addentri nelle regioni sconosciute dello spazio, scopri nuovi mondi, incontri civiltà perdute e sorprendenti tecnologie aliene. Fortuna e gloria sono più di un sogno per un Rogue Trader. I Mercanti Corsari vivono sul limite fra infinite opportunità e pericoli inimmaginabili.

COS'È ROGUE TRADER?

In ROGUE TRADER, Tu occupi il posto di un principe mercante, detto Marcante Corsaro, o di uno dei suoi più fidati consiglieri. In possesso di un antico Mandato di Commercio, tu e i tuoi compagni siete autorizzati a cercare, e a prendere, i vostri meriti guadagni nelle profondità dello spazio inesplorato, fino e oltre i confini dei possedimenti Imperiali. La vostra nave vi porterà in nuovi mondi e in regioni non mappate dello spazio, dove incontrerete mercanti rivali, pirati, alieni e pure demoni del Warp. Acquisirete e spenderete grandi tesori, ricchezze e fama, o povertà e disonore, saranno i vostri compagni. Scoprirete antichi e perduti arcani ed esplorerete l'ignoto per recuperare mondi umani perduti o mappare sconosciuti fenomeni celesti. Dovrete sopravvivere ai pericoli dello spazio, che non sono solo il vuoto o il freddo e le radiazioni mortali ... vi sono cose che si nascondono nelle profonde oscurità fra le stelle, misteri che nessun uomo dovrebbe mai svelare.

Far parte del seguito di un Mercante Corsaro significa sperimentare illimitate opportunità. Vasti tesori aspettano sulla soglia dell'universo, se tu e i tuoi compagni Esploratori riuscirete a raggranellare il coraggio di andare a reclamarli. Riconoscimenti e ricche ricompense aspettano i forti, ma gli sventati troveranno solo un'oscura morte.

La vera ricompensa per un Rogue Trader, però, va ben oltre la fama e le ricchezze. Un Rogue Trader capace di prendersi i suoi rischi, di affrontarli e di sconfiggerli grazie alle sue capacità, alla fortuna o alla mera forza di volontà sperimenta quello che pochi uomini nel 41° millennio potranno mai conoscere. La vita di un Rogue Trader è una delle più avventurose e veramente libere, con la possibilità di scegliere il proprio destino e di sperimentarne le conseguenze, nel bene e nel male. Senza dimenticare, poi, che il percorso non è esente da pericoli. Macchinazioni Aliene, malefici predoni e pure altri Rogue Trader si ergeranno ad ostacoli lungo la strada. La tua volontà e il tuo coraggio saranno messi alla prova fino al limite e per sopravvivere si dovranno affrontare grandi sfide e acquisire poteri sempre maggiori.

PERSONAGGI PRE-GENERATI

I seguenti personaggi e i loro profili sono stati pensati per l'avventura introduttiva "Il Tesoro Abbandonato" che comincia a pag. 6 di questa pubblicazione. Sono forniti solo tre profili, ma si possono far giocare gruppi più numerosi, aggiungendo altri personaggi col profilo dell'Arcimilitante. Altri due PG sono disponibili nel file dei personaggi aggiuntivi.



Nome del Personaggio: Sarvus Trask

Mondo Natale: Porto Girovago (Nato nel Vuoto)

Motivazione: Ricompensa

Descrizione: Sarvus Trask è un uomo robusto e carismatico, di classe e cultura; è nato a bordo della stazione orbitale di Porto Girovago e fa parte di un ramo giovane e praticamente nuovo fra le dinastie dei Mercanti Corsari. Fondata dal nonno paterno di Sarvus, Jorvus Trask, la dinastia ha passato dei momenti difficili, decadendo. Sarvus è determinato a riportare, col Mandato di Commercio, la sua famiglia alla precedente grandezza.

Nome del giocatore: _____

Percorso del Giocatore: Mercante Corsaro

Rango: 1

Citazione: "Ricorda il mio nome. Presto ne sentirai parlare in tutto il Firmamento."

CARATTERISTICHE

Abilità di Combattimento AC	Abilità Balistica AB	Forza F	Resistenza R	Agilità Ag	Intelligenza Int	Percezione Per	Volontà Vol	Simpatia Sim
4 4	3 4	3 0	3 1	3 8	4 2	3 3	4 6	5 1



ABILITÀ

	Base	Talentuoso	+10%	+20%
Affascinare (Sim)	☒	☒	☐	☐
Cercare (Per)	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Accademiche (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Astromanzia	☒	☒	☐	☐
Occulto	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Comuni (Int) [†] (Imperium)	☒	☒	☐	☐
Consapevolezza (Per)	☒	☒	☒	☐
Ingannare (Sim)	☒	☒	☐	☐
Pilotare (Ag) [†] (Velivoli Spaziali)	☒	☒	☐	☐
Schivare (Ag)	☒	☒	☐	☐

EQUIPAGGIAMENTO

Microcuffia, Respiratore a vuoto, una serie di vestiti di qualità, cappa in pelle-xeno, 2 caricatori di munizioni per revolver.

TALENTI E REGOLE SPECIALI

Abilità Speciali: Trask possiede l'abilità speciale Presenza del Comandante. Una volta a Round, può dare un bonus +10% ad un alleato per qualunque Prova, fin quando l'alleato può sentirlo.

Arma a Due Mani: Il Mercante Corsaro Sarvus Trask è ambidestro e addestrato a combattere sia con la sua spada potenziata sia con la pistola allo stesso tempo. Nel suo Turno, può portare un Attacco Standard con entrambe le armi nello stesso tempo.

Bilanciata: La lama potenziata di Trask è stata forgiata da mani esperte per esser brandita da mani addestrate. Lui riceve un bonus di +10% all'Abilità di Combattimento per le Prove per Parare con quest'arma.

Campo di Forza: La spada potenziata di Trask rifugge di un campo d'energia che ne aumenta il Danno e la Penetrazione (bonus già inclusi nelle statistiche dell'arma). In aggiunta a questo, quando la Spada potenziata è usata per parare un'arma non dotata di campo di forza, c'è il 75% delle possibilità che l'arma dell'attaccante sia distrutta.

Tre delle cose più importanti per giocare Trask sono:

- Tu sei molto abile con le spade e combatti bene in corpo a corpo.
- Tu sei una persona carismatica di natura, un leader, abituato a trattare con le persone.
- Ti è stato dato il compito di restaurare il nome della tua famiglia e dinastia.

ARMA

Nome: Spada potenziata

Classe: Da Mischia **Danno:** 1d10+8

Regole Speciali: Bilanciata, Campo di Forza

Pen: 6

ARMA

Nome: Kulth Seimorti, Revolver a Proiettili

Classe: Pistola **Danno:** 1d10+4

Gittata: 30m **CDF:** S/-/- **Car:** 6

Regole Speciali: Nessuna

Pen: 2

Ricarica: Intera

ARMATURA

Carapace del Fante Scelto

Punti Armatura: 6

MOVIMENTO

Mezza Azione: 3m **Azione Intera:** 6m

Carica: 9m

Corsa: 18m

FERITE

Totale: 12

Attuali _____

Affaticamento _____

PUNTI FATO

Totale: 3

Attuali _____

Nome del Personaggio: Lorayne Thornhallow

Mondo Natale: Veneris (Mondo Imperiale)

Motivazione: Vendetta

Descrizione: Lorayne Thornhallow è stata tante cose: una mercenaria, una cacciatrice di taglie e ora è la guardia del corpo di Sarvus Trask. Lorayne fino ai 17 anni aveva una vita normale nel mondo Reliquia di Veneris, poi l'avidità sfrenata di un mercante rovinò la sua famiglia, spingendo suo fratello al suicidio. Consumata dalla rabbia e dalla disperazione, Lorayne lasciò il suo mondo natale finendo per girovagare e imparare la via della guerra. Vagò a lungo, prima come soldato di ventura e poi come cacciatrice di taglie, finché non riuscì a rintracciare la sua preda e a farla pagare al mercante per i suoi guadagni illeciti. Fu allora che venne reclutata da Sarvus Trask, e poi restò sempre al suo fianco.

Nome del giocatore: _____

Percorso del Giocatore: Arcimilitante

Rango: 1

Citazione: "Guerra e vendetta hanno un sapore così dolce sulla mia lingua. Ne voglio ancora."

CARATTERISTICHE

Abilità di Combattimento AC	Abilità Balistica AB	Forza F	Resistenza R	Agilità Ag	Intelligenza Int	Percezione Per	Volontà Vol	Simpatia Sim
3 5	4 5	3 3	4 1	4 3	4 3	3 7	3 5	4 3



ABILITÀ

	Base	Talentuoso	+10%	+20%
Cercare (Per)	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Accademiche (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Tactica Imperialis	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Comuni (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Guerra	☒	☒	☐	☐
Imperium	☒	☒	☐	☐
Consapevolezza (Per)	☒	☒	☐	☐
Intimidire (F)	☒	☒	☒	☐
Medicina (Int)	☒	☒	☐	☐
Schivare (Ag)	☒	☒	☐	☐

EQUIPAGGIAMENTO

Micro cuffie, Respiratore, Lavagna Dati con taglie di criminali, Kit Medico, manette, bandoliera per proiettili, 2 cartucce di munizioni Requiem.

TALENTI E REGOLE SPECIALI

Abilità Speciali: Lorayne possiede l'abilità Maestra d'Armi. Con ogni arma di classe 'Base' (come il suo fucile Requiem modello Locke), guadagna un bonus di +10% a colpire e +2 ai Danni (bonus già aggiunti al profilo) e +2 all'iniziativa.

Dilaniante: Il fucile Requiem modello Locke chiamato Thornhallow, rilascia salve che esplodono all'impatto. Al momento di tirare il Danno, tirate due dadi e scegliete il risultato più alto.

Formazione di Combattimento: Lorayne può dirigere i suoi compagni e prepararli ai pericoli. Prima di tirare per l'iniziativa, in un gruppo che comprende Lorayne, i personaggi possono scegliere di usare il suo bonus Iniziativa (4) per tutti i tiri d'iniziativa invece del proprio bonus Agilità. Ricorda che Lorayne (e solo Lorayne!) ottiene un bonus di +2 per l'Iniziativa fino a quando usa il proprio Requiem in un combattimento.

Le tre cose più importanti da sapere per giocare Lorayne sono:

- Tu sei maestra nell'uso di armi a distanza ed eccelli nello sparare con la tua arma preferita, un Requiem modello Locke.
- Tu hai l'Abilità Medicina e hai anche del talento nel ricucire le ferite.
- Tu vivi per la sfida, l'adrenalina della caccia e la gioia dello spargimento di sangue che la battaglia richiede.

ARMA

Nome: Fucile Requiem (Locke)

Classe: Base **Danno:** 1d10+7 **Pen:** 4

Gittata: 90m **CdF:** S/2/4 **Car:** 24

Regole Speciali: Dilaniante **Ricarica:** Intera

ARMATURA

Carapace Leggero Tutori Ordine

Punti Armatura: 5

FERITE

Totali: 15

Attuali: _____

Affaticamento: _____

MOVIMENTO

Mezza Azione: 4m **Azione Intera:** 8m

Carica: 12m

Corsa: 24m

PUNTI FATO

Totali: 3

Attuali: _____

Nome del Personaggio: Nathin Tsanthos

Nome del giocatore: _____

Mondo Natale: Spectoris (Mondo Imperiale)

Percorso del Giocatore: Siniscalco

Rango: 1

Motivazione: Prestigio

Citazione: "Il Firmamento è pieno di storie che aspettano di essere raccontate."

Descrizione: Nathin Tsanthos è un visionario e un elitario pensatore, combinazione sfortunata per un figlio del mondo agricolo di Spectoris. Un giorno, senza grossi sforzi organizzò una bustarella per il giusto mercante in modo da ottenere un trasporto fuori dal sistema e in breve divenne un uomo ben più acculturato ed educato. Col tempo, Tsanthos divenne ossessionato dalla conoscenza spendendo tutti i suoi sforzi per ottenere un passaggio verso il Firmamento di Koronus, dove grandi scoperte aspettavano solo la sua autopenna per esser raccolte. Il Rogue Trader Sarvus Trask incontrò Tsanthos e trovò interessante il suo spirito d'avventura; lo studioso accettò di mettere in comunione le proprie conoscenze con i progetti di Trask (ricevendo influenza e reputazione), in cambio Tsanthos accompagna il mercante nei suoi viaggi.

CARATTERISTICHE

Abilità di Combattimento AC	Abilità Balistica AB	Forza F	Resistenza R	Agilità Ag	Intelligenza Int	Percezione Per	Volontà Vol	Simpatia Sim
3 7	3 9	3 4	3 1	3 6	4 8	3 8	4 8	4 7

ABILITÀ

	Base	Talentuoso	+10%	+20%
Cercare (Per)	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Accademiche (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Burocrazia	☒	☒	☐	☐
Leggende	☒	☒	☐	☐
Conoscenze Comuni (Int)	☐	☐	☐	☐
Guerra	☒	☒	☐	☐
Imperium	☒	☒	☐	☐
Malavita	☒	☒	☐	☐
Consapevolezza (Per)	☐	☐	☐	☐
Ingannare (Sim)	☒	☒	☐	☐
Logica (Int)	☒	☒	☐	☐
Schivare (Ag)	☒	☒	☐	☐
Tecnologia (Int)	☒	☒	☐	☐

EQUIPAGGIAMENTO

Autopenna, Lavagna Dati, Micro cuffie, due set di vestiti, chrono, 2 cartucce di munizioni per pistola inferno, respiratore.

TALENTI E REGOLE SPECIALI

Abilità Speciali: Nathin possiede l'abilità speciale Cercatore della Conoscenza. Può spendere un Punto Fato per superare automaticamente, e nel minor tempo possibile, qualunque Prova di Conoscenza o Logica.

Accurato: L'antica Pistola Inferno di Nathin è un pezzo di archeotecnologia, un'arma di precisione progettata per rispondere in modo superbo nelle giuste mani. Quando dichiara l'azione Mirare, riceve un bonus di +10 alla successiva prova di Abilità Balistica in aggiunta a qualunque bonus dato da Mirare.

Estrazione Rapida: Nathin è capace di estrarre la sua arma come azione gratuita.

Talentuoso (Tecnologia): Nathin ha un intuito innato per comprendere e riparare gli oggetti meccanici e le tecnologie sconosciute. Ha un bonus di +10 a tutte le Prove di Abilità di Tecnologia.

ARMATURA

Xeno - Mesh

Punti Armatura: 4

FERITE

Totale: 12

Attuali _____

Affaticamento _____

MOVIMENTO

Mezza Azione: 3m **Azione Intera:** 6m

Carica: 9m

Corsa: 18m

PUNTI FATI

Totale: 3

Attuali _____

ARMA

Nome: Pistola Inferno Archeotecnologica

Classe: Pistola

Danno: 1d10+5

Pen: 7

Gittata: 35m

CdF: S/-/-

Car: 20

Ricarica: Intera

Regole Speciali: Accurata

Le tre cose più importanti che servono per giocare il personaggio di Nathin, sono:

- Tu sei un deposito di conoscenza e sei in grado di richiamare alla memoria oscure leggende in un batter d'occhio.
- Tu sai far funzionare molti apparati tecnologici e sei in avvezzo a trattare con lo spirito macchina.
- Il tuo più grande desiderio è che le tue scoperte vengano, un giorno, ricordate ed esaltate come uno dei più importanti studiosi del Firmamento.

RACCOLTA DELLE REGOLE

Nelle pagine che seguono, sono riassunte alcune delle regole più importanti per il gioco di Rogue Trader, specialmente quelle che servono per giocare l'avventura introduttiva "Il Tesoro Abbandonato".

ANALISI DEL PERSONAGGIO

In ROGUE TRADER, ogni giocatore controlla un personaggio, detto anche Esploratore. Gli Esploratori sono una manciata d'individui che condividono il ribrezzo per quella che nell'Imperium è la "vita normale", a cui preferiscono il desiderio di infinito, l'avventura verso l'ignoto. Oltre alla sua personalità, alla predisposizione, alle sue esperienze passate e alla sua etica, cioè che definisce esattamente un Esploratore è un set di Caratteristiche, Abilità, Trattati e Talenti.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche rappresentano la pura abilità dell'Esploratore in vari aspetti fisici e mentali. Ve ne sono nove, ognuna con un valore compreso fra 0 e 100. Maggiore è il valore, migliore è l'abilità.

Abilità di Combattimento (AC)

L'abilità di Combattimento misura la competenza nel corpo a corpo, sia condotto a mani nude, con pugnali o con spade a catena.

Abilità Balistica (AB)

L'abilità Balistica rispecchia l'accuratezza del personaggio con le armi a distanza, come i requiem e le pistole al plasma.

Forza (F)

La Forza misura la forza fisica dell'Esploratore e determina sia quanto peso riesce a portare, sia quanto duramente colpisce con i suoi attacchi.

Resistenza (R)

La resistenza definisce quanto facilmente un Esploratore riesce a sopportare una ferita o a resistere a una tossina o ad un ambiente velenoso o il suo limite fisico.

Agilità (Ag)

L'Agilità misura la velocità, i riflessi e l'agilità dell'Esploratore.

Intelligenza (Int)

L'Intelligenza descrive l'acume, la logica, l'educazione e la conoscenza generale dell'Esploratore.

Percezione (Per)

La Percezione misura l'acutezza dei sensi dell'Esploratore e determina con quanta attenzione percepisce l'ambiente.

Volontà (Vol)

La Volontà descrive la forza mentale dell'Esploratore, indica come reagisce alla moltitudine di orrori che l'universo offre e serve come unità di misura delle capacità psichiche.

SPIEGAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

- Una micro cuffia è un comunicatore a corto raggio.
- Un chrono è un orologio.
- Un respiratore è un capo da indossare per limitare gli effetti dell'esposizione allo spazio aperto.
- Una lavagna dati è un piccolo computer portatile.

Simpatia (Sim)

La Simpatia è l'abilità del Personaggio di interagire socialmente: dall'ispirare e guidare gli altri, all'ingannare.

BONUS DI CARATTERISTICA

Ad eccezione di Abilità di Combattimento e Abilità Balistica, tutte le Caratteristiche hanno un bonus associato. Il Bonus Caratteristica è pari alle decine del suo punteggio. Il Bonus Caratteristica è solitamente usato come un modificatore. Sebbene questi bonus siano determinati dal valore della relativa Caratteristica, possono salire, o scendere, durante il gioco. Nel caso in cui una caratteristica subisca un qualche malus, la penalità si ripercuote sul relativo Bonus Caratteristica.

ABILITÀ

Le seguenti Abilità rappresentano solo un esempio delle Abilità disponibili in Rogue Trader.

Tipi di Abilità

Le Abilità sono divise in due categorie generali: Base e Avanzata. Le Abilità Base sono comuni fra i cittadini di tutto l'Imperium, mentre le Abilità Avanzate richiedono un particolare addestramento o esperienza.

Affascinare

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Simpatia

Affascinare è un'Abilità utilizzata per ingraziarsi, persuadere o influenzare gli altri, con modi positivi e non ostili. Una Prova di Affascinare richiede generalmente un minuto.

Conoscenze Accademiche

Tipo: Avanzata

Riferimento Caratteristica: Intelligenza

Sottogruppi di Abilità: Araldica, Arcaiche, Astronomanzia, Bestiario, Burocrazia, Chimica, Crittologia, Dottrina Imperiale, Filosofia, Legge, Leggende, Numerologia, Occulto, Tattica Imperialis

Le Conoscenze Accademiche sono particolari conoscenze acquisite in specifiche discipline o materie. Una prova di Conoscenze Accademiche non richiede tempo. Si tratta di avere o meno una conoscenza. Una lunga ricerca in un posto adeguato (una libreria, ad esempio) si può compiere una volta ogni 1d10 ore.

Conoscenze Comuni

Tipo: Avanzata

Riferimento Caratteristica: Intelligenza

Sottogruppi: Administratum, Adeptus Arbitres, Bassifondi, Culto del Mechanicum, Ecclesiarchia, Dottrina Imperiale, Guardia Imperiale, Guerra, Imperium, Tecnologia

Le Conoscenze Comuni si dividono in numerosi sottogruppi, a rappresentare la conoscenza di organizzazioni o ambiti. Una Prova di Conoscenze Comuni non richiede tempo. Sono cose basilari, o si conoscono, o no.

Consapevolezza

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Percezione

Consapevolezza riflette l'abilità del personaggio nel percepire minacce nascoste e notare piccoli dettagli nell'ambiente circostante. La Consapevolezza non si limita ad un senso, ma si avvale di tutte le capacità dell'Esploratore. La Consapevolezza è differente dal "Cercare" in quanto più istintiva. Viene messa alla prova in modo inconscio o ad un sottile cambiamento nelle vicinanze. Compiere una Prova di Consapevolezza solitamente è un'Azione Gratuita.

Ingannare

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Simpatia

Ingannare è usata per truffare, deviare o mentire agli altri. Fallire una Prova d'Ingannare spesso comporta una reazione negativa, se non anche violenta, del soggetto ingannato. Una Prova di Ingannare richiede circa un minuto.

Intimidire

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Forza

Intimidire è usata per spaventare, costringere, minacciare o persuadere con la forza gli altri. Sebbene Intimidire sia solitamente basata sulla Forza, l'ADG può permettere usi più sottili e subdoli basati sull'Intelligenza o sulla Simpatia. Serve un'Azione Intera per Intimidire.

Logica

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Intelligenza

La Logica rappresenta la competenza nel ragionare e risolvere i problemi. Un personaggio la può usare per aiutare la stesura di un piano complesso, estrapolare la mappa di un edificio basandosi su un'osservazione esterna, decifrare un codice o risolvere complesse equazioni matematiche. Nota che Logica è un'Abilità "teorica" che ha la sua controparte "pratica" in Tecnologia.

Medicina

Tipo: Avanzata

Riferimento Caratteristica: Intelligenza

L'abilità Medicina è usata per trattare e curare ferite, per suturare tagli aperte e ristabilire le condizioni interne.

Un Successo in Medicina rimuove tanti Danni quant'è il Bonus Intelligenza del soggetto. Un fallimento di tre o più gradi si risolve infliggendo un ulteriore Danno. Medicina è un'Azione Intera sia per il curante sia per il ferito. Medicina può essere usata anche per individuare la causa del decesso, studiando un cadavere.

Pilotare

Tipo: Avanzata

Riferimento Caratteristica: Agilità

Sottogruppi di Abilità: Personale, Volanti, Astronavi

L'abilità Pilotare è usata per far volare dai jet pack personali a piccoli aerei come i Guncutter, fino alle astronavi quali le Fregate. In condizioni normali, un pilota addestrato non ha bisogno di fare Prove per Pilotare, ma particolari manovre, circostanze inattese o condizioni difficili lo richiedono. Una Prova di Pilotare richiede Mezza Azione.

Schivare

Tipo: Base

Riferimento Caratteristica: Agilità

Come Reazione ad un attacco in combattimento si può usare Schivare per evitare il colpo. Leggi le descrizioni delle azioni di combattimento a pagg. 9-12 per i dettagli.

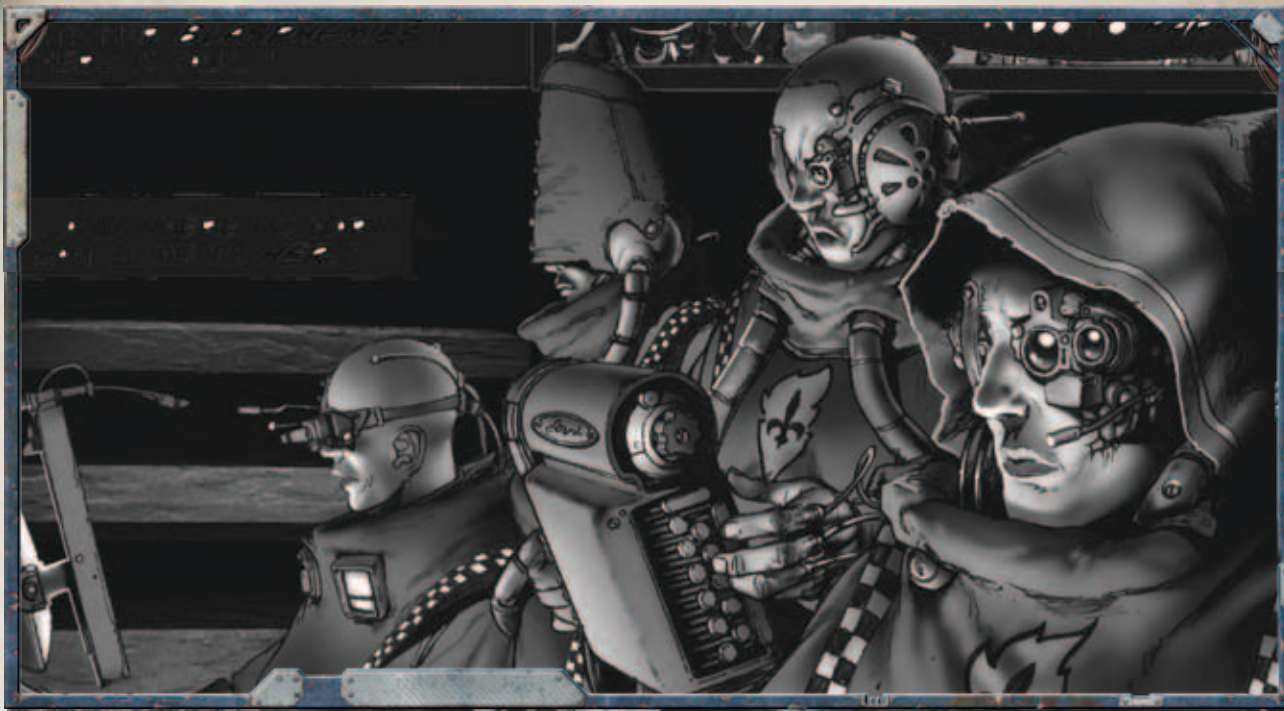
Tecnologia

Tipo: Avanzata

Riferimento Caratteristica: Intelligenza

Un Personaggio può usare Tecnologia per riparare meccanismi o per capire come un artefatto funzioni. Una Prova di Tecnologia può richiedere da un minuto a un'ora, in funzione della complessità del compito intrapreso. I gradi di successo riducono il tempo necessario.





LE PROVE

Alla base del gioco vi sono le Prove, che determinano il successo o il fallimento in **ROGUE TRADER**. Quando un Esploratore intraprende un'azione che potrebbe avere gravi conseguenze, incidere nella storia, nella sua salute, nella reputazione personale o nell'integrità della nave (e così via), va compiuta una Prova.

GRADI DI SUCCESSO E INSUCCESSO

Per la maggior parte delle Prove, non è sufficiente sapere se un personaggio ha superato o meno una Prova. A volte è importante sapere la qualità del successo, o la pesantezza del fallimento. Questo è particolarmente importante in situazioni specifiche quali il combattimento e il fuoco con armi automatiche o semi-automatiche.

Calcolare i Gradi di Successo o di Fallimento in un'Abilità o in una Caratteristica è semplice. Dopo aver fatto il tiro percentuale, confrontate il risultato con il modificatore di Caratteristica. Ogni 10 punti di differenza in meno, si accumula un Grado di Successo. All'opposto, ogni 10 punti in più del tiro rispetto al valore testato, si ottiene un grado d'insuccesso.

Esempio: il personaggio di Tod compie un attacco con un'AB di 44. Tira un 22 e quindi ha $44 - 22 = 22$ cioè 2 Gradi di Successo. Con un 56 avrebbe avuto $56 - 44 = 12$, cioè 1 Grado di Insuccesso.

PROVE DI ABILITÀ

La più comune delle prove è quella di Abilità, con cui si misurano le prestazioni dell'Esploratore. Ogni abilità è abbinata ad una Caratteristica, ad esempio Schivare è legata ad Agilità. Per fare una Prova d'Abilità, quindi, aggiungi ogni modificatore utile alla Caratteristica di riferimento e tira il dado percentuale. Se il risultato è pari o minore del valore della Caratteristica, la Prova è un successo. Se il risultato è superiore, invece, si ha un fallimento.

Esempio: Sarvus Trask deve fare una Prova di Affascinare. Ha una Simpatia di 51 e come Abilità ha Affascinare +10. Trask quindi deve tirare un 61 o meno per ottenere un successo.

PROVA DI CARATTERISTICA

A volte un Esploratore deve compiere qualcosa di diverso dalle Abilità. In questi casi si basa la Prova sulle Caratteristiche invece che sulle Abilità. L'ADG determina la caratteristica più appropriata e quindi il giocatore fa il tiro. Come sempre, se il risultato è pari o inferiore alla Caratteristica, il risultato è un successo, altrimenti è un fallimento.

DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

Non tutte le Prove sono ugualmente difficili. Un atterraggio di routine è differente dal volare attraverso un fitto campo d'asteroidi ad alta velocità. Entrambi richiedono una Prova sull'Abilità Pilotare, ma il secondo è chiaramente più difficile. Ma quanto più difficile? Grazie ai gradi di Difficoltà predeterminati dalle regole, o decisi dall'ADG consultando la tabella 1-1: Modificatore di Difficoltà. Il Modificatore è ovviamente applicato alla Caratteristica di Riferimento associata alla Prova.

TABELLA 1-1: DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

Difficoltà	Modificatori
Molto Facile	+30
Facile	+20
Abituale	+10
Normale	+0
Impegnativa	-10
Difficile	-20
Molto Difficile	-30

COMBINARE LE DIFFICOLTÀ

Ci saranno momenti in cui più fattori influenzeranno la situazione rendendola più facile o difficile. Situazioni in cui due o più bonus e/o malus si combinano, semplicemente vanno sommati i modificatori e applicato il risultato all'Abilità o alla Caratteristica testata. Il modificatore massimo è di +60 o -60.

IL PESO DEL FATO

Gli Esploratori sono persone fuori dal comune. Individui con abilità, retroscena ed esperienze ben superiori ai normali cittadini dell'Imperium e più che in altri, il Fato gioca con la loro vita. Tutti gli Esploratori cominciano il gioco con un certo numero di Punti Fato che sono determinati alla creazione del personaggio. Per alcuni, questi Punti Fato rappresentano il destino, un segno che l'Imperatore veglia su di loro, per altri è pura fortuna.

COMBATTIMENTO

I combattimenti solitamente si risolvono dividendo il tempo in Round, Turni e Azioni. Ogni Personaggio, inclusi i Personaggi Non Giocanti hanno un Turno ogni Round. L'ordine in cui i Turni sono risolti è determinato dall'Ordine di Iniziativa.

IL COMBATTIMENTO

Quando un nuovo combattimento comincia, segue questi passaggi per determinare cosa avviene.

Primo: Sorpresa

All'inizio di un combattimento, l'ADG determina se ci sono personaggi Sorpresi. Questo avviene solo all'inizio del combattimento e vi sono molti combattimenti durante i quali nessuno viene Sorpreso. Un personaggio Sorpreso perde il suo Turno nel primo Round di combattimento perché viene colto impreparato dai suoi nemici e non può prendere contromisure. Se nessuno è sorpreso, si passa al prossimo passaggio.

USARE I PUNTI FATO

I punti Fato permettono ad un Esploratore di manipolare situazioni, mitigare i risultati negativi o trasformare una fatalità in una fortuita occasione. Un Esploratore ha un limitato numero di Punti Fato e quando un Punto fato viene speso, il numero si riduce di uno. I Punti Fato spesi possono essere recuperati alla successiva sessione di gioco, o sotto particolari circostanze, nel mezzo dell'avventura, valutate appropriate dall'ADG. Spendere un Punto fato permette una delle seguenti azioni:

- Ritirare una Prova fallita. Il risultato del rilancio è definitivo
- Ottenere un +10 in un Prova. Questo va dichiarato prima di tirare il dado.
- Aggiungere un Grado di Successo ad una Prova. Questo può esser fatto dopo che il dado è stato tirato.
- Ottenere automaticamente un 10 nel tiro di Iniziativa.
- Recuperare istantaneamente 1d5 Ferite.

IL CUORE DEL GIOCO

- Determinare la Prova Abilità o Caratteristica.
- Aggiungere o sottrarre ogni modificatore rilevante all'Abilità o alla Caratteristica.
- Fare un tiro percentuale (1d100).

Se il tiro percentuale risulta essere minore o uguale al valore dell'Abilità o della Caratteristica provata, la Prova è un successo.

Se il tiro percentuale è più grande del valore dell'Abilità o della Caratteristica messa alla prova, la Prova è fallita.

Secondo: Tirare l'iniziativa

All'inizio del primo Round, ogni carattere lancia per l'Iniziativa. Va tirato 1d10 e si somma il risultato al bonus Agilità (la cifra delle decine della Caratteristica di Agilità). Tenete nota del risultato che, da quel momento in poi, determina i turni del combattimento.

Terzo: Determinare l'Ordine di Iniziativa

L'ADG riordina tutti i tiri per l'Iniziativa, inclusi quelli dei PNG, dal più alto al più basso. Questo è l'ordine con il quale i personaggi avranno il loro Turno durante ogni Round di combattimento.

Quarto: I Combattenti prendono il Turno

Partendo dai personaggi alla testa dell'Ordine di Iniziativa, ogni PG prende il suo Turno. Il personaggio che deve spendere il suo turno è detto Personaggio Attivo e durante il proprio turno può portare a termine una o più Azioni. Solo quando le Azioni saranno compiute, il personaggio successivo nell'Ordine d'Iniziativa diverrà Personaggio Attivo e avrà il suo Turno, e così via. Un Round di combattimento, trasposto nel tempo di gioco, dura circa 5 secondi.

Quinto: Il Round Finisce

Quando ogni personaggio ha avuto il proprio Turno, il Round è finito. Ogni evento in cui la durata indica specificatamente "fino alla fine del Round" finisce in questo momento.

Sesto: Ripetere i punti Quattro e Cinque

Giocate i Round successivi fino a quando il combattimento non è completo.

AZIONI IN COMBATTIMENTO

Durante ogni Round, tutti i personaggi spendono il loro Turno in Azioni. Nel proprio Turno un personaggio può fare una o più Azioni.

TABELLA 1-2: AZIONI DI COMBATTIMENTO

Azione	Tipo	Sottotipo/i	Descrizione
Attacco Poderoso	Intera	Attacco, Mischia	+20 all'AC, non può Schivare o Parare.
Attacco Standard	Mezza	Attacco, Mischia o Distanza	Effettua un attacco in mischia o a distanza.
Carica	Intera	Attacco, Mischia, Movimento	Deve muovere di 4 m, +10 all'AC.
Correre	Intera	Movimento	Movimento triplo, contro i nemici -20 all'AB e +20 all'AC.
Mirare	Mezza/ Intera	Concentrazione	Bonus +10 per colpire come Mezza Azione o +20 come Azione Intera al prossimo attacco.
Muoversi	Mezza/ Intera	Movimento	Si muove del suo movimento come Mezza Azione o due volte il suo movimento come Azione Intera.
Parare	Reazione	Difesa, Mischia	Prova di AC per negare un colpo andato a segno.
Preparare	Mezza	Misto	Preparare un'arma o un oggetto per l'uso.
Raffica Libera	Intera	Attacco, Distanza	+20 all'AB, colpo aggiuntivo per ogni Grado di Successo.
Raffica Semi Automatica	Intera	Attacco, Distanza	+10 all'AB, colpo aggiuntivo per ogni due Gradi di Successo.
Ricaricare	Variabile	Misto	Caricare un'arma a distanza.
Schivare	Reazione	Movimento	Prova di Schivare per negare uno o più colpi andati a segno.
Sorvegliare	Intera	Attacco, Concentrazione, Distanza	Spara contro bersagli che entrano in una zona definita, -20 all'AB.
Utilizzare un'Abilità	Variabile	Concentrazione, Misto	Il personaggio può utilizzare un'Abilità.

Tipi di Azioni

Ogni azione rientra in una categoria.

Azione Intera

Un'Azione Intera richiede tutta l'attenzione del personaggio e se ne può compiere solo una al Turno e nessun'altra Mezza Azione.

Mezza Azione

Una Mezza Azione è piuttosto semplice; richiede un minimo di attenzione o sforzo, ma non consuma l'intero Turno. Un personaggio può compiere due Mezze Azioni a Turno al posto di un'Azione Intera. Non si può compiere due volte la stessa Mezza Azione nello stesso Turno.

Reazione

La Reazione è un'Azione speciale compiuta come risposta a un qualche evento, come un attacco. Un personaggio riceve una Reazione ogni Round. A differenza delle altre Azioni, una Reazione è compiuta quando non è il proprio Turno.

Azione Gratuita

Un'Azione Gratuita prende solo un istante e non richiede uno sforzo alcuno. Un'Azione Gratuita può essere compiuta in aggiunta a qualunque altra Azione portata a termine dal personaggio e non c'è limite al numero di azioni gratuite, ma sarà l'ADG a decidere cos'è possibile fare nel tempo di un Round.

Sottotipi di Azioni

In aggiunta a queste categorie principali, ogni azione è suddivisa in uno o più Sottotipi. Questi Sottotipi non fanno nulla in se, ma sono usate per descrivere meglio cosa un personaggio può, o non può, fare in una data circostanza. Ad esempio, un personaggio Immobilizzato, non potrà compiere Azioni del sottotipo Movimento.

Usare le Azioni

Durante il proprio Turno, un personaggio può portare a termine un'Azione Intera o due differenti Mezze Azioni. Un personaggio può, ad esempio, compiere un Attacco Poderoso o Mirare e fare un Attacco Standard.

Ancora Più Azioni

Le Azioni da Combattimento descritte in questo libretto rappresentano solo una parte delle opzioni contemplate in ROGUE TRADER.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI DI COMBATTIMENTO

Queste opzioni offrono ai personaggi una serie di Azioni utili in combattimento.

Attacco Poderoso

Tipo: Azione Intera

Sottotipo: Attacco, Mischia

Il personaggio compie un attacco totale e furioso, anche a rischio della propria incolumità. Guadagna un +20 nel prossimo tipo di Armi da Mischia, ma non potrà Schivare o Parare fino al prossimo Turno.

Attacco Standard

Tipo: Mezza Azione

Sottotipo: Attacco

Il personaggio porta un attacco in mischia, con una Prova di Abilità di Combattimento, o da fuoco con una Prova di Abilità Balistica.

Carica

Tipo: Azione Intera

Sottotipo: Attacco, Mischia, Movimento

Il personaggio corre verso il suo bersaglio per portare un singolo attacco in combattimento. L'obiettivo deve essere almeno a 4 metri ed entro il Movimento di Carica del personaggio (pari a 3 volte il bonus di Agilità). Gli ultimi 4 metri della Carica devono, inoltre, esser compiuti in linea retta per garantire l'acquisto di velocità. L'attaccante guadagna un +10 alla Prova di Abilità di Combattimento per l'attacco che viene portato alla fine della Carica.

Correre

Tipo: Azione Intermedia

Sottotipo: Movimento

Il personaggio corre al massimo della propria capacità coprendo, in metri, una distanza pari a sei volte il suo bonus di Agilità. Fino al prossimo turno del personaggio, gli attacchi a distanza a lui diretti soffrono un malus all'Abilità Balistica di -20, ma gli attacchi in mischia ottengono un bonus di +20 dell'Abilità di Combattimento.

Mirare

Tipo: Mezza Azione o Azione Intermedia

Sottotipo: Concentrazione

Il personaggio spende più tempo per mirare ed esser più preciso. Mirare come Mezza Azione garantisce un +10 al successivo tiro per attaccare in Combattimento o a Distanza. Mirare come Azione Intermedia fornisce un +20 al tiro per colpire nel successivo round. L'azione successiva a Mirare deve essere un attacco, altrimenti si perde il beneficio dell'Azione.

Muoversi

Tipo: Mezza Azione o Azione Intermedia

Sottotipo: Movimento

Il personaggio spende Mezza Azione per muoversi di tanti metri quant'è il suo Bonus di Agilità. Con un'Azione Intermedia di Movimento, può percorrere il doppio della distanza.

Parare

Tipo: Reazione

Sottotipo: Difesa

Parare è una Reazione che un personaggio può compiere se non è il suo turno. Il personaggio, se porta un'arma da mischia, può usarla per Parare un attacco da mischia a lui diretto, se ne è cosciente. Per Parare è necessaria una Prova di Abilità di Combattimento; se la Prova è un successo, l'attacco è fallito (e nessun Danno viene tirato). Se non si passa la Prova, invece, il Danno viene tirato normalmente. Si possono Parare solo attacchi in mischia, non quelli a distanza.

Preparare

Tipo: Mezza Azione

Sottotipo: Vario

Il personaggio estrae un'arma, o recupera un oggetto riposto in una tasca o in una borsa. In alternativa, un'arma o un oggetto possono essere riposti con quest'Azione (mentre lasciar cadere a terra un oggetto è considerato un'azione gratuita). Preparare può esser dichiarato due volte nello stesso Turno se viene usato su due differenti armi o oggetti.

Raffica Libera

Tipo: Azione Intermedia

Sottotipo: Attacco, A Distanza

Il personaggio scarica un'intera raffica di un'arma automatica sui suoi nemici. L'attaccante deve utilizzare un'arma completamente automatica per compiere quest'azione.

L'attaccante compie una Prova di Abilità Balistica con un bonus di +20. Se la Prova riesce, l'attacco avviene normalmente. In aggiunta, però, per ogni Grado di Successo si ha un colpo aggiuntivo. Il numero dei colpi extra non può superare il numero di colpi della Cadenza di Fuoco dell'arma.

I colpi extra possono esser assegnati sull'obiettivo iniziale o su altri bersagli entro 2 metri, a condizione che nessuno dei nuovi bersagli sia più difficile da colpire del bersaglio iniziale.



Raffica Semi Automatica

Tipo: Azione Intermedia

Sottotipo: Attacco

Il personaggio scarica una raffica di fuoco semi-automatico al suo avversario. L'attaccante deve ovviamente possedere un'arma semi-automatica per compiere quest'azione.

L'attaccante deve fare una Prova di Abilità Balistica con un bonus di +10. Se riesce, l'attacco colpisce normalmente e, in più, ogni due gradi di successo ottiene un colpo aggiuntivo. Il numero di colpi aggiuntivi non può superare il numero di colpi della Cadenza di Fuoco dell'arma. I colpi aggiuntivi possono essere indirizzati al bersaglio iniziale o ad ogni altro bersaglio entro due metri a patto che i nuovi obiettivi non siano più difficili da colpire rispetto a quelli iniziale.

Ricaricare

Tipo: Mezza Azione, Azione Intermedia o Azione Estesa (varia in funzione dell'arma)

Sottotipo: Vario

Dichiarare quest'azione permette al personaggio di ricaricare un'arma da tiro. La durata della Ricarica (Mezza Azione, Azione Intermedia o Azione Estesa) è indicata nella descrizione dell'arma.

SCHIVARE LA RAFFICA LIBERA E GLI ATTACCHI CON EFFETTO AD AREA

Quando si Schiva una Raffica Libera o Semi-Automatica, ogni grado di successo nella Prova d'abilità Schivare nega un colpo aggiuntivo.

Schivare

Tipo: Reazione

Sottotipo: Difesa, Movimento

Schivare è una reazione che un personaggio può compiere quando non è il suo turno. Va dichiarata dopo che il personaggio è colpito, ma prima che il danno sia tirato; quindi si compie una **Prova di Schivare**. Un personaggio deve essere conscio dell'arrivo dell'attacco per Schivare e, se passa la prova, significa che all'ultimo istante è riuscito ad evitare il colpo (e così nessun Danno è tirato). Se la Prova di Schivare fallisce, invece, l'attacco avviene normalmente e si tira per il danno. Schivare può essere usato sia per attacchi in mischia sia da fuoco.

Usare un'Abilità

Tipo: Mezza Azione, Azione Intera o Azione Estesa (varia in funzione della circostanza)

Sottotipo: Vario

Il personaggio usa una sua Abilità, che tipicamente comporta una Prova Abilità.

ALTRE AZIONI

Vi sono molte altre Azioni di Combattimento nel manuale di **ROGUE TRADER**. In più, l'ADG può permettere ai personaggi di compiere azioni speciali, non elencate fra quelle indicate. Queste azioni improvvisate dovrebbero comportare un qualche genere di Prova di Abilità o di Caratteristica.

L'ATTACCO

Vi sono più Azioni d'attacco in **ROGUE TRADER**, dall'Attacco Poderoso al Fuoco Automatico e fino al tipico Attacco Standard; qualunque sia il modo per infliggere i danni agli avversari, la procedura si svolge nello stesso modo. Seguendo queste fasi si compiono gli attacchi in combattimento.

Primo: Determinare se l'attacco è Possibile

Gli Attacchi in Mischia richiedono che l'attaccante sia ingaggiato in combattimento con il proprio bersaglio. Gli Attacchi a Distanza, invece, non possono essere portati se l'attaccante è ingaggiato in combattimento, a meno di usare un'arma di tipo Pistola. In entrambi i casi, l'attaccante deve sapere dov'è il suo bersaglio.

Secondo: Prova

Un attacco in mischia richiede un successo in una Prova di Abilità di Combattimento. Un attacco a distanza richiede un successo in una Prova di Abilità Balistica. Come con altre Prove, se il dado tirato è uguale o minore dell'Abilità, l'attaccante colpisce il bersaglio.

Terzo: Determinare il Danno

Se un attacco colpisce, il bersaglio viene danneggiato. Ogni arma ha una sua caratteristica di Danno, che solitamente comporta il tiro di un dado cui sommare o sottrarre dei valori. Tirare il dado appropriato e aggiungere ogni modificatore rilevante e, se l'attacco è un Attacco in Mischia, aggiungere il bonus di Forza dell'attaccante. Il risultato è il Danno totale fatto al bersaglio.

COLPO SINGOLO, RAFFICA SEMI-AUTOMATICA E LIBERA

Ogni arma ha un codice che indica se è in grado di sparare più di un singolo colpo in combattimento, e quanti colpi l'arma consuma nel tentativo di farlo. La Cadenza di Fuoco di un'arma ha tre spazi per indicare i modi di fuoco. Il primo indica se l'arma è in grado di sparare un colpo singolo (S). Il secondo indica se è o meno in grado di sparare raffiche semi-automatiche e il numero descrive la quantità di colpi sparati. Infine, il terzo valore descrive se l'arma è in grado di sparare una raffica libera. Un metodo di fuoco non può essere usato se nel relativo spazio la descrizione dell'arma indica "–".

Alcune armi possono essere utilizzate con più cadenze di fuoco, questo viene riportato nel loro profilo. I Personaggi possono scegliere in quale modo sparare prima di effettuare l'attacco.

Il Requiem modello Locke di Lorayne Thornhallow ha una cadenza di fuoco: S/2/4, che sta a significare che può sparare un colpo singolo, due colpi con la raffica semi-automatica, o quattro colpi se usato con la raffica libera.

Se uno dei dadi lanciati per il Danno risultasse essere un 10 naturale, c'è la possibilità che il colpo sia inferto con la Giusta Furia.

Giusta Furia

Quando, determinando il Danno di un attacco riuscito, un qualunque dado risulta essere un "10" naturale, c'è la possibilità che il Favore dell'Imperatore sia con l'attaccante (questo comprende il "10" tirato per il tiro dei 1d5). Il risultato chiede un secondo tiro per l'attacco identico al primo, con tutti i modificatori originali. Se questo secondo tiro riesce, l'attaccante può tirare un altro dado per il Danno e sommarlo al totale del Danno. Se il dado tirato è un altro "10" naturale, l'Imperatore stesso sorride all'attaccante che può ripetere un'altra volta il tiro per il danno e aggiungerlo al totale del Danno. Questo procedimento si continua fino a quando si tira un "10" per il Danno. Normalmente, solo i Personaggi Giocanti possono usufruire dei benefici della Giusta Furia. L'ADG può, a sua discrezione, permettere ai PNG di accedere ai benefici della Giusta Furia.

Quarto: Determina il Danno

Dal totale del Danno, il bersaglio dell'attacco sottrae il bonus della sua Resistenza e i Punti Armatura (modificati dalla Penetrazione – vedi sotto). Se questo riduce il Danno totale a zero o meno, l'attacco è inefficace o insufficiente a ferire. In ogni altro caso, i punti Danno rimanenti si applicano al bersaglio. Se i Danni cumulativi subiti dal bersaglio superano il suo numero di Ferite, è morto.

Penetrazione

Tutte le armi hanno un valore di Penetrazione che riflette quanto i proiettili dell'arma sono in grado di attraversare l'armatura. Quando un colpo d'arma da fuoco o da lancio colpisce un bersaglio, riduci i Punti Armatura del bersaglio del valore di Penetrazione dell'arma (valori sotto lo 0 contano come 0 e l'armatura non provvede ad alcuna protezione). Fatto questo, calcolate i Danni come al solito.



SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO

Le occasioni per colpire, durante un combattimento, possono essere modificate alla stessa maniera con la quale sono modificate le Prove d'Abilità. Le Situazioni di Combattimento sono il mezzo per concretizzare l'effetto che ha il terreno, il clima, le situazioni tattiche, nella battaglia sia per le difficoltà che comportano, sia perché queste condizioni possano essere utilizzate dai personaggi per prendere un vantaggio nel combattimento. Un buon piano, con il giusto equipaggiamento, l'abilità e la giusta tattica possono fare la differenza fra la vita e la morte per un Esploratore. Le seguenti circostanze sono quelle che s'incontrano più di frequente durante il combattimento. L'ADG ha sempre l'ultima parola sulla particolare Difficoltà da applicare alla Prova.

Attacco Improvvisato

Una prova di Abilità di Combattimento o Abilità Balistica per attacchi improvvisati sono considerati Difficili (-20).

Bersaglio Ignaro

Le Prove di Abilità di Combattimento e Balistiche contro un bersaglio sorpreso (ad esempio perché preso di soppiatto) sono considerate Molto Facili (+30).

Bersaglio Inerte

Una Prova di Abilità di Combattimento per colpire un bersaglio addormentato, incosciente o in generale inerte è un successo istantaneo. Per il danno contro questi bersagli, tira il doppio dei dadi e somma i risultati.

Bruciapelo

Le prove di Abilità Balistica compiute per colpire bersagli entro tre metri sono Molto Facili (+30). Nota: questo bonus non si applica quando il bersaglio del fuoco si trova ingaggiato in combattimento con l'attaccante.

Ingaggiato in Mischia

Quando un personaggio è adiacente ad un avversario, può ingaggiare il nemico in un combattimento corpo a corpo con qualunque arma da mischia. Se un personaggio si allontana da un nemico mentre è ingaggiato in una mischia, l'avversario può portare un attacco gratuito contro il personaggio che si allontana. Un personaggio ingaggiato in un combattimento non può portare un attacco con armi a distanza salvo che non sia dotato di un'arma la cui classe sia "Pistola".

Oscurità

Le Prove di Abilità di Combattimento compiute nell'oscurità sono considerate Difficili (-20), mentre le Prove di Abilità Balistica sono Molto Difficili (-30).

Sparare in Una Mischia

Prove di Abilità Balistica compiute per attaccare un bersaglio ingaggiato in un corpo a corpo sono considerati Difficili (-20).

Terreno Difficile o Pericoloso

Le Prove di Abilità di Combattimento e di Schivata compiute in terreni difficili, come il fango, sono Impegnativi (-10). Le Prove compiute mentre ci si trova in terreni Pericolosi, come la neve alta o sopra il ghiaccio sono Molto Difficili (-30).

Ferito

Come conseguenza del combattimento, un personaggio subisce dei Danni. Un combattente può subire tanti Danni quante sono le sue Ferite. Quando i Danni sono quanti, o più, delle Ferite, il personaggio è ucciso.

Danno Critico

Le regole sulle ferite che si possono subire sono state semplificate in questo fascicolo per questioni di spazio. **ROGUE TRADER**, però, contiene un'intera sezione di Danni critici e dei loro particolari effetti. Dalle cicatrici permanenti agli arti recisi.

IL TESORO ABBANDONATO

"Le Fauci. Così viene chiamato il cancello per il Firmamento Koronus; un nome che ben si adatta alla sua storia. Da quando sono seduto sul trono del capitano, ho visto innumerevoli navi, e anime, svanire nella sua gola. Eppure continuano ad attraversarlo, perché il ventre delle Fauci è gonfio di ricchezze."

— Lord-Capitano Ezekiel Pengalia

Il Tesoro Abbandonato è un'avventura introduttiva ideale per offrire ai giocatori la possibilità di provare ROGUE TRADER. L'avventura segue le gesta dei giocatori alla ricerca del Tesoro dell'Imperatore, un vascello perso fra le Fauci, e mette alla prova le meccaniche principali del gioco — ricerca di profitti ed esplorazione. Offre inoltre un valido punto d'inizio perché ADG e i giocatori possano cominciare ad esplorare l'oscuro e periglioso universo di Warhammer 40'000.

COMINCIARE

Tutte le informazioni necessarie per giocare quest'avventura sono descritte in questo libretto, incluse le regole basi e i personaggi pre — generati per i giocatori. Anche alcune informazioni base sono state fornite, ma **Il Tesoro Abbandonato** è stato pensato per essere autonomo e non ha bisogno di ulteriori approfondimenti.

La storia prende inizio con Sarvas Trask e il suo equipaggio che si avventurano alla ricerca, all'interno delle Fauci, di un vascello perduto e delle fortune e della fama che promette di contenere. Il Rogue Trader si trova sulla sua nave, la *Sublime Azzardo*, un venerabile incrociatore Imperiale adornato con i marchi della sua dinastia. L'*Azzardo* è un vascello formidabile, capace di abbattere intere città e di viaggiare nell'imprevedibile warp. Eppure a Trask interessano soprattutto i suoi vasti magazzini e la capacità di stivare ricchezze.

POSTAZIONE DI RECUPERO

L'attenzione di questo scenario va sul recupero della nave conosciuta come *Tesoro dell'Imperatore*. In **ROGUE TRADER**, questo tipo di missioni è conosciuto come Impresa. L'ADG può spiegare ai giocatori che trovare e recuperare il *Tesoro* porta a completare l'Impresa, cosa che incrementerà la loro ricchezza e amplierà la fama della loro Dinastia. Oltre a sottolineare l'Impresa, l'ADG può anche dare ai giocatori un accenno del background sul modo con il quale hanno ottenuto le informazioni che li han portati al relitto e tutti quegli obiettivi da raggiungere, prima di cominciare la missione. In una normale Impresa, il PG durante il gioco cerca di raggiungere degli obiettivi, ma per il fine di quest'avventura introduttiva sono dati per raggiunti. Gli obiettivi per questa Impresa e come sono stati raggiunti:

Localizzare il Vascello: Di recente, durante un'esplorazione della Marina Imperiale ha raccolto il Segnale di Soccorso del *Tesoro dell'Imperatore* nel Campo di Battaglia, una sperduta zona di spazio nelle Fauci. L'informazione, passando fra i vari livelli del Comando di Flotta di Calixis, è stata infine raccolta da un giovane e intraprendente ufficiale e venduta, insieme alla frequenza di riconoscimento del segnale, a Trask e al suo equipaggio.

Rivendicare il Diritto: Tسانthos, sotto la guida di Trask e con le appropriate richieste e suppliche, ottenne dall'Administratum il Diritto di Rivendicare

il possesso del *Tesoro dell'Imperatore* una volta recuperata. Le condizioni per Rivendicare il vascello, però, impongono sia il Rogue Trader stesso a metter per primo piede a bordo del vascello abbandonato.

Radunare l'Equipaggio e il Materiale: Con parte del proprio capitale, Trask ha quindi assembrato un equipaggio di relitti umani e avanzi di galera da Porto Girovago.

Con l'Avventura e il Profitto come obiettivo, i PG saranno al centro dell'attenzione ottenendo, con le loro azioni, un successo o un fallimento della missione. L'ADG può ulteriormente spiegare che, qualunque cosa riescano ad ottenere, la cosa fondamentale è il recupero del *Tesoro dell'Imperatore*. Leggete il paragrafo di seguito:

Di recente, un vascello d'esplorazione della Marina Imperiale ha raccolto il Segnale di Soccorso del Tesoro dell'Imperatore nel Campo di Battaglia, una sperduta zona di spazio nelle Fauci. Le Fauci sono un pericoloso passaggio Warp che unisce il settore Calixis con il Firmamento Koronus, una regione per lo più inesplorata al di fuori dei confini e delle leggi Imperiali.

Nathin Tسانthos, uno studioso del Firmamento, sa che il Tesoro dell'Imperatore è un Incrociatore Leggero di classe Lathe, e che sicuramente sarà un ricco premio, se recuperato. In nome del Rogue Trader Sarvas Trask, Tسانthos ha portato richieste e suppliche all'Administratum ottenendo infine il Diritto a Rivendicare e recuperare la Tesoro dell'Imperatore, con il vincolo che sia il Rogue Trader stesso il primo a mettere piede sul vascello abbandonato. Per questo motivo siete stati reclutati sulla Sublime Azzardo, l'immenso e potente incrociatore, proprietà della dinastia dei Trask da secoli.

COME FUNZIONANO LE IMPRESE

In **ROGUE TRADER**, il fine del PG è acquisire Profitti. I Profitti misurano la ricchezza del PG, sia essa materiale o sulla carta. Ben più di quel che un Lord-Capitano raccoglie nei suoi alloggi, i Profitti rappresentano il reale successo del PG, permette di espandere i possedimenti della propria dinastia e di pagare e mantenere beni enormi e costosi quali le astronavi, armate di mercenari e stazioni spaziali. Buona parte del lavoro di un PG è volto a incrementare e mantenere i propri Profitti.

Un'Impresa è una specifica missione (nel caso di quest'avventura, una missione di recupero) il cui successo comporta un significativo bonus ai profitti del PG. Ogni Impresa è differente e ha una lista di obiettivi (le cose che il PG necessita prima di poter cominciare) così come un livello di ricompensa (Profitto) quando è completato.



PROFITTO

La raccolta di ricchezze e d'influenza, per un Rogue Trader e i suoi consiglieri – i giocatori – si misura con un valore: il Profitto. Questo valore si usa per determinare se beni o servizi siano acquisibili o meno, per determinare le dimensioni del gruppo di avventurieri e per valutare la posizione nei confronti degli altri poteri all'interno dell'Imperium.

In Rogue Trader, i giocatori possono, scegliendolo, aumentare il valore di Profitto del Gruppo portando a termine delle Imprese. Ogni Impresa portata a termine aumenta il livello di Profitto permettendo di accumulare ricchezze e potere, fino a comandare un'intera flotta di astronavi o possedere un proprio pianeta.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il primo passo dello scenario si compie con l'ingresso nel Campo di Battaglia da parte del Sublime Azzardo. Leggete o spiegate con parole vostre quanto segue:

È passato qualche giorno da quando, a Porto Girovago, vi siete imbarcati per le Fauci. Da allora, la vostra nave è stata spinta e sbattuta dalle violente correnti del passaggio warp e siete stati obbligati a riemergere più volte nello spazio reale per aggiustare la rotta. Anche i campi Geller della Sublime Azzardo – gli scudi di energia che proteggono tutte le navi Imperiali dalle insidiose creature del warp – sono stati messi alla prova dall'incerta e variabile natura delle Fauci. Ora, finalmente, la vostra nave è arrivata in quell'area maledetta conosciuta come Il Campo di Battaglia, una fenditura dimenticata nel vuoto, punteggiata di detriti di antiche navi da guerra alla deriva. Da qualche parte si cela il Tesoro dell'Imperatore ... il recupero può cominciare.

Avendo raggiunto il Campo di Battaglia, gli Esploratori possono cominciare a cercare il *Tesoro*. Questa ricerca può richiedere alcune ore o anche giorni interi (il Campo di Battaglia è davvero un vasto). Questo è un buon momento perché i PG si conoscano e chiariscano il loro ruolo a bordo della nave (vedi le descrizioni dei PG). L'ADG può a sua volta usare le informazioni iniziali per meglio descrivere la desolazione del Campo di Battaglia e l'innaturale timore che suscita. Quando l'ADG è pronto, può far individuare e seguire, ai PG, il segnale della richiesta d'aiuto.

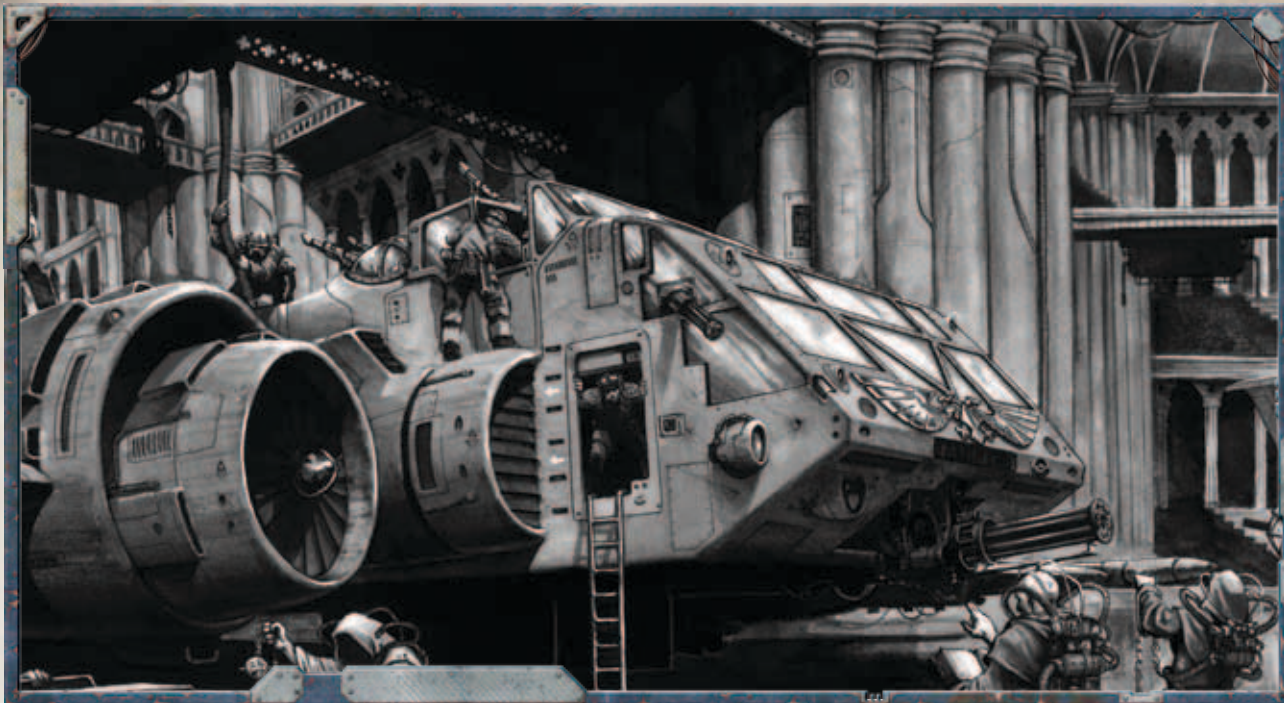
UNA TAGLIA GLORIOSA

Raggiungere il *Tesoro* però, è più facile a dirsi che a farsi poiché giace nel cuore di un vasto campo di detriti di 300'000 km di diametro. All'avvicinarsi della nave dei PG, leggete il seguente paragrafo:

Attraverso i pannelli panoramici, cominciate a vedere come una massiccia nuvola sfavillante dispersa nel vuoto. Avvicinandosi, si possono distinguere paratie smembrate di astronavi, corrose e lise dai secoli di esposizione al vuoto spinto e alle radiazioni solari. Pare che secoli or sono qui sia stata combattuta una grande battaglia che ha lasciato solo i resti di lance d'assalto, enormi proiettili e altri detriti di guerra. Osservando meglio, la coltre di detriti si muove come un lento vortice di relitti, frammenti che si scontrano l'un con l'altro distruggendosi in una pioggia di detriti e polvere. Siete in grado di rilevare la debole traccia di un motore al plasma che sta circa al centro della caotica massa di detriti e navi infrante.

Una volta nelle vicinanze della nube di detriti, I sensori della nave registrano ogni genere di pericolo, da campi di fluttuanti radiazioni a proiettili inesplosi. Lo stesso *Tesoro* sembra aver subito seri danni finendo nel vortice, mesi or sono. Il timoniere e il navigatore concordano sulla pericolosità di entrare nella nube con la vostra nave. Un veicolo più piccolo, invece, potrebbe riuscire ad avvicinarsi senza danni. Le letture dei sensori sullo stato del *Tesoro*, poi, rivelano che i Campi Geller sono parzialmente attivi, pur deboli e fluttuanti – ma i PG scopriranno solo poi il perché...





ATTRaversARE IL CAMPO

A questo punto, i PG, dovranno pensare ad un modo per liberare il vascello intrappolato dalla sua tomba di rifiuti. Può esser spiegato loro che portare la loro nave non sarebbe saggio; anche raggiungendo il *Tesoro* vivi, i danni che subirebbero sarebbero tali da rendere nullo il profitto dell'impresa.

Pilotare il *Tesoro* fuori, o anche solo smontarne e recuperarne i pezzi di valore sembrerebbe un'opzione migliore. Il metodo più ovvio per raggiungere il *Tesoro* è usando piccole e agili navette quali i Guncutter (i PG hanno a disposizione simili navi per scendere sui pianeti). Un veicolo simile potrebbe evitare i rischi maggiori e non farà riattivare siluri o proiettili inesplori.

Comunque, ogni tentativo di navigare nel campo di detriti con un piccolo velivolo richiede una **Prova Normale di Pilotare (+0)**. Fallire una Prova comporterà qualche danno alla navicella e qualche antico siluro potrebbe riattivarsi e raggiungere l'incrociatore, al peggio. Dei PG intelligenti potrebbero suggerire di aprirsi un varco fra i frammenti con le armi dell'incrociatore. Se i PG hanno la prontezza di spirito di farlo prima di imbarcarsi, allora la Prova di Pilotare diviene **Molto Facile (+30)**.

IL GUNCUTTER

Sotto il nome di "Guncutter" troviamo una gran varietà di astronavi armate e corazzate che possono essere usate per spostamenti intra-sistema, viaggi orbitali, trasporti dall'orbita a terra, assalti e anche duelli aerei. Il Guncutter degli Esploratori, è pilotato da uno o due piloti, un ingegnere di bordo e fino a due armieri. Il velivolo ha più sistemi d'arma, alloggi per sei e una zona cargo in grado di contenere fino a 30 persone (o l'equivalente in materiali). Vi sono sei tute spaziali resistenti al vuoto a bordo.

ISPEZIONARE LA NUBE

I PG possono aver l'idea di cercare i relitti della nube alla ricerca di materiali utili. Benché la maggior parte dei relitti siano ormai inutilizzabili, con un po' di tempo e pazienza sarebbe possibile trovare qualcosa di valore. Se i PG pensano di intraprendere questa ricerca possono fare una **Prova di Tecnologia Normale (+0)** (finché sono a bordo dell'incrociatore). Un successo significa che sono stati individuati dei residui potenzialmente utili e possono passare l'informazione ai team di recupero, aumentando il proprio Profitto (vedi Ricompense).

ABBORDARE IL TESORO

All'avvicinarsi del *Tesoro*, ai PG andrà letto il seguente paragrafo:

Vista da vicino, la Tesoro dell'Imperatore ha un brutto aspetto: larghi squarci attraversano lo scafo, i ponti di comando e la prua sono tarlati e mostrano i mesi di esposizione al vuoto senza protezioni. Ci sono, però, segni di energia dai motori e deboli luci presso la cupola panoramica, a indicare come i reattori al plasma non siano completamente freddi.

I PG riusciranno a trovare un ingresso a prova di vuoto integro senza troppa difficoltà sia lungo lo scafo o vicino al ponte, potendo così collegarsi alla nave. Rune ambrate lampeggianti indicano che c'è ancora atmosfera all'interno e i PG possono entrare senza le ingombranti tute, potendo però trarre beneficio dai respiratori (vedi Finire l'Aria, dopo). All'apertura della paratia, una ventata d'aria calda e stantia riempie il condotto, portando con sé un vecchio sentore di morte. A questo punto i PG sono liberi di cercare nel vascello, e vagando per i suoi polverosi corridoi si possono accorgere di alcune cose:

Ricoperti dal Buio: Anche se i reattori al plasma sembrano essere attivi, l'intera nave è a regime minimo. Questo significa che le lampade fissate lungo i corridoi emanano solo deboli bagliori, lasciando la maggior parte delle stanze e dei camminamenti al buio. Parecchie porte, piastre reattive e auspex interni non funzionano e l'intervox è inattivo. Una **Prova Abituale di Tecnologia (+10)** rivelerà che, comunque, vi sono alcune linee, quelle verso il ponte di comando, ancora funzionanti.

Cadaveri e Polvere: Abbandonati in ordine sparso lungo i corridoi polverosi si trovano corpi avvizziti di membri dell'equipaggio e di servitori collassati sui controlli. Portano le armi assicurate alle fondine e non si notano segni di particolare violenza o indizi per capire cosa li ha uccisi. Una **Prova Normale di Medicina (+0)** rivela che probabilmente sono deceduti per asfissia.

Boccaporti e Porte: Durante l'esplorazione, i PG scopriranno che molti passaggi sono sigillati da imponenti boccaporti ermetici, compresi i ponti inferiori e la sala macchine dei reattori. Le porte sono incrostate di sporcizie e vi lampeggiano rune scarlatte a indicare che al di là vi sono atmosfere tossiche, o il vuoto. Tagliare le porte o ripristinare l'atmosfera può richiedere molto tempo ed è certamente più semplice intervenire dal ponte di comando. Se anche volessero ugualmente provare, i PG dovrebbero ugualmente raggiungere il ponte di comando per ripristinare l'energia e prendere il controllo delle chiusure automatiche. L'ADG, o un PNG se ve ne sono, potrebbe suggerire questa soluzione. Alternativamente, la loro esplorazione potrebbe portarli ad un ovvio tetro destino.

Muscoli in Più

E' possibile che i PG decidano di portarsi appresso alcuni membri in più dell'equipaggio come aiuto. La Venture, ha un enorme equipaggio (circa 100'000 persone), non sono militari e molti di loro sono indispensabili per il funzionamento della nave. Dei tre posti extra disponibili nel Guncutter, i PG possono essere accompagnati da un membro del team di recupero, o da marinai meno importanti. Si assume che gli uomini del team di recupero abbiano tutte le caratteristiche a 25 e che siano sempre ultime nell'ordine d'Iniziativa. Sono armate con una pistola automatica (30m; S/3/-; 1d10+3; Pen 0; 8 colpi; Ricarica Azione Intera).

I PG possono decidere se mandare altri al loro posto nel Guncutter. In tal caso, l'ADG può lasciare che siano i giocatori a controllare Tsanthos sapendo che la clausola del Diritto di Rivendicazione afferma che è il Rogue Trader stesso a dover metter per primo piede sull'oggetto da recuperare perché l'acquisizione sia valida agli occhi dell'Administratum, per non parlare del fatto che nessun Rogue Trader rinuncerebbe alla gloria di reclamare un simile premio, personalmente.



ARTEFATTI DELL'AURA

Gli Artefatti dell'Aura sono manufatti xeno scoperti fra le rovine di antichi mondi alieni delle Stelle dell'Aura. Possiedono strane e potenti proprietà che vengono ben valutate dai collezionisti dell'Imperium alla ricerca di quei mitici poteri in grado di potenziare la forma umana fino a sconfiggere la morte stessa. Non serve dire che il solo possesso di queste pericolose archeo – tecnologie xeno basta per esser dichiarati eretici.

IL VERME PSYCHARUS

Molto prima dell'arrivo dell'Uomo, le Stelle dell'Aura e il Firmamento era casa di uno strano e terribile impero xeno. Di rado artefatti di questa civiltà perduta sono trovati dai mercanti, dagli esploratori e dai contrabbandieri e riportati nell'Imperium. Il Verme Psycharus è uno di quegli artefatti. Ad un primo sguardo sembra un vermicciattolo di ottone ossidato lungo quindici centimetri, freddo e unto al tatto, tutt'altro che spaventoso o macabro. Eppure, non appena viene a contatto con il warp, una terribile intelligenza lo pervade e gli dà il potere di rianimare, come orridi burattini warp, i morti e i mai-vivi ponendoli sotto il suo controllo.

LA STORIA DEL TESORO DELL'IMPERATORE

La *Tesoro dell'Imperatore* cadde vittima del mortale Congegno Aura conosciuto come Verme Psycharus mentre navigava per il Firmamento, dal capitano Janrak Spargan che senza saper di cosa si trattasse lo portò a bordo. L'Artefatto rimase inattivo nelle mani di Janrak per la gran parte del viaggio di ritorno verso il Settore Calixis fino a quando non fu analizzato dal Navigatore della nave, tale Orden Hyirt. Navigator della Casata Benetek, Orden era un fedele membro dell'equipaggio di Janrak e lo serviva da parecchi anni, eppure era particolarmente impreparato a trattare con il Verme Psycharus e il suo antico male. Non appena toccò l'artefatto maledetto, il verme si animò graffiandolo alla faccia in direzione del suo terzo occhio allo scopo di forzarne l'apertura. Assorbendo nuove energie dal collegamento con il warp, il Verme pervase con un oscuro potere e tetri desideri Orden. Controllato dal Verme, il Navigator fece rilasciare l'ossigeno della nave nello spazio, così da uccidere centinaia di membri dell'equipaggio solo per poterli rianimare e porre sotto il suo controllo. Una rapida e sanguinosa rivolta zittì la maggior parte dei restanti membri dell'equipaggio, compreso Janrak, che fu ucciso. I pochi sopravvissuti non sarebbero riusciti a uccidere Orden o a distruggere il Verme, così fecero in modo di sabotare il vascello, evitando che potesse prenderne il controllo. Intrappolato, Orden attende un'occasione per fuggire.

LE FAUCI SI CHIUDONO

Il ponte del *Tesoro* è una vista inquietante, cosparso di corpi e polvere. A differenza di quelli visti nella nave, qui vi sono chiari segni di battaglia. Fori di proiettili, le tipiche bruciature di salve laser, corpi ritorti frutto di una morte violenta con arti e interiora disperse per tutto il ponte di comando. Esplorando il ponte, i PG individuano rapidamente l'epicentro dello scontro. Leggete o raccontate il seguente paragrafo:

Camminando attraverso i corpi smembrati dell'equipaggio, scendete fino ai piedi del posto di comando, il Trono del Capitano. Alla base del trono giace quello che dev'essere il capitano, i suoi arti spezzati e contorti in più punti, attorniato da cavi e tubi mal alloggiati o rozza-mente staccati dalle loro prese. Alla sommità del trono siede un uomo abbigliato come un Navigator, la sua testa reclinata, apparentemente morto. Curiosamente la faccia non è coperta dalla solita cappa ed è vi-sibile una strana appendice metallica, vermiforme, attaccata alla fronte, dove si dovrebbe trovare il terzo occhio. Poi... la testa del Navigator si solleva e vi osserva con gli occhi vuoti di un morto.

Orden vede immediatamente nei PG e nella loro astronave funzio-nante l'occasione per fuggire alla sua prigionia; ovviamente essi potranno essergli utili solo da morti.

La prima cosa che avviene è la chiusura, con stridii e sbuffi pneu-matici di tutti i boccaporti del ponte. Quindi, un temibile alone cre-misi comincia ad attorniare il Verme mentre si carica di potere. Tutto questo dura solo qualche secondo, il tempo che i PG decidano se attaccare o parlare con Orden.

Entrambi i tentativi, però, sono inutili. Egli non risponde alle do-mande ed è protetto da una potente barriera di energia psionica che gli permette di ignorare quasi tutti i colpi.

Diviene immediatamente chiaro che l'apparato avvinghiato alla testa del Navigator sta in qualche modo proteggendolo (vedi Com-battere Orden, sotto).

Non appena il ponte viene sigillato, ondeggianti raggi di energia warp si protendono dalla fronte del Navigator e prendono a danzare fra i cadaveri del ponte. Un secondo dopo, i resti dell'equipaggio cominciano ad alzarsi.

Da prima solo alcuni riescono a sollevarsi e a osservare i PG con occhi assassini, ma presto dozzine di burattini stanno muovendosi sul ponte polveroso. Una marmaglia di ufficiali e servitori (alcuni ancora collegati alle loro postazioni e altri liberi) convergono verso i personaggi in massa.

L'ADG può cominciare ad attaccare con sei Burattini del Warp umani o servitori (vedi pag. 19). Il punto da cui arrivano è ad alcuni metri dai PG, cosa che da qualche tempo ai giocatori per reagire. Dopo 2 round altri 6 Burattini si aggiungono al combattimento e, dopo altri 5 round, altri 12. In aiuto dei Burattini del Warp, non appena vigile, Orden comincia a eliminare l'atmosfera dal ponte causando ventate sferzanti di polvere verso i condotti d'areazione.

Da questo punto, si applica la regola Finire l'Aria (vedi sotto). Nota che, durante il combattimento Orden non attaccherà i PG in prima persona preferendo, in un primo momento, misurare le loro abilità. Se minacciato fisicamente, scapperà.

FINIRE L'ARIA

Ad un certo punto, durante la permanenza nel *Tesoro*, l'ossige-no finirà. Una simile situazione determinerà i seguenti effetti:

- Per i primi 5 round, ogni PG sentirà la testa leggera e soffrirà un -10 a tutte le Prove d'Abilità.
- In ogni round successivo al quinto, ogni PG dovrà passare una Prova di Resistenza con un malus che aumenta in modo cumulativo di -5 ogni round, o soffrire un punto Danno (il bonus Resistenza o l'Armatura non forniscono protezione!). Se il PG soffre tanti Danni quante sono le sue Ferite, cadrà incosciente e morirà in 1d5 minuti.

Se i PG portano dei respiratori, possono ignorare tutti questi effetti.

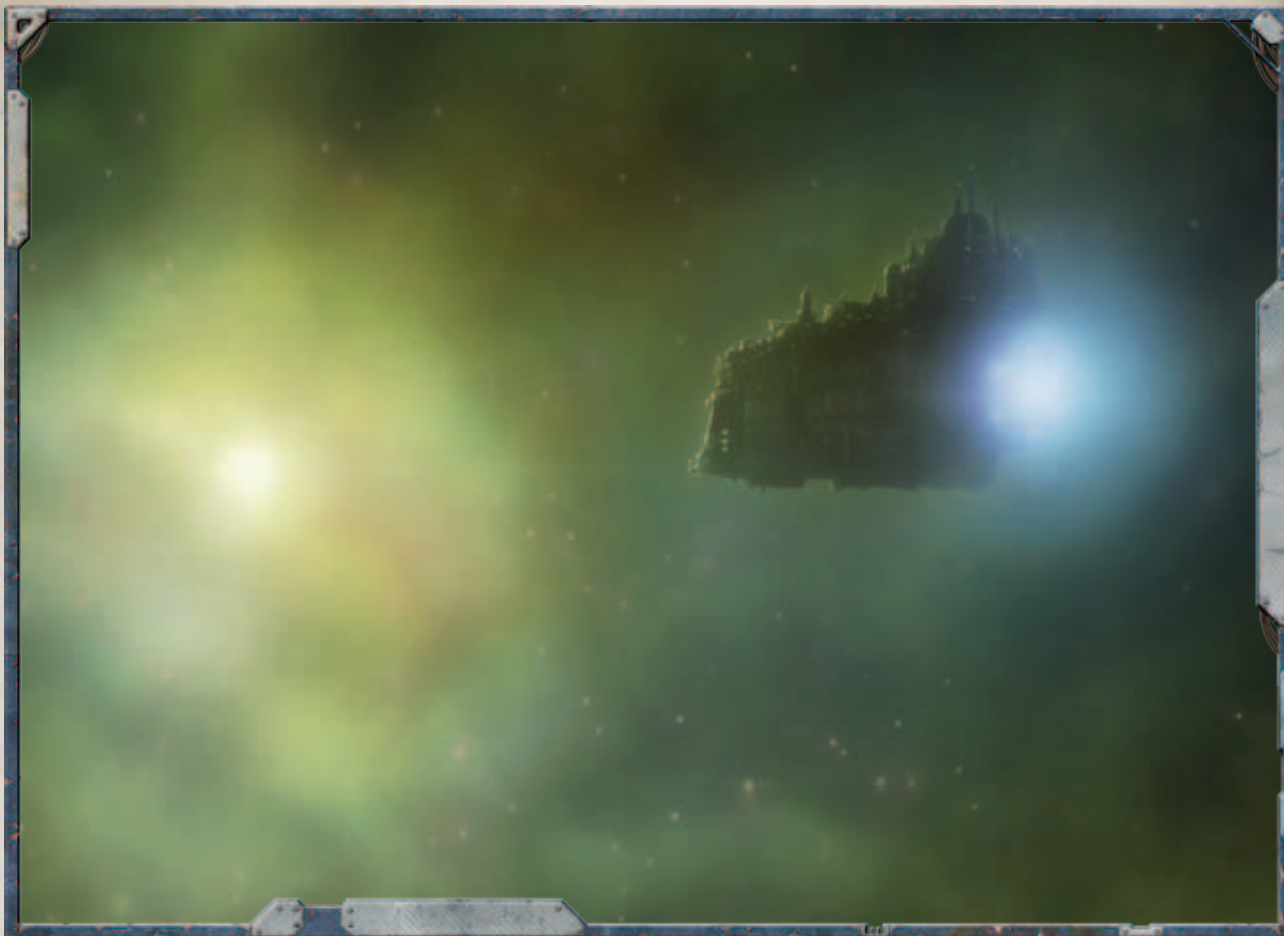
COMBATTERE ORDEN

Con i poteri del warp a proteggerlo, sarà praticamente impossibi-le per i PG ferirlo direttamente. L'ADG può rendere chiara la cosa ai PG che attaccano direttamente il Navigator perché i loro colpi sono bloccati da una sorta di vibrante scudo cremisi. Personaggi con l'Abilità Conoscenze Accademiche riguardanti leggende, occulto o Tattica Imperialis possono provare con la relativa **Prova Norma-le (+0)** per riconoscere il potente psico – scudo. Lo scudo appare vibrante, ma non sembra essere completamente incorporeo. Questa instabilità è frutto dell'incostante fluire di energia ai Campi Geller che interferiscono con il potere del Verme. L'Arbitro di Gioco può indicare ai giocatori di compiere una **Prova di Logica Normale (+0)** perché lo capiscano (alcuni esperti navigatori, i nati nel vuoto specialmente, sanno dire se i Campi Geller sono alzati o abbassati da come prude loro la pelle). Le fluttuazioni non hanno, comunque, effetto sulla forza dello scudo ed è praticamente impossibile per i PG aprire una breccia (vedi il Profilo di Orden). Vi sono, comunque, altri modi per ferire Orden. L'ADG può permettere ai PG, con una **Prova Normale (+0) di Consapevolezza**, di accorgersi di tubi, linee di potenza e pannelli danneggiati lungo il trono del capitano, suggerendogli queste possibilità:

Un'Esplosione Poderosa: Se un PG riesce a causare un'esplo-sione imponente, magari usando una carica da demolizione o so-vraccaricando i circuiti di potenza del trono del capitano con una **Prova Impegnativa di Tecnologia (-10)**, Orden verrebbe ferito seriamente e si ritirerebbe nel Navigator Oculus proteggendosi la fuga con i suoi Burattini del Warp.

Breccia nello Scafo: Usando un esplosivo o un'arma con una Penetrazione di 4 o più, i PG possono provare a rompere le paratie della sezione panoramica e scaraventare nella camera il vuoto spinto. Questo obbligherà Orden a ritirarsi (vedi sopra) per proteggersi dal vuoto. Ogni PG che non indossa una Tuta da Vuoto, soffre imme-diatamente 2d10 di Danno, non ridotto dall'armatura e comincia a soffocare (vedi Finire l'Aria).





SCAPPARE DAL PONTE

Che i PG riescano o meno a far fuggire Orden, l'assenza di ossigeno li obbligherà presto a fuggire dal ponte di comando prima di morire soffocati o di essere soverchiati dai Burattini del Warp ridestati, ancora e ancora. Ci sono un paio di modi per fuggire dal ponte:

Fare una breccia nei Portelloni: Se hanno portato con sé uomini in più, o il giusto equipaggiamento, i PG potrebbero avere abbastanza potenza di fuoco, o attrezzi, per distruggere una delle porte stagne. Non è una cosa facile e richiederà il lavoro di tre persone per 3 round, durante i quali dovranno essere protetti. In alternativa, un PG può compiere una **Prova di Tecnologia Difficile (-20)** per aprire manualmente la porta usando uno dei pannelli di controllo. Questo richiede che un PG possa lavorare indisturbato per 3 round.

Giù per il Condotta: Come Azione Intera, un PG può abbattere una delle bocche di aerazione e tuffarsi nel buio. Scegliere un condotto che porti da qualche parte e non in una ventola ad alta rotazione richiede una **Prova di Cercare Normale (+0)**. Se più personaggi tenteranno la Prova, basta che solo uno ottenga il successo. Se i PG falliscono, o scelgono a caso l'apertura, i PG cadono in un qualche macchinario roteante e triturante e dovranno superare una **Prova Normale di Agilità (+0)** o soffrire 1d10+4 Danni. A discrezione dell'ADG, questa parte può essere allungata, con i personaggi che vagano alla ricerca l'uno dell'altro mentre i Burattini del Warp provano a seguirli nei condotti dietro di loro (magari incontrando la loro fine su di una ventola).

BURATTINI DEL WARP

Queste disgustose parodie della vita sono corpi animati controllati dal Verme. Viscidi e goffi, non costituiscono un vero pericolo, ma è nel numero la loro pericolosità.



Profilo dei Burattini del Warp

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
33	13	64	21	11	—	12	13	—

Ferite: 6

Movimento: 1/2/3/6

Abilità: Nessuna.

Talenti: Addestramento alle Armi (come necessario).

Tratti: Burattini di Carne (vedi sotto).

Armi: Brandelli affilati potenziati dal Warp (1d5+6; Pen 2) o Pistola Las (30m, S/-/-; 1d10+3).

Equipaggiamento: Nessuno.

Burattini di Carne: Né morti, né vivi, i Burattini del Warp sono solo oggetti animati dal potere del Verme Psycharus. Per questo, non possono esser veramente uccisi. Quando raggiungono le 0 Ferite, collassano per 5 round prima di rialzarsi nuovamente, con il corpo crivellato e arti mancanti. Solo colpi pesanti, in grado di portare 15 punti Danno in un solo colpo, potranno abatterli. L'ADG può permettere ai PG di finire i Burattini inattivi con armi da mischia. I Burattini del Warp possono usare solo azioni di Carica o Attacchi Standard.

ORDEN, SERVO DEL VERME PSYCHARUS

Poco rimane di Orden, ormai, nella sua mente oscurata dal Verme Psycharus. Solo per brevi momenti la memoria umana ricorda cos'era e si oppone ai desideri del Verme.

Profilo di Orden

AC	AB	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Sim
53	13	34	51	47	40	39	58	12

Movimento: 4/8/12/24

Ferite: 21

Abilità: Nessuna.

Talenti: Nessuno.

Armi: Mani Crepitanti d'energia (2d10+4).

Armatura: Nessuna.

Equipaggiamento: Nessuno.

In aggiunta, fintanto che il Verme è in contatto con il Warp, sarà in grado di rigenerare Orden anche in caso di morte.

I FANTASMI DELL'IMPERATORE

Scappati dal ponte, i PG avranno due obiettivi principali: contattare il loro vascello e ritornare al Guncutter. Sfortunatamente si troveranno tagliati fuori da entrambe le cose. Il segnale Vox è perso nella statica e le strade possibili per raggiungere l'approdo sono rese impraticabili (assenza di atmosfera, boccaporti sigillati, ...). I tentativi di raggiungere il vascello li porteranno solo di fronte ad altri Burattini del Warp (prima pochi, poi sempre di più) così come crescerà il pericolo di restare senz'aria. L'ADG può sfruttare il fatto che i PG siano in trappola, permettendo loro di far breccia attraverso alcune porte per trovare un percorso alternativo solo per incontrare nuovi ostacoli impenetrabili. Tutto questo solo per far incontrar loro altri Burattini del Warp che i PG saranno obbligati ad affrontare o a ritirarsi da degli scontri a fuoco, possibilmente consumando le loro preziose munizioni. Dopo alcuni tentativi per raggiungere la nave, è possibile fargli incontrare Erart, uno dei pochi sopravvissuti del Tesoro.

Un uomo estremamente stanco e sfibrato che indossa una vecchia tuta spaziale si avvicina dalle tenebre, a braccia conserte, chiedendo ai PG di non sparare. Se lo ascoltano, lui si avvicinerà e si presenterà come Erart, aggiungendo che conosce dove nascondersi in luoghi sicuri. Se i PG volessero fargli qualche domanda, risponderà che non è un luogo sicuro per parlare e si offrirà di raccontare tutto quello che sa quando saranno sotto coperta. Se costretto, li supplicherà di seguirlo, ma se i PG vorranno proseguire per la loro strada, li lascerà da soli. Nel caso in cui lo seguano, Erart li porterà in una serie di condotti di servizio, protetti da chiusure cifrate, fin nei meandri della nave, spiegando loro che i poteri del Verme sono più deboli via via che ci si avvicina al reattore. Proseguendo per quella selva di corridoi, i PG incontreranno altri sopravvissuti, emaciati, che ironicamente paiono più orribili loro dei Burattini del Warp.

Inizialmente non si fideranno dei PG e, per collaborare, andranno convinti che i PG sono lì per aiutarli. Il processo di convincimento può essere interpretato dai giocatori che dovranno presentare le loro ragioni a Erart, il leader dei sopravvissuti. In funzione della tattica usata dai PG, servirà superare una **Prova Facile (+20) in Affasci-**

nare, Intimidire o Ingannare affinché i sopravvissuti possano aiutare i PG a distruggere Orden in cambio d'esser liberati portandoli al vascello e poi fuori dal Campo di Battaglia.

Erart, poi, racconterà la storia del *Tesoro dell'Imperatore* (vedi pag. 17) e cosa sa sull'Artefatto Aura (che lui chiama Il Verme). Dirà ai PG anche del tentativo

di uccidere Orden e della macabra battaglia sul ponte di comando. E' stato durante quella battaglia che egli capì il vero potere dell'Artefatto e le sue abilità e giunse alla conclusione che l'Artefatto in qualche modo assorbe energia da Orden proteggendolo, in cambio, dalla morte.

C'è dunque una speranza. Il capitano, prima di morire, dedusse che l'Artefatto dovesse acquisire il suo potere dal Warp poiché si attivò solo alla presenza di Orden e del suo terzo occhio. Era rimasto inerte, infatti, anche durante il viaggio warp, per via dei campi protettivi Geller. Erart crede che, se i Campi Geller potessero esser alzati a piena potenza, la cosa dovrebbe limitare la riserva di energia dell'Artefatto, permettendo loro di uccidere Orden. Ovviamente quest'idea era rimasta solo una teoria poiché la prima cosa compiuta da Orden dopo aver ucciso l'equipaggio, fu di spegnere il Nucleo del Cogitator scacciando lo Spirito Macchina, cosicché il Verme potesse controllare l'intera nave. Senza il Cogitator e lo Spirito Macchina, i Campi Geller non possono essere alzati.

A questo punto, Erart, proverà a convincere i PG che solo loro possono raggiungere il Nucleo e svegliare lo Spirito Macchina. Se i PG gli chiedessero come mai non l'hanno fatto loro, risponderà loro che lui non è mai riuscito a raggiungere il Cogitator (ma la realtà è che tutti i sopravvissuti sono troppo terrorizzati all'idea di lasciare la sicurezza dei loro tunnel e troppo deboli per combattere Orden).

Se i PG decidessero di non provare a risvegliare lo Spirito Macchina, l'alternativa è restare in attesa degli aiuti.

SVEGLIARE LO SPIRITO MACCHINA

Per raggiungere il Nucleo del Cogitator, i PG dovranno attraversare vaste porzioni della nave, e sebbene questo viaggio sia terribile – si tratta di attraversare corridoi fortemente danneggiati, magazzini pieni di rottami e zone a gravità variabile – i PG riescono ad affrontarlo senza troppi problemi. Una volta raggiunto il Nucleo, leggete o parafrasate il seguente paragrafo:

Vi fate largo fino ad una vasta stanza cilindrica crepitante di energia e di scambiatori di fluidi che, a spirale, s'innalzano e sprofondano a perdita d'occhio nell'oscurità della nave. Sospeso in un caotico intreccio di tubi e cavi si trovano enormi sfere di bronzo circondate da servitori inattivi. Avete raggiunto il Nucleo del Cogitator.

Per svegliare lo Spirito Macchina, i PG devono prima di tutto compiere i giusti rituali e preghiere. Questo non richiede alcun Test, finché seguono le indicazioni di Erart, ma richiede quasi un'ora di lavoro per compilare la cascata di rune di attivazione e riempire le riserve di fluido necessario al risveglio dell'antica macchina. In alternativa (se il gruppo non è accompagnato da Erart o preferisce fare da solo), un successo in una **Prova di Tecnologia Abituale (+10)** può svegliare lo Spirito Macchina. Una volta attiva, l'interfaccia dello Spirito Macchina composta dal busto di un servitore sormontato da una faccia grinzosa come cuoio, si rivolgerà agli esploratori chiedendo loro di identificarsi. L'ADG può interpretare la logica fredda e impersonale dello Spirito Macchina, ricordando che non è realmente vivo. Sarà compito dei PG rispondere in modo soddisfacente alle seguenti domande dello Spirito Macchina per convincerlo ad alzare i Campi Geller:

Voi chi siete?: Solo se uno dei PG si presenta come il capitano, la macchina comincerà a rispondere. Se i PG non ricordassero il nome del capitano (detto loro da Erart durante la storia) una **Prova d'Intelligenza Molto Facile (+30)** glielo farà ricordare.

Perché vi sono delle discrepanze nell'orologio del Nucleo del Cogitator?: I PG non possono semplicemente spiegare allo Spi-

rito Macchina che è stato messo off-line in quanto non è in grado di capire questo concetto (è stato progettato per rimanere vigile in eterno, anche oltre la vita di questo vascello). Possono invece inventare una storia; se attribuiranno la colpa ad una transizione Warp o a fenomeni simili, lo Spirito si appacificherà. Lo Spirito Macchina continuerà a fare queste domande fino a quando non gli sarà risposto e, dopo un'esauriente spiegazione, i PG saranno liberi di fare al Nucleo Cogitante le loro domande. A riguardo dello stato della nave, c'è poco da aggiungere a quanto han già potuto vedere. Se viene chiesto di alzare i Campi Geller, sarà loro risposto che non è necessario in quanto non è previsto un viaggio Warp. In tal caso, se si cerca di spiegare allo Spirito Macchina di Orden e della Congegno Aura, semplicemente non capirà il concetto. A convincere lo Spirito Macchina saranno solo questi argomenti:

- Il capitano vuole mettere alla prova i campi Geller
- La nave sta avvicinandosi a delle spaccature nel Warp e i campi Geller servono per irrobustire gli Scudi a Vuoto.
- Il vascello si sta preparando per una transizione e il Navigator vuole anticipare l'alzata degli scudi.
- Un'entità del warp ha invaso la nave e dev'essere purgata.

Ogni altro ragionamento logico potrebbe funzionare, a discrezione dell'ADG. Si noti, però, che non è possibile alla nave entrare nel warp (ha sofferto fin troppi danni) e questo lo Spirito Macchina lo sa. Se i PG si bloccano, una **Prova Normale di Logica (+0)** servirà a suggerir loro una tattica.

AFFRONTARE IL VERME

Una volta che lo Spirito Macchina si è risvegliato e gli Scudi Geller attivati, i PG sono pronti a tornare sul ponte e uccidere Orden. Il verme cercherà di impedir loro di procedere lanciandogli contro altri Burattini del Warp o rendendo invivibili sezioni della nave. Dei PG intelligenti potrebbero essere in grado di arrivare al ponte in segreto prendendo vantaggio dalle informazioni ottenute dallo Spirito Macchina. L'ADG può permettere ai PG di stendere un piano con il quale raggiungere il ponte evitando la maggior parte degli avversari e, fintanto che il piano è ragionevole, può anche far sì che funzioni. Una volta raggiunto il ponte, comunque, dovranno affrontare Orden che li aspetta attorniato da 12 Burattini del Warp e che, non appena riuscirà a rilevarli, gli attaccherà con le proprie mani cariche di tetra energia. Fortunatamente per i PG, però, il suo Psico – Scudo non è più attivo e risulta così molto più facile da ferire. Inoltre, fintanto che non ha modo di collegarsi con il Warp, il Verme non può rigenerarsi.

CONCLUSIONE

Con la morte di Orden, il Verme Psycharus ritorna un'inerte manufatto alieno e ogni Burattino del Warp collassa al suolo, dove si trova. I PG possono provare a distruggere l'Artefatto, ma esso resiste ad ognuna delle armi in dotazione. Anche alla presenza di psionici, rimane freddo e inattivo. Quel che i PG vorranno fare con l'oggetto è una loro scelta, ma resterà sicuramente una fonte di problemi per il futuro. E' responsabilità dei PG anche il fato dei sopravvissuti. I più generosi potrebbero proporre di riaccomagnarli al Settore Calixis o offrire di entrare a loro servizio, ma potrebbero benissimo pensare di venderli come schiavi o di buttarli fuori dal boccaporto. I PG potranno ora riprendere con il recupero di quanto spetta loro senza altri impedimenti, tornare alla nave e lasciarsi alle spalle il Campo di Battaglia.

RICOMPENSE

Per gli sforzi compiuti a bordo del *Tesoro*, ogni personaggio riceve fino a 500px. Se hanno portato a termine l'Impresa di recuperare del *Tesoro dell'Imperatore*, aggiungete un +10 al Profitto dei PG. Questo bonus è però modificato e dipende dalle azioni intraprese dai PG durante l'avventura.

- Se hanno analizzato con successo il campo di detriti: +2
- Se il Guncutter è stato danneggiato: -1
- Se hanno provato a spostare il vascello fuori dalla nube per un recupero più semplice: +5
- Se il *Tesoro* ha sofferto danni seri per armi anti-nave o simili: -3
- Se i PG hanno cercato di recuperare i superstiti: +2
- Se hanno provato a entrare nella nube con la loro stessa nave: -8



CREDITS

ROGUE TRADER È STATO IDEATO DA

Michael Hurley e Ross Watson con
il contributo di Jay Little e Sam Stewart

AUTORE

Ross Watson

SCRITTO E SVILUPPATO DA

Owen Barnes

CONTENUTI AGGIUNTIVI

Owen Barnes, Sam Stewart

EDITING

Mark O'Connor

GRAPHIC DESIGN

Kevin Childress

COPERTINA

Sacha Diener

ILLUSTRAZIONI INTERNE

John Blanche, Sacha Diener, Clint Langley, Colin MacNeil

DIREZIONE ARTISTICA

Zoë Robinson

DIRETTORE DI PRODUZIONE

Gabe Laulunen

PRODUTTORE ESECUTIVO GDR

Michael Hurley

EDITORE

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABILE DELLE LICENZE

Owen Rees

RESPONSABILE CONCESSIONE LICENZE & DIRITTI ACQUISITI

Erik Mogensen

CAPO SETTORE LICENZE

Andy Jones

DIRETTORE PROPRIETÀ INTELLETTUALI

Alan Merrett

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Carlo Desiderio Zanella

EDITING

Daniele Castagnino

REVISIONE BOZZE

Federico Burchianti

ADATTAMENTO GRAFICO

Matteo "Teo" Benedetti

SUPERVISIONE GRAFICA

Simone Peruzzi

RESPONSABILE LINEA EDITORIALE E COORDINAMENTO

Federico Burchianti

RINGRAZIAMENTI SPECIALI AI NOSTRI PLAYTESTER

"The Lurkers in the Valley" Ed Browne con Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, Vern Wester, "No Guts No Glory" Sean Connor con Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, Benn Williams con Kat Glass, Chris Lancaster, Matt Ricicki, Rebecca Williams, Eric Young



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA



**GIOCHI
UNITI**

Edizione Italiana
e Distribuzione a cura di:
Giochi Uniti
Via S. Anna dei Lombardi 36,
Napoli
Tel 081 193 233 93
www.giochiuniti.it

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Rogue Trader è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - Napoli 80134, Italy - Tel 081-193.233.93.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un © & TM 2012 Giochi Uniti srl.

Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

Codice Prodotto RTP1

ROGUE TRADER™

IL TESORO ABBANDONATO™

RICCHEZZA E PERICOLI TI ATTENDO NELL'ULTIMA FRONTIERA

IL TESORO ABBANDONATO è un'avventura introduttiva per il gioco di ruolo ROGUE TRADER. Alla deriva in pericolosa regione dello spazio, il relitto di una nave spaziale offre un'accattivante opportunità. Il Mercante Corsaro Sarvus Trask e il suo equipaggio sono determinati a ricavare un profitto da questa nave gravemente danneggiata — ma non tutto è come sembra. L'incrociatore leggero all'apparenza abbandonato nasconde un segreto mortale che incombe sulle ambizioni di Trask.

Un'introduzione alle avventure piratesche nei panni di Mercanti Corsari nella fosca oscurità del 41° Millennio. Benvenuti nel Gioco di Ruolo di Warhammer 40,000 Roleplay.

Sono incluse regole introduttive per aiutare i giocatori e l'Arbitro del Gioco a familiarizzare con il gioco di ruolo Rogue Trader.

Questo libretto gratuito vi permette di assaporare questo avventuroso gioco di ruolo pubblicato in Italia da Giochi Uniti su licenza Fantasy Flight Games. ROGUE TRADER è disponibile in tutti i negozi.



Giochi Uniti™