Plerion

Gioco di avventura di space opera

Intrepidi spaziali solcano la vastità delle Cinque Galassie in cerca di fortuna e gloria.

Questo è **Plerion** , un hack fantascientifico di [*Cairn*](https://cairnrpg.com) progettato per riprodurre space opera rutilante.

Ispirato alla fantascienza classica e ai GDR che la emulano, ma con un tocco più moderno, strizzando l'occhio al transumanesimo e al cyberpunk.

*Plerion* è un gioco di avventura per un **arbitro** e almeno un altro giocatore. I giocatori agiscono come spaziali veterani che esplorano, sfruttano e commerciano attraverso la vastità dello spazio in un lontano futuro.

Fonti di ispirazione:

* Classic Traveller
* Gaen Reach di Jack Vance
* Mass Effect
* La serie Wayfarer di Becky Chambers
* La serie Uplift di David Brin

*Plerion* è rilasciato sotto licenza [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) e deriva da [**Cairn**](https://cairnrpg.com) di Yochai Gal e [Spacer](https://3rddog.itch.io/spacer-v2) (CC BY 4.0 di Paul Umbers).

v.1.0.3 (CC) 2022 di Roberto Bisceglie

**Plerion** è stato scritto pensando alle seguenti filosofie di progettazione:

### Neutralità

Il ruolo dell'arbitro è quello di presentare chiaramente le regole, le situazioni, i PNG e la fiction, agendo come un arbitro neutrale.

### Senza classi

Il ruolo o le abilità di un personaggio non sono limitati da una singola classe. Invece, l’equipaggiamento che portano e le loro esperienze definiscono le loro specialità.

### Morte

I personaggi potranno anche essere potenti, ma sono vulnerabili al danno nelle sue molteplici forme. La morte è sempre dietro l'angolo, ma non è mai casuale o imprevista.

### Fiction First

I dadi non riflettono sempre la difficoltà di una sfida o il suo esito. Invece, il successo e il fallimento sono decisi dall'arbitro attraverso il dialogo con i giocatori, sulla base degli elementi nell'universo di gioco.

### Crescita

I personaggi evolvono attraverso l'avanzamento, acquisendo nuove abilità e competenze e sopravvivendo ai pericoli e superando gli ostacoli.

### Scelta del giocatore

I giocatori dovrebbero sempre comprendere le ragioni dietro le scelte che hanno fatto e le informazioni sui potenziali rischi che corrono devono essere fornite liberamente e frequentemente.

### Principi

L'arbitro e i giocatori hanno ciascuno delle linee guida che aiutano a promuovere un'esperienza di gioco specifica definita dal pensiero critico, dall'esplorazione e da una narrazione emergente.

### Obiettivi condivisi

I giocatori si fidano l'uno dell'altro per interagire con l'ambientazione condivisa, gli obiettivi del personaggio e le sfide del gruppo. Pertanto, il gruppo in genere lavora insieme per conseguire un obiettivo comune, come se fosse una squadra.

# Principi di gioco

## Principi per gli arbitri

### Informazioni

* Fornisci informazioni utili sull'universo di gioco man mano che i personaggi lo esplorano.
* I giocatori non hanno bisogno di tirare i dadi per conoscere le propria situazione.
* Rispondi alle loro domande in modo utile e diretto.
* Rispondi onestamente, descrivi in modo coerente e fai sempre sapere loro che possono continuare a fare domande.

### Difficoltà

* Ai numeri e alla meccanica prediligi contesto e realismo.
* Se i personaggi vogliono fare qualcosa di semplicemente impossibile, nessun lancio di dadi permetterà loro di farlo.
* Ciò che il giocatore descrive, e come sfrutta la situazione, ragionevole? Lascia che accada.
* I tiri salvezza coprono una grande quantità di situazioni incerte e spesso sono tutto ciò che occorre per azioni rischiose.

### Preparazione

* L'universo di gioco è organico, malleabile e casuale. Intuisce e fa svolte brusche.
* Usa tabelle e generatori casuali per sviluppare situazioni, non storie o trame.
* I PNG ricordano cosa dicono e fanno i PG e come influenzano l'universo.
* I PNG non vogliono morire. Infondi in ciascuno di essi interessi personali e voglia di vivere.

### Focalizzazione narrativa

* Ciò che conta è l'esperienza emergente del gioco, non la matematica o le abilità dei personaggi. Per facilitare il miglioramento e la specializzazione, dai ai giocatori addestramento e missioni personali.
* Presta attenzione ai bisogni e ai desideri dei giocatori, quindi metti opportunità realistiche sul loro cammino.
* Un pugnale alla gola ucciderà, indipendentemente dall’ armatura più costosa armatura o da quanto sia formidabile l’addestramento.

### Pericolo

* L'universo di gioco produce un rischio reale di dolore e morte per i personaggi giocanti.
* Telegrafa i pericoli più gravi ai giocatori quando sono presenti. Più è pericoloso, più è ovvio.
* Metti le trappole in bella vista e lascia che i giocatori si prendano del tempo per trovare una soluzione.
* Offri ai giocatori l'opportunità di risolvere problemi e interagire con l'universo.

### Ricompensa

* Una ricompensa è specifica per la missione per cui viene concessa. Racconta una storia.
* La ricompensa è molto preziosa e garantisce ricchezza e prestigio.
* Gli artefatti non sono ricompense, sebbene siano utili e interessanti.
* Usa la ricompensa come esca per luoghi esotici sotto la protezione di nemici minacciosi.

### Scelta

* Offri ai giocatori una scelta concreta per forzare i risultati quando la situazione si blocca.
* Usa risposte binarie "quindi, A o B?" quando le loro intenzioni sono vaghe.
* Collabora usando questo metodo di conversazione per mantenere il gioco in movimento.
* Assicurati che le azioni del personaggio giocante lascino il segno nell'universo di gioco.

### Dado del Fato

* Occasionalmente vorrai un elemento di casualità (ad esempio per il tempo atmosferico, per la conoscenza unica del personaggio, ecc.).
* In queste situazioni, tira 1d6. Un risultato di 4 o più generalmente favorisce i giocatori.
* Un risultato di 3 o meno tende a significare sfortuna per i PG o per i loro alleati.

## Principi per i giocatori

### Libertà d’azione

* Gli attributi e i relativi tiri salvezza non definiscono il tuo personaggio. Sono strumenti.
* Non chiederti solo cosa farebbe il tuo personaggio, chiediti anche cosa faresti tu.
* Sii creativo e usa il tuo intuito, gli oggetti e le tue connessioni.

### Lavoro di squadra

* Cerca il consenso degli altri giocatori prima di andare in avanti.
* Rimanete in sintonia su obiettivi e limiti, rispettandovi a vicenda e lavorate più come gruppo che come solitari.

### Esplorazione

* Fare domande e ascoltare i dettagli è più utile di qualsiasi statistica, oggetto o abilità che possiedi.
* Prendi la descrizione dell'arbitro senza sospetti, ma non esitare a chiedere ulteriori informazioni.
* Non esiste un unico modo corretto di procedere.

### Parlando

* Tratta i PNG come se fossero persone reali e fai affidamento sulla tua curiosità per ottenere informazioni e risolvere problemi in sicurezza.
* Scoprirai che la maggior parte delle persone è interessante e vorrà discutere prima di diventare violenta.

### Attenzione

* Combattere è una scelta e raramente si rivela saggia; valuta se la violenza è il modo migliore per raggiungere i tuoi obiettivi.
* Cerca di aumentare le probabilità a tuo favore e ritirati quando le cose sembrano sfavorevoli.

### Pianificazione

* Pensa ai modi per evitare gli ostacoli attraverso la ricognizione, la discrezione e l'accertamento dei fatti.
* Fai qualche ricerca e chiedi informazioni sui tuoi obiettivi.

### Ambizione

* Stabilisci degli obiettivi e usa i tuoi scarsi mezzi per fare passi avanti.
* Non aspettarti niente. Guadagna la tua reputazione.
* Mantieni le cose in movimento e gioca per vedere cosa succede.

## Principi dell'Universo

### Lo spazio è vasto e pericoloso

* Lo spazio siderale è vasto, impossibile da attraversare senza mezzi adeguati.
* Là fuori sei quasi sempre solo, in caso di guai è probabile che nessuno ti aiuti.
* Creature aliene, agenti patogeni e tecnologia sconosciuta sono all'ordine del giorno nelle regioni inesplorate.

### Lo Spazio Conosciuto non è poi così noto

* Ci sono cinque galassie nello Spazio Conosciuto.
* Ci sono miliardi di sistemi sconosciuti là fuori pronti per essere esplorati (e sfruttati).
* La mappatura dello spazio è redditizia: i governi e le organizzazioni sono disposti a pagare bene per i dati su nuovi obiettivi e territori.

### Il viaggio veloce è possibile

* La scoperta dello *spazio differenziato* ha aperto la porta ai viaggi interstellari, a 1 parsec/ora.
* I wormhole naturali e artificiali vengono utilizzati per ridurre le distanze tra *i cluster*.
* Lo Spazio Conosciuto è costellato di stazioni militari, commerciali e industriali che formano i nodi della rete di viaggio.

### Gli esseri umani non sono soli

* Gli esseri umani non sono l'unica specie là fuori né la più importante.
* Le specie estinte hanno lasciato tracce profonde, come artefatti e tecnologia perduta, che si trovano di solito nelle rovine.
* Alcune specie sono vecchie quanto le galassie e sono ancora attive e presenti.

### Esistono grandi imperi

* Gli imperi (federazioni, commonwealth, ecc.) sono vaste entità multispecie che coprono vaste porzioni delle galassie.
* La loro influenza è grande soprattutto sulle piccole nazioni indipendenti.
* Le rivendicazioni territoriali sono spesso contestate e causano conflitti. Le frontiere sono luoghi rischiosi ma redditizi.

### Il livello tecnologico è variabile

* La tecnologia non è tutta allo stesso livello nello Spazio Conosciuto.
* Varia in base alla nazione/specie, ma anche dal centro ai margini di ciascuna di esse.
* L'esportazione di tecnologia avanzata è redditizia ma può causare seri problemi.

### Le relazioni interspecie sono complesse

* Le specie dello Spazio Conosciuto si amalgamano in un precario multiculturalismo che genera insieme crescita e conflitto.
* Il cosmopolitismo è un tratto dominante degli imperi, la sfiducia o la xenofobia delle nazioni più piccole.
* Gli spaziali di solito sono aperti e accoglienti e non hanno problemi a lavorare con persone di altre specie.

### I profitti sono rischiosi

* Gli spaziali hanno modi diversi di realizzare profitti, ma sono tutti rischiosi.
* Le missioni paramilitari e mercenarie sono una grande fonte di guadagno.
* Il commercio interstellare, la ricerca di artefatti o le missioni di esplorazione sono un'altra attività comune tra gli spaziali.

## Nome, background e tratti

Per prima cosa, tira per il **background** e per i **tratti** del tuo personaggio (specie, talenti, virtù, vizi, ecc.) sulle tabelle [**dei tratti del personaggio.**](#origins--traits-d20) Solo gli alieni possono avere abilità speciali.

Dopodiché, scegli o tira **il nome del tuo PG** dalle rispettive [tabelle](#name-d20) . Il background di un PG definisce le sue potenziali conoscenze e abilità.

Infine, tira per la sua **età** (2d20+10).

## Punteggi di abilità

I Personaggi Giocanti (PG) hanno solo tre attributi:   
**Forza (FOR)**, **Destrezza (DES)** e **Volontà (VOL)**. Quando si crea un PG, il giocatore deve tirare 3d6 per ciascuno degli attributi del proprio personaggio, in ordine. Si possono quindi scambiare due qualsiasi dei risultati. Se VOL è maggiore di 12, il PG potrebbe avere poteri psionici (vedi [Psionica](./006_psionics.md))

**Esempio**

**Aniet tira per la FOR** del suo personaggi , risultando in un **2** , un **4** e un **6** , per un totale di **12**. I successivi due tiri di abilità risultano in un **9** per **DES** e un **13** per **VOL**. Decide di scambiare il **12** e il **9**, con un personaggio con **9 FOR**, **12 DES** e **13** **VOL**.

## Protezione dai colpi

Tira 1d6 per determinare **la Protezione dalle Ferite** (PF) iniziale del tuo PG, che riflette la sua capacità di evitare danni in combattimento. I PF non indicano la salute o la forza o la costituzione di un personaggio; né sono persi per molto tempo (vedi **Guarigione** ). Se un attacco porta i PF di un PG esattamente a 0, il giocatore deve tirare sulla tabella **delle Cicatrici .**

## Inventario

I personaggi hanno un totale di 10 spazi nell'inventario: uno zaino con sei spazi, uno spazio per ogni mano e due spazi per la parte superiore del corpo (come cintura, petto o testa). Lo zaino può fungere anche da sacco a pelo di emergenza ma solo se svuotato del suo contenuto.

La maggior parte degli oggetti occupa uno spazio e piccoli oggetti possono essere raggruppati insieme. Gli spazi sono astratti e possono essere riorganizzati a discrezione dell'arbitro.

Gli oggetti **ingombranti** occupano due spazi e sono in genere a due mani o scomodi da trasportare. Chiunque abbia un inventario pieno (ad esempio occupando tutti e 10 gli spazi) ha i PF automaticamente ridotti a 0.

Un PG non può trasportare più oggetti di quelli consentiti dal suo inventario. Veicoli e zaini possono ingrandire l'inventario. **Gli assistenti** possono anche essere pagati per trasportare equipaggiamento.

## Equipaggiamento di partenza

Tutti i PG iniziano con:

* Razioni per tre giorni (uno spazio)
* Un comunicatore personale (uno spazio)
* 3d6x100 crediti

Tira una volta su ciascuna delle tabelle **Equipaggiamento iniziale** per determinare l'armatura, le armi, gli strumenti, i veicoli e l'equipaggiamento del tuo PG.

È meglio fornire al gruppo un'astronave, tirare una volta sulla tabella pertinente per determinare quale nave è assegnata all'intero gruppo.

Consulta l'**Elenco dell’equipaggiamento** per i relativi valori di armatura, danno e spazio. A volte gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati insieme in uno spazio.

Se desideri qualcosa di più vicino alle classi tradizionali, fai riferimento all'elenco degli [**Archetipi**](/007_archetypes.md).

## Origini e tratti (d20)

### Specie

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Umanoide | 6 | Insettoide | 11 | Canino | 16 | Cetaceo |
| 2 | Umanoide | 7 | Ittioide | 12 | Felino | 17 | Energia |
| 3 | Umanoide | 8 | Sauriano | 13 | Amorfo | 18 | Anfibio |
| 4 | Umanoide | 9 | Ursino | 14 | Simbionte | 19 | Umano |
| 5 | Transumano | 10 | Volpino | 15 | Quadrupede | 20 | Umano |

### Abilità della specie (personaggi non umani)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Aggressivo | 6 | Debolezza | 11 | Telepatia | 16 | Etereo |
| 2 | Mutaforma | 7 | Multi-arto | 12 | Logica | 17 | Telecinesi |
| 3 | Invisibilità | 8 | Rigenerare | 13 | Arrampicatore | 18 | Reputazione |
| 4 | Multiforme | 9 | Teletrasporto | 14 | Immunità | 19 | Guaritore |
| 5 | Mente Alveare | 10 | Parassita | 15 | Velenoso | 20 | Punto debole |

### Talenti

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Acrobatico | 6 | Fortunato | 11 | Rissoso | 16 | Opportunista |
| 2 | Berserker | 7 | Risoluto | 12 | Concentrato | 17 | Percettivo |
| 3 | Carismatico | 8 | Subdolo | 13 | Premuroso | 18 | Empatico |
| 4 | Educato | 9 | Difficile | 14 | Dotto | 19 | Impulsivo |
| 5 | Perspicace | 10 | Vigile | 15 | Tiratore Scelto | 20 | Sopravvissuto |

### Sfondo

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Tecnico | 6 | Esploratore | 11 | Barbaro | 16 | Intrattenitore |
| 2 | Clero | 7 | Poliziotto | 12 | Politico | 17 | Borsaiolo |
| 3 | Pilota | 8 | Soldato | 13 | Mercenario | 18 | Contrabbandiere |
| 4 | Nobile | 9 | Giocatore | 14 | Mercante | 19 | Alunno |
| 5 | Pirata | 10 | Medico | 15 | Fuorilegge | 20 | Delinquente |

### Pianeta natale

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Stazione Spaziale | 6 | Artico | 11 | Gigante Gassoso | 16 | Enorme |
| 2 | Alta Gravità | 7 | Giungla | 12 | Astronave | 17 | Asteroide |
| 3 | Bassa Gravità | 8 | Alta Tecnologia | 13 | Mondo Acquatico | 18 | Tossico |
| 4 | Gravità Zero | 9 | Bassa Tecnologia | 14 | Roccia | 19 | Tossico |
| 5 | Deserto | 10 | Colonia | 15 | Vulcanico | 20 | Morto |

### Vestiario

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Scuro | 6 | Futuristico | 11 | Stretto | 16 | Sensato |
| 2 | Sgargiante | 7 | Elegante | 12 | Formale | 17 | Sportivo |
| 3 | Colorato | 8 | Maestoso | 13 | Casalingo | 18 | Termico |
| 4 | Pelliccia | 9 | Elegante | 14 | Modesto | 19 | Lucido |
| 5 | Pelle | 10 | Largo | 15 | Rivelatore | 20 | Geometrico |

### Virtù

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ambizioso | 6 | Disciplinato | 11 | Onorevole | 16 | Misericordioso |
| 2 | Cauto | 7 | Concentrato | 12 | Umile | 17 | Giusto |
| 3 | Colorato | 8 | Generoso | 13 | Idealista | 18 | Sereno |
| 4 | Coraggioso | 9 | Gregario | 14 | Appena | 19 | Stoico |
| 5 | Curioso | 10 | Onesto | 15 | Leale | 20 | Tollerante |

### Vizi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Aggressivo | 6 | Ingannevole | 11 | Pigro | 16 | Sospetto |
| 2 | Arrogante | 7 | Impertinente | 12 | Nervoso | 17 | Vanitoso |
| 3 | Amaro | 8 | Goloso | 13 | Prevenuto | 18 | Vendicativo |
| 4 | Vigliaccamente | 9 | Avido | 14 | Spericolato | 19 | Sprecone |
| 5 | Crudele | 10 | Irascibile | 15 | Maleducato | 20 | Lamentoso |

### Sfortuna

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Abbandonato | 6 | Defraudato | 11 | Incorniciato | 16 | Inseguito |
| 2 | Dipendente | 7 | Retrocesso | 12 | Infestato | 17 | Respinto |
| 3 | Ricattato | 8 | Screditato | 13 | Rapito | 18 | Sostituito |
| 4 | Condannato | 9 | Rinnegato | 14 | Mutilato | 19 | Derubato |
| 5 | Sfortunato | 10 | Esiliato | 15 | Povero | 20 | Sospetto |

## Nome (d20)

### Nomi umani

#### Nomi femminili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Aniet | 6 | Debowah | 11 | Gelnifer | 16 | Nico |
| 2 | Brewda | 7 | Dita | 12 | Jenna | 17 | Rebecca |
| 3 | Carea | 8 | Emilia | 13 | Mara | 18 | Rove |
| 4 | Danoelle | 9 | Emis | 14 | Michele | 19 | Vandra |
| 5 | Debfa | 10 | Evelyt | 15 | Miglio | 20 | Vean |

#### Nomi maschili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Alardo | 6 | Asesandro | 11 | Hatold | 16 | Masthew |
| 2 | Altes | 7 | Branden | 12 | Jase | 17 | Raige |
| 3 | Andrel | 8 | Daniele | 13 | Jerry | 18 | Terry |
| 4 | Annrew | 9 | Eroc | 14 | Justof | 19 | Dente |
| 5 | Aqan | 10 | Hary | 15 | Lakrence | 20 | Cera |

#### Nomi neutri

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ashtot | 6 | Kandal | 11 | Kugan | 16 | Regan |
| 2 | Baileh | 7 | Kars | 12 | Pizzo | 17 | Costola |
| 3 | Beagan | 8 | Kaye | 13 | Lega | 18 | Riw |
| 4 | Brady | 9 | Kegan | 14 | Meca | 19 | Sidge |
| 5 | Cyarke | 10 | Parente | 15 | Morgan | 20 | COSÌ |

#### Cognomi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Atson | 6 | Primo | 11 | Lanx | 16 | Ozdemur |
| 2 | Bennes | 7 | Greber | 12 | Compagni | 17 | Ramoy |
| 3 | Djirhuus | 8 | Hoffzann | 13 | Musler | 18 | Ronert |
| 4 | Edner | 9 | Jamos | 14 | Niewi | 19 | Turusen |
| 5 | Evuns | 10 | Koytovski | 15 | Olsen | 20 | Wacobs |

### Nomi alieni

#### Nomi femminili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Anico | 6 | Giata | 11 | Minbe | 16 | Vorcia |
| 2 | Balhee | 7 | Cali | 12 | Quene | 17 | Vani |
| 3 | Boly | 8 | Lisa | 13 | Sani | 18 | Xare |
| 4 | Churi | 9 | Madai | 14 | Scatta | 19 | Zarboe |
| 5 | Ciao | 10 | Micia | 15 | Sicia | 20 | Zeni |

#### Nomi maschili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Alfac | 6 | Igat | 11 | Quarkyo | 16 | Taloo |
| 2 | Una scansione | 7 | Ilen | 12 | Raskyo | 17 | Tressi |
| 3 | Barca | 8 | Kaloo | 13 | Reshi | 18 | Urano |
| 4 | Dreele | 9 | Morphee | 14 | Russo | 19 | Vanni |
| 5 | Elol | 10 | Notti | 15 | Sinthua | 20 | Xilo |

#### Nomi neutri

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Eo | 6 | Heri | 11 | Kradda | 16 | Nebra |
| 2 | Azon | 7 | Hisi | 12 | Mani | 17 | Ruugi |
| 3 | Bani | 8 | Husni | 13 | Mova | 18 | Shodi |
| 4 | Drilla | 9 | Jori | 14 | Mromi | 19 | Shurquen |
| 5 | Heni | 10 | Kizo | 15 | Mulo | 20 | Skoni |

#### Cognomi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Alhoock | 6 | Guri | 11 | M'Drani | 16 | T'Vorti |
| 2 | B'Koni | 7 | H'Votha | 12 | Morhua | 17 | Th'Keno |
| 3 | C'Goni | 8 | Hagi | 13 | Prandi | 18 | Tr'Edan |
| 4 | Ch'Alen | 9 | Calle | 14 | Sl'Corvi | 19 | U'Dora |
| 5 | Gr'Anan | 10 | Kh'Nari | 15 | Sloni | 20 | V'Sconi |

## Equipaggiamento iniziale (d20)

### Armatura

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-10 | 11-15 | 16-19 | 20 |
| Nessuno | Giacca in tessuto balistico | Rete Sintetica | Armatura da Imbarco | Armatura Atomica |

### Armi personali

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-10 | 11-13 | 14-17 | 18-20 |
| Lama, Arco | Pistola | Fucile a pompa, storditore o fucile | Arma ad energia | Pistola d'assalto, Lanciamissili |

### Tecnico

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Binocolo | 6 | Torcia elettrica | 11 | Comunicatore | 16 | Kit traumatologico |
| 2 | Bastoncini luminosi | 7 | Grappino | 12 | Comunicatore | 17 | Kit chirurgico |
| 3 | Attrezzatura da immersione | 8 | Paracadute | 13 | Computer | 18 | Tuta alare |
| 4 | Maschera Ambientale | 9 | Paracadute Antigravità | 14 | Computer | 19 | Occhiali |
| 5 | Scanner | 10 | Collegamento intelligente | 15 | Kit di sopravvivenza | 20 | Traduttore |

### Equipaggiamento

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Vestiario | 6 | Ingranaggio freddo | 11 | Kit di pronto soccorso | 16 | Kit da arrampicata |
| 2 | Vestiario | 7 | Abito da deserto | 12 | Kit di pronto soccorso | 17 | Kit traumatologico |
| 3 | Zaino | 8 | Comunicatore | 13 | Razzi | 18 | Kit chirurgico |
| 4 | Custodia | 9 | Comunicatore | 14 | Kit di strumenti | 19 | Cabina |
| 5 | Droide | 10 | 100 crediti | 15 | 500 crediti | 20 | 1k crediti |

### Veicolo

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Mongolfiera | 6 | Drone | 11 | Hovercraft | 16 | Barca a motore |
| 2 | Veicolo Anfibio | 7 | Grav | 12 | Aereo a reazione | 17 | Motociclo |
| 3 | APC | 8 | Auto da terra | 13 | Moto a reazione | 18 | Carro antisommossa |
| 4 | Bicicletta | 9 | Mezzo cingolato ATV | 14 | Predone | 19 | Barca a remi |
| 5 | Camminatore da combattimento | 10 | Elicottero | 15 | Mini Sub | 20 | Esploratore tracciato |

### Astronave

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-10 | 11-15 | 16-19 | 20 |
| Esploratore | Cargo | Mercantile | Trasporto passeggeri | Yatch |

# Attrezzatura

Tutti i prezzi sono indicati in crediti standard, ogni oggetto è 1 spazio se non diversamente specificato.

## Ingranaggio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Binocolo |  | 75 |
| Bastoncino luminiscente |  | 1 |
| Kit da arrampicata | (ingombrante) | 500 |
| Abbigliamento per il freddo | (ingombrante) | 500 |
| Kit di strumenti per l'ingegneria del combattimento | (ingombrante) | 500 |
| Abito da deserto | (ingombrante) | 1.000 |
| Bengala | (ingombrante) | 15 |
| Tuta da sub | (1 Armatura, ingombrante) | 20.000 |
| Nastro adesivo | (2 rotoli per spazio) | 5 |
| Maschera ambientale |  | 50 |
| Kit di pronto soccorso | (Ripristina d4 PF) | 100 |
| Torcia elettrica |  | 10 |
| Lancia rampino e cavo | (ingombrante) | 150 |
| Scanner manuale |  | 2.000 |
| Occhiali IR/per visione notturna |  | 750 |
| Trapano laser |  | 200 |
| Cyberdeck a collegamento neurale | (ingombrante) | 5.000 |
| Paracadute/Gravchute | (ingombrante) | 500/2.500 |
| Comunicatore personale |  | 150 |
| Drone personale | (+1 Armatura, 3 PF, ingombrante) | 500-10.000 |
| Computer portatile |  | 500 |
| Generatore di microfusione portatile | (ingombrante) | 11.000 |
| Cabina prefabbricata | (ingombrante) | 2.000 |
| Sfera di salvataggio spaziale | (ingombrante) | 150 |
| Medikit chirurgico | (Ripristina d8 PF, ingombrante) | 4.000 |
| Kit di sopravvivenza | (ingombrante) | 150 |
| Kit di strumenti | (meccanico, ingegneria, astronave, arma) | 400 |
| Kit medico traumatologico | (Ripristina 1 PF quando è a 0, ingombrante) | 500 |
| Pacchetto traduttore/lingua universale |  | 2.500/500 |
| Kit di emergenza per vuoto |  | 500 |
| Tuta alare | (ingombrante) | 500 |

## Armi

Quando più dadi sono elencati per il danno (per esempio 2d6) tira tutti i dadi e prendi il valore più alto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | (x 20) | 10 |
| Lama da abbordaggio | (d6 danni, nascosto) | 50 |
| Arco | (d6 danni, voluminoso, silenzioso) | 15 |
| Tirapugni | (2d4 danni) | 40 |
| Motosega | (d10 danni, voluminoso, silenzioso) | 200 |
| Balestra | (d8 danni, ingombrante) | 60 |
| Pugnale, randello, falce, bastone, ecc | (d6 danni, nascosto) | 5 |
| Elettrofrusta | (d8 danni, stordimento) | 200 |
| Granata EMP | (4d8 danni, esplosione, solo dispositivi elettronici) | 20 |
| Pistola energetica | (d8 danni) | 150 |
| Fucile a energia | (3d10 danni, ingombrante) | 200 |
| Arma di supporto energetico | (3d12 danni, ingombrante) | 380 |
| Pistola Flechette | (d6 danni, silenzioso) | 200 |
| Fucile Flechette | (d8 danni, voluminoso, silenzioso) | 300 |
| Spada Energia | (2d8 danni) | N / A |
| Granata a frammentazione | (1d10 danni, esplosione) | 10 |
| Lanciagranate | (aggiunge una granata a qualsiasi fucile o arma di supporto) | 150 |
| Pistola Gyrojet | (d8 danni, senza rinculo) | 500 |
| Fucile Gyrojet | (d10 danni, ingombrante, senza rinculo) | 1.300 |
| Alabarda, martello da guerra, spada lunga, ascia da battaglia, ecc | (d10 danni, voluminoso) | 20 |
| Inceneritore | (2d8 danni, ingombrante, esplosione) | 65 |
| Missile portatile | (2d12 danni, ingombrante | 8.000 |
| Lama monofilamento | (2d8 danni) | 2.500 |
| Mortaio | (d10, danni da esplosione, voluminoso) | 200 |
| Pistola a proiettili | (d8 danni) | 70 |
| Fucile a proiettili | (d10 danni, voluminoso) | 140 |
| Arma di supporto del proiettile | (2d12 danni, ingombrante) | 320 |
| Lanciarazzi | (3d12 danni, ingombrante) | 420 |
| Sicurezza | (aggiungi a qualsiasi arma, solo l'utente identificato può sparare) | 200 |
| Torretta Automatica | (3d10 danni, voluminoso, controllato dall'IA) | 5.000 |
| Fucile da caccia | (d8 danni, ingombrante) | 60 |
| Silenziatore | (si aggiunge a qualsiasi arma a proiettili a distanza, silenzioso) | 150 |
| Collegamento Smartgun | (aggiungi a qualsiasi arma a distanza, +1 danno) | 500 |
| Granata fumogena | (1 danno, esplosione) | 15 |
| Lancia, spada, mazza, ascia, flagello, ecc | (d8 danni) | 10 |
| Personale | (d8 danni) | 50 |
| Bastone stordente | (d6 danni, stordimento) | 100 |
| Granata stordente | (2d8 danni, esplosione, stordimento) | 150 |
| Pistola stordente | (d8 danni, stordimento) | 160 |
| Fucile stordente | (d10 danni, ingombrante, stordimento) | 300 |

## Armatura

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Capotto di stoffa balistica | (2 Armatura) | 6.000 |
| Giacca in tessuto balistico | (1 Armatura) | 3.000 |
| Giacca in gel balistico | (1 Armatura) | 1.500 |
| Gilet balistico | (1 Armatura) | 4.000 |
| Armatura da imbarco | (3 Armatura, ingombrante, sigillata) | 3.000 |
| Cotta di maglia | (2 Armatura) | 1.200 |
| Pelle di camaleonte | (aggiunge camuffamento a qualsiasi armatura high-tech) | 5.000 |
| Generatore di camuffamento | (aggiungi invisibilità a qualsiasi armatura high-tech) | 5.000 |
| Esoscheletro da combattimento | (2 Armatura, ingombrante, potenziato) | 30.000 |
| Tuta spaziale di emergenza | (2 Armatura, sigillato) | 3.000 |
| Tuta ambientale | (1 Armatura, ingombrante, sigillata) | 5.000 |
| Tuta EOD | (3 Armatura, ingombrante, goffa) | 10.000 |
| Corazza completa | (3 Armatura, ingombrante) | 8.000 |
| Mezza Corazza | (2 Armatura, ingombrante) | 4.000 |
| Casco | (+1 Armatura, 1 slot) | 40 |
| HUD | (si aggiunge a qualsiasi armatura sigillata) | 1.000 |
| Armatura Potenziata | (3 Armatura, ingombrante, potenziata, sigillata, armata) | 15.000 |
| Armatura di Rientro | (3 Armatura, ingombrante, sigillata, gravchute) | 20.000 |
| Scudo | (+1 Armatura) | 40 |
| Tuta spaziale standard | (2 Armatura, ingombrante, sigillata) | 1.000 |
| Rete sintetica | (2 Armatura) | 6.000 |
| Armatura tattica | (3 Armatura, sigillata) | 10.000 |

## Tag

* **Esplosione**. Colpisce i bersagli nell'area. Tira i danni per ogni bersaglio separatamente. In caso di dubbi sul numero di bersagli interessati, tira il dado per i danni. Esempio: *- 1d8 Esplosione significa che colpisce 1d8 bersagli vicino al punto di impatto, infliggendo 1d8 a ciascuno*.
* **Ingombrante**. Occupa 2 slot di inventario e richiede 2 mani per essere utilizzato.
* **Maldestro**. Supera un salvataggio FOR o gli attacchi sono compromessi.
* **Migliorato**. Gli attacchi sono potenziati.
* **Nascosto**. Occultabile sul tuo corpo, ma può essere trovato con una perquisizione approfondita.
* **Senza rinculo**. Un attacco successivo contro lo stesso bersaglio (senza muoverti) infligge +1 danno.
* **Sigillato**. L'utente è immune alle minacce ambientali.
* **Silenzioso**. Il suono può essere identificato da coloro che si trovano nella stessa stanza, ma non attira ulteriore attenzione.
* **Stordente**. Supera un tiro salvezza FOR o il bersaglio perde il prossimo turno.

## Impianti cibernetici

Gli impianti non occupano slot di inventario.

|  |  |
| --- | --- |
| Filtro dell'aria | 10.000 |
| Riflessi aumentati | 15.000 |
| Impianto a lama | 3.000 |
| Aumento del cervello | 30.000 |
| Camuffamento | 25.000 |
| Impianto corticale | 5.000 |
| Placcatura dermica | 20.000 |
| Depuratore | 3.000 |
| Interfaccia neurale diretta | 4.000 |
| Impianto dell'orecchio | 2.000 |
| Impianto oculare | 2.000 |
| Impianto con arma da fuoco | 7.000 |
| Comunicazioni integrate | 1.000 |
| Scudo mentale | 30.000 |
| Collegamento dati neurale | 6.000 |
| Arto artificiale | 15.000 |
| Scheletro rinforzato | 35.000 |
| Nanobot riparatori | 5.000 |
| Senso spaziale | 10.000 |
| Distributore di stimolanti | 3.000 |

## Astronavi

|  |  |
| --- | --- |
| Corriere | 20 mln |
| Incrociatore | 94 mln |
| Esploratore | 47 mln |
| Caccia | 14 mln |
| Cargo | 75 mln |
| Minatore | 44 mln |
| Trasporto passeggeri | 45 mln |
| Da corsa | 18 mln |
| Mercantile | 43 mln |
| Yacht | 41 mln |

## Veicoli

|  |  |
| --- | --- |
| Mongolfiera | 35.000 |
| Veicolo Anfibio | 50.000 |
| APC | 350.000 |
| Bicicletta | 800 |
| Camminatore da combattimento | 800.000 |
| Drone | 200.000 |
| Grav | 120.000 |
| Automobile | 40.000 |
| Mezzo cingolato ATV | 200.000 |
| Elicottero | 250.000 |
| Hovercraft | 30.000 |
| Aereo a reazione | 400.000 |
| Moto a reazione | 60.000 |
| Fuoristrada | 25.000 |
| Mini Sub | 80.000 |
| Barca a motore | 60.000 |
| Motociclo | 20.000 |
| Carro antisommossa | 210.000 |
| Barca a remi | 5.000 |
| Esploratore cingolato | 400.000 |

## Costo della vita

|  |  |
| --- | --- |
| Povero | 400/mese |
| Basso | 1.000/mese |
| Media | 1.200/mese |
| Benestante | 1.500/mese |
| Alto borghese | 2.000/mese |
| Ricco | 5.000/mese |
| Regale | 20.000/mese |

# Cibernetica

Le parti del corpo possono essere sostituite o innestate con prodotti tecnologici avanzati che ne aumentano la potenza e le capacità. Gli esseri potenziati in questo modo ricevono i benefici, ma sono anche soggetti a deterioramento e hacking, oltre a potenziali sovraccarichi e sensibilità ai campi magnetici. In questi casi, è necessario superare un tiro salvezza contro FOR per evitare **Danni Critici**.

I potenziamenti hanno un costo di acquisto e installazione, oltre alla manutenzione periodica (vedi Attrezzatura). L'installazione ha un tempo di recupero di 1d6 giorni entro i quali è richiesto il riposo assoluto. Le mancate revisioni si traducono in impianti malfunzionanti, costringendo a un tiro salvezza ogni 1d6 giorni fino alla manutenzione o alla rimozione.

### Impianti

1. **Filtro dell'aria:** Fornisce immunità alle atmosfere tossiche o non respirabili.
2. **Riflessi aumentati**: impianti nervosi che migliorano i riflessi sopra la media del soggetto. Permanente +2 DES fino a rimozione, usura o malfunzionamento.
3. **Impianto di lama**: un'arma da mischia a tua scelta viene impiantata nel corpo. Rimane nascosto fino all'uso.
4. **Aumento del cervello**: migliora le capacità cognitive e mentali del titolare. Permanente +2 VOL fino alla rimozione, all'usura o al malfunzionamento.
5. **Cloacking**: impiantato sul derma, consente la rifrazione della luce, diventando effettivamente invisibile. Utilizzare solo nudo, fino a 10 minuti consecutivi al giorno.
6. **Impianto corticale**: Visualizza sulle retine un HUD completo per controllare altri impianti, ma anche funzioni vitali di base, potenziandole.
7. **Placcatura dermica**: uno strato di protezione subdermica è installato sotto l'intera superficie corporea. +1 Armatura.
8. **Depuratore**: questo "fegato" artificiale è in grado di filtrare qualsiasi tossina nel corpo, inclusa la radioattività.
9. **Interfaccia neurale diretta**: impianto per l'interfacciamento diretto della mente del portatore con sistemi di armi, veicoli e astronavi.
10. **Impianto auricolare**: fornisce un udito migliorato comprese le frequenze subsoniche e ultrasoniche.
11. **Impianto oculare**: fornisce una visione migliorata, inclusi infrarossi, ultravioletti e visione notturna.
12. **Impianto con arma da fuoco**: un'arma a distanza di tua scelta viene impiantata nel corpo. Rimane nascosto fino all'uso.
13. **Comunicazioni integrate**: un comunicatore standard a lungo raggio integrato direttamente nell'apparecchio acustico.
14. **Scudo mentale**: Fornisce una protezione completa dai talenti psionici che consentono la lettura e il controllo mentale.
15. **Datalink neurale**: Fornisce accesso diretto alla rete mentale, garantendo la possibilità di immergersi nel cyberspazio.
16. **Arto protesico**: sostituisce un arto ordinario con una copia artificiale dotata di maggiore potenza e agilità. +1 DES e FOR per ogni arto.
17. **Scheletro rinforzato**: l'intero scheletro osseo è placcato con una lega super resistente. + 2 FOR.
18. **Nanobot riparatori**: questi naniti riparatori vengono iniettati nel flusso sanguigno. Recupero istantaneo di PF dopo la risoluzione del danno.
19. **Senso Spaziale**: serie di impianti progettati per la navigazione spaziale, incluso un pianificatore di rotta autonomo integrato.
20. **Distributore di stimolanti**: aumenta temporaneamente (1 round di combattimento) la reattività del sistema nervoso (+1 DES) fino a due volte consecutive e tre al giorno.

# Psionica

La psionica è l'arte di usare la mente sulla materia e sullo spirito. È un'abilità latente in tutti gli esseri senzienti, ma non tutti possono usarla. Di solito il soggetto dimostra l'abilità psionica nell'infanzia e può usarla solo con un addestramento appropriato. I talenti psionici sono generalmente visti come normali e accettati come qualsiasi altra abilità, ma alcune civiltà potrebbero essere loro ostili.

Solo un PG con VOL maggiore di 12 può essere uno psionico. Il giocatore effettua un tiro salvezza contro VOL una volta durante la generazione per rappresentare l'attivazione dei poteri mentali. In caso di successo, il PG possiederà un numero di talenti innati pari a VOL/3 (tira 1d20 nell'elenco sottostante). I talenti non possono essere insegnati o appresi, solo addestrati. L'uso di impianti cerebrali cibernetici inibisce l'uso dei poteri psionici, anche una volta rimossi.

La forza di volontà è la fonte del potere psionico. Ogni volta che viene utilizzata un'abilità, lo psionico consuma VOL al costo indicato. Questo determina l'attuale livello di VOL fino al recupero (si applica la stessa regola dei PF in **Guarigione).** L'uso che riduce la VOL di un bersaglio sotto lo zero diminuisce la FOR di un bersaglio dell'ammontare rimanente (vedi **Danno Critico**).

### Talenti psionici

1. **Proiezione astrale**: proietti un corpo astrale senza vincoli spaziali. La coscienza è temporaneamente separata dal corpo fisico che rimane indifeso. Costo: 1 VOL/10 minuti.
2. **Chiaroveggenza**: puoi vedere eventi e localizzare cose lontane. Costo: 1 VOL/10 minuti.
3. **Camminasogni**: puoi entrare nei sogni di un'altra persona. Devi essere addormentato per farlo. Costo 1d6 VOL/Notte.
4. **Ergocinesi**: puoi influenzare il movimento dell'energia. L'energia convogliata può essere utilizzata come arma ad alto getto. Costo: 1d6 VOL/uso.
5. **Levitazione**: puoi far levitare qualsiasi cosa (incluso te stesso) una massa in kg pari a 100 x [VOL attuale]. Costo: 1 VOL/minuto.
6. **Materializzazione**: puoi far apparire dal nulla un oggetto, di dimensioni equivalenti a un piccolo veicolo, per una durata di [VOL attuale] minuti. Costo: 2d6 VOL/uso.
7. **Rammendo**: la capacità di guarire con la propria energia spirituale. Recupera tutti i danni a FOR e ripristina i PF all'istante. Costo: 2d6 VOL/uso.
8. **Pietrificazione**: la capacità di trasformare qualsiasi oggetto o persona in pietra. Durata: qualsiasi fino a [VOL corrente] giorni. Costo: metà della base VOL.
9. **Precognizione**: focalizzandoti, puoi ottenere informazioni su eventi futuri. Costo: 2d6 VOL/uso.
10. **Chirurgia Psichica**: Il potere mentale è concentrato in "bisturi energetici" capaci di operare anche dall'interno. Costo: 2d6 VOL/uso.
11. **Psicocinesi**: la capacità di muovere e controllare gli oggetti senza toccarli. La portata è limitata a ciò che vedi. Costo 1d6 VOL/uso.
12. **Psicometria**: toccando una persona o un oggetto, ottieni informazioni su di esso. Costo: 2 VOL/uso.
13. **Pirocinesi**: puoi controllare fiamme e calore. Il fuoco convogliato può essere utilizzato come arma da fuoco. Costo: 1d6 VOL/uso.
14. **Retrocognizione**: mettendo a fuoco, puoi ottenere informazioni su eventi passati. Costo: 2d6 VOL/uso.
15. **Mutaforma**: puoi trasformarti in qualsiasi cosa di massa equivalente. La capacità di invertire l'effetto dipende dalla forma del bersaglio. Costo: metà della base VOL.
16. **Telestesia**: la capacità di vedere un bersaglio distante o invisibile. Costo: 2d6 VOL/uso.
17. **Telepatia**: la capacità di trasmettere o ricevere pensieri. Costo: 2d6 VOL/uso.
18. **Teletrasporto**: la capacità di trasportare sé stessi e ciò che si indossa in un luogo che può essere visualizzato dalla vista o dalla chiaroveggenza. Costo: 1 VOL/1000km.
19. **Controllo del pensiero**: puoi controllare solo la mente di una persona alla volta. Il soggetto obbedirà a qualsiasi ordine fintanto che viene mantenuto il contatto mentale. Costo: 1 VOL/minuto.
20. **Xenoglossia**: la capacità di comprendere, scrivere e parlare una lingua sconosciuta. Costo: 1 VOL/10 minuti.

# Archetipi

### 1. Cacciatore di taglie

Consegno alla giustizia pericolosi furfanti. Magari per una buona paga.

* Giacca a gel balistico
* Fucile Flechette
* Elettrofrusta
* Storditore
* Campo di contenimento portatile
* Licenza

### 2. Segaossa

Un laureato in esubero. Ripararo le ossa rotte, curo le malattie. Là fuori, in cerca di lavoro.

* Kit medico traumatologico
* Bisturi laser
* Bioscanner
* Cappotto bianco
* Impianto corticale
* Impianto oculare

### 3. Emissario

A volte utile, a volte no. La pace ricade sulle mie spalle, non sempre apprezzata.

* Vestiti eleganti
* Passaporto diplomatico
* Valigia Protetta
* Traduttore universale
* Comunicatore personale
* Telepatia

### 4. Esperto

Le sottigliezze della scienza non hanno alcun mistero per me. Saputello tuttofare, ogni nave dovrebbe averne uno.

* Computer portatile
* Kit di analisi portatile
* Biblioteca digitale a tutto tondo
* Reagenti Chimici
* Occhiali per realtà aumentata
* Aumento del cervello

### 5. Libero professionista

Un mercenario, alla ricerca del prossimo cliente ben pagato. Niente di più, niente di meno.

* Fucile a proiettili
* Coltello
* Armatura da imbarco
* Kit di sopravvivenza
* Giocando a carte
* Fuma

### 6. Nobile

Membro delle caste più alte, mi avventuro fuori dalla mia reggia per necessità o in cerca di avventura.

* Vesti iridescenti
* Passaggio diplomatico
* Fascino potenziato (+2 tiri salvezza contro VOL)
* Foglio
* Yacht
* Servitore (2 PS, 12 FOR, Coltello (d6))

### 7. Sicario

Assassino professionista, assoldato da mafiosi (e non solo) per eliminare bersagli scomodi o intoccabili.

* Occhiali IR/per visione notturna
* Binocolo
* Fucile Spiner
* Silenziatore
* Gilet balistico
* Camuffatore

### 8. Marine

Cane da guerra dedito a missioni ad alto rischio. Forte istinto di sopravvivenza, pronto a morire.

* Coltello di sopravvivenza
* Granata a frammentazione
* Fucile a energia
* Armatura tattica
* Interfaccia neurale diretta
* Impianto corticale

### 9. Piegamateria

Maestro della manipolazione mentale della materia. Non ne vorresti uno come avversario.

* Ergocinesi
* Psicocinesi
* Pirocinesi
* Guanti isolanti
* Maschera antigas
* Gilet balistico

### 10. Dominatore mentale

La mente degli altri non ha segreti per me. Ti convinco che sei un aracnide, se lo voglio.

* Telepatia
* Controllo del pensiero
* Sogno
* Personale
* Occhiali da sole
* Impermeabile

### 11. Agente

Luoghi esotici, belle donne, buon vino, missioni mortali. Per il bene della galassia.

* Pistola a proiettili
* Silenziatore
* Gilet balistico
* Cloaking
* Impianto oculare
* Scudo mentale

### 12. Saltaroccia

Salto da un asteroide all'altro per scavare e raccolgono minerali per la rivendita alla base più vicina.

* Tuta spaziale standard
* Trapano laser
* Kit di emergenza per vuoto
* Distributore di stimolanti
* Disintossicante
* Nave da minatore

### 13. Navigatore

Interfacce umane dei computer di bordo, traccio i percorsi attraverso lo spazio differenziato.

* Senso spaziale
* Collegamento dati neurale
* Cervello aumentato
* Comunicazioni integrate
* Impianto corticale
* Interfaccia neurale diretta

### 14. Selvaggio

Nato su un pianeta a bassa tecnologia, sono asceso verso le stelle mantenendo il mio primordiale istinto di sopravvivenza.

* Kit di sopravvivenza
* Frecce x 20
* Arco
* Mazza
* Vestiti antiquati
* Cotta di maglia

### 15. Smanettatore

Se c'è un problema a bordo, che si tratti di cablaggi o motori, è me che vorrai.

* Kit di strumenti
* Scanner manuale
* Torcia elettrica
* Taglio laser
* Comunicazioni personali
* Meccanica in generale

### 16. Contrabbandiere

Il contrabbando non è certamente legale, ma è eccitante e romantico, no?

* Drone personale
* Pistola energetica
* Elettrofrusta
* Filtro dell'aria
* Distributore di stimolanti
* Giacca in tessuto balistico

### 17. Tecnico

I computer e l'elettronica non hanno segreti per me, che sia hardware o software.

* Kit di strumenti
* Collegamento dati neurale
* Nastro adesivo
* Torcia elettrica
* Computer portatile
* Tagliafili

### 18. Mercante

Navigo su rotte pericolose per trasportare merci e persone su pianeti lontani. Uno dei mestieri più antichi dell'universo.

* Licenza commerciale
* Uniforme della gilda
* Lama da abbordaggio
* Pistola stordente
* Impianto dell'orecchio
* Traduttore universale

### 19. Pioniere

Vuoti da scoprire e pianeti sconosciuti è il mio pane quotidiano.

* Pistola stordente
* Rete sintetica
* Traduttore universale
* Maschera ambiente
* Kit di pronto soccorso
* Comunicazioni personali

### 20. Tagliavuoto

La spina dorsale della civiltà transgalattica, piloti delle distese siderali.

* Riflessi aumentati
* Impianto corticale
* Impianto oculare
* Comunicazioni integrate
* Interfaccia neurale diretta
* Uniforme riscaldata

# Regole

## Abilità

**Forza (FOR)**: Utilizzata per tiri salvezza che richiedono potenza fisica, come sollevare cancelli, piegare sbarre, resistere ai veleni, ecc.

**Destrezza (DES)**: Utilizzata per i tiri salvezza che richiedono equilibrio, velocità e riflessi come schivare, arrampicarsi, muoversi furtivamente, bilanciarsi, ecc.

**Forza di Volontà (VOL)**: Utilizzata per i tiri salvezza per persuadere, ingannare, interrogare, intimidire, affascinare, provocare, psionici, ecc.

## Tiri salvezza

Un tiro salvezza è un tiro per evitare esiti negativi da scelte e circostanze rischiose. I PG tirano un d20 per un punteggio di caratteristica appropriato. Se ottengono un risultato pari o inferiore a quel punteggio di caratteristica, lo superano. Altrimenti, falliscono. Un 1 è sempre un successo e un 20 è sempre un fallimento.

**Esempio**   
*Aniet incontra un gruppo di robot da combattimento pesantemente armati che fanno la guardia all'ingresso di un tunnel. Il suo giocatore traccia attentamente un percorso, riconoscendo che il suo 13 DES rende l'infiltrazione tra le guardie l'opzione migliore. Tira un d20 e il risultato è un 10: un successo!*

## Guarigione

Riposare per qualche istante e bere un sorso d'acqua ripristina i PF perduti ma lascia il gruppo esposto. La perdita di un’abilità (vedi **Danno Critico**) di solito può essere ripristinata con una settimana di riposo facilitata da un medico o da un'altra appropriata fonte di competenza. Alcuni di questi servizi sono gratuiti, mentre gli psionici o mezzi di recupero più veloci possono avere un costo.

## Deprivazione e stanchezza

Un PG **privato** di un bisogno cruciale (come il cibo o il riposo) non è in grado di recuperare PF o punteggi di caratteristica. Chiunque sia stato deprivato per più di un giorno aggiunge **Fatica** al proprio inventario, una per ogni giorno. Ogni Fatica occupa uno spazio e dura finché non si è in grado di recuperare (come un'intera notte di riposo in un luogo sicuro).

## Armatura

Prima di calcolare i danni ai PF, sottrai il valore **di Armatura del bersaglio** dal risultato dei tiri per i danni. Scudi e armature simili forniscono un bonus di difesa (ad es. +1 Armatura), ma solo mentre l'oggetto è impugnato o indossato.   
Nessuno può avere più di 3 di Armatura. Scudi, guanti ed elmi possono fornire benefici aggiuntivi in base al loro utilizzo.

## Reazioni

Quando i PG incontrano un PNG la cui reazione al gruppo non è ovvia, l'arbitro può tirare 2d6 e consultare la seguente tabella:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12 |
| Ostile | Prudente | Curioso | Tipo | Utile |

## Morale

I nemici devono superare un tiro salvezza in VOL per evitare di fuggire quando subiscono la prima perdita e di nuovo quando perdono la metà dei loro compagni. Alcuni gruppi possono usare il VOL del loro leader al posto del proprio. I nemici solitari devono effettuare un tiro salvezza quando sono ridotti a 0 PF. Il morale non influisce sui PG.

## Assistenti

I PG possono assumere **Assistenti** per aiutarli nelle loro spedizioni. Per creare un Assistente, tira 3d6 per ogni punteggio di caratteristica, quindi assegnagli 1d6 PF e un'arma semplice (d6), quindi tira sulle tabelle [**di creazione del personaggio**](#character-creation) per arricchirlo ulteriormente. Gli assistenti costano tra 1-3 crediti al giorno o una quota di qualsiasi ricompensa ottenuta dal gruppo.

## Ricchezza e ricompensa

Tutto costa crediti, tutti vengono pagati in crediti. Un credito equivale a un pezzo di rame in **Cairn**.

La Ricompensa è ciò che spinge gli spaziali all'avventura, spesso per necessità (pagare le spese, guadagnarsi da vivere), altre volte per prestigio o per puro gusto dell'avventura. Può essere un'esca, portare i PG in luoghi esotici e persino pericolosi, confrontandoli con nemici intimidatori.

Pianeti, installazioni spaziali e spazioporti barattano e commerciano in base alla rarità locale e al valore di un oggetto o merce.

# Combattere

## Turni

Il gioco in genere si svolge senza una rigorosa contabilità del tempo. In un combattimento o in una circostanza in cui il tempismo è utile, usa i turni per tenere traccia di quando accade qualcosa. Un **round** è un breve lasso di tempo (circa dieci secondi di tempo di gioco per i personaggi e dieci minuti per le astronavi) ed è composto da turni.

## Distanza e portata

Per facilità di riferimento, la portata è relativa e indicata in tre termini: **vicino**, **prossimo** e **distante**.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| --- | Vicino | Prossimo | Distante |
| A piedi | < 1,5 m | < 15 m | < 30 m |
| Veicolo | < 50 m | < 150 m | < 500 m |
| Astronave | Visivo | < 5.000 km | < 15.000 km |

## Azioni

Nel proprio turno, un personaggio può spostarsi nelle vicinanze e compiere fino a un'azione. Potrebbe trattarsi di usare poteri psionici, attaccare, fare una seconda mossa o qualche altra azione ragionevole.

Ad ogni round, i PG dichiarano cosa stanno facendo prima che i dadi vengano lanciati. Se un personaggio tenta qualcosa di rischioso, l'arbitro richiede un tiro salvezza per i giocatori o i PNG appropriati.

## Turni

L'arbitro telegraferà le azioni più probabili intraprese da PNG o creature. All'inizio del combattimento, ogni PG deve effettuare un tiro salvezza su DES per agire prima dei propri avversari.

**Esempio**   
*Aniet è inciampata accidentalmente sul terreno calpestato di un enorme Distruttore Nero. Per fare una mossa prima del Distruttore, effettua un tiro salvezza su DES. Fallisce e il Distruttore attacca per primo.*

## Attacchi e danni

L'attaccante tira il dado dell'arma e sottrae l'armatura del bersaglio, quindi infligge il totale rimanente ai PF del suo avversario. Gli attacchi senz'armi infliggono sempre 1d4 danni. Se nei dadi di danno dell'arma sono elencati più dadi, prendi il risultato più alto.

**Esempio**   
*Il Distruttore Nero ruggisce, scoprendo gli artigli e avvicinandosi ad Aniet, che ha 5 PF. Gli artigli infliggono 1d6 danni e l'arbitro tira un 4. Sottrae 1 per tenere conto dell'armatura leggera di Aniet, lasciando Aniet con 2 PF rimanenti* .

## Attaccanti multipli

Se più attaccanti prendono di mira lo stesso nemico, tira tutti i dadi di danno e mantieni il singolo risultato più alto.

## Modificatori di attacco

Se si combatte da una posizione di debolezza (come al riparo o con le mani legate), l'attacco è **compromesso** e l'attaccante deve tirare 1d4 danni indipendentemente dal dado di danno dell'attacco.

Se si combatte da una posizione di vantaggio (come contro un nemico indifeso o attraverso una manovra audace), l'attacco è **potenziato**, permettendo all'attaccante di tirare 1d12 danni invece del normale dado.

## Doppia arma

Se attacchi con due armi contemporaneamente, tira entrambi i dadi danno e mantieni il singolo risultato più alto.

## Raffica

Gli attacchi con la qualità **di esplosione** colpiscono tutti i bersagli nell'esplosione indicata, tirando separatamente per ogni personaggio influenzato. L’esplosione si riferisce a qualsiasi cosa, dagli scoppi agli enormi attacchi violenti all'impatto di un meteorite. Se non sei sicuro di quanti bersagli possano essere colpiti, tira il relativo dado di danno per ottenere un risultato.

## Danno critico

I danni che riducono i PF di un bersaglio al di sotto dello zero ne riducono la FOR della quantità rimanente. Deve quindi effettuare un Tiro Salvezza su FOR per evitare **danni critici**. Inoltre, alcuni nemici avranno abilità o effetti speciali che si attivano quando il bersaglio fallisce un tiro salvezza sui danni critici.

Qualsiasi PG che subisce un danno critico non può fare altro che strisciare debolmente, aggrappandosi alla vita. Se riceve aiuto e riposo, si stabilizzerà. Se non curato, morirà entro un'ora.

## Perdita del punteggio di abilità

Se la FOR di un PG viene ridotta a 0, muore. Se la sua DES è ridotta a 0, è paralizzato. Se la sua VOL è ridotta a 0, è delirante. La completa perdita di DES e VOL rende il personaggio incapace di agire fino a quando non vengono ripristinati attraverso un riposo prolungato o con mezzi straordinari.

## Cicatrici

Quando il danno a un PG riduce i suoi PF esattamente a 0, a volte viene cambiato irrevocabilmente. Vedi la tabella [**delle cicatrici**](#scars-table) per ulteriori informazioni.

## Incoscienza e morte

Quando un personaggio muore, il giocatore è libero di creare un nuovo personaggio o prendere il controllo di un assistente. Si unisce immediatamente al gruppo per ridurre i tempi di inattività.

## Distaccamenti

Grandi gruppi di combattenti simili che combattono insieme sono trattati come un singolo **distaccamento**. Quando un distaccamento subisce danni critici, viene messo in rotta o notevolmente indebolito. Quando raggiunge 0 FOR, viene distrutto.

Gli attacchi contro i distaccamenti da parte di individui sono **compromessi** (esclusi i danni da esplosione).   
Gli attacchi contro gli individui da parte dei distaccamenti sono **potenziati** e infliggono danni da esplosione.

## Ritiro

Scappare da una situazione disastrosa richiede sempre di superare un tiro salvezza su DES, oltre a una destinazione sicura verso cui correre.

## Tabella delle cicatrici

Quando un attacco riduce i PF di un PG esattamente a 0, questo subisce un effetto peculiare. Cerca il risultato nella tabella sottostante in base al danno totale subito:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **Cicatrice Duratura**: tira 1d6 | 1: collo, 2: mani, 3: occhio, 4: petto, 5: gambe, 6: orecchio. Tira 1d6. Se il totale è superiore ai tuoi PF massimi, prendi il nuovo risultato. |
| 2 | **Colpo sferzante**: Sei disorientato e scosso. Descrivi come ti rimetti a fuoco. Tira 1d6. Se il totale è superiore ai tuoi PF massimi, prendi il nuovo risultato. |
| 3 | **Sbattuto**: vieni mandato in volo e atterri a faccia in giù, senza fiato. Sei deprivato finché non ti riposi per alcune ore. Poi tira 1d6. Aggiungi quella quantità ai tuoi PF massimi. |
| 4 | **Arto spezzato**: Tira 1d6 | 1-2: gamba, 3-4: braccio, 5: costola, 6: cranio. Una volta riparato, tira 2d6. Se il totale è superiore ai tuoi PF massimi, prendi il nuovo risultato. |
| 5 | **Malato**: sei afflitto da un'infezione grave e scomoda. Quando la superi, tira 2d6. Se il totale è superiore ai tuoi PF massimi, prendi il nuovo risultato. |
| 6 | **Ferita alla Testa disorientante**: Tira 1d6 | 1-2: FOR, 3-4: DES, 5-6: VOL. Tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo attuale punteggio di caratteristica, prendi il nuovo risultato. |
| 7 | **Ostacolato**: Riesci a malapena a muoverti finché non ricevi un serio aiuto e ti riposi. Dopo il recupero, tira 3d6. Se il totale è superiore alla tua DES massima, prendi il nuovo risultato. |
| 8 | **Assordato**: non puoi sentire nulla finché non trovi un aiuto straordinario. In ogni caso, fai un salvataggio in VOL. Se passi, aumenta la tua VOL massima di 1d4. |
| 9 | **Traumatizzato**: una parte nascosta della tua psiche è stata liberata. Tira 3d6. Se il totale è superiore al tuo VOL massima, considera il nuovo risultato. |
| 10 | **Abbattuto**: un'appendice è strappata, paralizzata o inutile. L'arbitro ti dirà quale. Quindi, effettua un salvataggio in VOL. Se passi, aumenta la tua VOL massima di 1d6. |
| 11 | **Ferita mortale**: sei deprivato e fuori combattimento. Muori in un'ora se non guarisci. Al recupero, tira 2d6. Prendi il nuovo risultato come i tuoi PF massimi. |
| 12 | **Condannato**: la morte sembrava sempre così vicina, ma in qualche modo sei sopravvissuto. Se il tuo prossimo tiro salvezza contro il danno critico fallisce, muori orribilmente. Se passi, tira 3d6. Se il totale è superiore ai tuoi PF massimi, prendi il nuovo risultato. |

# Veicoli & Astronavi

Come le creature, i veicoli hanno tre **abilità** utilizzate per effettuare **tiri salvezza**.

**Integrità (INT)**: stabilità generale, utilizzata per schiantarsi in sicurezza, sfondare oggetti e resistere ai danni critici. Equivalente a FOR per le creature.

**Motori (MOT)**: capacità di muoversi, accelerare, schivare e acrobazie. Equivalente a DES per le creature.

**Sistemi (SIS)**: cablaggi, computer e sensori. Utilizzato per calcolare percorsi, scansionare oggetti e hacking. Equivalente a VOL per le creature.

## Dimensioni, carico e carburante

I veicoli operano in condizioni diverse a seconda del tipo: terra (automobili, carri armati, ecc.), acqua e aria (barche, aeroplani, ecc.) e astronavi. Hanno tre dimensioni: **Piccola**, **Media** e **Grande**.

Ogni scala dimensione un numero di spazi di carico e consuma una diversa quantità di carburante (da considerarsi astratta e indicativa per ciò che non è astronave).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| --- | Carico | Carburante (terra) | Carburante (Acqua/Aria) | Carburante (astronave) |
| Piccola | 10 | 2 litri/km | 3 litri/km | 1 bbl/pc |
| Media | 20 | 4 litri/km | 6 litri/km | 5 bbl/pc |
| Grande | 30 | 6 litri/km | 10 litri/km | 10 bbl/pc |

La maggior parte dei moduli e delle armi occupa uno spazio e quelli piccoli possono essere raggruppati insieme. I moduli **ampi** occupano due spazi. Il carico libero può essere utilizzato per il trasporto di merci o passeggeri: 100 tonnellate di carico pari a 1 spazio; 2 passeggeri occupano 1 spazio. L'equipaggio non occupa carico aggiuntivo. Un veicolo che trasporta un carico completo è ridotto a 0 PF. Un veicolo non può trasportare più oggetti di quanti ne consenta il carico.

Un barile standard equivale a 160 litri di carburante, costa in media 200 crediti e consente una distanza di 10 parsec. La velocità delle astronavi che viaggiano nello spazio dispari è in media di 1pc/ora. 10 barili pari a 1 Carico.

I veicoli di diverse scale sono considerati più agili nelle manovre rispetto a quelli di dimensioni maggiori.

## Armatura

Prima di calcolare i danni ai PF, sottrai il valore **di Armatura del bersaglio** dal risultato dei tiri per i danni. Nessun veicolo può avere più di 3 di Armatura.   
Moduli aggiuntivi possono fornire ulteriori vantaggi in base al loro utilizzo.

## Scafo

Poiché i personaggi hanno la protezione dai colpi, i veicoli e le astronavi possiedono punti scafo che riflettono la loro capacità di evitare danni in combattimento. Finché un veicolo ha ancora Punti Scafo, continua a funzionare bene a meno che non subisca un Effetto.

## Armi

Le armi si dividono in due categorie:

* **Le armi normali** includono laser, blaster, raggi di particelle, cannoni, cannoni a rotaia, mitragliatrici, razzi e qualsiasi altra cosa in cui l'atto di sparare provoca danni nello stesso round. Il combattimento è gestito usando la normale procedura.
* **Le armi esplosive** includono siluri, bombe e driver di massa, la cui caratteristica principale è che c'è un ritardo (a volte significativo) tra lo sparo dell'arma e il danno effettivo. Richiedono che il personaggio che spara esegua un'azione Aggancia il bersaglio (vedi sotto) in un round, quindi spari con l'arma in un round successivo. Il blocco deve essere mantenuto fino a quando l'arma colpisce.

## Sovraccarico

Un veicolo che supera il valore totale di Carico possibile per la sua scala è **sovraccarico** e non è in grado di recuperare PF o punteggi caratteristica. Qualsiasi sovraccarico per più di un giorno disattiva un modulo, uno per ogni giorno. Ogni **disattivazione** occupa uno slot di carico e dura fino a quando non sono in grado di riparare.

## Reazioni

Quando due veicoli si incontrano, l'arbitro può tirare 2d6 per determinare il comportamento della parte sconosciuta:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12 |
| Ostile | Prudente | Curioso | Gentile | Utile |

## Danno critico

Il danno che riduce i PF di un bersaglio sotto lo zero diminuisce l'INT di un bersaglio della quantità rimanente. Devono quindi effettuare un tiro salvezza su INT per evitare **danni critici**.

Un veicolo ridotto a zero Punti Scafo subisce un Effetto. Un veicolo con zero INT è un rottame o una nuvola di detriti sparsi.

## Effetto

Quando il danno a un veicolo riduce i suoi PF esattamente a 0, ottiene un effetto. Tira sulla tabella sottostante. Anche se è progettato principalmente per astronavi, gli stessi effetti possono essere adattati ad altri veicoli.

|  |  |
| --- | --- |
| 1D6 | Effetto critico |
| 1 | Un modulo secondario viene colpito e fuori uso finché non viene riparato. |
| 2 | Un'arma è stata colpita e non può sparare finché non viene riparata. |
| 3 | Scoppia un incendio a bordo. Chiunque si trovi in quell'area o combatta il fuoco senza protezione subisce d6 danni ogni round finché il fuoco non si spegne. |
| 4 | I motori prendono un colpo. Il veicolo non può manovrare e, se vola in un campo gravitazionale, cadrà dal cielo a meno che non venga riparato. |
| 5 | Lo scafo è rotto. Chiunque si trovi nell'area interessata subirà gli effetti dell'atmosfera (se tossica) o del vuoto (se nello spazio) finché la breccia non sarà sigillata. |
| 6 | I comandi del veicolo esplodono in una pioggia di scintille e detriti. d6 danni a qualsiasi membro dell'equipaggio che li usa, Tiro Salvezza su Destrezza per evitarli. |

## Distruzione e riparazioni

Il ripristino permanente di un modulo danneggiato o di un punto di armatura, PF o INT richiede un po' di tempo e un tiro salvezza su VOL.

Quanto tempo ci vuole e quanto costa dipende dall'Arbitro, ma in genere ogni tiro di riparazione richiede 2d6+6 ore e costa l'1d6% del costo originale del veicolo. L'Arbitro dovrebbe anche determinare se tutte le parti necessarie sono disponibili e, in caso contrario, come possono essere ottenute.

## Arrangiare le riparazioni

In combattimento o in un'altra emergenza, potrebbe non essere possibile effettuare riparazioni che durino nel tempo, ma potrebbe esserci solo il tempo di arrangiare qualcosa che funzioni per tutto il tempo necessario.

Effettua un tiro salvezza su VOL per ripristinare un punto Scafo o un singolo modulo danneggiato. La riparazione dura 1d6 round.

## Azioni dell'equipaggio dell'astronave

I piloti manovrano i loro veicoli nella speranza di evitare il fuoco nemico o di posizionare la nave per il tiro perfetto. I tecnici hanno le mani impegnate a riparare le manovre della giuria, cercando di mantenere i moduli in funzione o potenziando i motori per una fuga disperata. Gli artiglieri, oltre a cercare di fare a pezzi il nemico, potrebbero aver bisogno di agganciare un bersaglio prima di provare a sparargli con un siluro prezioso ma devastante, oppure provare a riavviare i moduli tattici se vanno offline. Gli ufficiali di comunicazione potrebbero aver bisogno di contattare l'aiuto o tentare di bloccare i moduli di comunicazione o gli scanner delle navi rivali.

Quelle che seguono sono solo alcune delle azioni che l'equipaggio di un veicolo può intraprendere, l'Arbitro può consentirne altre.

### Potenziare i motori

Reindirizza le riserve di energia del veicolo per potenziarne temporaneamente i motori. Per fare questo il personaggio effettua un tiro salvezza su VOL. Questo dura per 1d6 round. Un altro modulo di bordo diventa non operativo o inutilizzabile per lo stesso periodo di tempo. In caso di guasto critico, ridurre immediatamente i SIS del veicolo di un punto.

### Potenziare le armi

Reindirizza le riserve di energia del veicolo per migliorare temporaneamente la potenza dei cannoni di un veicolo. Fai un tiro salvezza. Aumenta il danno dell'arma di 1 dado del suo solito tipo (es: se l'arma fa 1d10 danni, ora fa 2d10, se 1d6, ora è 2d6). Questo dura per 1d6 round, non di più. Un altro modulo di bordo diventa non operativo o inutilizzabile per lo stesso periodo di tempo. In caso di guasto critico, ridurre immediatamente i SIS del veicolo di un punto.

### Schivare e scattare

Un pilota può eseguire manovre improvvise e caotiche per evitare il fuoco nemico. Il pilota avversario effettua un tiro salvezza su VOL. Se fallisce, gli attacchi al nemico vengono compromessi.

### Disturbare comunicazioni o scanner

Un personaggio che utilizza i moduli di comunicazione o scanner può tentare di bloccare i moduli di una nave nemica effettuando un tiro salvezza su VOL. In caso di successo, questa azione rende la nave bersaglio incapace di comunicare fintanto che quel personaggio continua a disturbare i suoi canali; qualsiasi tentativo di utilizzare scanner, agganciare il bersaglio o attaccare da quella nave viene impedito. Richiede che il veicolo sia dotato di un array ECM.

### Agganciare il bersaglio

Gli artiglieri possono spendere un round intero bloccando il modulo di mira del loro veicolo su un bersaglio specifico. Quando spari con armi normali, effettua un salvataggio su SIS e rinuncia a tutte le altre azioni in quel round, quindi al turno successivo l'attacco contro il bersaglio specificato verrà potenziato**,** oppure esegui un attacco compromesso per ottenere un effetto automatico contro un modulo di veicolo specifico (ignorando l'armatura e gli scudi).

Quando spari con armi ad esplosivo, effettua un tiro salvezza su SIS e rinuncia a tutte le altre azioni in quel round. Se si ottiene l'aggancio, l'arma può sparare come azione in un round successivo, a condizione che l'aggancio venga mantenuto.

Se il pilota del bersaglio esegue con successo un'azione di schivata o aumenta in altro modo il proprio valore di motore prima che l'attacco possa colpire, interrompe l'aggancio del bersaglio. Gli artiglieri devono ripetere immediatamente il tiro salvezza sull'aggancio o perdere l'aggancio del bersaglio.

Finché l'arma ha un aggancio del bersaglio nel punto in cui raggiunge il bersaglio (anche se ha perso e riacquistato quell'aggancio nel mezzo), danneggerà. L'arbitro decreterà quando un'arma ha superato il suo tempo massimo di volo.

### Tracciare una rotta

Il pilota o il navigatore effettua un tiro salvezza su VOL per calcolare una rotta nello spazio differenziato e bloccarla nel computer di navigazione del timone. In qualsiasi momento successivo, la nave può attivare la sua propulsione differenziata. L'Arbitro può decretare che questo richieda solo un round, o può decidere che sia più lungo, ma in genere sono appropriati 1d4 o 1d6 round. Il Pilota o il Navigatore non possono compiere altre azioni mentre tracciano una rotta. Se lo fanno, devono ricominciare da capo.

### Ariete

Con una mossa disperata, un pilota può tentare di abbattere un altro veicolo speronandolo senza subire troppi danni. Effettua un tiro salvezza su MO, infliggendo la metà dei normali Punti Scafo massimi del veicolo speronato in danni a entrambi i veicoli. L'armatura ridurrà questo danno per entrambi i veicoli.

## Moduli d’astronave

Un'astronave può avere uno o più dei seguenti moduli installati. Questo non è un elenco esaustivo, quindi se qualcosa che vuoi non è qui basta chiedere all'Arbitro. Sebbene alcuni moduli agiscano passivamente o siano sempre attivi, altri potrebbero richiedere un salvataggio abilità, tipicamente VOL, per funzionare.

* **Alimentazione di emergenza**: un modulo di piccole fonti di alimentazione di riserva, distribuite in tutto il veicolo o la nave, che fornisce un'alimentazione minima quando tutte le altre fonti non sono disponibili. Per la maggior parte dei veicoli, ciò significherebbe solo supporto vitale e illuminazione minimi.
* **Array ECM**: dispositivi di contromisure elettroniche utilizzati per spiare, interrompere o disturbare le comunicazioni e gli scanner nemici.
* **Autodistruzione**: determina la distruzione completa, solitamente esplosiva, del veicolo dopo un adeguato ritardo di fuga.
* **Camere criogeniche/di stasi** (ampio): fornisce camere sufficienti a tutto l'equipaggio e ai passeggeri per dormire efficacemente per tutta la durata di un lungo viaggio senza alcun effetto di invecchiamento o necessità di cibo e acqua.
* **Capsula di salvataggio**: una piccola scialuppa di salvataggio a bassa potenza in grado di viaggiare automaticamente sotto la luce verso il mondo abitabile più vicino.
* **Droni da combattimento**: un numero di piccoli veicoli schierati in massa per scopi di ricognizione o combattimento. L'idea è che i droni da combattimento portino il combattimento lontano dalla nave principale sopraffacendo il nemico con un gran numero di attaccanti. Ogni drone lanciato diventa un'arma indipendente sotto il controllo di uno o più artiglieri. Ogni artigliere può controllare un numero di droni pari al proprio VOL/3. Tira attacco e danno per ogni drone come se fosse un veicolo indipendente.
* **Equipaggio** (ampio): Sezione della nave dedicata alle cabine dell'equipaggio, comprese le aree comuni. Presente solo su navi di lunga percorrenza o particolarmente lussuose. In altri casi l'equipaggio dorme in cuccette.
* **Infermeria**: una struttura medica attrezzata per qualche forma di pronto soccorso o procedure mediche. Un'infermeria più grande e meglio attrezzata può includere strutture chirurgiche, di recupero e di terapia intensiva. Un'ora in un'infermeria consente a un personaggio di recuperare 1d6 FOR. In 24 ore possono recuperare la loro FOR massima.
* **Intelligenza Artificiale Integrata**: acquistabile e installabile su mondi avanzati, questo modulo consente di integrare tutti i sistemi della nave con un'intelligenza artificiale autocosciente che può assistere l'equipaggio e guidare la nave quando necessario. Gli IIA sono illegali in alcune aree.
* **Laboratorio o struttura scientifica**: strutture per lo svolgimento di qualche forma di indagine o studio scientifico. Può essere un laboratorio in grado di svolgere una varietà di funzioni scientifiche di base o diverse strutture specifiche ciascuna incentrata su una particolare scienza, come un laboratorio di astrometria.
* **Molo Shuttle** (ampio): un'area del veicolo in cui altri veicoli più piccoli come caccia o navette possono essere lanciati e recuperati.
* **Motore differenziale** (ampio): consente al veicolo di viaggiare più veloce della luce accedendo allo spazio differenziato.
* **Motore sub-luce**: sposta il veicolo attraverso lo spazio o un'atmosfera a velocità inferiori a quella della luce.
* **Pacchetto Stealth**: rende il veicolo più difficile da localizzare o determinare i dettagli dagli scanner nemici. Tutti i tentativi di scansione o blocco contro di esso vengono compromessi.
* **Ponte Passeggeri** (ampio): Sezione della nave dedicata all'alloggio dei passeggeri, completa di cabina con servizi igienici e zona comune adiacente alla cambusa.
* **Punti di difesa**: cannoni a corto raggio con un'elevata velocità di fuoco che vengono utilizzati per abbattere bersagli in arrivo come siluri e caccia. Prima che un'arma esplosiva colpisca, effettua un salvataggio SIS contro SIS tra la nave attaccante e la nave bersaglio. Se la nave bersaglio vince, l'arma in arrivo viene distrutta, altrimenti quell'arma colpisce il suo bersaglio. PDD attacca i combattenti in arrivo con un salvataggio SIS vs MOT.
* **Reattore principale**: la principale fonte di alimentazione del veicolo. Alcuni veicoli possono anche avere una fonte di alimentazione secondaria, solitamente meno potente del reattore principale, che può essere utilizzata per fornire energia se il reattore principale non è operativo.
* **Scanner interni**: telecamere e/o sensori all'interno del veicolo che possono essere utilizzati per monitorare i passeggeri e l'equipaggio o altre creature a bordo.
* **Siluri:** armi ad esplosione. Una volta che un siluro è agganciato a un bersaglio, la nave che spara può andare avanti e attaccare altri bersagli mentre il siluro segue finché non esplode.
* **Stiva** (ampio): un'area del veicolo riservata al carico o ad altro deposito. Può includere attrezzature per lo spostamento di merci come gru, carrelli elevatori, esoscheletri di caricatori o dispositivi antigravità.
* **Supporto vitale**: sigilla il veicolo contro l'atmosfera esterna (o la sua mancanza) e fornisce aria respirabile. Può anche fornire una fornitura di cibo e acqua e strutture per il recupero dei rifiuti per un viaggio prolungato.

## Cantiere navale

### Corriere

Piccola, 2 PS, 3 Armatura, 8 INT, 15 MOT, 12 SIS, 7/10 Carico

* Navi ultraveloci progettate per trasportare rapidamente informazioni e piccoli carichi.
* Armi: 1 cannone laser montato in avanti (1d10).
* Moduli: reattore principale, alimentazione di emergenza, motore sub-luce, motore differenziale, supporto vitale, capsula di salvataggio.

### Incrociatore

Grande, 10 PS, 3 Armatura, 20 INT, 12 MOT, 14 SIS, 16/30 Carico

* Nave da combattimento in grado di ingaggiare più bersagli contemporaneamente.
* Armi: 4 cannoni blaster montati sulla torretta (1d10 danni ciascuno), siluri, droni da combattimento.
* Moduli: reattore principale, alloggi dell'equipaggio, autodistruzione, alimentazione di emergenza, matrice ECM, propulsore sub-luce, motore dispari, punto di difesa, supporto vitale, ponte di volo, infermeria.

### Esploratore

Media, 5 PS, 1 Armatura, 12 INT, 12 MOT, 14 SIS, 14/20 Carico

* Nave progettata per esplorare lo spazio inesplorato. Ha un'elevata autonomia.
* Armi: 4 cannoni laser montati sulla torretta (1d10 danni ciascuno), siluri.
* Moduli: reattore principale, alloggi dell'equipaggio, alimentazione di emergenza, propulsore sub-luce, propulsore dispari, supporto vitale, laboratorio, camere di stasi, stiva di carico, infermeria.

### Cargo

Grande, 5 PS, 2 Armatura, 15 INT, 11 MOT, 11 SIS, 10/20 Carico

* Nave a lunga percorrenza progettata per trasportare merci su rotte transgalattiche.
* Armi: 2 cannoni laser montati sulla torretta (1d10 danni ciascuno).
* Moduli: reattore principale, alimentazione di emergenza, alloggi per l'equipaggio, motore sub-luce, motore differenziale, supporto vitale, stiva di carico, infermeria.

### Combattente

Piccola, 3 PS, 3 Armatura, 8 INT, 13 MOT, 14 SIS, 2/10 Carico

* Nave biposto progettata per il combattimento spaziale ravvicinato.
* Armi: 2 cannoni laser montati in avanti (1d10 danni ciascuno).
* Moduli: reattore principale, motore sub-luce, supporto vitale.

### Minatore

Media, 2 PS, Nessuna armatura, 8 INT, 10 MOT, 10 SIS, 9/20 Carico

* Nave progettata per raccogliere e pre-raffinare rocce e minerali nel vuoto siderale.
* Armi: non fornite.
* Moduli: reattore principale, supporto vitale, motore sub-luce, motore differenziale, stiva di carico.

### Carico passeggeri

Media, 3 PS, 1 Armatura, 10 INT, 15 MOT, 15 SIS, 10/20 Carico

* Nave progettata per il trasporto di persone, ha una difesa debole.
* Armi 2 cannoni a rotaia montati sulla torretta.
* Moduli: reattore principale, supporto vitale, motore sub-luce, motore differenziale, alloggi equipaggio, alloggi passeggeri, infermeria, capsula di salvataggio.

### Racer

Piccola, 2 PS, nessuna armatura, 10 INT, 16 MOT, 14 SIS, 2/10 carico

* Nave ultra veloce progettata per le regate. A volte usato come corriere.
* Armi: non fornite.
* Moduli: reattore principale, supporto vitale, motore sub-luce, motore differenziale.

### Mercantile

Media, 4 PS, 2 Armatura, 12 INT, 12 MOT, 14 SIS, 9/20 Carico

* Navi mercantili che seguono rotte a media distanza.
* Armi: 2 pistole laser montate sulla torretta.
* Moduli: reattore principale, alloggi dell'equipaggio, motore sub-luce, motore differenziale, supporto vitale, stiva di carico, infermeria.

### Yacht

Media, 1 PS, Nessuna armatura, 12 INT, 14 MOT, 12 SIS, 9/20 Carico

* Nave passeggeri privata particolarmente lussuosa.
* Armi: non fornite.
* Moduli: reattore principale, alimentazione di emergenza, supporto vitale, motore sub-luce, motore differenziale, alloggi dell'equipaggio, alloggi passeggeri, infermeria, capsula di salvataggio.

### Costruzione navale

Usa il seguente modello per modellare qualsiasi nave spaziale:

#### Nome

Taglia, X PS, X Armatura, X INT, X MOT, X SIS, X/[max] Carico

* Breve descrizione.
* Armi: elenca le armi montate.
* Moduli: elenca i moduli installati.

#### Principi generali

* Punteggi di abilità: 3 è carente, 6 è debole, 10 è nella media, 14 è degno di nota e 18 è leggendario. Regolare come necessario.
* Dai 3 PF all'astronave media, dai 6 PF a quelli robusti e le minacce serie ottengono 10+ PF.
* Ogni modulo o arma occupa 1 spazio di carico, quelli larghi occupano 2 spazi.
* Ricorda che **i punti scafo** sono una misura di forza, assorbenza e robustezza, non integrità strutturale.

#### Costi

I costi di costruzione di un'astronave sono determinati dalle dimensioni, dal numero di moduli installati e da quanti slot occupano. Ecco alcune linee guida:

* Costo base: Piccola 5 mln, Media 20 mln, Grande 50 mln.
* Statistiche di base: 3 PS, nessuna armatura, 10 INT/MOT/SIS.
* Punto statistica aggiuntivo (oltre la base): 1 mln. È possibile spostare i punti tra le statistiche (su base 2 per 1).
* Moduli Standard: Reattore Principale, Motore Sub-Luce, Supporto Vitale. Inclusi nel costo base.
* Armi: 1 mln per torretta,
* Moduli: 1 mln per quelli standard, 3 mln per quelli ampi.

## Geografia spaziale

Lo spazio normale è suddiviso in cubi di 10 parsec di lato, chiamati sottosettori.

Di seguito la scala convenzionale in cui è suddiviso lo Spazio Conosciuto:

* **Sottosettore**: una regione di spazio 10pc3 in cui sono presenti diversi sistemi stellari.
* **Settore**: una regione di 100pc3 spazio o 1000 sottosettori.
* **Cluster**: Aggregazione di 2 o più settori, generalmente definiti da entità politiche.
* **Quadrante**: un quarto di galassia, contenente diversi settori ciascuno.

A questa geografia si aggiunge la topografia del Wormhole Access Network (WAN). Vengono mantenuti numerosi wormhole naturali e artificiali per collegare settori distanti e ridurre i tempi di viaggio. Di solito il viaggio tra i wormhole è istantaneo e soggetto a pagamento. Una coppia di wormhole è in comunicazione esclusiva, spesso i wormhole naturali sono a senso unico, mentre i wormhole artificiali sono sempre a doppio senso, a meno che non vengano disabilitati di proposito.

## Astrografia

Lo spazio è solitamente mappato a livello di sottosettore locale. Per rappresentare uno spazio tridimensionale, è possibile "schiacciare" la rappresentazione in due dimensioni, rappresentando le distanze tra le stelle più vicine come archi di un grafo.

Per determinare la configurazione di un sottosettore:

1. Tira 2d20 per determinare il numero di stelle della regione.
2. Per ogni stella tira 1d6, poi somma i valori di due stelle vicine per calcolare la distanza in anni luce tra loro.
3. Disegna il grafo risultante, annotando le distanze.

Facoltativamente, è possibile lasciar cadere su un foglio di carta un numero di d6 colorati (rappresentanti la classe spettrale delle stelle), disegnando così i nodi del grafo e segnando il valore somma di ciascuna coppia per determinarne la distanza.

## Sistemi stellari

La generazione di caratteristiche per un sistema stellare può essere determinata casualmente usando questa procedura. Tirare sulle tabelle pertinenti dove necessario.   
Quando viene richiesto 1d3, tira 1d6, dividi per due e arrotonda per difetto.

1. Tira per il numero di stelle nel sistema.
2. Tira per tipo spettrale e colore.
3. Tira 1d6+4 per determinare il numero di pianeti.
4. Tira 1d6 per determinare il numero di habitat spaziali.
   * Se uno di loro è un mondo ad anello/sfera di Dyson, non ci sono altri pianeti nel sistema.
5. Tira per il tipo di pianeta.
   * Tira 1d3 per determinare quanti mondi ci sono nella zona abitabile.
6. Tira per le caratteristiche del pianeta.
7. Tira per determinare le lune:
   * Per i pianeti giganti gassosi/ghiaccio, tira 1d20 per determinare il numero di lune. Tira per determinare il tipo e le caratteristiche di ciascuno.
   * Per i pianeti terrestri, tira 1d3. Quindi tirare per tipo e caratteristiche.
   * Per i pianeti nani, tira 1d6. Se il risultato è 6 hanno un satellite.
   * Gli habitat spaziali e le cinture di asteroidi non hanno lune.
8. Tirare sulla tabella della popolazione per determinare gli abitanti di ogni luna. Sono sempre limitati a 10 mln.

I pianeti e gli asteroidi giganti/nani sono naturalmente inabitabili, ma vengono colonizzati utilizzando strutture a cupola e sotterranee (vedi Colonie sotto).

### Numero di stelle per sistema

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-3 | 4-18 | 19 | 20 |
| Singola | Binaria | Trinaria | Multipla (1d6+1) |

### Tipo spettrale stellare

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-15 | 16-17 | 18 | 19 | 20 |
| M | K | F/G | UN | Speciale |
| Rosso-Arancio | Arancia | Giallo | Bianco | (tirare sotto) |
| 1-14 | 15 | 16 | 17-18 | 19-20 |
| T | M | B | - | - |
| Nana bruno | Gigante rossa | Gigante Blu | Buco nero | Stella di neutroni |

### Dimensione stellare (non tirare se speciale)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-17 | 18 | 19 | 20 |
| Nana | Gigante | Supergigante | Ipergigante |

### Pianeti e habitat spaziali

#### Tipo di pianeta

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-10 | 11-17 | 18-19 | 20 |
| Gigante gassoso | Gigante di ghiaccio | Terrestre | Nano | Fascia di asteroidi |

#### Tipo di habitat spaziale

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-4 | Cilindro O'Neill | 15-16 | Anello di Bishop |
| 5-6 | Cilindro McKendree | 17-18 | Orbitale di Banks |
| 7-9 | Toro di Stanford | 19 | Sfera di Dyson |
| 10-14 | Sfera di Bernal | 20 | Mondo Anello |

#### Caratteristiche del pianeta terrestre

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Sterile | 6 | Savana | 11 | Foresta | 16 | Ecumenopoli |
| 2 | Congelato | 7 | Artico | 12 | Arcipelago | 17 | Mondo Giardino |
| 3 | Arido | 8 | Steppa | 13 | Mondo Acquatico | 18 | Inferno |
| 4 | Deserto | 9 | Continentale | 14 | Tropicale | 19 | Contaminato |
| 5 | Rotazione Sincronica | 10 | Reliquia | 15 | Serra | 20 | Rovinato |

#### Dimensione e tipo di luna

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-10 | 11-14 | 15-18 | 19-20 |
| Massa planetaria (tirare sotto) | Roccia Piccola | Roccia Grande | Anello |
| 1-15 | 16-17 | 18 | 19 | 20 |
| Sterile | Congelato | Vulcanico | Serra | Abitabile |

### Caratteristiche dell'habitat del pianeta/spazio

#### Governo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-2 | Corporativo | 11-12 | Anarchia |
| 3-4 | Democrazia | 13-14 | Tecnocrazia |
| 5-6 | Oligarchia | 15-16 | Autocrazia |
| 7-8 | Dittatura | 17-18 | Burocrazia |
| 9-10 | Feudale | 19-20 | Teocrazia |

#### Economia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-6 | Agricola | 15-16 | Mineraria |
| 7-11 | Industriale | 17-19 | Centro Politico |
| 12-14 | Finanza | 20 | Centro Religioso |

#### Livello del PIL

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-4 | Povero | 13-16 | Buono |
| 5-8 | Basso | 17-19 | Alto |
| 9-12 | Media | 20 | Ricco |

#### Livello tecnologico

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Età della pietra | 6-7 | Era atomica |
| 2 | Età del metallo | 8-9 | Era dell'informazione |
| 3 | Età dell'orologio | 10-11 | Era spaziale |
| 4 | Era del vapore | 12-13 | Era stellare |
| 5 | Era delle macchine | 14-20 | Era interstellare |

#### Popolazione

Tira 1d20: su 19-20 il pianeta è disabitato, altrimenti tira sulla tabella seguente.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-2 | 10+ | 11-12 | 1mln+ |
| 3-4 | 100+ | 13-14 | 10 mln+ |
| 5-6 | 1.000+ | 15-16 | 100 mln+ |
| 7-8 | 10k+ | 17-18 | 1 mld+ |
| 9-10 | 100k+ | 19-20 | 10mld+\* |

### Stazioni spaziali e basi

Le stazioni spaziali sono abbastanza comuni in qualsiasi sistema stellare e non possono essere determinate con un algoritmo specifico. Di solito ci possono essere 1d20 stazioni per pianeta. Solitamente sono installate in orbita, sulla superficie di pianeti inospitali e in punti strategici come i punti di Langrange. Per ispirare l'arbitro che ne ha bisogno, ecco alcuni esempi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |
| Stazione a ruota | Stazione a gravità zero | Cittadella del Vuoto | Installazione a cupola | Struttura sotterranea |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-2 | Laboratorio di scienze | 11-12 | Fabbrica di prodotti chimici |
| 3-4 | Osservatorio Astronomico | 13-14 | Stazione mineraria |
| 5-6 | Base militare | 15-16 | Centrale solare |
| 7-8 | Fabbrica di armi | 17-18 | Azienda agricola |
| 9-10 | Fabbrica di elettronica | 19-20 | Idroponica |

### Colonie

Pianeti inospitali, giganti gassosi e di ghiaccio e asteroidi possono ancora essere abitati grazie a strutture artificiali chiamate genericamente colonie.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |
| Arcologia | Installazione a terra modulare | Cittadella galleggiante | Città a cupola | Base sotterranea |

# Avventure stellari

Nelle Cinque Galassie viaggiare con le stelle è comune come viaggiare in aereo al giorno d'oggi.

* Pianeti, regioni e nazioni comunicano e commerciano attraverso rotte che vengono scoperte continuamente attraverso lo spazio dispari.
* A causa della capacità limitata dei serbatoi di carburante, si consiglia comunemente di tracciare rotte per terminare il viaggio in sistemi stellari noti, o almeno in uno servito da una base per il rifornimento.
* Avventurarsi in una missione è un'attività rischiosa che comporta affrontare distese inesplorate, atterrare su pianeti sconosciuti affrontando la sua cultura aliena, o affrontare i pericoli di un'installazione abbandonata o di un relitto, o addirittura affrontare il rischio di incontrare navi e pirati ostili.

L'arbitro fornirà una mappa del sottosettore locale con una chiara indicazione della presenza di stazioni di servizio e dei pericoli noti. Si presume che la mappa dello spazio conosciuto sia stata acquistata e installata sui sistemi della nave, ma questa ovviamente non conterrà dati su sistemi stellari inesplorati o installazioni segrete o illegali.

## Eventi nello spazio

Ogni volta che un'astronave esce dallo spazio differenziale, l'arbitro dovrebbe determinare un evento casuale che influenzerà le mosse successive dell'avventura.

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-3 | Malfunzionamento della nave (disattivare un modulo) |
| 4-6 | Anomalia spaziale |
| 7 | Incontro (tirare sulla reazione) |
| 8-10 | Chiamata di soccorso |
| 11-12 | Vantaggio |

* Questo sistema è inteso come una linea guida. L'arbitro interpreterà il risultato nel modo che meglio si adatta alla fiction.
* Le anomalie spaziali dovrebbero essere interpretate secondo la finzione. Eventi come tempeste solari o campi di asteroidi possono avere effetti altrettanto importanti sul corso dell'avventura (ad esempio, una tempesta sconvolge i sistemi della nave, il campo di asteroidi deve essere aggirato o attraversato a velocità ridotta aggiungendo 1d6 ore al viaggio, ecc.).
* Un vantaggio è qualsiasi cosa positiva per la missione o per lo scopo del viaggio (come la chiamata di un mecenate con un'offerta, l'apparizione sui sensori di una base alleata, ecc.).

## Atterraggio ed esplorazione

Non solo esploratori e pionieri dovranno affrontare situazioni in cui dovranno atterrare ed esplorare pianeti sconosciuti e potenzialmente ostili.

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-3 | Malfunzionamento del trasporto |
| 4-6 | Cambio di tempo atmosferico |
| 7 | Incontro (tira sulla reazione) |
| 8-10 | Indizio sul prossimo incontro |
| 11-12 | Vantaggio |

* In questi casi è possibile che il gruppo debba attraversare territori sconosciuti.
* Ogni giorno di viaggio, l'arbitro dovrebbe tirare sui seguenti eventi per determinare le contingenze.
* Un vantaggio è qualsiasi cosa positiva per la missione o per lo scopo del viaggio (come incontrare una popolazione amica, trovare selvaggina, trovare un composto curativo, ecc.).

## Recupero

Nelle missioni di recupero, l'arbitro deve tirare sulla seguente tabella degli eventi, per ogni stanza o ambiente esplorato.

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-3 | Esaurimento (bisogno di riposo) |
| 4-6 | Cambiamento locale |
| 7 | Incontro (tira sulla reazione) |
| 8-10 | Indizio sul prossimo incontro |
| 11-12 | Vantaggio |

* Alcune missioni richiedono l'imbarco di relitti per il loro recupero o espropriazione.
* Anche le chiamate di soccorso potrebbero portare ad avere a che fare con ambienti del genere.
* Le tabelle degli incontri dovrebbero essere costruite tematicamente in base al tipo di missione e al relitto esplorato (come un'infestazione aliena, un arrembaggio terroristico, un esperimento fallito in un laboratorio che ha rilasciato agenti patogeni o psicotropi, ecc.).

## Commercio

Il commercio è la spina dorsale dell'economia intergalattica. Le rotte stabilite attraverso i sistemi stellari garantiscono l'approvvigionamento di materiali impossibili da produrre su un pianeta, importandoli da altri.

Solitamente si tracciano le rotte più redditizie tra il pianeta agricolo e quello industriale, speculando sulla differenza di prezzo che ogni tipo di economia è disposta a pagare per importare i materiali prodotti dalle altre.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Merce | Prezzo medio | Mondo dei fornitori | Disponibilità |
| Cibo | 50 cr/t | Agricolo | 1d20x50 t |
| Tessili | 70 cr/t | Agricolo | 1d20x50 t |
| Alcol | 300 cr/t | Agricolo | 1d20x20 t |
| Lussi | 900 cr/t | Centrale\* | 1d20x10 t |
| Droghe | 50 kr/kg | Industriale | 1d20x20 kg |
| Elettronica | 800 cr/kg | Industriale | 1d20x50 kg |
| Macchinari | 600 cr/t | Industriale | 1d20x50 t |
| Metalli | 400 cr/t | Minerario | 1d20x40 t |
| Armi | 700 cr/kg | Industriale | 1d20x20 kg |
| Greggio | 120 cr/t | Minerario | 1d20x100 t |
| Minerali | 250 cr/t | Minerario | 1d20x100 t |
| Artefatti | 50.000 cad. | Centrale\* | 1d6 |
| Carburante | 200 cr/bbl | Qualunque | 1d20x10 bbl |

\* Un mondo centrale è un centro politico/religioso o un mondo finanziario.

Il prezzo base subisce quindi variazioni in relazione al livello del PIL planetario.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| --- | Povero | Basso | Media | Buono | Alto | Ricco |
| Acquisto | 120% | 110% | 100% | 90% | 80% | 70% |
| Vendita | 80% | 90% | 100% | 110% | 120% | 130% |

## Missioni

Se hai bisogno di costruire una missione al volo o stai cercando ispirazione, puoi utilizzare le seguenti tabelle per costruire lo schema.

## Chi

1. Un'organizzazione
2. Un ente locale
3. Un vecchio amico o parente
4. Un vecchio mentore
5. Una popolazione locale bisognosa
6. Qualcuno malizioso che può ricattare la festa

## Che cosa

1. Recuperare un Artefatto
2. Fermare i pirati
3. Salvare un relitto
4. Estinguere un debito
5. Scortare o consegnare qualcosa
6. Salvare qualcuno

## Perché

1. Aiutare il richiedente
2. Mettere le mani sulla ricompensa
3. Qualcuno lo ha previsto
4. La tua coscienza ti spinge a farlo
5. Cercare fortuna e gloria
6. Vendicare un torto (per te o qualcun altro)

## Dove

1. Base Pirata
2. Colonia vicina
3. Sistema lontano
4. Nave abbandonata
5. Struttura governativa
6. Flotta vagabonda

## Come

1. In un momento di quiete qualcuno viene a cercarti
2. Te lo chiede una vecchia conoscenza
3. Hai sentito voci su dove ti trovi adesso
4. Sei stato arrestato o imprigionato e questa è la condizione per il rilascio
5. Non era previsto, ma è successo
6. Hai trovato un oggetto che ti spinge verso la Missione

## Ostacolo

1. Qualcuno vuole fermarti (1-2: malfunzionamento della nave 3-4: un'altra parte 5-6: un'autorità)
2. Sei stato ingannato, la missione non è come sembra
3. L'obiettivo è diverso da quanto pianificato
4. Qualcuno nel tuo gruppo non è quello che sembra
5. Sei arrivato troppo tardi/presto
6. L'obiettivo è da qualche altra parte

## Artefatti

I manufatti sono oggetti rari e potenti persi nella leggenda e ritrovati tra le rovine di antiche civiltà o sul mercato a prezzi esorbitanti. Le Cinque Galassie sono antiche e la quantità di artefatti lasciati da civiltà scomparse è incalcolabile. Ecco alcuni esempi:

* **Sfera dell'Infinito**: questo artefatto è una sfera perfetta delle dimensioni di un palmo che può trasportare istantaneamente il suo utilizzatore ovunque desideri. Il suo utilizzo richiede un tiro salvezza su VOL maggiore di 15 e può essere utilizzato una volta ogni 30 giorni.
* **Occhio Veggente** : chiunque lo indossi può acquisire temporaneamente poteri di chiaroveggenza pur non essendo uno psionico. Per usarlo, devi effettuare un tiro salvezza su VOL. In caso di fallimento l'utente perderà l'occhio.
* **Neutralizzatore**: un artefatto pericoloso che ha distrutto la civiltà che lo ha creato. È in grado di uccidere istantaneamente qualsiasi forma di vita in qualsiasi biosfera. Un solo utilizzo.
* **Memento dei Precursori**: Sembra un banale scrigno, ma contiene le memorie collettive dei Precursori. Una mente ordinaria (VOL inferiore a 17) non può sopportarne il peso. Coloro che ci riescono hanno accesso a conoscenze avanzate e poteri mentali illimitati. Può essere usato solo una volta. Successivamente l'utente ascenderà a un piano di esistenza superiore.

# Creature

### Drone Aracnide

6 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 14 DES, 10 VOL, Gambe-rasoio (d6), Zanne (d6, veleno)

* Insettoidi a otto zampe con un duro esoscheletro chitinoso, delle dimensioni di un grosso cane, che vivono in colonie.
* Sono collegati da una mente alveare comandata dalla regina.
* Il veleno provoca immobilità e allucinazioni, per permettere alla vittima di essere digerita.

### Regina Aracnide

8 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 10 DES, 14 VOL, Sputo acido (d8, veleno)

* Grande quanto tre droni, mostra un'enorme sacca uterina da cui espelle continuamente le uova.
* Capo della colonia di aracnidi, l'unico membro ad avere una coscienza indipendente.
* Avrà 2d6 droni a sua difesa se attaccato direttamente.

### Distruttore Nero

6 PF, 0 Armatura, 12 FOR, 16 DES, 16 VOL, Artigli (d6)

* Felino spaziale senziente che ricorda una temibile pantera gigante.
* È sia un cacciatore che un balzatore, molto intelligente (come o più degli umani).
* Scontro di volontà: tira su VOL. Se fallisci, il distruttore ha un attacco potenziato per tutta la durata del combattimento.

### Ciuvoide

5 PF, 0 Armatura, 10 FOR, 12 DES, 6 VOL, Spine (d6), Spine velenose

* Piante carnivore a baccello gigante, in grado di inghiottire un intero umanoide
* Catturano le loro vittime con i propri bacelli. Lanciano spine in difesa.
* Le spine velenose causeranno la morte in pochi minuti se non trattate.

### Robot da combattimento

5 PF, 3 Armatura, 14 FOR, 12 DES, 10 VOL, Braccio armato (d8)

* Automa progettato per la guerra. Se acquisisce un bersaglio, nulla lo fermerà.
* Design insettoide: può muoversi su tutti i tipi di terreno e superficie.
* Immune alla manipolazione mentale, ma vulnerabile agli attacchi cinetici.

### Galleggiante

8 PF, 3 Armatura, 12 FOR, 16 DES, 18 VOL, Tentacoli (d6), Attacco Mentale (tiro salvezza su VOL)

* Originari dei giganti gassosi, sembrano enormi meduse. Tranquilli se non provocati.
* Maestro psionico, usando in particolare il controllo del pensiero, la xenoglossia e la psicocinesi.
* Schiacciatore: i suoi tentacoli possono schiacciare un essere umano in armatura da combattimento.

### Arniante, Drone

3 PS, 1 Armatura, 10 FOR, 12 DES, 8 VOL, Artigli (d6)

* Insetto umanoide con grandi occhi di mosca. Vive in alveari strutturati in caste.
* I droni di solito vanno in ricognizione, non in attacco
* Richiama l'attenzione dei guerrieri se percepiscono il pericolo.

### Arniante, Guerriero

6 PF, 2 Armature, 12 FOR, 14 DES, 12 VOL, Fucile ad energia (3 x d10)

* I guerrieri arnianti hanno intelligenza umana, sebbene soggetti alla regina.
* Usano comunemente armi a distanza, tipicamente fucili a energia.
* Forza di squadra: attaccano in 2d6 unità, con attacco potenziato.

### Arniante, regina

8 PF, 3 Armatura, 14 FOR, 10 DES, 16 VOL, Coltello personale (d4), Pistola ad energia (d8) Psionica (vedi sotto)

* Sono a capo dell'alveare e hanno un'intelligenza sovrumana.
* Abili diplomatici, ordineranno l'attacco solo se l'alveare o loro stessi saranno minacciati.
* Maestra Psionica: userà il controllo del pensiero per piegare gli avversari (tiro salvezza su VOL).

### Krillik

4 PF, 1 Armatura, 13 FOR, 12 DES, 10 VOL, Bastone (d8), Artigli (d6) Coda (d10, frantumatore)

* Umanoidi con l'aspetto e le caratteristiche dei rettili terrestri.
* Specie altamente gregaria, con un forte senso del clan e della famiglia che difenderanno con la vita.
* Di solito preferiscono l'uso dei bastoni, un colpo di coda è devastante.

### Melma

8 PF, 0 Armatura, 14 FOR, 16 DES, 12 VOL, Tentacoli (d8), Spruzzo velenoso (vedi sotto)

* Ha l’aspetto di un paramecio gigante, in grado di estendere i viticci dal proprio corpo.
* Assai agile e immune ai colpi schiaccianti. Vulnerabile alle armi energetiche.
* Spruzzo velenoso: in caso di pericolo mortale rilasciano un potente acido (danno critico istantaneo).

### Vermide

6 PF, 3 Armatura, 12 FOR, 10 DES, 8 VOL, Morso (d6), Artigli (d8)

* Centopiedi delle dimensioni di un cane. Possono vivere nel vuoto e di solito su asteroidi e lune.
* Sempre presenti in gruppo (2d6), attaccheranno a vista.
* L'esoscheletro chitinoso è in grado di resistere agli attacchi di energia.

## Disegnare Creature

Usa il modello seguente per modellare creature o PNG più sofisticati:

**Nome** X PF, X Armatura, X FOR, X DES, X VOL, Arma (dX, oggetti speciali, qualità)

* Descrittore coinvolgente dell'aspetto o del comportamento
* Stranezze, tattiche o peculiarità che rendono unico questo PNG
* Effetto speciale o conseguenza del danno critico

**Principi generali**   
Punteggi di abilità: 3 è carente, 6 è debole, 10 è nella media, 14 è degno di nota e 18 è leggendario. Regolare se necessario.

* Dai alle creature medie 3 PF, a quelle robuste 6 PF e le minacce serie ottengono 10+ PF.
* Usa gusto e stile peculiari per aiutarli a distinguersi. I giocatori ricorderanno più facilmente un umanoide dalla faccia di maiale che cerca la suo drone scomparso rispetto a un generico rettiloide.
* Usa il danno critico per appoggiarti alla minaccia o alla stranezza di qualsiasi PNG aggressivo.
* Ricorda che PF è **Protezione dalle Ferite**, non sono Punti Ferita. È una misura della resilienza, della fortuna e del buon senso, non della salute.

**Conversione da giochi OSR**

* Dai 1 PF per DV per la maggior parte delle creature.
* La maggior parte degli umanoidi ha almeno 4 PF.
* **Il morale** può anche essere usato come linea di base.

Alcuni suggerimenti:

* È bravo a evitare un colpo? Dagli PF.
* Assorbe i danni? Dategli Armatura.
* È forte? Dagli una **FOR alta**.
* È agile? Dagli una **DES alta**.
* È carismatico? Dagli **VOL alta**.

I dadi di danno sono più o meno gli stessi, sebbene gli attacchi armati infliggano almeno 1d6 danni.

# Tabelle Scintilla

Le tabelle scintilla vengono utilizzate per suggerire idee. Tira 2d20 e combina il risultato. Le voci sono abbastanza generali da poter essere utilizzate come ispirazione per una persona, un luogo, un evento o un oggetto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | lontano | fotografia |
| 2 | rosa | tenere sotto controllo |
| 3 | duro | taxi |
| 4 | puro | penale |
| 5 | stretto | turistico |
| 6 | ing | plaza |
| 7 | massiccio | salone |
| 8 | famigerato | taverna |
| 9 | arancia | luce del sole |
| 10 | di base | ristorante |
| 11 | stizzoso | telefono |
| 12 | nelle vicinanze | pantalone |
| 13 | acido | carico |
| 14 | peloso | attrezzatura |
| 15 | disponibile | sopracciglio |
| 16 | casuale | magazzino |
| 17 | lucido | padiglione |
| 18 | sicuro | calice |
| 19 | sensibile | mensola |
| 20 | automatico | navicella spaziale |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | esistente | direttore |
| 2 | impercettibile | musicista |
| 3 | vuoto | arbitro |
| 4 | standard | sponsor |
| 5 | sorpreso | hall |
| 6 | adeguata | corridoio |
| 7 | educato | veicolo |
| 8 | austero | fogliame |
| 9 | pallido | capannone |
| 10 | sgradevole | parasole |
| 11 | affascinante | localizzatore |
| 12 | tipico | gonna |
| 13 | scarlatto | gong |
| 14 | flessibile | molo |
| 15 | intricato | giornalista |
| 16 | complicato | comunicatore |
| 17 | senza valore | cadavere |
| 18 | cauto | charabanc |
| 19 | spoglio | casa galleggiante |
| 20 | unico | cameriere |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | snello | astronauta |
| 2 | zoppicare | rincope |
| 3 | improbabile | cubicolo |
| 4 | vile | vassoio |
| 5 | biondo | pugno |
| 6 | eretto | stand |
| 7 | cupo | chiosco |
| 8 | a disagio | piastrella |
| 9 | irrequieto | schiudere |
| 10 | finanziario | paladino |
| 11 | storto | camicetta |
| 12 | pazzo | pollice |
| 13 | sospetto | assassino |
| 14 | sardonico | tappeto |
| 15 | preciso | caviglia |
| 16 | ricambio | reparto |
| 17 | impostore | balza |
| 18 | sereno | velluto |
| 19 | trasparente | cassetto |
| 20 | elaborare | siniscalco |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | placido | foraggio |
| 2 | triste | yacht |
| 3 | Candido | cratere |
| 4 | gonfiato | ballerino |
| 5 | modesto | steward |
| 6 | stravagante | rublo |
| 7 | sprezzante | viaggiatore |
| 8 | insipido | microfono |
| 9 | urgente | pellegrino |
| 10 | tozzo | cristallo |
| 11 | convenzionale | donnola |
| 12 | sinistro | polso |
| 13 | fantastico | laboratorio |
| 14 | specifica | terminale |
| 15 | sabbioso | deposito |
| 16 | sessuale | centopiedi |
| 17 | affrontato | navicella spaziale |
| 18 | calcestruzzo | fascia |
| 19 | spericolato | addetto alla reception |
| 20 | immediato | dito del piede |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | prudente | bar |
| 2 | languido | baffi |
| 3 | penale | radura |
| 4 | negligente | cappuccio |
| 5 | massimo | sporgenza |
| 6 | provvisorio | scimmia |
| 7 | superiore | pirata |
| 8 | estuario | polo |
| 9 | posteriore | vespa |
| 10 | identico | mantello |
| 11 | rigido | schiavista |
| 12 | efficiente | sentiero |
| 13 | Sorprendente | narice |
| 14 | seriale | steppa |
| 15 | triste | arbusto |
| 16 | eccentrico | rapitore |
| 17 | distintivo | stagno |
| 18 | casuale | lastra |
| 19 | costoso | viale |
| 20 | astuzia | rampa |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | irreale | Zappa |
| 2 | mettere in guardia | patrono |
| 3 | notevole | torso |
| 4 | irregolare | masso |
| 5 | premuroso | pantofola |
| 6 | impaziente | fosso |
| 7 | circolare | duna |
| 8 | grossolano | culatta |
| 9 | abbandonato | presa |
| 10 | ironico | omnibus |
| 11 | deridere | fantoccio |
| 12 | turibolo | nido |
| 13 | interessato | scalpello |
| 14 | spento | scrivano |
| 15 | roco | laboratorio |
| 16 | arcaico | domino |
| 17 | operativa | artigiano |
| 18 | accurato | intagliatore |
| 19 | scelta | pistone |
| 20 | meravigliosa | skiff |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | significativo | alcova |
| 2 | magia | candidato |
| 3 | compatto | subalterno |
| 4 | luminoso | vagabondo |
| 5 | fastidioso | secco |
| 6 | illecito | grembiule |
| 7 | disinteressato | chiatta |
| 8 | feroce | delegare |
| 9 | fuggire | riva del fiume |
| 10 | rauco | funzionario |
| 11 | irresponsabile | esperto |
| 12 | inoltrare | merce |
| 13 | lucidato | corrispondente |
| 14 | misurato | esportare |
| 15 | anti | paillettes |
| 16 | grottesco | lanterna |
| 17 | indulgente | anguilla |
| 18 | vacante | cospiratore |
| 19 | segreto | portale |
| 20 | perverso | guardiano |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D20 | Scintilla Uno | Scintilla Due |
| 1 | informe | pannello |
| 2 | sorprendente | grembiule |
| 3 | valuta | trave |
| 4 | civilizzato | relitto |
| 5 | spellato | distretto |
| 6 | greggio | baracca |
| 7 | genetico | salice |
| 8 | sesto | montante |
| 9 | meditare | vicolo |
| 10 | ragazzo | canna |
| 11 | interrogativo | contrabbandiere |
| 12 | crostata | portico |
| 13 | insondabile | bagaglio |
| 14 | riluttante | cabina |
| 15 | tradizionale | ghiandola |
| 16 | affascinato | escursionista |
| 17 | corsivo | cranio |
| 18 | vivace | imbracatura |
| 19 | irascibile | rotonda |
| 20 | su ruote | tiranno |

# Riassunto delle regole

## AZIONI

Nel proprio turno, un personaggio può spostarsi fino a 12 metri e compiere fino a un'azione. Le azioni possono includere lanciare un incantesimo, attaccare, fare una seconda mossa o altre attività ragionevoli. Azioni, attacchi e movimenti avvengono simultaneamente. Ogni volta che l'ordine di turno è incerto, i PG dovrebbero effettuare un tiro salvezza su DES per vedere se vanno prima dei loro nemici.

**Ritirarsi** da una situazione pericolosa richiede sempre un tiro salvezza su DES riuscito, oltre a una destinazione sicura verso cui correre.

## ABILITÀ

**FOR:** muscoli, abilità e resistenza.   
**DES:** schivare, intrufolarsi e riflessi.   
**VOL:** Persuasione, intimidazione e poteri psionici.

## SALVA

* Tira un d20 pari o inferiore a un'abilità.
* 1 è sempre un successo, 20 è sempre un fallimento.

## PROTEZIONE DA COLPI

**PF** indica la capacità di un PG di evitare di farsi male. Si perde durante il combattimento e si recupera dopo qualche istante di riposo.

## INVENTARIO

I PG hanno 10 spazi di inventario: quattro sul corpo e sei nello zaino (che funge da sacco a pelo se svuotato). La maggior parte degli oggetti occupa uno spazio, ma gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati. Gli oggetti **ingombranti** occupano due slot e sono scomodi o difficili da trasportare.

Riempire tutti e dieci gli spazi degli oggetti riduce un PG a 0 PF. I PG non possono trasportare più di quanto consentito dal loro inventario, anche se carri e cavalli possono fornire un aumento di slot.

## PRIVAZIONE

I PG **deprivati** non possono ripristinare PF. Se deprivati per più di un giorno, aggiungono una **Fatica** all'inventario. La fatica occupa uno slot e dura finché non possono riprendersi in sicurezza. Questo effetto è cumulativo.

## GUARIGIONE

Un momento di riposo e un sorso d'acqua ripristineranno i PF perduti, ma potrebbero lasciare il gruppo vulnerabile. La perdita **di capacità** richiede una settimana di riposo e l'aiuto di un abile guaritore.

## CIBERNETICA

Gli impianti cibernetici sono costosi potenziamenti del corpo che aumentano la potenza e le capacità. Se deteriorati o hackerati devono superare un tiro salvezza contro FOR per evitare **danni critici**.

I potenziamenti hanno un costo di acquisto e installazione, oltre alla manutenzione periodica. L'installazione ha un tempo di recupero di 1d6 giorni. Le revisioni mancate si traducono in impianti malfunzionanti, costringendo a un tiro salvezza ogni 1d6 giorni fino alla manutenzione o alla rimozione.

## PSIONICI

I poteri psionici consentono il controllo della materia e della mente. Solo un PG con VOL maggiore di 12 può essere uno psionico, se supera un tiro salvezza su VOL (VOL/3 talenti scelti casualmente dalla Tabella dei talenti). I talenti non possono essere insegnati o appresi, solo addestrati e sono inibiti da impianti cerebrali cibernetici.

Lo psionico consuma VOL al costo indicato determinando l'attuale livello di VOL fino al recupero. Ogni punto in eccesso diminuisce la FOR (si applicano le regole **sui danni critici**).

## COMBATTERE

L'attaccante tira il dado dell'arma e sottrae l'armatura del bersaglio, quindi infligge il totale rimanente agli PF dell'avversario.

Prima di calcolare i danni agli PF, sottrai il valore **di Armatura del bersaglio** dal risultato dei tiri per i danni. Scudi e armature simili forniscono un bonus di difesa (ad es. +1 Armatura), ma solo mentre l'oggetto è impugnato o indossato.

Nessuno può avere più di 3 di armatura.

Personaggi **disarmati** infliggono sempre 1d4 danni. Se **più attaccanti** prendono di mira lo stesso nemico, tira tutti i dadi di danno e mantieni il singolo risultato più alto. Se attacchi con **due armi** contemporaneamente, tira entrambi i dadi danno e mantieni il più alto.

Se un attacco è **compromesso**, il dado di danno è ridotto a 1d4, indipendentemente dall'arma. Se l'attacco è **potenziato**, l'attaccante tira 1d12. Gli attacchi con la qualità **esplosione** influenzano tutti i bersagli dell'esplosione, tirando separatamente per ognuno.

Se nei dadi di danno dell'arma sono elencati più dadi, prendi il risultato più alto.

## DANNO

Se un attacco porta gli PF di un PG esattamente a 0, il giocatore tira sulla Tabella [**delle Cicatrici**](#scars-table) .

I danni che riducono gli PF di un bersaglio **al di sotto** di 0 diminuiscono la loro FOR del resto. Devono quindi effettuare un tiro salvezza in FOR per evitare **danni critici.** Il fallimento li porta fuori dal combattimento, morendo se non curati.

Avere FOR 0 significa **morte;** avere DES 0 determina paralisi; avere VOL 0 equivale al delirio.

# Attribuzioni

Plerion è basato su **Cairn SRD** di Yochai Gal (rilascio con licenza CC BY-SA 4.0) e **Spacer** (CC BY 4.0) di Paul Umbers.

Alcuni disegni sono stati progettati utilizzando risorse di Freepik.com   
Altre fonti sono pixabay.com, maxpixels.net e pxfuel.com (nessuna grafica di attribuzione)

Un enorme grazie a:

* Marc Miller: per *Traveller* .
* Jack Vance: per la serie di libri *Gaean Reach*.
* Yochai Gal: per *Cairn* , il server NSR Discord e il gentile supporto.
* Jim Parkin: per *Weird North* e *Any Planet is Earth*.
* Adam Hensley: per *Monolith*, fratello separato alla nascita di Plerion.
* Alessio Persichetti: per tutti i preziosi consigli e per aver tollerato le mie elucubrazioni.
* Lars Huijbregts: ha contribuito alla conversione di tutte le armi da Spacer a Plerion.
* Le comunità NSR e The Cauldron: per consigli e supporto su questo progetto.

### Registro delle modifiche

* v.1.0.0: Testo conforme all'edizione cartacea.
* v.0.8.7: Aggiunti chiarimenti sui dadi di danno multipli, chiarito il riferimento alla magia.
* v.0.8.6: Equipaggiamento: revisione del danno dell'arma e aggiunta di chiarimenti sui tag.
* v.0.8.5: Caratteri: riordino tabelle e chiarimenti.
* v.0.8.4: correzioni minori.
* v.0.8.3: Aggiunta Appendice B, ridotta Appendice A.
* v.0.8.2: Aggiunte immagini PDF.
* v.0.8.1: Habitat rinominato Space Habitats per maggiore chiarezza.
* v.0.8: Aggiunta Avventura spaziale e Appendice Celestial Names.
* v.0.7: Aggiunta la sezione Tabelle Spark.
* v.0.6: Aggiunta la sezione Archetipi.
* v.0.5: aggiunte le statistiche delle creature.
* v.0.4.1: Sottosezione Stazione Spaziale e Colonie.
* v.0.4: Aggiunta la sezione Mondi e sistemi.
* v.0.3.2: Regole sui costi di costruzione navale + adeguamento dei prezzi.
* v.0.3.1: Alcuni chiarimenti e correzioni.
* v.0.3: Veicoli e astronavi, incluse tabelle di generazione e prezzi.
* v.0.2.1: Cibernetica e psionica nel riepilogo delle regole
* v.0.2: Cibernetica e psionica
* v.0.1: Reskinning del generale Cairn, tabelle di sfondo, equipaggiamento e equipaggiamento da Spacer.

# Appendice A: Nomi Celesti

Queste tabelle di nomi possono essere utilizzate per pianeti, stelle, settori o altri oggetti celesti di preferenza.

Prima tira 1d6 per determinare una Tabella nel gruppo, poi un d66 (1d6 per le decine, un altro per le unità) sulla tabella per determinare un nome.

Ci sono 216 nomi nelle seguenti tabelle. Puoi inventare ulteriormente combinando sillabe di due o più risultati.

### Tabella 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Altano | Arabia | Chedar | Asterops | Porrimacente | Rukbatena |
| 2 | Nihalleth | Arcturud | Sheleb | Porrim | Eltais | Sadalmo |
| 3 | Mulif | Arnephoros | Nihaldo | Casterione | Menchibah | Shamarkab |
| 4 | Dabit | Zubenelaeno | Alnitaka | Asella | Nihallatria | Chernar |
| 5 | Zelfage | Alchir | Alcherakis | Algienna | Menchiba | Fecca |
| 6 | Neschabi | Pleionea | Taldib | Zanin | Mirfar | Sadachium |

### Tavolo 2

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Ashleshat | Capello | Leshat | Zubeneshmet | Minchirà | Alchird |
| 2 | Ashlesari | Algediadema | Procione | Cheletra | Ankalhai | Cher |
| 3 | Sarthim | Atrix | Asellux | Hadalmacent | Alnathfar | Aldhard |
| 4 | Denescha | Sadirachir | Vindemin | Homal | Furus | Algor |
| 5 | Foma | Alcali | Arrai | Aladfarkad | Aldeba | Maham |
| 6 | Hasich | Phernar | Acrabit | Alfara | Cellum | Zubens |

### Tabella 3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Pollo | Alpherrakis | Alpherami | Gorgone | Shelik | Prossima |
| 2 | Almelik | Cella | Shail | Suhain | Alatria | Ziba |
| 3 | Angelita | Castabi | Alrak | Krazet | Sarga | Astaban |
| 4 | Rastra | Kocha | Homalhaula | Alcione | Yildus | Teemiatria |
| 5 | Prop | Alram | Almachir | Alnath | Denelaeno | Menkaa |
| 6 | Denelgubi | Phard | Alsuud | Celava | Mesath | Saipheratz |

### Tabella 4

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Matares | Bahasich | Alfa | Cynosurah | Alhaut | Gomeisam |
| 2 | Zubenebola | Suhelik | Zedar | Ascelaeno | Aldhaferatz | Grasat |
| 3 | Wasalmach | Dschara | Kochard | Alsha | Salmeliak | Acamarkad |
| 4 | Almacentak | Grassa | Grafi | Mahamak | Ashleshmet | Sadalshat |
| 5 | Kastulafat | Denar | Wasalarazet | Rotan | Castulafage | Gatrix |
| 6 | Astor | Scelava | Aldun | Celbarich | Zauri | Lesat |

### Tabella 5

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Deneshmet | Zubenenetnash | Errim | Ruchbia | Procionea | Sadalmeliak |
| 2 | Achiba | Sadaron | Sadar | Alphein | Kitac | Zaurakis |
| 3 | Alkura | Navior | Fine | Capelluce | Pollum | Alamulk |
| 4 | Sherkad | Acubeneb | Bella | Sadir | Pleione | Menkentakan |
| 5 | Elmuthal | Diphernar | Regorab | Algiebara | Sterione | Adhaferak |
| 6 | Errimachio | Alshaula | Bellatri | Aldhib | Alham | Bellat |

### Tabella 6

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D66 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Hezen | Mergas | Chedaron | Acamali | Bracco | Miracheat |
| 2 | Minchium | Mulifda | Algorgone | Betelghedi | Unukat | Seginusakan |
| 3 | Zelfafat | Antauri | Almachedar | Denetnash | Nihaldib | Aladfarkar |
| 4 | Bellum | Asterf | Matan | Acamalhenar | Elmutabih | Wasathfar |
| 5 | Miatrix | Ksorab | Saleh | Alfah | Asella | Astula |
| 6 | Alda | Algiedi | Diademinkaa | Hassia | Hadira | Cherkab |

# Appendice B: Guide alla conversione di creature e PNG

Se desideri convertire gli incontri dai sistemi di gioco di fantascienza più popolari, consulta le linee guida di seguito.

## Conversione da Traveller e Cepheus Engine

La conversione dai moduli Traveller (sia Classic che Mongoose) e Cepheus Engine è abbastanza semplice:

* FOR = Forza + Resistenza
* DES = Destrezza x 2
* VOL = Intelligenza + Posizione Sociale
* L'istruzione non è considerata
* PF = Resistenza/2
* Considerando che le armature sono limitate a 3, una conversione diretta non è possibile, ma considera questa scala:
  + Le giacche ha un valore di 1 Armatura.
  + Il tessuto ha un valore di 2 Armatura.
  + La tuta da battaglia ha un valore di 3 Armatura.
* Le abilità devono essere convertite come linee guida astratte (es. il nemico con un'elevata abilità atletica è veloce e agile ecc.)
* L'arma può essere adattata al loro analogo in Plerion. Vedi [Equipaggiamento](004_equipment.md).

## Conversione da Mothership

Questa guida è adattata da **Meteor** (CC-BY-SA 4.0 di David Lombardo).

### PNG predefinito

In caso di dubbio, un PNG ha le seguenti statistiche: 3 PF, 0 Armatura, d6 arma, 10 FOR, 10 DES, 10 VOL, 5 PF

Regola le statistiche per i PNG o le creature che presentano differenze notevoli o significative. La maggior parte dei PNG e delle creature può essere differenziata per azioni, motivazioni e comportamento piuttosto che dover modificare le statistiche.

### Regolazione delle statistiche

I nemici evasivi hanno più PF. L'armatura può anche essere usata per rappresentare nemici particolarmente evasivi. Evita grandi quantità di PF in quanto può rendere il combattimento noioso e ripetitivo. Ricorda che PF non è forza o resistenza fisica, è la capacità di una creatura di evitare danni.

I nemici mortali hanno armi più potenti o effetti di danno critico. Usa i danni da esplosione per esplosivi, raggi spazzanti o artigli taglienti giganti. Il danno varia da un d4 per gli attacchi senz'armi, a un d12 per danni ingenti.

I nemici forti hanno 15 FOR, i deboli ne hanno 5.

I nemici abili hanno 15 DES, i droni ne hanno 5. Di solito non è necessario specificare le abilità specifiche che hanno i PNG, piuttosto prendere decisioni basate su ciò che sarebbe plausibilmente all'interno della loro area di competenza.

I nemici coraggiosi hanno 15 VOL, i codardi ne hanno 5.

Aggiungi specialità per rappresentare abilità, tecnologie o tattiche uniche a cui i PNG potrebbero avere accesso.