

Aura

PROLOGO

Gli Aurati sono umani del II Impero, originari del Sistema di Erhat. Come tutti gli uomini discendenti dai Patriarchi del II Impero, gli Aurati di Erhat sono uomini geneticamente modificati. Il "Programma Human (Mens 999)" (approvato poco tempo dopo la prima rilevazione dell'Aura che si registrò entro i confini del Sistema di Erhat) decretò per gli Erhatiani l'incremento incondizionato del potenziale mentale al fine di consentire all'umanità il pieno controllo sull'Aura. La nobile casta degli Erhatiani si sottopose al Programma per il sommo bene dell'Impero. Gli Erhatiani divennero gli Aurati di Erhat, uomini dalle eccezionali facoltà mentali in grado di evocare e dominare il Potere dell'Aura.

... le origini : l'età del I impero

Anniversario della liberazione del Sistema Abraham III dall'occupazione delle Fenici: Estratto dalla Relazione del Cancelliere Asiel esposta alla Curia Imperialis di Nova Gora. /fonte: Archivio Imperiale

"Sono ormai trascorse molte Lune dalla fine della Guerra Titanica.

Il terrificante potere dell' "Ira dei Titani" si abbatté dal cielo sui nostri Mondi, devastando ogni cosa e cancellando in pochi istanti la gloriosa e millenaria storia del nostro sconfinato Impero.

I cieli si colmarono di scariche di energia dai sinistri bagliori vermigli. L'aria avvampò. Una colonna di fuoco ardente si schiantò dal cielo e il boato penetrò le viscere della terra scotandone le fondamenta. I Continenti si inabissarono.

Poi solo un grande silenzio.

La morte sovrana, assisa sul trono degli infelici destini dei pochi superstiti, scrutò compiaciuta la sua colossale opera.

Solo i Ministri della Scienza, gli Eletti e gli Illuminati scamparono al disastro a bordo dall'Arca Celeste, grembo degli Archivi Genetici in essa custoditi come il bene più prezioso e speranza di vita futura.

Ebbe così inizio il tempo del Grande Esodo interminabile ed estenuante finché una nuova era si stagliò luminosa sui destini dei nostri padri. L'Era delle Colonizzazioni.

Sulle terre di Mondi sconosciuti la Nuova Umanità piantò i semi della speranza. I Nuovi Uomini geneticamente modificati, figli del divino dono della Scienza, spalancarono i cancelli dei templi dell'ignoto per abitare in mondi sommersi, in terre fluttuanti, in immensi spazi vitali inimmaginabili fino ad all'ora.

Fu il tempo dell'Oro, della Nuova Alleanza, dei Trattati interplanetari, del Patto coi Giganti, della fondazione di Eden. della Proclamazione del II Impero, ... e il tempo delle Grandi Guerre. Nuovi Regni e nuovi nemici, figli d'altri Mondi, si sollevano contro di noi.

Oggi facciamo memoria del grande giorno in cui l'Umanità, aggrappata alle auree aste reggenti le sacre insegne Imperiali, trovò sostegno e forza per risollevarsi la schiena oppressa dall'infausta dominazione delle Fenici. In quel giorno fu scritto nella nostra gloriosa storia che finché si troverà anche un solo uomo sotto questo cielo, l'Impero avrà vita e i nostri figli non conosceranno mai l'onta della schiavitù.

Qui ed oggi il nostro grido di libertà all'unisono si leva alto per attraversare i tempi a venire, eternando ai posteri questo messaggio.

Viva l'Umanità. Viva l'Impero."

...il II Impero, i gli Aurati, le Forze dell'Occulto.

Minaccioso sconfinò delle Forze dell'Occulto oltre i Cancelli Imperiali dell'Est: Apologia dell'Aura. Estratto dalla Relazione dell'Archivista Nicolas, Aurato Duca di Erhat, esposta alla Curia Imperialis di Ambassar. /fonte: Archivio Imperiale

"L'Aura è una Forza arcana già nota, come pochi sanno, ai nostri padri fondatori del I Impero. Gli antichi Patriarchi di Axarja, depositari degli alti poteri politici e religiosi, pur privi del livello mentale dei futuri Aurati e della loro perfezionata facoltà di dominio dell'Aura, fecero più volte ricorso all'immenso Potere di questa Forza nel corso della millenaria guerra contro i Giganti di Uralia.

Poi, cessata l'era delle Grandi Guerre, delle feroci Colonizzazioni e del dominio delle Fenici, il potere dell'Aura fu progressivamente dimenticato e con esso fu limitata l'autorità degli Aurati. I figli dei figli dei figli dalla debole memoria cominciarono ad intrecciare i fili della fantasia con quelli della storia tessendo leggende che si tramandarono per lunghi anni sino a che, stanca dei racconti, l'umanità cinse l'Aura delle pesanti catene dell'oblio per non parlarne più.

Poi venne il tempo della discussa scoperta in Erhat, scomoda, in quanto avvenuta in tempi di pace e di istanze di concessioni e revisioni statutarie in senso federalista. Tra i firmatari della legittima istanza annoveriamo proprio gli Erhatiani, il mio popolo.

Noi Aurati di Erhat fummo i nobili Erhatiani, da principio osteggiati. Poi fummo gli acclamati Aurati di Erhat insigniti dei più alti onori al merito, ed infine fummo i dimenticati ... sino ad oggi.

L'esistenza del II Impero, delle sue terre e di tutto ciò che su di esse abita non è mai stato tanto in pericolo come da qualche ora apprendiamo esserlo. Da quando giunse alla nostra Cancelleria Imperiale il dispaccio, la cui copia stringo nella mia destra. Un pesante sipario di profonda angoscia ed di cupa incertezza è piombato sul nostro presente e sul nostro futuro. Le provincie poste agli estremi confini imperiali dei Domini dell'Est sono state divorate dalla mortifera voracità dell'Occulta Forza prima ancora che capissimo cosa stava accadendo.

Dobbiamo adunare tutte le Forze di Difesa Imperiale. Occorre riabilitare gli Aurati e ristabilirli nell'antica carica di Vicari Imperiali. Dai nostri archivi di millenaria memoria i Tecnici e gli Illuminati hanno recuperato il file "Aura". Siamo ora in possesso delle autorizzazioni necessarie per abilitare nuovamente gli Aurati all'utilizzo dell'antico Potere per fini difensivi. L'umanità dormiente e confusa ha dimenticato. Ora è tempo di ricordare alla luce del pericolo incombente sul nostro futuro".

LA FORZA OCCULTA

I Guardiani dell'Occulto furono originariamente uomini di Erhat appartenenti alla nobile stirpe degli Aurati. La perdita di autorità degli Aurati, percepita dalla maggior parte degli Erhatiani come sanzione comminata dalle Cancellerie Imperiali di Eden a causa di istanze di maggiori autonomie amministrative sul distretto di Erhat, determinarono scissioni profonde in seno ai Palazzi del Potere tra i Puristi Reazionari e Progressisti Riformatori. Questi ultimi, all'apice di un feroce contraddittorio sorto entro l'Alta Camera di Erhat, minacciarono scismi secessionisti con l'Impero. Il popolo Erhatiano sdegnato assunse posizioni di netto distacco dai facinorosi sudditi dissidenti. Questi ultimi, dopo essere stati condannati al perenne esilio, furono scortati fuori dai confini imperiali e, con sentenza inattesa, fatti sbarcare sulla superficie delle remote Distese Del Dolore alle Porte di Thanatos e, in questo luogo, abbandonati per sempre. Al confino in queste lande, in seguito ad un sommario processo di massa, furono condannati 283.047 Erhatiani tra Funzionari dissidenti, miliziani partigiani e molti "presunti" sostenitori.

Fu dal tempo delle Grandi Guerre che nessun uomo fu più costretto a posar piede sul triste solo di queste lande dannate. E mai le Distese del Dolore furono dimora per una tale massa di deportati. La condanna all'esilio in queste terre equivale ad una condanna a morte dolorosa e lenta anche se, ufficialmente, la pena di morte è proibita dalla Costituzione Imperiale.

In occasione delle originarie condanne all'esilio alle Distese del Dolore, al condannato veniva assegnata un'arma da fuoco. Tale prassi veniva giustificata con la necessità di concedere al condannato la possibilità di difendersi da eventuali attacchi ostili subiti sulle Distese. In realtà le Distese sono deserte e totalmente disabitate. L'arma veniva concessa al condannato per consentirgli il suicidio. Tale procedura si rendeva necessaria in quanto il suicidio costituisce una delle peggiori fattispecie criminose previste dall'ordinamento Imperiale e i Giudici Imperiali non potevano pubblicamente favorire la commissione di tale crimine.

La condanna alle Distese del Dolore cadde quindi in desuetudine. E le clandestine condanne a morte vennero in seguito eseguite direttamente entro i confini Imperiali, risparmiando alle casse Imperiali i costi di trasferimento del condannato sino alle remote Distese.

L'assoluta inospitalità delle Distese del Dolore spinse i disperati condannati di Erhat ad accettare condizioni di vita estrema e dai tragici sviluppi in nome della sopravvivenza. Dignità, razionalità, orgoglio, valori, patria, impero, tutto dimenticato o rinnegato. Dopo pochi mesi il numero dei condannati superstiti fu decimato per estenuazione. Una lunga e scomposta colonna di disperati Erhatiani marciò verso nord per stabilirsi nelle regioni fredde di Aughass dove i corpi dei compagni deceduti poterono essere conservati sotto le gelide lastre di ghiaccio e fornire nutrimento ai compagni ancora in vita. Quando le scorte di cadaveri cominciarono a scarseggiare gli Erhatiani iniziarono a praticare il cannibalismo tra vivi, scegliendo le vittime tra i soggetti più deboli.

la pratica del cannibalismo tra viventi della stessa specie combinata coi gas tossici saturanti l'aria delle Distese scatenò una terribile reazione imprevista quale effetto di un conflitto con le modifiche apportate dal Programma Human al sistema neuropsichico degli Erhatiani.

L'aggressività e violenza dei condannati di Erhat raggiunse livelli disumani. Questi incarnarono in breve la negazione dei valori degli Aurati di Erhat. Conservarono il potere di evocare ed assimilare Forze esterne. Ma non più l'Aura. Piuttosto un Forze negative il cui utilizzo comportò un alto costo per gli Erhatiani delle Distese. La loro coscienza fu a poco a poco annientata e sostituita da una coscienza disumana per opera di questa Forza misteriosa

Una Forza ignota, che tuttavia consentì agli Erhatiani di sopravvivere senza cibo né acqua e in condizioni impensabili per un uomo. Gli Erhatiani dovettero affidare la propria sopravvivenza a questa Forza, diventando così dipendenti e al contempo custodi di essa. Divennero cioè evocatori e guardiani della Forza Occulta.

Nacquero così i Guardiani dell'Occulto, nemici giurati degli Erhatiani Aurati.

Eden e il Secondo Impero

Il II Impero non sarebbe mai sorto se la Furia dei Titani non avesse devastato il I Impero. Trascorsi quarant'anni errando negli immensi spazi siderali a bordo dell'Arca Celeste, l'umanità superstite individuò un insieme di mondi racchiusi entro le tre galassie di Tyce, Bios, Kratos. Questo angolo di spazio sconosciuto era destinato a divenire culla della nuova umanità del II Impero.

L'approdo, per disposizione degli Eletti, doveva effettuarsi su Grado un pianeta appartenete alla Galassia di Tyce, che significa fortuna. I Tecnici impostarono le coordinate di sbarco, quando dai tre Soli gravitanti attorno al pianeta Eden della vicina Galassia Bios, scaturirono all'improvviso tre raggi di luce che sovrapponendosi formarono un unico fascio luminoso carezzante di luce l'intera superficie del verdeggiante pianeta Eden.

In Eden fu dunque posta la prima pietra a fondamento del II Impero. Eden fu designata Capitale dell'Impero e dimora esclusiva dell'Imperatore.

Si narra che l'Imperatore, misteriosamente scomparso sette giorni innanzi la distruzione del I Impero, avesse preceduto lo sbarco in Eden dell'Arca Celeste per stabilirsi su questo pianeta assieme alla nuova umanità.

L'ala ortodossa degli Illuminati sostiene che la distruzione dell'Impero fosse avvenuta per volere dell'Imperatore a causa della sconsiderata alterigia raggiunta dal genere umano. Gli uomini del I Impero si ritenevano infatti conoscitori dell'intero Universo, pensavano di averne sondato e codificato ogni angolo di spazio remoto. Gli uomini si ritenevano signori dell'universo. Si sbagliavano. La Furia distruttiva dei Titani ricordò all'Umanità la precarietà della natura umana.

il grande Esodo costrinse l'uomo a navigare nello spazio permettendogli di trovare la forza per

spingersi oltre il limite conosciuto e varcare confini spaziali inimmaginati sino ad allora. L'uomo, quando scoprì l'esistenza di infinite dimensioni spazio-temporali dovette accettare i limiti della propria conoscenza.

Ma l'uomo empio si spinse oltre quando, nel pieno del suo orgoglio, concepì di poter posare il suo sguardo sul volto dell'Imperatore. Segretamente un manipolo di stolti sostenuti dalla sciagurata setta denominata "Novus-Ego" attuò una spedizione in Eden con l'intento di udire i passi dell'Imperatore e vederlo passeggiare nel suo giardino alla brezza della sera. Furono intercettati e polverizzati dai Guardiani, forse ancor prima che potessero rilevare la presenza di Eden.

Le Mura di Eden accolgono i sacri giardini, dimora dell'Imperatore e delle molteplici varietà di animali di Eden. Animali di ogni specie, dell'antico e del nuovo mondo, convivono in pace e in assoluta armonia con il biosistema di Eden, svago e delizia per gli occhi dell'Imperatore. Nessun uomo può varcare le Mura di Eden. Solo in occasione delle vittorie militari riscosse dall'Impero, i Cancelli Imperiali di Eden si spalancano trionfalmente consentendo ai soli ufficiali veterani disarmati di calcare il sacro suolo di Eden per ricevere Onorificenze e Gradi. Dopo una sosta obbligata alle "Cascate delle Abluzioni", tappa essenziale per consentire ai soldati di espletare il rito purificatorio, il viaggio prosegue sino alla "Grande Piazza degli Eroi", appena oltre la terza cerchia di Mura chiamata "Cerchia del buon ritorno". Questo luogo costituisce il limite invalicabile per ogni uomo. Qui gli ufficiali saranno ricevuti dall'Avatar di un Vicario Imperiale, il quale incontrerà personalmente ciascun ufficiale, uno ad uno, al fine di rendere onore ai valorosi figli dell'Impero.

Le cinta di Mura sono in numero di settantasette, ciascuna percorrente integralmente il perimetro dell'intero Pianeta, disposte concentricamente a partire dalla cinta più ampia ed esterna, snodantesi attorno l'equatore, via via risalendo l'emisfero settentrionale sino l'ultima e più piccola cinta cingente la calotta dell'estremo nord del pianeta. L'emisfero meridionale di Eden, oltre le Mura più esterne alle cui fondamenta gli aurei faraglioni sono costantemente velati da una lieve nebbia sospinta dalla brezza, è quasi per intero coperto da grandi acque brulicanti di pesci, animali e specie marine d'ogni sorta. È qui che vivono gli Acquatici.

La difesa del Pianeta è affidata ai Mondo-Guardia orbitanti attorno ad Eden. I Mondo-Guardia sono enormi Satelliti artificiali ospitanti le Navi e le Guarnigioni dei leali Guardiani posti ad esclusiva difesa della Persona dell'Imperatore. Nessun Guardiano può abbandonare la superficie del Mondo-Guardia. Concluso il suo ciclo vitale, il corpo del Guardiano verrà sepolto nel Mondo-Guardia in cui è stato replicato, ha prestato servizio ed è deceduto. I Mondo-Guardia orbitanti attorno ad Eden sono in numero di tremila. I Guardiani sono raggruppati in tre differenti Gerarchie di appartenenza. Ciascuna Gerarchia è suddivisa in dieci Classi di Guardiani.

Programma Human – Robur X (eXtreme)

L'originario Programma Human – Robur GM (Modifica Genetica) impartì le linee guida per l'avvio della produzione di soldati genetici costituenti l'ossatura della più efficiente Forza di Difesa dell'Impero.

Il Programma prevedeva interventi genetici finalizzati a: ridurre a 1/5 i tempi di reazione a situazioni di emergenza, potenziare l'efficienza degli organi di senso, incrementare la resistenza a sostanze tossiche, allo stress, alla fatica, elevare la soglia del dolore, la forza fisica e l'agilità. i soldati sottoposti al Programma furono originariamente reclutati tra gli abitanti dei pianeti della Galassia di Kratos, che significa forza. Gli effetti sui soldati conseguenti al trattamento previsto dal Programma, non superarono i requisiti stabiliti dal Test di Efficienza Massima. Al Programma Human – Robur GM la Commissione degli Eletti di Kratos stabilì di sostituire il Programma Human – Robur X. Questo Programma, anziché sottoporre al trattamento di modifica genetica individui adulti e già formati, decretò la formazione in laboratorio di Cloni, uomini creati ex-novo entro le Capsule Amnios dei Laboratori Genesis. I tessuti del Clone si plasmano intorno ad uno scheletro semi-sintetico dalle eccezionali caratteristiche di resistenza ed elasticità precedentemente immerso nel liquido amniotico contenuto nella Capsula Amnios. il Programma fu un successo. Superati brillantemente tutti i test di efficienza massima si diede l'avvio alla produzione in massa del primo contingente di soldati. Nell'arco temporale di cinque anni, la difesa dell'Impero fu integralmente affidata ai Cloni. Il Clone è dotato di una forza otto volte superiore a quella di un uomo comune. È in grado di indossare la Corazza da guerra Amort e muoversi con agilità e velocità tre volte superiori a quelle dell'uomo comune. La straordinaria forza e resistenza del Clone abbinata alle capacità difensive della Corazza Amort, consentono al Clone di rialzarsi illeso anche dopo avergli scaricato da un metro di distanza l'intero caricatore di un Motherfire,

Il Clone è in grado di sostituire o ricaricare un'arma ad una velocità 5 volte superiore a quella dell'uomo comune. I sensi e i riflessi sono 10 volte superiori a quelli dell'uomo comune...

Aurato

L'Aurato, da impiegare in battaglia in sostituzione del Comandante Marine, è una preziosa unità dotata di straordinari poteri mentali, e capace di evocare e controllare l'Aura. A tali poteri affida il successo delle sue Missioni. Protetto solo da una leggera giubba antiscegge di norma non porta con sé alcuna arma da fuoco. Veloce e leggero evita gli scontri diretti in corpo a corpo.

Valore Unità: 10 Punti Vittoria

Punti Vita: 4

Valore Armatura: 1

Movimento: 6

Attacco Erhatiano: 1dR

Difesa C/C: 1dB

Poteri Aura: determinati dal Livello Esperienza

ATTACCO ERHATIANO

L'Attacco Erhatiano è prerogativa solo di determinate unità dotate di poteri straordinari come gli Aurati e i Guardiani dell'Occulto. L'attacco Erhatiano può essere condotto su unità nemiche in linea di tiro (non necessariamente adiacenti all'Aurato)

Un Aurato non affida tuttavia la sopravvivenza propria e quella della sua squadra al solo potere dell'Attacco Erhatiano. Il **Grado** raggiunto e la sua **Esperienza** (parametri che l'Aurato cercherà di potenziare conseguendo rispettivamente vittorie Missioni e Punti Esperienza) consentono all'Aurato di acquisire poteri che, se saggiamente adoperati, si riveleranno letali contro qualsiasi forza nemica. Si tratta dei **Poteri Aura**.

L'Aurato non può lanciare più di un Potere Aura nel corso del proprio turno. Di norma l'Attacco Erhatiano sostituisce l'attacco effettuato mediante un Potere Aura e viceversa (salvo se diversamente previsto)

GRADO AURATO

Il Grado raggiunto dall'Aurato determina il numero ed il tipo di carte Potere Aura da assegnare all'Aurato. Vd. Tabella1

I Gradi cui può accedere l'Aurato sono in numero di quattro. L'Aurato inizierà il suo percorso dal I Grado come *Minister Mentis*, sino a tentare il conseguimento dell'ambito IV Grado del *Dominus Mentis*.

Per ogni missione superata vittoriosamente, l'Aurato progredirà di un Grado. Avanzando di Grado, l'Aurato potrà accedere a Poteri di Livello superiore. Tuttavia, al fine di poter sfruttare il Potere Aura di livelli superiori, è opportuno (non indispensabile) che l'Aurato raggiunga determinati Punti Esperienza. In caso contrario dovrà sottoporsi al Test Mentis.

Tab1

GRADO AURATO	POTERI AURA
I Minister Mentis	Accesso ai poteri di I livello
II Speculator Mentis	Accesso ai poteri di II livello
III Magister Mentis	Accesso ai poteri di III livello
IV Dominus Mentis	Accesso ai poteri di IV livello

PUNTI ESPERIENZA

I Punti Esperienza determinano l'abilità dell'Aurato nell'utilizzo dei Poteri Aura. Vd. Tabella 2
Al termine di ogni Missione si conteggeranno i punti ottenuti dall'Aurato al fine di valutarne l'efficienza di combattimento in battaglia. Con l'aumentare dei Punti Esperienza acquisiti, l'Aurato accederà a Livelli sempre maggiori di Esperienza Poteri Aura (Tab. 3)
Dei punti conseguiti a fine missione beneficeranno anche i Marines della squadra dell'Aurato, secondo la regola dell'attribuzione onorificenze e conseguenti carte equipaggiamento, come da regolamento base.

Tab.2

SCHEDA PUNTI ESPERIENZA AURATO	
10 o meno	Vi sarà resettata la memoria. Dalla prossima missione riprenderete come Minister Mentis e con Punti Esperienza pari a 0
11-30	Prestazione accettabile. Ottenete un Punto Esperienza. Siete esperti nell'utilizzo di Poteri sino al II Livello
31-50	Prestazione Encomiabile. Ottenete due Punti Esperienza. Siete esperti nell'utilizzo di Poteri sino al III Livello
50 o +	Prestazione Eroica. Ottenete tre Punti Esperienza. Siete esperti nell'utilizzo di Poteri sino al IV Livello

TEST MENTIS

L'Aurato può adoperare i Poteri di Livello consentiti dal Grado raggiunto. Dunque se l'Aurato a fine missione viene promosso al III Grado significa che può utilizzare Poteri di III Livello. Tuttavia se totalizza solo 1 Punto Esperienza (anziché i 2 consigliati per i Poteri di III Livello) non ha esperienza sufficiente per utilizzare quei Poteri senza sottoporsi al Test Mentis. Quindi, prima di lanciare un Potere richiedente un Livello superiore ai Punti Esperienza da esso raggiunto, l'Aurato dovrà lanciare un dado da 6 e tentare di ottenere con esso un punteggio pari a quello del livello richiesto dal Potere che si accinge ad utilizzare. Al punteggio ottenuto si dovranno però sottrarre tanti punti quanti sono quelli ricavati dalla differenza tra il Livello richiesto dal Potere e il Livello Esperienza raggiunto dall'Aurato.

Es. Aurato con 1 Punto esperienza tenta un Potere di livello 3 (per utilizzare il quale sarebbe opportuno disporre di almeno 2 Punti Esperienza). Lancio un d6 e ottengo 3 dal quale sottraggo 2 ottenuto dalla differenza tra il livello richiesto dal Potere Aura (3) e i Punti Esperienza raggiunti dall'Aurato (1). Il risultato è 1. Test fallito in quanto dalla differenza tra il risultato ottenuto col dado e lo scarto di livello ottengo un punteggio inferiore a 3 (ossia inferiore al Livello del Potere)

Tab 3

Livello Potere Aura	Nome potere aura	Grado necessario	Punti esperienza consigliati
I	Perrumpex	I	0
	Golem		
	Rivelazione blip		
	Telecinesi		
II	Folgore	II	1
	Lingua di fuoco		
	Pioggia acida		
III	Recupero	III	2
	Teletrasporto		
IV	Controllo mentale	IV	3
	Invisibilità		
	Tempesta di Erhat		

PERRUMPEX – Punti Esperienza 0

L'Aurato dovrà porsi in linea di tiro rispetto alla porta da aprire. La porta, che resterà aperta per tutto il turno del Giocatore Aurato, si richiuderà da sé una volta terminato il turno. L'Aurato può poi muovere o attaccare con Attacco Erhatiano se non lo ha già fatto. Scartare la carta dopo l'uso.

GOLEM – Punti Esperienza 0

L'Aurato potrà lanciare 2dR per contrastare, nel corso del successivo turno, sia attacchi in c-c che attacchi a fuoco. Negli attacchi a fuoco, il risultato ottenuto dai 2dR determinerà i Punti Armatura dell'Aurato. L'effetto del Potere svanirà solo quando l'Aurato verrà ferito. Scartare la carta solo una volta cessato l'effetto del Potere

RIVELAZIONE BLIP – Punti Esperienza 0

Sino a 6 Blip già rilevati dallo scanner e in qualunque porzione di quadrante essi si trovino rispetto all'Aurato, potranno da questi essere rivelati.

Al suo turno l'Aurato lancerà 3dR. La somma così ottenuta determinerà quanti Blip saranno rivelati sino ad un massimo di 6. A scelta dell'Aurato, i Blip dovranno essere capovolti e sostituiti dalla relativa miniatura. Scartare la carta dopo l'uso

TELECINESI – Punti Esperienza 0

Potere Aura che consente di spostare oggetti, pannelli, corpi inerti in genere da un luogo ad un altro. Tale facoltà viene sfruttata dall'Aurato per scagliare violentemente oggetti contro gli avversari. L'Aurato, nel corso del suo turno, attaccherà una miniatura nemica utilizzando 2dR. Non è necessaria linea di vista tra l'Aurato e l'obiettivo. Scartare la carta dopo l'uso.

FOLGORE – Punti Esperienza consigliati 1

Al proprio turno l'Aurato attaccherà lanciando 2dR. Un fulmine generato da energia piomberà su una casella a scelta dell'attaccante e in linea di tiro con esso. Questa casella sarà colpita dalla somma dei risultati dei due dadi. Le caselle più prossime intorno a quella saranno colpite dal punteggio più alto ottenuto da uno dei due dadi (regola del Lanciarazzi). Scartare la carta dopo l'uso

LINGUA DI FUOCO – Punti Esperienza 1

Al proprio turno l'Aurato attaccherà lanciando 2dR. Una lingua di fuoco di energia investirà col risultato della somma dei due dadi tutti gli Alieni e Marine posti in una linea retta (orizzontale, verticale, diagonale) di caselle (regola del Fucile al Plasma). Scartare la carta dopo l'uso

PIOGGIA ACIDA – Punti Esperienza consigliati 1

Al proprio turno l'Aurato attaccherà lanciando 2dR. Una pioggia di energia si rovescherà sugli Alieni in linea di tiro distribuendo i letali effetti del punteggio ottenuto dalla somma dei due dadi tra tutti gli obiettivi visibili. (regola del Cannone d'Assalto). Scartare la carta dopo l'uso

RECUPERO – Punti Esperienza consigliati 2

Consente di recuperare tutti i Punti Vita persi. Potere utilizzabile solo se non si è precedentemente mosso o compiuto qualsiasi altra attività con l'Aurato. La concentrazione necessaria per il recupero

impedisce all'Aurato di compiere qualsiasi altra azione nel corso dell'intero turno. Scartare la carta dopo l'uso

TELETRASPORTO – Punti Esperienza consigliati 2

Il Teletrasporto consente all'Aurato di smaterializzarsi dalla casella sulla quale si trova prima di aver effettuato il Teletrasporto, per materializzarsi su un'altra casella libera, a scelta dell'Aurato, situata in qualunque quadrante sia stato precedentemente scannerizzato. Cumulabile con l'Attacco Erhatiano. Scartare la carta dopo l'uso

CONTROLLO MENTALE – Punti Esperienza consigliati 3

L'Aurato lancerà 1dr. Il punteggio dovrà essere superiore al valore armatura dell'obiettivo al fine di potere esercitare su di esso il controllo.

Durante questa fase di controllo, l'Aurato non potrà utilizzare altri Poteri Aura. Potrà agire prima col controllato e poi come Aurato o viceversa. Affinché possa controllare il controllato Alieno, l'Aurato dovrà trovarsi in linea di tiro con esso. Non è invece necessario che tra l'Aurato e gli Alieni obiettivi degli attacchi del controllato ci sia linea di tiro. Il Controllato conserva i parametri originari di Alieno, come l'Aurato controllante conserva i propri. Il Controllo Mentale, una volta stabilito, potrà essere mantenuto per tre turni, salvo interruzione volontaria ed anticipata dell'Aurato. Scartare la carta dopo l'uso.

INVISIBILITA' – Punti Esperienza consigliati 3

L'Aurato potrà entrare in stato di invisibilità comunicandolo agli altri Giocatori (l'invisibilità è inefficace vs il Dreadnought il quale, per mezzo di sensori di rilevazione termica, è in grado di rilevare la posizione del nemico occultato). Lo stato di invisibilità perdura massimo 3 turni, salvo interruzione volontaria ed anticipata dell'Aurato. Durante questa fase di invisibilità l'Aurato non potrà essere attaccato in c-c, mentre esso potrà attaccare esclusivamente mediante l'Attacco Erhatiano (dalla casella sulla quale è posta la miniatura) e non potrà utilizzare altri Poteri Aura. Se l'Aurato fosse attaccato a fuoco, l'attaccante dovrà preventivamente lanciare 2dr e tentare di ottenere doppio 3 al fine di sperare di indirizzare correttamente il suo cieco attacco a fuoco. Se fallirà, l'azione di attacco non avrà seguito. Se dovesse ottenere doppio 3, potrà procedere normalmente tentando l'attacco. Solo se l'attacco a fuoco andrà a buon fine, l'Aurato ferito dovrà uscire dallo stato di invisibilità e rilevare la sua effettiva posizione, a scelta dell'Aurato, tra tutte possibili caselle incornicianti la miniatura dell'Aurato. Scartare la carta dopo l'uso.

	X	X
M	A	X
X	X	X

A=casella sulla quale è posta la miniatura dell'Aurato invisibile

Casella scura=muro

M=Marine

X=caselle incornicianti A sulle quali potrebbe trovarsi l'Aurato

n.b. - Il Giocatore Alieno non può mai desumere la reale posizione dell'Aurato invisibile (nemmeno se, per poter attaccare un Alieno, l'Aurato dovrebbe porsi su una sola possibile casella)

TEMPESTA DI ERHAT – Punti Esperienza consigliati 3

Stai accingendoti a sprigionare il più devastante dei Poteri Aura. Lancia 3dR. Il Punteggio ottenuto dalla somma dei tre dadi costituirà il livello di Energia che l'Aurato è riuscito a raccogliere. Ora non resta che scatenare l'Energia accumulata. L'Aurato potrà concentrare il punteggio totale per colpire un solo obiettivo in linea di tiro. In alternativa distribuire il punteggio tra più obiettivi sempre in linea di tiro (secondo la regola del Cannone d'Assalto). Il punteggio ottenuto in attacco dovrà compararsi con quello del V.A. dell'obiettivo. Scartare la carta dopo l'uso.

CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione e Testi: Jinko

Questo lavoro è concesso in uso a chi lo desidera secondo la licenza Creative Commons AttribuzioneNon commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Generico (per maggiori informazioni consultare l'indirizzo <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

Questo lavoro è stato portato a voi grazie al portale e forum italiano di Starquest:

<http://starquest.jimdo.com> – <http://starquest.forumfree.it>

Star Quest [™] è un marchio della **Hasbro - Games Workshop Inc** . - Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.