

Galleria di PNG

Un mini-supplemento per IMPERIUM
Illustrato da Luigi Castellani (2004)

Questo supplemento vi propone i profili standard di undici personaggi-non-giocatori, che possono essere utilizzati dal direttore di gioco per rappresentare le caratteristiche e le competenze dei vari personaggi di secondo piano.

La maggior parte di essi sono assai meno competenti di un personaggio-giocante esordiente, non avendo beneficiato né del capitale di punti di Evoluzione accordato ai personaggi-giocanti che sono (per definizione) degli individui eccezionali. Solo i tre profili di personaggi condizionati (Dottore Suk, Mentat e Sorella del Bene Gesserit), possiedono delle caratteristiche e delle competenze equivalenti a quelle di un personaggio-giocante appena creato.

Assassino

Fisico	2
Abilità	4
Agilità	5
Armi Bianche	5
Armi da Tiro	5
Discrezione	6
Discipline	3
Vigilanza	5
Astuzia	3
Travestimento	5
Osservare	5
Sicurezza	5
Sapere	2
Veleni	4
Aura	2

Sano											
Ferito											
Incapacitato											
Moribondo											



Attrezzatura standard

Due armi bianche, a scelta, una garrota una pistola Maula, un'armatura leggera, Livello Tec 3, un Scudo personale, tre dosi di veleno mortale, tre dosi di veleno paralizzante, un neutraliseur.

Saltimbanco

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	2
Astuzia	4
Etichetta	6
Osservare	5
Retorica	6
Sapere	3
Lingue	5
Tradizioni	6
Aura	3
Rappresentare	6
Sedurre	5

[illegible]

Attrezzatura standard

Baliset, o qualsiasi altro strumento musicale, abiti ed accessori di scena, pugnale.

Cortigiano

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	2
Astuzia	4
Etichetta	7
Osservare	5
Politica	6
Retorica	6
Sotterfugio	6
Sapere	3
Tradizioni	5
Aura	3
Rappresentare	4
Sedurre	5

[illegible]

Attrezzatura standard

Un pugnale, uno Scudo personale, sontuosi fronzoli, un individua veleni, qualsiasi oggetto necessario al suo divertimento (baliset, libri, scacchiera per il cheops eccetera).



Dottore Suk

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	4
Vigilanza	6
Astuzia	3
Etichetta	4
Osservare	5
Sapere	5
Lingue	6
Leggi	6
Medicina	9
Veleni	9
Psicologia	7
Tradizioni	6
Aura	2

Sano									
Ferito									
Incapacitato									
Moribondo									



Facoltà speciali

Punti di Coscienza = 9

Condizionamento Imperiale, Padronanza del Corpo, Padronanza dello spirito, Medicina Suk, Farmacopea Tsai, Attacco Non-Violento.

Attrezzatura standard

Un medkit, una pistola Maula (solo droga Paralizzante), 2 x 10 freccette, uno Scudo personale, un Analizzatore di Veleni;

Duellante

Fisico	3
Atletica	5
Lotta	5
Abilità	4
Agilità	7
Armi Bianche	7
Armi da Tiro	5
Disciplina	3
Vigilanza	5
Astuzia	2
Etichetta	3
Osservare	3
Sapere	2
Aura	2

Sano										
Ferito										
Incapacitato										
Moribondo										



Attrezzatura standard

Tre armi bianche, a scelta, una armatura leggera, Livello Tec. 3, uno Scudo personale, una pistola Maula, (droga paralizzante) 2 x 10 freccette.

Mercante

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	2
Astuzia	4
Commercio	7
Etichetta	6
Politica	6
Retorica	5
Sotterfugio	5
Sapere	4
Lingue	5
Leggi	6
Tecnologia	6
Tradizioni	5
Aura	2

[illegible]

Attrezzatura standard

Tutto ciò che il direttore di gioco vorrà accordargli, nei limiti del ragionevole.



House Minor Merchant



Mentat

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	2
Astuzia	5
Commercio	7
Etichetta	6
Osservare	7
Politica	8
Strategia	9
Sapere	5
Storia	7
Lingue	6
Leggi	7
Psicologia	8
Tecnologia	6
Aura	2

Sano																				
Ferito																				
Incapacitato																				
Moribondo																				

Facoltà speciali

Punti di Concentrazione = 7

Trance Mnemonica, Analisi Proiettiva, Integrazione Cognitiva, Calcolatore Prodigio, Sdoppiamento Mentale.

Attrezzatura standard

Un pugnale, uno Scudo personale, una pistola Maula, una scacchiera da cheops.



Planetologo

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	3
Sopravvivenza	6
Astuzia	2
Retorica	3
Sapere	5
Storia	6
Lingue	7
Leggi	6
Planetologia	9
Tradizioni	8
Aura	2

Sano											
Ferito											
Incapacitato											
Moribondo											

Attrezzatura standard

Lasciato all'apprezzamento del direttore di gioco, in funzione della missione del personaggio.



Farabutto

Fisico	3
Lotta	4
Abilità	4
Agilità	6
Armi Bianche	6
Armi da Tiro	5
Destrezza	5
Discrezione	6
Disciplina	2
Vigilanza	4
Astuzia	3
Commercio	4
Osservare	4
Sotterfugio	5
Sapere	2
Aura	2

Sano											
Ferito											
Incapacitato											
Moribondo											

Attrezzatura standard

Due armi bianche a scelta, una armatura leggera (Livello Tec 3), una pistola balistica, una pistola Maula, (droga paralizzante) 2 x 10 freccette.



Sorella del Bene Gesserit

Fisico	2
Abilità	2
Disciplina	4
Arte Strana	5
Vigilanza	5
Voce	6
Astuzia	4
Etichetta	5
Osservare	6
Politica	6
Retorica	6
Sotterfugio	6
Sapere	3
Storia	4
Leggi	4
Tradizioni	4
Aura	3
Sedurre	5

Sano									
Ferito									
Incapacitato									
Moribondo									



Facoltà speciali

Punti di Controllo = 9

Maniera Bene Gesserit, Trance mnemonica, Linguaggio dei Segni, Prana Bindu, Voce, Arte Strana.

Attrezzatura standard

Un pugnale, un gom jabbar, tre, dosi di veleno paralizzante.

Soldato

Fisico	3
Atletica	5
Lotta	5
Abilità	3
Agilità	5
Armi Bianche	5
Armi da Tiro	6
Pilotare	4
Disciplina	4
Sopravvivenza	5
Vigilanza	6
Astuzia	2
Sapere	2
Aura	2

[illegible]

Attrezzatura standard

Due armi bianche, una pistola balistica, un fucile balistico, una pistola Maula, un Scudo personale, un'armatura pesante (Livello Tec 3), tre granate, un comunicatore standard.

