

## CAPACITÀ DEL COSTRUTTO ASTRALE

### Menu A

**Armatura:** bonus di deviazione di +1 alla CA.

**Attacco addizionale:** 1 attacco extra con il bonus di attacco più alto; entrambi gli attacchi hanno -2 al TxC.

**Nuotare:** assume una forma affusolata simile ad uno squalo. Velocità 18 m.

**Resistenza:** 1 a scelta tra: resistenza al fuoco, freddo, acido, elettricità o suono 5. La stessa resistenza può essere scelta più volte in maniera cumulabile.

**Sbilanciare:** se colpisce con un attacco di schianto può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per tentare di sbilanciare a sua volta il costrutto astrale.

**Sprintare:** 1 volta / ora, può compiere un'azione di carica per muoversi a velocità 10 volte quella normale.

**Travolgere:** con un'azione standard, può letteralmente passare sopra un avversario di almeno una taglia più piccola rispetto alla sua. Deve semplicemente muoversi sopra il proprio avversario per infliggergli del danno contundente uguale a 1d4 + il mod di For.

**Volare:** possiede delle ali fisiche (apertura alare di 1,8 m). Velocità 18 m (media).

### Menu A (Costruzione Avanzata)

**Armatura di spine:** il corpo del costrutto è ricoperto di spine, che consentono di infliggere 1d6 punti di danno perforante (critico x2) con un attacco "travolgere", "stritolamento", "spinta", "presa (di lotta)".

**Artigli:** possiede artigli affilati come rasoi. Gli attacchi sono adesso considerati da artiglio, e non più da schianto, e infliggono 1d8 danni + il mod di For. Sono considerati come armi taglienti o perforanti, il tipo viene scelto nel momento della costruzione del costrutto (si deve scegliere due volte per ogni paio di braccia, se il costrutto possiede la capacità "braccia extra").

**Attacco Poderoso:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. All'inizio del round, può decidere di sottrarre un numero (inferiore al bonus di attacco base) da tutti i TxC in mischia, per poi sommarlo a tutti i tiri dei danni in mischia.

**Incalzare:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Se riesce ad abbattere una creatura, ottiene un attacco extra (stessa arma e bonus) entro 1,5 m (solo 1 volta / rnd).

**Muscoloso:** infligge +1 punto di danno addizionale ad ogni attacco in mischia riuscito.

**Schivare:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Bonus di +1 alla CA per schivare gli attacchi di un particolare avversario scelto durante la propria azione. Situazioni che fanno perdere il bonus di Des alla CA fanno perdere anche questo bonus.

**Spinta Migliorata:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Quando compie una spinta non provoca un attacco di opportunità.

### Menu B

(Si può rimpiazzare qualsiasi opzione di questo menu con due opzioni del Menu A)

**Afferrare migliorato:** per utilizzare questa capacità, deve colpire con un attacco di schianto. Se riesce a trattenere l'avversario, può stritolarlo (deve possedere la capacità "stritolare").

**Armatura pesante:** bonus di deviazione di +4 alla CA.

**Caricare:** se carica un avversario durante il primo rnd di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già compiuto un'azione di movimento. Se possiede la capacità "stritolare", può utilizzarla insieme alla carica.

**Impatto violento:** 1 volta / giorno, può compiere un normale attacco in modo da infliggere danno addizionale pari ai suoi DV.

**Respingere:** riceve 3d10 pf temporanei (selezioni multiple non sono cumulabili).

**Stritolare:** se riesce a trattenere l'avversario, può compiere un attacco di stritolamento (+9 mischia) per infliggere 2d4 + il mod di For danni. Se carica un avversario durante il primo rnd di combattimento, può anche stritolarlo (deve possedere la capacità "caricare").

### Menu B (Costruzione Avanzata)

**Braccia extra:** possiede un paio di braccia addizionale e può compiere un attacco in più avente un bonus di attacco uguale al suo bonus più alto -2. Se possiede la capacità "stritolare" o "lacerare", può utilizzarla anche con queste braccia. Questa capacità può essere presa solo una volta.

**Carapace:** la superficie del costrutto forma delle placche dure, facendogli ottenere una riduzione al danno di 10/+1, che rimpiazza qualsiasi altra riduzione al danno già posseduta dal costrutto.

**Critico Migliorato:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Portata della minaccia raddoppiata. Es: critico 17-20 (4 numeri) invece di 18-20 (due numeri). Le armi magiche "appuntite" triplicano la minaccia.

**Incalzare Potenziato:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Se riesce ad abbattere una creatura, ottiene un attacco extra (stessa arma e bonus) entro 1,5 m (anche più volte per round).

**Maestria:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Azione di attacco o azione di attacco completo in mischia. Può prendere la penalità fino a -5 (inferiore al bonus di attacco base) al TxC per poi sommare il numero alla propria CA (bonus per schivare).

**Mobilità:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Bonus di +4 per schivare alla CA contro attacchi di opportunità per muoversi dentro e fuori ad aree minacciate. Situazioni che fanno perdere il bonus di Des alla CA fanno perdere anche questo bonus.

**Nuotare migliorato:** assume una forma affusolata simile ad uno squalo, con una lunga coda (lunga 2,4 m). Velocità 36 m.

**Portata:** le braccia del costrutto si allungano, in tal modo la sua portata viene aumentata di 1,5 m (questa capacità deve essere scelta due volte per poter avere effetto su entrambe le paia di braccia, se il costrutto possiede la capacità "braccia extra").

**Pugno stordente:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Dirlo prima, se l'attacco senz'armi riesce, il difensore: danni e TS sulla Tempra con CD 20 + metà liv + mod Sag dell'attaccante. Se fallisce: stordito per 1 round (non può agire, perde bonus Des alla CA, gli attaccanti hanno bonus +2). 1 Pugno Stordente al giorno ogni 4 liv (ma non più di 1 a round).

**Raffica di spine:** può lanciare una raffica di 3 spine come un'azione standard. L'attacco a distanza ha una portata di 36 m con nessun incremento di gittata. Queste spine infliggono 1d6 + il mod di For (sono trattate come armi da lancio) ciascuna. Il costrutto deve possedere la capacità "armatura di spine" e può usare questo attacco fino a 3 volte.

**Riparazione astrale:** guarisce 2 pf / rnd, finché possiede almeno 1 pf.

**Robusto:** riceve 7 pf / DV, invece che 5,5 pf / DV.  
**Tocco energetico:** gli attacchi fisici del costrutto infliggono 1d4 punti danno addizionale da energia (fuoco, freddo, elettricità, sonico, acido). Il tipo di energia viene scelto nel momento della costruzione del costrutto. Si può scegliere questa capacità fino a 5 volte, gli effetti sono cumulativi e si può scegliere un diverso tipo di energia ogni nuova volta).

**Tocco velenoso:** è ricoperto da un liquido viola luccicante. Un avversario colpito da un attacco in mischia deve superare un TS su Temp (CD 15); danno iniziale 1d2 danni temporanei alla Sag, danno secondario 1d4 temporanei alla Sag.

**Volare Migliorato:** possiede delle ali fisiche (apertura alare di 3,6 m). Velocità 36 m (media). (Simile al potere psionico, ma risulta più debole).

### Menu C

(Si può rimpiazzare qualsiasi opzione di questo menu con due opzioni del Menu B)

**Armatura super pesante:** bonus di deviazione di +7 alla CA.

**Cono di rumore:** (Mag) può manifestare cono di rumore con un'azione standard.

**Incornata:** possiede corni e riceve un attacco addizionale da incornata con un bonus di attacco uguale al suo bonus di attacco da schianto +15 e che infligge 1d8 + il mod di For danni.

**Invisibilità (Mag):** può manifestare *invisibilità* (solo su se stesso) con un'azione standard.

**Respingere extra:** riceve 10d10 pf temporanei (selezioni multiple non sono cumulabili).

**Scivolo dimensionale (Mag):** può manifestare *scivolo dimensionale* con un'azione equivalente al movimento.

**Urto (Mag):** può manifestare urto come azione gratuita (1 volta / rnd).

**Vedere invisibilità (Sop):** possiede *vedere invisibilità* sempre attivo.

### Menu C (Costruzione Avanzata)

**Attacco Rapido:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Con arma da mischia può muoversi sia prima che dopo l'attacco, purché la distanza totale non sia maggiore della velocità e se non si indossa l'armatura pesante. Non provoca un attacco di opportunità.

**Attacco Turbinante:** come il talento, ma non è richiesto nessun requisito. Azione di attacco completo. Può rinunciare agli attacchi regolari ed effettuare un attacco in mischia applicando l'intero bonus di attacco base contro tutti gli avversari entro 1,5 m.

**Botta di coda:** possiede una coda e guadagna un attacco addizionale di schianto con un bonus di attacco uguale al suo bonus più alto -2, e infligge 2d8 + 1/2 mod di For danni. Il costrutto non può avere una coda se già possiede la capacità "braccia extra".

**Carapace indurito:** la superficie del costrutto forma delle placche dure, facendogli ottenere una riduzione al danno di 15/+2, che rimpiazza qualsiasi altra riduzione al danno già posseduta dal costrutto.

**Fuciliera di spine:** può lanciare una raffica di spine come un'azione standard. L'attacco assume una forma di cono con una portata di 18 m. Tutti coloro che si trovano nella zona vengono colpiti immediatamente da 2d4 spine che infliggono 1d6 danni ciascuna. Un TS su Rifl (CD 13) effettuato con successo dimezza il danno. Il costrutto deve possedere la capacità "armatura di spine" e può usare questo attacco solo 1 volta.

**Incorporeo (Sop):** come il potere psionico *forma ectoplasmica*.

**Lacerare:** un costrutto che colpisca con i suoi artigli, infligge 2d6 + 1/2 mod di For danni addizionali. Il costrutto deve possedere la capacità "artigli" e non può usare le capacità "stritolare" e "lacerare" assieme.

**Più robusto:** riceve 8,5 pf / DV, invece che 5,5 pf / DV.

**Resistenza ai poteri psionici:** ottiene una RP di 5 + i DV del costrutto. La stessa resistenza può essere scelta più volte, ottenendo ogni nuova volta altri 5 punti addizionali.

### Menu D (Costruzione Avanzata)

**Armatura extrapesante:** bonus di deviazione di +10 alla CA.

**Carapace ancora più indurito:** la superficie del costrutto forma delle placche dure, facendogli ottenere una riduzione al danno di 20/+3, che rimpiazza qualsiasi altra riduzione al danno già posseduta dal costrutto.

**Epidermide superiore:** riceve 17d10 pf temporanei. Questa capacità può essere presa solo 1 volta.

**Fuoco bianco:** simile al potere psionico *fuoco bianco*. L'intera superficie del costrutto emette una radiazione di intense fiamme calde di colore bianco. Creature entro 1,5 m ricevono 5d4 danni. Il fuoco incendia i materiali combustibili. Una volta attivata, l'aura brucia per un numero di rnd pari a 1/2 DV del costrutto. Questa capacità può essere presa solo 1 volta.

**Invisibilità amplificata (Mag):** il costrutto può manifestare il potere psionico *invisibilità amplificata* (solo su se stesso) come un'azione standard.

**Robustissimo:** riceve 10 pf / DV, invece che 5,5 pf / DV.

**Urto di massa (Mag):** 3 volte / giorno, il costrutto può manifestare il potere psionico *urto di massa* come un'azione gratuita.

**TABELLA DEI COSTRUTTI ASTRALI****Costrutto Astrale I**

(Costrutto Piccolo)

**Dadi Vita:** 1d10 (5pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 12 m  
**CA:** 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +2 mischia  
**Danni:** Schianto 1d4+1  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/1,5m  
**Attacchi Speciali:** 1 capacità dal Menu A  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +0  
 Riflessi: +2  
 Volontà: +1  
**Caratteristiche**  
 FOR 13 INT --  
 DES 15 SAG 12  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 1/3

**Costrutto Astrale IV**

(Costrutto Grande)

**Dadi Vita:** 5d10 (27 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +9 mischia  
**Danni:** Schianto 1d8+10  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 1 capacità dal Menu B  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 5/+1  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +0  
 Riflessi: +3  
 Volontà: +3  
**Caratteristiche**  
 FOR 25 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 4

**Costrutto Astrale VII**

(Costrutto Grande)

**Dadi Vita:** 13d10 (71 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +18/+13 mischia  
**Danni:** Schianto 1d8+15  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 1 capacità dal Menu C  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 10/+3  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +4  
 Riflessi: +6  
 Volontà: +6  
**Caratteristiche**  
 FOR 31 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 8

**Costrutto Astrale II**

(Costrutto Medio)

**Dadi Vita:** 2d10 (11 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 12 m  
**CA:** 14 (+2 Des, +2 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +2 mischia  
**Danni:** Schianto 1d6+1  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/1,5m  
**Attacchi Speciali:** 2 capacità dal Menu A  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +0  
 Riflessi: +2  
 Volontà: +1  
**Caratteristiche**  
 FOR 13 INT --  
 DES 15 SAG 12  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 1

**Costrutto Astrale V**

(Costrutto Grande)

**Dadi Vita:** 7d10 (38 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +13 mischia  
**Danni:** Schianto 1d8+13  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 2 capacità dal Menu B  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 5/+1  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +2  
 Riflessi: +4  
 Volontà: +4  
**Caratteristiche**  
 FOR 29 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 5

**Costrutto Astrale VIII**

(Costrutto Grande)

**Dadi Vita:** 16d10 (88 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +23/+18/+13 mischia  
**Danni:** Schianto 1d8+18  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 2 capacità dal Menu C  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 10/+3  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +5  
 Riflessi: +7  
 Volontà: +7  
**Caratteristiche**  
 FOR 35 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 9

**Costrutto Astrale III**

(Costrutto Medio)

**Dadi Vita:** 2d10 (11 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 12 m  
**CA:** 16 (+2 Des, +4 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +4 mischia  
**Danni:** Schianto 1d6+4  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/1,5m  
**Attacchi Speciali:** 3 capacità dal Menu A  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +0  
 Riflessi: +2  
 Volontà: +2  
**Caratteristiche**  
 FOR 17 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 2

**Costrutto Astrale VI**

(Costrutto Grande)

**Dadi Vita:** 10d10 (55 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +15/+10 mischia  
**Danni:** Schianto 1d8+13  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 3 capacità dal Menu  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 5/+2  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +3  
 Riflessi: +5  
 Volontà: +5  
**Caratteristiche**  
 FOR 29 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 7

**Costrutto Astrale IX**

(Costrutto Enorme)

**Dadi Vita:** 19d10 (104 pf)  
**Iniziativa:** +2 (Des)  
**Velocità:** 15 m  
**CA:** 20 (-2 taglia, +2 Des, +10 naturale)  
**Attacchi:** Schianto +25/+20/+15 mischia  
**Danni:** Schianto 2d6+19  
**Faccia/Portata:** 1,5x1,5m/3m  
**Attacchi Speciali:** 3 capacità dal Menu C  
**Qualità Speciali:** Riduzione del danno 10/+3  
**TIri Salvezza**  
 Tempra: +6  
 Riflessi: +8  
 Volontà: +8  
**Caratteristiche**  
 FOR 37 INT --  
 DES 15 SAG 15  
 COS -- CAR 6  
**Grado di Sfida:** 10