Plerion - Lo Spaziale Solitario

*Mi avvicino con cautela al relitto, ancorando la mia navicella spaziale all’impalcatura deforme, emettendo un leggero cigolio sinistro. Appena varco la soglia, avverto un senso di inquietudine, come se il tempo stesso si sia fermato in questo luogo.*

*I corridoi sono bui e polverosi, illuminati solo da deboli bagliori rossi provenienti da pannelli di controllo danneggiati. I cavi pendono dal soffitto e il rumore del mio respiro è l’unico suono udibile. Mi muovo con cautela, esaminando ogni dettaglio del relitto. Ogni tanto, sento un sussurro lontano, un eco fantasmagorico proveniente da un passato ormai dimenticato.*

*Attraversando un corridoio angusto, avverto uno strano tremito provenire dal pavimento. Cado in ginocchio mentre il suolo sotto di me si apre in una voragine. Riesco a trattenere l’improvvisa sensazione di vertigine, allungando la mano e aggrappandomi a una sporgenza. Lentamente, mi tiro su e continuo la mia esplorazione con ancor più attenzione.*

*Più avanti, raggiungo una sala di controllo semi-distrutta. Gli schermi lampeggiano in modo intermittente, mostrando immagini distorte e codici incomprensibili. Riesco a recuperare alcuni file crittografati che potrebbero contenere informazioni preziose sul passato del relitto, ma sarà una sfida decifrarli.*

*Continuando il mio viaggio, incontro creature misteriose, ombre sfocate che sembrano muoversi all’ombra degli angoli. Non so se siano sopravvissuti dell’equipaggio originale o esseri apparsi dopo l’abbandono del relitto. Indipendentemente dalla loro origine, mantengo la calma e mi assicuro di evitare il loro sguardo sinistro.*

*Dopo ore di esplorazione, raggiungo la sala di carico principale. L’atmosfera è densa di tensione, mentre i raggi di luce solare filtrano attraverso le fessure sul tetto. Mentre scruto i detriti, scopro un oggetto intrigante: una misteriosa sfera luminescente. Mi avvicino con cautela, estendendo la mano per toccarla.*

*Appena le mie dita sfiorano la sfera, un bagliore intenso mi avvolge. Mi sento improvvisamente come se fossi stato catapultato in un’altra dimensione. Le visioni si susseguono velocemente, frammenti di vite passate e futuri sconosciuti.*

*Ma quando il bagliore svanisce, mi ritrovo di nuovo nella sala di carico, confuso e sconcertato. La sfera luminescente è sparita, lasciando dietro di sé solo una sensazione di perdita e un enigma irrisolto. Cosa significava quella visione? Cosa nascondeva il relitto spaziale?*

*Non ho tempo per riflettere ulteriormente, poiché improvvisamente il relitto inizia a tremare violentemente. I corridoi si riempiono di detriti che si staccano dalle pareti, e il suono assordante mi fa sobbalzare. Con una corsa frenetica, corro verso la mia navicella spaziale, sperando di raggiungerla prima che tutto collassi.*

# Introduzione

Benvenuto in *Lo Spaziale Solitario*. Questo libretto accompagna *Plerion*, il Gioco di Avventura Spaziale basato su Cairn. Per poter utilizzare queste regole aggiuntive, **avrai bisogno del Manuale Base**.

Qui, non troverai informazioni sulla creazione del personaggio, sul combattimento o sull’equipaggiamento.

In queste pagine scoprirai suggerimenti e procedure consigliate, ma considerali solo come linee guida flessibili. Tutti i suoi componenti sono moduli che puoi “accendere o spegnere” a tuo piacimento. Dopotutto, questo è il tuo gioco! Desideri esplorare le vaste distese dello spazio interstellare? Utilizza la *Procedura di Esplorazione* e le *Tabelle di Generazione del Sistema Stellare*. Interessato a recuperare una nave abbandonata alla deriva nel cosmo? Usa il *Generatore di Installazioni* ed inizia la tua esplorazione. Hai voglia di cimentarti nel commercio speculativo? Perché no!

L’unico limite è la tua immaginazione. Qui ti viene offerto un quadro strutturale per quei momenti in cui potrebbe mancare l’ispirazione per avviare la tua avventura.

# Che cos’è un gioco di ruolo solitario?

Un gioco di ruolo (GDR) è un tipo di gioco in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari e agiscono e prendono decisioni all’interno di un’ambientazione immaginaria. L’esito di queste azioni e decisioni è spesso determinato da un insieme di regole e meccaniche di gioco, come il tiro di dadi o di attributi misurabili dei personaggi.

In un gioco di ruolo solitario (GDRS) un singolo giocatore assume il ruolo di uno o più personaggi, gestendo contemporaneamente anche alcuni elementi del mondo di gioco. Questi giochi prevedono in genere l’uso di un sistema di regole e di meccaniche di gioco per determinare l’esito delle azioni compiute dai personaggi controllati dal giocatore.

Attraverso l’interazione tra giocatore, oracolo, strumenti e suggerimenti, le azioni del personaggio costruiranno una narrazione emergente entro i cui confini si può tentare qualsiasi cosa, senza limiti predeterminati.

Se non conosci i GDRS, ti suggeriamo un paio di libri editi dalla Zotiquest Games:

* Se ti serve una guida generica che ti introduca al GDRS e alle tecniche più comuni, abbiamo pubblicato *GDR Solitario: Guida Pratica*. È consultabile gratuitamente online su <https://gdrs.zotiquestgames.com/>, oppure acquistarlo su Amazon.
* Se vuoi provare qualcosa di più semplice prima di imbarcarti in un gioco modulare e procedurale come questo, abbiamo pubblicato *Loner*, un gioco di ruolo per giocatore singolo molto leggero scritto pensando ai principianti. Il Manuale Base è gratis! <https://loner.zotiquestgames.com/#/it/>

## Inizia la Tua Avventura

Se non hai mai giocato a un GdR o addirittura un GDRS prima d’ora, potresti chiederti cosa devi fare! Ecco alcune linee guida per iniziare la tua avventura:

1. **Crea un Personaggio:** Prima di iniziare il gioco, crea il tuo personaggio seguendo le regole principali.
2. **Scegli un Sentiero:** Questo ti fornirà un ruolo, risorse aggiuntive e un background più ampio per immergerti nell’universo di gioco.
3. **Pianeta Iniziale:** Inizia la tua avventura su un pianeta, dove puoi rifornirti di provviste e oggetti essenziali per il tuo viaggio. Il pianeta può essere utilizzato come punto di partenza per esplorare le distese stellari. Non ha bisogno di troppi dettagli: un semplice avamposto con un porto spaziale e un negozio sarà sufficiente. Magari una piccola colonia con un bar.
4. **Esplora le Distese Stellari:** Inizia a avventurarti tra le stelle alla ricerca della fortuna!
5. **Combattimento:** Se incontri un nemico, sii pronto a combattere. Se ti attacca, usa le tue abilità per sconfiggere il nemico.
6. **Risolvere Enigmi e Sfide:** Durante il gioco, potresti incontrare enigmi e sfide da risolvere. Usa la tua astuzia e abilità per superarli e ottenere ricompense.
7. **Acquisire Oggetti e Ricchezze:** Lungo il tuo sentiero, potresti trovare oggetti utili come armi, equipaggiamento e forniture. Raccogli tutto ciò che potrebbe esserti utile per il tuo viaggio e tieni traccia del tuo inventario.
8. **Avanzamento del Personaggio:** Man mano che progredisci nel gioco, il tuo personaggio crescerà ed evolverà. Questo comporta non solo l’aumento delle tue statistiche, ma anche l’acquisizione di nuove attrezzature, ricchezze e reputazione.
9. **Scelte e Conseguenze:** Ricorda che le tue scelte influenzeranno l’esito della tua avventura. Fai attenzione a ciò che scegli e a come agisci, poiché potrebbe avere conseguenze significative per il tuo viaggio.
10. **Fine dell’Avventura:** Puoi giocare una singola sessione o una campagna. Decidi tu quando fermarti. Dalle tue azioni e dalle reazioni del mondo di gioco, emergeranno missioni, obiettivi inaspettati e relazioni con Personaggi Non Giocanti. Non ci sono limiti predefiniti: forse il tuo personaggio diventerà famoso e glorioso o incontrerà una fine orribile in una nave abbandonata infestata. Gioca per scoprirlo!

# SENTIERI

Questi sentieri rappresentano alcuni ruoli che potresti interpretare nel tuo gioco in solitaria. Ognuno di essi garantisce risorse iniziali (e anche un probabile debito da saldare). Scegli o tira un dado per selezionarne uno iniziale.

In qualsiasi momento puoi cambiare sentiero, ma fai attenzione: i debiti si accumulano!

1. **Vagabondo:** sei un vagabondo delle stelle, cerchi di farcela come puoi
2. **Indipendente:** sei un cacciatore di taglie, pattugli le stelle alla ricerca di fuorilegge o scorti convogli contro i pirati
3. **Trasportatore:** solchi le profondità siderali trasportando merci o passeggeri a scopo di lucro
4. **Mercenario:** sei semplicemente un pistolero a disposizione, pronto a rischiare la pelle per un compenso equo
5. **Recuperatore:** salti da relitto a relitto, cercando qualcosa di prezioso da recuperare
6. **Ricognitore:** esplori e mappi regioni stellari in cambio di un giusto compenso

## Vagabondo

Come Vagabondo, la tua esistenza è un viaggio costante attraverso il cosmo. Hai abbandonato la stabilità per la libertà, navigando tra le stelle con inventiva e adattabilità. Ogni giorno porta nuove sfide, dal cercare forniture su pianeti remoti all’evitare forze ostili. Il tuo sentiero è imprevedibile, ma è dove prosperi, trovando bellezza nel caleidoscopio in continua evoluzione dell’universo.

### Risorse Aggiuntive

Fida e vecchia pistola blaster

### Debito

1. Prestito da un oscuro creditore.
2. Tasse di atterraggio non pagate al porto spaziale.
3. Debiti da gioco presso un casinò spaziale.
4. Una taglia sulla tua testa.
5. Favori dovuti a un noto contrabbandiere.
6. Questioni legali irrisolte da un incidente passato.

### Ruolo nell’Universo (scegli o tira)

1. **Errante Nomade:** Sei un viaggiatore solitario, alla deriva per il cosmo senza una destinazione fissa, trovi conforto nelle mutevoli vedute dello spazio.
2. **Osservatore Cosmico:** I tuoi viaggi ti concedono visioni uniche dell’universo, documentando le diverse culture e specie che incontri.
3. **Vagabondo delle Stelle:** Abbracci una vita di libertà, affidandoti alla tua inventiva per sopravvivere mentre esplori l’ignoto.
4. **Raccontastorie Interstellare:** Le tue esperienze diventano storie, ispirando coloro che incontri a sognare al di là dei propri confini.
5. **Esploratore di Frontiera:** Sei il primo a tracciare territori inesplorati, aprendo strade per coloro che seguono.
6. **Diplomatico Intergalattico:** Come osservatore neutrale, medii dispute e favorisci la diplomazia, colmando le lacune tra fazioni in guerra e civiltà.

### Sfide (scegli o tira)

1. Evitare le autorità quando la tua reputazione ti precede.
2. Eludere i riscossori dei debiti del tuo passato losco.
3. Trovare rifugi sicuri per riposare e recuperare in territori ostili.
4. Navigare attraverso regioni dello spazio inesplorate e pericolose.
5. Trovare un lavoro che ti consenta di saltare verso il pianeta successivo.
6. Rimanere un passo avanti ai vagabondi rivali che ti considerano concorrenza.

### Ricompense e Obiettivi (scegli o tira)

1. Guadagnare abbastanza crediti per un pasto decente e un letto comodo.
2. Fare contatti utili che possono fornirti informazioni.
3. Trovare una misteriosa mappa stellare che suggerisce tesori nascosti.
4. Ottenere una rara tecnologia aliena.
5. Ritrovare un amico o un familiare perduto da tempo.
6. Assicurarsi un lavoro stabile con un reddito affidabile.

## Indipendente

Nell’immensità dello spazio, sei il braccio lungo della legge, il vendicatore silenzioso della galassia. Come Indipendente, cacci fuorilegge e proteggi i convogli dai pirati. Le tue abilità e determinazione ti rendono una forza formidabile anche contro i criminali più noti. Ma i pericoli che affronti sono pari solo alle ricompense che cerchi.

### Risorse Aggiuntive

Una nave da combattimento armata fino ai denti o una vasta rete di informati e contatti

### Debito

1. Debito nei confronti di una potente gilda di cacciatori di taglie.
2. Obblighi contrattuali non adempiuti.
3. Somma dovuta per danni causati durante una missione.
4. Debito personale verso un collega.
5. Scommessa persa in una partita di poker.
6. Multa pendente per una violazione del traffico spaziale.

### Ruolo nell’Universo (scegli o tira)

1. **Vigilante Spaziale:** Sei un impavido esecutore della giustizia, cacci fuorilegge e mantieni sicure le rotte spaziali.
2. **Mercenario Cosmico:** Vendi le tue abilità al miglior offerente, una pistola in affitto nelle distese senza legge.
3. **Guardiano Interstellare:** Le tue missioni proteggono carichi vulnerabili e garantiscono un passaggio sicuro per chi ne ha bisogno.
4. **Cacciatore di Taglie Randagio:** Hai la reputazione di essere implacabile, insegui la tua preda attraverso le stelle.
5. **Cacciatore di Pirati:** Sei il flagello dei pirati spaziali, una minaccia costante per coloro che terrorizzano il cosmo.
6. **Maresciallo Interstellare:** Porti ordine al margine caotico, facendo rispettare la legge anche nelle regioni più buie dello spazio.

### Sfide (scegli o tira)

1. Evitare i cacciatori di taglie rivali che vogliono reclamare la tua preda.
2. Negoziazione delle tariffe con i clienti che potrebbero non sempre pagare.
3. Gestire complicazioni legali quando le tue azioni attirano attenzione indesiderata.
4. Mantenere la prontezza al combattimento della tua nave ed evitare il perseguimento da parte delle agenzie di applicazione della legge.
5. Eliminare i tuoi obiettivi e le conseguenze che ciò potrebbe avere sulla tua reputazione.
6. Bilanciare il costante pericolo e l’isolamento del tuo lavoro con il desiderio di relazioni personali e un senso di appartenenza.

### Ricompense e Obiettivi (scegli o tira)

1. Scoprire depositi di merce contrabbandata nascosta.
2. Scoprire una sinistra organizzazione criminale.
3. Trovare indizi che portano a un fuorilegge leggendario.
4. Ottenere un’ambita licenza da sceriffo.
5. Perseguire una vendetta personale.
6. Costruire una rete di alleati e informati.

## Trasportatore

Come Trasportatore, la tua vita ruota attorno all’attraversamento delle profondità siderali, trasportando preziosi carichi e passeggeri verso mondi lontani. Il profitto è la tua forza trainante, e il cosmo è il tuo playground. Navighi tra rotte commerciali, negozi con i clienti e incontri una varietà di culture lungo il sentiero.

### Risorse Aggiuntive

Una nave commerciale ben attrezzata

### Debito

1. Prestito per l’acquisto della tua astronave.
2. Risarcimento danni dovuto a un carico danneggiato.
3. Pagamento dovuto per riparazioni e manutenzione della nave.
4. Penalità contrattuali per consegne in ritardo.
5. Debito nei confronti di un passeggero che ha prepagato il viaggio.
6. Controversie irrisolte con un cliente.

### Ruolo nell’Universo (scegli o tira)

1. **Camionista Cosmico:** Sei la spina dorsale del commercio interstellare, assicurando che merci e passeggeri raggiungano le loro destinazioni in sicurezza.
2. **Trasportatore Stellare:** Le tue navi fungono da linfa vitale per le colonie remote, rifornendole di risorse essenziali.
3. **Portatore Galattico:** Sei il ponte tra mondi lontani, facilitando lo scambio culturale e commerciale.
4. **Autista di Autobus Spaziale:** Trasporti passeggeri in destinazioni esotiche, le tue navi sono piene di viaggiatori diversificati.
5. **Re dei Carichi Interstellari:** Sei salito in alto, controllando rotte commerciali lucrative e dominando il mercato.
6. **Diplomatico Cosmico:** Usi la tua posizione per negoziare alleanze, trasformando le stive della tua nave in stanze di diplomazia e commercio.

### Sfide (scegli o tira)

1. Navigare attraverso rotte spaziali insidiose, affrontando campi di asteroidi.
2. Negoziazione di accordi commerciali redditizi e assicurazione della sicurezza del tuo carico da parte di pirati o trasportatori rivali.
3. Gestione dell’equipaggio e del morale della nave durante viaggi lunghi e faticosi.
4. Competizione con altri trasportatori per contratti e risorse redditizie.
5. Affrontare tensioni diplomatiche e politiche interstellari durante il viaggio attraverso vari sistemi stellari.
6. Bilanciare la ricerca del profitto con considerazioni etiche e decidere se accettare carichi moralmente discutibili.

### Ricompense e Obiettivi (scegli o tira)

1. Accumulare una sostanziale ricchezza e beni attraverso operazioni commerciali di successo.
2. Espandere il tuo impero di trasporti e diventare una figura di spicco nella comunità commerciale interstellare.
3. Stabilire rotte commerciali che portano prosperità a interi sistemi stellari.
4. Acquisire tecnologia avanzata e miglioramenti per la nave per rimanere un passo avanti alla concorrenza o ottenere diritti di commercio esclusivi.
5. Costruire solide relazioni diplomatiche e alleanze con varie specie aliene.
6. Scoprire la verità dietro un misterioso carico che hai trasportato.

## Mercenario

Una pistola a noleggio, vivi sull’orlo della moralità, accettando missioni pericolose per il miglior offerente. La tua vita è una ricerca incessante di ricchezza, guidata dal rischio e dalla ricompensa. Nell’implacabile vuoto, hai imparato che la sopravvivenza spesso dipende dalle tue abilità di combattimento e dalla tua prontezza di pensiero.

### Risorse Aggiuntive

Un arsenale ben mantenuto di armi e attrezzature da combattimento o una rete di contatti nell’underground criminale.

### Debito

1. Anticipo non saldato per un contratto.
2. Debito verso un collega mercenario per l’equipaggiamento.
3. Multe per danni collaterali durante le missioni.
4. Debito con un’organizzazione criminale.
5. Pagamenti in sospeso per membri dell’equipaggio assunti.
6. Perdite al gioco contro colleghi mercenari.

### Ruolo nell’Universo (seleziona o tira uno)

1. **Pistolero Spietato:** Sei noto per il tuo approccio freddo e calcolato al combattimento, eseguendo contratti senza esitazione.
2. **Soldato d’Elite:** Il tuo background militare ti rende un combattente disciplinato ed efficace.
3. **Killer Cosmico:** La tua reputazione per l’eliminazione di bersagli di alto valore ti rende un asset ricercato.
4. **Esecutore Galattico:** Imporri la volontà di potenti fazioni, soffocando rivolte e mantenendo l’ordine.
5. **Mercenario Spaziale:** Hai scavato una nicchia come mercenario versatile, affrontando una vasta gamma di missioni e sfide.
6. **Guerriero Rinnegato:** Le tue idee ti portano a combattere per cause in cui credi, anche se significa andare contro il flusso delle potenze costituite.

### Sfide (seleziona o tira uno)

1. Impegnarsi in missioni di combattimento ad alto rischio contro avversari pericolosi, come pirati spaziali, specie aliene ostili o IA fuori controllo.
2. Navigare nell’ambiguità morale della tua professione e prendere decisioni difficili riguardo ai contratti che accetti.
3. Gestire dispute e tradimenti all’interno della tua compagnia di mercenari.
4. Bilanciare la tua fedeltà al datore di lavoro con la tua sopravvivenza e principi personali o affrontare conflitti di interesse.
5. Rimanere un passo avanti alle forze dell’ordine e ai cacciatori di taglie mentre sfuggi alla cattura o eviti di diventare un bersaglio tu stesso.
6. Confrontare demoni personali, traumi o le conseguenze delle tue azioni passate come spietato pistolero a noleggio.

### Ricompense e Obiettivi (seleziona o tira uno)

1. Accumulare una ricchezza significativa e risorse preziose attraverso contratti di successo e vittorie in combattimento.
2. Diventare una figura leggendaria nell’underground della galassia.
3. Acquisire armi all’avanguardia, potenziamenti cibernetici o tecnologia sperimentale per migliorare la tua abilità nel combattimento.
4. Ottenere accesso a organizzazioni segrete e contratti esclusivi di mercenari, compresi quelli che coinvolgono reliquie antiche o informazioni classificate.
5. Stipulare alleanze con sindacati criminali, gruppi ribelli o figure oscure che possono fornire contratti redditizi e protezione.
6. Trovare la redenzione o uno scopo nell’usare le tue abilità di combattimento per proteggere gli innocenti o scoprire cospirazioni nascoste che minacciano la galassia.

## Recuperatore

Sei un maestro dell’esplorazione e del recupero, saltando da un’astronave in rovina all’altra, cercando reliquie preziose, tecnologia e segreti nascosti tra i relitti. Ogni nave abbandonata racconta una storia, e tu sei colui che la svela. Il tuo viaggio è una caccia al tesoro nella fredda vastità dello spazio.

### Risorse Aggiuntive

Vecchia nave cargo

### Debito

1. Prestito per l’acquisto di attrezzature per il recupero.
2. Debito con un recupero rivale per i diritti di recupero in disputa.
3. Debiti dovuti a un cantiere di recupero di una stazione spaziale.
4. Multa per il recupero non autorizzato in zone ristrette.
5. Quote non pagate a un sindacato di lavoratori del recupero.
6. Debito per il recupero di una spedizione di recupero passata.

### Ruolo nell’Universo (seleziona o tira uno)

1. **Operatore di Recupero:** Sei un esperto esperto nell’arte di recuperare tesori perduti dai relitti del cosmo, ricercato per le tue abilità uniche.
2. **Storico Galattico:** Il tuo lavoro scopre capitoli dimenticati della storia dell’universo, gettando luce sulla crescita e la caduta di antiche civiltà.
3. **Archeologo Fuorilegge:** Ti avventuri audacemente in relitti pericolosi, spinto dall’emozione della scoperta e dall’attrattiva della conoscenza proibita.
4. **Magnate del Recupero:** Hai trasformato la tua passione in un impero redditizio, gestendo una flotta di navi da recupero e controllando cantieri di recupero redditizi.
5. **Avventuriero Galattico:** Ogni spedizione che intraprendi è un’avventura audace, mentre inseguite leggende e svelate i misteri dello spazio profondo.
6. **Custode dei Segreti:** Custodisci i segreti e le storie trovate tra i detriti, scambiando conoscenze tanto quanto tesori fisici. Le tue intuizioni sono molto apprezzate da studiosi e collezionisti in tutto l’universo.

### Sfide (seleziona o tira uno)

1. Navigare tra detriti spaziali insidiosi.
2. Decifrare antichi registri di navi.
3. Riparare attrezzature di recupero danneggiate.
4. Evitare pericoli da radiazioni.
5. Estrarre valori dai relitti ad alta gravità.
6. Negoziazione con collezionisti eccentrici.

### Ricompense e Obiettivi (seleziona o tira uno)

1. Acquisire rari artefatti alieni.
2. Accumulare una fortuna in pezzi di nave recuperati.
3. Costruire una reputazione come recupero leggendario.
4. Risolvere il puzzle delle colonie spaziali scomparse.
5. Forgiare alleanze con enigmatiche razze aliene.
6. Padroneggiare l’arte dell’archeologia del recupero interstellare.

## Ricognitore

Il cosmo è la tua tela inesplorata, e tu sei l’artista. Come Ricognitore, la tua missione è esplorare, mappare e documentare regioni stellari, scoprendo i misteri dell’universo. Ti avventuri dove nessun altro è mai stato prima, scoprendo mondi alieni e mappando l’ignoto. Il tuo lavoro plasma il futuro dell’esplorazione spaziale e della scienza.

### Risorse Aggiuntive

Nave esplorativa e una collezione ben documentata di mappe stellari e dati di esplorazione.

### Debito

1. Debito verso un’agenzia di esplorazione spaziale per la formazione.
2. Debito per le tariffe delle tecnologie di mappatura avanzata.
3. Pagamento dovuto per una nave esplorativa danneggiata.
4. Multa per la cartografia stellare non autorizzata.
5. Rimborsi di borse di ricerca in sospeso.
6. Debito verso un’istituzione accademica per spedizioni passate.

### Ruolo nell’Universo (seleziona o tira uno)

1. **Cartografo Celestiale:** Mappi i territori sconosciuti, espandendo i confini dello spazio conosciuto.
2. **Mappatore Astrale:** Le tue mappe sono inestimabili, guidando i viaggiatori in sicurezza attraverso reami cosmici inesplorati.
3. **Pioniere Cosmico:** Tagli sentieri nell’inexplorato, piantando la bandiera della scoperta in nome dell’avventura.
4. **Esploratore dello Spazio Profondo:** Scopri i segreti del cosmo, studiando fenomeni cosmici ed anomalie.
5. **Viandante Stellare:** La tua conoscenza di rotte sicure e scorciatoie ti rende una guida molto ricercata.
6. **Esploratore Universale:** Abbracci l’emozione dell’ignoto, osando avventurarti dove nessun altro è mai stato prima, svelando i misteri dell’universo.

### Sfide (seleziona o tira una)

1. Sopravvivere in regioni inesplorate dello spazio, dove pericoli come anomalie cosmiche, disturbi gravitazionali e civiltà aliene sconosciute sono prevalenti.
2. Bilanciare il desiderio di esplorazione con la necessità di risorse e provviste durante la mappatura di aree remote della galassia.
3. Navigare complicate situazioni politiche e diplomatiche quando incontri nuove specie o fazioni durante le tue esplorazioni.
4. Affrontare l’isolamento e il tributo psicologico dei viaggi e dell’esplorazione spaziale a lungo termine.
5. Gestire le aspettative e il morale dell’equipaggio di esplorazione o trovare nuovi membri dell’equipaggio con competenze specializzate.
6. Svelare i misteri di antichi manufatti alieni, decifrare lingue aliene o interpretare la storia di mondi sconosciuti.

### Ricompense e Obiettivi (seleziona o tira uno)

1. Scoprire nuovi sistemi stellari, pianeti o fenomeni celesti che ampliano la conoscenza della galassia e potenzialmente offrono risorse preziose.
2. Ottenere fama e riconoscimento come esploratore pionieristico e diventare una figura rispettata nei circoli scientifici ed esplorativi.
3. Accumulare una vasta collezione di dati preziosi, tra cui informazioni geologiche, biologiche o culturali rare provenienti da regioni inesplorate.
4. Stabilire relazioni diplomatiche con specie aliene precedentemente sconosciute e favorire la cooperazione o il commercio pacifico.
5. Acquisire tecnologia d’esplorazione all’avanguardia, astronavi o strumenti scientifici all’avanguardia.
6. Svelare antichi segreti e civiltà dimenticate che hanno il potenziale di ridefinire il futuro della galassia.

# Procedure di Gioco

Le seguenti procedure ti aiuteranno a dare struttura al tuo gioco solitario. Non è necessario seguirle alla lettera. Utilizzale solo se sono utili e adattale dove ritieni necessario.

## Procedure a Terra

Segui questa procedura quando un PG atterra su un nuovo pianeta. Se non possiedi una nave, salta il primo passo.

* **Manutenzione:** paga i costi della nave e gli stipendi dell’equipaggio. Se necessario, effettua riparazioni alla nave (se puoi permettertelo).
* **Azione:** ogni giorno in cui rimani in un luogo sicuro, puoi compiere *una* delle seguenti azioni.
  + **Cura Medica:** cura le ferite o paga per assistenza medica.
  + **Cerca lavoro:** se ne hai bisogno, cerca un lavoro nelle liste degli incarichi del porto spaziale locale. Usa il *Generatore di Lavori* per scoprire cosa è disponibile.
  + **Ascolta voci:** potresti ascoltare alcune voci spiando tra i moli o nel bar locale. Usa il *generatore di dicerie* se ne hai bisogno.
  + **Trova un patrono:** se sei particolarmente ambizioso o ne hai bisogno, dovrai cercare un patrono per una Missione effettiva. Hai una probabilità del 1 su 6 a settimana di incontrare una tale offerta.
  + **Comprare/Vendere merci o attrezzature:** se sei un Trasportatore dedicato al commercio speculativo, questo è il momento giusto per fare la tua magia.
* **Tira per l’Evento:**

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-6 | Incontro sfavorevole o Disastro (Tira per una Scintilla) |
| 7 | Nulla |
| 8-12 | Incontro favorevole o Fortuna (Tira per una Scintilla) |

**Nota:** Ricorda che pernottare e mangiare costa denaro! Più giorni rimani in un luogo senza fare nulla o senza riuscire a trovare lavoro, più si assottiglieranno le tue finanze.

## Esplorare lo Spazio

Esplorare il cosmo può essere estremamente gratificante ma anche molto rischioso. Se intraprendi il sentiero di Ricognitore, utilizza la seguente procedura.

* **Tira per un Sistema Stellare:** se stai entrando in una regione dello spazio sconosciuta, utilizza il *Generatore di Sistemi Stellari* per determinare le caratteristiche del prossimo sistema.
* **Azione:** ora puoi compiere *una* delle seguenti azioni per turno.
  + **Viaggiare:** puoi viaggiare ovunque nella portata garantita dalle riserve di carburante della tua nave.
  + **Esplorare:** se hai raggiunto un sistema stellare, puoi esplorare i sui corpi celesti alla ricerca di caratteristiche interessanti o fonti di reddito.
  + **Interagire:** se un pianeta è abitato, puoi decidere di interagire con la sua popolazione via radio o atterrando.
  + **Attraccare:** puoi attraccare su un pianeta dotato di un porto spaziale.
  + **Rifornire:** se necessario e hai accesso a un porto spaziale, puoi rifornirti entro i limiti del tuo budget.
* **Tira per l’Evento:**

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-3 | Guasto della nave (disattiva un modulo) |
| 4-6 | Anomalia Spaziale |
| 7 | Incontro (tira per la reazione) |
| 8-10 | Chiamata di soccorso |
| 11-12 | Vantaggio |
| 2D6 | Incontro (tira per la reazione) |
| 2-3 | Kraken Stellare |
| 4-6 | Pirati |
| 7 | Pattuglia |
| 8-10 | Indipendenti |
| 11-12 | Leviatano Stellare |

## Esplorare Installazioni

Come Recuperatore ti troverai ad esplorare astronavi in rovina e altre installazioni abbandonate. Anche in altri sentieri potresti trovarti a bordo e a navigare installazioni ancora attive. Per prima cosa, utilizza il *Generatore di Installazioni* per determinare Origine e Scopo Attuale. Poi segui la seguente procedura.

* **Tira per Area o Giunzione:** Utilizza la tabella pertinente per generare l’ambiente attuale, le sue dimensioni, il numero di uscite e le caratteristiche.
* **Tira per l’Evento (vedi sotto):** verifica cosa accade, tirando sulla tabella degli eventi.
* **Azione:** risolvi l’azione intrapresa.
  + Se si verifica un incontro, usa le regole per la reazione e eventualmente per il combattimento.
  + Se incontri una trappola, usa l’Oracolo e i Tiri per i Salvataggi per determinare se sei influenzato.

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Evento |
| 2-3 | Esaurimento (necessità di riposo) |
| 4-6 | Trappola |
| 7 | Incontro (tira per la reazione) |
| 8-10 | Indizio relativo all’incontro successivo |
| 11-12 | Vantaggio |

## Crea un’Avventura Planetaria

A volte potresti voler uscire dal porto spaziale e esplorare il territorio planetario. In questo caso, la seguente procedura ti aiuterà a definire rapidamente una mappa da navigare.

### Scegli un Tema

1. Scegli un tema per l’area. Puoi tirare un *Presagio* per ispirarti.
2. Pensa a una premessa per l’avventura (puoi tirare un *Presagio* o usare il *Generatore di Missioni*).
3. Decidi una fazione dominante, con tratti e motivazioni (tira sul *Generatore di PNG e Fazioni*).
4. Aggiungi qualche tipo di equilibrio (un’altra fazione, qualche tipo di nemico malvagio, ecc.).

### Disegna una Mappa Planetaria

1. Prendi un foglio di carta o virtuale.
2. Disegna almeno quattro linee di qualsiasi forma, ognuna di un colore diverso. Ogni linea dovrebbe incrociarne un’altra almeno una volta. Queste linee rappresentano strade o sentieri.
3. Genera almeno 3 Punti di Interesse: prendi in considerazione i temi e le fazioni. Metti questi punti ovunque le linee si incrocino.
4. Genera le caratteristiche regionali per ciascun PDI usando delle tabelle e posiziona i risultati in quei PDI dove ha più senso.
5. Aggiungi pericoli aggiuntivi (soprattutto nascosti), incontri o PNG in alcuni dei PDI.
6. Aggiungi alcune complicazioni di viaggio/sentiero, tenendo conto di eventuali PDI lungo il sentiero.

### Crea Incontri

1. Crea una tabella degli incontri (1d6 o 2d6), con almeno un risultato legato al gruppo o ai suoi membri.
2. Dettagli su eventuali Artefatti (Chi lo vuole? Dove si trova ora? Perché non è stato saccheggiato prima?). Includi mappe.
3. Tira per un’area/giunzione per un’installazione.

Non è necessario farlo per ogni singolo PDI, solo per quelli che ti interessano.

# Modifiche ai Personaggi e al Combattimento per il Gioco in Solitaria

Le regole di base di *Plerion* sono progettate per un gruppo di personaggi che affrontano insieme pericoli. Tuttavia, quando ti avventuri da solo nello spazio interstellare, i rischi aumentano e la morte è un destino molto più incombente.

Per rendere il tuo personaggio più resistente, senza tradire lo stile Old School di questo gioco, ecco un paio di opzioni valide:

1. **Personaggio Potenziato** (solo per avventurieri solitari):
   1. Quando generi il personaggio, gli vengono assegnati automaticamente 6 PF, senza la necessità di tirare per determinarli.
   2. Quando si tira per il danno, si aggiunge un “Dado Potenziato” d4 .
   3. Quando si tira per un Salvataggio, il Dado Potenziato viene sottratto dal totale.
   4. Quando il personaggio vuole fuggire, effettua un Tiro Salvezza su DES. Con successo, il PG riesce a sfuggire dal combattimento.
2. **Usa gli Assistenti**:
   1. *Al posto dell’opzione Personaggio Potenziato*, assegna automaticamente uno o due compagni (seguendo le regole di creazione nel libro di base).
   2. Gli assistenti hanno un background (estratto casualmente dalla tabella pertinente) che garantirà vantaggi situazionali.
   3. Questo tipo di assistente ha uno stipendio mensile di 1.000 crediti ciascuno. Tieni conto di questo costo nelle tue finanze.
   4. Gli assistenti non gestiscono fondi o inventari (si assume che abbiano un’arma e oggetti necessari per la missione attuale). Puoi equipaggiarli con un’arma più potente se l’hai acquistata e non la stai usando.
   5. Quando chiedi loro di fare qualcosa di rischioso o potenzialmente letale, devono effettuare un Tiro Salvezza su WIL. Se falliscono, rifiuteranno di obbedire e potrebbero anche decidere di lasciarti.

# Risolvere l’Incertezza

In un gioco in solitaria, dovrai gestire contemporaneamente il tuo personaggio e il mondo di gioco. Ma non stai scrivendo un romanzo! Sovvertire le tue aspettative e sorprenderti per l’imprevedibilità delle azioni è parte integrante di questo stile di gioco. Qui troverai un Oracolo e altri strumenti per aiutarti a introdurre e gestire l’incertezza delle azioni. L’Oracolo è un aiuto per generare imprevedibilità, ma non è una persona. Sarai tu a interpretare le sue risposte.

## Eseguire Azioni

I personaggi possono intraprendere varie azioni e sfide.

1. Alcune azioni non comportano rischi o incertezze e vengono semplicemente risolte nella narrazione emergente.
2. Altre azioni (come l’esplorazione) hanno esiti incerti e richiedono di interrogare l’Oracolo per il risultato.
3. Azioni che comportano rischi (come arrampicarsi su pareti ripide o schivare una trappola, e ovviamente il combattimento) richiedono di effettuare un Tiro Salvezza sull’attributo pertinente.

## Chiedi all’Oracolo

Quando devi determinare l’esito di azioni che non sono regolate da regole precise (come il combattimento) o devi capire le risposte dal mondo di gioco o dai personaggi non giocanti (PNG), puoi:

1. **Trarre una Conclusione**: Decidi la risposta in base a ciò che è più interessante ed evidente.
2. **Fare una Domanda Sì/No**: Determina la probabilità di un “sì” e tira il dado sulla tabella qui sotto per verificare la risposta.
3. **Scegliere tra Due Opzioni**: Immagina due opzioni. Considera una come “probabile” e tira il dado sulla tabella qui sotto per vedere se è vera. In caso contrario, è l’altra opzione.
4. **Scatenare un’idea**: Fai brainstorming o utilizza uno spunto casuale.

## Oracolo

1. Tira un dado 1d100 per generare un numero compreso tra 1 e 100.
2. Verifica il tuo tiro sulla tabella. L’oracolo svelerà la sua risposta.
3. Considera la risposta nel contesto della tua domanda e della situazione attuale. È adatta? Ti ispira?
4. Se hai la tua risposta, sei pronto! Gioca per vedere cosa succede. Se desideri ulteriori dettagli, puoi tirare per le Scintille.
5. Se sei bloccato, puoi tirare nuovamente, provare un’altra Scintilla o semplicemente fare affidamento sulla tua intuizione per decidere cosa succede dopo.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Probabilità | No, e | No | No, ma | Sì, ma | Sì | Sì, e |
| Quasi Certa | 1 | 2 - 4 | 5 - 10 | 11 - 25 | 26 - 75 | 76 - 100 |
| Molto Probabile | 1 - 3 | 4 - 10 | 11 - 20 | 21 - 30 | 31 - 80 | 81 - 100 |
| Probabile | 1 - 7 | 8 - 17 | 18 - 32 | 33 - 44 | 45 - 85 | 86 - 100 |
| Sconosciuto | 1 - 10 | 11 - 40 | 41 - 50 | 51 - 60 | 61 - 90 | 91 - 100 |
| Improbabile | 1 - 15 | 16 - 56 | 57 - 66 | 67 - 81 | 82 - 93 | 94 - 100 |
| Molto Improbabile | 1 - 20 | 21 - 70 | 71 - 80 | 81 - 90 | 91 - 97 | 98 - 100 |
| Quasi Impossibile | 1 - 25 | 26 - 75 | 76 - 90 | 91 - 96 | 97 - 99 | 100 |

## Complicazione

Quando la risposta dell’Oracolo include un “ma”, puoi tirare il dado sulla seguente tabella per determinare la complicazione che si presenta. Utilizzala solo se non riesci a determinarla dal contesto della scena attuale:

|  |  |
| --- | --- |
| d10 | Complicazione |
| 1 | Migliora una condizione minore |
| 2 | Peggiora una condizione minore |
| 3 | Aggiungi una condizione minore |
| 4 | Rimuovi una condizione minore |
| 5 | Migliora una condizione maggiore |
| 6 | Peggiora una condizione maggiore |
| 7 | Aggiungi una condizione maggiore |
| 8 | Rimuovi una condizione maggiore |
| 9 | Scintilla Positiva |
| 10 | Scintilla Negativa |

## 

## COLPO DI SCENA

Un doppio risultato quando tiri i dadi sulla tabella dell’Oracolo attiva un risultato estremo o una svolta narrativa.

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Evento |
| 1-5 | Era solo un diversivo. |
| 6-10 | Viene rivelato un oscuro segreto. |
| 11-15 | Viene attivata una trappola. |
| 16-20 | Un’ipotesi si dimostra falsa. |
| 21-25 | Viene svelata un’alleanza segreta. |
| 26-30 | Le tue azioni favoriscono un nemico. |
| 31-35 | Qualcuno ritorna inaspettatamente. |
| 36-40 | Viene rivelato un nemico più pericoloso. |
| 41-45 | Tu e un nemico condividete un obiettivo comune. |
| 46-50 | Viene svelata una vera identità. |
| 51-55 | Sei stato tradito da qualcuno in cui avevi fiducia. |
| 56-60 | È troppo tardi. |
| 61-65 | Viene rivelato il vero nemico. |
| 66-70 | Il nemico guadagna nuovi alleati. |
| 71-75 | Emerge una nuova minaccia. |
| 76-80 | Qualcuno o qualcosa scompare. |
| 81-85 | Viene svelata la verità su una relazione. |
| 86-90 | Due situazioni apparentemente non correlate vengono mostrate come collegate. |
| 91-95 | Vengono rivelati poteri o abilità inaspettati. |
| 96-00 | Tira su questa tabella altre due volte. Entrambi i risultati si verificano. Se sono lo stesso risultato, diventa più drammatico. |

## 

## Scintille

Le Scintille possono essere invocati nei seguenti casi:

1. Quando desideri porre una domanda aperta all’Oracolo.
2. Quando cerchi ispirazione.
3. Quando vengono invocati attraverso una complicazione.

Le Scintille vengono utilizzate per ispirare una scoperta, un evento, un obiettivo del personaggio o una situazione. Combina i tiri su entrambe le seguenti tabelle (Azione + Tema) per fornire un’azione e un soggetto. Quindi, interpreta il risultato in base al contesto della domanda e alla situazione attuale.

### Azioni

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D100** | **Azione** | **D100** | **Azione** | **D100** | **Azione** | **D100** | **Azione** |
| 1 | Esplorare | 26 | Decodificare | 51 | Allearsi | 76 | Osservare le stelle |
| 2 | Navigare | 27 | Comandare | 52 | Cospirare | 77 | Barattare |
| 3 | Combattere | 28 | Ereditare | 53 | Evacuare | 78 | Illuminare |
| 4 | Negoziare | 29 | Rivelare | 54 | Intercettare | 79 | Inoculare |
| 5 | Infiltrarsi | 30 | Persuadere | 55 | Lanciare | 80 | Attraversare |
| 6 | Contrabbandare | 31 | Ingannare | 56 | Forgiare | 81 | Elevare |
| 7 | Sabotare | 32 | Manovrare | 57 | Sfidare | 82 | Compromettere |
| 8 | Scoprire | 33 | Rubare | 58 | Crittografare | 83 | Trasmettere |
| 9 | Salvare | 34 | Condurre | 59 | Ricostruire | 84 | Riparare |
| 10 | Investigare | 35 | Conquistare | 60 | Evocare | 85 | Sfidare |
| 11 | Duellare | 36 | Osservare | 61 | Liberare | 86 | Prosperare |
| 12 | Tradire | 37 | Esporre | 62 | Fuggire | 87 | Sorpassare |
| 13 | Comunicare | 38 | Fuggire | 63 | Ingannare | 88 | Sorpassare |
| 14 | Evitare | 39 | Proteggere | 64 | Radunare | 89 | Ricostruire |
| 15 | Confrontare | 40 | Unire | 65 | Inseguire | 90 | Ascendere |
| 16 | Commerciare | 41 | Arrendersi | 66 | Decontaminare | 91 | Paralizzare |
| 17 | Pilotare | 42 | Spingere | 67 | Decifrare | 92 | Sedare |
| 18 | Difendere | 43 | Addestrare | 68 | Disgregare | 93 | Destabilizzare |
| 19 | Hackerare | 44 | Respingere | 69 | Contrastare | 94 | Sovrascrivere |
| 20 | Catturare | 45 | Ristrutturare | 70 | Riscattare | 95 | Contrattaccare |
| 21 | Intrigare | 46 | Iscrivere | 71 | Illuminare | 96 | Rinforzare |
| 22 | Colonizzare | 47 | Manipolare | 72 | Sorpassare | 97 | Sovrascrivere |
| 23 | Recuperare | 48 | Costruire | 73 | Riconquistare | 98 | Utilizzare |
| 24 | Parlarne | 49 | Nutrire | 74 | Mediare | 99 | Avventurarsi |
| 25 | Svelare | 50 | Scontrarsi | 75 | Sterminare | 00 | Persistere |

### 

### Temi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D100** | **Tema** | **D100** | **Tema** | **D100** | **Tema** | **D100** | **Tema** |
| 1 | Galassia | 26 | Anomalia Cosmica | 51 | Evento | 76 | Esodo |
| 2 | Astronave | 27 | Cometa | 52 | Anomalia | 77 | Imperatrice |
| 3 | Pianeta | 28 | Asteroide | 53 | Rovine | 78 | Principessa |
| 4 | Avventura | 29 | Profezia | 54 | Telepatia | 79 | Consiglio |
| 5 | Guerra | 30 | Colonia Perduta | 55 | Precognizione | 80 | Senato |
| 6 | Ribellione | 31 | Invasione | 56 | Distorsione | 81 | Macchina |
| 7 | Esplorazione | 32 | Rifugiato | 57 | Fonte | 82 | Eroina |
| 8 | Tecnologia | 33 | Intelligenza Artificiale | 58 | Singolarità | 83 | Comandante |
| 9 | Artefatto | 34 | Mercato | 59 | Nebulosa | 84 | Generale |
| 10 | Impero | 35 | Insurrezione | 60 | Fenomeno Spaziale | 85 | Ammiraglio |
| 11 | Eroe | 36 | Resistenza | 61 | Casta | 86 | Ambasciatore |
| 12 | Cattivo | 37 | Mappa Stellare | 62 | Fazione | 87 | Commerciante |
| 13 | Alieno | 38 | Fonte di Energia | 63 | Viaggio | 88 | Capitano |
| 14 | Eroina | 39 | Orrore | 64 | Intelligenza | 89 | Civiltà |
| 15 | Diplomazia | 40 | Essere Celeste | 65 | Detrito | 90 | Specie |
| 16 | Tesoro | 41 | Porto Stellare | 66 | Psichico | 91 | Cultura |
| 17 | Supernova | 42 | Mappa Stellare | 67 | Oracolo | 92 | Tribù |
| 18 | Fuga | 43 | Ingegneria Genetica | 68 | Visione | 93 | Custode |
| 19 | Spionaggio | 44 | Cospirazione | 69 | Rivelazione | 94 | Colono |
| 20 | Stazione Spaziale | 45 | Lingua | 70 | Presagio | 95 | Protettore |
| 21 | Mutazione | 46 | Guerra Intergalattica | 71 | Mito | 96 | Cacciatore |
| 22 | Cyborg | 47 | Buco Nero | 72 | Scoperta | 97 | Spazio Infinito |
| 23 | Peste | 48 | Mondo | 73 | Artefatto | 98 | Alleanza |
| 24 | Pirata | 49 | Religione | 74 | Struttura | 99 | Viaggio |
| 25 | Cacciatore di Taglie | 50 | Culto | 75 | Colonizzazione | 00 | Sopravvissuto |

# 

# Un Generatore di Sistemi Stellari più Semplice

Il Generatore di Sistemi Stellari nelle Regole Base può essere laborioso e richiedere molto tempo.

Viene proposto qui un generatore più semplice, meglio adatto al gioco di ruolo solitario. **Non è necessario tirare su tutte le tabelle**. Tira solo quelle che trovi utili. Se ci sono più pianeti nel sistema, non è necessario tirarli tutti in una volta. Determina semplicemente un pianeta principale e inizia a esplorare quello!

La mappa del settore stellare rappresenta l’area in cui il giocatore si trova.

La mappa è larga 8x10 esagoni. Ogni esagono rappresenta la distanza di 1 parsec.

## Stelle

### Numero di Stelle (tira un d10 per esagono)

|  |  |
| --- | --- |
| d10 | Numero di Stelle |
| 1-5 | Nessuna stella |
| 6-9 | Un numero moderato di stelle (tira 1d4) |
| 10 | Stella singola |

### Classe Stellare (d6)

|  |  |
| --- | --- |
| d6 | Classe Stellare |
| 1-2 | Nana Rossa |
| 3-4 | Sequenza Principale |
| 5-6 | Gigante/SuperGigante |

## Sistema Stellare

Una volta determinato il numero e la classe delle stelle, puoi generare i dettagli di un sistema stellare specifico usando le seguenti tabelle.

### Numero di Pianeti (d6)

|  |  |
| --- | --- |
| d6 | Presenza di Pianeti |
| 1-2 | Nessun Pianeta |
| 3-4 | Un pianeta (tira un d4 per determinare il tipo) |
| 5-6 | Più di un pianeta (tira un d8 per determinare il numero e consulta la tabella dei tipi di pianeta) |

### Caratteristiche Extra del Sistema (d6)

|  |  |
| --- | --- |
| d6 | Caratteristiche Extra |
| 1 | Portale Wormhole |
| 2 | Campo di Asteroidi |
| 3 | Megastruttura Alienata in Rovina |
| 4 | Anomalia Spaziale |
| 5 | Buco Nero |
| 6 | Flusso di Energia Sconosciuto |

# Pianeti

### Tipo di Pianeta

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Tipo di Pianeta |
| 1-5 | Roccioso |
| 6-10 | Desertico |
| 11-15 | Oceanico |
| 16-20 | Ghiacciato |
| 21-25 | Vulcanico |
| 26-30 | Giungla |
| 31-35 | Urbano/Città |
| 36-40 | Agricolo |
| 41-45 | Desertico |
| 46-50 | Forestale |
| 51-55 | Montagnoso |
| 56-60 | Alieno |
| 61-65 | Post-apocalittico |
| 66-70 | Minerario/Minerario |
| 71-75 | Atmosfera tossica |
| 76-80 | Strutture Antiche |
| 81-85 | Biosfera Alienata |
| 86-90 | Abbandonato |
| 91-95 | Colonia Umana |
| 96-100 | Pianeta Artificiale/Megastruttura |

### Popolazione

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Dimensione della Popolazione |
| 1-5 | Decine |
| 6-15 | Centinaia |
| 16-35 | Migliaia |
| 36-75 | Centinaia di migliaia |
| 76-95 | Milioni |
| 96-100 | Miliardi |

### Atmosfera

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Tipo di Atmosfera |
| 1-5 | Sottile |
| 6-10 | Spessa |
| 11-15 | Viscosa |
| 16-20 | Inquinata |
| 21-25 | Nebbiosa |
| 26-30 | Tempestosa |
| 31-35 | Acida |
| 36-40 | Radioattiva |
| 41-45 | Senza Atmosfera |
| 46-50 | Satura di Gas |
| 51-55 | Vapore Densa |
| 56-60 | Gelida |
| 61-65 | Incandescente |
| 66-70 | Ioni Carichi |
| 71-75 | Malevola |
| 76-80 | Inospitale |
| 81-85 | Cambiante Forma |
| 86-90 | Elettromagnetica |
| 91-95 | Trasparente |
| 96-100 | Anomalia Atmosferica |

### Società

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Tipo di Società |
| 1-5 | Tribale |
| 6-10 | Nomade |
| 11-15 | Agricola |
| 16-20 | Feudale |
| 21-25 | Urbana |
| 26-30 | Mercantile |
| 31-35 | Artigianale |
| 36-40 | Tecnocratica |
| 41-45 | Militarista |
| 46-50 | Religiosa |
| 51-55 | Utopica |
| 56-60 | Distopica |
| 61-65 | Post-apocalittica |
| 66-70 | Futuristica |
| 71-75 | Scientificamente Avanzata |
| 76-80 | Cyborg |
| 81-85 | Alieno |
| 86-90 | Pluralista |
| 91-95 | Totalitaria |
| 96-100 | Anomalia Sociale |

### Risorse

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Tipo di Risorse |
| 1-5 | Minerali |
| 6-10 | Combustibili Fossili |
| 11-15 | Acqua Potabile |
| 16-20 | Cibo |
| 21-25 | Medicinali |
| 26-30 | Tecnologia Avanzata |
| 31-35 | Artefatti Antichi |
| 36-40 | Materiali Esotici |
| 41-45 | Animali Esotici |
| 46-50 | Pietre Preziose |
| 51-55 | Antimateria |
| 56-60 | Sostanze Psichedeliche |
| 61-65 | Ossigeno |
| 66-70 | Criptovalute |
| 71-75 | Nanotecnologia |
| 76-80 | Biotecnologia |
| 81-85 | Arte Astratta |
| 86-90 | Ingegneria Genetica |
| 91-95 | Risorse Anomale |
| 96-100 | Materiali Anomali |

### Governo

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Tipo di Governo |
| 1-5 | Anarchia |
| 6-10 | Teocrazia |
| 11-15 | Monarchia |
| 16-20 | Oligarchia |
| 21-25 | Democrazia |
| 26-30 | Autocrazia |
| 31-35 | Repubblica |
| 36-40 | Confederazione |
| 41-45 | Totalitarismo |
| 46-50 | Socialismo |
| 51-55 | Capitalismo |
| 56-60 | Federazione |
| 61-65 | Plutocrazia |
| 66-70 | Meritocrazia |
| 71-75 | Gerontocrazia |
| 76-80 | Tecnocrazia |
| 81-85 | Militarismo |
| 86-90 | Teatrocrazia |
| 91-95 | Tecno-Feudalesimo |
| 96-100 | Anomalia Politica |

## Livello Tecnologico

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Livello Tecnologico |
| 1-10 | Primitivo |
| 11-20 | Tribale |
| 21-30 | Medievale |
| 31-40 | Agricolo |
| 41-50 | Industriale |
| 51-60 | Spaziale Primitivo |
| 61-70 | Spazio Avanzato |
| 71-80 | Post-Apocalittico |
| 81-90 | Futuristico |
| 91-100 | Tecnologicamente Avanzato |

### Caratteristiche Aggiuntive

|  |  |
| --- | --- |
| d100 | Caratteristica Aggiuntiva |
| 1-5 | Rovine Antiche |
| 6-10 | Fauna Aliena |
| 11-15 | Flora Aliena |
| 16-20 | Fenomeno Energetico |
| 21-25 | Strutture Monumentali |
| 26-30 | Reliquie Mistiche |
| 31-35 | Eventi Meteorologici Estremi |
| 36-40 | Relazione con una Specie Aliena |
| 41-45 | Strutture Sotterranee |
| 46-50 | Anomalie Gravitazionali |
| 51-55 | Presenza di un Manufatto Tecnologico |
| 56-60 | Presenza di una Minaccia Aliena |
| 61-65 | Presenza di una Maledizione |
| 66-70 | Portale Interdimensionale |
| 71-75 | Presenza di un Manufatto Magico |
| 76-80 | Presenza di una Civiltà Segreta |
| 81-85 | Presenza di un Carcere ad Alta Sicurezza |
| 86-90 | Presenza di una Città Galattica |
| 91-95 | Presenza di un’astronave schiantata |
| 96-100 | Presenza di una divinità o entità celestiale |

## PNG e Generatori di Fazioni

Utilizza le seguenti tabelle per generare PNG, Fazioni o Corporation e i loro obiettivi e tratti distintivi.

Utilizza le tabelle delle Reazioni per determinare la loro predisposizione nei confronti del PG.

## PNG

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | PNG |
| 1 | Amministratore |
| 2 | Burocrate |
| 3 | Dissidente |
| 4 | Contadino |
| 5 | Artista |
| 6 | Poliziotto |
| 7 | Hacker |
| 8 | Cultista |
| 9 | Lavoratore |
| 10 | Impiegato |
| 11 | Marinaio |
| 12 | Studioso |
| 13 | Mercenario |
| 14 | Scienziato |
| 15 | Teppista |
| 16 | Contrabbandiere |
| 17 | Speculatore |
| 18 | Fuorilegge |
| 19 | Truffatore |
| 20 | Anarchico |

## Fazioni

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Fazione |
| 1 | Agricoltori |
| 2 | Capitalisti |
| 3 | Conflagratori |
| 4 | Assassini |
| 5 | Cibernetici |
| 6 | Esploratori |
| 7 | Cacciatori |
| 8 | Marines |
| 9 | Opportunisti |
| 10 | Sindacalisti |
| 11 | Mercenari |
| 12 | Transumanisti |
| 13 | Contrabbandieri |
| 14 | Nomadi |
| 15 | Tecnocrati |
| 16 | Fanatici Religiosi |
| 17 | Pirati dello Spazio |
| 18 | Eco-Guerrieri |
| 19 | Diplomatici |
| 20 | Ribelli Rivoluzionari |

## Corporazione

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Corporazione |
| 1 | Agricoltura |
| 2 | Chimica |
| 3 | Analisi |
| 4 | Clonazione |
| 5 | Design |
| 6 | Commercio |
| 7 | Elettronica |
| 8 | Intelligenza Artificiale |
| 9 | Costruzioni |
| 10 | Energia |
| 11 | Cibernetica |
| 12 | Manifattura |
| 13 | Biotecnologia |
| 14 | Moda |
| 15 | Robotica |
| 16 | Nanotecnologia |
| 17 | Astronavi |
| 18 | Manifattura |
| 19 | Farmaceutica |
| 20 | Armamenti |

## Motivazioni

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Motivazione |
| 1 | Cospirazione |
| 2 | Esplorazione |
| 3 | Raccolta di armi |
| 4 | Fama |
| 5 | Colonizzare un mondo |
| 6 | Formare una fazione |
| 7 | Infiltrazione |
| 8 | Informazioni riservate |
| 9 | Uguaglianza |
| 10 | Investimento |
| 11 | Uccidere un PNG |
| 12 | Controllare un PNG |
| 13 | Pirateria |
| 14 | Scoprire un segreto |
| 15 | Controllo locale |
| 16 | Rivoluzione |
| 17 | Vendetta |
| 18 | Filantropia |
| 19 | Trattato commerciale |
| 20 | Ricchezza |

## Tratti

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Tratti |
| 1 | Accesso a equipaggiamento |
| 2 | Ricattatore |
| 3 | Pilota esperto |
| 4 | Truffatore |
| 5 | Sempre prudente |
| 6 | Membro di una fazione |
| 7 | Sempre affascinante |
| 8 | Meccanico talentuoso |
| 9 | Sempre leale |
| 10 | Broker di dati |
| 11 | Bravissimo con le mappe |
| 12 | Abile con la tecnologia |
| 13 | Senza legami familiari |
| 14 | Ha connessioni |
| 15 | Favori dovuti |
| 16 | Molto attraente |
| 17 | Molto ricco |
| 18 | Conosce segreti |
| 19 | Leggera telepatia |
| 20 | Malandrino |

# Generatore di Lavori Spaziali

Un lavoro è un incarico breve e meno complesso rispetto a una missione, quando hai un budget limitato e hai bisogno di guadagnare velocemente.

## Tipo di Lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Tipo |
| 1 | Proteggere o Consegnare |
| 2 | Investigare o Esplorare |
| 3 | Cacciare o Catturare |
| 4 | Trasportare o Scortare |
| 5 | Recuperare o Riavere |
| 6 | Negoziazione o Diplomazia |
| 7 | Rapina o Rubare |
| 8 | Assicurare o Difendere |
| 9 | Ricerca o Studio |
| 10 | Salvataggio o Evacuazione |
| 11 | Gara o Competizione |
| 12 | Commercio o Scambio |
| 13 | Sabotaggio o Spionaggio |
| 14 | Colonizzare o Stabilire |
| 15 | Riparare o Mantenere |
| 16 | Assistere o Aiutare |
| 17 | Infiltrare o Spiare |
| 18 | Scortare o Proteggere |
| 19 | Consegnare o Trasferire |
| 20 | Localizzare o Trovare |

## Focus del Lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Focus |
| 1 | Stazione Spaziale |
| 2 | Pianeta Alieno |
| 3 | Nave in Abbandono |
| 4 | Megacittà Aziendale |
| 5 | Avamposto di Contrabbandieri |
| 6 | Bastione dei Pirati |
| 7 | Rotta di Commercio Interstellare |
| 8 | Struttura di Ricerca |
| 9 | Anomalia nello Spazio Profondo |
| 10 | Colonia Mineraria di Asteroidi |
| 11 | Hub Spaziale |
| 12 | Ambasciata Diplomatica |
| 13 | Nascondiglio dei Ribelli |
| 14 | Settore Distrutto dalla Guerra |
| 15 | Incrociatore Spaziale di Lusso |
| 16 | Rovina di Antichi Alieni |
| 17 | Mercato Nero |
| 18 | Flotta di Pirati dello Spazio |
| 19 | Laboratorio Segreto |
| 20 | Misterioso Wormhole |

## Luogo

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Luogo |
| 1-8 | In questo luogo |
| 9-13 | Un pianeta/abitazione/luna in questo sistema |
| 14-18 | Sistema vicino |
| 19-20 | Sistema lontano |

## Guadagno Previsto

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Guadagno |
| 1-10 | 1.000 Crediti |
| 11-13 | 2.000 Crediti |
| 14-16 | 5.000 Crediti |
| 17-18 | 10.000 Crediti |
| 19-20 | 20.000 Crediti |

# Generatore di DICERIE

Le voci possono essere vere o false (chiedi all’Oracolo!) ma sono in ogni caso un gancio efficace per generare avventure e storie.

Queste tabelle possono aiutarti a generare voci intriganti e variegate per alimentare il tuo gioco in solitaria.

## Fonte della Diceria

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Fonte |
| 1 | Spaziale Ubriaco |
| 2 | Estraneo Misterioso |
| 3 | Informatore Losco |
| 4 | Avventori di un Bar Chiacchieroni |
| 5 | Membro dell’Equipaggio di un Contrabbandiere |
| 6 | Studioso Ritirato |
| 7 | Reportage News Olografico |
| 8 | Intercezione di un Segnale di S.O.S. |
| 9 | Spietato Diceria al Porto Spaziale |
| 10 | Assistente dell’Ambasciatore Alieno |
| 11 | Trasmissione dell’IA della Nave |
| 12 | Messaggio della Gilda dei Cacciatori di Taglie |
| 13 | Rete di Notizie Galattiche |
| 14 | Trasmissione Radio dei Pirati |
| 15 | Messaggio Criptico in una Bottiglia |
| 16 | Una Nota in una Busta Sigillata |
| 17 | Ex-Partner Vendicativo |
| 18 | Mulino delle Voci su una Stazione Spaziale |
| 19 | Diario di un Esploratore Perduto |
| 20 | Divagazioni di un Eremita Insano |

## Contenuto della Diceria

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Contenuto |
| 1 | Un tesoro nascosto su un pianeta sconosciuto. |
| 2 | Una leggendaria astronave perduta da tempo piena di tecnologia avanzata. |
| 3 | Una cospirazione segreta all’interno di una potente corporazione. |
| 4 | Una minaccia imminente di invasione aliena. |
| 5 | Un raro e prezioso artefatto alieno in vendita. |
| 6 | La posizione di un pericoloso criminale in fuga. |
| 7 | Un segnale misterioso proveniente da una nave spaziale in rovina. |
| 8 | Una nuova specie aliena scoperta in un settore remoto. |
| 9 | Una potenziale cura per una pericolosa malattia spaziale. |
| 10 | Un wormhole che conduce a una regione sconosciuta della galassia. |
| 11 | Prove delle attività illegali di un funzionario governativo corrotto. |
| 12 | Una mappa di una base ribelle nascosta. |
| 13 | Una profezia che prevede una catastrofe cosmica. |
| 14 | Piani per un’arma apocalittica nelle mani sbagliate. |
| 15 | Una mappa stellare antica che rivela sistemi stellari dimenticati. |
| 16 | Voci di un pianeta maledetto in cui le navi scompaiono. |
| 17 | Sussurri di una colonia perduta con tecnologia avanzata. |
| 18 | Storie di un’intelligenza artificiale ribelle che sta seminando il caos nella galassia. |
| 19 | La scoperta di una specie aliena senziente. |
| 20 | Un’opportunità per una rapina ad alto rischio. |

# Generatore di Missioni

Le missioni sono incarichi complessi e delicati che possono generare lunghe serie di eventi per il tuo gioco in solitaria. Hanno sempre un Committente che può o non può coincidere con il Cliente (decidi se separarli tirando nelle rispettive tabelle).

Inoltre, in questo generatore, utilizza solo le tabelle che ritieni davvero utili.

## 

## Tipi di Missione

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Tipo di Missione |
| 1 | Esplorazione |
| 2 | Recupero |
| 3 | Salvataggio |
| 4 | Infiltrazione |
| 5 | Contrabbando |
| 6 | Protezione |
| 7 | Caccia alla taglia |
| 8 | Esperimento Scientifico |
| 9 | Diplomazia |
| 10 | Guerra |

## Obiettivi

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Obiettivo |
| 1 | Recuperare un prezioso artefatto |
| 2 | Esplorare un pianeta sconosciuto |
| 3 | Salvare degli ostaggi |
| 4 | Infiltrarsi in una base nemica |
| 5 | Contrabbandare un carico segreto |
| 6 | Proteggere un importante diplomatico |
| 7 | Catturare un criminale ricercato |
| 8 | Condurre un esperimento segreto |
| 9 | Mediare un conflitto tra due fazioni |
| 10 | Distruggere una nave nemica |
| 11 | Scoprire una cospirazione |
| 12 | Liberare un pianeta sotto assedio nemico |

## 

## Committenti

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Committente |
| 1 | Aristocratico |
| 2 | Finanziere |
| 3 | Commerciante |
| 4 | Celebrità |
| 5 | Sovrintendente Coloniale |
| 6 | Dipendente Aziendale |
| 7 | Reclutatore |
| 8 | Leader di Culto |
| 9 | Diplomatico |
| 10 | Viaggiatore di Frontiera |
| 11 | Finanziere |
| 12 | Leader Ribelle |
| 13 | Magnate |
| 14 | Sommo Sacerdote |
| 15 | Agente Segreto |
| 16 | Produttore |
| 17 | Guardiano del Porto |
| 18 | Leader Ribelle |
| 19 | Pilota dell’astronave degli Esploratori |
| 20 | Capitano di Mercenari |

## 

## Clienti

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Cliente |
| 1 | Governo Intergalattico |
| 2 | Corporazione Spaziale |
| 3 | Sindacato Criminale |
| 4 | Organizzazione Segreta |
| 5 | Gruppo di Esploratori |
| 6 | Collezionista Facoltoso |
| 7 | Rappresentante Alieno |
| 8 | Fazione Ribelle |
| 9 | Intelligenza Artificiale Avanzata |
| 10 | Sopravvissuto di un Pianeta Distrutto |

## Avversari

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Avversario |
| 1 | Pirati Spaziali |
| 2 | Alieni Aggressivi |
| 3 | Mercenari Senza Scrupoli |
| 4 | Governo Locale Corrotto |
| 5 | Ribelli Armati |
| 6 | Clan Criminale |
| 7 | Esperimenti Geneticamente Modificati |
| 8 | Organizzazione Terroristica |
| 9 | IA Fuori Controllo |
| 10 | Antica Razza Aliena Risvegliata |

## Ricompense

|  |  |
| --- | --- |
| D12 | Ricompensa |
| 1 | Enorme somma di denaro |
| 2 | Tecnologia avanzata |
| 3 | Informazioni segrete |
| 4 | Accesso a risorse rare |
| 5 | Favori politici |
| 6 | Aggiornamenti per l’astronave o l’equipaggio |
| 7 | Potenti alleati |
| 8 | Mappe di rotte stellari segrete |
| 9 | Cancellazione di debiti o precedenti penali |
| 10 | Passaggio sicuro attraverso territori nemici |
| 11 | Conoscenze proibite |
| 12 | Possesso di una base segreta |

## Ostacoli

|  |  |
| --- | --- |
| D12 | Ostacolo |
| 1 | Campo di asteroidi pericoloso |
| 2 | Campo gravitazionale instabile |
| 3 | Nave nemica potente |
| 4 | Trappole tecnologiche avanzate |
| 5 | Scudo energetico impenetrabile |
| 6 | Raid dei pirati |
| 7 | Intrighi politici complicati |
| 8 | Virus informatico mortale |
| 9 | Creature aliene aggressive |
| 10 | Perdita delle comunicazioni |
| 11 | Tempesta spaziale |
| 12 | Traditori all’interno dell’equipaggio |

## Luoghi

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Luogo |
| 1 | Casinò Galattico |
| 2 | Covo dei Contrabbandieri |
| 3 | Colonia Mineraria di Asteroidi |
| 4 | Nascondiglio dei Pirati Spaziali |
| 5 | Bazar Interstellare |
| 6 | Avamposto Ribelle |
| 7 | Hub della Stazione Spaziale |
| 8 | Ambasciata Diplomatica Alien |
| 9 | Pianeta Proibito |
| 10 | Relitti della Battaglia Spaziale |
| 11 | Centro di Ricerca Cibernetica |
| 12 | Arena Intergalattica |
| 13 | Osservatorio Celeste |
| 14 | Fulcro dei Portali Dimensionali |
| 15 | Nebulosa Quantica |
| 16 | Cimitero delle Navicelle Spaziali |
| 17 | Anomalia Cosmica |
| 18 | Mondo Virtuale dell’IA Fuori Controllo |
| 19 | Piattaforma di Estrazione su Gigante Gassoso |
| 20 | Santuario dell’Arca Perduta |

## Tecnologia o Artefatti

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Tecnologia o Artefatto |
| 1 | Motore a Fase Quantica |
| 2 | Matrice di Ologrifasatura |
| 3 | Faro Iper-Comunicatore |
| 4 | Elmetto con Interfaccia Neurale |
| 5 | Cristallo di Risonanza Warp |
| 6 | Guanti Anti-Gravità |
| 7 | Lancia a Energia al Plasma |
| 8 | Generatore di Campo di Nulla |
| 9 | Nucleo di Dati Senziente |
| 10 | Chiave per la Fenditura Dimensionale |
| 11 | Sciame Nanite Riparatore |
| 12 | Manipolatore Gravitonico |
| 13 | Cronometro a Scorrimento Temporale |
| 14 | Comunicatore a Entangolamento Quantico |
| 15 | Spada a Ioni |
| 16 | Rilevatore di Materia Oscura |
| 17 | Reattore al Nucleo di Singularità |
| 18 | Corona Amplificatrice Psionica |
| 19 | Dispositivo di Manipolazione della Realtà |
| 20 | Dispositivo Multifunzione Omni-Tool |

## Elemento Culturale

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Elemento Culturale |
| 1 | Gilda di Mercenari Intergalattica |
| 2 | Antica Profezia del Prescelto |
| 3 | Luoghi di Pellegrinaggio Iperreligiosi |
| 4 | Gallerie d’Arte Olografica Galattiche |
| 5 | Codice Galattico dell’Onore |
| 6 | Riti di Comunicazione Telepatica |
| 7 | Movimento per i Diritti degli Androidi |
| 8 | Gilde di Cacciatori di Taglie |
| 9 | Dispositivi di Traduzione Universali |
| 10 | Festival Celesti della Luce |
| 11 | Cartelli Commerciali Interstellari |
| 12 | Accademie di Arti Marziali |
| 13 | Tribù Nomadi Spaziali |
| 14 | Incontri Diplomatici |
| 15 | Clan di Sensibili Psichici |
| 16 | Cucina Aliena Esotica |
| 17 | Riti di Potenziamento Cibernetico |
| 18 | Tornei di Giochi in Realtà Virtuale |
| 19 | Produzioni Teatrali di Space Opera |
| 20 | Misteriosi Monoliti Antichi |

## Pericoli Ambientali

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Pericoli Ambientali |
| 1 | Radiazioni da Brillamento Solare |
| 2 | Impulsi Elettromagnetici da Tempesta Ionica |
| 3 | Parassiti Spaziali Microscopici |
| 4 | Anomalie Vorticose Gravitazionali |
| 5 | Interruzione di Flusso Quantico |
| 6 | Sciame di Meteoriti di Polvere Cosmica |
| 7 | Zone Temporali Sfasate |
| 8 | Disturbi del Campo Magnetico |
| 9 | Attrazione Gravitazionale di un Buco Nero |
| 10 | Nubi di Ioni Nebulari |
| 11 | Perdite di Radiazioni da Relitti Spaziali |
| 12 | Pianeti con Atmosfere Tossiche |
| 13 | Interferenza Elettromagnetica |
| 14 | Collisioni di Asteroidi in Rotta |
| 15 | Radiazioni da Eclissi Solari |
| 16 | Tempeste Magnetiche su Giganti Gassosi |
| 17 | Instabilità Quantica del Buco Nero |
| 18 | Eruzioni di Quasar Stellari |
| 19 | Forze di Marea delle Stelle Binarie |
| 20 | Fluttuazioni della Fascia di Radiazioni Celesti |

# Generatore di Installazioni

Le installazioni non sono necessariamente relitti, ma sono qualsiasi tipo di struttura artificiale con uno scopo e molti ambienti da esplorare. Questo generatore è generico e ti aiuterà di esplorare in modo procedurale un’installazione. Affina i risultati e, in caso di dubbi, poni domande all’Oracolo.

## Origine dell’Installazione

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Origine |
| 1 | Costruita da un’antica civiltà |
| 2 | Creata da un’entità extraterrestre |
| 3 | Installazione militare abbandonata |
| 4 | Laboratorio di ricerca scientifica |
| 5 | Fabbrica automatizzata |
| 6 | Antico tempio alieno |
| 7 | Stazione spaziale in rovina |
| 8 | Complesso segreto sotterraneo |
| 9 | Colonizzazione su un pianeta inesplorato |
| 10 | Installazione di difesa planetaria |

## Scopo Attuale dell’Installazione

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Scopo Attuale |
| 1 | Base operativa per un’organizzazione segreta |
| 2 | Tana di creature aliene |
| 3 | Ricerca di tecnologia antica |
| 4 | Prigione per criminali galattici |
| 5 | Sperimentazione genetica |
| 6 | Deposito di risorse preziose |
| 7 | Stazione di monitoraggio spaziale |
| 8 | Centro di comunicazione interstellare |
| 9 | Centro di addestramento militare |
| 10 | Fabbrica per armi avanzate |

## Caratteristiche Uniche

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Caratteristiche Uniche |
| 1 | Gravità variabile |
| 2 | Ambiente completamente automatizzato |
| 3 | Campo di forza protettivo |
| 4 | Dimensioni distorte all’interno dell’installazione |
| 5 | Presenza di un’intelligenza artificiale |
| 6 | Presenza di una malattia o contagio mortale |
| 7 | Tecnologia di teletrasporto |
| 8 | Ecosistema alieno all’interno dell’installazione |
| 9 | Presenza di un campo di energia inquietante |
| 10 | Costruita su un pianeta alieno |

## Area

Tira un dado per ogni colonna dell’Area. Tira per Trappole ed Incontri solo se necessario.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D10 | Dimensioni dell’Area | Uscite | Caratteristiche | Trappole | Incontri |
| 1 | Piccola | 1 | Laboratorio scientifico | Laser di sicurezza, Campo elettrico | Androidi dismessi, Esperimenti genetici |
| 2 | Media | 2 | Sala di controllo | Barricate di sicurezza, Gas paralizzante | Robot difensivi, Scienziati |
| 3 | Grande | 3 | Fabbrica di robot | Sfera difensiva, Bracci robotici | Androidi operai, Robot di sorveglianza |
| 4 | Lunga | 4 | Corridoio illuminato | Trappola esplosiva, Teletrasporto | Alieni tentacolati, Contrabbandieri |
| 5 | Stretta | 5 | Deposito di risorse | Campo di gravità invertito, Forza gravitazionale | Androidi da carico, Robot di sicurezza |
| 6 | Complessa | Variabili | Centro addestramento militare | Campo di addestramento virtuale, Laser letali | Soldati d’elite, Ufficiali |
| 7 | Labirinto | Casuale | Strutture complesse e labirintiche | Campo di energia invisibile, Muro falso | Creature mutate, Esploratori spaziali |
| 8 | Ambiente | Variabili | Ecosistema alieno, Foreste o Paludi artificiali | Piante carnivore, Creature mimetizzate | Esploratori spaziali, Cacciatori |
| 9 | Nascosta | Camuffate o Nascoste | Stanze segrete, Accessibili solo attraverso passaggi | Campo d’invisibilità, Allarme silenzioso | Mercenari, Ladri |
| 10 | Malfunzionante | Bloccata | Area danneggiata, Accesso difficile o bloccato | Esplosivi instabili, Piattaforme mobili | Creature meccaniche, Robot malfunzionanti |

## Giunzione

Tira un dado per ogni colonna della Giunzione. Tira per Trappole ed Incontri solo se necessario.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| D10 | Dimensioni della Giunzione | Uscite | Caratteristiche | Trappole | Incontri |
| 1 | Stretta | 1 | Corridoio con pareti e soffitto in metallo | Laser di sicurezza, Campo elettrico | Robot di sorveglianza, Sistemi di sicurezza |
| 2 | Larga | 2 | Corridoio con pannelli illuminati lungo le pareti | Gas tossico, Serrature elettroniche | Androidi di manutenzione, Tecnici |
| 3 | Lunga | 3 | Corridoio con finestre panoramiche | Sensori di movimento, Campo di forza | Esploratori spaziali, Agenti segreti |
| 4 | Curva | 4 | Corridoio con curve e angoli irregolari | Barriere energetiche, Campo energetico | Alieni tentacolati, Predatori |
| 5 | Ramificata | 5 | Corridoio con biforcazioni e sentieri secondari | Campo di gravità invertito, Teletrasporto | Contrabbandieri, Mercenari |
| 6 | Verticale | Scale o Ascensori | Corridoio con sezioni verticali e livelli multipli | Trappola di gravità, Ascensori malfunzionanti | Esploratori dell’abisso spaziale, Alieni volanti |
| 7 | Tecnologica | Pannelli interattivi | Corridoio con display interattivi o ologrammi | Barriere laser, Dispositivi di sorveglianza | Scienziati, Tecnici |
| 8 | Buio | Illuminazione limitata | Corridoio con scarsa illuminazione o in semibuio | Trappola sonica, Presenza invisibile | Creature notturne, Ombre |
| 9 | Ambiente | Vari ambienti | Corridoio che attraversa diversi ambienti (acquatici, ghiacciati, vulcanici, ecc.) | Trappola elettrica, Campo di forza corrosivo | Esploratori interdimensionali, Esseri elementali |
| 10 | Abbandonata | Ingressi sigillati | Corridoio con segni di abbandono e porte sigillate | Trappola esplosiva, Materiali radioattivi | Androidi malfunzionanti, Creature mutate |

# Generatore di Insediamenti

Quando atterri in un avamposto o esplori le vaste distese planetarie, potrebbe diventare necessario generare informazioni sull’insediamento che incontri. Questo generatore ti aiuterà in questo compito.

## Tipo di Insediamento

|  |  |
| --- | --- |
| D6 | Tipo di Insediamento |
| 1 | Città Spaziale |
| 2 | Colonia Lunare |
| 3 | Stazione Orbitale |
| 4 | Base Sotterranea |
| 5 | Avamposto Extraterrestre |
| 6 | Astronave Città |

## Dimensione dell’Insediamento

|  |  |
| --- | --- |
| D10 | Dimensione dell’Insediamento |
| 1 | Piccolo |
| 2 | Medio |
| 3 | Grande |
| 4 | Enorme |
| 5 | Metropoli |
| 6 | Ecosfera |
| 7 | Astronave Base |
| 8 | Miniatura |
| 9 | Città in Rovina |
| 10 | Città Galleggiante |

## Funzione dell’Insediamento

|  |  |
| --- | --- |
| D12 | Funzione dell’Insediamento |
| 1 | Centro di Ricerca |
| 2 | Hub Commerciale |
| 3 | Base Militare |
| 4 | Centro Amministrativo |
| 5 | Città Resort |
| 6 | Fabbrica di Robot |
| 7 | Città Universitaria |
| 8 | Porto Spaziale |
| 9 | Città delle Arti |
| 10 | Centro Medico |
| 11 | Prigione Galattica |
| 12 | Centro Culturale |

## Luoghi di Interesse

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Luogo di Interesse |
| 1 | Torre di Controllo |
| 2 | Ipermercato Galattico |
| 3 | Stadio in Assenza di Gravità |
| 4 | Giardini Galleggianti |
| 5 | Fabbrica di Androidi |
| 6 | Biblioteca Interstellare |
| 7 | Museo delle Specie |
| 8 | Monumento Stellare |
| 9 | Cattedrale Tecnologica |
| 10 | Laboratorio Segreto |
| 11 | Parco Spaziale |
| 12 | Pozzo di Energia Infinita |
| 13 | Arena di Combattimento |
| 14 | Centro dell’Intrattenimento |
| 15 | Monumento Extraterrestre |
| 16 | Palazzo di Governo |
| 17 | Stazione Spaziale di Ricerca |
| 18 | Piscina Gravitazionale |
| 19 | Archivio Galattico |
| 20 | Reattore di Antimateria |

## Caratteristica Distintiva

|  |  |
| --- | --- |
| D8 | Caratteristica Distintiva |
| 1 | Tecnologia Avanzata |
| 2 | Convivenza Multispecie |
| 3 | Atmosfera Artificiale |
| 4 | Potente Sistema di Difesa |
| 5 | Comunicazione Telepatica |
| 6 | Cultura Basata sull’Arte |
| 7 | Economia Basata sulla Tecnologia |
| 8 | Comunità Utopica |

## Problemi o Minacce

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Problema o Minaccia |
| 1 | Epidemia Spaziale |
| 2 | Ribellione degli Androidi |
| 3 | Invasione Aliena |
| 4 | Aumento dei Crimini |
| 5 | Mutazioni Genetiche |
| 6 | Guerra Interstellare |
| 7 | Esaurimento delle Risorse |
| 8 | Cyborg Assassini |
| 9 | Culto del Dio Cosmico |
| 10 | Energia Instabile |
| 11 | Macchina per Distorsioni Spaziali |
| 12 | Virus Informatico Mortale |
| 13 | Creature Mutate |
| 14 | Pianeta in Quarantena |
| 15 | Crisi Politica |
| 16 | Presenza di Entità Aliene |
| 17 | Avanzamento Tecnologico Incontrollato |
| 18 | Dittatura Galattica |
| 19 | Minaccia Naturale |
| 20 | Esperimento Fallito |

## Voci di Corridoio

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Voci di Corridoio |
| 1 | Tecnologia Aliena Nascosta |
| 2 | Mistero delle Rovine Antiche |
| 3 | Tesoro Nascosto Sotto Terra |
| 4 | Leggenda di un Mondo Perduto |
| 5 | Rotta Stellare Segreta |
| 6 | Esistenza di una Razza Immortale |
| 7 | Portale Interdimensionale |
| 8 | Caccia a Specie Aliene |
| 9 | Spirito Guardiano Maledetto |
| 10 | Pozzo di Conoscenza Infinita |
| 11 | Energia Sconosciuta da Sfruttare |
| 12 | Portale Spaziale a un Altro Universo |
| 13 | Storia di una Guerra Galattica |
| 14 | Reliquie di un’Antica Civiltà |
| 15 | Segreti dei Viaggi Interstellari |
| 16 | Leggenda di un Mondo Vivente |
| 17 | Esperimenti Genetici Proibiti |
| 18 | Fantasmi che Infestano l’Insediamento |
| 19 | Leggenda del Potere Cosmico |
| 20 | Artefatto Extraterrestre Antico |

## Incontri

|  |  |
| --- | --- |
| 2D6 | Incontri |
| 2 | Negoziazione Difficile |
| 3 | Combattimento con i Pirati |
| 4 | Scoperta di una Base Nascosta |
| 5 | Salvataggio di una Nave in Difficoltà |
| 6 | Incontro con un Alieno Amichevole |
| 7 | Intrighi Politici |
| 8 | Esplorazione di un Pianeta Inesplorato |
| 9 | Missione di Salvataggio |
| 10 | Infiltrazione in un’Organizzazione Segreta |
| 11 | Indagine su un Omicidio Misterioso |
| 12 | Confronto con una Creatura Extraterrestre |

# Creature

Ecco le descrizioni delle creature che potresti incontrare nel Generatore di Insediamenti:

### 

### Androidi da Carico

6 PF, 2 Armatura, 12 FOR, 8 DES, 6 VOL, Morsetto da Carico (1d8, Afferrare)

* Un androide ingombrante progettato per la movimentazione di merci, equipaggiato con un morsetto da carico.
* La sua particolarità è che può trasportare carichi pesanti senza sforzo.
* Il Morsetto da Carico può afferrare e schiacciare bersagli.

### Androidi Operai

2 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 6 DEX, 6 VOL, Torcia da Saldatura (1d6, Calore)

* Un androide progettato per lavori manuali, con una torcia da saldatura.
* La sua particolarità è che può eseguire semplici compiti di riparazione.
* La Torcia da Saldatura infligge danni da bruciatura.

### Alieno con Tentacoli

6 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 10 DEX, 6 VOL, Tentacoli (1d6, Afferrare)

* Una bizzarra creatura aliena con pelle bioluminescente e tentacoli.
* La sua particolarità è che può emettere un’ipnotica esposizione di luce.
* I Tentacoli possono afferrare e immobilizzare i bersagli.

### Alieno Volante

10 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 14 DES, 8 VOL, Urlo Sonico (1d8, Sonico)

* Un alieno alato capace di volo agile ed emettere uno strillo assordante.
* La sua particolarità è che può volare senza sforzo attraverso vari ambienti.
* L’Urlo Sonico può disorientare e stordire i bersagli.

### Androidi di Manutenzione

3 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 6 DES, 8 VOL, Attrezzi di Riparazione (Nessuna abilità di combattimento diretto)

* Un androide di manutenzione con strumenti per riparare e mantenere macchinari.
* La sua particolarità è che può effettuare riparazioni di emergenza su alleati o macchinari.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Androidi Inutilizzati

4 PF, 1 Armatura, 10 FOR, 6 DES, 3 VOL, Oggetto Contundente (1d6)

* Un androide umanoide arrugginito e decrepito, coperto di polvere e ragnatele.
* La sua particolarità è che emette occasionalmente scariche statiche dai suoi altoparlanti.
* Quando ridotto a 0 PF, emette una luce accecante temporaneamente accecante per chi è nelle vicinanze.

### Cacciatore

5 PF, 2 Armatura, 12 FOR, 14 DES, 10 VOL, Arco Composito (1d10, Preciso)

* Un cacciatore esperto con arco composito e abbigliamento mimetico.
* La particolarità del cacciatore è che è un ottimo inseguitore.
* L’Arco Composito è altamente preciso.

### Contrabbandiere

4 PF, 1 Armatura, 10 FOR, 10 DEX, 12 VOL, Pistola da Contrabbandiere (1d6, Nascosta)

* Un individuo dallo sguardo losco con una pistola da contrabbandiere nascosta e attrezzi per il contrabbando.
* La particolarità del contrabbandiere è che è abile nel nascondersi ed evitare le autorità.
* La Pistola da Contrabbandiere è facile da nascondere.

### Creatura Meccanica

8 PF, 2 Armatura, 10 FOR, 10 DES, 4 VOL, Appendice Sega Circolare (1d8, Taglio)

* Una strana creatura meccanica con appendici sega circolare.
* La sua particolarità è che può interfacciarsi e controllare macchinari.
* L’Appendice Sega Circolare può tagliare attraverso ostacoli e causare sanguinamento.

### Creatura Mutante

8 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 8 DEX, 6 VOL, Morso Velenoso (1d8, Veleno)

* Una creatura mutata con caratteristiche grottesche e zanne velenose.
* La sua particolarità è che può emettere una nuvola tossica quando è minacciata.
* Il Morso Velenoso infligge danni da veleno.

### Creatura Notturna

4 PF, Nessuna Armatura, 10 FOR, 12 DEX, 6 VOL, Visione Notturna (Predatore Notturno)

* Una creatura adattata alla caccia notturna, con una visione notturna migliorata.
* La sua particolarità è che può vedere perfettamente al buio totale.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Esperimento Genetico

6 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 12 DES, 6 VOL, Artigli (1d8)

* Una creatura grottesca e mutata con arti scompagnati e artigli affilati.
* La sua particolarità è che può emettere spore tossiche quando è minacciata.
* Gli attacchi con gli artigli riusciti hanno la possibilità di causare sanguinamento.

### Esploratore dell’Abisso Spaziale

8 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 12 DEX, 12 VOL, Sonda Abissale (1d8, Energia Abissale)

* Un esploratore senza paura degli abissi spaziali, armato di una sonda abissale.
* La particolarità dell’esploratore dell’abisso spaziale è che può resistere agli effetti dell’energia abissale.
* La Sonda Abissale canalizza l’energia abissale.

### Esploratore Spaziale

3 PF, 2 Armatura, 12 FOR, 10 DEX, 12 VOL, Taglia Laser (1d8, Taglio)

* Un esploratore spaziale in tuta avanzata con un taglia laser.
* La particolarità dell’esploratore spaziale è che può riparare e modificare la tecnologia.
* Il Taglia Laser può tagliare attraverso ostacoli e danneggiare macchinari.

### Esploratore Interdimensionale

8 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 12 DES, 12 VOL, Manipolatore Dimensionale (Nessuna abilità di combattimento diretto)

* Un esploratore con un dispositivo capace di aprire fessure dimensionali.
* La particolarità dell’esploratore interdimensionale è che può accedere a realtà alternative.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Essere Elementale

12 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 8 DES, 10 VOL, Attacchi Elementali (1d10, Scoppio)

* Un essere composto da energia elementale con il potere di manipolare gli elementi.
* La sua particolarità è che può controllare ed utilizzare le forze elementari.
* Gli Attacchi Elementali possono avere vari effetti.

### Kraken Stellare

18 PF, 3 Armatura, 16 FOR, 6 DEX, 10 VOL, (d12 Fasci di Energia Cosmica Devastanti, Scoppio)

* Una massiccia creatura proveniente dallo spazio. Possiede tentacoli giganti e può emettere devastanti fasci di energia cosmica.
* La sua origine cosmica e la sua imponenza lo rendono un avversario formidabile ed impressionante.
* Quando è danneggiato in modo critico, libera una scia di energia cosmica, creando una tempesta cosmica localizzata che danneggia e disorienta i nemici nelle vicinanze, utilizzando anche l’energia per riparare e rigenerare le proprie ferite.

### Ladro

2 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 14 DEX, 12 VOL, Grimaldelli (1d6, Precisi)

* Un ladro agile esperto in furtività e grimaldelli.
* La particolarità del ladro è che può scivolare facilmente attraverso spazi stretti.
* I Grimaldelli sono precisi e possono bypassare le serrature silenziosamente.

### Leviatano Stellare

16 PF, 3 Armatura, 18 FOR, 6 DEX, 12 VOL, (d12, Fasci di Energia Stellare, Scoppio)

* Una colossale creatura spaziale con pelle corazzata e tentacoli cosmici. Può generare intensi campi gravitazionali e sparare fasci di energia stellare.
* La sua immensa presenza cosmica e la capacità di manipolare la gravità lo rendono una forza con cui fare i conti.
* Quando è danneggiato in modo critico, disturba il tessuto dello spazio, creando un’instabile anomalia gravitazionale che attira e danneggia i nemici nelle vicinanze, mentre usa l’energia gravitazionale per fortificare la propria resistenza.

### Mercenario

6 PF, 3 Armatura, 12 FOR, 10 DES, 6 VOL, Fucile d’Assalto (2d6, Fuoco a Raffica)

* Un mercenario agguerrito dotato di armatura pesante e fucile d’assalto.
* Hanno la reputazione di portare a termine i contratti.
* il fucile d’assalto può sparare in modalità raffica.

### Ombra

4 PF, Nessuna Armatura, 3 FOR, 14 DEX, 12 VOL, Furtività (Invisibilità)

* Un essere ombroso ed etereo che può attraversare gli oggetti.
* La sua particolarità è che può diventare invisibile a volontà.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Predatore

8 PF, 1 Armatura, 14 FOR, 12 DEX, 8 VOL, Artigli Affilati (1d10, Balzo)

* Un predatore mortale con artigli affilati e sensi acuti.
* La sua particolarità è che può sorvegliare e tendere agguati alle prede nascoste.
* Il Balzo permette al predatore di effettuare un devastante attacco a sorpresa.

### Robot/Androidi Difettosi

2 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 6 DES, 8 VOL, Armi Casuali (Imprevedibili)

* Un robot difettoso con comportamento erratico ed armi imprevedibili.
* La sua particolarità è che può cambiare improvvisamente bersagli o armi durante il combattimento.
* Le Armi Casuali possono avere vari effetti imprevedibili.

### Robot da Difesa

4 PF, 3 Armatura, 14 FOR, 10 DES, 10 VOL, Mitragliatrice Gatling (1d8, Fuoco Rapido)

* Un robot elegante e pesantemente corazzato con molteplici attacchi d’arma.
* La sua particolarità è che può attivare uno scudo energetico per un periodo limitato.
* La Mitragliatrice Gatling ha un’elevata cadenza di fuoco, consentendo attacchi multipli in un unico turno.

### Robot di Sicurezza

8 PF, 3 Armatura, 12 FOR, 8 DEX, 6 VOL, Manganello Energetico (1d8, Scossa)

* Un robot di sicurezza minaccioso con un manganello energetico.
* La sua particolarità è che può attivare una modalità di stordimento sul suo manganello.
* Il Manganello Energetico infligge danni da scossa e può stordire i bersagli.

### Robot di Sorveglianza

2 PF, Nessuna Armatura, 10 FOR, 8 DEX, 6 VOL, Telecamera di Sorveglianza (Nessuna abilità di combattimento diretto)

* Un piccolo robot volante equipaggiato con telecamere di sorveglianza.
* La sua particolarità è che può hackerare sistemi elettronici.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Scienziato

2 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 10 DEX, 14 VOL, Appunti di Ricerca (Nessuna abilità di combattimento diretto)

* Uno scienziato con occhiali in camice da laboratorio, che porta appunti di ricerca e attrezzi.
* La sua particolarità è che può fornire informazioni o oggetti utili.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Soldato d’Elite

6 PF, 3 Armatura, 14 FOR, 14 DES, 12 VOL, Fucile d’Assalto (2d6, Fuoco di Raffica)

* Un soldato altamente addestrato e ben equipaggiato con armatura da combattimento avanzata.
* La particolarità del soldato d’elite è che può impartire comandi tattici agli alleati.
* Il Fucile d’Assalto può sparare in modalità di raffica, colpendo bersagli multipli.

### Sistema di Sicurezza

10 PF, Nessuna Armatura, 4 FOR, 12 DEX, 8 VOL, Torrette Automatiche (2d6, Automatico)

* Un sistema di sicurezza automatizzato con telecamere di sorveglianza e torrette.
* La sua particolarità è che può chiudere le aree e attivare trappole.
* Le Torrette Automatiche possono sparare automaticamente agli intrusi.

### Tecnico

2 PF, Nessuna Armatura, 8 FOR, 10 DEX, 12 VOL, Kit di Hacking (Nessuna abilità di combattimento diretto)

* Un tecnico esperto con un kit di hacking e competenze nei sistemi elettronici.
* La sua particolarità è che può disattivare misure di sicurezza.
* Nessuna abilità di combattimento frontale.

### Ufficiale

4 PF, 2 Armatura, 12 FOR, 10 DEX, 14 VOL, Arma da fianco (1d8, Precisa)

* Un ufficiale disciplinato in uniforme formale, con un’arma da fianco precisa.
* La sua particolarità è che può radunare e ispirare gli alleati nelle vicinanze.
* L’arma da fianco è altamente precisa.

# 

# Attribuzioni

* Le tabelle nella sezione *Generatore di PNG e Fazioni* sono tratte da *Any Planet is Earth* CC BY Jim Parkin.
* Alcuni testi e le tabelle Complicazione e Colpo di Scena nella sezione *Risoluzione delle Incertezze* sono tratti da *Ironsworn*, creato da Shawn Tomkin, e sono concessi in licenza con licenza Creative Commons Attribution 4.0 Internationale (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).
* Le idee nella sezione *Modifiche per il gioco solitario* circolano nella comunità dei giochi di ruolo da molto tempo. L’idea dei Dadi Potenziati deriva dai Fray Dice in Scarlet Heroes di Kevin Crawford, anche se qui ne uso una versione modificata proposta da Perplexing Ruins e Chaocalypse. L’idea di massimizzare i PF a 6 è di Emerance.
* La sezione *Creare un’Avventura Planetaria* è adattata dal sito web di Cairn (CC BY-SA Yochai Gal).