

ANTEPRIMA DI NATALE

Versione Italiana

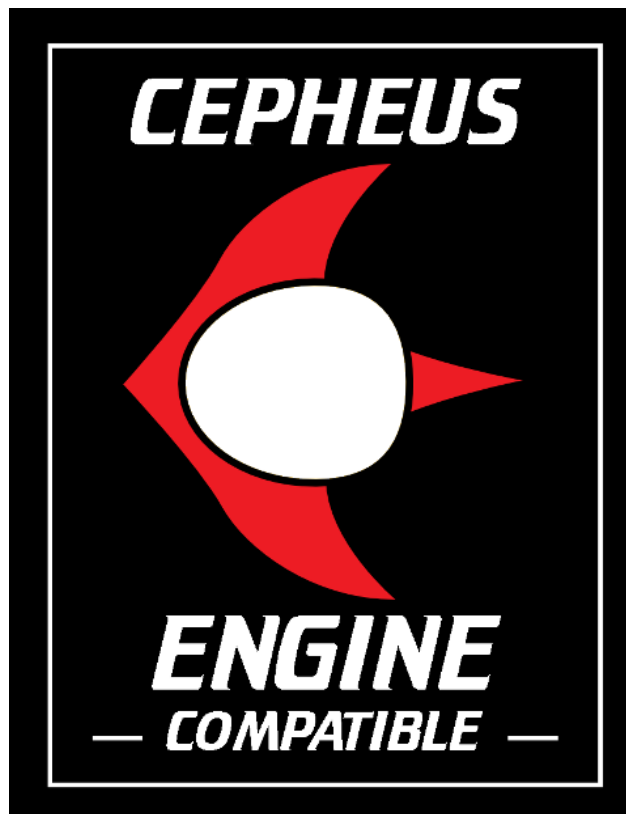
Gioco di Ruolo di Fantascienza dell'Era Classica

CEPHEUS ENGINE

CEPHEUS ENGINE

System Reference Document Versione Italiana

Un sistema di gioco aperto, basato su 2D6, di fantascienza dell'era classica di Jason "Flynn" Kemp



Copyright © 2016 Samardan Press

Cepheus Engine e Samardan Press sono marchi registrati di Jason "Flynn" Kemp

Attribuzioni

Revisione: Jeff Hopper

Versione italiana: Roberto Bisceglie, Pieralberto Cavallo, Luca Volpino

Con contributi di: Francisco Pettigiani

Impaginazione: Pieralberto Cavallo

Designazione di Open Game Content

Tutti i testi in questo documento sono designati come Open Gaming Content, eccetto per i titoli dei prodotti pubblicati da Samardan Press e i marchi registrati "Cepheus Engine" e "Samardan Press".

Designazione di Product Identity

Qualsiasi titolo di un prodotto pubblicato da Samardan Press è designato come Product Identity.

Attenzione: Questo Prodotto è derivato dal Traveller System Reference Document e altro Open Gaming Content reso disponibile attraverso la Open Gaming License e non contiene contenuto chiuso da prodotti pubblicati né da Mongoose Publishing né da Far Future Enterprises. Questo Prodotto non è affiliato né da Mongoose Publishing né da Far Future Enterprises e non rivendica né contesta alcun marchio detenuto da una delle due entità. L'uso del Traveller System Reference Document non esprime l'approvazione di questo prodotto né da parte di Mongoose Publishing né di Far Future Enterprises come prodotto di alcuna delle loro linee di prodotti.

Nota alla traduzione italiana: Il titolo Cepheus Engine è utilizzato, per la presente versione, con il consenso di Jason "Flynn" Kemp. I traduttori non sono affiliati con Jason "Flynn" Kemp o Samardan Press™.

Indice generale

INTRODUZIONE.....	1	Addestramento Psionico.....	43
Che cos'è il Gioco di Ruolo?.....	1	Talenti Psionici.....	43
Che cos'è il Cepheus Engine?.....	1	Consapevolezza.....	44
Il sistema principale di risoluzione delle attività.....	1	Chiaroveggenza.....	45
L'Arbitro.....	1	Telecinesi.....	45
I Personaggi.....	1	Telepatia.....	46
Caratteristiche.....	2	Teletrasporto.....	47
Carriere.....	2	Tecnologia Psionica.....	47
Abilità.....	2	Gli psionici nella società.....	48
Partite.....	2	CAPITOLO 4: EQUIPAGGIAMENTO.....	50
Temi Usuali di Cepheus Engine.....	2	Panoramica dei Livelli Tecnologici.....	50
Tipi di Prove.....	4	Armatura.....	51
Il Round di Combattimento.....	5	Comunicatori.....	52
Notazione Pseudo-Esadecimale.....	5	Computer.....	52
Termini Importanti.....	5	Droghe.....	54
LIBRO PRIMO.....	9	Dispositivi Portatili.....	55
CAPITOLO 1: CREAZIONE DEI PERSONAGGI.....	10	Robot e Droni.....	56
Checklist di Creazione Personaggio.....	10	Ausili Sensori.....	57
Caratteristiche.....	11	Ripari.....	58
Il Profilo di Personalità Universale (PPU).....	12	Equipaggiamento di Sopravvivenza.....	58
Formato Universale del Personaggio.....	13	Strumenti.....	59
Abilità iniziali.....	13	Veicoli.....	60
Carriere.....	13	Armi.....	62
Periodi di Servizio.....	15	CAPITOLO 5: COMBATTIMENTO.....	69
Addestramento di Base.....	15	Checklist di Combattimento.....	69
Sopravvivenza.....	15	Gittata.....	69
Gradi e Promozione.....	15	Iniziativa.....	69
Abilità e Addestramento.....	15	Il Round di Combattimento.....	70
Ferite.....	16	Azioni Minori.....	70
Invecchiamento.....	16	Azioni Significative.....	70
Riarruolamento e Pensione.....	17	Reazioni.....	71
Benefici del Congedo.....	17	Altre Azioni.....	71
Dettagli Conclusivi.....	30	Considerazioni Speciali.....	72
Alieni.....	31	Danno.....	75
CAPITOLO 2: ABILITÀ.....	35	Danni e Recupero.....	75
Prove di Abilità.....	35	Veicoli nel Combattimento Corpo a Corpo.....	76
Lista delle Abilità Disponibili.....	36	Armamento per le Forze di Terra contro Obiettivi di dimensioni di Astronavi.....	79
Descrizione delle Abilità.....	37	APPENDICE.....	81
Ottenere nuovi Livelli di Abilità durante il gioco.....	42	INFORMAZIONI LEGALI.....	82
CAPITOLO 3: PSIONICA.....	43		
Forza Psionica.....	43		

INTRODUZIONE

Benvenuti nel **Cepheus Engine System Reference Document**, che delinea le regole fondamentali usate da un Sistema di Gioco Aperto, basato su 2D6, di Fantascienza dell'Era Classica. Questa introduzione ti fornisce una panoramica di ciò che è Cepheus Engine e di come funziona, mentre i capitoli successivi ti mostrano come creare personaggi e imbarcarti in tue eccitanti avventure di fantascienza.

Che cos'è il Gioco di Ruolo?

Se sei nuovo al gioco di ruolo, potresti chiederti: "Che cos'è un gioco di ruolo?"

Un gioco di ruolo (a volte abbreviato in GdR) è un gioco in cui i giocatori assumono i ruoli di personaggi in un ambiente immaginario. I giocatori si assumono la responsabilità di recitare questi ruoli all'interno di una narrazione, o attraverso la recitazione letterale o attraverso uno strutturato processo decisionale o sviluppo del personaggio. Le azioni intraprese all'interno di molti giochi riescono o falliscono secondo un sistema formale di regole e linee guida, come le regole del Cepheus Engine.

Una sessione di gioco di Cepheus Engine è condotta tramite il dialogo. Un giocatore, l'Arbitro, di solito modera qualsiasi decisione in base alle regole e presenta l'ambientazione del gioco, mentre ciascuno degli altri giocatori interpreta il ruolo di un singolo personaggio. Insieme, l'Arbitro e i giocatori creano una storia, molto simile al modo in cui molti di noi erano soliti creare storie giocando a giochi di finzione da bambini, tranne che con più dadi e più struttura.

Che cos'è il Cepheus Engine?

Il Cepheus Engine è semplicemente un insieme di regole per condurre un gioco basato sulla fantascienza classica. All'interno delle sue pagine troverai regole per creare personaggi, risolvere compiti, combattere altre creature e impegnarti in enormi battaglie spaziali, costruire mondi, goderti i rischi del commercio speculativo interstellare, esplorare nuovi mondi e una miriade di altre diverse attività. Sebbene nessun set di regole possa essere completo, il Cepheus Engine cerca di fornire regole sufficienti per consentirti di creare quasi tutte le avventure di fantascienza.

Il Cepheus Engine si ispira ai classici giochi di fantascienza dei primi giorni del gioco di ruolo e condivide molte somiglianze con questi sistemi di gioco. Il materiale di questi vecchi set di regole e quelli creati con il Cepheus Engine sono reciprocamente compatibili solo con un minimo di adattamento.

Per giocare, hai bisogno di una copia delle regole del Cepheus Engine; diversi dadi a sei facce, disponibili nei negozi di giochi e hobby (ne servono almeno due, ma più è meglio); e una matita e della carta.

Il sistema principale di risoluzione delle attività

Il Cepheus Engine utilizza un sistema principale di risoluzione dei compiti per risolvere le azioni. Ogni volta che il tuo personaggio tenta un'azione con una possibilità di fallimento, procedi come segue:

1. Tira due dadi a sei facce (abbreviato 2D6).
2. Aggiungi ogni modificatore rilevante (per cose come caratteristiche, abilità, difficoltà e circostanze).
3. Se il risultato eguaglia o supera 8, l'azione ha successo. Se il risultato è inferiore di 8, l'azione fallisce.

Questo semplice sistema è usato praticamente per tutto nel Cepheus Engine, con varianti basate sui modificatori aggiunti a un tiro e gli effetti di successo o fallimento.

L'Arbitro

All'interno delle regole del Cepheus Engine, a uno dei giocatori viene chiesto di assumere il manto di arbitro. L'Arbitro è la persona che agirà da organizzatore, giudice per questioni riguardanti le regole, arbitro e moderatore di una sessione di gioco Cepheus Engine o di una campagna di Cepheus Engine in corso. Il ruolo dell'Arbitro è quello di: tessere insieme le storie dei personaggi giocanti degli altri partecipanti; controllare gli aspetti non giocanti del gioco; creare ambienti in cui i giocatori possono interagire; risolvere eventuali controversie dei giocatori.

I Personaggi

Un personaggio di un giocatore o un personaggio giocante (PG) è un personaggio immaginario in una partita Cepheus Engine le cui azioni sono controllate direttamente da un giocatore anziché dalle regole del gioco. I personaggi che non sono controllati da un giocatore sono chiamati personaggi non giocanti (NPG). Le azioni dei personaggi non giocanti sono generalmente gestite dall'Arbitro.

Usando le regole del Cepheus Engine come linee guida, un giocatore creerà un personaggio che riflette il tipo di ruolo che vorrebbe avere nel gioco. Il personaggio appartiene solitamente a una certa razza (a seconda di quelli disponibili nell'universo dell'Arbitro) e possiede

una combinazione unica di abilità e livelli di esperienza. Gli attributi di un personaggio sono dati come valori numerici che possono cambiare man mano che il giocatore avanza e i personaggi crescono e si sviluppano nel corso delle loro avventure.

Caratteristiche

Tutti i personaggi hanno determinate caratteristiche di base che definiscono ciò che essi sono in grado di fare. Queste caratteristiche sono Forza, Destrezza, Resistenza, Intelligenza, Educazione e Posizione Sociale. Ognuno di loro ha un punteggio numerico specifico, in media 7 per un umano di normale capacità. I punteggi delle caratteristiche più alti conferiscono bonus (+1 o più) alla prova di risoluzione dei compiti, mentre punteggi delle caratteristiche più bassi concedono penalità (fino a -2). Come parte della creazione del tuo personaggio, decidi quanto esso sia forte, intelligente e resistente scegliendo l'appropriato punteggio di caratteristica. Vedi **Capitolo 1: Creazione del personaggio** per maggiori informazioni.

Carriere

Come parte del loro sviluppo, i personaggi seguono determinati percorsi di vita chiamati carriere. Il Cepheus Engine offre una varietà di opzioni di carriera da far perseguire ai personaggi, che apre opportunità ai personaggi di ottenere livelli di abilità, potenziamenti delle caratteristiche e significativi benefici di congedo prima di entrare in gioco. Vedi il **Capitolo 1: Creazione del personaggio** per ulteriori informazioni.

Abilità

Le abilità rappresentano l'addestramento in un particolare tipo di compito o conoscenza, dalle manovre acrobatiche alla negoziazione, al pilotaggio di un'astronave, al programmare un computer. Una persona addestrata in atletica leggera è in grado arrampicarsi più velocemente e con più sicurezza di qualcuno che non lo è, per esempio. Le abilità sono misurate in livelli, che riflettono quanto addestramento un personaggio possiede nella competenza. Quando si registrano le abilità e i loro livelli associati, il nome dell'abilità viene scritto per primo, seguito da un trattino e quindi dal numero di livelli che il personaggio possiede in quell'abilità. Per esempio, *Gioco d'azzardo-2* significa che il personaggio ha due livelli nell'abilità di *Gioco d'azzardo*.

Ogni livello di abilità rappresenta circa due anni di addestramento e formazione in quell'abilità. Per fare un confronto usando una terminologia di stampo accademico, potresti equiparare il livello uno a quello di una laurea breve (o analogo programma accademico triennale), il livello due a una laurea magistrale (o altro programma quinquennale), il livello tre a un Master, il livello

quattro a un dottorato e così via. I livelli di abilità agiscono come bonus sulle risoluzioni dei compiti quando il personaggio tenta un'azione connessa a un'abilità. Come il tuo personaggio procede nella propria carriera, acquisisce abilità. Vedi **Capitolo 2: Abilità** per maggiori informazioni su abilità specifiche.

Partite

Giocare a una sessione utilizzando le regole del Cepheus Engine assomiglia a recitare verbalmente i capitoli di un romanzo di fantascienza. Le sessioni di gioco possono durare da brevi sessioni di un'ora o due, fino a maratone che coprono la maggior parte del fine settimana. Tuttavia, la sessione di gioco media tende a durare dalle tre alle cinque ore. Nel corso di una sessione, i personaggi giocanti proseguono le loro avventure. Alcune si risolvono rapidamente, all'interno di una singola sessione, mentre altre possono svolgersi in più atti spalmate su più sessioni.

Ogni avventura è come una vera e propria storia, composta da una serie di scene che sono esplorate durante il gioco. In generale, la maggior parte delle scene consistono semplicemente nell'interazione dei giocatori con i personaggi non giocanti e l'universo creato dall'Arbitro. I giocatori descrivono le loro azioni e l'arbitro descrive i risultati di quelle azioni, in un scambio bidirezionale. Alcuni tipi di situazioni, come il combattimento corpo a corpo o spaziale, hanno più struttura e più regole per aiutare i giocatori a risolvere i loro azioni in modalità che riflettono le abilità dei loro personaggi.

Temi Usuali di Cepheus Engine

I giochi che utilizzano le regole del Cepheus Engine sono generalmente progettati attorno a un tema. Basate nell'era classica della fantascienza, queste regole si prestano a giochi che seguono alcuni temi comuni, che sono dettagliati nella tabella Temi Usuali di Cepheus Engine. Non è un elenco completo dei tipi di gioco che il Cepheus Engine è progettato per gestire; è semplicemente un elenco generico di temi usuali da prendere come riferimento.

Tabella: Temi Usuali di Cepheus Engine

Tema	Descrizione
Coloniale	Gli avventurieri sono ai confini dello spazio esplorato, aiutano a selezionare un nuovo mondo per una colonia e poi a stabilirlo. Queste campagne consentono a un gruppo di sviluppare ampiamente un unico mondo.
Commercio	Gli avventurieri vivono a bordo di un mercantile di frontiera o di un mercantile commerciale, guadagnandosi da vivere con il trasporto di merci, passeggeri, carico redditizio e lavori occasionali. Queste campagne esplorano pesantemente le regole di scambi e commercio.
Raminghi	Gli avventurieri si spostano costantemente da un posto all'altro, senza una dimora fissa o un lavoro, in cerca di impiego attraverso lavori insoliti mentre esplorano l'universo che l'Arbitro ha creato. Queste campagne sono talvolta chiamate "campagne sandbox" perché esplorano un'area che è stata precedentemente creata e popolata dall'Arbitro.
Spionaggio	Gli avventurieri appartengono tutti allo stesso governo o agenzia di intelligence aziendale e si guadagnano da vivere andando in missioni di spionaggio contro i loro nemici. Queste campagne tendono ad essere più episodiche di altri temi usuali delle campagne.
Esplorazione	Gli avventurieri servono a bordo di una nave da ricognizione, guadagnandosi da vivere viaggiando attraverso regioni dello spazio precedentemente inesplorate, esplorando strani nuovi mondi e cercando nuova vita e nuove civiltà mentre vanno coraggiosamente dove nessun altro sovente è mai giunto prima. Queste campagne fanno un uso massiccio delle regole per generare mondi.
Mercenari	Gli avventurieri appartengono tutti alla stessa unità mercenaria, guadagnandosi da vivere partecipando ad azioni militari ingaggiati da una parte interessata al conflitto. Queste campagne fanno un uso significativo delle regole di combattimento corpo a corpo, con una particolare attenzione agli scenari militari su larga scala.
Politico	Gli avventurieri sono pesantemente coinvolti nell'arena sociale e politica di una comunità politica interstellare, trattando con diplomatici, nobili e altre fazioni con interessi acquisiti nel controllo degli aspetti del governo. Queste campagne tendono a concentrarsi sulla diplomazia e sugli intrighi politici.
Ribellione	Gli avventurieri sono coinvolti in una guerra civile che sta scoppiando, cercando di preservare o rovesciare l'attuale governo. Queste campagne in genere iniziano con l'intrigo e terminano con l'azione.

Tiro dei dadi

Usando il Cepheus Engine, quando devi fare un tiro di dado per risolvere un'azione, seguirà tipicamente il sistema principale di tiro di un 2D6 più modificatori da confrontare a un obiettivo di 8+ (leggi come "otto o più"). Questo è chiamato prova. Vorrai sempre tirare alto per una prova. Tirando 12 prima di aggiungere modificatori (quando due sei appaiono naturalmente sui dadi) non è un successo automatico e tirando un 2 prima di aggiungere modificatori (quando entrambi i dadi mostrano un uno naturale) non è automaticamente fallimento.

Difficoltà ed Effetto

La Difficoltà di una prova è un numero deciso dall'Arbitro che modifica il risultato della tua prova. Quando non è fornita alcuna Difficoltà, è assunto che la Difficoltà sia +0. Quindi, per un compito con Difficoltà di +2, devi aggiungere +2 al risultato della prova. Hai successo su un totale di 8 o più. La lista dei valori di Difficoltà può essere trovata nella Tabella Difficoltà dei Compiti.

Tabella: Difficoltà dei Compiti

Difficoltà	MD
Semplice	+6
Facile	+4
Routine	+2
Media	+0
Difficile	-2
Molto Difficile	-4
Formidabile	-6

In alcuni casi, le conseguenze di una prova variano sulla base di quanto il risultato della prova è superiore o inferiore all'obiettivo di 8. La differenza tra un risultato di prova e l'obiettivo di 8 è chiamata Effetto. Se l'Effetto è 6 o superiore, la prova è considerata un Successo Eccezionale. Quando l'Effetto è 6 o inferiore, la prova è considerata un Fallimento Eccezionale. Vedi **Capitolo 2: Abilità** per maggiori dettagli.

Tabella: Gradi di Successo

Gamma di Effetto	Grado di Successo
6 o meno	Fallimento Eccezionale
-1 a -5	Fallimento
0 a +5	Successo
6 o più	Successo Eccezionale

Prove di opposizione

Se due personaggi sono contrapposti in un compito, allora il personaggio che ottiene l'Effetto più alto vince. Per situazioni di parità, il personaggio con il punteggio più alto nella caratteristica rilevante vince. Se i personaggi pareggiano anche sulle caratteristiche, tirano di nuovo.

Tentare di nuovo

In generale, puoi tentare nuovamente una prova se fallisci e puoi continuare a tentare indefinitamente. Alcuni compiti, comunque, hanno conseguenze per il fallimento. Per esempio, fallire una prova di Atletica mentre scali un dirupo significa che cadi, il che rende difficile un nuovo tentativo. Alcuni compiti non possono essere tentati nuovamente una volta che una prova fallisce. Per molti compiti, una volta che hai avuto successo, ulteriori successi non sono significativi. (Una volta che hai scoperto la password di un account di un computer usando la tua abilità di Computer, per esempio, non c'è alcun beneficio nell'effettuare un'altra prova usando Computer per determinare la password dell'account.)

Modificatori di circostanza

Alcune circostanze rendono una prova più facile o più difficile, risultando in un bonus o una penalità che è aggiunta al risultato della prova. L'Arbitro può alterare le possibilità di successo in due modi:

- Se il personaggio ha un vantaggio, come strumenti adeguati, aiuti competenti o altre circostanze benefiche, riceve un bonus di +1 alla sua prova di abilità.
- Se il personaggio è impedito, come avendo strumenti difettosi, assistenza incompetente o circostanze negative, riceve la penalità di -1 alla sua prova di abilità.

Tempo e verifiche

Al di fuori di situazioni stressanti come combattimento, effettuare particolari compiti spesso richiede un ammontare di tempo casuale, dipendente dalle circostanze. Per molti compiti, tira 1D6 e moltiplica per l'incremento che l'Arbitro fornisce per l'azione. Per esempio, rompere una porta di legno sottile può richiedere 1D6 secondi, mentre effettuare un delicato intervento chirurgico può richiedere 1D6 ore. Maggiori informazioni

sugli incrementi di tempo possono essere trovate nel **Capitolo 2: Abilità**.

Durante i combattimenti, molte azioni sono spesso confinate in un periodo di tempo ristretto. Alcune di queste azioni sono considerate azioni minori, mentre altre sono considerate azioni significative. Maggiori informazioni sono fornite nel **Capitolo 5: Combattimento Corpo a Corpo**.

Aiutare gli altri

Qualche volta i personaggi lavorano insieme e si aiutano reciprocamente. In questo caso, un personaggio (generalmente quello con il totale più alto dei modificatori usati nella prova) è considerato il leader dello sforzo ed esegue la prova normalmente, mentre ogni aiutante esegue la stessa prova. L'Effetto della prova di un aiutante può fornire sia un bonus (MD+1 con un successo, MD+2 con un Successo Eccezionale) che una penalità (MD-1 con un fallimento, MD-2 con un Fallimento Eccezionale) al risultato del leader nella prova. In molti casi, l'aiuto esterno non è di beneficio, o solo un numero limitato di aiutanti può assistere qualcuno. L'Arbitro limita l'assistenza come ritiene appropriato per compiti e condizioni.

Tipi di Prove

Ci sono due tipi principali di prove: Prove di Abilità e Prove di Caratteristica.

Prove di Abilità

Una prova di abilità determina ciò che puoi compiere con una particolare abilità (a volte che tu sia addestrato o meno in quell'abilità). Il tiro è un 2D6, modificato dai tuoi livelli nell'abilità, il punteggio modificatore della caratteristica chiave dell'abilità e la Difficoltà, contro un obiettivo di 8 o più. Le prove di abilità qualche volta hanno gradi di successo o fallimento, basati sull'Effetto del risultato della prova (quanto più alto o più basso è il risultato della prova rispetto all'obiettivo di 8). Quando è eseguita una prova di abilità, se il personaggio non ha nessun livello nell'abilità richiesta, allora soffre una penalità di -3 per essere inesperto.

Tiro di Attacco

Un tiro di attacco determina se riesci a colpire o meno un opponente in combattimento. Un tiro di attacco è essenzialmente una prova di abilità, usando i livelli di abilità di combattimento come modificatori.

Prove di Caratteristica

Una prova di caratteristica è come una prova di abilità, ma misura l'abilità di base, come forza, resistenza o intelligenza. Queste prove sono usate quando il compito non è coperto da abilità ovvie o quando le innate capa-

cità del personaggio sono l'influenza maggiore sul risultato. Per effettuare una prova di abilità, devi tirare un 2D6 e aggiungere il punteggio modificatore della caratteristica più appropriata. Le prove di abilità tendono a essere "tutto o niente" (puoi portare a termine il compito oppure no), sebbene ci sono a volte gradi di successo o fallimento.

Il Round di Combattimento

Quando le cose iniziano veramente a succedere in una partita di Cepheus Engine, il tempo è spezzato in segmenti di sei secondi, chiamati round, o round di combattimento, dato che sono più spesso usati nella lotta. Un round non è moltissimo tempo, è lungo giusto a sufficienza per permettere a un personaggio di fare qualcosa. I tipi di azione che il tuo personaggio può eseguire durante un round sono azioni significanti, azioni minori, azioni estese, azioni gratuite e reazioni. Durante un round puoi fare una delle seguenti:

- Iniziare o continuare un'azione estesa.
- Eseguire un'azione significativa e un'azione minore.
- Eseguire tre azioni minori e rinunciare a eseguire un'azione significativa per questo turno.

Puoi eseguire quante azioni gratuite e reazioni vuoi, sebbene l'Arbitro può scegliere di limitarle a un numero ragionevole che consenta alla partita di continuare a muoversi. Vedi **Capitolo 5: Combattimento Corpo a Corpo** per maggiori informazioni.

Notazione Pseudo-Esadecimale

Il Cepheus Engine usa una forma di notazione pseudo-esadecimale come scorciatoia per annotare specifici valori dei punteggi di caratteristica, statistiche planetarie, designazioni di tipologie di motore e simili elementi di ideazione. La notazione pseudo-esadecimale procede normalmente per i valori da 0 a 15, ma si estende oltre F per 15, con G per 16, etc. Il Cepheus Engine salta le lettere I e O, perché potrebbero essere confuse con i numeri 1 e 0. La Tabella di Notazione Pseudo-esadecimale fornisce un riferimento rapido per convertire i valori nell'uso di Cepheus Engine.

Tabella: Notazione Pseudo-esadecimale

Valore Reale	Pseudo-Esa	Valore Reale	Pseudo-Esa
0	0	17	H
1	1	19	K
2	2	20	L
3	3	21	M
4	4	22	N
5	5	23	P
6	6	24	Q
7	7	25	R
8	8	26	S
9	9	27	T
10	A	28	U
11	B	29	V
12	C	30	W
13	D	31	X
14	E	32	Y
15	F	33	Z
16	G		

Termini Importanti

Il Cepheus Engine usa certi termini e abbreviazioni per tutto il sistema di regole. Al fine di capire pienamente le regole del Cepheus Engine, sia i giocatori che l'Arbitro dovrebbero prendere confidenza con questi termini. Le seguenti parole, frasi e abbreviazioni sono comunemente usate nel Cepheus Engine.

2D6: Due dadi a sei facce, usate per risolvere tutte le azioni nel Cepheus Engine.

Abilità: Una capacità di eseguire un'azione predeterminata, come navigare con un'astronave, sparare con un fucile, o programmare un computer. Le abilità sono conseguite in livelli (Navigazione-1, Computer-2, etc); più alto è il livello dell'abilità, più esperienza ha un personaggio in quel settore. Sono disponibili diverse abilità individuali per i personaggi.

Addestrato: Che ha conoscenza, e quindi livelli, di un'abilità.

Anno Standard: Un'unità di tempo lunga 365 Giorni Standard.

(In direzione) Antirotatoria: Un termine astrografico che indica la direzione opposta alla rotazione galattica.

Arbitro: Il giocatore che interpreta i personaggi non controllati dagli altri giocatori, arbitra le regole e genera la storia e l'ambientazione per la partita.

Arma da Mischia: Un'arma portatile, progettata per combattimenti ravvicinati.

Arma a Distanza: Un'arma a proiettili o da tiro, progettata per attaccare a distanza.

Astronave: Una nave spaziale con motore a balzo, capace di viaggi interstellari indipendenti.

Astroporto: Un porto dove vascelli interstellari e interplanetari caricano e scaricano, specialmente uno dove sono collocati gli ufficiali doganali.

Attacco: Qualsiasi delle numerose azioni intese per danneggiare, disarmare o neutralizzare un opponente.

Attacco a Distanza: Qualsiasi attacco eseguito a distanza.

Attacco disarmato: Un attacco da mischia senza armi.

Attacco in Mischia: Un attacco fisico in combattimento ravvicinato.

Avventura: Una storia creata dall'Arbitro e dai giocatori, composta da una serie di scene collegate e incontri.

Azione: Un'attività di un personaggio. Ci sono azioni significative, azioni minori, azioni estese, azioni gratuite e reazioni.

Azione estesa: Un'azione in combattimento che prende più tempo di un round di combattimento per essere completata.

Azione minore: Un'azione intesa per muoversi a distanza o per manipolare o muovere un oggetto. Puoi eseguire fino a tre azioni per round, al costo di perdita di un'azione significativa.

Azione gratuita: Un'attività estremamente veloce, che richiede molto poco tempo e sforzo.

Azione significativa: Un'azione intesa a fare qualcosa nell'intorno dei 3 secondi. Puoi effettuare una singola azione significativa per round, oppure rinunciare per effettuare un totale di tre azioni minori.

Balzo: Una forma di movimento più veloce della luce effettuato usando motori a Balzo, che impiegano sempre una settimana di viaggio per attraversare un numero di parsec uguali alla categoria di Balzo e che consuma ingenti quantità di carburante.

Balzo fuori rotta: Un incidente causato da un Balzo poco accurato, che risulta nel balzare in una posizione casuale con danno per il vascello e potenzialmente per l'equipaggio. Le cause più comuni per i balzi fuori rotta includono: pessimi piloti, motori danneggiati, introduzione impropria dell'energia nel motore di Balzo, balzare all'interno del limite di 100 diametri e usare carburante non raffinato.

Bonus: Un modificatore positivo al tiro di dado.

Bonus di Attacco: Un modificatore che è usato per misurare l'abilità di combattimento di un personaggio.

Bonus di Danno: Un modificatore usato per determinare il danno di un attacco.

(Verso il) Bordo: Un termine astrografico che indica la direzione opposta al Nucleo o direttamente opposta alla fonte radio di Sagittarius A*.

Campagna: Una serie di avventure collegate.

Colpo critico (crit): Un attacco che infligge danno supplementare. I colpi critici sono solamente usati nel combattimento veicolare e spaziale.

Crediti (Cr): La principale unità di valuta usata nel Cepheus Engine. Per ingenti somme di denaro, il kilocredito (KCr) rappresenta un migliaio di crediti e il megacredito (MCr) rappresenta un milione di crediti.

D66: Uno speciale tiro di dado generato dal tiro di due dadi a sei facce di differenti colori (o tirando lo stesso dado due volte, annotandone ciascuno dei valori), moltiplicando il primo dato per 10 e poi aggiungendo il secondo dato, per creare un numero compreso da 11 e 66.

Dado: Un piccolo poliedro, tipicamente un cubo, con un numero diverso su ogni faccia, lanciato e usato nel gioco d'azzardo e altri giochi che prevedono la casualità. Il Cepheus Engine usa esclusivamente dadi a sei facce per generare risultati casuali durante il gioco.

Danno: Danno causato a un personaggio da ferite, malattia o altre fonte.

Danno non letale: Danno che può potenzialmente stordire o mettere al tappeto un obiettivo, ma non causa danno permanente.

Danno letale: Danno che potenzialmente inabilita o uccide l'obiettivo.

Difficoltà: Un modificatore applicato a una prova che è assegnato dall'Arbitro e riflette la relativa difficoltà o facilità di una determinata azione.

Effetto: La differenza tra il risultato di una prova e l'obiettivo di 8 (p.e. quando alto o basso è il risultato).

Fallimento Eccezionale: Ogni prova che ha un fallimento di 6 o più (p.e. ha un effetto di -6 o peggio).

Ferito gravemente: Se hai perso almeno un punto in tutte e tre le caratteristiche fisiche, sei considerato ferito gravemente. Quando sei incosciente, non puoi muoverti ad eccezione di arrancare o strisciare per un massimo di 1,5 metri per round di combattimento. Perdi, inoltre, la tua azione minore in combattimento. Puoi solo riguadagnare punti di caratteristica pari al tuo MD di Resistenza al giorno di riposo attraverso la guarigione naturale. Hai bisogno di un intervento chirurgico.

Giorno Standard: Un'unità di tempo che dura 24 ore.

Incontro: Un incontro inaspettato o casuale con qualcuno o qualcosa. Una larga parte del lavoro dell'Arbitro è amministrare gli incontri.

Modificatore: Qualsiasi bonus o penalità applicata al tiro.

Modificatore ai Dadi (MD): Un modificatore applicato a una prova.

Modificatore di Caratteristica: Un modificatore determinato dal valore di punteggio di caratteristica, applicato quando necessario come bonus o penalità alle prove.

Mondo: Un termine generico che nel Cepheus Engine indica qualsiasi corpo celeste abitabile o posto simile rappresentato da un Profilo di Mondi Universale.

Mondo d'origine: 1) Il mondo di origine del personaggio, solitamente il mondo in cui il personaggio è cresciuto o che ha avuto il maggior impatto sul suo sviluppo durante l'età pre-adulta. **2)** Il mondo di origine di una specie aliena, p.e. la Terra è il mondo di origine della specie umana.

Mondo principale: Il mondo principale di un sistema stellare, il mondo è rappresentato dal Profilo di Mondi Universale (PMU) in una lista di mondi per ogni regione mappata dello spazio.

Moribondo: Vicino alla morte o incosciente. Un personaggio morente non può eseguire azioni.

Naturale: Il risultato naturale di un tiro o di una prova è il numero che effettivamente appare sul dado, non il risultato modificato ottenuto aggiungendo bonus o sottraendo penalità.

Nave non interstellare: Un'astronave senza motore di Balzo e incapace quindi di volo interstellare indipendenti.

(Verso il) Nucleo: Un termine astrografico per indicare la direzione di Sagittarius A* (abbreviato Sgr A*), una fonte radio astronomica brillante e molto compatta al centro della Via Lattea.

Obiettivo (o soggetto): Il destinatario previsto di un attacco, azione, o effetto.

Patrono: Un personaggio non giocatore che da sostegno finanziario o di altro tipo a persone, organizzazioni, cause o attività. Gli Arbitri spesso usano i patroni come strumento per coinvolgere i personaggi giocatori nelle avventure.

Penalità: Un modificatore negativo a un tiro di dado.

Personaggi: Persone di finzione nel gioco. I giocatori controllano i personaggi giocatori, mentre l'Arbitro controlla i personaggi non giocatori.

Personaggio giocatore (PG): Un personaggio controllato da un giocatore, uno dei protagonisti di un'avventura o campagna.

Personaggio non giocatore (PNG): Un personaggio controllato dall'Arbitro (al contrario di un personaggio controllato da un giocatore).

Prova (o Tiro): Un metodo per decidere il risultato dell'azione di un personaggio. Le prove sono basate su

competenze rilevanti, abilità o altri tratti. Per effettuare una prova, tira 2D6 e aggiungi ogni modificatore rilevante. Se il risultato della prova è uguale o superiore l'obiettivo di 8 o il risultato della prova dell'opponente, allora ha successo.

Psionico: Un personaggio con capacità psioniche.

Punteggio di Caratteristica: Uno dei sei tratti di base di un personaggio -- Forza (For), Destrezza (Dex), Resistenza (Res), Intelligenza (Int), Educazione (Edu) e Status Sociale (Soc).

Punto di Balzo: Un punto nello spazio a più di 100 diametri oltre il più vicino corpo celeste, scelto dai navigatori come punto in cui la nave entra nello spazio di Balzo.

Razza dominante: Una specie senziente capace di viaggio interstellare attraverso la tecnologia del motore a balzo e che ha usato tale tecnologia per espandere la propria presenza su significative regioni di spazio. Le razze dominanti tipicamente controllano un governo interstellare abbastanza espansivo e hanno insediamenti e popolazione di grandi dimensioni a più di dieci parsec dal loro pianeta di origine.

Razza minore: Una specie senziente che ha non ha sviluppato da sola la tecnologia del motore a Balzo. Mentre individui di una razza minore possono ed effettuano viaggi interstellari, le popolazioni insediate di qualsiasi Razza Minore sono incontrate raramente oltre i dieci parsec dal loro mondo di origine.

Reazione: Un'azione eseguita in risposta all'azione di un altro. Puoi eseguire tutte le reazioni che vuoi in un turno di Combattimento corpo a corpo, ma il numero di Reazioni che un vascello può intraprendere è basato sull'iniziativa nel Combattimento Spaziale.

(In direzione) Rotatoria: Un termine astrografico che indica la direzione della rotazione galattica.

Round: Un'unità di sei secondi di tempo di gioco usato per gestire le azioni, generalmente in combattimento.

Senza addestramento: Che non ha gradi in un'abilità. Alcune abilità non possono essere usate senza addestramento. Prove di abilità senza addestramento soffrono di una penalità MD-3.

Società degli Esploratori: Un servizio privato di viaggio interstellare che mantiene resort e strutture esclusive in vari astroporti. Parecchie organizzazioni interstellari garantiscono l'iscrizione alla Società degli Esploratori come ricompensa per un servizio di straordinario valore.

Sofonte: Un essere senziente con una capacità di ragionamento di base sostanzialmente equivalente o superiore a quella di un essere umano medio.

Spazio di Balzo: La dimensione alternativa attraverso la quale un'astronave viaggia quando trasla da un punto all'altro nello spazio normale.

Successo Eccezionale: Ogni prova che ha un successo di 6 o più (p.e. ha un effetto di +6 o meglio).

Tiro di Attacco: Una prova di abilità usata per determinare se un attacco colpisce o meno.

Universo: L'ambientazione presentata dall'Arbitro, in cui i personaggi mettono in atto avventure e campagne. Un Arbitro può usare ambientazioni pubblicate per le loro avventure o crearne di proprie con il Cepheus Engine.

Vascello: Termine di uso generale usato per astronavi, veicoli piccoli, o veicoli in senso lato. Più comunemente, può riferirsi a qualsiasi veicolo o nave capace di navigazione interplanetaria o interstellare.

Veicolo piccolo: Un vascello sotto le 100 tonnellate, capace di navigazione interplanetaria.

LIBRO PRIMO

Personaggi

CAPITOLO 1: CREAZIONE DEI PERSONAGGI

In Cepheus Engine i personaggi raramente sono principianti freschi di fattoria. Non c'è alcuna limitazione a giocare un personaggio giovane e inesperto, se lo vuoi, ma siccome una vasta gamma di abilità è importante per il successo durante il gioco, molti giocatori preferiranno che i loro personaggi abbiano un po' più di esperienza del mondo.

Tutti i personaggi iniziano all'età della maturità, tipicamente 18 anni. Una volta generati i punteggi per le caratteristiche e le abilità iniziali, il personaggio dovrebbe iniziare a servire periodi nella carriera prescelta. Ogni periodo, che è di quattro anni, trascorso in una carriera garantisce al personaggio più esperienza dell'universo, generalmente nella forma di abilità. Genera i risultati di ciascun periodo prima di procedere al successivo. Una volta completata la carriera, i personaggi tirano per i benefici guadagnati con il "congedo" (p.e. lasciando il servizio). Possono quindi iniziare l'avventura.

Questo capitolo fornisce istruzioni complete per la generazione di ventiquattro differenti percorsi di carriera.

Checklist di Creazione Personaggio

- Caratteristiche** **a.** Determina le sei caratteristiche tirando 2D6 e registrandole in ordine sulla tua scheda personaggio. **b.** Determina i modificatori di caratteristica.
- Mondo d'origine (Opzionale):** **a.** Determina il mondo d'origine. **b.** Segna le abilità iniziali. I personaggi guadagnano un numero di abilità di base a Livello 0, pari a 3 + il modificatore di Educazione. Le prime due devono essere prese dal tuo mondo d'origine (basate sui Codici di Commercio o il Livello di Legge del mondo); il resto sono presi dalla lista di educazione.
- Carriera:** **a.** Scegli una carriera. Non puoi scegliere di nuovo una carriera che hai già lasciato, a meno che non sia Ramingo. **b.** Tira per qualificarti per quella carriera, come indicato nella descrizione della carriera. Se non è la tua prima carriera, soffri un MD-2 per ogni precedente carriera in cui hai servito. **c.** Se ti qualifici per questa carriera, vai al punto 4. **d.** Se non ti qualifici per quella carriera, puoi entrare nella carriera di Ramingo, o sottoposti alla Coscrizione. Puoi farti coscrivere solo una volta.
- Addestramento di base:** Per il primo periodo nella tua prima carriera, acquisisci tutte le Abilità di Servizio a livello 0. Per il primo periodo nelle successive carriere, puoi scegliere qualsiasi altra Abilità di Servizio a livello 0.
- Sopravvivenza:** Tira per la sopravvivenza, come indicato nella descrizione della carriera. Se hai successo, vai al punto 6. Se non hai successo, sei morto. In alternativa, gli eventi ti hanno condotto fuori da questa carriera. Tira sulla tabella degli Incidenti e vai al punto 10 (non ricevi benefici per questo periodo).
- Gradi e Promozione:** **a.** Inizi come un personaggio di Rango 0. **b.** Se la tua carriera offre una Prova di acquisizione del Grado e sei di Rango 0, puoi scegliere di tirare per acquisire un Grado. Se hai successo, passi al Rango 1 della carriera prescelta. Seleziona una delle Tabelle Abilità o Addestramento e tira su di essa per un'ulteriore abilità. Guadagni qualsiasi abilità bonus dalla Tabella Ranghi per questa carriera. **c.** Se una carriera offre una Prova di Promozione e se sei di Rango 1 o superiore, puoi scegliere di tirare per la Promozione. Se hai successo, il tuo Rango incrementa di uno nella carriera prescelta. Seleziona una delle Tabelle Abilità o Addestramento e tira su di essa per un'ulteriore abilità. Guadagni qualsiasi bonus di abilità dalla Tabella Ranghi per questa carriera. Puoi tirare per una Promozione nello stesso periodo in cui hai ricevuto un Grado.
- Abilità e Addestramento:** **a.** Seleziona una delle Tabelle Abilità o Addestramento prevista per questa carriera e tira su di essa. Se il risultato è un miglioramento della caratteristica, applica la modifica al tuo punteggio di caratteristica immediatamente. Se guadagni un'abilità come risultato e non hai ancora alcun livello in quell'abilità, la prendi al Livello 1. Se già possiedi quell'abilità, la incrementi di un livello. **b.** Se la tua carriera non prevede una Prova di assegnazione del Grado o di Promozione, puoi tirare una seconda volta, selezionando una delle Tabelle Abilità o Addestramento prevista per questa carriera (che può essere la stessa tabella che hai già scelto per questo periodo oppure una differente).
- Invecchiamento:** **a.** Aumenta la tua età di 4 anni. **b.** Se il tuo personaggio ha 34 anni o di più, tira per l'Invecchiamento.
- Riarruolamento:** **a.** Tira per il Riarruolamento. Se fallisci, devi lasciare questa carriera. Se hai tirato un 12 naturale, non puoi lasciare questa carriera e devi continuare per un altro periodo, vai al punto 5. **b.** Se hai servito per un totale di

sette periodi o più durante la creazione del personaggio, allora puoi andare in pensione, vai al punto 10. **c.** Se desideri continuare in questa carriera, vai al punto 5. **d.** Se desideri lasciare questa carriera, vai al punto 10.

10. *Benefici:* Se stai lasciando la carriera, tira per ottenere Benefici. Un personaggio ha diritto a un Beneficio per ciascun periodo di servizio in quella carriera. Puoi anche guadagnare ulteriori Tiri Beneficio se hai raggiunto un Rango più alto.
11. *Prossima Carriera:* Se stai lasciando la tua carriera corrente e il totale del numero di periodi durante la creazione del personaggio è meno di sette, puoi andare al punto 3 per scegliere una nuova carriera oppure al punto 12 se desideri completare il tuo personaggio.
12. *Compra l'equipaggiamento iniziale:* Compra il tuo equipaggiamento iniziale e, se te lo puoi permettere, magari un'astronave.

Caratteristiche

Le Caratteristiche misurano le abilità più basilari di un personaggio: quanto è forte, agile, istruito o intelligente. I punteggi di caratteristica influenzano quasi tutto ciò che il personaggio fa. I personaggi più forti possono sollevare pesi maggiori, i più agili hanno un migliore equilibrio e così via.

I personaggi hanno sei abilità: Forza (For), Destrezza (Dex), Resistenza (Res), Intelligenza (Int), Educazione (Edu) e Status Sociale (Soc). Forza, Destrezza e Resistenza sono chiamate capacità fisiche, mentre Intelligenza, Educazione e Status Sociale sono capacità mentali definite in modo vago. Ciascun punteggio sopra la media garantisce un bonus su certi Tiri di dado, mentre capacità sotto la media causano una penalità a certi Tiri di dado.

Le sei caratteristiche dei tuoi personaggi sono descritte brevemente di seguito:

- **Forza (Str):** La forza fisica di un personaggio, la sua forma fisica e potenza.
- **Destrezza (Dex):** Coordinazione fisica e agilità, riflessi.
- **Resistenza (Res):** La capacità di un personaggio di subire danni, energia e determinazione.
- **Intelligenza (Int):** L'intelletto di un personaggio e la sua rapidità mentale.
- **Educazione (Edu):** La misura di ciò che un personaggio ha appreso e delle sue esperienze.
- **Status Sociale (Soc):** La posizione sociale di un personaggio.

Status Sociale e Titoli Nobiliari

In un universo di Cepheus Engine in cui i personaggi, che hanno uno Status Sociale sufficientemente alto, sono considerati membri della nobiltà, specifici valori di Status Sociale sono spesso associati a precisi Titoli Nobiliari. La Tabella Titoli Nobiliari secondo Status Sociale presenta alcuni esempi, ma i valori effettivi possono variare da un universo all'altro. Versioni di questi titoli, tradizionalmente dati al genere femminile, sono forniti tra parentesi.

Tabella: Titoli Nobiliari secondo Status Sociale

Status Sociale	Titolo Nobiliare
10 (A)	Lord (Lady)
11 (B)	Cavaliere (Dama)
12 (C)	Barone (Baronessa), Baronetto
13 (D)	Marchese (Marchesa)
14 (E)	Conte (Contessa)
15 (F)	Duca (Duchessa)
16 (G)	Arciduca (Arciduchessa)
17 (H)	Principe della Corona (Principessa)
18 (J)	Imperatore (Imperatrice)

Forza Psionica, la Settima Caratteristica

Nel Cepheus Engine, i personaggi possono qualche volta possedere una settima caratteristica. Quando un personaggio impara la Psionica, devi generare anche la caratteristica di Forza Psionica (abbreviato Psi), che alimenta il potere del proprio talento psionico. Questa caratteristica non può essere tirata o considerata nella creazione di un personaggio senza l'autorizzazione dell'Arbitro. Per maggiori informazioni, vedi il Capitolo 3: Psionica.

Determinare i Punteggi di Caratteristica

Determinare i punteggi di caratteristica è abbastanza semplice. Tira le tue sei caratteristiche usando 2D6 e registrandoli nell'ordine standard: Forza (For), Destrezza (Dex), Resistenza (Res), Intelligenza (Int), Educazione (Edu) e Status Sociale (Soc).

Regola Opzionale: Con il consenso dell'Arbitro, tira 2D6 sei volte e assegna i risultati alle sei differenti caratteristiche basandoti su una particolare concezione di personaggio. Per esempio, se immagini il tuo personaggio come un ricercatore altamente istruito, allora potresti assegnare il tuo risultato più alto all'Educazione e assegnare il secondo risultato più alto all'Intelligenza.

Limiti dei Punteggi di Caratteristica: Per i personaggi giocanti, un punteggio di caratteristica non può tipicamente superare il massimo di 15, né può scendere permanentemente sotto ad 1, a eccezione di particolari circostanze.

Modificatori di Caratteristica

Una volta che hai assegnato i Punteggi di Caratteristica, puoi determinare i Modificatori di Caratteristica. Questi modificatori sono applicati a qualsiasi Prova quando fai qualcosa che riguarda quella caratteristica. Un Modificatore di Caratteristica è calcolato dividendo il punteggio della caratteristica per tre, togliendo le eventuali frazioni e quindi sottraendo due, in modo che il punteggio medio di 7 abbia un MD+0. In questo modo, una caratteristica di 2 o meno ha un modificatore di MD-2, caratteristiche con valori tra 3 e 5 hanno modificatori MD-1 e così via. La Tabella Modificatori di Caratteristica secondo Gamma di Punteggio fornisce una sintesi di questi modificatori, già pronti all'uso.

Tabella: Modificatori di Caratteristica secondo Gamma di Punteggio

Gamma di Punteggio	Pseudo-Esa	Modificatori di Caratteristica
0 fino a 2	0-2	-2
3 fino a 5	3-5	-1
6 fino a 8	6-8	+0
9 fino a 11	9-B	+1
12 fino a 14	C-E	+2
15 fino a 17	F-H	+3
18 fino a 20	J-L	+4
21 fino a 23	M-P	+5
24 fino a 26	Q-S	+6
27 fino a 29	T-V	+7
30 fino a 32	W-Y	+8
33 o più	Z	+9

Alterare i Punteggi di Caratteristica

Durante la partita, i punteggi di caratteristica dei personaggi potrebbero cambiare per uno dei seguenti motivi:

- L'invecchiamento può abbassare in modo permanente i punteggi di caratteristica fisica.
- Il danno fisico, come quello da combattimento, le cadute, le malattie o il veleno, può abbassare in modo temporaneo i punteggi di caratteristica fisica.
- Il trauma mentale, come ferite alla testa o un attacco psionico, può abbassare in modo temporaneo i punteggi di caratteristica mentale.
- Alcune medicine, potenziamenti psionici e altri casi possono migliorare ottemperantemente o permanentemente specifici punteggi di caratteristica.

Ogni volta che un punteggio di caratteristica cambia, dovrà determinare il suo nuovo modificatore.

Riguardo a Genere e Razza

Le regole principali del Cepheus Engine non fanno alcuna distinzione tra differenti membri della stessa specie, sia di genere che di razza. Nell'ambito della letteratura classica di fantascienza, gli eroi potevano avere diverse sfaccettature e capacità e non erano quasi mai impediti dal proprio genere o dal colore della propria pelle.

Le specie aliene possono avere scelte aggiuntive per il genere e quindi si può avere un impatto sui punteggi di caratteristica e specifiche abilità o tratti basati sulla scelta del genere. Per esempio, se una specie insettoide ha quattro generi (regina, soldato, lavoratore e drone), ognuno potrebbe garantire bonus o penalità di caratteristica differenti che avranno impatto sulla creazione del personaggio. La definizione di specie aliena risiede nell'ambito dei poteri della creatività dell'Arbitro, in quanto influisce sulla natura della propria campagna e del proprio universo.

Riguardo alle Specie Aliene e allo Status Sociale

Le specie aliene potrebbero avere diversi criteri per lo Status Sociale: Casta o Carisma. Quando si ha a che fare con una razza che ha un diverso concetto di Status Sociale, tutti gli MD per lo Status Sociale o il suo equivalente alieno, sia positivi che negativi, sono dimezzati.

Il Profilo di Personalità Universale (PPU)

Il Cepheus Engine utilizza un formato conciso che incapsula i dati riguardanti i punteggi di caratteristica di un singolo personaggio in un modo che, con un po' di pratica, possa essere letto velocemente e con facilità. La specifica di un Profilo di Personalità Universale può essere trovata qui sotto:

123456, o 123456-7 per personaggi psionici

Spiegazione

I numeri rappresentano la posizione dei punteggi di caratteristica di un personaggio in una notazione pseudo-esadecimale. Questi punteggi sono, in ordine:

1. Forza (For)
2. Destrezza (Dex)
3. Resistenza (Res)
4. Intelligenza (Int)
5. Educazione (Edu)
6. Status Sociale (Soc)
7. Forza Psionica (Psi)

Per esempio, se un personaggio ha le seguenti caratteristiche:

Forza 6, Destrezza 8, Resistenza 7, Intelligenza 11, Educazione 9, Status Sociale 12

Il suo PPU sarà 687B9C. Se il personaggio ha in seguito testato la Psionica e ha scoperto una Forza Psionica di 4, il PPU diventerà 687B9C-4.

Formato Universale del Personaggio

Il seguente formato è usato per rappresentare le statistiche di base del personaggio nelle regole del Cepheus Engine.

[Nome del Personaggio, con rango e titolo nobile, se pertinente] [PPU del Personaggio] Età [Età del Personaggio] [Carriera, con numero di periodi tra parentesi] Cr[Fondi in dotazione del Personaggio] [Lista delle Abilità, in ordine alfabetico, con il livello di abilità elencato dopo il nome dell'abilità] [Tratti della Specie, se non umano; opzionale] [Equipaggiamento, se disponibile; elencare solo le proprietà significative]

Di seguito un esempio di una celebrità umana conosciuta in tutto il sistema che ha appassionato i fan dei suoi olovideo per almeno due decenni con i suoi eroici film di azione:

Bruce Ayala 786A9A Età 38 Intrattenitore (5 periodi) Cr70,000 Atletica-1, Amministrazione-1, Avvocato-1, Corruzione-1, Baldoria-3, Computer-2, Gioco d'azzardo-0, Veicoli Grav-0, Intermediario-2, Lingue-0, Legge della Strada-0 Passaggio Superiore (x2)

Abilità iniziali

Prima di imbarcarti nella tua carriera, hai a disposizione un numero di abilità iniziali pari a 3 più l'MD di Educazione (da 1 a 5, a seconda del tuo punteggio di Educazione).

Abilità del Mondo d'origine

Crescere sul tuo mondo d'origine ti ha dotato di abilità che dipendono dalla natura del pianeta. Puoi selezionare qualsiasi abilità compatibile con la descrizione e i codici di commercio del tuo mondo d'origine. Se provieni da un pianeta già concepito nell'universo dell'Arbitro, consulta quella fonte per la descrizione del pianeta.

Tabella: Abilità del Mondo d'origine secondo Descrizione Planetaria

Descrizione	Abilità
Senza Legge	Armi da Fuoco-0
Legge Blanda	Armi da Fuoco-0
Legge Moderata	Armi da Fuoco-0
Legge Restrittiva	Mischia-0

Tabella: Abilità del Mondo d'origine secondo Codice di Commercio

Codice di Commercio	Abilità
Alta Tecnologia	Computer-0
Agricolo	Animali-0
Asteroide	G-Zero-0
Bassa Tecnologia	Sopravvivenza-0
Coperto da Ghiacci	G-Zero-0
Densamente Popolato	Legge della Strada-0
Desertico	Sopravvivenza-0
Giardino	Animali-0
Industriale	Intermediario-0
Mondo d'Acqua	Navigazione-0
Oceani Fluidi	Navigazione-0
Povero	Animali-0
Ricco	Baldoria-0
Vuoto	G-Zero-0

Abilità dell'Educazione di Base

Un'educazione formale ti fornisce delle competenze di base in varie scienze e discipline accademiche. Qualsiasi personaggio può scegliere dalla seguente lista:

Amministrazione-0, Avvocato-0, Animali-0, Baldoria-0, Comunicazioni-0, Computer-0, Eletttronica-0, Ingegneria-0, Scienze Biologiche-0, Lingue-0, Meccanica-0, Medicina-0, Scienze Fisiche-0, Scienze Sociali-0, Scienze Spaziali-0.

Carriere

I Personaggi nel Cepheus Engine non iniziano come persone appena maggiorenni che si buttano immediatamente in gioco con le sole abilità iniziali. Invece, i personaggi acquisiscono esperienza intraprendendo una delle ventiquattro differenti carriere. La natura casuale dei percorsi di carriera (anche conosciuta come storia precedente o precedente carriera) porta ad avere personaggi con diversi livelli di esperienza e con diversi cammini di vita. Un personaggio acquisisce maggiori abilità quanto più rimangono nel processo di creazione, ma non esenti dal rischio di invecchiare. Le scelte dei giocatori avranno grande impatto sul risultato finale.

Durante la carriera, un personaggio dovrà più volte lanciare i dadi. Molti di questi lanci riguardano le caratteristiche - lancia 2D6, aggiungi l'MD della caratteristica elencata e cerca di avere un totale superiore al valore indicato. Un tiro di Int 8+ significa "tira 2D6, aggiungi l'MD di Intelligenza e hai successo se tiri 8 o più". Alcuni tiri sono Prove di Abilità, nelle quali aggiungi qualsiasi livello in quell'abilità e l'MD di una caratteristica appropriata, se specificato. Per esempio, un tiro di Gioco d'Azzar-

do 8+ significa "tira 2D6, aggiungi la tua abilità Gioco d'Azzardo e l'MD della caratteristica appropriata come Destrezza, se specificato e supera 8".

Descrizione delle Carriere

Le seguenti ventiquattro carriere sono dettagliate alla fine di questo capitolo:

- **Agente:** Persona che segretamente raccoglie e riferisce informazioni sulle attività, movimenti e piani di un nemico o concorrente in ambito politico o industriale. Conosciuto anche come spia od operativo di intelligence.
- **Atleta:** Persona che ha raggiunto lo status di celebrità per la loro competenza negli sport e altre forme di esercizio fisico.
- **Barbaro:** Persona che proviene da un pianeta primitivo (LT4 o meno), capace di sopravvivere sul loro mondo senza aiuto di una civiltà tecnologicamente avanzata.
- **Burocrate:** Ufficiale in un dipartimento governativo, incaricato di seguire i dettagli del funzionamento amministrativo.
- **Cacciatore:** Persona che uccide o cattura grande selvaggina, quasi sempre grandi mammiferi terrestri, per ottenere carne, altri prodotti di origine animale (come corna o ossa), trofei o per sport.
- **Cinturiano:** Persona che esplora per profitto le fasce di asteroidi in cerca di depositi minerari e materiale di recupero.
- **Colono:** Persona che trasloca su un nuovo mondo o si insedia in una colonia planetaria.
- **Corpo di Difesa Aerospaziale:** Membro di una forza armata planetaria che opera entro i limiti dell'atmosfera di quel mondo e nella sua orbita bassa. Conosciuto anche come "Aeronautica Planetaria".
- **Corpo di Difesa Marittima:** Membro di una forza armata planetaria che opera sotto o sopra la superficie degli oceani di quel mondo. Conosciuto anche come "Marina planetaria".
- **Corpo di Difesa Terrestre:** Membro di una forza armata planetaria che opera sulla superficie non bagnata di quel mondo. Conosciuto anche come "Esercito Planetario".
- **Diplomatico:** Persona che è investito da un governo planetario o interstellare per condurre negoziati ufficiali e per mantenere relazioni politiche, economiche e sociali con altre entità politiche.

- **Esploratore:** Membro di un servizio di esplorazione interplanetaria, impegnato nella ricognizione di territori sconosciuti nello spazio.
- **Intrattenitore:** Persona che ha raggiunto lo status di celebrità per la loro competenza nell'intrattenere il pubblico.
- **Malvivente:** Persona che si guadagna da vivere attraverso mezzi illeciti.
- **Marina:** Membro di una forza armata interstellare che conduce operazioni militari nello spazio interplanetario o interstellare. Conosciuta anche come "Marina spaziale".
- **Marine:** Membro di una forza armata interstellare addestrato a servire in una varietà di ambienti, spesso trasportato a bordo di astronavi come complemento alla marina interstellare. Conosciuto anche come "marine spaziale".
- **Medico:** Persona che è abile nella scienza medica ed è addestrata e autorizzata a trattare le persone malate o ferite.
- **Mercante:** Persona coinvolta nel commercio interstellare, in particolare tra singoli mondi o entità politiche.
- **Mercenario:** Soldato professionista ingaggiato per servire in una forza armata straniera o per eseguire specifiche azioni militari.
- **Nobile:** Membro di un classe di élite, che possiede alto status sociale e politico.
- **Pirata:** Persona che attacca o ruba dalle astronavi interplanetarie o interstellari in pieno spazio.
- **Ramingo:** Persona che si muove continuamente da un posto all'altro, senza alcuna fissa dimora o impiego.
- **Scienziato:** Persona che si è impegnato nella scienza e ne possiede conoscenza ed esperienza, specialmente di biologia o fisica.
- **Tecnico:** Persona abile nelle tecniche meccaniche o industriali o in un particolare campo tecnico.

Qualifica e la Coscrizione

La Prova di Qualifica determina se puoi entrare con successo nella carriera prescelta. Le carriere militari usano Arruolamento come descrizione per questo tiro anziché Qualifica. Se fallisci questa prova, non puoi entrare nella carriera prescelta in questo periodo. Devi immediatamente presentarti alla Coscrizione o diventare Ramingo per questo periodo. Soffri un MD-2 ai tiri di qualifica per ciascuna precedente carriera che hai seguito. Una volta che lasci una carriera, non puoi più rientrarvi. La Coscri-

zione e la carriera di Ramingo sono eccezioni a questa regola: puoi essere Coscritto in una carriera in cui sei stato precedentemente ma dalla quale sei stato cacciato; la carriera di Ramingo invece è sempre disponibile.

Tabella: La Coscrizione

Tiro	Carriera di Coscrizione
1	Corpo di Difesa Aerospaziale (Aeronautica Planetaria)
2	Marine
3	Corpo di Difesa Marittima (Marina Planetaria)
4	Marina
5	Esploratori
6	Corpo di Difesa Terrestre (Esercito Planetario)

Periodi di Servizio

Per ogni passo del tuo percorso di carriera, affronterai un periodo di servizio che dura approssimativamente quattro anni. Questi si aggiungono all'età del personaggio. Ogni volta che il personaggio si arruola nuovamente o che entra in una nuova carriera, lo fa per un altro periodo, ovvero quattro anni di servizio in più.

Addestramento di Base

Durante il primo periodo di una nuova carriera, concludi l'Addestramento di Base mentre impari le basi della tua carriera prescelta. Solo per la tua prima carriera, ottieni come addestramento di base tutte le abilità elencate nella tabella Abilità di Servizio al Livello 0. Per ciascuna delle carriere successive, puoi scegliere solo una delle abilità elencate nella tabella Abilità di Servizio a Livello 0.

Sopravvivenza

Ogni carriera prevede una Prova di Sopravvivenza. Se fallisci questo tiro, il tuo personaggio è morto e devi crearne un nuovo. Un 2 naturale è sempre un fallimento.

Regola Opzionale: Con il consenso dell'Arbitro, puoi tenere il personaggio che fallisce una Prova di Sopravvivenza, tirando sulla tabella Incidenti di Sopravvivenza. Questo incidente è sempre sufficiente per forzarti a lasciare il servizio a metà periodo, ovvero dopo due anni. Perdi qualsiasi tiro di beneficio solo per il periodo corrente.

Tabella: Incidenti di Sopravvivenza

1D6	Incidente
1	Ferito in Azione. (Questo vale come un risultato di 2 sulla tabella degli Infortuni.) In alternativa, tira due volte sulla tabella degli
2	Congedato con onore dal servizio
3	Congedato con onore dal servizio dopo una lunga battaglia legale. Le vicissitudini legali ti hanno indebitato per Cr10.000.
4	Congedato con disonore dal servizio. Perdi tutti i benefici.
5	Congedato con disonore dal servizio dopo aver trascorso altri 4 anni in prigione per crimini. Perdi tutti i benefici.
6	Congedato per motivi di salute dal servizio. Tira sulla tabella degli Infortuni

Gradi e Promozione

Nelle carriere militari, una Prova di assegnazione del Grado rappresenta un'opportunità di unirsi ai Ranghi degli ufficiali incaricati. Nelle carriere non militari, la Prova di assegnazione del Grado rappresenta l'opportunità di ottenere una posizione all'interno della gerarchia tipica della carriera prescelta. Alcune carriere non hanno una gerarchia prestabilita e quindi non hanno la Prova di assegnazione del Grado. Un personaggio che guadagna un Grado diventa ufficiale di Rango 1 in quella carriera e da quel momento usa la tabella Ranghi da Ufficiale. Inoltre, ottieni un tiro aggiuntivo su una qualsiasi delle Tabelle Abilità e Addestramento per questa carriera. Un personaggio può tentare un tiro di assegnazione del Grado una sola volta per periodo e sottoporsi alla prova è facoltativo. Un Coscritto non può tentare una Prova di assegnazione del Grado durante il primo periodo di servizio.

Ogni carriera che ha una Prova di assegnazione del Grado ha anche un tiro di Promozione, che rappresenta la capacità del tuo personaggio di avanzare nei ranghi della gerarchia tipica della carriera prescelta. Se ha un Rango 1 o superiore, puoi tentare un tiro di Promozione ad ogni periodo. Se hai successo, passi al rango superiore e ottieni un tiro ulteriore su una qualsiasi Tabella Abilità e Addestramento per questa carriera. Inoltre, ottieni i benefici elencati per il tuo nuovo rango. Puoi tentare la promozione solo una volta per periodo e puoi farlo nello stesso periodo in cui ha guadagnato un Grado.

Gradi e Promozioni non sono previsti per Atleti, Barbari, Cinturiani, Raminghi, Intrattenitori, Cacciatori ed Esploratori.

Abilità e Addestramento

Ogni carriera ha tabelle abilità associate ad essa - Sviluppo Personale, Abilità di Servizio, Abilità Specialisti-

che ed Educazione Avanzata. In ciascun periodo trascorso in una carriera, scegli una di queste tabelle e tira 1D6 per vedere quale abilità puoi incrementare. Puoi tirare sulla tabella Educazione Avanzata solamente se il personaggio ha Educazione 8+.

Siccome Atleti, Barbari, Cinturiani, Raminghi, Intrattenitori, Cacciatori ed Esploratori non hanno Prove di assegnazione del Grado o di Promozione, i personaggi ottengono, per ciascun periodo, due tiri per le abilità invece che solo un tiro.

Abilità a Cascata

Alcune abilità sono "abilità a cascata", ovvero hanno forme specializzate di quell'abilità. Quando si ottiene un'abilità a cascata, il personaggio deve immediatamente scegliere una specializzazione. Ogni abilità a cascata indica una o più specializzazioni che possono essere scelte. Una volta che un livello è ottenuto nella specializzazione dell'abilità a cascata, tutte le altre specializzazioni di quell'abilità sono considerate abilità di Livello 0. Un personaggio può avere specializzazioni in un'abilità, per esempio Armi Naturali-2 e Armi da Taglio-1, sotto l'abilità Mischia.

Ferite

I personaggi feriti in combattimento o in incidenti durante la creazione, devono tirare sulla Tabella delle Ferite.

Tabella: Tabella delle Ferite

1D6	Infortuni
1	Quasi ucciso. Riduci una caratteristica fisica di 1D6, riduci le altre due caratteristiche fisiche di 2 (o una delle tre di 4).
2	Gravemente ferito. Riduci una caratteristica fisica di 1D6.
3	Perdi un occhio o un'estremità. Riduci la Forza o la Destrezza di 2.
4	Sfregiato. Se sfregiato e ferito. Riduci una qualsiasi caratteristica di 2.
5	Ferito. Riduci una qualsiasi caratteristica di 1.
6	Leggermente ferito. Nessun effetto permanente.

Crisi da Ferita

Se una qualsiasi caratteristica è ridotta a 0, il personaggio subisce una Crisi da Ferita. Il personaggio muore, a meno che possa pagare 1d6x10.000 crediti per le cure mediche, che riporteranno qualsiasi caratteristica a 1. Il personaggio fallisce automaticamente qualsiasi tiro di Qualificazione da ora in poi e deve continuare nella carriera in cui si trova, oppure diventare un Ramingo, se desidera proseguire per ulteriori periodi.

Cure Mediche

Se il vostro personaggio è stato ferito, le cure mediche potrebbero essere in grado di annullare gli effetti del danno. Il recupero di una caratteristica perduta costa 5.000 Crediti per punto.

Se il tuo personaggio è stato ferito al servizio di un patrono o di un'organizzazione, una parte delle sue cure mediche potrebbe essere pagata da quel patrono. Tira 2d6 sulla seguente tabella, sommando il tuo Rango come MD. Il risultato è la parte delle cure mediche pagata dal datore di lavoro.

Tabella: Costi Medici

Carriera	4+	8+	12+
Corpo di Difesa Aerospaziale, Marine, Sistema di Difesa Marittima, Marina, Esploratore, Sistema di Difesa Terrestre	75%	100%	100%
Agente, Atleta, Burocrate, Diplomatico, Intrattenitore, Cacciatore, Mercenario, Mercante, Nobile, Medico, Pirata, Scienziato, Tecnico	50%	75%	100%
Barbaro, Cinturiano, Colono, Ramingo, Malvivente	0%	50%	75%

Debito Medico

Durante i ritocchi finali, devi pagare qualsiasi costo rimanente per le cure mediche o le droghe anagatiche con i tuoi Benefici, prima di qualsiasi altra cosa.

Invecchiamento

Gli effetti dell'invecchiamento cominciano quando un personaggio raggiunge i 34 anni d'età (il quarto periodo di carriera). Alla fine del quarto periodo, e alla fine di ogni periodo seguente, il personaggio deve tirare 2d6 sulla Tabella d'Invecchiamento. Applica il totale dei periodi del personaggio come Modificatore ai Dadi negativi su questa tabella.

Tabella: Tabella dell'Invecchiamento

2D6	Effetti dell'Invecchiamento
-6	Riduci tre caratteristiche fisiche di 2, riduci una caratteristica mentale di 1.
-5	Riduci due caratteristiche fisiche di 2
-4	Riduci due caratteristiche fisiche di 2, riduci una caratteristica fisica di 1.
-3	Riduci una caratteristica fisica di 2, riduci due caratteristiche fisiche di 1
-2	Riduci tre caratteristiche fisiche di 1.
-1	Riduci due caratteristiche fisiche di 1.
0	Riduci una caratteristica fisica di 1.
1+	Nessun effetto.

Crisi d'Invecchiamento

Se una qualsiasi caratteristica è ridotta a 0 a causa dell'invecchiamento, il personaggio soffre una crisi d'invecchiamento. Il personaggio muore, a meno che possa pagare 1d6 x 10.000 crediti per le cure mediche, che riportano la caratteristica a 1. Il personaggio fallisce automaticamente qualsiasi tiro di Qualificazione da adesso in poi – deve continuare la carriera in cui si trova, o diventare un Ramingo, se desidera continuare per ulteriori periodi.

Anagatici:

Quando usa droghe anagatiche, il personaggio in effetti non invecchia – somma il numero di periodi da quando il personaggio ha cominciato a prendere gli anagatici come Modificatore ai Dadi positivo ai tiri sulla tabella dell'invecchiamento. Se un personaggio smette di prendere anagatici, deve tirare immediatamente sulla tabella dell'invecchiamento per simulare lo shock derivato dal suo sistema che ricomincia ad invecchiare.

Il rischio di ottenere un rifornimento affidabile e dello sconvolgimento della sua biochimica, il personaggio deve effettuare un secondo tiro di Sopravvivenza se supera il primo tiro di Sopravvivenza nel periodo. Se uno dei due tiri fallisce, il personaggio subisce un incidente ed è espulso dalla carriera.

Le droghe costano 1d6x2.500 Crediti per ogni termine durante il quale il personaggio usa la droga. Questi costi sono pagati con gli eventuali benefici di congedo in denaro del personaggio. Se il personaggio non può pagare questi costi, si indebita.

Riarruolamento e Pensione

Al termine di ciascun periodo, il personaggio deve decidere se desidera continuare sul percorso della propria carriera o se desidera congedarsi. Se desidera continuare, il personaggio deve superare una Prova di Riarruolamento così come definita nella loro attuale professione o servizio. Se il personaggio tira un 12 naturale, non può

lasciare la propria carriera attuale e deve continuare per un altro periodo. Se la prova non ha successo, non può riarruolarsi e il personaggio deve lasciare l'attuale carriera.

Un personaggio che ha servito per 7 o più periodi durante la creazione deve ritirarsi e non può più proseguire in altre carriere a meno che non abbia tirato un 12 naturale durante il Riarruolamento e debba servire per un altro periodo di servizio.

Regola Opzionale: L'Arbitro potrebbe decidere di modificare il numero massimo di periodi dallo standard di 7 a un altro. Per esempio, l'Arbitro potrebbe valutare che un personaggio costruito con un massimo di 3 o 4 periodi sia nel pieno della propria vita, ma non abbia un'esperienza tale per cui non colga l'opportunità di avventurarsi, se si presenta l'occasione.

Regola Opzionale: In alcuni universi, l'Arbitro potrebbe decidere di rimuovere del tutto il numero di periodi massimo per la creazione dei personaggi.

Un personaggio che ha servito per 5 o più periodi in un solo servizio, riceve una Pensione annuale, anche se in seguito diventa un avventuriero.

Tabella: Pensione per Periodi di Servizio

Periodi	Pensione
5	Cr10.000
6	Cr12.000
7	Cr14.000
8	Cr16.000
9+	+Cr2.000 per periodo oltre l'8

Benefici del Congedo

I personaggi che terminano le proprie carriere ricevono un beneficio per ciascun periodo di servizio durante i quali non hanno perso tali benefici. Un ulteriore beneficio è ottenuto se il personaggio ha Rango 4, due per il Rango 5. Un personaggio con Rango 6, ottiene tre ulteriori benefici.

Benefici in Denaro

Fino a 3 tiri beneficio possono essere effettuati sulla tabella Denaro. Tutti gli altri benefici devono essere di tipo materiale. I personaggi con l'abilità Gioco d'Azzardo o che hanno raggiunto la Pensione, ottengono +1 sui tiri dei Benefici in Denaro.

Benefici Materiali

I Benefici Materiali possono prevedere alterazioni della caratteristiche o Quote di Nave. L'associazione alla Società degli Esploratori è possibile e ulteriori benefici corrisposti in armamentario possono essere invece scambiati con livelli aggiuntivi di abilità. Nota che i personag-

gi con un Rango 5 o 6, ottengono +1 sui tiri di Benefici Materiali.

- **Vascello da Esplorazione:** Il personaggio si considera in servizio indipendente con il corpo degli Esploratori e per questo gli è stato concesso l'uso di una nave stellare TL9 Courier da 100 tonnellate in eccedenza con clausola di riserva. Il Corpo degli Esploratori ha inoltre garantito manutenzione e carburante gratuiti in ogni Base di Esploratori. Tutte le altre spese riguardanti la nave sono responsabilità del personaggio. Mentre il personaggio ha la libertà di usare il vascello come preferisce, il vascello è ancora proprietà del Corpo degli Esploratori e quindi non può essere abbandonato o venduto senza conseguenze. In cambio dell'usufrutto della nave, il personaggio e la nave sono entrambi considerati disponibili a tornare in servizio in ogni momento, se il Corpo dovesse averne la necessità.
- **Società degli Esploratori:** Il personaggio è membro della prestigiosa Società degli Esploratori. La Società degli Esploratori garantirà un Passaggio Superiore gratuito ogni due mesi, oltre all'accesso alla rete d'informazione della Società e alle strutture mantenute dalla Società. Questo beneficio può essere ottenuto solo una volta; riceverlo altre volte non garantirà ulteriori benefici. Dopo la generazione del personaggio, i personaggi possono acquistare l'associazione alla Società degli Esploratori. Una domanda di associazione richiede il successo in una Prova di Amministrazione di Routine (-2), modificata dallo Status Sociale. Una volta accettata la domanda, è richiesto un pagamento di Cr1,000,000. Se la domanda fallisce, il personaggio è inserito in black list e non verranno più accettate ulteriori domande di associazione da parte sua. L'associazione non è rimborsabile né trasferibile.
- **Passaggio:** Il personaggio ha un solo biglietto del tipo indicato (basso, medio, alto) per un viaggio su un'astronave. E' valido per un Balzo verso qualsiasi destinazione.
- **Vascello da Ricerca:** Una fondazione scientifica o una corporazione interstellare o qualche altro influente patrono ha garantito al personaggio l'uso di un Vascello di Ricerca da 200 tonnellate. Tutte le spese per la nave, oltre che la manutenzione annuale, sono responsabilità del personaggio. Questa nave appartiene comunque al patrono e quindi non può essere venduta o abbandonata senza conseguenze.
- **Quote di Nave:** Le Quote di nave possono essere ricevute come beneficio. Ciascuna quota vale approssimativamente Cr2,000,000 per l'acquisto di un vascello. Un'astronave può essere comprata con un anticipo pari a un quinto del suo valore e con un prestito quarantennale. Per ciascun quinto del valore corrisposto alla banca sia come quote di nave o denaro liquido, la durata del prestito è ridotta di 10 anni. Le quote di nave non possono essere convertite in denaro liquido.
- **Arma:** Il personaggio lascia il servizio con un'arma adeguata (pistola o lama). Una volta che l'arma è ottenuta come beneficio, riceverlo altre volte può far ottenere abilità in quell'arma. Una persona è sempre libera di prendere altri esemplari dell'arma anziché livelli di abilità, se lo desidera.

Carriera	Agente	Atleta	Barbaro	Burocrate
Qualifiche	Soc 6+	Res 8+	Res 5+	Soc 6+
Sopravvivenza	Int 6+	Dex 5+	For 6+	Edu 4+
Grado	Edu 7+	--	--	Soc 5+
Promozione	Edu 6+	--	--	Int 8+
Riarruolamento	6+	6+	5+	5+
Ranghi e Abilità				
0	Agente [Legge della Strada-1]	[Atletica-1]	[Mischia-1]	Assistente [Amministrazione-1]
1	Agente Speciale	--	--	Quadro
2	Agente Speciale Incaricato	--	--	Supervisore
3	Capo Unità	--	--	Manager
4	Capo Sezione [Amministrazione-1]	--	--	Capo [Avvocato-1]
5	Direttore Associato	--	--	Direttore
6	Direttore	--	--	Ministro
Benefici Materiali				
1	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore
2	+1 Int	+1 Int	+1 Int	+1 Edu
3	Arma	Arma	Arma	+1 Int
4	Passaggio Medio	Passaggio Superiore	Arma	Passaggio Medio
5	+1 Soc	Società degli Esploratori	+1 Res	Passaggio Medio
6	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Medio	Passaggio Superiore
7	Società degli Esploratori	--	--	+1 Soc
Benefici in Denaro				
1	1.000	2.000	0	1.000
2	5.000	10.000	1.000	5.000
3	10.000	20.000	2.000	10.000
4	10.000	20.000	5.000	10.000
5	20.000	50.000	5.000	20.000
6	50.000	100.000	10.000	50.000
7	50.000	100.000	10.000	50.000

Carriera	Agente	Atleta	Barbaro	Burocrate
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 Dex		+1 Dex	+1 For	+1 Dex
2 +1 Res		+1 Int	+1 Dex	+1 Res
3 +1 Int		+1 Edu	+1 Res	+1 Int
4 +1 Edu		+1 Soc	+1 Int	+1 Edu
5 Atletica		Baldoria	Atletica	Atletica
6 Baldoria		Mischia	Armi da Fuoco	Baldoria
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Amministrazione		Atletica	Meccanica	Amministrazione
2 Computer		Amministrazione	Armi da Fuoco	Computer
3 Legge della Strada		Baldoria	Mischia	Baldoria
4 Corruzione		Computer	Ricognizione	Corruzione
5 Comando		Gioco d'Azzardo	Sopravvivenza	Comando
6 Veicoli		Veicoli	Animali	Veicoli
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 Armi da Fuoco		G-Zero	Armi da Fuoco	Amministrazione
2 Mischia		Atletica	Tuttofare	Computer
3 Corruzione		Atletica	Mischia	Percezione
4 Comando		Computer	Ricognizione	Comando
5 Ricognizione		Comando	Animali	Steward
6 Sopravvivenza		Gioco d'Azzardo	Tattica	Veicoli
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Avvocato		Avvocato	Avvocato	Avvocato
2 Computer		Computer	Lingue	Computer
3 Collegamento		Collegamento	Medicina	Collegamento
4 Lingue		Lingue	Comando	Lingue
5 Medicina		Medicina	Tattica	Medicina
6 Comando		Scienze	Intermediario	Amministrazione

Carriera	Cacciatore	Cinturiano	Colono	Difesa Aerospaziale
Qualifiche Res 5+		Int 4+	Res 5+	Res 5+
Sopravvivenza For 8+		Dex 7+	Res 6+	Dex 5+
Grado --		--	Int 7+	Edu 6+
Promozione --		--	Edu 6+	Edu 7+
Riarruolamento 6+		5+	5+	5+
0 [Sopravvivenza-1]		[G-Zero-1]	Cittadino [Sopravvivenza-1]	Aviatore [Aeromobili-1]
1 --		--	Capo Distretto	Ufficiale di volo
2 --		--	Delegato di Distretto	Tenente
3 --		--	Consulente del Consiglio [Collegamento-1]	Capo Squadrone [Comando-1]
4 --		--	Consigliere	Tenente Colonnello
5 --		--	Vice-Governatore	Comandante
6 --		--	Governatore	Commodoro dell'aria
Benefici Materiali				
1 Passaggio Inferiore		Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore
2 +1 Int		+1 Int	+1 Int	+1 Edu
3 Arma		Arma	Arma	Arma
4 Passaggio Superiore		Passaggio Medio	Passaggio Medio	Passaggio Medio
5 1D6 Quote di Nave		1D6 Quote di Nave	Passaggio Medio	Arma
6 Passaggio Superiore		Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore
7 --		--	+1 Soc	+1 Soc
Benefici in Denaro				
1 1.000		1.000	1.000	1.000
2 5.000		5.000	5.000	5.000
3 10.000		5.000	5.000	10.000
4 20.000		5.000	5.000	10.000
5 20.000		10.000	10.000	20.000
6 50.000		20.000	20.000	50.000
7 100.000		50.000	50.000	50.000

Carriera	Cacciatore	Cinturiano	Colono	Difesa Aerospaziale
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 For	+1 For	+1 For	+1 For	+1 For
2 +1 Dex	+1 Dex	+1 Dex	+1 Dex	+1 Dex
3 +1 Res	+1 Res	+1 Res	+1 Res	+1 Res
4 +1 Int	G-Zero	+1 Int	Atletica	Atletica
5 Atletica	Mischia	Atletica	Mischia	Mischia
6 Armi da Fuoco	Gioco d'Azzardo	Armi da Fuoco	Veicoli	Veicoli
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Meccanica	Comunicazioni	Meccanica	Elettronica	Elettronica
2 Armi da Fuoco	Demolizioni	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco
3 Mischia	Armi da Fuoco	Animali	Artiglieria	Artiglieria
4 Ricognizione	Artiglieria	Elettronica	Mischia	Mischia
5 Sopravvivenza	Prospezione	Sopravvivenza	Sopravvivenza	Sopravvivenza
6 Veicoli	Pilotare	Veicoli	Aeromobili	Aeromobili
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 Amministrazione	G-Zero	Atletica	Comunicazioni	Comunicazioni
2 Comunicazioni	Computer	Baldoria	Gravitonica	Gravitonica
3 Elettronica	Elettronica	Tuttofare	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco
4 Ricognizione	Prospezione	Ingegneria	Artiglieria	Artiglieria
5 Animali	Scienze	Animali	Ricognizione	Ricognizione
6 Veicoli	Veicoli	Veicoli	Pilotare	Pilotare
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Avvocato	Avvocato	Avvocato	Avvocato	Avvocato
2 Lingue	Ingegneria	Lingue	Computer	Computer
3 Medicina	Medicina	Medicina	Tuttofare	Tuttofare
4 Collegamento	Navigazione	Collegamento	Medicina	Medicina
5 Tattica	Comunicazioni	Amministrazione	Comando	Comando
6 Animali	Tattica	Animali	Tattica	Tattica

Carriera	Difesa Marittima	Difesa Terrestre	Diplomatico	Esploratore
Qualifiche Res 5+	Res 5+	Res 5+	Soc 6+	Int 6+
Sopravvivenza Res 5+	Edu 5+	Edu 5+	Edu 5+	End 7+
Grado Int 6+	Res 6+	Res 6+	Int 7+	--
Promozione Edu 7+	Edu 7+	Edu 7+	Soc 7+	--
Riarruolamento 5+	5+	5+	5+	6+
Ranghi e Abilità				
0 Marinaio [Marinaio-1]	Soldato [Armi da Fuoco-1]	Attaché [Collegamento-1]	[Pilota-1]	
1 Guardiamarina	Tenente	Terzo Segretario	--	
2 Tenente	Capitano	Secondo Segretario	--	
3 Tenente Comandante [Comando-1]	Maggiore [Comando-1]	Primo Segretario [Amministrazione-1]	--	
4 Comandante	Tenente Colonnello	Consigliere	--	
5 Capitano	Colonnello	Ministro	--	
6 Ammiraglio	Generale	Ambasciatore	--	
Benefici Materiali				
1 Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	
2 +1 Edu	+1 Int	+1 Edu	+1 Edu	
3 Arma	Arma	Passaggio Medio	Arma	
4 Passaggio Medio	Passaggio Medio	Passaggio Superiore	Passaggio Medio	
5 Arma	Arma	+1 Soc	Società degli Esploratori	
6 Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Vascello da Esplorazione	
7 +1 Soc	+1 Soc	Società degli Esploratori	--	
Benefici in Denaro				
1 1.000	1.000	1.000	1.000	
2 5.000	5.000	5.000	5.000	
3 10.000	10.000	10.000	10.000	
4 10.000	10.000	20.000	10.000	
5 20.000	20.000	20.000	20.000	
6 50.000	50.000	50.000	50.000	
7 50.000	50.000	100.000	50.000	

Carriera	Difesa Marittima	Difesa Terrestre	Diplomatico	Esploratore
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 For	+1 For	+1 Dex	+1 For	
2 +1 Dex	+1 Dex	+1 Res	+1 Dex	
3 +1 Res	+1 Res	+1 Int	+1 End	
4 Atletica	Atletica	+1 Edu	Tuttofare	
5 Mischia	Mischia	Atletica	+1 Edu	
6 Veicoli	Veicoli	Baldoria	Mischia	
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Meccanica	Meccanica	Amministrazione	Comunicazioni	
2 Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Computer	Elettronica	
3 Artiglieria	Artiglieria	Baldoria	Armi da Fuoco	
4 Mischia	Mischia	Corruzione	Artiglieria	
5 Sopravvivenza	Ricognizione	Collegamento	Ricognizione	
6 Marinaio	Tenuta da Battaglia	Veicoli	Pilota	
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 Comunicazioni	Comunicazioni	Baldoria	Ingegneria	
2 Elettronica	Demolizioni	Lingue	Artiglieria	
3 Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Corruzione	Demolizioni	
4 Demolizioni	Mischia	Collegamento	Navigazione	
5 Ricognizione	Sopravvivenza	Steward	Medicina	
6 Marinaio	Veicoli	Veicoli	Veicoli	
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Avvocato	Avvocato	Avvocato	Avvocato	
2 Computer	Computer	Computer	Computer	
3 Tuttofare	Tuttofare	Collegamento	Lingue	
4 Medicina	Medicina	Lingue	Medicina	
5 Comando	Comando	Medicina	Navigazione	
6 Tattica	Tattica	Comando	Tattica	

Carriera	Intrattenitore	Malvivente	Marina	Marine
Qualifiche Soc 8+		Dex 5+	Int 6+	Int 6+
Sopravvivenza Int 4+		Dex 4+	Int 5+	Res 6+
Grado --		For 6+	Soc 7+	Edu 6+
Promozione --		Int 7+	Edu 6+	Soc 7+
Riarruolamento 6+		4+	5+	6+
Ranghi e Abilità				
0 [Baldoria-1]		Indipendente	Stellare	Fante
		[Legge della Strada-1]	[G-Zero-1]	[G-Zero-1]
1 --		Associato	Guardiamarina	Tenente
2 --		Soldato [Armi da Fuoco-1]	Tenente	Capitano
3 --		Tenente	Tenente Comandante	Maggiore
			[Tattica-1]	[Tattica-1]
4 --		Vicecapo	Comandante	Tenente Colonnello
5 --		Consigliere	Capitano	Colonnello
6 --		Capo	Comodoro	Brigadiere
Benefici Materiali				
1 Passaggio Inferiore		Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore
2 +1 Edu		+1 Int	+1 Edu	+1 Edu
3 +1 Soc		Arma	Arma	Arma
4 Passaggio Superiore		Passaggio Medio	Passaggio Medio	Passaggio Medio
5 Società degli Esploratori		Arma	+1 Soc	+1 Soc
6 Passaggio Superiore		Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore
7 --		+1 Soc	Società degli Esploratori	Società degli Esploratori
Benefici in Denaro				
1 2.000		1.000	1.000	1.000
2 10.000		5.000	5.000	5.000
3 20.000		5.000	10.000	10.000
4 20.000		5.000	10.000	10.000
5 50.000		10.000	20.000	20.000
6 100.000		20.000	50.000	50.000
7 100.000		50.000	50.000	50.000

Carriera	Intrattenitore	Malvivente	Marina	Marine
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 Dex		+1 For	+1 For	+1 For
2 +1 Int		+1 Dex	+1 Dex	+1 Dex
3 +1 Edu		+1 Res	+1 Res	+1 Res
4 +1 Soc		Mischia	+1 Int	+1 Int
5 Baldoria		Corruzione	+1 Edu	+1 Edu
6 Mischia		Gioco d'Azzardo	Mischia	Mischia
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Atletica		Legge della Strada	Comunicazioni	Comunicazioni
2 Amministrazione		Meccanica	Ingegneria	Demolizioni
3 Baldoria		Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco
4 Corruzione		Mischia	Artiglieria	Artiglieria
5 Gioco d'Azzardo		Ricognizione	Mischia	Mischia
6 Veicoli		Veicoli	Veicoli	Tenuta da Battaglia
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 Computer		Computer	Gravitonica	Elettronica
2 Baldoria		Elettronica	Tuttofare	Armi da Fuoco
3 Corruzione		Corruzione	Mischia	Mischia
4 Collegamento		Intermediario	Navigazione	Sopravvivenza
5 Gioco d'Azzardo		Ricognizione	Comando	Ricognizione
6 Ricognizione		Veicoli	Pilotare	Veicoli
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Avvocato		Computer	Avvocato	Avvocato
2 Computer		Gravitonica	Computer	Computer
3 Baldoria		Tuttofare	Ingegneria	Gravitonica
4 Lingue		Medicina	Medicina	Medicina
5 Medicina		Avvocato	Navigazione	Navigazione
6 Scienze		Tattica	Tattica	Tattica

Carriera	Mercante	Medico	Mercenario	Nobile
Qualifiche Int 4+	Edu 6+	Int 4+	Soc 8+	
Sopravvivenza Int 5+	Int 4+	Res 6+	Soc 4+	
Grado Int 5+	Int 5+	Int 7+	Edu 5+	
Promozione Edu 8+	Edu 8+	Int 6+	Int 8+	
Riarruolamento 4+	5+	5+	6+	
Ranghi e Abilità				
0 Marinaio [Steward-1]	Stagista [Medicina-1]	Soldato [Armi da Fuoco-1]	Cortigiano [Baldoria-1]	
1 Cadetto	Specializzando	Tenente	Cavaliere	
2 Quarto Ufficiale	Specializzando Senior	Capitano	Barone	
3 Terzo Ufficiale [Pilota-1]	Specializzando Capo	Maggiore [Tattica-1]	Marchese	
4 Secondo Ufficiale	Medico Curante [Amministrazione-1]	Tenente Colonnello	Conte [Avvocato-1]	
5 Primo Ufficiale	Capo Servizio	Colonnello	Duca	
6 Capitano	Amministratore ospedaliero	Brigadiere	Arciduca	
Benefici Materiali				
1 Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Superiore	
2 +1 Edu	+1 Edu	+1 Int	+1 Edu	
3 Arma	+1 Int	Arma	+1 Int	
4 Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	
5 1D6 Quote di Nave	Società degli Esploratori	+1 Soc	Società degli Esploratori	
6 Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	
7 Società degli Esploratori	+1 Soc	1D6 Quote di Nave	1D6 Quote di Nave	
Benefici in Denaro				
1 1.000	2.000	1.000	2.000	
2 5.000	10.000	5.000	10.000	
3 10.000	20.000	10.000	20.000	
4 20.000	20.000	20.000	20.000	
5 20.000	50.000	20.000	50.000	
6 50.000	100.000	50.000	100.000	
7 100.000	100.000	100.000	100.000	

Carriera	Mercante	Medico	Mercenario	Nobile
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 For	+1 For	+1 For	+1 Dex	+1 Dex
2 +1 Dex	+1 Dex	+1 Dex	+1 Int	+1 Int
3 +1 Res	+1 Res	+1 Res	+1 Edu	+1 Edu
4 G-Zero	+1 Int	G-Zero	+1 Soc	+1 Soc
5 Mischia	+1 Edu	Mischia	Baldoria	Baldoria
6 Steward	Armi da Fuoco	Gioco d'Azzardo	Mischia	Mischia
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Comunicazioni	Amministrazione	Comunicazioni	Atletica	Atletica
2 Ingegneria	Computer	Meccanica	Amministrazione	Amministrazione
3 Armi da Fuoco	Meccanica	Armi da Fuoco	Baldoria	Baldoria
4 Mischia	Medicina	Mischia	Comando	Comando
5 Intermediario	Comando	Gioco d'Azzardo	Gioco d'Azzardo	Gioco d'Azzardo
6 Veicoli	Scienze	Tenuta da Battaglia	Veicoli	Veicoli
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 Baldoria	Computer	Gravitonica	Computer	Computer
2 Artiglieria	Baldoria	Armi da Fuoco	Baldoria	Baldoria
3 Tuttofare	Elettronica	Artiglieria	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco
4 Medicina	Medicina	Mischia	Mischia	Mischia
5 Navigazione	Medicina	Ricognizione	Collegamento	Collegamento
6 Pilotare	Scienze	Veicoli	Animali	Animali
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Avvocato	Avvocato	Avvocato	Avvocato	Avvocato
2 Ingegneria	Computer	Ingegneria	Computer	Computer
3 Medicina	Tuttofare	Medicina	Collegamento	Collegamento
4 Navigazione	Lingue	Navigazione	Lingue	Lingue
5 Scienze	Medicina	Scienze	Medicina	Medicina
6 Tattica	Scienze	Tattica	Scienze	Scienze

Carriera	Pirata	Ramingo	Scienziato	Tecnico
Qualifiche Dex 5+		Dex 5+	Edu 6+	Edu 6+
Sopravvivenza Dex 6+		Res 5+	Edu 5+	Dex 4+
Grado For 7+		--	Int 7+	Edu 5+
Promozione Int 6+		--	Int 6+	Int 8+
Riarruolamento 5+		5+	5+	5+
Ranghi e Abilità				
0 Marinaio [Artiglieria-1]	--		Istruttore [Scienze-1]	Tecnico [Computer-1]
1 Caporale	--		Professore Aggiunto	Capo Squadra
2 Tenente [Pilota-1]	--		Assegnista di Ricerca	Supervisore
3 Tenente Comandante	--		Ricercatore [Computer-1]	Manager
4 Comandante	--		Professore Associato	Direttore [Amministrazione-1]
5 Capitano	--		Professore	Vice Presidente
6 Commodoro	--		Professore Emerito	Amministratore Delegato
Benefici Materiali				
1 Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore	Passaggio Inferiore
2 +1 Int	+1 Int	+1 Edu	+1 Edu	+1 Edu
3 Arma	Arma	+1 Int	+1 Int	+1 Int
4 Passaggio Superiore	Arma	Passaggio Medio	Passaggio Medio	Passaggio Medio
5 +1 Soc	Passaggio Medio	+1 Soc	+1 Soc	Passaggio Medio
6 Passaggio Superiore	Passaggio Medio	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore	Passaggio Superiore
7 1D6 Quote di Nave	--	Vascello di Ricerca	+1 Soc	+1 Soc
Benefici in Denaro				
1 1.000	0	1.000	1.000	1.000
2 5.000	1.000	5.000	5.000	5.000
3 10.000	2.000	10.000	10.000	10.000
4 20.000	5.000	10.000	10.000	10.000
5 20.000	5.000	20.000	20.000	20.000
6 50.000	10.000	50.000	50.000	50.000
7 100.000	10.000	50.000	50.000	50.000

Carriera	Pirata	Ramingo	Scienziato	Tecnico
Abilità e Addestramento - Sviluppo Personale				
1 +1 For	+1 For	+1 For	+1 For	+1 For
2 +1 Dex	+1 Dex	+1 Dex	+1 Dex	+1 Dex
3 +1 Res	+1 Res	+1 Res	+1 Res	+1 Res
4 Mischia	Mischia	+1 Int	+1 Int	+1 Int
5 Corruzione	Corruzione	+1 Edu	+1 Edu	+1 Edu
6 Gioco d'Azzardo	Gioco d'Azzardo	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Armi da Fuoco
Abilità e Addestramento - Abilità di Servizio				
1 Legge della Strada	Legge della Strada	Amministrazione	Amministrazione	Amministrazione
2 Elettronica	Meccanica	Computer	Computer	Computer
3 Armi da Fuoco	Armi da Fuoco	Elettronica	Meccanica	Meccanica
4 Mischia	Mischia	Medicina	Medicina	Medicina
5 Ricognizione	Ricognizione	Corruzione	Elettronica	Elettronica
6 Veicoli	Veicoli	Scienze	Scienze	Scienze
Abilità e Addestramento - Specialista				
1 G-Zero	Elettronica	Navigazione	Computer	Computer
2 Comunicazioni	Mischia	Amministrazione	Elettronica	Elettronica
3 Ingegneria	Corruzione	Scienze	Gravitonica	Gravitonica
4 Artiglieria	Legge della Strada	Scienze	Lingue	Lingue
5 Navigazione	Gioco d'Azzardo	Animali	Ingegneria	Ingegneria
6 Pilotare	Ricognizione	Veicoli	Animali	Animali
Abilità e Addestramento - Educazione Avanzata				
1 Computer	Computer	Avvocato	Avvocato	Avvocato
2 Gravitonica	Ingegneria	Computer	Computer	Computer
3 Tuttofare	Tuttofare	Tuttofare	Tuttofare	Tuttofare
4 Medicina	Medicina	Lingue	Lingue	Lingue
5 Avvocato	Collegamento	Medicina	Medicina	Medicina
6 Tattica	Tattica	Scienze	Scienze	Scienze

Dettagli Conclusivi

Ci vuole più di un insieme di caratteristiche e abilità per creare un personaggio divertente. Aggiungendo alcuni dettagli al termine della creazione, potresti trovare l'esperienza di gioco più gratificante.

Nome

Ogni personaggio ha bisogno di almeno un nome, magari uno adatto allo stile di gioco del tuo gruppo e all'universo dell'Arbitro. Considera di scegliere un nome basato su nomi reali o personaggi fittizi o uno di tua completa invenzione. Se sei bloccato, prova a scegliere due personaggi tra i tuoi preferiti nella fantascienza e prendi parti di ciascuno dei loro nomi per creare qualcosa di unico per il tuo personaggio.

Genere

Nella maggior parte dei giochi vuol dire scegliere tra maschio e femmina, ma alcuni Arbitri o universi possono offrire opzioni diverse. Non c'è nulla che ti obblighi a giocare un personaggio del tuo stesso genere. Molti considerano una sfida cercare di rappresentare un genere differente in modo realistico.

Aspetto

Scegliere dettagli come l'altezza, il peso, il colore dei capelli, le preferenze di abbigliamento e così via, rende più facile descrivere il tuo personaggio e aiuta tutti a immaginarlo nelle proprie menti mentre giocano. Caratteristiche distintive spesso danno al tuo personaggio spessore.

Obiettivi Personali

Il tempo e l'esperienza hanno dimostrato che i personaggi con obiettivi personali sono molto più gratificanti da giocare nel lungo periodo. Un obiettivo personale dovrebbe essere qualcosa che non si rivolva in una singola avventura. Buoni esempi includono imparare i segreti di antiche civiltà, padroneggiare le arti Psioniche o acquisire potere politico. Gli obiettivi personali sono spesso forniscono all'Arbitro l'opportunità di sviluppare archi narrativi basati su quel personaggio, dato che gli obiettivi dicono all'Arbitro cosa il personaggio (e si presume il giocatore) sia interessato a perseguire. Va bene se gli obiettivi del personaggio cambiano nel tempo. Infatti, questo è un buon segno della crescita e dello sviluppo del personaggio.

Alieni

Si presume che gli umani siano la specie standard di riferimento per queste regole e che quindi non abbiamo particolari abilità o svantaggi che li rendano distintivi a livello di specie nell'economia delle regole per i personaggi.

La definizione di specie aliena ricade nell'ambito creativo dell'Arbitro, dato che può beneficiarne la natura della campagna e dell'universo. Questo SRD offre i seguenti esempi di specie aliene nel tentativo di dimostrare archetipi comuni rinvenibili in molte forme di fantascienza classica. Alcuni universi sono abitati solo da umani, mentre altri sono abitati da centinaia di specie aliene che i personaggi possono incontrare. Il tuo Arbitro ha la parola definitiva sulla presenza di altre specie aliene nella tua campagna.

Maggiori informazioni di dettaglio sulla creazione di alieni possono essere trovati nella *Flynn Guide to Alien Creation*, un supplemento pubblicato da Samardan Press.

Avicoli

Discendenti di uccelli Onnivori/Rapaci, gli Avicoli sono una piccola razza di senzienti alati capaci di volare su piccoli mondi. Gli Avicoli sono una specie omeotermica e bisessuata, alta mediamente 1,2 metri con un'apertura alare di oltre 2,5 metri e hanno un peso di circa 35 chilogrammi. L'attitudine naturale degli Avicoli verso una consapevolezza eccezionale degli spazi, sia concettuale che fisico, li predispone verso Pilotaggio e Navigazione.

Meccaniche di Gioco

Gli Avicoli hanno debole Forza (1D6), notevole Destrezza (3D6) e debole Resistenza (1D6). Gli Avicoli hanno anche i Tratti: Volante (9m), Adattamento alla Bassa Gravità, Pilota Nato, Bassa Velocità (4,5 m) e Piccolo. Questa specie alata raggiunge la maturità a 22 anni, inizia a invecchiare a 46 anni, è alta 105+(2D6x2) centimetri e hanno un peso di 20+(2D6x2) chili.

Esper

Gli Esper sono umani o umanoidi che hanno abbracciato l'ampio uso della psionica. Gli esper tengono a essere alti e snelli, e la loro natura calma e distaccata li rende imperscrutabili agli umani di altre culture. Come razza, hanno la tendenza a essere più mistici e filosofici di altre specie.

Meccaniche di Gioco

Gli Esper seguono le regole standard per la creazione di personaggi umani. In aggiunta, gli Esper possiedono il tratto Psionico.

Insettani

Discendenti da una stirpe di Carnivori/Inseguitori, gli Insettani sono una razza insettoide che è difficile da comprendere per la maggior parte delle altre razze. Alti in media 1,8 metri, con una massa attorno ai 90 chilogrammi, i pochi Insettani sono molto orientati alla comunità e pongono i bisogni della "colonia" davanti a quelli individuali. Hanno una capacità assai limitata di identità individuale e molto spesso si considerano come un'estensione della "regina". Con il migliorato apporto nutrizionale, che ha avuto un impatto sulla loro intelligenza così come anche l'esposizione ad altre culture, una crescente minoranza di Insettani ha iniziato a sviluppare un più forte senso del Sé personale, ma rimane fortemente influenzata dal loro istinto comunitario. Gli Insettani spesso contribuiscono alla più ampia comunità interstellare in ruoli orientati al servizio, facendo affidamento ai loro particolari generi: "operaie" (femmine sterili), "soldati" (femmine sterili), "droni" (maschi fertili) o "regine" (femmine fertili). Mentre non ci sono particolari differenze anatomiche tra i diversi generi, la colorazione del carapace e l'aiutare i non-Insettani, li distingue gli uni dagli altri.

Meccaniche di Gioco

Gli Insettani hanno Notevole Destrezza (2D6+2). Gli Insettani hanno anche i tratti: Corazzato, Prima Brutta Impressione, Casta, Sangue Freddo, Alta Velocità (9m), Grande Saltatore e Mentalità Alveare. Gli Insettani raggiungono la maturità a 18 anni e iniziano ad invecchiare a 34 anni (come gli umani), sono alti 160+(2D6x5) centimetri e pesano 60+(2D6x5) chilogrammi.

NOTA: Gli Insettani hanno caratteristiche differenti chiamate Casta, che sostituisce Status Sociale. La Casta è generata nello stesso modo dello Status Sociale. Tutte le modifiche allo Status Sociale cui si fa riferimento nel processo di creazione del personaggio, hanno impatto identico sulla Casta.

Tritoni

Geneticamente manipolati da stirpi umane pure per vivere sott'acqua, i Tritoni assomigliano sempre meno assomigliano sempre meno ai propri antenati con il passare delle generazioni. I cambiamenti alla colorazione della pelle verso un tono verde e blu pallido, insieme alla presenza di branchie, appendici palmate e un sottile strato di grasso protettivo, danno ai Tritoni un aspetto che ricorda gli anfibii.

Meccaniche di Gioco

I Tritoni possiedono i Tratti: Anfibio, Acquatico, Nuotare Nato, Dipendente dall'Acqua.

Rettiliani

Con un aspetto fortemente sauro, i Rettiliani discendono da una stirpe di carnivori inseguitori omeotermici. Le loro scaglie tendono ad avere disegni brillanti, particolarmente tra i maschi della specie. Alti circa 1,9 metri, con un peso di 85 chilogrammi, i Rettiliani mantengono molte caratteristiche dei loro antenati sauri. I Rettiliani sono spinti da un forte senso di territorialità e dall'istinto della caccia. Dopo aver scoperto il Motore a Balzo, i Rettiliani hanno scoperto interi mondi da rivendicare.

Meccaniche di Gioco

I Rettiliani hanno Notevole Forza (2D6+1), Notevole Destrezza (2D6+1) e Debole Resistenza (2D6-1). I Rettiliani inoltre possiedono i Tratti: Anti-Psionico, Alta Velocità (9m), Resistenza al Calore, Visione Notturna, Armi Naturali (denti) e Adattamento a Bassa Gravità. I Rettiliani raggiungono la maturità a 22 anni, iniziano a invecchiare a 42 anni e sono altri 155+(2D6x5) centimetri e pesano 50+(2D6x5) chilogrammi.

Descrizione dei Tratti Alien

Molte della razze in questa sezione possiedono insoliti tratti razziali, i quali sono descritti qui sotto.

- **Acquatico:** L'alieno si è adattato a vivere sott'acqua. Può respirare sott'acqua o trattenere il respiro per lunghi periodi (Res x 10 minuti, mediamente). Se anfibio, la sua Destrezza è dimezzata a terra. Se la specie non è anfibia, non possono operare fuori dall'acqua senza ausili o telepresenza.
- **Adattamento a Forte Gravità:** I membri di questa specie si sono evoluti su un mondo a forte gravità e non devono ambientarsi ad ambienti di quel tipo.
- **Adattamento alla Bassa Gravità:** I membri di questa specie si sono evoluti su un mondo a bassa gravità e non devono ambientarsi in ambienti di quel tipo.
- **Anfibio:** Un membro di questa specie è adatto a vivere sott'acqua così come in superficie. Può respirare sott'acqua o trattenere il respiro per prolungati periodi (Res x 10 minuti, mediamente). La sua Destrezza è dimezzata a terra.
- **Anti-Psionico:** Membri di questa specie sono anti-psionici innati. La forza Psionica del personaggio è equivalente a zero e non possono essere addestrati nelle arti psioniche. Inoltre, il personaggio non può soffrire gli effetti mentali della psionica, inclusi telepatia e assalti. Una specie non può avere questo tratto alieno se invece hanno Psionico tra i tratti.
- **Arma Naturale:** Questa specie ha un'arma naturale, come artigli, un morso potente o un aculeo velenoso. Questo tipo di armi sono utilizzabili a un raggio d'azione Personale e infliggono +1 danno. Le creature ottengono l'abilità Arma Naturale a Livello 0.
- **Brutta Prima Impressione:** I membri di questa specie hanno un aspetto universalmente considerato repellente o tratti fisici che richiamano una reazione istintiva nelle altre razze. Molte razze avranno automaticamente un'attitudine Scortese nei confronti di questi personaggi, anche se è possibile superarla dopo che la persona ha interagito con il personaggio per qualche minuto, sulla base della personalità e delle circostanze della loro interazione.
- **Casta:** Membri di questa specie hanno una predisposizione genetica per la gerarchia sociale. Quando hanno a che fare con razze che usano Status Sociale o Carisma, tutti gli MD di attributo sociale, che siano positivi o negativi, sono dimezzati.
- **Corazzato:** L'alieno possiede spesso pelo, scaglie, un esoscheletro o altre protezioni naturali che gli donano un punto armatura naturale.
- **Debole (Caratteristica):** L'opposto di Notevole (Caratteristica), alcune specie sono più deboli, meno resilienti o meno istruite di altre. I personaggi di una specie simile hanno Modificatori al Dado negativi quando tirano per quella caratteristica (-2 se non altrimenti specificato) e il massimo raggiungibile per quella caratteristica è diminuito dello stesso ammontare.
- **Dipendente dall'Acqua:** Anche se i membri di questa specie sono anfibi, possono sopravvivere fuori dall'acqua per un'ora al costo di 2 punti di Resistenza (dopodiché riferirsi alle regole di affogamento).
- **Elevato:** Questa specie era originariamente non-senziente, ma è stata elevata a un livello di intelligenza superiore da un'altra specie. Le razze Elevate diventano di solito clienti dei loro patroni. Due specie animali comuni Elevate sono i primati e i delfini:
 - *Delfini Elevati:* hanno Notevole Forza (+4) e Notevole Resistenza (+2) ma Debole Intelligenza, Educazione e Status Sociale (-2). Hanno i tratti: Elevato, Acquatico (pienamente acquatici, respiratori d'aria) e Maldestro.
 - *Primati Elevati:* hanno Notevole Forza e Resistenza (+2) ma tutte le altre caratteristi-

che sono Deboli (-2). Hanno il tratto Elevato.

- **Ferale:** Le specie ferali sono incivili, a dispetto della loro conoscenza tecnologica. Le specie ferali effettuano tiri di Educazione solamente con 1D6.
- **Grande Saltatore:** I membri di questa specie possono saltare a grandi distanze. Come azione significativa, un membro di questa specie può effettuare una Prova di Atletica. Se ha successo, salta di quattro quadrati, più un numero di quadrati pari all'Effetto della Prova di abilità. Inoltre, i membri di questa specie sono considerati come aventi l'abilità Atletica a Livello 0.
- **Grande Taglia:** Queste specie sono considerevolmente più grandi della media dei sofonti. Le creature di Grande Taglia hanno di solito una Forza e una Resistenza di 3d6 o 4d6 e una Destrezza di 1d6. I requisiti per il supporto vitale delle creature di Grande Taglia sono raddoppiati. Alcune creature di Grande Taglia sono descritte come Giganti. Gli attacchi contro creature Giganti ricevono un MD +1 per colpire.
- **Maldestro:** Questa specie non ha dita o altre appendici prensili, impedendole di afferrare facilmente oggetti, di spingere piccoli bottoni, arrampicarsi in spazi ristretti e così via.
- **Mente Alveare:** Membri di questa specie sono guidati da una mentalità alveare e spesso perseguono le azioni che supportano al bene più grande della propria famiglia, anche a costo della propria sicurezza personale. I personaggi devono effettuare una Prova di Intelligenza per evitare di rischiare la propria sicurezza quando seguono questo comportamento. La difficoltà della Prova di Intelligenza cambia a seconda del grado di percepito beneficio per la famiglia (solitamente è un compito Medio con MD+0, anche se possono sorgere circostanze in cui la difficoltà varia da Routine MD+2 a Difficile MD-2).
- **Metabolismo Lento:** Le creature con un metabolismo lento richiedono meno cibo rispetto alla maggioranza delle specie e i costi del loro supporto vitale sono dimezzati. In combattimento, le creature a metabolismo lento soffrono una penalità di -2 all'iniziativa.
- **Metabolismo Veloce:** Creature con un metabolismo veloce richiedono più cibo rispetto alla maggior parte delle specie e il loro supporto vitale costa il doppio. In combattimento, le creature a metabolismo veloce ottengono un bonus

+2 all'iniziativa. Le creature a metabolismo veloce dimezzano la loro Resistenza ai fini di determinare la fatica.

- **Naturalmente Curioso:** I membri di questa specie sono spinti da un naturale senso di curiosità e sono facilmente trascinati in qualsiasi avventura. Devono controllare tutto e vogliono sempre sapere cosa c'è dietro un potenziale mistero. I personaggi devono effettuare una prova di Intelligenza per evitare di agire in base ai loro impulsi curiosi. La difficoltà della Prova di Intelligenza varia in base al grado di mistero percepito (questo di solito è un compito Medio (DM + 0), sebbene possano verificarsi circostanze in cui la difficoltà varia da Routine (DM + 2) a Difficile (DM-2).)
- **Notevole (Caratteristica):** Alcune Specie sono notevolmente agili, intelligenti, resistenti o forti. I personaggi di queste razza hanno un Modificatore al Dado positivo quando tirano per quella caratteristica (+2 se non altrimenti specificato) e il massimo raggiungibile per quella caratteristica è incrementato dello stesso ammontare.
- **Nuotatore Nato:** I membri di questa specie sono nuotatori nati e ottengono MD+2 su una Prova di Abilità riguardante il nuotare.
- **Piccolo:** Le specie Piccole hanno di solito Forza e Resistenza di solo 1D6 e una Destrezza di 3D6. La taglia minima per un sofonte è di circa la metà di un umano.
- **Pilota Nato:** I membri di questa specie hanno un'innata comprensione dello spazio multidimensionale e ricevono quindi un MD+1 alle Prove di Pilotaggio e Navigazione.
- **Progettato:** La specie è stata alterata da qualche fattore esterno per adattarsi a circostanze mutate o ambienti diversi. Il trattamento medico di specie Progettate da strutture di Livello Tecnologico più basso rispetto a quello con cui la specie è stata creata, ricevono un MD negativo pari alla differenza tra i livelli tecnologici.
- **Psionico:** Tutti i membri della specie sono Psionici e possono determinare la propria Forza Psionica e i talenti all'inizio della generazione del personaggio.
- **Requisiti Atmosferici:** La specie richiede un'insolita combinazione di gas per respirare e non possono sopravvivere nella maggior parte delle atmosfere senza ausilio.

- **Resistenza al Calore:** I membri di questa specie non soffrono danno orario a causa degli effetti di clima caldo ed esposizione.
- **Sangue Freddo:** I membri di questa specie sono sensibili ai climi rigidi. Se esposti a freddo estremo senza equipaggiamento protettivo, il personaggio soffre un MD-1 sull'iniziativa. Il personaggio soffre 1D6 danni ogni dieci minuti di esposizione.
- **Visione Notturna:** Membri di questa specie possono vedere due volte più lontano di un umano in condizioni di scarsa luminosità come sotto le stelle, al chiaro di luna o a torcia. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- **Volante:** Queste specie possono volare usando ali. I personaggi di questa specie ottengono un'abilità di Atletica a Livello 0 e possono volare alla velocità segnata nella loro descrizione. Le creature volanti sono in volo devono spendere un'azione minore di movimento ogni round o finiscono in stallo e precipitano. Il volo alato è stancante e può essere sostenuto solo per un numero d'ore pari alla Resistenza della creatura, dopodiché è richiesto un pari ammontare di tempo di riposo.

CAPITOLO 2: ABILITÀ

I personaggi in un gioco del Cepheus Engine sono coinvolti in una serie di attività, usando le loro diverse abilità per superare le sfide con cui si confrontano. Le abilità e il loro uso sono descritti in questo capitolo.

Prove di Abilità

Le Prove di Abilità usano il sistema di risoluzione fondamentale del Cepheus Engine per risolvere le azioni. Ogni volta che il tuo personaggio tenta qualunque azione con una possibilità di fallire, tira 2D6, aggiungi i livelli dell'abilità, il modificatore di caratteristica adeguato e l'MD di Difficoltà. Se il risultato è pari a 8 o più, l'azione ha successo. Se il risultato è inferiore a 8, l'azione fallisce. Le basi del sistema di risoluzione dei compiti può essere trovato nell'**Introduzione**, al paragrafo **Tiri di dado**.

Formato di Descrizione del Compito

Le descrizioni dei compiti possono essere formalmente scritte in uno specifico formato, come segue:

Descrizione del Compito: Abilità Richiesta, Caratteristica, Incremento di Tempo, Difficoltà.

Descrizione del Compito: Descrive l'azione del compito stesso. Quando stampata, è spesso in corsivo per aiutare a distinguere.

Abilità Richiesta: L'abilità richiesta per il compito. I livelli di abilità sono aggiunti come MD positivo alla Prova. I personaggi inesperti soffrono un MD-3 se non hanno questa abilità.

Caratteristica: Il modificatore di caratteristica che è aggiunto alla Prova.

Incremento di Tempo: L'intervallo di tempo richiesto per eseguire il compito.

Descrizioni informali

Le Prova di Abilità sono anche essere scritte informalmente con la Difficoltà seguita dall'Abilità richiesta in tutto il testo dell'SRD. Per esempio, riparare il danno di un'astronave in mezzo a un combattimento può essere un compito di Ingegneria Molto Difficile (-4). Quando scritti in questo modo, l'Arbitro deve scegliere la caratteristica adeguata a modificare quella prova di abilità, oltre che l'incremento di tempo richiesto, se non è immediatamente deducibile dal contesto.

Inesperti e Abilità a Livello Zero

I personaggi possono eseguire alcuni compiti anche senza addestramento nell'abilità, usando solamente il talento naturale (definito dal punteggio delle loro caratteristiche), ma personaggi addestrati tengono a essere migliori in queste cose. Se l'Arbitro non dice espressa-

mente che non è possibile, puoi sempre tentare un compito che richiede quell'abilità anche se non hai addestramento.

Se un personaggio non ha livelli in quell'abilità, allora è inesperto e dovrà soffrire un Modificatore al Dado -3 quando proverà a usare quell'abilità.

Se un personaggio ha l'abilità a Livello Zero, allora è competente nell'uso di quell'abilità, ma ha poca esperienza. Non riceve alcun bonus dalla sua abilità quando la usa, ma almeno evita la penalità che avrebbe un inesperto.

Andare più Veloce o più Lento

Se scegli, prima del tiro, puoi muoverti di una o due righe in su o in giù nella Tabella dei Tempi. Muovendoti in su (riducendo l'incremento di tempo) ottieni un MD -1 per ogni riga in cui ti sposti; muovendoti in giù e incrementando il tempo impiegato, ottieni un MD +1 per ogni riga in cui ti sposti. Il tuo Arbitro ti aiuterà ad aggiudicare ogni problema che potrebbe sorgere dal cambio dei Tempi.

Tabella: Tempi

Tempo	Incremento di base
1D6 secondi	Un secondo
1D6 round	Un round di combattimento corpo a corpo (6 secondi)
1D6 minuti	Un minuto (60 secondi o 10 round di combattimento corpo a corpo)
1D6 chilo-secondi	Un chilo-secondo (~16.67 minuti, o un turno di combattimento spaziale)
1D6 ore	Un'ora (60 minuti)
1D6 giorni	Un giorno (24 ore)
1D6 settimane	Una settimana (7 giorni)
1D6 mesi	Un mese comune (30-31 giorni)
1D6 trimestri	Un trimestre (3 mesi comuni)

Azioni Multiple

Un personaggio può provare a fare due o più cose contemporaneamente, come sparare con le armi di un'astronave mentre vola, o disarmare una bomba mentre si nasconde da delle guardie. Per ogni azione in più che il personaggio compie, soffre un MD-2 in quella Prova di Abilità.

Livello di Legge Locale

Alcuni compiti sono influenzati dal Livello di Legge Locale di un mondo, così come rappresentato nel Profilo di Mondo Universale. Per i compiti influenzati dalla legge locale, leggi e regolamenti, la difficoltà usuale dei com-

piti può essere consultata nella Tabella della Difficoltà di Base secondo i Livelli di Legge.

Lista delle Abilità Disponibili

La seguente è una lista delle abilità disponibili usate nelle regole fondamentali del Cepheus Engine. Gli Arbitri possono aggiungere altre abilità secondo necessità in modo da adattarsi al meglio all'universo da loro creato.

Tabella: Difficoltà di Base secondo i Livelli di Legge

Livello di Legge	Difficoltà
0	Routine (MD+2)
1-3	Media (MD+0)
4-6	Difficile (MD-2)
7-9	Molto Difficile (MD-4)
10+	Formidabile (MD-6)

Tabella: Abilità Disponibili

Abilità di Base	Abilità nelle Armi	Abilità di Trasporto
Amministrazione	Armi da Fuoco (Abilità a Cascata)	Aeromobili (Abilità a Cascata)
Animali (Abilità a Cascata)	Fucile a Energia	Ala
Allevamento	Fucile a Proiettili	Grav
Cavalcare	Pistola a Proiettili	Rotore
Sopravvivenza	Pistole a Energia	Marinaio (Abilità A Cascata)
Veterinaria	Tiro con l'Arco	Imbarcazioni a motore
Atletica	Artiglieria (Abilità a Cascata)	Navi Oceaniche
Avvocato	Armi di Batteria	Sottomarini
Baldoria	Armi montate sul dorso	Vela
Collegamento	Schermi	Veicoli (Abilità a Cascata)
Comando	Armi Pesanti	Cingolato
Computer	Torrette	Ruote
Comunicazioni	Mischia (Abilità a Cascata)	Talpa
Corruzione	Armi Contendenti	
Demolizioni	Armi Naturali	
Elettronica	Armi Perforanti	
Gioco d'Azzardo	Armi da Taglio	
Gravitonica		
G-Zero		
Ingegnere		
Intermediario		
Legge della Strada		
Lingue		
Meccanico		
Medicina		
Navigazione		
Pilotare		
Prospezione		
Ricognizione		
Scienze (Abilità a Cascata)		
Scienze Biologiche		
Scienze Fisiche		
Scienze Sociali		
Scienze Spaziali		
Steward		
Tattica		
Tenuta da Battaglia		
Tuttofare		

Descrizione delle Abilità

Questa sezione descrive ciascuna abilità rinvenibile nel Cepheus Engine, inclusi i loro usi più comuni. Potresti essere in grado di usare le abilità anche per compiti non descritti qui. L'Arbitro stabilisce la Difficoltà e decide i risultati in tutti i casi.

Aeromobili (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti tipi di veicoli per il volo. Quando questa abilità è ottenuta, il personaggio deve immediatamente scegliere una delle seguenti: Grav, Rotore o Ala.

Ala

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed eseguire manutenzione di base su, jet e altri aeroplani. Le Ali devono continuare a muoversi o stallano e cadono dal cielo.

Allevamento

Il personaggio può far crescere raccolti e allevare animali. Questo include anche le colture idroponiche e i raccolti clonati per la produzione di cibo, a livelli tecnologici sufficientemente alti.

Amministrazione

Il personaggio ha esperienza con le agenzie burocratiche e capisce i requisiti per averci a che fare e gestirle. Si considerino alcuni dei seguenti compiti: evitare le molestie della polizia; garantire la tempestiva di emissione delle licenze; l'approvazione delle domande; evitare un'ispezione ravvicinata di documenti; etc. In questi casi, un successo in una Prova di Abilità Amministrazione (con Difficoltà basata su sulla tabella Difficoltà di Base secondo Livello di Legge), fornirà un esito positivo alla situazione.

Burocrati e Amministratori: Trattare con amministratori e burocrati è sempre un'attività che porta via tempo ed è un compito fastidioso, che in qualche modo sembra essere frequente nelle avventure di Cepheus Engine. Non sono richieste abilità speciali per gestire i burocrati, ma i personaggi con l'abilità Amministrazione avranno familiarità con il loro modo di fare e troveranno il compito più semplice e facile.

Offrire una bustarella e una Prova di Abilità usando Corruzione possono essere tentanti al posto dell'uso di abilità come Amministrazione e Avvocato. Vedi la descrizione dell'abilità **Corruzione** per maggiori informazioni.

Animali (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti aspetti della gestione degli animali. Quando questa abilità è ottenuta, il personaggio deve immediatamente

scegliere una delle seguenti: Allevamento, Cavalcare, Sopravvivenza o Veterinaria.

Armi Contendenti

Il personaggio è abile nell'uso di armi contundenti, come mazze, staffe e chiavi inglesi molto grandi, nel combattimento corpo a corpo.

Armi da fuoco (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti tipi di armi portatili a distanza. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Tiro con l'Arco, Pistole a Energia, Fucile a Energia, Doppietta, Pistola a proiettili, Fucile a proiettili.

Armi da Taglio

Il personaggio è esperto nell'uso di armi da taglio, come spade e asce, nel combattimento corpo a corpo.

Armi di Batteria

Il personaggio è esperto nell'operare le armi di batteria a bordo di una nave.

Armi Montate sul Dorso

Il personaggio è esperto nell'operare i banchi di armi o le armi dorsali a bordo di una nave. Queste armi possono essere usate contro altre navi o per bombardare i pianeti o per attaccare obiettivi fissi.

Armi Naturali

Il personaggio è esperto nell'uso di armi naturali nel combattimento corpo a corpo. Tra gli umani, questo include il pugilato, le arti marziali e la lotta.

Armi Perforanti

Il personaggio è esperto nell'uso di armi perforanti e da lancio, come picche e lance, nel combattimento corpo a corpo.

Armi Pesanti

L'abilità Armi Pesanti copre molti tipi di armi portatili e più grandi che causano danni ingenti, come lanciarazzi, artiglieria e armi al plasma.

Artiglieria (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti tipi di armi devastanti comunemente usate contro veicoli, astronavi e installazioni a terra. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Armi di Batteria, Armi Pesanti, Schermi, Armi montate sul dorso, Torrette.

Atletica

Questa abilità copre la prestanza e l'allenamento fisico, in modo simile a quello di un atleta allenato. Questo include azioni che richiedono la coordinazione fisica, come scalare, giocoliera o lancio; azioni di resistenza, come corsa di lunga distanza o escursionismo; e atti di forza come sollevamento pesi e body-building.

Alieni con Ali: Per specie aliene con ali, questa abilità è usata anche per riflettere la loro capacità nel volo.

Avvocato

Il personaggio ha familiarità con le principali leggi e regolamenti che governano il viaggio interstellare, il commercio e le relazioni. Questa abilità non fornisce la conoscenza della miriade di leggi di ciascun singolo mondo, né permette alla persona di professare come procuratore.

Ispezioni della nave: Di solito, quando una nave arriva in un nuovo mondo, verrà ispezionata dalle autorità portuali per verificare l'aderenza con tutte le leggi e i regolamenti applicabili. Non è insolito inoltre per le pattuglie fermare e abbordare mercantili e altre navi nello spazio profondo. Quando un'ispezione del genere avviene, il personaggio può effettuare una Prova di Avvocato (con difficoltà basata sulla tabella Difficoltà di Base secondo i Livelli di Legge) per farsi trovare in regola e passare l'ispezione. Se dovesse esserci qualsiasi cosa di illegale a bordo, il personaggio soffrirà un MD-2 per la prova.

Baldoria

Questa abilità riflette l'arte di interagire e socializzare con gli altri. Il personaggio è abile nell'arte delle chiacchiere di convenienza e rendere gli altri confortevoli in loro presenza in quasi ogni situazione sociale, come feste, balli, inaugurazioni, giri per locali, etc.

Cavalcare

Questa abilità garantisce la capacità di guidare e provvedere alle cure di base di cavalli e altre creature che sono addestrate a portare un cavaliere.

Cingolato

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed eseguire manutenzione di base su, carrarmati e altri veicoli che si muovono su cingoli.

Collegamento

Il personaggio è addestrato nell'arte di trattare con gli altri, inclusi la conoscenza dei protocolli appropriati, l'etichetta, i codici di condotta e altre informazioni necessarie quando si ha a che fare con un'ampia gamma di tipologie sociali. Un personaggio del genere è parecchio utile quando si tentano negoziati per un affare spinoso,

per convincere il segretario del Duca a far incontrare il gruppo con il Duca, per aiutare a dirimere una disputa tra due gruppi in contrasto o altri tipi di negoziazioni e diplomazia.

Influenzare gli altri: Il personaggio può cambiare l'attitudine degli altri con il successo di una prova. Nei negoziati, i partecipanti tirano per Prove di Collegamento in opposizione per vedere chi otterrà un vantaggio. Le Prove in opposizione risolvono inoltre i casi in cui due diplomatici sono coinvolti in negoziazioni.

Comando

Il personaggio possiede la capacità di unire, ispirare, organizzare e dirigere gli sforzi della squadra per assicurare la migliore cooperazione e produttività possibili.

Coordinare lo Sforzo: Ogni volta che un compito richiede che uno o più personaggi uniscano le loro forze (p.e. lavori di squadra; ciascuno effettua una prova di abilità verso un obiettivo comune), il personaggio ottiene una riserva di punti pari all'Effetto della prova di abilità (minimo 1). Questa riserva può essere distribuita dai comandanti ai singoli membri del team come MD (MD+1 per ciascun punto) sulla prova di abilità effettuata verso l'obiettivo comune.

Iniziativa Migliorata: L'abilità di Comando può essere usata per aumentare l'Iniziativa di un altro personaggio. Il personaggio con Comando effettua una Prova di Comando aumentando l'Iniziativa del personaggio di un punteggio pari all'Effetto della prova. Effettuare una Prova di Comando è un'azione significativa.

Computer

Il personaggio è esperto nella programmazione e nell'operare computer elettronici e a fibra ottica, sia per i modelli a terra che quelli di bordo. I computer possono essere trovati su qualsiasi mondo con LT di 8 o più, diventando esponenzialmente più comuni ad alti livelli tecnologici.

Un personaggio senza almeno un po' di addestramento nell'uso dei computer potrebbe trovarsi svantaggiato in un universo fantascientifico ad alta tecnologia. Chiunque abbia Computer-0 o meglio può effettuare le seguenti Prove: accesso a Datanet, inviare e ricevere messaggi, cercare informazioni non classificate e recuperare file e dati. Utenti più esperti possono aprire e chiudere dati criptati; scovare dati efficacemente; creare o rompere i protocolli di sicurezza di dati e reti; ed effettuare ogni altro compito di programmazione a livello generale.

Comunicazioni

Il personaggio è addestrato all'uso, la riparazione e la manutenzione di comunicatori e sensori. Mentre chiun-

que può premere il bottone e far funzionare un comunicatore, questa abilità è necessaria per comprendere come mai un dispositivo non funzioni o come usare il dispositivo per usi diversi dalla comunicazione. Quando si usano i sensori, questa abilità permette al personaggio di interpretare i dati di lungo raggio dei sensori e degli scanner di una nave. I personaggi esperti possono potenziare un segnale in arrivo o in uscita, aprire o chiudere un canale sicuro, disturbare comunicazioni locali, localizzare e valutare potenziali minacce e analizzare dati complessi dei sensori.

Corruzione

Il personaggio ha esperienza nel corrompere ufficiali più o meno gretti, in modo da aggirare i regolamenti o ignorare leggi ingombranti. L'ammontare della bustarella è spesso basata sul livello di violazione, come indicato nella tabella Prova di Corruzione secondo la Violazione.

Tabella: Prova di Corruzione secondo la Violazione

Violazione	MD	Bustarella Minima
Reato o Infrazione Insignificante	+2	1D6xCr10
Reato o Infrazione Minore	+0	1D6xCr50
Reato o Infrazione Grave	-2	1D6xCr100
Reato o Infrazione Capitale	-4	1D6xCr500

Se la bustarella è minore del minimo richiesto, il tentativo fallirà automaticamente. I personaggi possono offrire di più del minimo richiesto e ottengono un MD+1 per ogni multiplo di bustarella offerto. Se la prima offerta è rifiutata, un personaggio può tentare una seconda volta offrendo il doppio del valore della precedente bustarella. Se entrambi i tentativi falliscono, l'Arbitro dovrà richiedere ai personaggi una Prova di Status Sociale, con una Difficoltà basata sulla tabella Prova di Corruzione secondo la Violazione. Se anche questo fallisce, il personaggio sarà accusato di tentata corruzione.

Per esempio, un personaggio che tenta di corrompere un ufficiale per ignorare un furtarello dovrà offrire una bustarella di Cr2000. Se il personaggio offre Cr4000 invece, potrà ottenere un MD+1 sulla prova. Se saranno offerti Cr6000, il personaggio otterrà MD+2 e così via.

Demolizioni

Questa abilità copre l'uso di cariche da demolizione e altri esplosivi e include l'assemblaggio e lo smantellamento di bombe.

Doppietta

Il personaggio è esperto nell'uso delle doppiette.

Elettronica

Il personaggio è esperto nell'installare, usare, mantenere, riparare e/o creare dispositivi ed equipaggiamento

elettronici. Il personaggio può commerciarli ricavandone di che vivere, guadagnando un salario per ogni settimana di lavoro dedicato. Il personaggio conosce come usare gli strumenti del lavoro, come svolgere compiti di routine, come supervisionare aiutanti inesperti e come gestire i più comuni problemi.

Disabilitare i Dispositivi: Il personaggio è abile nel disattivare i sistemi di allarme, aprire lucchetti elettronici, disabilitare robot mal funzionanti o compiti simili che riguardano i dispositivi elettronici.

Fucile ad Energia

Il personaggio è esperto nell'uso delle armi avanzate come fucili laser o al plasma.

Fucili a Proiettili

Il personaggio è esperto nell'uso di fucili a proiettili come fucili automatici e cannoni di Gauss.

Gioco d'Azzardo

La persona è ben preparata su giochi d'azzardo ed esperto nel giocarli. È avvantaggiato rispetto ai non esperti ed è generalmente capace di vincere quando si cimenta in questi giochi. L'Abilità Gioco d'Azzardo, comunque, non dovrebbe essere confusa con una generazione assunzione di rischio.

Giochi non competitivi: Questi sono giochi come Slot Machines, Roulette, Blackjack, Keno, Etc. Questi giochi sono giocati strettamente contro la Casa e le loro probabilità sono piuttosto costanti, così come i valori di ricompensa. Il personaggio sceglie un gioco dalle sue probabilità di vincita (alta, media, bassa, scarsa o remota) e piazza la scommessa. L'Arbitro determina se il gioco è truccato. Il personaggio quindi tira il proprio punteggio di Gioco d'Azzardo. Se ha successo, il personaggio riceve una ricompensa basata sull'ammontare della scommessa iniziale. La Casa vince sempre al tiro di un 2 naturale.

Tabella: Gioco d'Azzardo secondo le Probabilità di Vincita

Probabilità di Vincita	MD	Ricompensa	Scommessa Massima
Truccato	-8	Varia	Varia
Remota	-6	1:10	Cr5,000
Scarsa	-4	1:8	Cr1,000
Bassa	-2	1:4	Cr500
Media	+0	1:2	Cr100
Alta	+2	2:3	Cr50

Giochi Competitivi: Se si gioca contro un gruppo di altri giocatori, ciascun partecipante al gioco effettuerà la Prova di Abilità su Gioco d'Azzardo e il tiro più alto vince il piatto. Un personaggio può tentare di barare durante un gioco in ogni momento dichiarando il suo intento di barare ed effettuando un'ulteriore Prova di Gioco

d'Azzardo. Se qualsiasi altro giocatore ottiene una Prova favorevole contro il tentativo di barare del personaggio, sono colti il flagrante. Altrimenti il giocatore ha barato con successo e vince il piatto. Se più di una persona tenta di barare durante lo stesso round di gioco, la persona con il tiro più alto vince il piatto.

Grav

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare correttamente chiatte ad aria e altri veicoli che usano la tecnologica gravitonica, oltre che di effettuare operazioni di manutenzione basilari di routine. I Grav hanno in teoria perfetta manovrabilità e possono galleggiare nell'aria, ma prove di abilità potrebbero essere necessarie quando si effettuano manovre acrobatiche ad alta velocità.

Gravitonica

Il personaggio è addestrato nell'installare, mantenere, riparare e/o creare dispositivi ed equipaggiamento gravitonici. Questi oggetti includono: chiatte ad aria, moduli sollevanti, cinture a gravità, slitte a gravità, corazzati a gravità, etc. L'abilità Gravitonica ha a che fare con i dettagli tecnici di questi veicoli; l'abilità Grav è richiesta invece per pilotarli. Il personaggio può commerciare ricavandone di che vivere, guadagnando un salario per ogni settimana di lavoro dedicato. Il personaggio conosce come usare gli strumenti del lavoro, come svolgere compiti di routine, come supervisionare aiutanti inesperti e come gestire i più comuni problemi.

G-Zero

Il personaggio è abituato a lavorare e vivere negli ambienti a microgravità o gravità zero. Il personaggio è addestrato ed ha familiarità con l'uso di armi e combattimento in questi tipi di ambiente. Inoltre, le persone sono state addestrate a vestire, prendersi cura e mantenere tutti i tipi di Tuta Spaziale e Armatura da Combattimento comunemente usati in queste condizioni.

Imbarcazioni a motore

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed effettuare manutenzione di routine su, piccole barche motorizzate.

Ingegneria

Il personaggio è esperto nell'operare e mantenere i motori di manovra delle astronavi, i motori a Balzo e i generatori. Il personaggio può commerciarli ricavandone di che vivere, guadagnando un salario per ogni settimana di lavoro dedicato. Il personaggio conosce come usare gli strumenti del lavoro, come svolgere compiti di routine, come supervisionare aiutanti inesperti e come gestire i più comuni problemi. L'Ingegneria è particolarmente

importante nell'indirizzare l'energia ai motori a Balzo per una riuscita transizione allo Spazio di Balzo.

Intermediario

Un intermediario è abile nel localizzare fornitori e acquirenti e nel semplificare l'acquisto e la rivendita di beni di commercio, rispetto alla regole di **Scambi e Commercio**.

Legge della Strada

Un personaggio con conoscenza della Legge della Strada capisce l'ambiente urbano e il potere delle strutture sociali. Un personaggio esperto conosce quando e dove recuperare informazioni, come aver a che fare con sconosciuti che li offendono e chi può occuparsi di attività sull'orlo della legalità.

Lingue

Il personaggio può leggere e scrivere in una lingua diversa per ogni livello di Lingue che possiede. Tutti i personaggi sanno parlare e scrivere la loro lingua madre senza bisogno dell'abilità Lingue e l'esistenza di traduttori universali comporta che le Lingue non sia sempre necessari su altri mondi. Avere Lingue-0 presuppone che il personaggio sa parlare con frasi semplici in molti linguaggi. Inoltre, Lingue può essere usata per cercare di decifrare il significato di massima di un brano, come un'iscrizione o un messaggio registrato.

Marinaio (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti di scafo e viaggi oceanici. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Imbarcazioni a Motore, Navi Oceaniche, Vela o Sottomarino.

Meccanica

Il personaggio è pratico nell'installazione, l'uso, la manutenzione, la riparazione e/o la creazione di dispositivi o equipaggiamento meccanici. Il personaggio può commerciare ricavandone di che vivere, guadagnando un salario per ogni settimana di lavoro dedicato. Il personaggio conosce come usare gli strumenti del lavoro, come svolgere compiti di routine, come supervisionare aiutanti inesperti e come gestire i più comuni problemi.

Disabilitare Dispositivi: Il personaggio è esperto nel disabilitare sistemi di allarme meccanici, aprire lucchetti meccanici o in altri simili compiti che coinvolgono dispositivi meccanici.

Medicina

La persona ha una formazione e l'abilità nelle arti e scienze mediche, dalla diagnosi al triage fino alla chirurgia e altri trattamenti correttivi. Questa abilità rappre-

senta la capacità di un personaggio a fornire assistenza di emergenza, cure a breve termine, a lungo termine e trattamenti specializzati per malattie, avvelenamento e infortuni debilitanti. Quando tratta un paziente di una specie diversa dalla propria, il personaggio soffre un MD-2.

Mischia (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti tipi di armi da mischia. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Armi Naturali, Armi Contendenti, Armi Perforanti e Armi da Taglio.

Navi Oceaniche

Questa abilità garantisce di manovrare, ed effettuare manutenzione di routine su, navi motorizzate di grandi dimensioni che solcano l'oceano.

Navigazione

Il personaggio è addestrato nelle scienze di navigazione di spazio siderale e di Balzo. Il Navigatore su un'astronave traccia la rotta e si assicura che le informazioni di astrogazione, richieste dal pilota e altri membri dell'equipaggio, siano disponibili quando necessarie. Questa abilità include la capacità di determinare la posizione della nave a Balzo avvenuto, tracciare una rotta standard attraverso lo spazio siderale e tracciare una rotta di Balzo attraverso lo Spazio di Balzo. Un'astronave non può Balzare in sicurezza senza una rotta di Balzo.

Pilotare

La persona ha addestramento ed esperienza nell'operare vascelli interplanetari e interstellari. La competenza di pilotaggio è necessaria per manovrare questi vascelli, anche se una Prova è effettuata di solito solo quando le circostanze diventano sfidanti, come condizioni atmosferiche avverse o azioni ostili.

Pistola a Proiettili

Il personaggio è esperto nell'uso di pistole a proiettili come pistole calibro 32 o calibro 38.

Pistola ad Energia

Il personaggio è esperto nell'uso delle armi avanzate come pistole laser e storditori.

Prospezione

Questa persona ha esperienza nella ricerca di minerali e depositi di metalli preziosi che possono essere trovati su asteroidi o sulla superficie di pianeti.

Ricognizione

Questa abilità rappresenta la capacità di anticipare i pericoli e individuare minacce, oggetti insoliti o persone

fuori luogo. I personaggi esperti in Ricognizione sono abili nel restare invisibili e silenziosi.

Rotore

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed effettuare manutenzione di routine su, elicotteri, hovercraft e veicoli simili. I Rotori possono galleggiare nell'aria ma è richiesta una Prova di Abilità per restare stabili in condizioni ambientali avverse.

Ruote

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed eseguire manutenzione di base su, automobili e simili veicoli su gomma.

Schermi

Il personaggio è esperto nell'attivare e usare gli schermi a energia della nave, come ammortizzatori nucleari o schermi mesonici.

Scienze (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono le differenti aree degli studi scientifici. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Scienze Biologiche, Scienze Fisiche, Scienze Sociali e Scienze Spaziali.

Scienze Biologiche

Questa abilità rappresenta la conoscenza pratica e teorica che deriva dallo studio scientifico di organismi viventi. Questo copre una vasta gamma di campi, come: biochimica, biologia, botanica, cibernetica, genetica, fisiologia, psicologia e psionica.

Scienze Fisiche

Questa abilità rappresenta la conoscenza pratica e teorica che deriva dallo studio scientifico della natura e delle proprietà dell'energia e della materia non vivente. Questo copre una vasta gamma di campi correlati, come: chimica, elettronica, geologia e fisica.

Scienze Sociali

Questa abilità rappresenta la conoscenza pratica e teorica che deriva dallo studio scientifico delle società, delle relazioni sociali. Questo copre una vasta gamma di campi correlati come: archeologia, economia, storia, filosofia, psicologia e sofontologia.

Scienze Spaziali

Questa abilità rappresenta la conoscenza pratica e teorica che deriva dalle diverse discipline scientifiche che studiano fenomeni che accadono nello spazio interplanetario e interstellare, oltre che i corpi celesti che esistono nello spazio. Questo copre una vasta gamma di cam-

pi correlati come: astronomia, cosmologia, planetologia e xenologia.

Sopravvivenza

Il personaggio è esperto nell'arte della sopravvivenza nella natura selvaggia, inclusi caccia e intrappolare animali, evitare l'esporsi, localizzare fonti di cibo e acqua pulita (se disponibile), accendere fuochi (quando possibile), trovare riparo, evitare flora e fauna pericolose, evitare di perdersi e affrontare i pericoli di climi rischiosi (artico, deserto, etc).

Sottomarino

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed eseguire manutenzione di base su, veicoli che viaggiano sott'acqua.

Steward

L'abilità di Steward permette al personaggio di servire e prendersi cura dei nobili e di passeggeri d'alta classe. Questo include la conoscenza di compiti di concierge, servizi di pulizia, preparazione e presentazione dei pasti, assistenza alla toelettatura personale e servizi di valletto, oltre che dell'appropriata etichetta.

Talpa

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed effettuare manutenzione di routine su, veicoli che si muovono attraverso la materia solida usando trivelle e altre tecnologie di perforamento, come torce al plasma o cavitatori.

Tattica

L'abilità copre la pianificazione tattica e la capacità decisionale, dai giochi da tavolo ai combattimenti a squadre fino ai conflitti navali.

Tenuta da Battaglia

Questa abilità permette al personaggio di operare avanzate armature da battaglia, una potente forza di armatura da combattimento che potenzia le capacità di chi le indossa in vari modi. Le forze militari di terra e numerosi mercenari, sono spesso addestrati nell'operare di base della tenuta da battaglia. Questa abilità copre anche la capacità di operare veicoli progettati come esoscheletri meccanici.

Tiro con l'Arco

Il personaggio è abile nell'uso di archi e balestre per cacciare o in combattimento.

Torrette

Il personaggio è esperto nell'operare armi a torretta a bordo delle navi.

Tuttofare

L'abilità Tuttofare funziona diversamente dalle altre abilità. Riduce la penalità di Inesperto che un personaggio riceve di solito quando non ha l'abilità adeguata da usare. Per ogni livello di Tuttofare la penalità è ridotta di uno. Tuttofare non garantisce alcun bonus a livelli più alti.

Veicoli (Abilità a Cascata)

Le varie specialità di questa abilità coprono differenti tipi di trasporto planetario. Quando si riceve questa abilità, il personaggio deve immediatamente selezionare una delle seguenti: Aeromobili, Talpa, Cingolati, Marinaio o Ruote.

Vela

Questa abilità garantisce la capacità di manovrare, ed effettuare manutenzione di routine su navi a vela.

Veterinaria

La persona è addestrato ed è abile nelle cure mediche e nel trattamento di animali. Questa abilità rappresenta la capacità del personaggio di provvedere alla cure di emergenza per gli animali, cure a breve termine, a lungo termine e il trattamento specializzato per malattie, avvelenamento e infortuni debilitanti.

Ottenere nuovi Livelli di Abilità durante il gioco

Il Totale Abilità di un personaggio è calcolato sommando i livelli di ciascuna abilità (i livelli zero non vengono contati). Un personaggio con Meccanica-1 e Pistole a Proiettili-2, avrebbe un Totale Abilità di 3.

Per migliorare un'abilità, un personaggio deve addestrarsi per un numero di settimane pari al suo Totale Abilità attuale, più il livello desiderato in quell'abilità. Quindi, per avanzare da Pilota-2 a Pilota-3, ci vogliono sei settimane (tre più tre). Un personaggio può addestrarsi solo in un'abilità in una determinata settimana.

Tuttofare non può essere imparato.

CAPITOLO 3: PSIONICA

Per i personaggi nelle campagne di Cepheus Engine, la psionica copre una vasta categoria di discipline mentali e abilità paranormali prodotte dalla mente. La psionica è divisa in cinque differenti branche, chiamate talenti: Consapevolezza, Chiaroveggenza, Telecinesi, Telepatia e Teletrasporto. I contenuti di questo Capitolo sono opzionali. Dipende dal singolo Arbitro decidere se la psionica è disponibile e come i personaggi possono acquisire questi talenti.

Forza Psionica

La psionica è alimentata dalla caratteristica della Forza Psionica (abbreviazione Psi). Questa caratteristica non può essere tirata o considerata durante la creazione di un personaggio senza il consenso dell'Arbitro. Per determinare la Forza Psionica di un personaggio, tira 2D6 e sottrai il numero di periodi serviti dal personaggio in ciascuna carriera (la Forza Psionica diminuisce nel tempo senza l'uso costante).

Usare un talento psionico costa un numero di punti di Forza Psionica, che riduce temporaneamente il totale del personaggio. Dato che l'MD di Caratteristica per tutte le prove di abilità psioniche sono determinate dal livello corrente di Forza Psionica del personaggio, diventa sempre più difficile usare i poteri man mano che la forza del personaggio diminuisce.

Recuperare Punti di Forza Psionica

I punti di Forza Psionica spesi sono recuperati al ritmo di un punto all'ora, iniziando tre ore dopo l'ultimo uso di un talento psionico.

Addestramento Psionico

Il primo passo per testare la Forza Psionica di un personaggio, che è determinata come scritto precedentemente (2D6 - numero di periodi di servizio). Se il personaggio ha ancora della Forza Psionica rimanente, può essere addestrato.

L'addestramento richiede quattro mesi di lavoro, al costo di Cr100,000. Come parte dell'addestramento, il personaggio può tentare di imparare qualsiasi dei comuni talenti psionici sulla Tabella dell'Addestramento Psionico, effettuando una Prova di Forza Psionica. Può provare i talenti in qualsiasi ordine, ma soffre un MD-1 per ogni prova tentata. Se il personaggio impara il talento, ottiene quel talento a Livello-0.

Tabella: MD per Talento

Talento	MD di Addestramento
Consapevolezza	+1
Chiaroveggenza	+3
Telecinesi	+2
Telepatia	+4
Teletrasporto	+0
Prova per talento precedente acquisito	-1

Talenti Psionici

Esistono diversi tipi di talento psionico, ognuno dei quali funziona come un'abilità per il potere in questione. Un personaggio addestrato nell'uso della psionica può sviluppare il suo talento nel tempo come se fosse una normale abilità. Diversamente dalle altre abilità, il talento psionico non può essere usato se non addestrato. I più comuni talenti sono:

- **Consapevolezza** – controllo sulla mente e sul corpo di una persona.
- **Chiaroveggenza** – percezione a distanza.
- **Telecinesi** – mente sulla materia.
- **Telepatia** – leggere la mente e comunicazione mentale.
- **Teletrasporto** – muoversi da un punto all'altro istantaneamente.

Ogni talento garantisce accesso a tutti questi poteri – un personaggio con Telepatia-0 può usare il rilevamento della vita, leggere i pensieri superficiali o assalire le menti, a seconda di ciò che la situazione richiede.

Usare un Talento Psionico

Per attivare un talento, lo psionico deve effettuare una Prova di abilità usando l'appropriato talento (Telepatia, Telecinesi, etc.), aggiungendo l'MD della sua Forza Psionica e qualsiasi altro MD. Inoltre se ha successo deve spendere il numero indicato di punti di Forza Psionica, altrimenti se fallisce un solo punto. Se questo costo porta sotto lo zero la Forza Psionica, i punti in eccesso sono applicati al punteggio di Resistenza come danno. Un personaggio senza punti di Forza Psionica non può tentare di attivare un potere.

Usare un talento in combattimento è un'azione significativa.

Molte abilità sono a distanza. La tabella Portata Psionica indica il numero di punti per proiettare le capacità psioniche per un raggio d'azione definito. I punti devono essere pagati come qualsiasi altro per attivare la ca-

pacità. Ogni talento ha un diverso elenco di costi, con l'eccezione di Consapevolezza. Tutte le capacità di Consapevolezza si applicano solo allo Psionico stesso.

Portata

I costi di portata psionica sono pagati in base al raggi di azione simili a quelli usati nel combattimento corpo a corpo o dei dispositivi di comunicazione. I costi sono definiti nella tabella Costi di Portata Psionica.

Tabella: Costi di Portata Psionica

Portata	Distanza dall'obiettivo	Chiaroveggenza	Telecinesi	Telepatia	Teletrasporto
Personale	Meno di 1.5 metri	0	0	0	1
Vicina	Da 1.5 a 3 metri	0	2	1	1
Breve	Da 3 a 12 metri	1	4	1	2
Media	Da 12 a 50 metri	1	5	2	2
Lunga	Da 51 a 250 metri	2	7	2	3
Molto Lunga	Da 251 a 500 metri	2	9	3	3
Distante	Da 501 metri a 5 km	3	--	3	4
Molto Distante	Da 5 a 500 km	3	--	4	4
Regionale	Da 50 a 500 km	4	--	4	5
Continentale	Da 500 a 5000 km	4	--	5	5

Consapevolezza

La consapevolezza è il talento psionico che permette il controllo sul proprio corpo. I poteri di consapevolezza non ha mai una portata, in quanto sono usati solo su se stessi.

Tabella: Consapevolezza

Abilità	Difficoltà	Tempo	Costo
Animazione Sospesa	Media (+0)	1D6 minuti	3
Forza Migliorata Psionicamente	Media(+0)	1D6 secondi	1
Resistenza Migliorata Psionicamente	Media(+0)	1D6 secondi	1
Rigenerazione	Molto Difficile (-4)	1D6 round	1

Animazione Sospesa

Le funzioni del corpo possono essere sospese per periodi variabili di tempo. Un personaggio con Consapevolezza può entrare in uno stato di animazione sospesa (simile al sonno criogenico ma senza l'intrinseco pericolo di morte) con la forza del pensiero. Uno stato simile continua per 7 giorni senza bisogno di cibo o acqua e con necessità di aria minime. Una persona in questo stato può quindi viaggiare in una cuccetta di Passaggio Inferiore senza andare a tutti gli effetti in sonno criogenico e senza subirne i pericoli. L'animazione sospesa può essere interrotta in qualsiasi momento prima dello scadere del suo tempo, presupponendo uno stimolo esterno che svegli il dormiente (come un amico o una sveglia).

Forza Migliorata Psionicamente

La Forza Psionica può essere convertita in normali punti Forza in modo temporaneo. Il personaggio si assume l'impegno, riduce la sua Forza Psionica di uno specifico numero di punti e incrementa la sua Forza fisica di quel numero. In nessun caso il numero di punti Forza guadagnati può eccedere il livello attuale di Consapevolezza del personaggio e la Forza non può superare il massimale di razza del personaggio. La Forza Migliorata Psionicamente raggiunge il suo nuovo livello immediatamente, rimanendo a tale picco per dieci minuti per declinare poi a un tasso di 1 punto di Forza per minuti fino a che il normale livello di Forza non sia raggiunto. Questo potere funziona normalmente su personaggi feriti ma la loro Forza ritorna poi al livello delle ferite subite anziché al livello normale. Non può essere usato per una guarigione rapida.

Resistenza Migliorata Psionicamente

La Resistenza Migliorata Psionicamente funziona esattamente come la Forza Migliorata Psionicamente anche se la caratteristica potenziata è la Resistenza invece che la Forza. Vale anche per l'impossibilità di guarire con questa abilità.

Rigenerazione

Le ferite e gli infortuni possono essere guariti rapidamente. Forza, Destrezza e Resistenza persi a causa di lesioni, malattia, avvelenamento e altri traumi possono essere guariti usando questa abilità, scambiando un punto di Forza Psionica per rigenerare un punto di carat-

teristica fisica. Qualsiasi ammontare di Forza Psionica può essere speso con un solo uso di rigenerazione ma non può essere usato nuovamente fino a che la Forza Psionica spesa non sia recuperata. La Rigenerazione può inoltre essere applicata alla crescita di nuove appendici o organi per rimpiazzare quelli perduti o per guarire vecchie ferite non guarite sofferte prima dell'addestramento psionico. La rigenerazione può essere usata per combattere l'invecchiamento. La Consapevolezza non ha effetto sugli altri e non può essere usata per guarire o migliorare gli altri personaggi.

Chiaroveggenza

La Chiaroveggenza è il talento che in senso lato permette alla persona di percepire eventi a una certa distanza dallo spettatore. Ci sono diversi livelli di capacità. La Chiaroveggenza permette attività di intercettazione così come lo spionaggio e le esplorazioni delle situazioni senza il rischio di venire scoperti. Mentre il rilevamento telepatico di forme di vita determina la presenza di menti viventi in un ambiente chiuso, per esempio, la percezione determinerà se l'ambiente è occupato o vuoto. Le attività di Chiaroveggenza non possono essere percepiti dagli altri, inclusi altre persone psioniche.

Tabella: Chiaroveggenza

Capacità	Difficoltà	Tempo	Costo
Percezione	Routine (+2)	1D6 round	1+Portata
Chiaroveggenza	Media (+0)	1D6 round	2+Portata
Chiarudienza	Media(+0)	1D6 round	2+Portata
Chiarosenziienza	Difficile (-2)	1D6 round	3+Portata

Percezione

Questa è la capacità di base di percepire le cose a una certa distanza. Un personaggio diventerà consapevole delle più semplici caratteristiche del luogo quando userà questa capacità. Per esempio, l'Arbitro fornirà una descrizione semplice, senza dettagli: 'una stanza che contiene quattro cani' o 'uno spazio aperto con alberi e nessun animale o uomo presenti'. Il Chiaroveggente dovrà dichiarare la portata alla quale applicherà il suo talento e percepirà di solito la caratteristica più interessante o più importante a quella distanza. L'Effetto della Prova determina il livello di accuratezza e chiarezza.

Chiaroveggenza

Questa capacità specifica permette l'effettiva visione remota di una situazione a una certa distanza. Anziché la "fotografia" fornita dalla Percezione, la Chiaroveggenza permette allo psionico di osservare come se fosse di persona. Il chiaroveggente deve dichiarare la portata alla quale sta applicando il suo talento. L'Effetto della Prova determina il livello di dettaglio percepito e la durata in round della visione.

Chiarudienza

Questa abilità è identica alla chiaroveggenza, con la differenza che si applica all'ascoltare anziché al vedere.

Chiarosenziienza

Questo potere combina gli effetti di chiaroveggenza e Chiarudienza. Il personaggio è capace sia di vedere che di sentire una specifica situazione.

Telecinesi

La Telecinesi è il talento che permette agli oggetti di essere manipolati senza contatto fisico. Qualsiasi manipolazione è trattata come se la persona stesse maneggiando fisicamente l'oggetto ma il pericolo fisico, il dolore o altre stimoli non sono presenti. La Telecinesi include un limitato ammontare di consapevolezza sensoria, sufficiente per permettere un'effettiva manipolazione intelligente. L'Effetto della Prova determina la durata della Telecinesi in round.

Gli oggetti possono essere lanciati usando la telecinesi. Questi oggetti usano la categoria a Distanza (lancio) quando si attacca, usando il valore di distanza più alto tra lo psionico e l'obiettivo oppure tra la posizione iniziale dell'oggetto e l'obiettivo. L'ammontare del danno inflitto da un oggetto così lanciato è dato nella tabella Telecinesi. Lo psionico può aggiungere al danno inflitto l'Effetto della Prova di abilità usata nell'attacco. Se l'oggetto lanciato è una creatura, sia la creatura che l'obiettivo subiscono lo stesso danno, se il colpo ha successo.

Tabella: Telecinesi

Abilità	Difficoltà	Tempo	Costo
Sollevamento Telecinetico 10 Grammi	Facile (+4)	1D6 secondi	2+Portata
Sollevamento Telecinetico 100 Grammi	Routine (+2)	1D6 secondi	3+Portata
Sollevamento Telecinetico 1 kg	Media(+0)	1D6 secondi	5+Portata
Sollevamento Telecinetico 10 kg	Difficile (-2)	1D6 secondi	7+Portata
Sollevamento Telecinetico 100 kg	Molto Difficile (-4)	1D6 secondi	9+Portata
Sollevamento Telecinetico 1000 kg	Formidabile (-6)	1D6 secondi	10+Portata

Telepatia

La Telepatia è il talento di contatto mente-a-mente. Delicata per natura, ma può anche essere usata per schiacciare violentemente la volontà di quelli che si oppongono al telepate.

Tabella: Telepatia

Abilità	Difficoltà	Tempo	Costo
Rilevamento della Vita	Facile (+4)	1D6 round	1+Portata
Telempatia	Routine (+2)	1D6 round	1+Portata
Leggere Pensieri Superficiali	Media (+0)	1D6 round	2+Portata
Inviare Pensieri	Difficile (-2)	1D6 round	2+Portata
Sondare	Molto Difficile (-4)	1D6 minuti	4+Portata
Assalire	Formidabile (-6)	1D6 secondi	8+Portata
Scudo	--	--	--

Rilevamento della Vita

La più elementare forma di telepatia è l'abilità di rilevare la presenza di altre menti. Il Rilevamento della Vita rende capace un personaggio di percepire la presenza di altre menti, il numero di menti presenti, in generale il tipo di mente (animale, umano e così via) e la loro posizione approssimativa.

Il Rilevamento della Vita è ragionevolmente sofisticato e può distinguere gli esseri intelligenti dai batteri o animali scarsamente importanti nell'area. Funziona meglio nel rilevare menti intelligenti. Le menti schermate non sono rilevabili (che sia a causa uno scudo naturale o artificiale). Una persona che il telepate conosce, quando viene "rilevata", sarà riconosciuta.

Telempatia

La comunicazione di emozioni e dei sentimenti superficiali è effettuata con la telempatia. Questa abilità è molto utile nel gestire animali e bestie fastidiose ma è anche applicabile come armi psicologica contro gli umani. Inviare emozioni come amore, odio, paura e altre possono influenzare altri esseri (sebbene non necessariamente nel modo desiderato). La telempatia inoltre permette

di leggere le emozioni e i sentimenti di altri. L'Effetto della Prova determina la forza delle emozioni proiettate.

I Telepati riconosceranno sempre quando qualcuno usa la telempatia per piegare le emozioni ma gli altri non lo sapranno. Il cambiamento di umore può essere drammatico e inspiegabile ma la maggior parte delle persone lo imputeranno alla natura lunatica delle emozioni umane. Persone schermate sono immuni alla telempatia come a tutti gli altri poteri Telepatici.

Leggere Pensieri Superficiali

La caratteristica più conosciuta della Telepatia è la capacità di leggere i pensieri delle altre persone. Solo i pensieri attivi e attuali sono letti da questa abilità, con il soggetto (se non è il telepate stesso) non cosciente dell'attività. Le persone con capacità telepatiche non possono essere lette a causa della presenza dei loro schermi mentali naturali, a meno che non li abbassino volontariamente. L'Effetto della Prova determina la chiarezza delle percezioni del telepate.

Inviare Pensieri

Complementare alla capacità di leggere i pensieri superficiali è l'abilità di inviare pensieri agli altri. Queste persone non hanno bisogno di essere telepati per ricevere questi pensieri. Le persone telepatiche sono normalmente aperte a questo tipo di trasmissione, ma possono chiudere i propri scudi contro di essi se dovessero diventare fastidiosi o pericolosi.

Sonda

L'applicazione di una grande forza psionica può rendere il telepate capace di affondare nella mente di un soggetto e quindi di leggere i suoi pensieri più reconditi. Fare domande può essere un metodo usato nella procedura per forzare il soggetto a rivelare specifiche informazioni. Il sondatore può determinare facilmente menzogne deliberatamente dette (pensate) dal soggetto. La Sonda non può essere usata contro una mente schermata. Anche in questo caso, l'Effetto della Prova determina la chiarezza delle percezioni del telepate.

Assalto

La violenza può essere inflitta da un telepate. Una mente non schermata, quando assalita telepaticamente, è

resa incosciente immediatamente e il personaggio soffre un danno di 2D6+Effetto. A differenza del danno normale, il danno da assalto è applicato alla Forza Psionica (se la vittima la possiede), quindi all'Intelligenza, infine alla Resistenza. La Forza Psionica e la Resistenza recuperano normalmente. L'Intelligenza è recuperata a un ritmo di un punto al giorno.

Quando una mente schermata è assalita, i due telepati effettuano una Prova di Telepatia. Se l'attaccante vince, la vittima soffre il danno normalmente.

Schermo

Tutti i personaggi telepatici imparano come creare uno scudo mentale che protegge la mente contro interferenze telepatiche non volute. Lo scudo è automaticamente in vigore in qualsiasi momento e non richiede di spendere punti di Forza Psionica per essere mantenuto. Comunque, mentre un telepate ha il suo scudo sollevato, non può usare altri poteri telepatici. Lo scudo può essere abbassato per permettere il contatto telepatico o per usare poteri telepatici. Questo richiede un semplice pensiero (azione gratuita in combattimento).

Teletrasporto

Il Teletrasporto è un talento che permette il movimento istantaneo da un punto all'altro senza tener conto della materia coinvolta. Il teletrasporto psionico è limitato al trasporto del corpo del personaggio (da teleportatori molto esperti) e ai suoi vestiti e altri beni.

Tabella: Teletrasporto

Capacità	Difficoltà	Tempo	Costo
Teletrasportarsi, nudi	Media (+0)	1D6 secondi	0+Portata
Teletrasportarsi, leggermente carichi	Difficile (-2)	1D6 secondi	2+Portata
Teletrasportarsi, moderatamente carichi	Molto Difficile (-4)	1D6 secondi	3+Portata
Teletrasportarsi, molto carichi	Molto Difficile (-4)	1D6 secondi	4+Portata

Il Teletrasporto riguarda sempre il movimento di un corpo a un'altra posizione. Altri oggetti indipendenti o altre persone non possono essere spostate. Il Teletrasporto richiede alcuni requisiti in modo da essere accurato e da rispettare le leggi della fisica.

Conoscenza della Destinazione: Un personaggio deve sempre avere un'immagine mentale della sua destinazione prima di teleportarsi. Questa immagine mentale è acquisita visitando personalmente il posto prima (o vedendolo da distanza), avendo l'immagine mentale impiantata nella mente (dalla telepatia) da un'altra persona che ha visitato la destinazione o vedendo il luogo

attraverso la chiarezza. È importante ricordare che qualcuno deve aver visto il luogo - le immagini registrate non sono sufficienti.

Energia e Quantità di Moto: Il Teletrasporto richiede serie restrizioni sul movimento in modo da assicurare la conservazione di energia e della quantità di moto.

Sulle superfici planetarie, il teletrasporto è limitato ai salti di portata Molto Distante o meno. Saltare a portata Molto Distante causa disorientamento per un periodo dai 20 ai 120 secondi (2D6x10) dopo l'arrivo. La restrizione è dovuta alla legge di conservazione della quantità di moto: su un pianeta rotante, due luoghi avranno una velocità rotazionale e direzione differenti. Un salto da un punto dell'equatore a uno situato ai poli avrebbe come risultato una differenza della velocità totale, tra il personaggio e ciò che lo circonda, di oltre 5300 km/h, che condurrebbe a un'immediata orribile morte.

Il Teletrasporto verso o da veicoli in moto ad alta velocità può anche risultare in guadagni o perdite di energia. Quando si teletrasporta dentro, su o fuori da un veicolo che si muove velocemente, lo psionico subisce un danno come se il veicolo lo avesse investito a quella velocità.

I cambiamenti di altitudine (in realtà, tutti i movimenti da luoghi a differente potenziale gravitazionale) risulteranno in potenziali cambiamenti di energia, manifestati come cambiamenti della temperatura corporea. Un salto di un chilometro verso il basso risulterà in un aumento di temperatura di 2,5 gradi Celsius; questo è sufficiente per causare febbre, danni cerebrali e persino la morte. Un salto verso l'alto, raffredderà il corpo dello stesso ammontare con risultati egualmente seri. Per sicurezza, un salto non dovrebbe prevedere un cambiamento di altitudine di più di 400 metri e salti multipli non dovrebbero prevedere un cambiamento di altitudine complessiva di più di 600 metri. Questi problemi possono essere mitigati dall'uso di dispositivi tecnologici: compensatori energetici, tute riscaldate e altri mezzi. I personaggi potrebbero sentirsi spinti a inventare tali materiali, commissionare la loro invenzione o cercare qualcuno che li possieda già.

Tecnologia Psionica

In un universo di Cepheus Engine, dove le abilità psioniche sono possibili, la seguente tecnologia psionica può essere disponibile sia legalmente che sul mercato nero.

Inibitori (TL 9): Gli Inibitori Psionici frenano la capacità di una mente di generare effetti psionici. Un personaggio che assume (o, più spesso, è forzata ad assumere) un inibitore soffre un MD-4 a tutte le Prove di Forza Psionica e non può rigenerare punti di Forza Psionica. Ogni ora il personaggio deve effettuare una Prova di Resistenza per contrastare gli effetti della droga con un

MD+1 per ogni prova precedente. Gli Inibitori non hanno effetto su persone non psioniche. La droga costa Cr500 a dose.

Droga-Psi (TL 8+) : Queste droghe ripristinano la Forza Psionica, se assunte quando il personaggio ha già speso i punti di Forza Psionica, o incrementano temporaneamente la Forza Psionica se assunte quando il personaggio è a piena Forza Psionica, come indicato nella tabella Effetti e Costo della Droga-Psi

Tabella: Effetti e Costo della Droga-Psi

Droga	LT	Forza Psionica Ripristinata	Forza Psionica Potenziata	Costo (Cr)
Standard	8	3	2	1.000
Doppia	9	6	4	4.000
Speciale	10	9	6	10.000

Un personaggio che assume più di una dose Standard o Doppia di Droga-Psi oppure una singola dose Speciale, deve effettuare una Prova di Resistenza, con un MD-1 per ciascuna dose di Droga-Psi assunta nell'ultima settimana (esclusa quella già assunta). Se la prova fallisce il personaggio si ammala con una febbre forte, soffrendo 3D6 danni e riducendo di uno la sua Forza Psionica in modo permanente.

Scudo Psionico (TL 12): Ogni armatura incorpora un elmetto o un cappuccio che può essere dotato di uno scudo psionico, che blocca la Telepatia. Diversamente dal potere telepatico dello Scudo, uno scudo tecnologico è invulnerabile agli assalti e blocca i pensieri inviati. Non può essere abbassato senza rimuovere l'elmetto o il cappuccio che lo contiene. Cr40.000.

Anche gli edifici e i veicoli possono essere schermati psionicamente, ma questo è molto più costoso, incrementando il costo del 10%.

Tuta di Teletrasporto (TL 12): Questo dispositivo può essere integrato in un'armatura o indossato come una tuta attillata. Raffredda o scalda rapidamente il corpo dopo un teletrasporto, minimizzando i danni di incrementi o perdite di energia improvvisi. La tuta costa Cr50.000 e permette a un personaggio di saltare fino a 600 metri in su o in giù in un singolo teletrasporto, oppure fino a dieci chilometri in un'ora quando effettua salti susseguenti.

Interfaccia Psionica (TL 14): Ogni arma o dispositivo tecnologico può essere dotato di un'interfaccia psionica. Un personaggio che usa un dispositivo con un'interfaccia psionica può usare l'MD della Forza Psionica invece che un MD di Destrezza quando usa quell'arma o dispositivo; un personaggio senza abilità psionica non può usare il dispositivo. Il personaggio deve toccare il dispositivo oppure usare la telecinesi per interagire con

esse a distanza. Aggiungere un'interfaccia psionica aumenta il costo del dispositivo del 20%.

Gli psionici nella società

Il Cepheus Engine presuppone che ci siano tre differenti mentalità riguardo a come una società vede gli psionici. In termini generici, queste categorie sono definite Psi-Ostili, Psi-Neutrali e Psi-Amichevoli.

Società Psi-Ostili

L'umanità teme ciò che non comprende. Nelle società Psi-Ostili, qualche evento drammatico ha portato quella paura nell'ambito della pubblica opinione e, come risultato, la psionica è stata bandita. Nel caso meno grave, l'uso della psionica è proibito e le violazioni sono punite con il massimo della pena. Nei casi peggiori, i governi e le folle inferocite vanno a caccia di streghe, cercando gli psionici e solitamente linciandoli, lobotomizzandoli, imprigionandoli o esiliando i trasgressori. Le persone potrebbe inoltre essere informatori o potenziali informatori, pronti a chiamare le autorità locali al minimo sospetto che capacità psioniche siano in uso. I Governi in società psi-ostili, denunceranno pubblicamente l'uso della psionica, ma è probabile che possano mantenere strutture segrete di addestramento, data l'utilità di tali poteri nello spionaggio e nelle operazioni militari. In una società Psi-Ostile, anche avere simpatia per la condizione delle persone psioniche può causare l'ostracizzazione di una persona.

Questo tipo di società è la più comune di quelle incontrate nelle campagne di Cepheus Engine, dato che il mondo che crea è il più vicino alle esperienze del "mondo reale" condivise dalla maggior parte dei giocatori di Cepheus Engine. Le regole tendono a operare come se questo fosse lo standard.

Società Psi-Neutrali

Nelle società Psi-Neutrali, gli psionici non hanno lo stigma che hanno nelle società Psi-Ostili. La maggior parte della popolazione riconosce l'esistenza degli psionici e li considera solo uno dei talenti esistenti, così come la prestanza atletica o una mira eccellente. L'uso della psionica è regolato con imparzialità dal livello di legge, dato che il pubblico sa che la psionica ha un potenziale per l'abuso, ma una cultura del genere mantiene una forte visione di responsabilità personale e punisce i trasgressori di conseguenza. L'addestramento in culture del genere è più facile da accedere, ma è trattato più come una scuola professionale, nel senso che solo quelli che possono pagare per essa sono testati ed addestrati. La tecnologia psionica è molto probabilmente disponibile in una società del genere, a discrezione dell'Arbitro. I Telepati potrebbero avere una parte importante in negoziati aziendali o governativi. I Teletrasportatori

sono usati per lavori di consegna rapida e spesso clandestini. Lo spionaggio corporativo e in terra straniera richiede un livello aggiuntivo di sicurezza per gestire le capacità psioniche. In una cultura simile è accettato che l'uso della psionica può causare drastici cambiamenti.

Società Psi-Amichevoli

Nelle società Psi-Amichevoli, gli psionici sono riveriti e le capacità psioniche sono spesso considerate il segno dell'élite della società. È probabile che i bambini siano testati in vari momenti della loro infanzia e quelli con il potenziale siano educati a usare i propri doni sin dalla più tenera infanzia. Gli Psionici sono integrati a ogni livello della società e possono addirittura guidare culture altamente strutturate o a caste, in cui le classi più alte che sono composte da persone psionicamente dotate. Queste classi possono essere ulteriormente stratificate in base alla forza psionica della persona e/o alla maestria nell'abilità psionica. I non psionici possono anche essere considerati come cittadini di serie B senza diritto al volo o senza diritti personali, nei casi più estremi. Spetta all'Arbitro in ultima analisi definire e rappresentare l'effettiva cultura di una società simile, come tutto il resto.

CAPITOLO 4: EQUIPAGGIAMENTO

La seguente sezione elenca gli esempi di equipaggiamento comune che gli avventurieri potrebbero volere. Oltre alle armature e alle armi, ciascuna lista annota il nome dell'oggetto e una descrizione sintetica. Il livello di tecnologia indica la tecnologia locale richiesta per produrre qualcosa con le capacità indicate. Il prezzo e il peso sono per un oggetto prodotto da una società interstellare di livello 10-15; oggetti prodotti a livelli tecnologici inferiori probabilmente saranno più grossi e pesanti. Un oggetto senza peso o dimensioni indicati può essere trasportato o indossato senza difficoltà. Ulteriori righe di spiegazione sono fornite quando considerato necessario.

Panoramica dei Livelli Tecnologici

Il Livello Tecnologico, anche indicato con LT, è una misura della capacità scientifica e produttiva di un mondo e la complessità ed efficienza di un pezzo di equipaggiamento.

Tabella: Panoramica dei Livelli

LT	Descrittore	Caratteristiche principali
0	Primitivo	Nessuna tecnologia.
1	Primitivo	Più o meno a livello della tecnologia dell'Età del Bronzo o dell'Età del Ferro.
2	Primitivo	Tecnologia rinascimentale.
3	Primitivo	La produzione di massa permette la standardizzazione della produzione di massa, portando il germe della rivoluzione industriale e della forza a vapore.
4	Industriale	La transizione verso la rivoluzione industriale è completa, portando plastica, radio e altre invenzioni simili.
5	Industriale	Elettrificazione diffusa, telecomunicazioni e motori a scoppio.
6	Industriale	Sviluppo della fissione nucleare e informatica più avanzata.
7	Pre-Stellare	Può raggiungere l'orbita in modo affidabile e possiede satelliti di comunicazione.
8	Pre-Stellare	Possibile raggiungere altri mondi nello stesso sistema, sebbene la terra-formazione o la completa terra-formazione non è ancora nelle possibilità di questa cultura.
9	Pre-Stellare	Sviluppo della manipolazione gravitazionale, che rende il viaggio spaziale ampiamente più sicuro e più veloce; primi passi verso la tecnologia del Motore a Balzo.
10 (A)	Stellare Precoce	Con l'avvento del Balzo, i sistemi vicini diventano raggiungibili.
11 (B)	Stellare Precoce	Le prime primitive (non creative) intelligenze artificiali sono rese possibili nella forma di interfacce "a bassa autonomia", nel momento in cui i computer iniziano a modellare reti sinaptiche.
12 (C)	Stellare Medio	Il controllo del tempo rivoluziona la terra-formazione e l'agricoltura.
13 (D)	Stellare Medio	La tenuta da battaglia compare sul campo di battaglia in risposta a nuove armi. Interfacce "ad alta autonomia" permettono ai computer di diventare autoazionati e autoapprendenti.
14 (E)	Stellare Medio	Le armi a fusione diventano portatili.
15 (F)	Stellare Avanzato	I generatori a globi neri indicano una nuova direzione per le tecnologie difensive, mentre lo sviluppo degli anagatici comportano un aumento cospicuo della durata della vita umana.

Livelli Tecnologici più alti esistono o possono apparire in alcuni universi di Cepheus Engine.

Valuta

Il Credito (Cr) è l'unità standard di valuta in Cepheus Engine. Tagli più grandi includono il ChiloCredito (KCr; 1.000 Crediti) e il MegaCredito (MCr, 1.000.000 di Crediti).

Armatura

L'armatura riduce la quantità di danno che un personaggio subisce da un colpo, sulla base del tipo di armatura indossata. Il valore armatura per un'armatura è pari all'ammontare del danno ridotto dalla corazza quando sei colpito in combattimento. Un colpo con Effetto di 6+ infligge sempre almeno un punto di danno, a prescindere dall'armatura dell'obiettivo.

A meno che non sia diversamente indicato, può essere indossato solo un solo tipo di armatura alla volta. Risolvi il danno dall'esterno verso l'interno - il danno che riesce a passare lo strato esterno dell'armatura è applicato poi allo strato interno.

LT: il livello tecnologico più basso nel quale questo oggetto diventa disponibile.

Valore Armatura (VA): La quantità di danno ridotta da un'armatura quando un attacco colpisce il personaggio. Quando due valori sono indicati separatamente da una barra, il numero a sinistra rappresenta il valore armatura contro tutti gli attacchi eccetto i laser, mentre il numero sulla destra rappresenta il valore armatura contro gli attacchi laser.

Costo: Il costo dell'oggetto in Crediti (Cr).

Peso: Il peso di un oggetto in chilogrammi.

Abilità Richiesta: Alcune armature hanno un'abilità richiesta. Un personaggio soffre la solita penalità per Inesperti quando usa un'armatura senza avere livelli dell'abilità richiesta.

Tabella: Armature Personali Comuni

Armatura	LT	VA	Costo	Peso	Abilità
Ablat	9	3/8*	Cr75	2kg	-
Armatura da Combattimento	11	11	Cr20,000	18kg	G-Zero
Giubbotto	1	3	Cr50	1kg	-
Reflec	10	0/14	Cr1500	1kg	-
Rete	7	5	Cr150	2kg	-
Tenuta da Battaglia	13	18	Cr200,000	60kg	Tenuta da Battaglia
Tessuto	6	9	Cr250	2kg	-
Tuta HEV	12	8	Cr18,000	40kg	G-Zero
Tuta Spaziale	9	6	Cr9000	8kg	G-Zero

Descrizione delle Armature

Ablat (LT 9): Un'alternativa economica alla Reflec, l'armatura ablat è fatta di materiale che sublima (si vaporizza) quando è colpito da armi laser. Ogni colpo di laser su un ablat riduce il suo valore di armatura (contro i laser)

Armatura da Combattimento (LT 11): Questa tuta che copre tutto il corpo è usata dall'esercito e in genere non è disponibile sul libero mercato, anche se chi ha contatti militari o criminali può ottenerla senza gravi difficoltà. È distribuita alle unità di truppa e ai battaglioni mercenari. L'armatura da combattimento protegge dal vuoto come una tuta spaziale e fornisce supporto vitale per sei ore.

Giubbotto (LT 1): Un giubbotto o un abito di cuoio naturale o sintetico che copre il torace e la parte superiore delle braccia e delle gambe.

Reflec (LT 10): L'armatura Reflec è una tuta di plastica flessibile con strati di materiale riflettente e gel a dispersione di calore. È molto efficace contro i laser, ma non fornisce protezione contro gli altri attacchi. L'armatura reflex può essere indossata con altre armature.

Rete (LT 6): Un giubbotto o maglia che copre il torso, foderato di una rete flessibile in metallo o plastica che fornisce protezione aggiuntiva contro i proiettili.

Tenuta Da Battaglia (LT 13): L'armatura personale definitiva, la tenuta da battaglia è una forma potenziata di armatura da combattimento. I servomotori potenziano enormemente la velocità e la forza dell'utente, aumentando Forza e Destrezza di +4 quando la indossa. Il danno alle caratteristiche di chi la indossa viene calcolato normalmente, ma vengono usati i valori dell'armatura per ogni altro fine come il danno in corpo a corpo o le prove di abilità. La tenuta ha un computer/2 incorporato, con un programma Esperto Tattica-2 per dare consigli e aggiornamenti tattici e normalmente ha numerosi miglioramenti. La tuta è completamente chiusa, con una scorta d'aria per sei ore, e offre protezione completa dai pericoli ambientali - inclusa una schermatura NBC (Nucleare, Biologica, Chimica) come se fosse una Tuta HEV

Tessuto (LT 7): Un abito resistente creato con tessuto balistico. La struttura assorbe l'energia dell'impatto e la diffonde sul corpo, e questo può provocare contusioni. Tuttavia, l'armatura di tessuto è molto utile e versatile - può essere nascosta facilmente sotto abiti comuni, anche se gli osservatori che effettuano una prova di Investigare o Ricognizione a 8+ noteranno qualcosa di insolito.

Tuta HEV (LT 8): Le tute HEV (Hostile Environment & Vacuum - Ambienti Ostili e Vuoto) sono progettate per le condizioni in cui una normale tuta spaziale sarebbe insufficiente, come le profondità subacquee, i mondi avvolti in gas tossici o corrosivi, radiazioni o temperature estreme o altri luoghi che offrono gravi pericoli fisici oltre all'assenza di atmosfera respirabile. Le HEV forniscono tutto il supporto vitale di una normale tuta spaziale (fino a sei ore) ma sono anche impervie a fiamme, radia-

zioni intense come quelle che si trovano nei siti di esplosioni nucleari (diminuendo l'esposizione alle radiazioni di 180 rad) e ambienti ad alta pressione come gli abissi sottomarini.

Tuta Spaziale (LT 8): La tuta spaziale è la migliore amica dell'astronauta, e fornisce supporto vitale e protezione nello spazio. Una tuta spaziale fornisce un'atmosfera respirabile e protezione dagli estremi della temperatura, dalla bassa pressione e dalle radiazioni che tipicamente si trovano nel vuoto assoluto, per sei ore.

Comunicatori

I personaggi separati fisicamente spesso hanno la necessità di mantenere le comunicazioni. Questi esempi di equipaggiamento per le comunicazioni risponde a questo bisogno. L'uso abituale di questi dispositivi non richiede una prova di abilità. Quando si tenta di superare le interferenze o si usano questi dispositivi per altri scopi, una prova di abilità Comunicazioni è richiesto.

Tabella: Equipaggiamento da Comunicazione

Comunicatore	LT	Costo	Peso	Raggio
Comunicatore a Lunga Distanza	6	Cr500	15 kg	500 km
Comunicatore a Media Distanza	5	Cr200	10 kg	30 km
Comunicatore a Breve Distanza	5	Cr100	5 kg	10 km
Comunicatore Portatile	8	Cr250	0.3 kg	Speciale

Comunicatore a Lunga Distanza: Radio contenute in zaini capaci di un raggio fino a 500 km e di contattare le navi in orbita. Dieci canali separati. A livello tecnologico 7 il peso è ridotto a 1,5 kg e viene montata su una cintura o una fascia.

Comunicatore a Media Distanza: Radio montate su una cintura o una fascia capaci di un raggio fino a 30 km e di contattare i canali radio ufficiali. Cinque canali separati. A livello tecnologico 7, il peso è ridotto a 500 grammi.

Comunicatore a Breve Distanza: Radio montati su cintura capaci di un raggio di 10 km (molto più corto quando sottoterra o sott'acqua). Tre canali separati. A livello tecnologico 7, il peso si riduce a 300 grammi e diventa palmare.

Comunicatore Portatile: Un dispositivo di comunicazione palmare a singolo canale. Su mondi di livello tecnologico 8 o superiore, un comunicatore portatile è capace di collegarsi alla rete di comunicazione satellitare planetaria e con l'indirizzo corretto di contattare (con un costo) altri comunicatori presenti sul mondo. Il canale è privato, ma non è sicuro e potrebbe essere monitorato su alcuni mondi. Di solito l'accesso alla rete può essere

acquistato allo spaziorpato locale per un costo modesto. Su mondi di livello tecnologico 7 o meno, i comunicatori personali non funzioneranno.

Computer

La potenza di un computer è data dalla sua classe (Modello 1, Modello 2, etc), che misura la complessità dei programmi che può eseguire (la memoria dati è praticamente illimitata a LT 9 e superiore). I programmi sono classificati secondo la classe di computer che richiedono. Un sistema può eseguire un numero di programmi massimo pari alla sua classe.

I computer elencati qui sono delle dimensioni di un laptop. La durata della batteria è due ore a LT 7, otto ore a LT 8 e praticamente illimitata a LT 9 e superiore. I computer desktop offrono un potere di elaborazione lievemente superiore allo stesso costo, ma non abbastanza da fare una differenza in termini di gioco. I desktop diventano obsoleti durante il LT 8.

Tabella: Computer secondo LT

Potenza del			
LT Ottimale	Computer	Massa (kg)	Costo (Cr)
LT 7	Modello 0	10	50
LT 8	Modello 1	5	100
LT 9	Modello 1	5	250
LT 10	Modello 2	1	350
LT 11	Modello 2	1	500
LT 12	Modello 3	0.5	1,000
LT 13	Modello 4	0.5	1,500
LT 14	Modello 5	0.5	5,000

Terminale (LT 7): Questo è un "terminale stupido", che ha potere d'elaborazione limitato. Serve da interfaccia con un sistema di computer più potente come quello di una nave o una rete informatica planetaria. Le dimensioni dei terminali cambiano a seconda del loro metodo di controllo – un terminale a proiezione olografica può essere molto più piccolo di uno con schermo e tastiera fisici. Un terminale ha Computer/0, e costa Cr 200.

Computer Palmare (LT 7): Un computer palmare è un computer portatile con notevole potere di elaborazione. È più potente di un terminale di computer, e può essere usato anche senza accesso di rete. Un palmare costa il doppio di un computer normale dello stesso LT ma può essere tenuto con una mano e operato con l'altra.

Opzioni

Data Display/Recorder (LT 13): Questo apparecchio, chiamato per brevità DD/R, si mette sopra uno o entrambi gli occhi e fornisce un visore personale continuo per l'utente, permettendogli di vedere i dati di qualsiasi sistema collegato. Grazie allo schermo trasparente, la visione non è oscurata quando si utilizza un DD/R. I DD/R possono mostrare i dati di qualsiasi sistema, non solo

dei computer – possono mostrare le riserve d'ossigeno di una tuta spaziale, lo stato di una gravicintura, i risultati di un analizzatore di attività neurale e così via. Cr 5.000.

Carta Dati (LT 10): Il mezzo principale per immagazzinare le informazioni nell'Impero è la normale carta dati, un rettangolo di plastica rigida all'incirca delle dimensioni di una carta di credito. L'interfaccia di una carta dati è standard, ma la costruzione interna varia. Una carta dati di LT 10 è di diamante mnemonico, con le informazioni registrate in strutture di atomi di carbonio; carte più avanzate usano metodi di immagazzinamento più sofisticati. Cr 5.

Computer Specializzato: Un computer può essere progettato per uno scopo specifico, cosa che gli dà una classe di 1 o 2 punti più alta solo per quel programma. Il

computer di navigazione di una nave potrebbe essere solo un Computer/1, ma potrebbe eseguire il programma Esperto Navigazione/3 perché è progettato specificamente per quello. Un computer specializzato costa il 25% in più per ogni punto di classe aggiunto. Inoltre, eseguire il programma per cui un computer è specializzato non usa punti quando si calcola quanti programmi può eseguire simultaneamente il computer.

Software

Un personaggio può utilizzare un programma di classe superiore con un computer di classe inferiore, con un minimo della classe più bassa elencata per quel tipo di programma. I programmi al di sopra di Classe/1 non sono facili da copiare, poiché richiedono un ammontare di banda considerevole per essere trasferiti.

Tabella: Software

Software	Classe	LT	Costo	Descrizione
Database	-	7	Da Cr10 a Cr10,000	Un database è una grande riserva di informazioni su un argomento, che può essere consultata con una prova di Computer o usando un Agente.
Interfaccia	0	7	Inclusa	Mostra i dati. Usare un computer senza interfaccia è un compito Formidabile (-6 MD)
Sicurezza	0	7	Inclusa	I programmi di sicurezza difendono dalle intrusioni. La Classe 0 è Media (+0 MD).
	1	9	Cr200	difficoltà: Difficile (-2 MD)
	2	11	Cr1,000	difficoltà: Molto Difficile (-4 MD)
	3	12	Cr20,000	difficoltà: Formidabile (-6 MD)
Traduttore	0	9	Cr50	I Traduttori sono sistemi Esperto specializzati che hanno solo l'abilità Lingue. Fornisce solo una traduzione quasi in tempo reale.
	1	10	Cr500	Opera in tempo reale e capisce meglio le sfumature delle lingue.
Intrusione	1	10	Cr1,000	I programmi di intrusione aiutano i tentativi di hackeraggio, dando un bonus pari alla loro classe. Il software d'Intrusione è spesso illegale.
	2	11	Cr10,000	
	3	13	Cr100,000	
	4	15	N/A	
Interfaccia Intelligente	1	11	Cr100	Un'intelligenza artificiale "a bassa autonomia" permette il controllo vocale e mostra i dati in modo intelligente. Necessaria per utilizzare i programmi Esperto.
	2	13	Cr1,000	Un'intelligenza artificiale "ad alta autonomia" permette a un'intelligenza artificiale primitiva di auto-avvio e di imparare da sola.
	3	17	Cr10,000	La vera intelligenza artificiale è capace di pensiero creativo indipendente.

Software	Classe	LT	Costo	Descrizione
Esperto	1	11	Cr1,000	I programmi Esperto imitano le abilità. Un personaggio che usa un sistema esperto può effettuare una prova di abilità come se avesse quell'abilità pari alla classe del programma - 1. Si possono tentare solo prove basate su Int e Edu. Se il personaggio ha già l'abilità a un livello superiore, il programma Esperto fornisce un MD di +1.
	2	12	Cr10,000	
	3	13	Cr100,000	
Agente	0	11	Cr500	I programmi Agente hanno l'abilità Computer pari alla loro classe, e possono svolgere i compiti loro assegnati con un minimo di intelligenza. Ad esempio, a un programma agente si può ordinare di penetrare in una rete di computer nemica e rubare un determinato file di dati. In pratica sono combinazioni specializzate dei programmi Esperto e Intelletto.
	1	12	Cr2,000	
	2	13	Cr100,000	
	3	14	Cr250,000	
Intelletto	1	12	Cr2,000	Gli Intelletti sono agenti migliorati che possono usare sistemi Esperti. Ad esempio, un robot medico potrebbe eseguire Intelletto/1 e Esperto Medico/3, ed avere così Medico 2. Un Intelletto può usare simultaneamente un numero di abilità pari alla sua Classe.
	2	13	Cr50,000	
	3+	14	-	

Droghe

Le droghe spesso possono sostituire l'attenzione immediata di personale medico addestrato. Le seguenti medicine sono incontrate comunemente nelle campagne di Cepheus Engine.

Tabelle: Droghe

Descrizione	LT	Costo
Acceleratore Metabolico	10	Cr500
Anagatici	15	Cr2,000
Droghe Acceleratrici	10	Cr200
Droghe Antirad	8	Cr1,000
Droghe da combattimento	10	Cr1,000
Droghe Medicinali	5	Cr5+
Droghe stim	8	Cr50
Panacee	8	Cr200
Rallentatore Medicinale	11	Cr500

Acceleratore Metabolico: Aumenta il tempo di reazione dell'utilizzatore a livelli sovrumani. Per chi la usa, tutti gli altri sembrano muoversi più lentamente. Un personaggio che usa la droga rallentante in combattimento aggiunge +8 al totale della sua Iniziativa all'inizio del combattimento (o quando la droga fa effetto). Può anche schivare fino a due volte ogni round senza effetti sul suo punteggio d'iniziativa. La droga prende effetto 45 secondi (otto round) dopo l'ingestione o l'iniezione, e dura circa dieci minuti. Quando la droga svanisce, il si-

stema di chi la usa crolla. Subisce 2D6 punti di danno ed è esausto.

Anagatici: rallentano il processo d'invecchiamento dell'utilizzatore. Gli anagatici sintetici diventano realizzabili a LT 15, ma ci sono spezie naturali e altri rari composti che hanno effetti comparabili a tutti i Livelli Tecnologici. Gli anagatici sono illegali o strettamente controllati su molti mondi. È necessario prendere una dose al mese per mantenere gli effetti anti invecchiamento – se il personaggio che prende gli anagatici salta una dose, deve effettuare immediatamente un tiro sulla tabella d'invecchiamento poiché il suo corpo reagisce male al rifornimento interrotto.

Droghe Acceleratrici: o "Ibernazione", mette l'utilizzatore in uno stato simile all'animazione sospesa, rallentando il suo ritmo metabolico fino a 60 volte – un giorno soggettivo per l'utente è in realtà due mesi. La droga acceleratrice viene di solito usata per prolungare la durata dei supporti vitali o come sostituto economico delle capsule criogeniche.

Droghe Antirad: devono essere somministrate prima dell'esposizione alla radiazioni, o immediatamente dopo (entro dieci minuti). Assorbono fino a 100 rad per dose un personaggio può usare le droghe antirad una sola volta al giorno – prenderne di più provoca 1d6 danni permanenti alla Resistenza per dose

Droghe da combattimento: Questa droga aumenta i tempi di reazione e migliora la capacità del corpo di sopportare traumi, aiutando l'utilizzatore in combattimento. Un personaggio che usa una droga da combattimento aggiunge +4 al suo totale di Iniziativa all'inizio del combattimento (o quando la droga fa effetto). Può anche schivare una volta ogni round senza effetti sulla sua Iniziativa, e riduce tutti i danni subiti di due punti. La droga fa effetto in venti secondi (quattro round) dopo l'iniezione, e dura circa dieci minuti. Quando la droga svanisce, l'utente è affaticato.

Droghe Medicinali: includono vaccini, antitossine e antibiotici. Vanno dal costo di cinque crediti a svariate migliaia di crediti, a seconda della rarità e della complessità della droga. Per usare adeguatamente le droghe medicinali è necessaria l'abilità Medico – usare la medicina sbagliata può essere peggio che non fare niente. Con una prova di Medicina riuscita la droga giusta può contrastare la maggior parte dei veleni o delle malattie o, almeno, dare un MD positivo per resistervi. Se viene somministrata la droga sbagliata, trattata come un veleno Difficile (MD -2) con un danno di 1D6.

Droghe stim: Rimuovono l'affaticamento, ma ad un costo. Un personaggio che usa le stim può rimuovere gli effetti dell'affaticamento ma subisce un punto di danno. Se vengono nuovamente utilizzate le stim per rimuovere la fatica senza un periodo di sonno tra i due usi, il personaggio subisce due punti di danno la seconda volta, tre la terza volta e così via.

Panacee: Sono droghe medicinali ad ampio spettro progettate specificamente per non interagire in modo dannoso. Possono perciò essere usate per qualsiasi ferita o malattia con la garanzia di non peggiorare le cose. Un personaggio che usi una panacea può effettuare una prova di Medico come se avesse Medico 0 quando cura un'infezione o malattia.

Rallentatore Medicinale: è una variante della droga rallentatrice. Può essere somministrato in sicurezza solo in una struttura medica in cui siano disponibili supporto vitale e tecnologia d'ibernazione, poiché aumenta il metabolismo fino a circa trenta volte il normale, permettendo ad un paziente di trascorrere un mese di guarigione in un solo giorno.

Esplosivi

L'abilità Demolizioni è usata con gli esplosivi – l'Effetto della prova di Demolizioni moltiplica il danno, con un minimo di 1 danno per un Effetto di 0 o di 1. Gli esplosivi non sono legalmente disponibili su un Mondo con Livello di Legge di 1 o più.

Tabella: Esplosivi

Arma	LT	Danno	Raggio	Costo (Cr)
Plastico	6	3D6	2D6 metri	200
Nucleare Tascabile	12	2D6 x 20	15D6 metri	20,000
TDX	12	4D6	4D6 metri	1,000

Nucleare Tascabile: Assolutamente illegale su molti pianeti, la nucleare tascabile ha in realtà le dimensioni di una ventiquattrore, per cui è troppo grande per entrare in un lanciagranate.

Plastico: Questo esplosivo plastico generico e multiuso è uno dei preferiti delle unità militari, dei terroristi, delle squadre di guastatori e degli avventurieri in tutto lo spazio conosciuto.

TDX: Un esplosivo avanzato, polarizzato dalla gravità, il TDX esplode solo lungo il suo asse orizzontale.

Dispositivi Portatili

I personaggi spesso possiedono alcuni dispositivi portatili, come quelli descritti in questa sezione.

Tabella: Dispositivi Portatili

Descrizione	LT	Costo	Peso
Compasso Magnetico	3	Cr10	–
Orologio da polso	4	Cr100	–
Contatore Geiger	5	Cr250	1
Metal Detector	6	Cr300	1
Calcolatrice	7	Cr10	0.1
Localizzatore Inerziale	9	Cr1,200	1.5
Sonda Elettromagnetica	10	Cr1,000	–
Computer Palmare	11	Cr1,000	0.5
Proiettore Olografico	11	Cr1,000	1
Densitometro	14	Cr20,000	5
Bioscanner	15	Cr350,000	3.5
Scanner di Attività Neurale (SAN)	15	Cr35,000	10

Bioscanner: Il bioscanner “annusa” molecole organiche e esamina campioni chimici, analizzando la costituzione di qualsiasi cosa verso cui sia diretto. Può essere usato per individuare veleni o batteri, analizzare materia organica, cercare segni di vita e classificare organismi ignoti. I dati provenienti da un bioscanner possono essere interpretati usando le abilità Sensori o Scienze Biologiche (biologia).

Calcolatrice: Permette all'utente di eseguire i calcoli velocemente.

Compasso Magnetico: Indica la direzione del nord magnetico, se esiste.

Computer palmare: Un palmare provvede le funzioni di un piccolo computer e in più serve da terminale quando è collegato (con segnale radio, via cavo o via altro circuito) con un computer standard.

Contatore Geiger: Indica la presenza e l'intensità delle radiazioni nel raggio di 30 metri. Il segnale cresce di intensità tanto più si avvicina alla fonte.

Densitometro: Il densitometro a distanza utilizza la gravità naturale di un oggetto per misurarne la densità, costruendo un'immagine tridimensionale dell'interno e dell'esterno dell'oggetto.

Localizzatore Inerziale: Indica la direzione e la distanza percorsa dal luogo iniziale.

Metal Detector: Indica la presenza di metalli entro tre metri di raggio (sottosuolo incluso), con il segnale che diventa più forte tanto più si avvicina alla fonte.

Orologio da polso: Permette all'utente di dire l'ora. A livello tecnologico 9, può essere configurato per mondi molteplici, così come l'ora standard, e permette di configurare scelte a orari prestabiliti.

Proiettore Olografico: Un proiettore olografico è una scatola delle dimensioni di un tostapane che, quando attivato, crea un'immagine tridimensionale nello spazio che lo circonda o nelle vicinanze – la portata è circa tre metri in ogni direzione. L'immagine può avere un'anima pre-programmata entro una portata limitata e il proiettore include amplificatori per il suono. Gli ologrammi proiettati, ovviamente, non sono reali, per cui l'apparecchiatura è usata principalmente per le comunicazioni. La versione di LT 12 può produrre ologrammi abbastanza realistici da ingannare chiunque fallisca una prova di Intelligenza (fatta quando si vede l'ologramma per la prima volta) e la versione di LT 13 può produrre ologrammi completamente realistici, a un costo dieci volte superiore.

Scanner di Attività Neurale (SAN): Questo apparecchio consiste di uno zaino e un'unità da tenere in mano, e può individuare l'attività neurale fino a 500 metri di distanza. L'apparecchio può anche dare una stima approssimata del livello d'intelligenza degli organismi, in base agli schemi delle onde cerebrali. I dati di uno scanner di attività neurale possono essere interpretati usando le abilità Comunicazioni, Scienze Biologiche (biologia) o Scienze Sociali.

Sonda Elettromagnetica: Questo pratico oggetto individua le emissioni elettromagnetiche di apparecchi tecnologici, e può essere usato come strumento diagnostico quando si esamina l'equipaggiamento (MD +1 per scoprire cosa non va) o quando si cercano microspie o apparecchiature nascoste. Le abilità Sensori o Investigazione possono essere usate per ripulire una stanza dalle microspie.

Robot e Droni

I robot sono icone della fantascienza. Questa sezione descrive i robot e i droni comunemente disponibili in

una campagna Cepheus Engine. Un robot ha un programma Intelletto in funzione che permette di fargli prendere decisioni indipendentemente, mentre i droni sono controllati da remoto da un personaggio con abilità Comunicazioni.

I robot e i droni in combattimento funzionano come personaggi, ma subiscono danni come se fossero veicoli. Hanno Carena e Struttura invece di Resistenza, e un MD di Resistenza pari a 0. Qualsiasi robot che esegua un programma Intelletto ha un punteggio di Intelligenza e Educazione. I droni non hanno nessuno dei due. La caratteristica Educazione di un robot rappresenta le informazioni programmate nel suo software, e anche i robot di livello minimo possono avere alti punteggi d'Educazione. La maggior parte dei robot ha Status Sociale 0 poiché non sono creazioni sociali, ma ci sono alcune eccezioni, di solito modelli di alto livello che eseguono programmi Intelletto avanzati. I droni non hanno Stato Sociale ma, quando sono utilizzati per incontri diplomatici o altri rapporti sociali, l'operatore può usare il suo Status Sociale.

Autodoc (LT 12): Un autodoc è un robot specializzato e immobile, spesso installato in veicoli o astronavi.

Forza 6 (+0), Destrezza 15 (+3), Carena 1, Struttura 1 Intelligenza 9 (+1), Educazione 12 (+2), Stato Sociale 0 (-3) **Tratti:** Sistema Integrato (medikit di LT 12), Computer Specializzato/1 (esegue Intelletto/1 e Medico/2) **Armi:** Attrezzi chirurgici (Mischia (lama piccola), 1d6 danni) **Prezzo:** 40.000 Crediti

Drone da Combattimento (LT 12): I droni da combattimento sono poco più che armi volanti accoppiate a un gravitore e a un sistema computerizzato. I droni devono essere pilotati con l'abilità Operare in Remoto, ma gli attacchi vengono effettuati usando le relative abilità nelle armi. I droni da combattimento in cui sono caricati programmi Intelletto e Esperto (che li rendono robot da combattimento autonomi) sono illegali su molti pianeti.

Forza 12 (+2), Destrezza 10 (+1), Carena 4, Struttura 4 **Tratti:** Armatura 9, Sistema Integrato (gravitore), Arma Integrata (qualsiasi) **Armi:** Qualsiasi da fuoco **Prezzo:** 90.000 Crediti più il costo dell'arma (la modifica Arma Integrata è inclusa).

Drone Personale (TL 11): È un piccolo globo fluttuante di circa trenta centimetri di diametro. È equipaggiato con proiettori olografici che possono proiettare l'immagine di una persona, permettendo al personaggio di avere una presenza virtuale a grande distanza.

Forza 2 (-2), Destrezza 7 (+0), Carena 1, Struttura 1 **Tratti:** Minuscolo, Sistema Integrato (comm,

audio/visivo), Sistema Integrato (gravicintura), Sistema Integrato (LT 11 proiettore olografico)
Prezzo: 2.000 Crediti

Drone Sonda (LT 11): Un drone sonda è una versione irrobustita di un drone personale, corazzato e con più pacchetti sensori. Ha una portata operativa di cinquecento chilometri e può volare alla velocità di 300 k/h.

Forza 3 (-1), Destrezza 7 (+0), Carena 3, Struttura 3 **Tratti:** Armatura 5, Sistema Integrato (com, audio/visivo), Sistema Integrato (gravicintura), Sistema Integrato (proiettore olografico di LT 11), Sistema Integrato (qualsiasi sensore disponibile a LT 11 e inferiore, vedi oltre) **Prezzo:** 15.000 Crediti

Robot da Carico (LT 11): Questi semplici, robusti robot si trovano nei dock degli astroporti e a bordo delle navi da carico. droni da carico possono essere costruiti già a LT 9, ma la loro utilità è estremamente limitata fino all'invenzione dei programmi Intelletto.

Forza 30 (+8), Destrezza 9 (+1), Carena 2, Struttura 2 Intelligenza 3 (-1), Educazione 5 (-1), Stato Sociale 0 (-3) **Tratti:** Armatura 8, Enorme, Computer Specializzato/1 (esegue Intelletto/1 e Esperto Mestiere (qualsiasi fisico)/1) **Armi:** Forza Spappolante (Mischia (disarmato), 3d6 danni) **Prezzo:** 75.000 Crediti

Robot per le Riparazioni (LT 11): I robot per le riparazioni di bordo sono piccole macchine a forma di ragno che portano una varietà di attrezzi per saldare e tagliare. I robot per le riparazioni specializzati possono eseguire Esperto Ingegneria invece di Esperto Meccanica.

Forza 6 (+0), Destrezza 7 (+0), Carena 1, Struttura 1 Intelligenza 5 (-1), Educazione 6 (+0), Stato Sociale 0 (-3) **Tratti:** Sistema Integrato (kit di attrezzi meccanici), Computer Specializzato/1 (esegue Intelletto/1 e Esperto Meccanico/2) **Armi:** Attrezzi (Mischia (disarmato), 1d6 danni) **Prezzo:** 10.000 Crediti

Servitore (LT 13): I robot servitori sono costosi robot umanoidi programmati per fare da maggiordomi o servi alla nobiltà. Alcuni proprietari di servitori riprogrammano i loro robot con Esperto Baldoria o Esperto Gioco d'Azzardo per adattarli meglio al loro stile di vita.

Forza 7 (+0), Destrezza 9 (+1), Carena 2, Struttura 2 Intelligenza 9 (+1), Educazione 12 (+2), Stato Sociale 7 (+0) **Tratti:** Computer/3 (esegue Intelletto/1 e Esperto Steward/2 – i servitori hanno anche Esperto Diplomazia/2 e Traduttore/1 a disposizione, se si rivela necessario) **Armi:** Pugno robot (Mischia (disarmato), 1d6 danni) **Prezzo:** 120.000 Crediti

Opzioni

****Arma Integrata:** **Qualsiasi arma adeguata può essere aggiunta a un drone o a un robot, al costo di Cr 10.000 + il costo dell'arma.

Armatura: L'armatura può essere aumentata di 5, il che aumenta il costo del drone o del robot del 25%.

Sistema Integrato: Alcune apparecchiature possono essere incorporate nei droni o nei robot aumentando il costo delle apparecchiature stesse del +50%. Le scelte più diffuse includono kit di attrezzi di vario tipo (si veda oltre), diversi sensori o miglioramenti di mobilità, come mini-reattori o gravitori.

Ausili Sensori

I seguenti ausili provvedono potenziamenti ai sensi fisici di un personaggio.

Tabella: Ausili Sensori

Descrizione	LT	Costo	Peso
Torcia	1	Cr1	0.25
Olio per Lampada	2	Cr2	–
Lampada ad Olio	2	Cr10	0.5
Binocolo	3	Cr75	1
Torcia Elettrica	5	Cr10	0.5
Lanterna a Luce Fredda	6	Cr20	0.25
Visore Infrarossi	6	Cr500	–
Visore Notturno	7	Cr500	–

Binocolo: Permette all'utente di vedere lontano. A LT 8 il potenziamento elettronico permette di catturare immagini; l'intensificazione luminosa permette di usarli al buio. Cr750. A LT12 (Sistema Portatile di Immagine Radiante) permette all'utente di osservare un'ampia gamma dello spettro luminoso, dall'infrarosso ai raggi gamma. Cr3,500.

Lampada a Olio: Una lampada illumina con chiarezza un raggio di 4.5 metri, fornisce un'illuminazione ombreggiata fino a un raggio di 9 metri e brucia una pinta d'olio ogni 6 ore. Puoi portare la lampada con un mano.

Lanterna a Luce Fredda: La versione a celle di combustibile della torcia elettrica, ma durerà 3 giorni di uso continuo. Produce un vasto cono di luce fino a 18 metri di distanza con un raggio di 6 metri all'estremità del fascio di luce. È anche capace di produrre un fascio di luce ristretto fino a 36 metri di distanza con un raggio di 1 metro o da usare per illuminare un raggio di 10 metri.

Torcia: Una torcia brucia per un'ora, illuminando con chiarezza un raggio di 6 metri e fornendo un'illuminazione ombreggiata fino a un raggio di 12 metri.

Torcia Elettrica: Una comune torcia. È alimentata a batteria e durerà per circa 6 ore di uso continuo. Una torcia produce un vasto cono di luce fino a 18 metri di distanza con un raggio di 6 metri all'estremità del fascio

di luce. Modelli a LT più alti possiedono fasci regolabili che permettono anche di produrre un fascio di luce ristretto fino a 36 metri di distanza con un raggio di 1 metro o da usare per illuminare un raggio di 10 metri.

Visore Infrarosso: Permette all'utente di vedere fonti esotermiche (che emettono calore) nell'oscurità.

Visore Notturno: Permette all'utente di vedere normalmente in qualsiasi condizione che non sia la totale oscurità, intensificando elettronicamente la luce disponibile.

Ripari

Ogni volta che i personaggi non stanno indugiando negli agi offerti dalla civiltà, avranno bisogno di riparo, come gli oggetti descritti in questa sezione.

Tabella: Ripari

Descrizione	LT	Costo	Peso
Telone	1	Cr10	2
Tenda	2	Cr200	3
Capanna Prefabbricata	6	Cr10,000	4,000
Rifornimenti di base per il supporto vitale	7	Cr100	2
Tenda Pressurizzata	7	Cr2,000	25
Alloggi Avanzati	8	Cr50,000	6,000

Alloggi Avanzati: Alloggi modulari pressurizzati per 6 persone e capaci di resistere a qualsiasi cosa che non siano i venti violenti di un uragano. Offre un eccellente riparo dalle precipitazioni e tutta la gamma di temperature eccettuate le più estreme. Richiedono 12 ore-uomo per essere montati o smontati. Ci sono 16 moduli, ognuno ampio 1,5 metri di lato e alto 2 metri che può essere organizzato in qualsiasi disposizione richiesta. Quando smontati e pronti per il trasporto, gli alloggi avanzati pesano 6 tonnellate. Il costo include il supporto vitale per 6 persone per 7 giorni.

Capanna Prefabbricata: Alloggi modulari non pressurizzati per 6 persone capaci di resistere a venti da leggeri a intensi. Offre un eccellente riparo dalle precipitazioni, tempeste e temperature fino a -10°C. Richiede 8 ore-uomo per essere montata o smontata. Ci sono 16 moduli, ognuno ampio 1,5 metri di lato e alto 2 metri che può essere organizzato in qualsiasi disposizione richiesta. Quando smontata e pronta per il trasporto, la capanna pesa 6 tonnellate.

Rifornimenti di base per il supporto vitale: I rifornimenti di base per il supporto vitale (agenti chimici per lo smantellamento rifiuti, scorta di ossigeno, filtri per la CO₂, etc) necessari per una persona per un giorno in un ambiente chiuso e pressurizzato, come una tenda pressurizzata o degli alloggi avanzati.

Telone: Un tessuto impermeabile di trama pesante prodotto con tela o materiale simile, per l'uso esterno

come riparo temporaneo o come copertura protettiva contro l'umidità. Misura 4 metri per 2.

Tenda: Riparo di base per due persone che offre protezione dalle precipitazioni, tempeste e temperature fino a 0°C. Tende più grandi e maggiormente complesse, capaci di riparare più persone, o da venti più intensi o da temperature più fredde, costano e pesano di più.

Tenda Pressurizzata: Il riparo pressurizzato di base per due persone, fornisce atmosfera e condizioni standard, insieme alla protezione da precipitazioni, tempeste e venti non troppo violenti. Non è presente una camera di decompressione: la tenda deve essere depressurizzata per entrare o uscire.

Equipaggiamento di Sopravvivenza

L'equipaggiamento di sopravvivenza aiuta i personaggi a restare in vita e li rende capaci di fare azioni, persino negli ambienti più insoliti.

Tabella: Equipaggiamento di Sopravvivenza

Descrizione	LT	Costo	Peso
Abbigliamento Artico	1	Cr200	2
Maschera Filtrante	3	Cr10	-
Equipaggiamento da Nuoto	3	Cr200	1
Maschera Combinata	5	Cr150	-
Bombole a Ossigeno	5	Cr500	5
Respiratore	5	Cr100	-
Bombole Subacquee	5	Cr800	5
Branchie Artificiali	8	Cr4,000	4
Tuta Ambientale	8	Cr500	-
Bolla di Soccorso	9	Cr600	3
Zaino Propulsore	9	Cr2,000	5
Generatore Portatile	10	Cr500,000	15

Abbigliamento Artico: Protegge dal clima glaciale (-20°C o meno). Fornisce un MD+2 su tutte le prove di Resistenza effettuate per resistere agli effetti di esposizione al clima freddo. Il peso è ridotto di 1kg ogni 5 LT.

Bolla di Soccorso: Una grande (2m di diametro) bolla pressurizzata di plastica. Gli strati piezoelettrici nelle pareti della bolla convertono i movimenti dell'utente in elettricità per ricaricare le batterie della bolla e dare energia il suo faro di emergenza, mentre una piccola bombola di ossigeno gonfia la bolla e fornisce due ore/persona di supporto vitale. Le bolle di soccorso si possono trovare sia nei vascelli spaziali che sui navigli come scialuppe di salvataggio d'emergenza.

Bombole a Ossigeno: Un set completo di ossigeno compresso, che permette respirazione autonoma in fumo, polvere, gas e atmosfere esotiche (tipo A). Due bombole durano 6 ore. La ricarica per l'appropriato mix atmosferico per ogni razza costa Cr20.

Bombole Subacquee: Equivalente alle bombole a ossigeno ma progettate per l'uso sott'acqua. Due bombole

durano 6 ore. La ricarica per l'appropriato mix atmosferico per ogni razza e la profondità attesa costa Cr20.

Branchie Artificiali: Estraggono l'ossigeno dall'acqua per permettere a chi le indossa di respirare per un tempo limitato mentre è in immersione sott'acqua. Funziona solo su mondi con un'atmosfera sottile, standard o densa (dal tipo 4 al 9).

Equipaggiamento da Nuoto: Include pinne, mute e maschere. Protegge contro gli effetti del freddo (5°C o meno) e aumenta la velocità e la manovrabilità sott'acqua; fornisce un MD+1 a tutte le prove di Atletica in queste condizioni quando è indossato l'appropriato equipaggiamento.

Generatore Portatile: Questo è un robusto generatore portatile a fusione, capace di ricaricare armi e altro equipaggiamento fino a un mese d'utilizzo.

Maschera Combinata: Una combinazione di una maschera filtrante e un respiratore, che permette di respirare atmosfere molto sottili e contaminate (tipo 2), oltre a tutte le atmosfere elencate sotto le maschere filtranti e i respiratori.

Maschera Filtrante: Un set filtrante che permette a una persona di respirare atmosfere contaminate (tipo 4, 7 e 9). Protegge inoltre da inalazione di polveri e fumi sottili.

Tuta Ambientale: Progettata per proteggere chi la indossa da estremo freddo o calore, la tuta ambientale ha un cappuccio, guanti e stivali ma lascia la faccia esposta nelle operazioni normali.

Respiratore: Un piccolo compressore che permette a una persona di respirare atmosfere molto sottili (tipo 3).

Zaino Propulsore: Un semplice zaino propulsore fornisce all'utente la capacità di manovrare a gravità zero. Una prova di G-Zero è richiesta per usare uno zaino propulsore in modo accurato. Gli zaini propulsori possono essere usati solamente in ambienti a microgravità e sono utili solamente per percorsi dalla navicella spaziale alla distanza Adiacente.

Strumenti

Le abilità tecniche richiedono strumenti specialistici di vario tipo.

Tabella: Strumenti

Descrizione	LT	Costo	Peso
Toolkit Meccanico	4	Cr1,000	12
Toolkit Elettronico	5	Cr1,000	12
Grimaldelli	5	Cr10	–
Kit Medico	7	Cr1,000	10
Toolkit Forense	8	Cr1,000	12
Toolkit di Ingegneria	9	Cr1,000	12
Toolkit Scientifico	9	Cr1,000	12
Toolkit di Agrimensura	9	Cr1,000	12

Grimaldelli: Permettono di forzare normali serrature meccaniche. Gli strumenti da scasso sono illegali sui mondi con livello di legge 8+; su questi mondi il prezzo cresce a Cr100 o più.

****Kit Medico:** **Questo kit medico contiene dispositivi diagnostici e scanner, strumenti chirurgici e una quantità di medicinali e antibiotici, permettendo al medico di praticare l'arte nel suo campo.

Toolkit di Agrimensura: Richiesto per sondaggi planetari e mappatura. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Toolkit Elettronico: Richiesto per riparazioni elettriche e installazioni. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Toolkit Forense: Richiesto per investigare scene del crimine e testare campioni. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Toolkit di Ingegneria: Richiesto per effettuare riparazioni e installare nuovo equipaggiamento. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Toolkit Meccanico: Richiesto per riparazioni e costruzioni. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Toolkit Scientifico: Richiesto per test scientifici e analisi. Questo kit contiene sensori diagnostici, strumenti manuali, programmi di analisi computerizzata (ad appropriati livelli tecnologici) e parti di ricambio.

Veicoli

Nella fantascienza classica, i personaggi raramente viaggiano a piedi. I veicoli giocano un ruolo importante in Cepheus Engine. Tutti i veicoli hanno i seguenti tratti:

LT: Il Livello Tecnologico minimo a cui quel veicolo è disponibile

Abilità: Quale abilità è necessaria per guidare o pilotare il veicolo.

Agilità (Agi): Quanto è facile da guidare il veicolo, espresso sotto forma di MD alla prova di abilità del conduttore.

Velocità (Vel): La massima velocità del veicolo.

Equipaggio e Passeggeri (E&P): Quante persone può trasportare il veicolo.

Scoperto/Coperto (S/C): Se il veicolo è scoperto o coperto.

Armatura (Arm): Quanta armatura ha il veicolo. Il danno subito dal veicolo è ridotto dall'armatura.

Carena (Car): Il numero di colpi che il veicolo può subire alla sua carena prima di essere disabilitato.

Struttura (Strut): Il numero di colpi che il veicolo può subire alla sua struttura prima di essere disabilitato.

Armi: Quali armi ha il veicolo, se ne ha, e i loro archi di tiro.

Costo: Quanto costa il veicolo.

Tabella: Veicoli Comuni

Veicolo	LT	Abilità	Agi	Vel	E&P	S/C	Arm	Car	Strut	Armi	Costo
Nave a Vapore	4	Navi Oceaniche	-3	30 kph	5 equipaggio, 10 passeggeri	Chiuso	2	40	40	Nessuno	720
Biplano	5	Ala	+1	250 kph	1 pilota, 1 passeggero	Chiuso	2	1	1	Nessuno	46
Automobile	5	Ruota	+0	150 kph	1 guidatore, 3 Passeggeri	Chiuso	6	3	2	Nessuno	6
Nave a Motore	5	Motonavi	-3	120 kph	5 equipaggio, 10 Passeggeri	Chiuso	3	16	17	Nessuno	530
Elicottero	6	Rotore	+1	100 kph	1 pilota, 7 Passeggeri	Chiuso	3	2	3	Nessuno	250
Sommergibile	6	Sottomarino	-4	40 kph	5 equipaggio, 10 Passeggeri	Chiuso	3	85	85	Nessuno	1,700
Jet	6	Ala	+1	600 kph	2 piloti, 6 Passeggeri	Chiuso	3	5	5	Nessuno	480
Hovercraft	7	Rotore	+1	150 kph	1 pilota, 15 Passeggeri	Chiuso	3	7	8	Nessuno	880
Aeroscafo	8	Grav	+0	400 kph	1 pilota, 3 Passeggeri	Aperto	6	2	2	Nessuno	275
Speeder	8	Grav	+2	1500 kph	1 pilota, 1 Passeggero	Chiuso	3	1	2	Nessuno	890
Destroyer	9	Navi Oceaniche	-5	40 kph	10 equipaggio, 8 artiglieri, 12 Passeggeri	Chiuso	8	63	63	Nessuno	4,800
Gravitante	11	Grav	-2	40 kph	1 cavaliere	Aperto	-	-	1	Nessuno	0.5
VCC	12	Cingolato	+0	80 kph	1 guidatore, 9 Passeggeri	Chiuso	18	5	5	Triplo Laser (torretta)	65
ATV	12	Cingolato	+0	100 kph	1 guidatore, 15 Passeggeri	Chiuso	12	5	5	Nessuno	50
Gravicintura	12	Zero-G	+2	300 kph	1 indossatore	Aperto	-	-	-	Nessuno	100
Gravi-trasporto	15	Grav	+0	620 kph	1 guidatore, 1 artiglieri, 14 Passeggeri	Chiuso	25	8	8	Pistola a Fusione (torretta)	150

Aeroscafo: Un veicolo scoperto sostenuto in aria dalla tecnologia antigravità. Gli aeroscafi possono anche raggiungere l'orbita (impiegando un numero di ore uguale al Codice Dimensione del mondo), ma i passeggeri a quell'altitudine devono indossare tute spaziali. Sono veicoli onnipresenti, molto affidabili e flessibili.

ATV: Un veicolo di terra coperto, pressurizzato, capace di viaggiare su tutti i terreni. Il veicolo è in grado di galleggiare sulle acque calme, e ha un gruppo di sensori ed equipaggiamenti di comunicazione incorporati (di solito una ricetrasmittente laser) che lo rendono ideale per l'esplorazione. Un ATV ha un punto d'aggancio per una torretta, ma normalmente non è dotato di armi.

Automobile: Una normale autovettura a ruote.

Biplano: Una primitiva forma di aeroscafo con due paia di ali una sopra l'altra. Questo veicolo può trasportare solo un carico di 100kg.

Destroyer: Uno scafo molto veloce e manovrabile a lunga durata per azioni militari, concepito per scortare scafi più grandi all'interno di una flotta, convogli e gruppi di battaglia e per difenderli da attaccanti più piccoli a corto raggio ma più potenti. Alimentato da un generatore a fusione, il destroyer è dotato di torrette montate sul ponte con grande capacità di fuoco. La capacità di carico è limitata a 40 tonnellate, per la maggior parte usare per trasportare munizioni.

Elicottero: Un veicolo aereo che fa uso sia del sollevamento che della propulsione grazie a più rotori posizionati in alto verticalmente e orizzontalmente. La direzione del movimento è controllata dal beccheggio delle pale del rotore. L'elicottero può trasportare 500kg di carico.

Gravicintura: Una gravicintura somiglia all'imbracatura di un paracadute, ed è fornita di moduli di gravità artificiale che permettono a chi la indossa di volare. La batteria interna può operare per un massimo di quattro ore prima di dover essere ricaricata. A LT 15, la batteria può operare per 12 ore prima di essere caricata. Non è possibile aggiungere opzioni a una gravicintura.

Gravitante: Un gravitante è un antenato della gravicintura, una piattaforma su cui una singola persona può stare ed essere trasportata. Non può raggiungere grandi velocità ma, come un aeroscafo, può raggiungere qualsiasi quota fino all'orbita (impiegando un numero di ore uguale al Codice Dimensione del mondo).

Gravitransporto: Un gravi trasporto è in pratica un tank volante, ed è il veicolo da combattimento standard di molte forze militari nell'Impero. Il cannone a fusione montato sulla torretta è una versione veicolare del CFP di LT 15 e usa le stesse regole di "Potenza di Fuoco Importante" (si veda il riquadro). I sistemi di contenimento avanzati impediscono all'arma di emettere radiazioni ad

ogni colpo come fa la versione portatile. Come la Aeroscafo e il Gravitante, il Gravitransporto può raggiungere l'orbita (impiegando un numero di ore uguale al Codice Dimensione del mondo).

Hovercraft: Un veicolo che viaggia sopra la terra e l'acqua su cuscinetti ad aria che forniscono una spinta verso il basso. Lo hovercraft è utilizzabile solo nei mondi con un'atmosfera sottile o più densa. Lo hovercraft ha uno spazio di carico di 3 tonnellate.

Jet: Un aeroscafo spinto da motori a jet, spesso usato per il trasporto di carichi. Può trasportare fino a 5 tonnellate.

Motonave: Uno scafo che usa ali per raggiungere velocità e prestazioni eccezionali. La stiva del veicolo può trasportare 10 tonnellate di carico.

Piccola Nave a Vapore: Uno scafo che è spinto da un motore a vapore. La nave a vapore ha una capacità di carico di 50 tonnellate.

Sommergibile: Uno scafo progettato per operare sotto la superficie degli oceani. I sommergibili sono spesso usati come trasporto tra città a cupola su mondi d'acqua e altri pianeti con vasti oceani fluidi. Un sommergibile può trasportare un carico di 30 tonnellate.

Speeder: Capace di alte velocità transitando per tutta la superficie planetaria, lo speeder è un veicolo gravitico aerodinamico con una limitata capacità di carico di 100 kg. Questo veicolo impiega solo un'ora per raggiungere l'orbita.

VCC: Un ATV pesantemente corazzato, chiamato Veicolo Corazzato da Combattimento, equipaggiato con una tripla torretta laser. I laser usano l'abilità Armi da Fuoco (fucile laser), provocano 4d6 danni l'uno usando i modificatori di gittata del fucile sulla tabella degli Attacchi a Distanza e possono essere attivati uno, due o tre alla volta contro lo stesso bersaglio con un'azione d'attacco sola.

Opzioni

Fatta eccezione per i computer di bordo, ciascuna di queste opzioni può essere presa una sola volta per veicolo

Armatura Pesante: Aumentare l'armatura di un veicolo di 5 aggiunge il 25% al costo del veicolo stesso.

Autopilota (TL 11): Un autopilota ha un Computer/1 specializzato per eseguire Intelletto/1 e Esperto/1 in una abilità e specialità appropriati. Un autopilota è spesso obbligatorio su molti modelli commerciali economici. In molte aree (soprattutto urbane) il suo utilizzo è obbligatorio. Gli agglomerati con Livello di Legge alto possono richiedere una modifica all'autopilota come sistema slave per un controllo del traffico centralizzato e/o d'emergenza. Cr 3.000.

Computer di Bordo: Aggiungere un computer di bordo costa come un computer palmare.

Coperto: Questa modifica trasforma un veicolo scoperto in uno coperto. Costa il 10% del costo base del veicolo, riduce l'Agilità di 1 e la velocità massima del 10%.

Prestazioni Elevate: Un veicolo può essere modificato in modo da avere prestazioni elevate, aumentando la sua velocità massima del 20%. Il veicolo costa il 50% in più.

Stile: Permette di personalizzare un veicolo secondo i desideri del compratore. Costa da Cr 200 a Cr 2.000.

Supporto Vitale Prolungato: Un veicolo a tenuta stagna può essere equipaggiato per il supporto vitale prolungato, che aumenta la durata a 18 ore per persona. Aumenta di un ulteriore 10% il costo del veicolo.

Tenuta Stagna: Questa opzione può essere aggiunta a qualsiasi veicolo coperto (è inclusa negli ATV, nei VCC e nei gravitrasporti). Il veicolo può essere sigillato e fornisce supporto vitale per i suoi passeggeri e l'equipaggio per due ore a persona. Questa opzione aggiunge il 20% al costo del veicolo.

Armi

Una piccola selezione di armamenti disponibili in una campagna Cepheus Engine sono disponibili nelle tabelle seguenti. Il livello di legge di un mondo può limitare la disponibilità di certe armi.

Armi da Mischia

Un certo numero di armi da mischia sono descritte nella tabella Armi da Mischia Comuni. Ogni colonna è descritta nel seguito:

Costo: Il prezzo in Crediti (Cr) o migliaia di Crediti (KCr).

LT: Il Livello Tecnologico minimo in cui l'arma è disponibile.

Peso: Il peso in grammi (g) o chilogrammi (kg).

Gittata: La categoria di gittata di quest'arma. **Danno:** Il danno che l'arma infligge.

Tipo: Tipo di danno inflitto – (C)ontendenti, (E)nergia, (P)erforanti, (T)aglio.

LL: Il Livello di Legge in cui l'arma diventa legale per la prima volta.

Tabella: Armi da Mischia Comuni

Arma	LT	Costo	Peso	Gittata	Danno	Tipo	LL
Attacco Disarmato	–	–	–	mischia (corpo a corpo)	1D6	B	–
Bastone	0	Cr10	1kg	mischia (corpo a corpo)	3D6	B	9
Pugnale	0	Cr10	250g	mischia (corpo a corpo) o distanza (lancio)	1D6	P	5
Lancia	0	Cr10	1500g	mischia (gittata estesa) o distanza (lancio)	3D6	P	8
Picca	1	Cr40	8kg	mischia (gittata estesa)	4D6	P	8
Spada	1	Cr150	1kg	mischia (gittata estesa)	3D6	P/S	8
Spadone	2	Cr300	3kg	mischia (gittata estesa)	4D6	S	8
Alabarda	2	Cr75	3kg	mischia (gittata estesa)	4D6	S	8
Baionetta	3	Cr10	250g	mischia (corpo a corpo)	1D6	P	5
Lama	3	Crr50	350g	mischia (gittata estesa)	2D6	P	8
Sciabola	3	Cr100	1250g	mischia (gittata estesa)	3D6	S	8
Fioretto	3	Cr100	500g	mischia (gittata estesa)	3D6	P	8

Alabarda: Un'arma a due mani a forma di palo dotata di una lama a forma di ascia e uno spuntone di acciaio montato sulla sommità della lunga asta. Lunghezza: 2500mm.

Baionetta: Un'arma piccola come un coltello, di solito attaccata a un fucile. Quando non è attaccata così, la baionetta si usa come un pugnale.

Bastone: un semplice bastone usato come arma. Facile da ottenere da un albero o usando un'arma da fuoco lunga non carica, come un fucile o una carabina (le armi delicate sono troppo delicate per essere usate come bastoni). Lunghezza: da 1000 a 2000mm.

Fioretto: Anche conosciuto come stocco, quest'arma è leggera e simile a una spada con una lama appuntita e affilata di 800mm di lunghezza e un'elsa a caschetto o

coppa per proteggere la mano. I fioretti sono indossati in foderi attaccati alla cintura.

Lama: Un'arma ibrida con una lama pesante a doppio filo di quasi 300mm di lunghezza e (spesso ma non sempre) un'elsa a forma di semi caschetto. A causa dell'ingombro dell'elsa, è generalmente portata in un fodero allacciato alla cintura. Le lame sono sia strumenti di sopravvivenza che armi e sono spesso rinvenibili nei kit di emergenza, sulle scialuppe di salvataggio, etc.

Lancia: Un'arma costituita da una lunga asta con una punta tipicamente di metallo, usata per trafiggere o per essere lanciata. Lunghezza: 3000mm.

Sciabola: Un'arma composta da una pesante lama piatta a filo unico, caratterizzata da un'elsa a caschetto per proteggere la mano. La sciabola è un'arma a lama

standard a bordo delle navi e a volte è tenuta negli armadietti sulle paratie nei pressi di zone importanti; quando indossata è portata in un fodero appeso alla cintura. La lunghezza della lama varia da 600 a 900mm.

Spada: L'arma a taglio lungo standard, caratterizzata da una lama piatta a doppio taglio. Può presentare o meno un'elsa a caschetto. Un fodero per portare una spada può essere attaccato alla cintura oppure a cinghie (o una fascia) sopra la spalla. La lunghezza della lama può variare da 700 a 950mm.

Spadone: La più grande tra le spade, anche chiamato spada a due mani perché richiede due mani per brandirla. La lama è estremamente pesante, a doppio filo e lungo circa da 1000 a 1200mm. L'elsa è relativamente semplice, di solito a croce, con un piccolo intreccio o protezione. Quando portato, lo spadone è riposto in un fodero di metallo attaccato alla cintura; meno frequentemente, il fodero è indossato sulla schiena e lo spadone è estratto da sopra la spalla.

Picca: Un'arma a due mani con uno spuntone di acciaio o di ferro in testa posizionato su una lunga asta di legno. Lunghezza: da 3000 a 4000mm.

Pugnale: Una piccola arma a coltello con una lama piatta a singolo filo di approssimativamente 200mm di lunghezza. I pugnali sono di solito portati in un fodero a cintura o meno frequentemente nascosti in un comparto nello stivale o legati all'avambraccio. I pugnali sono di solito usati tanto come strumento che come ultima risorsa di combattimento e sono indossati costantemente. Ciascuno pesa 250 grammi, quel peso, comunque, non conta come carico del personaggio in quanto l'arma è indossata costantemente e con comodità.

Armi a Distanza

La tabella Armi a Distanza Comuni elenca le armi a distanza comunemente disponibili in una campagna di Cepheus Engine. Ciascuna colonna è descritta di seguito:

Costo: Il prezzo in Crediti (Cr) o migliaia di Crediti (KCr).

LT: Il Livello Tecnologico minimo in cui l'arma è disponibile.

Peso: Il peso in grammi (g) o chilogrammi (kg).

CdT: Cadenza di Tiro. Il numero di round in cui si può sparare durante un'azione significativa nel formato: Colpo Singolo / Colpo Continuo / Fuoco Automatico.

Gittata: La categoria di gittata di quest'arma.

Danno: Il danno che l'arma infligge.

Tipo: Tipo di danno inflitto – (C)ontendenti, (E)nergia, (P)erforanti, (T)aglio.

Rinculo: Indica se l'arma ha rinculo quando spara.

LL: Il Livello di Legge in cui l'arma diventa legale per la prima volta.

La tabella Munizioni Comuni descrive il costo delle munizioni e dei power pack per certi tipi di armi a distanza. Ogni colonna è descritta di seguito:

Costo: Il costo di un caricatore di munizioni standard o del power pack per un'arma.

LT: Il livello tecnologico minimo richiesto per fabbricare l'oggetto.

Peso: Il peso di un caricatore pieno o di un power pack per l'arma.

Colpi: Il numero di colpi che l'arma può sparare prima di essere ricaricata.

Tabella: Armi a Distanza Comuni

Arma	LT	Costo	Peso	CdT	Gittata	Danno	Tipo	Rinculo	LL
Arco	1	Cr60	1kg	1	Distante (arma d'assalto)	2D6	P	Sì	6
Balestra	2	Cr75	3kg	1	Distante (fucile)	2D6	P	Sì	6
Revolver	4	Cr150	900g	1	Distante (pistola)	2D6	P	Sì	6
Pistola Automatica	5	Cr200	750g	1	Distante (pistola)	2D6	P	Sì	6
Carabina	5	Cr200	3kg	1	Distante (doppietta)	2D6	P	Sì	6
Fucile	5	Cr200	4kg	1	Distante (fucile)	3D6	P	Sì	6
Doppietta	5	Cr150	3750g	1	Distante (doppietta)	4D6	P	Sì	7
Fucile Mitragliatore	5	Cr500	2500g	0/4	Distante (arma d'assalto)	2D6	P	Sì	4
Fucile Automatico	6	Cr1000	5kg	1/4	Distante (fucile)	3D6	P	Sì	6
Fucile d'Assalto	7	Cr300	3kg	1/4	Distante (arma d'assalto)	3D6	P	Sì	4
Pistola Personale	7	Cr500	250g	1	Distante (pistola)	2D6	P	Sì	1
Carabina Laser	8	Cr2500	5kg	1	Distante (pistola)	4D6	E	No	2
Pistola Corta	8	Cr150	250g	1	Distante (pistola)	2D6	P	No	6
Fucile Acceleratore	9	Cr900	2500g	1/3	Distante (fucile)	3D6	P	No	6
Fucile Laser	9	Cr3500	6kg	1	Distante (fucile)	5D6	E	No	2
Fucile Avanzato da Combattimento (FAC)	10	Cr1000	3500g	1/4	Distante (fucile)	3D6	P	Sì	6
Fucile Gauss	12	Cr1500	3500g	1/4/10	Distante (fucile)	4D6	P	No	6
Pistola Laser	12	Cr1000	1200g	1	Distante (pistola)	4D6	E	No	2

Tabella: Munizioni Comuni (Armi a Distanza)

Arma	LT	Costo	Peso	Colpi
Arco	1	Cr1	25g	1
Balestra	2	Cr2	20g	1
Revolver	4	Cr5	100g	6
Pistola Automatica	5	Cr10	250g	15
Pistola Personale	7	Cr20	50g	6
Pistola Corta	8	Cr10	30g	6/15
Doppietta	5	Cr10	750g	10
Fucile	5	Cr20	500g	10
Carabina	5	Cr10	125g	20
Fucile Automatico	6	Cr20	500g	20
Fucile d'Assalto	7	Cr20	330g	30
Fucile Acceleratore	9	Cr25	500g	15
Fucile Avanzato da Combattimento (FAC)	10	Cr15	500g	20
Fucile Gauss	12	Cr30	400g	40
Fucile Mitragliatore	5	Cr20	500g	30
Pistola Laser	12	Cr100	500g	25
Carabina Laser	8	Cr200	3kg	50
Fucile Laser	9	Cr300	4kg	100

Arco: Un pezzo di legno robusto ma elastico lavorato in una specifica forma e incordato con una pezzo di corda, stringa o budello per aumentare la tensione. La corda è tirata indietro e rilasciato per scagliare una freccia a lunghe distanze con una forza sorprendente. A livelli tecnologici più alti, gli archi sono modificati con un sistema di corde e pulegge aggiuntive per aumentare l'accuratezza e il la potenza.

Balestra: Un arco orizzontale incastonato in un meccanismo di tiro e dotata di una spinta più forte del nor-

male, le balestre sono armi potenti che richiedono un tempo particolarmente lungo per essere ricaricate. A livelli tecnologici più alti, le balestre sono costruite con sistemi di manovelle e pulegge che rendono le armi più facili da ricaricare, persino auto caricanti a LT9. Ricaricare una balestra LT2 richiede 6 azioni minori, a LT4 il tempo è ridotto a 3 azioni minori.

Carabina: Un fucile corto che spara colpi di piccolo calibro. Un caricatore contiene dieci colpi ed è inserito sul lato inferiore della carabina davanti alla guardia del grilletto o dietro l'impugnatura (questa configurazione è definita come "Bullpup" e in alcuni luoghi le carabine possono essere chiamate così). Un singolo colpo è sparato con ogni pressione del grilletto. La sostituzione di caricatori vuoti richiede un'azione di ricarica. Le munizioni della carabina non sono scambiabili con quelle di altri tipi d'arma. In sostanza, una carabina è un fucile corto, che spara leggere cartucce di calibro più piccolo. Una tracolla di solito consente di trasportare la carabina sulla spalla, senza ingombrare.

Carabina Laser: Una versione più leggera di un fucile laser, che spara scariche ad alta energia usando la corrente proveniente da uno zaino-batteria o un power pack. La carabina laser spara raggi di energia di 2mm, indirizzati da mirini ottici integrati. Il power pack è capace di produrre 50 colpi prima di richiedere la ricarica. La ricarica richiede almeno otto ore connettendo una fonte ad alta energia. La carabina laser è connessa al power pack da un cavo robusto.

Doppietta: L'arma di base per ottenere il massimo effetto shock senza preoccuparsi dell'accuratezza. La dop-

pietta ha una canna di 18mm e spara bozzoli contenenti sia sei proiettili da 7mm che 130 pallini da 3mm. In ogni caso, il proiettile pesa un totale di 30 grammi. La velocità dei proiettili è di circa 350 metri al secondo. Un caricatore cilindrico contiene 10 bozzoli ed è inserito sotto alla canna e parallelo ad essa; le cartucce sono quindi alimentate automaticamente nella doppietta per sparare. La ricarica consiste nel rimpiazzare il caricatore cilindrico e richiede due round di combattimento. Un solo colpo è sparato per ciascuna pressione del grilletto. I caricatori misurano approssimativamente 350mm di lunghezza per 20mm di diametro e sono fastidiosi da portare. La doppietta è equipaggiata con una tracolla per il trasporto.

Fucile: L'arma militare standard, che spara proiettili da 7mm pesanti 10g a una velocità approssimativa di 900 metri per secondo. Più lungo e pesante di una carabina, ma è molto più efficace. L'equipaggiamento standard prevede la predisposizione per attaccare una baionetta, un mirino telescopico e una tracolla. Un caricatore da venti colpi è attaccato davanti alla guardia e un solo colpo è sparato per ciascuna pressione del grilletto. La sostituzione di un caricatore vuoto richiede un'azione di ricarica. Le munizioni del fucile possono essere usate anche per i fucili automatici; i caricatori del fucile e del fucile automatico sono intercambiabili e pesano lo stesso.

Fucile Acceleratore: Progettato specificamente per il combattimento a gravità zero, il fucile acceleratore spara colpi speciali progettati per lasciare la canna accelerati da una carica di propellente secondario. Normalmente il fucile spara una raffica di tre colpi per ogni pressione del grilletto, ma può essere calibrato per sparare un singolo colpo.

Fucile d'Assalto: Una versione più leggera e meno costosa del fucile automatico.

Fucile Avanzato da Combattimento (FAC): Un ulteriore sviluppo del fucile d'assalto.

Fucile Automatico: Una versione molto raffinata e migliorata di un fucile, capace di piena capacità di fuoco automatico così come di colpi semi automatici. Normalmente, il fucile automatico spara una raffica di quattro colpi per ogni pressione del grilletto. Può passare alla modalità di fuoco semi automatica alla fine del round di combattimento, al termine del fuoco di tutti, nel qual caso è trattato come un fucile finché non viene nuovamente riconfigurato nella modalità a raffica. Le munizioni e i caricatori sono identici a quelli usati per il fucile.

Fucile Gauss: Lo sviluppo definitivo di un lancia-proiettili, il fucile gauss genera un campo elettromagnetico sull'intera lunghezza della canna che accelera i proiettili ad alte velocità. Il proiettile in sé consiste in un nucleo di denso materiale perforante circondato da una copertura di metallo più morbido e termina in un punto cavo, do-

nando al colpo un eccellente potere frenante e una buona penetrazione delle armature.

Fucile Laser: L'arma ad alta energia standard, che spara scariche di energia nello stesso modo di una carabina laser. Più pesante, il fucile laser è anche capace di sostenere azioni più lunghe ed è in un certo senso più robusto. Il power pack può fornire 100 colpi prima della ricarica. Come per la carabina laser, il fucile laser è connesso al power pack da un cavo robusto. I power pack, comunque, non sono intercambiabili tra le due armi.

Fucile Mitragliatore: Un'arma automatica progettata per sparare le munizioni delle pistole. I caricatori portano 30 cartucce e sono inseriti nell'arma davanti alla guardia o nell'impugnatura della pistola, secondo il design. L'arma spara una raffica di quattro colpi per ciascuna pressione del grilletto. Sostituire un caricatore vuoto richiede un round di combattimento. Le munizioni del fucile mitragliatore (ma non i caricatori) sono intercambiabili con le munizioni della pistola automatica. La maggior parte dei fucili mitragliatori sono equipaggiati con una tracolla per il trasporto. Alcuni sono piccoli a sufficienza per essere trasportati sulla spalla o sul fianco.

Pistola Automatica: Definita anche una Pistola Semi Automatica, o semplicemente Pistola, è una semplice arma portatile a ripetizione. Una singola cartuccia è sparata per ogni pressione del grilletto. Le munizioni sono intercambiabili con quelle del Fucile Mitragliatore (sebbene non lo siano i caricatori). I caricatori già pieni possono essere inseriti in una pistola scarica ma richiedono un'azione completa di ricarica.

Pistola Laser: Una pistola equivalente a una carabina laser, quindi ancora dipendente da un power pack esterno.

Pistola Personale: Una piccola pistola semiautomatica non metallica progettata per evitare la rilevazione dalla maggior parte dei dispositivi di rilevazione armi. Una singola cartuccia è sparata a ogni pressione del grilletto. I caricatori precaricati possono essere inseriti nella pistola quando è vuota, richiedendo un'azione completa di ricarica. Le munizioni delle pistole personali non sono intercambiabili con le munizioni di altri tipi di pistola.

Pistola Piccola: Un revolver a bassa velocità progettato per l'uso a bordo delle navi e in ambienti a gravità zero.

Revolver: Una pistola primitiva, il revolver spara proiettili da 9mm con caratteristiche simile a quelle usate dalle pistole automatiche ma non scambiabili con essi. Non è usato alcun caricatore: solo sei cartucce sono inserite individualmente nel revolver. La ricarica richiede due round di combattimento, oppure un round se la persona rinuncia al beneficio evasivo.

Opzioni

Le seguenti opzioni sono di solito disponibili per certi tipi di armi a distanza.

Arma Intelligente (LT 11): Questo aggiunge Computer/0 a qualsiasi arma. Cr 1.000. Il miglioramento di LT 13 aggiunge Computer/1 a qualsiasi arma. Cr 5.000.

Calcio Da Spalla: È possibile produrre un calcio da spalla da attaccare temporaneamente a una pistola o un revolver, che li imposta come una carabina e che aumenta l'accuratezza per gittate più lunghe. Quando si para con una pistola o un revolver equipaggiati con un calcio simile, considera l'arma come di tipo Distante (doppietta). La complessiva lunghezza della pistola aumenta con la lunghezza del calcio e la pistola non può essere foderabile. Attaccare il calcio (o staccarlo) richiede cinque round di combattimento.

Calcio Pieghevole: Le carabine, i fucili e le doppiette possono essere equipaggiate con calci pieghevoli che rendono possibile ridurre la lunghezza complessiva di un'arma di 300mm.

Girostabilizzatore (LT 8): Gli stabilizzatori possono essere aggiunti a qualsiasi arma con un rinculo, riducendo il rinculo di un punto al costo di 300 crediti. **Arma Sicura (LT 10):** Un'arma sicura richiede un qualche tipo di identificazione (analisi del DNA o della retina di chi lo usa, inserimento di password, trasmissione di un codice sbloccante da un com) prima di poter essere usata. Cr 100.

****Lanciagranate(LT 8): **Un lanciagranate RAM sotto la canna può essere aggiunto a qualsiasi fucile per 1.000 Cr. Questo lanciagranate ha un caricatore di una granata, non può sparare in automatico e ci vogliono quattro azioni minori per ricaricarlo.**

Mirino Laser (LT 8): I mirini ottici e laser integrati danno un MD di +1 extra come bonus a qualsiasi attacco mirato. Cr 100. a LT 10, i laser a raggi x e la tecnologia di visualizzazione migliorata rimuovono il "puntino rosso" rivelatore di un laser a luce visibile. Cr 200.

Mirino Telescopico: Un mirino telescopico d'alta qualità attaccato alle armi per aumentarne l'accuratezza, specialmente a gittate lunghe. Un'arma equipaggiata con un mirino simile guadagna un bonus MD+1 extra a ogni attacco per cui si è mirato. I mirini telescopici sono fragili, comunque, e possono essere scossi fuori dall'allineamento su una prova 8+ da qualsiasi azione violenta (come non essere tenuti ben saldi su un veicolo in movimento, una vicina esplosione o lasciandolo cadere). Quando il mirino è fuori allineamento, chi spara mancherà sempre il colpo.

Mirino Telescopico Laser: Mirini elettronici che combinano la capacità dei mirini elettronici e telescopici. Sono comunque sempre piuttosto fragili.

Silenziatore (LT 8): Un silenziatore può essere aggiunto a qualsiasi arma a proiettili con Auto 4 o meno, per mascherare il suono prodotto dallo sparo (MD -4 per individuare il rumore). Cr 250.

Tabella: Opzioni

Accessorio	LT	Costo	Peso
Calcio Da Spalla	5	Cr75	1 kg
Calcio Pieghevole	6	Cr100	0.5 kg
Mirino Telescopico	6	Cr200	0.8 kg
Lanciagranate	8	Cr1000	-
Mirino Laser	8	Cr100	1.5 kg
Silenziatore	8	Cr250	-
Girostabilizzatore	9	Cr300	-
Mirino Laser Telescopico	9	Cr3000	1.8 kg
Arma Sicura	10	Cr100	-
Arma Intelligente	11	Cr1000	-

Granate

Una granata è un piccolo dispositivo esplosivo progettato per essere lanciato a mano (considerarlo come Distante(lancio) per la Difficoltà di gittata) o lanciato da un lanciagranate (considerarlo Distante(doppietta) per Difficoltà di gittata). Il numero di granate è descritto nella tabella Granate Comuni. Ciascuna colonna è descritta di seguito:

Costo: Il prezzo in Crediti (Cr) o migliaia di Crediti (KCr).

LT: Il Livello Tecnologico minimo in cui l'arma è disponibile.

Peso: Il peso in grammi (g) o chilogrammi (kg).

Danno: Il danno che l'arma infligge.

LL: Il Livello di Legge in cui l'arma diventa legale per la prima volta.

Tabella: Granate Comuni

Arma	LT	Costo	Peso	Danno	LL
Frammentazione (Frag)	6	180	0.5	5D6/3D6/1D6; vedi descrizione	1
Fumogeno	6	90	0.5	Speciale; vedi descrizione	1
Aerosol	9	90	0.5	Speciale; vedi descrizione	1
Stordente	9	180	0.5	3D6 stordisce; vedi descrizione	1

Aerosol: Le granate aerosol creano una sottile nebbia del raggio di sei metri che diffonde i laser ma non blocca la normale visuale. Qualsiasi attacco con i laser effettuato attraverso la nebbia ha il danno ridotto di 10. Le comunicazioni laser attraverso la nebbia sono completamente bloccate. La nebbia si dissipa in 1d6 x 3 round, anche se forti venti e altri estremi climatici possono ridurre molto questo periodo.

Frammentazione (Frag): Il danno delle granate a frammentazione diminuisce con la distanza dall'esplosione:

Tabella: Danno delle Granate Frag per Distanza

Distanza	Danno
3 metri	5D6
6 metri	3D6
9 metri	1D6

Fumogeno: Le granate fumogene creano una spessa nebbia di fumo di sei metri di raggio, che ha per centro la granata stessa. Questo fumo impone un MD di -2 a tutti gli attacchi dentro o attraverso la nube (MD raddoppiato per le armi laser). Il fumo si dissipa in 1d6 x 3 round, anche se forti venti e altri estremi climatici possono ridurre molto questo periodo.

Stordente: Le armi stordenti sono non letali e non infliggono danni normali. Un personaggio colpito da un'arma stordente deve effettuare una prova di Resistenza con MD negativo pari al danno (dopo aver sottratto l'armatura). Se questa prova di Resistenza è fallita, il personaggio sviene. Se la prova di Resistenza riesce, il personaggio non è colpito dall'arma e il danno da stordimento viene ignorato.

Armi Pesanti

Le armi pesanti sono armi portabili da una persona e di maggiori dimensioni che causano un danno estremo. La tabella Armi Pesanti Comuni indica i tipi di arma pesanti

Tabella: Armi Pesanti Comuni

Armi	LT	Costo	Peso	CdT	Gittata	Danno	Rinculo	LL
Lanciagranate	7	400	6	1	Distante (doppietta)	In base alla granata	Sì	3
Lanciarazzi	7	2,000	6	1	Distante (razzo)	4D6	No	3
Lanciagranate RAM	8	800	6	1/3	Distante (arma d'assalto)	In base alla granata	Sì	3
CPP	12	20,000	10	1/4	Distante (fucile)	10D6	Sì	2
CFP	14	100,000	12	1/4	Distante (fucile)	16D6	Sì	2

Tabella: Munizioni Comuni (Armi Pesanti)

Arma	LT	Costo	Peso	Colpi
Lanciagranate	7	180	0.5	6
Lanciarazzi	7	300	1	1
Lanciagranate RAM	8	180	0.5	6
CPP	12	2,500	6	40
CFP	14	65,000	9	40

CFP (Cannone a Fusione Portatile): Include un sistema di sospensione gravitazionale per ridurre l'inerzia, che lo rende più facile da usare del CPP (Forza minima 9) e spara quel che in sostanza è un'esplosione nucleare diretta. Chi non è protetto dalle radiazioni vicino a un CFP che spara subisce una dose letale di radiazioni – ogni tiro di un CFP emette 2d6 x 20 rad, che colpiscono chiunque nelle immediate vicinanze.

comunemente disponibili in una campagna Cepheus Engine. Ciascuna colonna è descritta di seguito:

Costo: Il prezzo in Crediti (Cr) o migliaia di Crediti (KCr).

LT: Il Livello Tecnologico minimo in cui l'arma è disponibile.

Peso: Il peso in grammi (g) o chilogrammi (kg).

CdT: Cadenza di Tiro. Il numero di round in cui si può sparare durante un'azione significativa nel formato: Colpo Singolo / Fuoco Automatico.

Gittata: La categoria di gittata di quest'arma.

Danno: Il danno che l'arma infligge.

Rinculo: Indica se l'arma ha rinculo quando spara.

LL: Il Livello di Legge in cui l'arma diventa legale per la prima volta.

La tabella Munizioni Comuni descrive il costo delle munizioni e dei power pack per certi tipi di armi pesanti. Ogni colonna è descritta di seguito:

Costo: Il costo di un caricatore di munizioni standard o del power pack per un'arma.

LT: Il livello tecnologico minimo richiesto per fabbricare l'oggetto.

Peso: Il peso di un caricatore pieno o di un power pack per l'arma.

Colpi: Il numero di colpi che l'arma può sparare prima di essere ricaricata.

Lanciagranate: I lanciagranate sono usati per proiettare le granate a lunga distanza. Le granate per un lanciagranate non sono intercambiabili con granate a mano.

CPP (Cannone a Plasma Portatile): È così pesante e ingombrante che può essere usata comodamente solo da un soldato con forza 12 o più – di solito ottenuta indossando una tenuta da battaglia. Ogni punto di Forza in meno che ha l'utilizzatore è un MD di -1 a qualsiasi tiro d'attacco fatto con il CPP.

Lanciagranate RAM: I lanciagranate Razzo Assistiti Multiuso hanno una gittata più lunga e sono in grado di sparare fino a tre granate con un singolo attacco. Questo utilizza le regole per sparare a raffica piena; a differenza delle altre armi con punteggio Auto, un lanciagranate RAM non può sparare raffiche brevi. Ci vogliono due

azioni minori per ricaricare un lanciagranate RAM. Le granate del lanciagranate RAM non sono intercambiabili con granate a mano.

Lanciarazzi: Il CFP dei poveri. Per contrastare il rinculo dell'arma, i tubi di un lanciarazzi proiettano lo sfogo indietro in un getto esplosivo. Chiunque si trovi entro 1,5 metri dietro un lanciarazzi quando questo spara subisce 3d6 danni dai gas bollenti. I lanciarazzi montati su veicoli perdono questo effetto collaterale, poiché un veicolo è una piattaforma di fuoco più stabile. Ci vogliono tre azioni minori per ricaricare un lanciarazzi.

I razzi presentati sono modelli altamente esplosivi. Non aggiungere l'Effetto del tiro d'attacco al loro danno ma applica quel danno a tutto ciò che è nel raggio di sei metri dal punto d'impatto. Un razzo che manca il bersaglio ha il 50% di probabilità (4+ su 1D6) di detonare all'impatto con il suolo (lontano (6 - Effetto) metri in una direzione casuale). Altrimenti mancherà completamente l'obiettivo e lasciare il campo di battaglia senza colpire nulla o senza detonare.

CAPITOLO 5: COMBATTIMENTO

Il Combattimento è un mezzo abituale di risolvere conflitti. Questo capitolo ne fornisce le regole dettagliate.

Checklist di Combattimento

Il Combattimento nel Cepheus Engine è ciclico. Ciascuno agisce a turno in un ciclo regolare definito round. In genere, si svolge nel seguente modo:

1. L'Arbitro determina quale personaggio sono consapevole dei propri opponenti all'inizio della battaglia. Se alcuni, ma non tutti, i combattenti sono consapevoli dei propri opponenti, i combattenti che sono consapevoli ottengono un tiro di iniziativa automatico di 12 e un MD di Destrezza di 12+.
2. Ogni combattente restante tira l'iniziativa. Tutti i combattenti sono ora pronti a iniziare il proprio round di combattimento.
3. I combattenti agiscono in ordine di iniziativa.
4. Quando tutti hanno effettuato il proprio turno, i combattenti con l'iniziativa più alta agiscono

nuovamente e i punti 3 e 4 si ripetono finché il combattimento non ha termine.

Gittata

Il combattimento corpo a corpo è suddiviso in una serie di strisce di Gittata:

Tabella: Gittata di Combattimento

Gittata	Distanza dal Bersaglio	Quadrati dal Bersaglio
Personale	Meno di 1,5 metri	0 (i combattenti sono nello stesso quadrato)
Ravvicinata	da 1,5 a 3 metri	da 1 a 2 quadrati
Breve	da 3 a 12 metri	da 3 a 8 quadrati
Media	da 12 a 50 metri	da 9 a 34 quadrati
Lunga	da 51 a 250 metri	da 35 a 166 quadrati
Molto Lunga	da 251 a 500 metri	da 167 a 334 quadrati
Estrema	501+ metri	334 quadrati o più

La Difficoltà di qualsiasi attacco è basata sul tipo di arma e sulla gittata di attacco, rispetto alla tabella Difficoltà di Attacco per Tipo di Arma.

Tabella: Difficoltà di Attacco per Tipo di Arma

Arma	Personale	Ravvicinata	Breve	Media	Lunga	Molto Lunga	Distante
Corpo a Corpo	Media	Difficile	--	--	--	--	--
Portata Estesa	Difficile	Media	--	--	--	--	--
Lancio	--	Media	Difficile	Difficile	--	--	--
Pistola	Difficile	Media	Media	Difficile	Molto Difficile	--	--
Fucile	Molto Difficile	Difficile	Media	Media	Media	Difficile	Molto Difficile
Doppietta	Difficile	Media	Difficile	Difficile	Molto Difficile	--	--
Arma d'Assalto	Difficile	Media	Media	Media	Difficile	Molto Difficile	Formidabile
Razzo	Molto Difficile	Difficile	Difficile	Media	Media	Difficile	Molto Difficile

Gittata Iniziale

Quando un combattimento inizia, l'Arbitro deve decidere la distanza iniziale che separa i gruppi di combattenti. Per il combattimento ravvicinato, come dentro degli uffici o su un'astronave, o all'interno di un tunnel sotterraneo, la gittata iniziale di solito è Breve. La gittata per incontri all'esterno è di solito Media, sebbene aree aperte come le praterie, deserti, strade aperte e superfici oceaniche, rendono più facile vedere a distanza, quindi Lunga o Molto Lunga potrebbe essere una gittata appropriata. La totale oscurità riduce la gittata iniziale a Breve o meno. L'oscurità Parziale restringe la Gittata iniziale a Media o meno.

Iniziativa

Se tutti i combattenti sono impreparati al combattimento, ogni persona tira 2d6 e somma il suo MD di Destrezza per determinare l'Iniziativa iniziale. L'Iniziativa misura la velocità di un personaggio, ma anche la sua comprensione e controllo del campo di battaglia. L'Iniziativa determina l'ordine in cui i personaggi agiscono, ma può anche essere spesa per reagire agli eventi. Se alcuni dei combattenti sono pronti al combattimento e altri no, ad esempio in un'imboscata, si considera che i personaggi preparati ottengano un 12 automatico sul loro tiro, ricevendo così un'Iniziativa pari a 12 + MD di Destrezza. I personaggi che sono consapevoli di un gruppo e quel gruppo è inconsapevole dell'altro, possono decidere di evitare lo scontro del tutto.

I personaggi che hanno l'abilità Tattica possono effettuare una prova di Tattica e sommare l'Effetto di questa prova all'Iniziativa di tutti coloro che fanno parte della stessa unità e con cui sono in comunicazione diretta.

Il Round di Combattimento

Ogni round di combattimento dura circa sei secondi di tempo di gioco. In un round di combattimento, ogni personaggio riceve un'azione minore e un'azione significativa. Le azioni vengono intraprese in ordine discendente d'Iniziativa. Se due personaggi hanno la stessa Iniziativa, il personaggio con la Destrezza più alta va per primo. Se sono ancora pari, i personaggi agiscono simultaneamente. Quando un personaggio agisce, compie tutte le sue azioni in una volta.

Quando tutti hanno agito, il round di combattimento è terminato e ne inizia uno nuovo. L'Iniziativa non si ritira ma è dinamica, e può essere modificata, in positivo o in negativo, dalle azioni intraprese durante un round.

Iniziativa Dinamica

Durante il corso di un round il punteggio d'Iniziativa di un personaggio può essere cambiato dalle reazioni, dal rinculo e dall'affrettarsi. Qualsiasi cambiamento influisce sulla vostra iniziativa solo per un round – il round corrente, se dovete ancora agire, o quello seguente se avete già agito. Le reazioni riducono la vostra Iniziativa per permettervi di difendervi dagli attacchi. Affrettare le vostre azioni vi permette di agire prima, ma con una penalità al vostro tiro.

All'inizio di ogni round di combattimento un personaggio può dichiarare che sta agendo affrettatamente. Questo dà un bonus di +2 alla sua Iniziativa solo per quel round, ma tutte le sue azioni ricevono un MD di -1. Un personaggio può affrettarsi una sola volta.

Azioni Minori

Le azioni Minori sono azioni intese a coprire una distanza o per manipolare o muovere gli oggetti. Puoi effettuare fino a tre azioni minori a round, perdendo un'azione significativa.

Mirare

Un personaggio che spende un'azione minore mirando ad un bersaglio ottiene un MD di +1 al suo attacco successivo sul bersaglio, finché il personaggio non fa altro che mirare fino a quando effettua l'attacco. Un personaggio può spendere più azioni mirando, ottenendo un massimo MD di mirare di +6 se spende sei azioni minori mirando.

Mirare per Uccidere

Mirare specificamente per uccidere funziona come il normale mirare, ma non si somma all'MD per colpire

l'obiettivo. Invece, il personaggio ottiene un bonus di +2 al suo danno pari al numero di azioni minori che spende per Mirare per Uccidere. Non può schivare, abbassarsi o muoversi mentre sta mirando. Perde inoltre il suo bonus di Mira se è colpito o distratto. Il massimo bonus ottenibile per Mirare per Uccidere è +6.

Cambiare Posizione

Un personaggio può cambiare in una qualsiasi di tre posizioni – prono, accucciato o in piedi – come azione minore.

Estrarre e Ricaricare

Il tempo necessario ad estrarre un'arma dipende dalle sue dimensioni e dalla facilità d'uso. Il numero di azioni minori per preparare o ricaricare un'arma è elencato nella descrizione di ogni arma. La maggior parte delle armi necessita di un'azione minore per l'estrazione e di un'altra azione minore per essere ricaricata, ma alcune armi sono particolarmente veloci o lente.

Movimento

Il personaggio si muove fino a sei metri. Quando si usa una griglia a passo quadrato per modellare il combattimento, ogni quadrato dovrebbe misurare 1.5 metri di lato. Questo vuol dire che un personaggio mediamente si muove di quattro quadrati durante il suo turno. Il terreno difficile, come le macerie, il fango o il sottobosco denso, possono dimezzare il movimento di un personaggio, permettendogli di spostarsi solo di tre metri per azione di movimento. Anche accucciarsi dimezza il movimento.

Miste

L'Arbitro può permettere ad un personaggio di compiere una prova di abilità o un'altra azione come azione minore se l'utilizzo dell'abilità non richiede la completa attenzione del personaggio o azioni fisiche complesse.

Azioni Significative

Le azioni significative sono azioni intese a fare qualcosa entro i 3 secondi di tempo. Puoi effettuare una sola azione significativa per round, o rinunciarvi per effettuare un totale di tre azioni minori.

Azioni Minori

Un personaggio può effettuare due azioni minori invece di un'azione significativa.

Miste

Un personaggio può effettuare una prova di abilità o fare qualcosa d'altro come azione significativa quando un'azione di questo tipo richiede l'attenzione completa del personaggio, la concentrazione, azioni fisiche complesse o una combinazione di queste cose. Qualsiasi

prova di abilità nell'intervallo di 1-6 secondi è semplicemente considerato un'azione significativa durante il combattimento.

Attacco

L'azione significativa più comune è un attacco. L'azione di attacco di base consiste nel tentare di ferire un nemico con un attacco in mischia o con un'arma a distanza. L'attaccante dichiara il suo bersaglio, e l'avversario può scegliere di reagire (si veda Reazioni, più avanti). L'attaccante effettua poi una prova di abilità e, se riesce, infligge danno al suo bersaglio. L'effettiva Difficoltà di questa prova di abilità è determinata usando il tipo di arma e il raggio di attacco, come definito precedentemente in questo capitolo sotto **Portata**.

Le prove di abilità standard utilizzate per compiere un attacco sono:

- **Attacco in Mischia** = 2D6 + Mischia (specializzazione appropriata) MD di Forza o Destrezza (a scelta dell'attaccante)
- **Attacco con armi da Tiro** = 2D6 + Armi da Fuoco + MD di Destrezza
- **Attacco con Oggetto Lanciato** = 2D6 + Atletica + MD di Destrezza

Tabella: Modificatori Comuni agli Attacchi

Azione	Modificatore
Mirare	+1 per azione Mirare
Copertura	-0 to -6
Effetti Ambientali	-1 to -2
Arma Intelligente	+1 se il MD totale è entro la tolleranza del programma
Mirino Laser	+1 quando si mira
Movimento	-1 per ogni 10 metri completi di movimento del bersaglio
Il Bersaglio Schiva (Reazione)	-1
Il bersaglio para (Reazione)	-abilità
Posizione del bersaglio	-2 se si attacca un bersaglio prono a gittata +2 se si attacca un bersaglio prono a gittata
Arma con Rinculo (a G-Zero)	-2

Colpo di Grazia

Un personaggio può usare un'arma da mischia per infierire un colpo di grazia a un avversario inoffensivo che è entro una gittata breve. Possono essere usate anche armi a distanza per farlo, ammesso che il personaggio sia in prossimità dell'obiettivo. L'attacco colpisce automaticamente e l'opponente muore.

Reazioni

Le reazioni sono azioni effettuate immediatamente in risposta alle azioni di un altro. Più tempo il personaggio passa a reagire, più tempo ci vorrà fino a quando reagirà egli stesso. Ogni reazione abbassa l'Iniziativa di 2 ed applica un MD di -1 a tutte le prove di abilità fino al round seguente. Non c'è limite a quante volte un personaggio può reagire in un round, ma un personaggio può reagire una sola volta a ciascun attacco, e le penalità per le reazioni sono cumulative.

Un personaggio può reagire solo ad attacchi di cui è consapevole.

Schivare

Un personaggio che viene attaccato può schivare, dando al suo attaccante un DM di -1 e dando a se stesso un DM di -1 a tutte le prove di abilità fino al round seguente. Se il personaggio è al riparo o ha un ostacolo dietro il quale abbassarsi o schivare, il MD per colpirlo è aumentato a -2.

Parare

Un personaggio che viene attaccato in mischia può parare, applicando la sua abilità Mischia come MD al tiro di attacco. Anche un personaggio che para ha un MD di -1 a tutte le prove di abilità fino al round seguente.

Altre Azioni

Altri tipi di azione possono essere effettuate durante il combattimento corpo a corpo.

Azioni Gratuite

Alcune azioni sono così veloci che non si qualificano nemmeno come azioni minori – gridare un avvertimento, spingere un bottone, controllare l'orologio, e così via. Un personaggio può compiere tante di queste azioni gratuite quante ne desidera in un turno, anche se, nel caso ne compia molte, l'Arbitro potrebbe richiedere che spenda un'azione minore, o addirittura un'azione significativa, per l'insieme di tutte le azioni gratuite.

Azioni Estese

Alcune prove di abilità richiedono più tempo di un singolo round di combattimento per essere completati. Effettuate un tiro di Durata per il compito e poi verificate quanti round di combattimento da sei secondi ci vorranno per completarlo. Un personaggio impegnato in un'azione estesa non può fare altro, ma può abbandonare la sua azione in qualsiasi momento e tornare al normale ordine di Iniziativa. Un personaggio colpito da un attacco mentre svolge un'azione estesa deve tirare 8+ usando l'abilità in questione, con un MD negativo pari all'ammontare di danno provocato dall'attacco (dopo aver messo in conto l'armatura). Il fallimento indica che

il lavoro di questo round non conta per il completamento del compito. Fallire di sei o più (un Fallimento Critico) rovina il lavoro, e il personaggio deve cominciare daccapo.

Ritardo

Un personaggio non deve per forza agire quando è il suo turno nell'ordine di Iniziativa. Può agire in qualsiasi momento successivo durante il round, anche interrompendo l'azione di un altro per farlo. Quando agisce, la sua Iniziativa è fissata al conteggio in cui ha agito. Se il personaggio non ha agito entro la fine del round, può scegliere di agire per primo nel round successivo, rinunciando praticamente alle sue azioni nel round precedente in cambio di un vantaggio di Iniziativa. La sua nuova Iniziativa è considerata superiore di un punto a quella della attuale Iniziativa più alta. Quando più personaggi ritardano, e desiderano tutti agire per primi nel round seguente, le loro iniziative sono tutte fissate allo stesso punteggio, ed essi agiscono in ordine di Destrezza.

Considerazioni Speciali

Quanto segue sono considerazioni speciali del Combattimento Corpo a Corpo.

Comunicazioni sul Campo

La tecnologia delle comunicazioni è una parte vitale del campo di battaglia. Se un personaggio non è in comunicazione con il resto della sua unità e con il suo comandante, non può godere dei benefici di Tattica e Comando. L'iniziativa dei personaggi che hanno ricevuto i benefici di Tattica all'inizio del combattimento e in seguito restano tagliati fuori dal loro comandante si abbassa dello stesso numero del quale era stata aumentata all'inizio del combattimento. A differenza delle altre modifiche all'Iniziativa, questa dura fino alla fine del combattimento o fino a quando la comunicazione non viene ristabilita. Ci sono diversi metodi di comunicazione:

- **Diretta:** Questo include i segnali con le mani e la comunicazione verbale.
- **Linee Fisiche:** Le linee fisiche sono cavi o altre connessioni fisiche, e non possono essere disturbate.
- **Radio:** Le comunicazioni radio permettono la comunicazione fino a quando il segnale radio può essere trasmesso – possono essere disturbate o bloccate da condizioni locali.
- **Laser:** Due personaggi con un laser a fascio ristretto sono in comunicazione finché esiste una linea di vista tra un personaggio ed un altro personaggio amico equipaggiato con comunicatore laser.

- **Maser:** Funzionano come i laser, ma possono attraversare il fumo e le particelle in sospensione.
- **Mesoni:** I comunicatori a mesoni non possono essere disturbati o bloccati, ma sono impossibili da usare quando un personaggio è in movimento.

Condizioni del Campo di Battaglia

Alcune condizioni sul campo di battaglia influiscono sugli attacchi a distanza:

- **Oscurità:** Le luci basse danno un MD di -1 agli attacchi a distanza. L'oscurità completa dà un MD di -4. Le penalità dovute alla luce possono essere evitate usando sensori al posto dell'occhio nudo, per puntare al bersaglio.
- **Fumo o Nebbia:** Il fumo dà un MD di -1 agli attacchi a distanza poiché cela il bersaglio; un fumo particolarmente denso e impenetrabile dà un MD di -2. Queste penalità sono raddoppiate per le armi laser.
- **Climi Estremi:** Vento forte, pioggia, tempeste di neve e così via danno un MD di -1 agli attacchi a distanza per la scarsa visibilità e un MD di -1 agli attacchi a distanza dovuti ai disturbi ambientali. Per evitare la penalità alla visuale è possibile usare sensori.

Sensori da Campo

Ci sono diversi tipi di sensori.

- **Bioscanner:** I bioscanner sono "annusatori" che individuano i patogeni e le sostanze chimiche pericolose nell'aria.
- **Infrarosso (Calore):** I sensori all'infrarosso individuano i corpi caldi, e negano l'occultamento del fumo e i ripari cedevoli, ma possono essere disturbati da forti sorgenti di calore.
- **Densitometro:** Un derivato della tecnologia gravitica, un densitometro può analizzare un'area e rilevare le variazioni di densità, creando in pratica una mappa tridimensionale di tutti gli oggetti presenti.
- **Puntamento Assistito Laser:** Un laser a bassa potenza viene riflesso sul bersaglio, trasmettendo dati di puntamento al tiratore.
- **Intensificazione di Luce:** La tecnologia dell'intensificazione di luce moltiplica la luce visibile, negando le penalità per oscurità o luce scarsa.
- **Sensori di Movimento:** Possono individuare il movimento entro la loro portata.

- **Sensore di Attività Neurale:** Una combinazione di rivelatori EM (elettromagnetici) ad alta sensibilità e di teoria psionica, i rivelatori SAN raccolgono le attività cerebrali degli esseri viventi e le classificano in base a quantità e complessità, dando un'idea approssimativa dell'intelligenza dei soggetti.
- **Rilevatori Elettromagnetici:** Questi sensi possono rilevare dispositivi ad alto potenziale elettrico non schermati, come cannoni gauss o trasmettitori.

Sparare alla cieca

Sparare alla cieca funziona esattamente come ogni altra forma di fuoco (incluso l'automatico), ma rende chi lo effettua come un personaggio di Livello 0 nella relativa abilità d'uso dell'arma. Inoltre, un dado aggiuntivo è tirato quando si spara, ma prima che qualsiasi calcolo sia effettuato, il dado più alto (o uno dei dadi più alti in caso di parità) è rimosso completamente. Ogni attacco riuscito deve quindi prevedere il tiro di un dado per determinare casualmente quale obiettivo a tiro è stato colpito, che sia amico o nemico.

Raffica

Le armi che sparano a raffica di 2, 3, 4, 10, 20 o 100 colpi possono aumentare le probabilità di un attaccante di colpire un bersaglio o infliggere ulteriore danno. L'attaccante deve decidere se crivellare l'obiettivo, aumentare le probabilità di colpire o di sparare con una raffica precisa nella speranza di infliggere un danno maggiore. Qualsiasi tipo di raffica è considerata un'azione significativa.

Tabella: Effetti della Raffica

Dimensione Raffica	MD di Attacco	Danno Extra
1 colpo	+0	+0 danno
3 colpi	+1	+1 punto di danno
4 colpi	+1	+1D6 danni
10 colpi	+2	+2D6 danni
20 colpi	+3	+3D6 danni
100 colpi	+4	+4D6 danni

Riparo

Qualsiasi tipo di muro basso, cespuglio, roccia o altro oggetto può fungere da riparo. Gli attacchi fatti sui personaggi che sono dietro un riparo subiscono il MD per i ripari elencato nella tabella sottostante. I bersagli accucciati o proni (si veda oltre) possono considerare il loro riparo come se fosse del grado superiore sulla tabella. Se un personaggio dietro un riparo totale è accucciato o prono, non può essere colpito ma non può rispondere al fuoco.

Tabella: Modificatori di Riparo

Riparo	MD Riparo
¼ (sottobosco, piccola roccia, angolo di edificio)	-0
½ (foresta densa, muro basso, bidone)	-1
¾ (giungla, trincea, postazione fortificata)	-2
Completo (bunker)	-4

Esplosioni

Granate, missili ed altri esplosivi colpiscono un'area. Un personaggio preso in un'esplosione può schivare al solito costo di Iniziativa. Un personaggio che schiva un'esplosione può ridurre il danno di 1D6 se si limita a schivare, oppure a metà se si tuffa al riparo. Un personaggio che si tuffa al riparo finisce prono e perde la sua azione significativa seguente.

Sparare a Gittate Estreme

Qualsiasi arma che ha la capacità di sparare con una Gittata Distante (inclusi i Fucili, le Armi di Assalto e i Razzi) può potenzialmente colpire bersagli persino oltre, fintanto che chi spara possa vedere l'obiettivo. Sparare con armi a Gittate così estreme comporta l'uso dei modificatori per Gittata Distante sommato a un MD-2 aggiuntivo. Solo i personaggi con almeno tre livelli di abilità in quell'arma potranno sparare a Gittate Estreme. Il personaggio dovrà essere stabile e preparato sparando da un qualche tipo di supporto (treppiede, ramo d'albero, feritoia di bunker e così via). I veicoli devono essere stabili per consentire di sparare a Gittate Estreme. Le armi a energia (laser, PGMP e così via) infliggono metà del danno (arrotondato in su) a queste gittate.

Questo può essere combinato con Mirare per uccidere.

Combattere a Gravità Zero

Quando combatte a gravità zero, i livelli delle abilità di un personaggio sono limitati al valore più basso tra l'abilità G-Zero e l'abilità di combattimento. Per esempio, se un personaggio ha Pistola Laser-2 e G-Zero-1, allora il personaggio potrà sparare con un'efficacia di abilità di livello 1, dato che il livello di G-Zero è più basso di quello di Pistola Laser. I personaggi senza l'abilità G-Zero sono considerati Inesperti nei loro attacchi, a causa del disorientamento. Inoltre, i personaggi che usano armi con rinculo soffrono un MD-2 sui tiri di attacco quando combattono in condizioni di gravità assente.

Sparare in Combattimento

Se un personaggio sta sparando con un'arma da fuoco ad un bersaglio che si trova a gittata Personale con un altro combattente, l'attacco subisce un MD di -2. Se l'attacco manca il bersaglio, tirate 1d5. Con un 4+,

l'attacco colpisce il combattente più vicino al bersaglio originario.

Colluttazione

Un personaggio può tentare di lottare con un'altra persona o di afferrarla invece di colpirla. L'attaccante deve spostarsi a gittata Personale e battere il suo avversario in un tiro di Mischia (disarmato) contrapposto. Se vince, può fare una delle seguenti cose:

- Sbattere l'avversario a terra prono.
- Disarmare l'avversario. Se riesce per 6+, può prendergli l'arma; altrimenti, questa finisce a terra.
- Proiettare l'avversario fino a tre metri, provocando 1d6 di danno.
- Infliggere un danno pari a 2 + l'Effetto.
- Sfuggire alla presa e spostarsi (come con una normale azione di movimento).
- Continuare la presa senza altri effetti.
- Trascinare l'avversario fino a tre metri di distanza

Proiettare lontano un avversario pone sempre termine alla presa. Con qualsiasi altra opzione, il vincitore può scegliere di porre termine alla presa o continuarla come preferisce. Un personaggio in una presa non può muoversi o fare qualsiasi altra cosa se non effettuare prove di Mischia contrapposte. Ogni volta che viene fatta una prova contrapposta, il vincitore può scegliere un'opzione dalla lista precedente.

Raffica Incontrollata

Per usare la Raffica Incontrollata, un personaggio deve usare una forma di lancia-proiettili a canna corta. La Raffica Incontrollata usa tutti i colpi rimanenti nell'arma, e gli attacchi sono risolti come se l'arma fosse usata per sparare una Raffica, usando quelle regole per il calcolo del danno (ma non per l'accuratezza). Si applica un MD-2 di penalità al colpo.

Frammentazione da Doppietta

Qualsiasi doppietta caricata specificamente con flechette può sparare come se usasse colpi normali a un solo bersaglio fino a Gittata Breve, usando le statistiche standard dell'arma. Se si spara all'obiettivo, o al gruppo di obiettivi, a una Gittata Media o Lunga, la frammentazione produce un danno ridotto di 2D6 ma ottiene un bonus MD+1 per colpire e può colpire non solo l'obiettivo a cui si mira, ma anche chiunque (amico o nemico) situato entro una Gittata Personale dall'obiettivo.

Fuoco di Soppressione

Il fuoco di soppressione funziona con il personaggio che effettivamente mira all'area in cui è situato il bersaglio;

un muro, un albero o persino il terreno sono scelte valide. L'impatto di un attacco è spesso sufficiente a obbligare il potenziale attaccante a una pausa. Il personaggio che spara, tira il dado per il suo attacco normalmente, salvo l'applicazione di un MD-2 per il tentativo di colpire da coperto gli oggetti vicino all'obiettivo. Questa azione di attacco impiega fino al doppio della normale quantità di munizioni. I fallimenti sono come un mancare normalmente l'obiettivo. Il successo significa che chi spara ha colpito sufficientemente vicino all'obiettivo da forzarlo ad schivare, congelando la sua azione successiva con una penalità sul tiro di iniziativa pari all'Effetto dell'attacco. Gli obiettivi soppressi ricevono inoltre una penalità MD-1 a ogni prova di abilità che devono effettuare sia in questo turno che nel successivo.

Il Fuoco automatico può essere usato nel fuoco di soppressione, ma nessun obiettivo può subirne l'effetto due volte durante la stessa azione. L'obiettivo deve avere la possibilità di effettuare un'azione prima che sia soppresso nuovamente. Se sono usati colpi multipli sullo stesso obiettivo, l'Effetto più alto ha la precedenza.

Ci sono situazioni e casi in cui un obiettivo è così incrollabile che non si preoccupa del Fuoco di Soppressione e non può essere infastidito da esso. Alcune di queste eccezioni possono essere trovate nella lista qui sotto.

- Veicoli, o bersagli completamente coperti dentro un veicolo
- Fanatici
- Obiettivi meccanici o androidi
- Obiettivi che indossano una Tenuta da Battaglia
- Obiettivi suicidi

Posizione

Un personaggio può essere in piedi, accucciato o prono.

In Piedi: Un personaggio in piedi usa le normali regole.

Accucciato: Un personaggio accucciato si muove a metà velocità, ma può usare meglio i ripari. Se un personaggio accucciato è al riparo, consideratelo una riga più in basso sulla Tabella dei Ripari. Per esempio, se un personaggio è accucciato dietro a un muro alto fino alla vita, è considerato a 3/4 di riparo anziché a 1/2.

Prono: Un personaggio prono non può effettuare attacchi di mischia o schivare. Può usare meglio i ripari come un personaggio accucciato, e può comunque parare gli attacchi in mischia. Tutti gli attacchi a distanza indirizzati a lui subiscono un MD di -2 come penalità. A gittata Ravvicinata, la penalità è ridotta a +0; un personaggio prono attaccato a gittata Personale fornisce un MD di +2 agli attacchi contro di lui.

Tattica e Comando

L'abilità Tattica può essere usata per dare un bonus d'Iniziativa ad un'intera unità all'inizio del combattimento. Il comandante dell'unità può effettuare una prova di Tattica, e tutti nell'unità possono aumentare la loro Iniziativa dell'Effetto della prova.

L'abilità Comando può essere utilizzata per aumentare l'Iniziativa di un altro personaggio. Il personaggio con Comando effettua una prova di Comando, e l'Iniziativa del personaggio bersaglio aumenta dell'Effetto della prova. Effettuare una prova dell'abilità Comando è un'azione significativa.

Armi Lanciate

Ci sono due tipi di armi lanciate: il primo colpisce un singolo bersaglio e fa danni per la forza del suo impatto, come fanno i coltelli da lancio o una pietra scagliata. Queste usano le normali regole per il combattimento a distanza. L'altro tipo di arma lanciata è una granata o un altro proiettile esplosivo che non infligge danno per l'impatto ma di solito libera un contenuto dannoso. Il primo tipo di arma lanciata somma l'Effetto della prova di Atletica (coordinazione) al suo danno. Il secondo tipo no. Se l'attacco fallisce, il proiettile rimbalza in una direzione casuale per (6 + Effetto) metri. Questo di solito è importante solo se il proiettile esplode all'impatto o dopo.

Danno

Il danno inflitto da ogni arma viene elencato sotto forma di un certo numero di d6. Sommate l'Effetto del tiro di attacco a questo danno. Il danno viene applicato inizialmente alla Resistenza del bersaglio. Se un bersaglio viene ridotto a Resistenza 0, l'ulteriore danno viene sottratto dalla Forza o dalla Destrezza (a scelta del bersaglio, ma tutto il danno da un singolo attacco deve essere sottratto da una singola statistica). Se la Forza o la Destrezza sono ridotti a 0, il personaggio sviene e qualsiasi ulteriore danno viene sottratto dalla caratteristica fisica restante. Se tutte e tre le caratteristiche fisiche sono ridotte a 0, il personaggio è ucciso.

Una volta che il personaggio ha subito il danno, ogni danno di attacchi successivi è indirizzato su una delle tre caratteristiche fisiche come sceglie il personaggio.

Tabella: Risultato dei Danni

Danno di Caratteristica	Risultato
Almeno una caratteristica danneggiata	Il personaggio è ferito
Tutte e tre le caratteristiche danneggiate	Il personaggio è gravemente ferito
2 caratteristiche a zero	Il personaggio è privo di sensi
3 caratteristiche a zero	Il personaggio è morto

Armatura

L'armatura riduce il danno di un ammontare pari al valore di armatura. Un colpo con Effetto 6+ infligge sempre almeno un punto di danno, indipendentemente dal valore di armatura del bersaglio.

Fatica

Un personaggio può affaticarsi in modo diversi, come stare sveglio troppo a lungo, sovrallenarsi o persino usando certe medicine. Un personaggio affaticato soffre un MD-2 a tutte le prove fino a che non riposa. La quantità di riposo necessaria è in ore: 3 meno il MD di Resistenza del personaggio. Se il personaggio soffre ulteriore fatica mentre è già affaticato, cade incosciente.

Incoscienza

Un personaggio incosciente può effettuare una Prova di Resistenza dopo ogni minuto di incoscienza - se ha successo, riacquista coscienza. Se fallisce, deve aspettare un altro minuto per riprovare con un MD+1 sulla prova per ogni prova precedentemente fallita.

Danni e Recupero

I personaggi danneggiati sono o feriti, o feriti gravemente. Un personaggio è considerato ferito grave se ha perso almeno un punto da tutte e tre le caratteristiche fisiche. Appena una delle sue caratteristiche fisiche viene riportata a livello normale, non importa come, non è più considerato ferito grave.

I personaggi gravi che sono in qualche modo riusciti a non perdere i sensi non possono muoversi se non per barcollare o strisciare a 1,5 metri per round di combattimento. Perdono anche la loro azione minore in combattimento. I personaggi feriti guariscono naturalmente e possono anche beneficiare di cure mediche. Quando la guarigione restituisce punti caratteristica, i giocatori possono scegliere quale caratteristica riguadagna i punti, e possono suddividere la guarigione tra le caratteristiche se desiderano.

Guarigione Naturale

Un personaggio ferito riguadagna un numero di punti caratteristica pari al suo MD di Resistenza + 1d6 per ogni giorno di riposo totale. Se il personaggio persiste nel mantenere una vita attiva, guarisce solo di MD di Resistenza +1 punti al giorno. I personaggi con un MD di Resistenza basso (molto probabilmente a causa delle ferite) possono peggiorare (perdere altri punti caratteristica) con il tempo, se sono sfortunati o non possono (o vogliono) riposare.

Un personaggio ferito gravemente riguadagna solo punti caratteristica pari al suo MD di Resistenza per ogni giorno di riposo, il che significa che il personaggio po-

trebbe non riuscire mai a guarire naturalmente e addirittura peggiorerà se il suo MD di Resistenza è negativo.

Cure Mediche

La guarigione naturale non è l'unico modo per recuperare il danno. I personaggi possono anche ricercare trattamenti medici.

Pronto Soccorso: Prestare pronto soccorso fa recuperare un numero di punti caratteristica pari al doppio dell'Effetto della prova di Medico. I punti restituiti dal pronto soccorso sono divisi come si desidera tra tutte le caratteristiche fisiche danneggiate. Il pronto soccorso deve essere applicato entro cinque minuti da quando si riceve la ferita, per essere totalmente efficace. Un personaggio può comunque beneficiare del pronto soccorso fino ad un'ora dopo la ferita, ma riceve solo un numero di punti caratteristica pari all'Effetto della prova di Medico. Prestare pronto soccorso a se stessi è un compito Difficile (-2).

Chirurgia: Un personaggio gravemente ferito (dopo l'applicazione del pronto soccorso) richiede chirurgia. La chirurgia restituisce punti caratteristica come il pronto soccorso, ma se la prova è fallita il paziente perde punti caratteristica pari all'Effetto. La chirurgia richiede un ospedale o un'infermeria di bordo. Quando una caratteristica è tornata al suo livello massimo, il paziente può ricevere cure mediche. La chirurgia non offre benefici ai personaggi che non sono feriti gravemente. Operare chirurgicamente su se stessi è un compito Molto Difficile (-4).

Cure Mediche: Le cure mediche restituiscono 2 + MD di Resistenza del personaggio + abilità Medico del dottore punti caratteristica al giorno, divisi equamente tra tutte le caratteristiche danneggiate. Le cure mediche necessitano di un ospedale o un'infermeria di bordo, e che il paziente si sottoponga a un riposo totale a letto.

Guarigione e Caratteristiche Mentali

Oltre che alla Forza Psionica, che ha le sue regole (si veda p. 152), i personaggi possono subire danni anche all'Intelligenza o addirittura all'Educazione. A meno che non sia altrimenti specificato, ogni caratteristica mentale guarisce al ritmo di un punto al giorno.

Veicoli nel Combattimento Corpo a Corpo

Il combattimento dentro e sopra i veicoli è molto simile al combattimento ordinario. Le differenze sono le seguenti:

- A differenza delle persone, che sono mobili e manovrabili, è necessario tenere attentamente traccia del fronte verso cui un veicolo è rivolto. Gli armamenti montati sui veicoli – e, in minor

misura, i passeggeri armati – sono limitati a determinati archi di fuoco.

- I veicoli si muovono all'iniziativa del conducente. Il conducente deve spendere un'azione minore ogni round per mantenere il controllo del veicolo in circostanze normali – un rettilineo o manovre semplici – o un'azione significativa per affrontare ostacoli, scappare o inseguire, o schivare il fuoco in arrivo.
- Gli attaccanti ottengono un MD di +1 per colpire la maggior parte dei veicoli, a causa delle loro dimensioni.

Tipi di Veicoli

Ci sono due tipi principali di veicoli: scoperti e coperti.

Veicoli Coperti: veicoli coperti forniscono riparo agli occupanti – a meno che la descrizione dica altrimenti, i veicoli civili forniscono riparo cedevole ½ e i veicoli militari riparo duro completo. In un veicolo coperto, solo alcune persone possono sparare all'esterno, in base al numero di finestrini o di altre aperture di tiro e allo spazio disponibile all'interno. A meno che la descrizione dica altrimenti, da un veicolo civile possono sparare fino a due persone per ogni arco di tiro, e da uno militare una sola persona per arco.

Veicoli Scoperti: I veicoli scoperti non danno riparo ai passeggeri. Qualsiasi passeggero su un veicolo scoperto può sparare (o attaccare in altro modo) in qualsiasi direzione.

Armi Montate su Veicoli

Le armi montate sui veicoli sono limitate nella direzione in cui possono sparare. Un'arma montata nell'arco frontale, ad esempio, può sparare solo in un'area di 90° sul fronte del veicolo. Le armi delle torrette possono sparare in qualsiasi direzione.

Collisioni

Quando un veicolo entra in collisione con qualcos'altro – un pedone, un altro veicolo, un ostacolo – tutto riceve danno. Tirate 1D6 per ogni 10 km/h della velocità del veicolo (arrotondate per eccesso). Questo si applica come danno direttamente a tutto ciò che è colpito e, se la cosa colpita è abbastanza solida, anche al veicolo stesso. Qualsiasi passeggero che non sia protetto in un veicolo danneggiato da una collisione riceve lo stesso danno e, se possibile, viene proiettato lontano di tre metri per ogni 10 km/h di velocità. I passeggeri protetti (da una cintura di sicurezza o simili) non sono proiettati e ricevono solo un quarto del danno.

Azioni Veicolari

Queste sono tutte azioni significative che il conduttore di un veicolo può effettuare quando arriva il suo turno nell'ordine di Iniziativa.

Azione Evasiva

Tipicamente i veicoli non sono abbastanza manovrabili da schivare come reazione. Invece, il conduttore può dichiarare che fa un'azione evasiva quando arriva il suo turno. Effettua una prova di abilità (l'abilità è determinata dal veicolo) e l'Effetto fa da MD negativo a tutti gli attacchi contro il veicolo o i suoi passeggeri. L'Effetto funge anche da MD negativo a tutti gli attacchi effettuati dal veicolo. Questo dura fino alla prossima azione del conduttore.

Manovrare

Un conduttore o pilota può manovrare il suo veicolo senza effettuare prove di abilità. Questo permette al veicolo di evitare ostacoli grandi o evidenti, di andare dove è diretto, di spostarsi fuori dall'arco di tiro di un veicolo nemico e in un arco differente, o di cambiare l'arco di fuoco in cui si trova un singolo bersaglio.

Speronamento

Colpire deliberatamente qualcuno o qualcosa richiede un'azione significativa ed una prova riuscita di abilità (l'abilità dipende dal veicolo). Gli speronamenti sono influenzati normalmente dalle schivate e dalle manovre evasive. L'Arbitro può dare bonus ad un tentativo di speronamento o dichiararlo automaticamente riuscito se il bersaglio è particolarmente grande.

Stunt

Con un'azione significativa e una prova riuscita di controllo del veicolo, il conduttore o il pilota può fare praticamente qualsiasi cosa sia possibile fare nel suo veicolo – far viaggiare una macchina su due ruote, compiere stupefacenti acrobazie aeree con un jet, far passare un motoscafo radente al litorale. Uno stunt può essere usato per far entrare un singolo bersaglio in un arco di tiro addizionale per un round, per preparare qualche altra prova d'abilità usando le regole per le catene di compiti, per ottenere qualcosa che solitamente sarebbe difficile o impossibile nel vostro veicolo, per ottenere fino a tre azioni di manovra in una volta sola, o qualsiasi altra cosa possiate immaginare.

Zigzagare

In un ambiente con molti ostacoli, come il centro di una città o le strette caverne sotterranee, un conduttore o pilota può scegliere di zigzagare tra gli ostacoli ad alta velocità per sfuggire all'inseguimento. Il conduttore sceglie un numero di zigzag, da un minimo di uno a un massimo di uno per ogni 20 km/h di velocità (arrotondati

per eccesso), e deve poi effettuare una prova di abilità (l'abilità dipende dal veicolo), con il numero di zigzag come penalità al tiro. Se fallisce, è finito in un ostacolo e vi si schianta. Si veda Collisioni. Se riesce, eventuali inseguitori devono scegliere un'azione zigzagare quando viene il loro turno di Iniziativa ed effettuare la loro prova di abilità con la stessa penalità, con le stesse conseguenze per il fallimento. In alternativa, possono scegliere di interrompere l'inseguimento e di abbandonarlo, o tentare di riprendere il bersaglio in un secondo tempo.

Danni ai Veicoli

I veicoli non hanno Caratteristiche come le creature viventi. Hanno invece un valore di Carena e un valore di Struttura, che misurano l'integrità strutturale del veicolo. Quando la Carena è ridotta a 0, il veicolo comincia a subire danni ai sistemi interni. Quando la Struttura è ridotta a 0, il veicolo è un rottame. I veicoli subiscono anche danni ai sistemi di bordo quando ricevono danno.

Per determinare gli effetti di un attacco su un veicolo, prima determinate normalmente il danno subito dal veicolo. Molti veicoli hanno uno o più punti di armatura che riducono il danno. Consultate la tabella dei Danni dei Veicoli per determinare quanti "colpi" subisce il veicolo.

Tabella: Danni dei Veicoli

Danno	Effetto
0 o meno	Nessun danno
1-3	Colpo Singolo
4-6	Due Colpi Singoli
7-9	Colpo Doppio
10-12	Tre Colpi Singoli
13-15	Due Colpi Singoli, Colpo Doppio
16-18	Due Colpi Doppi
19-21	Colpo Triplo
22-24	Colpo Triplo, Colpo Singolo
25-27	Colpo Triplo, Colpo Doppio
28-30	Colpo Triplo, Colpo Doppio, colpo Singolo
31-33	Due Colpi Tripli
Per ogni tre punti extra	+1 Colpo Singolo
Per ogni sei punti extra	+1 Colpo Doppio

Tabella: Localizzazione dei Colpi

2D6	Colpo Esterno (Veicolo)	Colpo Interno (Veicolo)	Robot o Drone
2	Carena	Struttura	Carena
3	Sensori	Generatore	Generatore
4	Motore	Generatore	Sensori
5	Arma	Carico	Arma o Arto
6	Carena	Struttura	Carena
7	Armatura	Passeggeri	Armatura
8	Carena	Struttura	Carena
9	Arma	Carico	Arma o Arto
10	Motore	Computer	Motore
11	Sensori	Abitacolo	Sensori
12	Carena	Abitacolo	Computer

Carena

Riducete la Carena del veicolo o drone di uno. Se un veicolo resta senza Carena, gli ulteriori colpi alla Carena diventano colpi sulla stessa riga della tabella Danni Interni (se è un veicolo) o colpi alla Struttura (se è un robot o un drone).

Struttura

Riducete la Struttura del veicolo o del drone di uno. Se un veicolo non ha più punti Struttura, è distrutto. Se un veicolo è distrutto da un attacco che lo porta a Struttura negativa, esplode, infliggendo 4D6 danni a chiunque si trovi entro sei metri (inclusi gli occupanti) e 2D6 danni a chiunque entro dodici metri. Gli occupanti di un veicolo coperto non possono schivare o gettarsi al coperto da questa esplosione, gli occupanti di un veicolo aperto possono.

Armatura

Riducete l'armatura del veicolo o drone di uno.

Motore

Primo Colpo: Riducete il movimento del 10% e applicate un MD di -1 a tutte le prove di controllo del veicolo.

Secondo Colpo: Riducete il movimento del 25% ed applicate un MD di -2 a tutte le prove di controllo del veicolo.

Terzo Colpo: Motore disabilitato. Ulteriori colpi contano come colpi alla Carena.

Armi

Scegliete un'arma o un'apparecchiatura a caso per ciascun colpo.

Primo Colpo: L'arma o apparecchiatura subisce un MD di -2 a tutte le prove relative al suo funzionamento.

Secondo Colpo: L'arma o apparecchiatura è distrutta. Se non restano armi da distruggere, ulteriori colpi su questa locazione diventano colpi alla Carena.

Sensori

Primo Colpo: Il veicolo o drone subisce un MD di -2 a tutte le prove di Sensori. Per i droni e i robot, questo si applica anche alle prove di Ricognizione.

Secondo Colpo: I sensori sono distrutti, accecando il veicolo o drone. Ulteriori colpi ai Sensori contano come colpi alla Carena.

Generatore

Primo Colpo: Il veicolo o drone perde un numero di azioni equivalenti a un round.

Secondo Colpo: Il movimento del veicolo o del drone è ridotto del 50%.

Terzo Colpo: Il generatore è distrutto, disabilitando il veicolo e infliggendo 1d5 colpi alla Carena.

Arto

Scegliete un arto a caso per ogni colpo.

Primo Colpo: L'arto subisce un MD di -2 a tutti i tiri correlati al suo funzionamento.

Secondo Colpo: L'arto è distrutto. Ulteriori colpi agli Arti contano come colpi alla Carena.

Passeggeri

Scegliete un passeggero a caso per ogni colpo ai passeggeri. Il passeggero subisce danni pari al danno inflitto al veicolo. Se tutti i passeggeri sono morti, ulteriori colpi sui passeggeri diventano colpi alla Struttura.

Carico

Qualsiasi carico presente è colpito, e potrebbe essere distrutto. Se non resta carico, ulteriori colpi al carico diventano colpi alla Struttura.

Abitacolo

Il pilota del veicolo è colpito, e subisce danno pari a quello inflitto al veicolo. Se il pilota è morto, ulteriori colpi al pilota diventano colpi alla Struttura.

Computer

Primo Colpo: Il sistema computerizzato del veicolo è disabilitato. Un drone o un robot con un computer disabilitato si spegne per 1d6 round.

Secondo Colpo: Il sistema computerizzato del computer è distrutto. Un drone o robot senza sistema computerizzato è completamente disabilitato. Ulteriori colpi al Computer contano come colpi alla Struttura.

Riparazioni

I danni a un veicolo o drone ricadono in tre categorie – Danni di Sistema, Danni alla Carena e Danni Strutturali

Danni di Sistema: Un sistema danneggiato può essere rappezzato per farlo funzionare, ma smetterà di nuovo

di funzionare dopo 1D6 ore. Riparare un sistema danneggiato richiede non solo una prova Media di abilità (Meccanico, Ingegnere (specializzazione appropriata) o Scienza (specializzazione appropriata) lavorando per 1-6 ore, ma anche una fonte di pezzi di ricambio. Le parti di ricambio possono provenire da un demolitore, da un'officina, dai sistemi di un altro veicolo, o possono essere presi da altri sistemi dello stesso veicolo. Quando si prendono i pezzi di ricambio da un altro veicolo, ogni "colpo" di danno fornisce abbastanza pezzi di ricambio per una singola prova di riparazioni.

I sistemi Passeggeri e Abitacolo non possono prendere colpi per fornire pezzi di ricambio, anche se le parti cibernetiche potrebbero essere in grado di fornire abbastanza pezzi da riparare i danni minori.

Riparare un sistema distrutto costa $2d6 \times 10\%$ del suo costo originale, e non può essere riparato con pezzi di ricambio. Richiede un'officina vera e propria e un'attrezzatura specializzata.

Danni alla Carena: I danni alla Carena possono essere riparati con una prova di Meccanico in 1-6 ore, e consumano un "colpo" di pezzi di ricambio.

Danni Strutturali: I danni Strutturali possono essere riparati solo in officina e richiedono un lavoro di 10-60 ore per punto di danno. Ogni punto riparato costa il 20% del costo di base del veicolo. Non è necessaria alcuna prova di abilità.

Armamento per le Forze di Terra contro Obiettivi di dimensioni di Astronavi.

Ottenendo un bonus MD+4 per colpire qualsiasi cosa che abbia la grandezza di un'astronave, gli armamenti delle forze a terra devono dividere il danno per 50 prima di confrontarlo a un obiettivo di grandezza pari a un'astronave. Siccome una singola arma potrà, ovviamente, essere in grado di colpire un'armatura resistente, è possibile per armi multiple di bersagliare tutta l'astronave simultaneamente. Gli effetti cumulati possono infliggere danno. Ogni arma a terra addizionale oltre la prima può aggiungere metà del suo dado di danno al totale, prima di dividere il totale per 50 e calcolare quindi il danno.

APPENDICE

Informazioni Legali

INFORMAZIONI LEGALI

La seguente è una nota importante:

Questo Prodotto è derivato dal Traveller System Reference Document e altro Open Gaming Content reso disponibile attraverso la Open Gaming License e non contiene contenuto chiuso da prodotti pubblicati né da Mongoose Publishing né da Far Future Enterprises. Questo Prodotto non è affiliato né da Mongoose Publishing né da Far Future Enterprises e non rivendica né contesta alcun marchio detenuto da una delle due entità. L'uso del Traveller System Reference Document non esprime l'approvazione di questo prodotto né da parte di Mongoose Publishing né di Far Future Enterprises come prodotto di alcuna delle loro linee di prodotti.

Pubblicare i propri materiali

Come puoi notare dall'inizio di questo System Reference Document, tutti i testi in questo documento sono designati come Open Gaming Content, fatta eccezione per i titoli dei prodotti pubblicati da Samardan Press e i marchi registrati "Cepheus Engine" e "Samardan Press".

Questo significa che puoi copiare qualunque parte del Cepheus Engine, aggiungere del tuo contenuto, cambiare il contenuto in qualsiasi parte e pubblicare il risultato. Nota che devi ottemperare alla Open Gaming License, come riprodotta alla fine di questo documento. Se non menzioni nessun marchio registrato, non devi fare nient'altro.

Comunque, puoi usare il marchio "Cepheus Engine", sotto determinate circostanze, per indicare compatibilità con questo sistema di regole. Devi seguire i requisiti del Cepheus Engine Compatibility-Statement License (CSL), ma se lo fai, puoi dichiarare che hai pubblicato materiale che "è compatibile con le regole di Cepheus Engine" o "con il gioco Cepheus Engine". Questi sono i requisiti:

Cepheus Engine Compatibility-Statement License (CSL)

1. Devi dichiarare sulla prima pagina dove fai menzione di Cepheus Engine, che "Cepheus Engine e Samardan Press sono marchi registrati di Jason "Flynn" Kemp" e che non sei affiliato "con Jason "Flynn" Kemp o Samardan Press™".
2. Se stai usando la licenza per commettere frode, perdi il diritto di continuare a usare la licenza:

specificamente, se dichiari compatibilità con le regole del Cepheus Engine, la dichiarazione non deve costituire frode, o incentivo fraudolento, sotto le leggi dello Stato del Texas. Nota che questo requisito è praticamente impossibile da violare non intenzionalmente - è inteso largamente per evitare all'autore problemi, non per restringere le dichiarazioni legittime di compatibilità.

3. Devi ottemperare ai termini della OGL se i termini si applicano.
4. La copertina deve includere le parole "House Rules" o "Variante" o "Universo Alternativo Cepheus Engine" accanto al titolo se il documento è un gioco completo e a sé stante che include modifiche. Sentiti libero di contattare l'autore se desideri usare una differente formula o disclaimer.
5. Vendere una versione completa di questo gioco con le tue regole personalizzate incorporate è perfettamente possibile, ma non devi vendere una copia effettivamente invariata delle regole per profitto.
6. Se il tuo documento è una versione di regole personalizzate, non vendute per profitto, puoi scannerizzare e usare il materiale grafico (inclusa la copertina) dalla versione stampata, pubblicandola sotto il titolo di **Cepheus Engine Regolamento Principale**, assunto che la copertina contenga le parole "Regole personalizzate", vicino al titolo e che all'artista sia correttamente attribuito il proprio lavoro.
7. I tuoi diritti sotto questo CSL non possono essere revocati, sono perpetui, a meno che non rompi i termini della licenza, nel qual caso i tuoi diritti cessano.
8. Se ottemperi a quanto sopra, puoi dichiarare che la tua risorsa è "per uso insieme al Regolamento Principale Cepheus Engine", "compatibile con le regole principali di Cepheus Engine" o "con le regole principali di Cepheus Engine".

Se hai domande riguardanti la licenza, sentiti libero di contattare l'autore.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

High Guard System Reference Document Copyright © 2008, Mongoose Publishing.

Mercenary System Reference Document Copyright © 2008, Mongoose Publishing.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

T20 - The Traveller's Handbook Copyright 2002, Quiklink Interactive, Inc. Traveller is a trademark of Far Future Enterprises and is used under license.

Traveller System Reference Document Copyright © 2008, Mongoose Publishing.

Traveller is © 2008 Mongoose Publishing. Traveller and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Far Future Enterprises unless otherwise noted. All Rights Reserved. Mongoose Publishing Ltd Authorized User.

Cepheus Engine System Reference Document, Copyright © 2016 Samardan Press; Author Jason "Flynn" Kemp.