

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

0. SCEGLIETE UNA NAVE E UN EQUIPAGGIO

I vostri personaggi saranno influenzati dalla nave su cui volano, quindi come prima cosa discutete la selezione della nave. Scegli la nave ora, ma dettagliatela durante la creazione dell'equipaggio.

1. SCEGLI UN LIBRETTO

Il libretto rappresenta il tuo ruolo nell'equipaggio, la tua reputazione, le tue abilità di partenza e quelle speciali, e come avanzano.

2. SCEGLI UN'ABILITÀ DI PARTENZA

Ogni libretto ha un'abilità di partenza unica. In alternativa a questa, puoi scegliere di iniziare con l'abilità Xeno.

Se vuoi giocare uno xeno, puoi sostituire l'abilità di partenza del tuo libretto con la seguente dicitura: "Xeno: Puoi spendere stress (0-2) per effettuare un'impresa inumana che solo i membri della tua specie riescono a fare. "

3. SCEGLI UN'ABILITÀ SPECIALE

Se non riesci a decidere, scegli la prima della lista: è inserita al primo posto perché è una buona scelta per cominciare.

4. SCEGLI UN RETAGGIO

Dettaglia la tua scelta con una nota sulla vita della tua famiglia. Per esempio, Orbitale: minatore di ghiaccio, ora per lo più su Holt.

5. SCEGLI UN BACKGROUND

Dettaglia la tua scelta con una nota sul tuo passato. Per esempio, Culto: novizio della Chiesa della Fiamma Stellare.

6. ASSEGNA QUATTRO PALLINI AZIONE AGGIUNTIVI

Nessuna azione può avere un valore superiore a 2 durante la creazione del personaggio. Dopo la creazione, i valori di azione possono avanzare fino a 3.

7. SCEGLI UN AMICO E UN RIVALE

Segna un PNG dell'elenco come amico, alleato di lunga data, parente, amante (triangolo verso l'alto). Segna un PNG come rivale, nemico, amante abbandonato, complice tradito (triangolo verso il basso).

8. SCEGLI IL TUO VIZIO

Scegli uno o due vizi prediletti e dettagliarli con una breve descrizione.

9. SEGNA NOME, ALIAS E ASPETTO

Scegli un nome, un alias (se lo usi), e qualche parola per descrivere il tuo aspetto. Ci sono alcuni esempi nella pagina precedente.

NOMI: Abra, Aria, Chendra, Cord, Del, Duncan, Ed, Entex, Espa, Faykan, Faye, Finn, Fox, Gaius, Garm, Garrus, Genera, Greeg, Gurney, Han, Hirak, Hondo, Ignor, Jaana, Jango, Jerrec, Jet, Jung, Kai, Kalo, Kahlee, Kasumi, Kirk, Kit, Lando, Leto, Liara, Lotus, Mevakor, Mill, Mino, Miranda, Mordin, Naimon, Needa, Oola, Orrin, Paul, Poe, Potak, Praxis, Quinton, Rey, Rocco, Saldeed, Samara, Saren, Seklor, Spike, Thane, Yast, Yola, Victor, Wyndam, Xavier, Zaeed, Zokar.

COGNOMI: Acon, Apple, Bartok, Black, Brell, Clovis, Crynyd, Curia, Doona, Drake, Dyson, Emari, Endua, Evazan, Farr, Feris, Gallia, Gree, Gyle, Hawking, Hex, Hill, Impera, Indigo, Intal, Ivanov, Jor, Jusik, Kasur, Kedra, Kor, Kranax, Kritus, Kromyl, Kymnal, Lana, Livia, Luo, Mahat, Marak, Natoth, Nagan, Neumann, Nur, Ortcutt, Pava, Pim, Quag, Ramus, Rudra, Ryle, Shrike, Sprek, Suzuka, Tann, Tarkin, Tel, Thorn, Tilad, Ulmak, Ursis, Valorium, Veers, Vosa, Wu, Wolffe, Wren, Yoneyama, Yueh, Yularen, Zan, Zer

ALIAS: Aculeo, Agonia, Aspirazione, Asso, Atena, Benza, Bingo, Bullone, Cacciateste, Carota, Carrarmato, Cerniera Chiodo, Cosmo, Cranio, Demone, Eco, Elicottero, Falco, Fenice, Ferro, Freno, Frusta, Fucili, Fuoco, Gabella, Gargoyle, Giallo, Giocoliere, Gomito, Gonzo, Gufo, Iper, Iris, Junior, Karma, La Leggenda, Link, Loco, Malocchio, Mania, Martello, Merlo, Muscoli, Nemesi, Nero, Nova, Olio, Otto, Palla, Preda, Raggi, Rasoio, Razziatore, Rottame, Scarso, Scatto, Schiocco, Scroccone, Sfogo, Sindrome, Soda, Spettro, Spiccioli, Spione, Suola, Titano, Tormento, Tasso, Vandalò, Vapore, Vertice, Whisky & Soda, Zen, Zenith.

ASPETTO: Uomo, Donna, Androgino, Xeno

Copricapo Ornamentale	Completo Elegante	Pantaloni Aderenti
Cappotto Lungo	Colletto Bianco	Giubbotto Imbottito
Cappuccio e Velo	Bretelle	Sciarpa Lunga
Mantella	Collezione di Anelli	Abiti in Pelle
Berretto a Maglia	Gonna e Camicetta	Tuta Distillante
Trucco Elaborato	Cinturone	Pellicce e Cuoio
Giubbotto Aderente	Abito Attilato	Uniforme Consunta
Mantello e Cappuccio	Tuta da Pilota	Tuta Spaziale
Anfibi da Lavoro	Cappa Pesante	Gioielli Scintillanti
Tunica e Maschera	Spolverino	
	Sottoveste di Seta	

10. CONTROLLA I DETTAGLI

Leggi i tuoi inneschi specifici, e i modi con cui ottenere PE. Tutti hanno accesso alla dotazione riportata nella scheda ma gli oggetti elencati nella sezione grigia sono oggetti speciali **unici del tuo libretto**.

AZIONI

- **ARMEGGIARE** con dispositivi meccanici; disabilita, modifica, ripara o crea meccanismi; disinnescare trappole, scassinare una serratura o una cassaforte; arma un esplosivo.
- **ARMONIZZARE** con la Via per entrare in comunicazione con specie non senzienti o robot; presagire un pericolo nascosto o un intento omicida; puoi maneggiare in sicurezza artefatti o reliquie dei Precursori.
- **COMANDARE** imponendo immediata obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare; guidare l'azione con dei PNG; impartire ordini per convincere le persone a fare come dici.
- **HACKERARE** computer, sistemi e serrature elettroniche; riprogrammare robot o droni; mettere fuori uso sistemi di comunicazione e di sicurezza.
- **LOTTARE** con un avversario usando il blaster o corpo a corpo; conquista una barricata o difendi una posizione; azzuffarsi, combattere in mischia o afferrare.
- **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino o dialettica; far cambiare atteggiamento con manipolazione o seduzione.
- **OPERARE** qualcuno che si è ferito; analizzare e identificare una sostanza; pratica materie scientifiche; confortare, supportare o suscitare simpatia.
- **PILOTARE** un veicolo; fare fuoco con la nave; pianificare un salto iperspaziale; fuggire da un inseguimento.
- **SCATTARE** in una posizione lontana dal pericolo; ti sollevi, corri, ti arrampichi, salti o nuoti; muoverti su un terreno difficile.
- **SGATTAIOLARE** inosservato; borseggia; impiegare un sottile depistaggio o un truccetto.
- **SOCIALIZZARE** interagendo con amici e contatti o rivali per ottenere risorse, informazione, aiuti o accessi.
- **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto per ottenere informazioni e conoscenze; comprendere maggiormente qualcosa; fare ricerche.

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA

RECUPERARE *Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione*



ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CREDO SCORTA



NOTE / PROGETTI _____

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.

Guidare un'azione di gruppo.

Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.

Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:

- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
- ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
- ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
- ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
- ◆ **Sociale:** relazione sociale.
- ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare ____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

CANAGLIA

UN SOPRAVVISSUTO
TENACE E
FORTUNATO

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ **SERENDIPITÀ:** Il tuo equipaggio inizia con +1 stratagemma quando vengono ripristinati all'inizio di un incarico.

ABILITÀ SPECIALI

▶ **NON T'HO CHIESTO PRONOSTICI:** Generi stratagemmi nei tiri disperati. Puoi generare stratagemmi anche quando spendi uno stratagemma.

▶ **LA PERSONA CHE SUSSURRAVA ALLE MACCHINE:** Quando usi **studiare** sulle macchine, queste ti parlano. La prima volta che ottieni un **critico** mentre ripari o costruisci una macchina, puoi aggiungere una semplice modifica.

▶ **CONOSCO UN TIZIO:** Quando attracchi per la prima volta in un porto dopo essere stato via, scegli uno degli effetti qui di seguito e chiedi al GM di interconnetterlo con un prossimo incarico: non è letale/paga bene/non è un lavoro urgente/viene da una fazione di cui ti fidi/prende di mira un tuo nemico. Puoi spendere **1 cred** per un effetto aggiuntivo.

▶ **TENACE:** Le penalità dovute al danno sono meno gravi di un livello (anche se il livello 4 di danno rimane fatale).

▶ **QUANDO LE COSE VANNO MALE:** Ottieni un secondo utilizzo dell'**armatura speciale** che si ricarica all'inizio del **downtime**.

▶ **FORTUNA SFACCIATA:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per resistere alle conseguenze di colpi di blaster, o per **spingerti al limite** quando usi la tua parlantina (o la tua capacità di fuggire dal pericolo) per cavarti d'impaccio.

▶ **SCAVEZZACOLLO:** Quando effettui un tiro disperato, puoi ottenere **+1d**. Se lo fai, non segnare **PE** nell'attributo di quell'azione.

▶ **PRIMA SPARA...:** Quando attacchi mentre sei nascosto o riesci a far cadere in trappola un bersaglio, ottieni **+1d**. Quando c'è dubbio su chi deve agire per primo, la risposta... sei tu (due personaggi con Prima Spara agiscono simultaneamente).

▶ **... E POI FAI LE DOMANDE:** Quando usi **socializzare** per raccogliere informazioni, ottieni **+1 efficacia** e puoi inoltre chiedere: Chi potrebbe trarne beneficio?

▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Nyx, uno strozzino
- △▽ Ora, una trafficante di informazioni
- △▽ Jal, un meccanico di astronavi
- △▽ Rhin, un contrabbandiere
- △▽ Battro, una cacciatrice di taglie

DOTAZIONE

- (Italics non conta per il carico)*
- Blaster eccellente** (o un Paio)
 - Mantello eccellente**
 - Dadi truccati od olocarte truccate nella manica*
 - Documenti falsi*
 - Munizioni mistiche*
 - Un ricordo personale*

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

SEGNA PE :

◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Hai affrontato una sfida con fascino o audacia.
- ◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- ◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPEARRE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

- + **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**
- + **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)
- + **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

+ Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la Riparazione
- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA

RECUPERARE *Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione*



ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CRED SCORTA



NOTE / PROGETTI _____

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.

Guidare un'azione di gruppo.

Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.

Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:

- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
- ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
- ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
- ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
- ◆ **Sociale:** relazione sociale.
- ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOLGERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare ____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

DOC

UN GUARITORE GIROVAGO O UNO SCIENZIATO SPAZIALE

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ **SONO UN DOTTORE NON UN...:** Puoi **spingerti al limite** per tirare **operare** mentre effettui un'azione diversa. Racconta di quale paziente, ricerca o incarico ti ha insegnato questo truccetto.

ABILITÀ SPECIALI

▶ **FISIOLOGO:** Puoi **studiare** una malattia, delle ferite, oppure un cadavere, e **raccogliere informazioni** da una scena del crimine. Inoltre, il tuo equipaggio ottiene **+1d** ai tiri per **recuperare**.

▶ **RAPPEZZARE:** Puoi usare **operare** su qualcuno durante un incarico, per permettergli di ignorare gli effetti di una penalità dovuta al **danno**.

▶ **SEMPRE IL BENVENUTO:** Se indossi i tuoi abiti da medico, sei il benvenuto anche in luoghi pericolosi. Ottieni **+1d** in **socializzare** e **manipolare** quando offri di prenderti cura di qualcuno che ne ha bisogno.

▶ **SOTTO PRESIONE:** Aggiungi uno **stratagemma** alla riserva ogni volta che tu o un membro del tuo equipaggio subite danno di livello 2 o superiore.

▶ **MEDICO DA CAMPO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **spingerti al limite** resistere a una qualsiasi conseguenza mentre ti occupi di un paziente. Quando usi **operare** su qualcuno in combattimento, rimuovi **1 stress**.

▶ **GUIDA MORALE:** Quando fai la cosa giusta a costo di rimetterci, segna **PE** (in una qualsiasi categoria).

▶ **DOCTOR STRANGE:** La tua ricerca e i tuoi ambiti di studio sono estremi, esoterici e si concentrano sul misticismo. Riesci sempre a maneggiare in sicurezza gli artefatti dei Precursori. Quando usi **studiare** su un manufatto oppure **operare** su una strana sostanza, puoi chiedere: cosa potrebbe essere in grado di fare? Perché potrebbe essere pericoloso?

▶ **ERUDITO:** Parli una moltitudine di lingue e hai una vasta educazione. Ottieni **+1d** quando usi **studiare** durante un'attività di **downtime**.

▶▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Jackev, uno spacciatore
- △▽ Alben, una ex-paziente
- △▽ Ditha, una familiare
- △▽ Juda, un dottore
- △▽ Lynie, l'amministratrice di un ospedale

DOTAZIONE

- (Italics non conta per il carico)*
- Medikit eccellente**
 - Buone maniere eccellenti**
 - Completo eccellente**
 - Simbolo Medico riconoscibile*
 - Dolci e caramelle
 - Siringhe e Cucitrice cutanea*

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

SEGNA PE:

◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Hai affrontato una sfida con intuito o empatia.
- ◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- ◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPERARE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

+ **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**

+ **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)

+ **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

+ Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la

Riparazione

- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA

RECUPERARE *Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione*



ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CREDO SCORTA



NOTE / PROGETTI _____

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.

Guidare un'azione di gruppo.

Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.

Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:

- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
- ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
- ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
- ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
- ◆ **Sociale:** relazione sociale.
- ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare ____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

GORILLA

UN COMBATTENTE PERICOLOSO E MINACCIOSO

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ **INARRESTABILE:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni: compiere uno sforzo fisico che rasenta il sovrumano, oppure affrontare alla pari una piccola gang.

ABILITÀ SPECIALI

▶ **DISTRUTTORE:** La tua forza e ferocia sono famigerate. Quando colpisci in mischia, ottieni **+1d**. Ogni volta che spendi uno **stratagemma** in combattimento, ottieni anche **+1 efficacia** su quell'azione.

▶ **SUPPORTO:** Lo **spingersi al limite** di un alleato costa solo **1 stress** (non 2) in qualsiasi azione che **imposti** tu, o a cui **dai assistenza**.

▶ **FORGIATO DALLA GUERRA:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per ridurre il **danno** da un attacco in combattimento, o per **spingerti al limite** durante il combattimento.

▶ **GUARDIA DEL CORPO:** Quando **proteggi** un membro dell'equipaggio, **resisti** con **+1d**. Quando subisci **danno**, recuperi **1 stress**.

▶ **SOLO UN GRAFFIO:** Se sei ferito all'inizio della fase di downtime, segna **+3 sezioni** sul tuo orologio di guarigione. Quando ti **spingi al limite** per ignorare le penalità dovute alle ferite, ti costa solo **1 stress** (non 2).

▶ **SQUALO:** Ottieni **+1d** contro bersagli indeboliti o vulnerabili. Ogni volta che **raccogli informazioni** su una debolezza o una vulnerabilità, il peggior risultato che puoi ottenere è **4/5**.

▶ **PRONTO A TUTTO:** Quando cadi in un'imboscata, ottieni **potenza** in tutte le azioni effettuate durante un flashback, e il tuo primo flashback ti costa **0 stress**.

▶ **TERRIFICANTE:** Emani un'aura di minaccia e pericolo palese anche a chi è meno attento. Guadagni **potenza** quando cerchi di intimidire qualcuno. Se lo fai subito dopo una dimostrazione di forza, ottieni anche **+1d**.

▶▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

△▽ Krieger, una pistola blaster

△▽ Shod, un trafficante d'armi

△▽ Chon-zek, una cacciatrice di taglie

△▽ Yazu, un poliziotto corrotto

△▽ Aya, un'assassina

DOTAZIONE

(Italics non conta per il carico)

Vera, fucile blaster eccellente

Zmei, lanciafiamme eccell.

Frattura, vibrolama eccellente

Zarathustra, lanciadetonatori eccell.

Stile di arti marziali eccellente

Munizioni mistiche

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

Pistola Blaster

2° Pistola Blaster

Arma da Mischia

Blaster Pesante

Detonatore

Dotazione da Hacker

Attrezzi per la

Riparazione

Medkit

Strumentazione da Spia

Droghe illegali

Comunicatore

Armatura

Tuta Spaziale

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPEARRE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

+ **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**

+ **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)

+ **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

+ Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

SEGNA PE :

LIBRETTO

◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

◆ Hai affrontato una sfida con la forza e le minacce.

◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.

◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA

RECUPERARE *Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione*



ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CREDO SCORTA



NOTE / PROGETTI _____

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.

Guidare un'azione di gruppo.

Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.

Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:

- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
- ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
- ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
- ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
- ◆ **Sociale:** relazione sociale.
- ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare ____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

MECCANICO

UN HACKER
FANATICO DI
TECNOLOGIA

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ **SMANETTONE:** Quando agisci su un orologio e usi **armeggiare** o **hackerare**, oppure quando utilizzi **studiare** su uno schema tecnico, riempi **+1 sezione** di un orologio a tuo favore.

ABILITÀ SPECIALI

▶ **MACGYVER:** Ottieni un'attività di downtime extra per **riparare**, e l'attività riparare ti costa **0 cred.**

▶ **LA PERSONA CHE SUSSURRAVA ALLE MACCHINE:** Quando usi **studiare** sulle macchine, queste ti parlano. La prima volta che ottieni un **critico** mentre ripari o costruisci una macchina, puoi aggiungere una semplice modifica.

▶ **RE DELLA DISCARICA:** Quando **acquisisci** parti o equipaggiamento durante il **downtime**, puoi ottenere due **risorse**, oppure una risorsa a **+1 qualità**.

▶ **HACKER:** Puoi spendere la tua armatura speciale per resistere alle conseguenze di **hackerare**, oppure per **spingerti al limite** quando usi **hackerare** o **ottenere informazioni** elettronicamente.

▶ **AGGIUSTATUTTO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per resistere alle conseguenze provocate da macchinari che si rompono o vengono danneggiati, oppure per **spingerti al limite** quando ripari o costruisci una macchina.

▶ **CUOR DI MECCANICO:** Quando parli con il cuore in mano, le tue parole possono fare breccia persino nel criminale più incallito, e ottieni **potenza**.

▶ **OVERCLOCK:** Quando spendi uno **stratagemma** su un tiro **armeggiare** per riparare o potenziare, tratta il sistema su cui hai lavorato come di **1 qualità** superiore per il resto dell'incarico.

▶ **ANALISTA:** Quando usi **hackerare** su un sistema, puoi anche fare una domanda riguardo al proprietario o a un luogo nel sistema, come se avessi ottenuto un **6** su raccogliere informazioni. Quando resisti alle conseguenze di **hackerare**, ottieni **+1d**.

▶▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Slice, proprietario di una discarica
- △▽ Nisa, ex datrice di lavoro
- △▽ Stev, giocatrice d'azzardo
- △▽ Len, commerciante del mercato nero
- △▽ Kenn, membro della tua famiglia

DOTAZIONE CARICO

(Italics non conta per il carico)

- Dotazione da hecker eccellente
- Attrezzi per la Riparazione dell'Aeronave Eccellenti
- Drone Piccolo
- Visore Multispettro
- Pezzi di Ricambio
- Compagno Geniale

SEGNA PE :

LIBRETTO

◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Hai affrontato una sfida con inventiva o capacità tecnica.
- ◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- ◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

INTUIZIONE

- ▶▶▶ OPEARRE
- ▶▶▶ HACKERARE
- ▶▶▶ ARMEGGIARE
- ▶▶▶ STUDIARE

PRESTANZA

- ▶▶▶ PILOTARE
- ▶▶▶ SCATTARE
- ▶▶▶ LOTTARE
- ▶▶▶ SGATTAIOLARE

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ ARMONIZZARE
- ▶▶▶ COMANDARE
- ▶▶▶ SOCIALIZZARE
- ▶▶▶ MANIPOLARE

DADI BONUS

+ SPINGITI AL LIMITE (prendi 2 stress) - o - accetta un PATTO COL DIAVOLO

+ ASSISTENZA (il compagno spende 1 stress)

+ SPENDI UNO STRATAGEMMA

STRATAGEMMI

+ Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la

Riparazione

- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS		TRAUMA		AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO	
DANNO				ARMATURA	
3		INCAPACITATO		PESANTE	
2		-1D		SPECIALE	
1		EFFICACIA RIDOTTA		CRED <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> SCORTA	
RECUPERARE		Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione >			

NOTE / PROGETTI

- ### LAVORO DI SQUADRA
- Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.
 - Guidare un'azione di gruppo.
 - Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.
 - Proteggere un compagno.

- ### PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO
- Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:
- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
 - ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
 - ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
 - ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
 - ◆ **Sociale:** relazione sociale.
 - ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

- ### RACCOGLIERE INFORMAZIONI
- ◆ Qual è la loro intenzione?
 - ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
 - ◆ Qual è il pericolo?
 - ◆ Come posso trovare ____?
 - ◆ Cosa sta realmente accadendo?
 - ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

MISTICO

UN PELLEGRINO GALATTICO IN CONTATTO CON LA VIA

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ LA VIA: Puoi spendere uno **stratagemma** invece di pagare qualsiasi costo in **stress**.

ABILITÀ SPECIALI

- ▶ **CINETICA:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni: usare la Via per lanciare con forza spaventosa un oggetto delle dimensioni di un tavolo; scattare brevemente in una direzione a velocità sovrumana.
- ▶ **PSICO-LAMA:** Puoi infondere energia della Via nelle tue armi da mischia. Mentre è carica, l'arma può attraversare materiali non schermati come fossero burro, e tu guadagni **potenza** nei combattimenti in mischia.
- ▶ **CONCENTRAZIONE:** Ottieni **Meditazione** come **vizio**. Quando indulgi in questo vizio, rimuovi **1 stress** e aggiungi **Visioni Oscure** come possibile **Eccesso nel Vizio**.
- ▶ **SCUDO DELLA VIA:** Puoi bloccare i proiettili blaster usando la Via (**resisti con risolutezza**). Se resisti a un attacco di blaster, puoi spendere **1 stress** per respingere il fuoco e usarlo per effettuare un attacco.
- ▶ **PROTETTO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per resistere alle conseguenze di un attacco scagliato sfruttando la Via o quelle dell'uso di un artefatto, o per **spingerti al limite** quando usi poteri mistici.
- ▶ **TRUCCO MENTALE:** Puoi **spingerti al limite** per ottenere la mente del tuo bersaglio e usare **manipolare**, anche di fronte all'evidenza: "Devi fare ciò che dico. Sono l'ambasciatore." Spendi **1 stress** per ogni caratteristica aggiuntiva: il bersaglio ha solo dei vaghi ricordi dell'evento; il bersaglio è un piccolo gruppo di persone.
- ▶ **VISIONI:** Spendì **1 stress** per vedere a distanza un luogo o una persona lontani, ma intimamente legati a te. Spendì **1 stress** per ogni caratteristica aggiuntiva: dura per un minuto invece che un momento; anche il tuo destinatario può vederti e sentirti; riesci a vedere qualcosa che per te è solo familiare, non intimamente conosciuto.
- ▶ **SCOMPOSIZIONE:** Puoi **spingerti al limite** per **armonizzare** con la Via e distorcerla, causando del danno psichico a chiunque si trovi nell'area soggetta al tuo attacco. Puoi spendere **1 stress** per ogni caratteristica aggiuntiva: causi danno invece di stordire; tu e le persone scelte da te ottenete **+2d** per **resistere** agli effetti.
- ▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Horux, un ex-insegnante
- △▽ Hicks, una mercante di oggetti mistici
- △▽ Laxx, una xeno
- △▽ Rye, un amore non corrisposto
- △▽ Blish, un altro mistico

DOTAZIONE CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

- (Italics non conta per il carico)
- Arma da mischia eccellente**
 - Offerte votive
 - Simboli religiosi
 - Abbigliamento religioso anti-quato*
 - Un ricordo dei tuoi viaggi*
 - Un artefatto dei Precursori*

SEGNA PE :

- ### LIBRETTO
- ◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ Hai affrontato una sfida usando la saggezza o la Via.
 - ◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
 - ◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPEARRE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

- + **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**
- + **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)
- + **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

- + Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la Riparazione
- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA

RECUPERARE *Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione*



ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CREDO SCORTA



NOTE / PROGETTI

LAVORO DI SQUADRA

- Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.
- Guidare un'azione di gruppo.
- Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.
- Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

- Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:
- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
 - ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
 - ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
 - ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
 - ◆ **Sociale:** relazione sociale.
 - ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare ____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

PILOTA

UN ASSO DEL VOLO SPAZIALE E UN AMANTE DEL PERICOLO

ABILITÀ DI PARTENZA

▶ **ASSO SPAZIALE:** Hai **potenza** su tutti i tiri che hanno a che fare con la velocità. Quando tiri per **resistere** alle conseguenze del pilotare, ottieni **+1d**.

ABILITÀ SPECIALI

▶ **OCCHIO ATTENTO:** Hai occhi acuti e noti piccoli dettagli che molti potrebbero trascurare. Ottieni **+1d** quando spari con i cannoni della nave o spari in modo spettacolare.

▶ **LAVORETTO:** Puoi spendere un'attiva di downtime nel porto facendo dei lavoretti. Ottieni **1 cred**. Se ci sono delle voci che girano, il GM te lo dirà.

▶ **PIEDE SULL'ACCELERATORE:** Mentre ti trovi a bordo di un'astronave, puoi danneggiare uno dei suoi sistemi, a cui hai accesso, per ottenere **+1d** oppure **+1 efficacia** al tiro.

▶ **SONO UNA FOGLIA AL VENTO:** Quando **ti spingi al limite**, puoi spendere +1 stress (3 stress in totale) per ottenere sia **+1 efficacia** che **+1d**, invece di dover scegliere tra l'uno o l'altro.

▶ **EDONISTA:** Quando indulgi al **Vizio**, puoi modificare il risultato dei dadi di +/- 2. Un alleato che sta indulgendo con te può fare lo stesso.

▶ **COMANDANTE:** Ogni volta che guidi un'Azione di Gruppo, ottieni **+1 scala** (per esempio, un gruppo piccolo conta come un gruppo medio). Se **guidi un'Azione di Gruppo** in combattimento, puoi contare più 6 provenienti da tiri diversi come **successi critici**.

▶ **GIROVAGO:** Sei a tuo agio quando vieni a contatto con culture particolari e xeno. Ottieni **potenza** quando cerchi di usare **socializzare** o **manipolare** con loro

▶ **A TUTTO GAS!:** Quando spendi uno **stratagemma** su un tiro **disperato**, questo conta invece come **rischioso**.

▶▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Yattu, la boss di una gang
- △▽ Triv, un meccanico di astronavi
- △▽ Choss, una pilota da gara professionista
- △▽ Meris, una canaglia
- △▽ Mav, una ex-mentore

DOTAZIONE

- (Italics non conta per il carico)*
- Tuta Spaziale Personalizzata Eccellente**
 - Urbot Piccolo Eccellente**
 - Attrezzi Meccanici Eccellenti**
 - Spara-rampini
 - Permessi della Corporazione
 - Sigari della Vittoria

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

SEGNA PE :

- ◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ Hai affrontato una sfida *eleganza* o *rapidità*.
 - ◆ Hai espresso il tuo *credo*, le tue *convinzioni*, il tuo *retaggio* o il tuo *background*.
 - ◆ Hai lottato con *problematiche legate ai tuoi vizi* o *traumi*.

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPEARRE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

- + **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**
- + **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)
- + **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

- + Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la Riparazione
- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

SCUM & VILLAINY

NOME _____ ALIAS _____

ASPETTO _____

RETAGGIO: IMPERIALE—ORBITALE—COLONI—ARTIFICIALI—PELLEGRINO—XENO BACKGROUND: ACCADEMIA—MANOVALANZA—CULTO—CORPORATIVO—MILITARE—NOBILE—CRIMINALE

VIZIO/FORNITORE: AZZARDO — DEVOZIONE — FEDE — LUSO — OBLIO — PIACERE — STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO—CRUDELE—FREDDO—INSTABILE—OSSESSIONATO—PARANOICO—RAMMOLLITO—TORMENTATO

DANNO		
3		INCAPACITATO
2		-1D
1		EFFICACIA RIDOTTA
RECUPERARE		<i>Sottoponiti a cure durante i periodi di downtime per riempire il tuo orologio di guarigione</i>

ARMATURA

PESANTE

SPECIALE

CRED SCORTA

NOTE / PROGETTI

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG che sta tirando un'azione.

Guidare un'azione di gruppo.

Impostare la scena che un altro PG porterà a termine.

Proteggere un compagno.

PIANIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Scegli un piano. Prendi un equipaggiamento. Fornisci i dettagli:

- ◆ **Assalto:** Punto di attacco
- ◆ **Inganno:** Modalità di inganno.
- ◆ **Infiltrazione:** Punto di accesso.
- ◆ **Misticismo:** potere Arcano.
- ◆ **Sociale:** relazione sociale.
- ◆ **Transporto:** Percorso e mezzi.

RACCOLGERE INFORMAZIONI

- ◆ Qual è la loro intenzione?
- ◆ Cosa potrei sospettare? Cosa posso provare?
- ◆ Qual è il pericolo?
- ◆ Come posso trovare _____?
- ◆ Cosa sta realmente accadendo?
- ◆ Chiedi **dettagli** per un piano.

PORTAVOCE

UNA PERSONA RISPETTABILE QUANTO CORROTTA

ABILITÀ DI PARTENZA

- ▶ **ARIA RISPETTABILE:** Ottieni un'attività di **downtime** extra per **acquisire una risorsa** oppure per **tenere un basso profilo**.

ABILITÀ SPECIALI

- ▶ **MI DEVI UN FAVORE:** Durante il **downtime**, ottieni **+1d** quando **acquisisci una risorsa** oppure **tieni un basso profilo**. Ogni volta che raccogli informazioni, ottieni **+1d**.
- ▶ **IL GRANDE GIOCO:** Sai sempre se qualcuno ti sta mentendo.
- ▶ **INFILTRATORE:** Non sei influenzato da **Rango** o **qualità** quando eludi misure di sicurezza.
- ▶ **ESPEDIENTE:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una conseguenza di persuasione o diffidenza. Quando resisti con **intuito**, ottieni **+1d**.
- ▶ **DRITTO AL CUORE:** Quando fornisci utili spunti di riflessione, o consigli accorati che un compagno di equipaggio poi segue, entrambi rimuovete **1 stress**.
- ▶ **VECCHI AMICI:** Ogni volta che atterri in un nuovo luogo, appuntati (nella sezione Amici Influenti sulla scheda del tuo libretto) il nome di un amico che conosci e vive lì.
- ▶ **DISINNESCARE:** Ogni volta che usi uno **stratagemma** mentre parli, le ostilità e il pericolo si mettono "in pausa" finché hai la parola.
- ▶ **OSTINAZIONE:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **spingerti al limite** quando sei in svantaggio rispetto al tuo avversario, oppure quando sei ferito. Quando **resisti** con **risolutezza**, ottieni **+1d**.
- ▶▶▶ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PITTORESCHI

- △▽ Arryn, una Nobile
- △▽ Manda, un Corporativo
- △▽ Kerry, una dottoressa
- △▽ Je-zee, un diplomatico
- △▽ _____, Scrivi il nome di qualcuno del tuo passato.

DOTAZIONE

- (Italics non conta per il carico)
- Vestiti eccellenti**
 - Carta d'Identità Valida*
 - Bene di Lusso*
 - Bene di Lusso
 - Bene di Lusso Grande
 - Ricordo di un Incontro*

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

SEGNA PE :

LIBRETTO

- ◆ Quando fai un tiro azione disperato, segna **1 PE** nell'attributo dell'azione che hai tirato.
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ Hai affrontato una sfida con inganno o influenza.
- ◆ Hai espresso il tuo credo, le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.
- ◆ Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.

INTUIZIONE

- ▶▶▶ **OPEARRE**
- ▶▶▶ **HACKERARE**
- ▶▶▶ **ARMEGGIARE**
- ▶▶▶ **STUDIARE**

PRESTANZA

- ▶▶▶ **PILOTARE**
- ▶▶▶ **SCATTARE**
- ▶▶▶ **LOTTARE**
- ▶▶▶ **SGATTAIOLARE**

RISOLUTENZA

- ▶▶▶ **ARMONIZZARE**
- ▶▶▶ **COMANDARE**
- ▶▶▶ **SOCIALIZZARE**
- ▶▶▶ **MANIPOLARE**

DADI BONUS

- + **SPINGITI AL LIMITE** (prendi 2 stress) - o - accetta un **PATTO COL DIAVOLO**
- + **ASSISTENZA** (il compagno spende 1 stress)
- + **SPENDI UNO STRATAGEMMA**

STRATAGEMMI

- + Aggiungi uno **stratagemma** al gruppo ogni volta che ottenete un **6** o un **successo critico** su un'azione **rischiosa** per la quale non avete **speso uno stratagemma**.

- Pistola Blaster
- 2° Pistola Blaster
- Arma da Mischia
- Blaster Pesante
- Detonatore
- Dotazione da Hacker
- Attrezzi per la

Riparazione

- Medkit
- Strumentazione da Spia
- Droghe illegali
- Comunicatore
- Armatura
- Tuta Spaziale

DOTAZIONE STANDARD

ARMA DA MISCHIA: Affilata. Contundente. Appuntita. Grande o piccola. Potenzialmente dotata di estremità laser. Chissà, magari è una vibrolama... uau. Batterie incluse.

ARMATURA: Roba che dà davvero nell'occhio, copre tutto il corpo. Ferma qualche proiettile. Ferma facilmente la lama d'un coltello. Alimentata a energia. Potenza i movimenti.

ATTREZZATURA DA SPIA: Travestimenti, modulatori vocali, mini-telecamere, scanner termici, impronte digitali false e filtri audio.

BLASTER PESANTE: Può causare danni considerevoli a veicoli e porte non blindate. Dispone di una dozzina di colpi. Frigge di brutto la gente. Illegale.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI: Gli strumenti che ti servono per riparare motori di astronavi, speeder e simili. Strumenti per la giunzione a caldo delle console e la messa a punto dei macchinari. Martelli, un saldatore, cacciaviti, chiavi inglesi, caricabatterie, verniciatori spray.

COMUNICATORE: Ha poche bande, probabilmente anche alcune criptate. Funziona solo quando si trova all'interno di un'orbita.

DETONATORE: Arma esplosiva letale. Ti sta nel palmo della mano e può essere lanciato. Toglie di mezzo quelle porte blindate che i blaster pesanti non riescono a buttar giù. Illegale. Non dovresti averlo. No, dico sul serio.

MEDI-KIT: Vari tipi di sangue per le razze più comuni, garze, ipodermiche di antiradiazioni, bisturi laser, antisettici, filo, antidolorifici.

PISTOLA BLASTER: Spara proiettili di plasma ad alta temperatura. Precisa solo a distanza ravvicinata. Chiaramente, fa "pew pew" (c'erano dubbi?).

SOSTANZE ILLEGALI: Cosa vuoi calarti, cowboy dello spazio?

STRUMENTI DA HACKER: Piano di lavoro, pinze, spine e attacchi, decifratore da tastiera, software specializzati, chip modificati ad-hoc, chiavi di decrittazione, virus automatizzati. Ciò di cui ha bisogno ogni hacker in erba.

TUTA SPAZIALE: Garantisce una certa protezione dalle radiazioni, la sopravvivenza in atmosfere tossiche, la possibilità di operare in attività extraveicolari (EVA). Contiene una riserva di mezza giornata di ossigeno (o di qualsiasi altro gas, liquido, o sostanza respirata dagli xeno).

DOTAZIONE DEL MECCANICO

EQUIPAGGIAMENTO DA HACKER ECCELLENTE: Visore informatico, virus di contrabbando, microchip overcloccati da mercato nero, connettori ottici.

ATTREZZI PER LA RIPARAZIONE DELL'ASTRONAVE ECCELLENTE: ttrezzi elettrici automatici, un trapano sonico, sonde di controllo, calibratori di potenza, una pistola rivettatrice.

PICCOLO DRONE: Piccolo drone telecomandato, con telecamere. Potrebbe essere in grado di trasportare qualcosa di leggero.

VISORE MULTISPETTRO: Visore con impostazioni termiche e ultraviolette, e livelli di ingrandimento (e sfumature di colore) nell'ordine delle migliaia.

PEZZI DI RICAMBIO: Solitamente usati per la riparazione di dispositivi elettronici e dell'astronave, spesso finiscono dimenticati in una tasca o nella cintura degli attrezzi.

COMPAGNO GENIALE: Incapace di parlare, ma in grado di capirti e aiutare con i compiti più semplici. Gli piaci. È veramente carino. Anticipa le tue azioni.

DOTAZIONE DEL GORILLA

Se c'è più di un Gorilla nell'equipaggio, sentitevi liberi di dare nomi diversi alle vostre armi. Ecco qualche suggerimento::

Folgore , Dama, Eco, Mietitrice, Livellatrice, Spettro, Bum Bum, Rancore, Misericordia, Superbia, Spina, Tuono, Solletico, Fremito, Sussurro, Eva, Pace, Vendetta.

KRIEGER, A FINE BLASTER PISTOL: Se la scegli come amica o alleata, puoi utilizzare questa pistola speciale durante il downtime per minacciare o intimidire. Se la scegli come posseduta da un nemico, conterrà un proiettile con il tuo nome.

VERA, FUCILE BLASTER ECCELLENTE: Un grandioso fucile blaster con selezione automatica del bersaglio, grilletto personalizzato, doppio caricatore e mirino di precisione. Può sparare proiettili mistici.

ZMEI, LANCIAFIAMME ECCELLENTE: Per quei momenti in cui hai bisogno di più potenza di... ehm... fuoco. Selettore di potenza, normale o extra croccante.

FRATTURA, VIBROLAMA ECCELLENTE: Taglia quasi ogni materiale. Intarsiata.

ZARATHUSTRRA, LANCIA DETONATORE ECCELLENTE: Spara detonatori ad alta velocità.

STILE DI ARTI MARZIALI ECCELLENTE: La personale commistione di diverse tecniche di combattimento, unica come un'impronta digitale.

MUNIZIONI MISTICHE: Proiettili di grosso calibro, progettati per essere sparati da una pistola speciale, rilasciano energie mistiche quando colpiscono il bersaglio. Conferiscono **potenza** contro bersagli mistici.

DOTAZIONE DEL MISTICO

ARMA DA MISCHIA ECCELLENTE: Un'arma antiquata, quasi un'estensione del tuo corpo.

OFFERTE VOTIVE: Una candela, una lampada a olio, fiori, cibo, acqua, incenso, sassolini, tutti raccolti durante il tuo cammino.

SIMBOLI RELIGIOSI: Pergamene, testi antichi, icone, coppe e ciotole, campanelle.

ABBIGLIAMENTO RELIGIOSO ANTIQUATO: Tonache, mantelli consunti, sandali, ecc.

UN RICORDO DEI TUOI VIAGGI: Una piccola statua, una moneta antica, una ciocca di capelli, una foto.

UN ARTEFATTO DEI PRECURSORI: Un piccolo oggetto realizzato con materiali antichi. Tecnologia dei precursori.

DOTAZIONE DEL PILOTA

TUTA SPAZIALE PERSONALIZZATA ECCELLENTE: Belle decalcomanie, luce di emergenza, piccoli reattori direzionali.

URBOT PICCOLO ECCELLENTE: Un piccolo Urbot che ti aiuta a pilotare e può trasportare qualche oggetto.

ATTREZZI MECCANICI ECCELLENTE: Scanner portatili, kit per rappezzare lo scafo, assortimento di utensili.

SPARA RAMPINI: Piccolo, ma meccanizzato. Può tirarti su. Si integra nella tua cintura.

PERMESSI DELLA CORPORAZIONE: Vera licenza di volo (anche se potrebbe non essere la tua). Ti autorizza a passare attraverso i portali di salto.

SIGARI DELLA VITTORIA: Ne hai abbastanza da poterli condividere con qualche persona selezionata.

DOTAZIONE DELLA CANAGLIA

BLASTER ECCELLENTE (O UN PAIO DI BLASTER GEMELLI): Personalizzato o strano. Può sparare munizioni mistiche.

MANTELLO ECCELLENTE: Un mantello pesante, ma di buona fattura e ben tenuto. Caratteristico e con una gran storia alle spalle.

DADI TRUCCATI OD OLOCARTE TRUCCATE NELLA MANICA: Degli strumenti per il gioco d'azzardo sottilmente modificati per favorire risultati particolari.

DOCUMENTI FALSI: Fac-simile abbastanza ben fatti di documenti che non verrebbero mai dati a qualcuno come te.

MYSTIC AMMUNITION: Proiettili di grosso calibro, progettati per essere sparati da una pistola speciale, rilasciano energie mistiche quando colpiscono il bersaglio. Conferiscono **potenza** contro bersagli mistici.

UN RICORDO PERSONALE: Un ricordo a cui tieni. Un medaglione, un piccolo ologramma, della musica del tuo pianeta natale.

DOTAZIONE DEL PORTAVOCE

VESTITI ECCELLENTE: Sarong di seta, tailleur, mantelle eleganti.

CARTA D'IDENTITÀ VALIDA: Carta d'Identità correttamente codificata, che indica la tua posizione verificata nell'Egemonia.

BENE DI LUSSO: Ottimi superalcolici, doni piccoli ma ben pensati, spezie e profumi, strumenti eccellenti, giochi popolari, ecc.

RICORDO DI UN INCONTRO: Un gioiello inconfondibile, una lama elegante con lo stemma di una Casata, un anello con sigillo, una piccola statua.

DOTAZIONE DEL DOC

MEDIKIT ECCELLENTE: Cassetta medica meglio rifornita rispetto allo standard. Graffette per suture, scanner diagnostici portatili, pelle sintetica, stabilizzatori ossei, iniettori spray , antidoti e un'ampia selezione di farmaci.

BUONE MANIERE ECCELLENTE: Hai un fascino che mette a proprio agio i pazienti. Alcuni Doc non si preoccupano mai di come si comportano con i pazienti, ma tu sei diverso.

COMPLETO ECCELLENTE: Un abito o un completo per le cene eleganti e l'alta società.

SIMBOLO MEDICO RICONOSCIBILE: Il comune abito rosso che porta il sigillo medico bianco ufficiale dell'Egemonia. Riconoscibile a distanza.

DOLCI E CARAMELLE: Per i clienti più coraggiosi.

SIRINGHE E CUCITURE CUTANEA: Siringhe, iniettori, cerotti. Molti possono essere facilmente nascosti nella mano

IL DIAVOLO STA NEI DETTAGLI

Se vuoi includere nell'azione vantaggi derivanti da specifici dettagli dei tuoi oggetti, puoi pensare a un **Patto col Diavolo** relativo a quel dettaglio.

“Posso ottenere +1d a comandare, se sfodero il mio detonatore termico? Le persone lo vedranno e si riverseranno in strada in preda al panico.”

“Sono pronto a svuotare entrambi i caricatori, se questo mi darà +1d. Rimarrò senza munizioni, ma se tutto va bene non sarà rimasto in piedi nessuno!”

CREAZIONE DELL'EQUIPAGGIO

1. SCEGLIETE LA VOSTRA ASTRONAVE

Ci sono tre navi tra cui poter scegliere:

- ▶ **STARDANCER:** Contrabbandieri e violatori di blocco. Si prestano a lavoretti saltuari, piccoli furti, e alla ricerca di oggetti perduti.
- ▶ **CERBERUS:** Specialisti nell'estrazione. Cercano persone e oggetti scomparsi, sono cacciatori di taglie.
- ▶ **FIREDRAKE:** Ribelli e criminali. Difendono gli oppressi e si oppongono all'Egemonia.

2. SCEGLIETE UNA REPUTAZIONE

Quale reputazione si è guadagnato l'equipaggio, con le fazioni del Settore? Scegline una (o creane una):

Ambiziosi, Brutali, Audaci, Onesti, Professionisti, Esperti, Strani o Discreti.

3. PERSONALIZZATE LA VOSTRA NAVE

La vostra astronave inizia con 2 cred a disposizione, che rappresentano i risparmi dell'equipaggio provenienti da avventure precedenti e dall'acquisizione della nave.

Scegliete due sistemi addizionali per la vostra nave. Le scelte disponibili sono: **motori, scafo, comunicazioni e armi**. In alternativa, potete decidere di migliorare la qualità dell'equipaggio, ma costerà al vostro equipaggio 2 cred.

Dopo che avete deciso cosa migliorare, il GM vi dirà quale fazione vi ha aiutato a ottenere queste migliorie. Vi hanno fatto un favore. Come risponderà il vostro equipaggio?

- ▶ **COME PATTUITO** Date loro **1 cred** in cambio di un lavoro ben fatto. Nessun vincolo, nessun debito.
- ▶ **VE NE DOBBIAMO UNA.** Promettete loro di ricambiare il favore in futuro, quando ve lo chiederanno, e acquisite **+1 status** con loro. Se avete scelto di migliorare la **qualità dell'equipaggio**, dovete selezionare questa opzione.
- ▶ **SBATTIAMOCENE.** Non c'è bisogno di pagare una fazione che non richiede il pagamento anticipato! Acquisite **-1 status** con quella fazione.

4. SCEGLIETE UN'ABILITÀ SPECIALE

Scegliete una delle **abilità speciali** elencate per la vostra nave. Se non riuscite a decidere quale scegliere, selezionate la prima della lista: è posizionata in cima in quanto buona scelta di default.

5. ASSEGNATE I POTENZIAMENTI

Ogni astronave inizia con dei potenziamenti preselezionati adatti al suo equipaggio, come la Cambusa per la Stardancer o la Cella per la Cerberus.

In aggiunta ai potenziamenti di cui ogni astronave è dotata, il vostro gruppo può aggiungere due potenziamenti aggiuntivi. Alcune scelte (come gli Scudi) costano il doppio per essere selezionate.

Dopo che avete assegnato due potenziamenti, il GM vi racconterà delle due fazioni che sono state influenzate dalle vostre scelte:

- ▶ Una fazione vi ha aiutato a ottenere un potenziamento. Siete in buoni rapporti. Gli piacete e acquisite **+1 status** con loro. A vostra discrezione, potete spendere **1 cred** per ripagare la loro gentilezza e acquisite invece **+2 status** con loro.
- ▶ L'altra fazione è rimasta fregata quando avete ottenuto un potenziamento. Non gli piacete e acquisite **-2 status** con loro. A vostra discrezione, l'equipaggio può spendere **1 cred** per placarli e acquisire invece solo **-1 status** con loro: raccontate di come avete sistemato le cose.

Sarete in grado di ottenere altri potenziamenti in futuro guadagnando PE o spendendo cred.

6. SCEGLIETE UN CONTATTO PREFERITO

Date un'occhiata al vostro elenco di potenziali contatti sulla scheda della nave. Sebbene tutti i contatti siano amici e alleati, uno è più vicino all'equipaggio rispetto agli altri.

Scegliete un contatto che sia un caro amico, un alleato di lunga data, o un complice. Il GM vi dirà come la vostra scelta influenza due fazioni:

- ▶ Una fazione è in buoni rapporti con questo contatto, quindi acquisite **+1 status** con loro.
- ▶ Una fazione è ostile verso questo contatto, quindi acquisite **-1 status** con loro.

7. AGGIORNATE LE INFORMAZIONI SULLA VOSTRA NAVE

Calcolatele le vostre spese di manutenzione e gli stratagemmi iniziali. Gli stratagemmi sono condivisi e si resettano all'inizio di ogni incarico.

La creazione della vostra astronave è terminata: siete pronti per volare!

MODULI DELLA NAVE E POTENZIAMENTI DELL'EQUIPAGGIO

MODULI AUSILIARI

Sistemi complessi con uno scopo specifico. Non sono strettamente necessari su nessuna nave, ma forniscono delle funzioni che l'equipaggio considera importanti. Molti di questi sono inclusi sulle astronavi più grandi.

MODULO AI: Un software collegato a un nucleo IA Ur, con filamenti in fibra ottica che percorrono tutta la nave. Può automatizzare alcune attività oppure manovrare l'astronave per conto dell'equipaggio. Modulo con personalità irriverente disponibile gratuitamente.

ARMERIA: Una stanza sicura, che contiene le armi e le armature dell'equipaggio. Tutte le armi e le armature dell'equipaggio sono considerate eccellenti.

CELLA: Una prigione spaziale. Non è pensata per un'incarcerazione a lungo termine.

CAMBUSA: Una cucina combinata e un'area per servire i pasti. Facilita notevolmente i viaggi più lunghi. Include la conservazione degli alimenti freschi.

UNITÀ MEDICA: Una camera pulita con delle attrezzature mediche. Non un vero e proprio ospedale, ma sufficiente per rappezzare la maggior parte delle ferite. Magazzino per farmaci e scanner medici. Ottenete **+1d** a tutti i tiri **recuperare** dell'equipaggio.

UNITÀ SCIENTIFICA: Un laboratorio per analizzare anomalie e artefatti dei Precursori. Magazzino sicuro per cose che potrebbero reagire in modo imprevedibile con il resto dell'astronave (o con le leggi della fisica in generale).

SCUDI: Dissipatori di particelle e deflettori di raggi elettromagnetici. Possono essere distrutti dal fuoco concentrato. Contano come **armatura** contro le armi delle astronavi e le scariche di energia. Assorbono completamente i colpi di blaster. Costano due potenziamenti invece di uno solo.

MODULI COMUNICAZIONI

Matrici di comunicazione, sensori e scanner. Questi sistemi regolano il rilevamento dei segnali, le trasmissioni, e la qualità dei computer di un'astronave.

TRANSPONDER CONTRAFFATTO: Trasmette il segnale di un'astronave diversa, oppure riproduce una registrazione di echi dei sensori (o funge da faro). Utilizzabile da remoto.

SCANNER A LUNGO RAGGIO: Fornisce una buona varietà di spettro elettromagnetico e letture gravimetriche, dando così all'equipaggio un preavviso su pericoli distanti fino a una dozzina di minuti luce.

COLLEGAMENTO AL NEXUS: Una connessione alla Rete di Sistema dell'Egemonia. Consente di ricevere le ultime notizie, messaggi intra-sistema in tempo reale, e l'accesso.

CODIFICATORE QUANTISTICO: Crittografa le comunicazioni e i dati archiviati. Garantisce **armatura** contro l'intercettazione delle comunicazioni digitali. I dati sull'astronave vengono archiviati in un luogo sicuro fino a quando non vengono sbloccati.

SISTEMA DI PUNTAMENTO: Gestisce i calcoli e il puntamento per i sistemi degli armamenti senza che lo debba fare un membro dell'equipaggio. Usate il punteggio **comunicazioni** quando separate.

ATTREZZATURA DELL'EQUIPAGGIO

ANIMALETTO ALIENO: Amabili birbanti o leali custodi, queste creature di solito creano più problemi di quanti ne risolvano.

VEICOLI TERRESTRI: Mezzi di trasporto via terra per l'intero equipaggio. Si tratta di veicoli che si muovono su pneumatici, su acqua, o hover: motociclette, skimmer da terra, piccole auto, o barche.

DRONE DA RICOGNIZIONE: Un piccolo drone per la sorveglianza, la mappatura e la raccolta di informazioni nello spazio e nell'atmosfera. Possono seguire semplici istruzioni. In caso di pericolo, usate come riferimento la qualità delle **comunicazioni**.

KIT DI SOPRAVVIVENZA: Attrezzatura da campeggio, respiratori, attrezzatura da arrampicata, attrezzatura subacquea. Tutto ciò di cui un equipaggio intraprendente potrebbe avere bisogno per sopravvivere su una roccia inospitale, ma non inabitabile. Tute distillanti incluse.

OFFICINA: Sega al plasma, un nano-assemblatore, una scorta di componenti metallici ed elettrici, una fucina: tutto ciò che serve per costruire, modificare o smontare macchine, armi e strumenti complessi. Ottenete **+1 qualità** ai tiri **creare**.

ADDESTRAMENTO EQUIPAGGIO

Rappresenta una zona dedicata della nave, manuali dedicati o mentori esperti.

Guadagnate **2 PE** invece di 1 quando allenate un determinato tracciato PE durante il **downtime**.

MODULI MOTORE

I sistemi del motore sono quelli che non solo vi fanno volare, ma vi consentono di manovrare, azionare la vostra astronave e viaggiare nello spazio. Le navi con punteggio di motore 0 hanno reattori poco performanti.

POSTBRUCIATORI: Scaricano del carburante grezzo nei motori per un breve aumento di velocità. I motori possono essere considerati di punteggio +1 per il tiro relativo, ma questa azione potrebbe danneggiarli.

DISPOSITIVO DI OCCULTAMENTO: Non necessariamente rende l'astronave invisibile, ma ne maschera calore e traccia elettrica, rendendola molto difficile da rilevare o identificare. Super illegale.

GENERATORE DI CAMPO GRAVITAZIONALE: Crea un ampio campo gravitazionale, che si estende da un'astronave all'altra. Può essere utilizzato per agganciare o trainare. Instabile e pericoloso. Prototipo della Gilda dei Forgiastelle. Illegale.

IPERGUIDA: Un motore speciale in grado di attivare i portali Ur che connettono i Sistemi e traslano le navi su rotte iperspaziali.

MODULI SCAFO

Lo scafo determina la robustezza di una nave. I moduli dello scafo sono dei sistemi passivi collocati su tutta l'astronave e sono spesso necessari anche solo per consentire determinate azioni. **Nota:** Le navi personali e mercantili possono atterrare sui pianeti; negli altri casi, avrete bisogno di navette per farlo.

STIVA: Uno spazio sufficiente per trasportare un carico moderato (fonte di un moderato guadagno di cred). Una stiva è ben visibile e non vengono prese particolari precauzioni per nascondere il contenuto.

ALLOGGI DELL'EQUIPAGGIO: Certo, potete dormire ovunque, ma gli alloggi dell'equipaggio sarebbero il luogo effettivamente pensato per farlo. Offrono privacy e comfort in un mondo in cui queste cose sono un lusso. Inoltre, non dovrete più sopportare i compagni che russano!

PONTE DI ATERRAGGIO: Camere di decompressione, portelloni e rampe di decollo per ospitare navette e un piccolo caccia monoposto adatto al volo atmosferico e spaziale.

SCOMPARTI PER IL CONTRABBANDO: Simile a una stiva (può trasportare un piccolo carico), ma non apparirà nelle scansioni di routine o nelle ispezioni ottiche della nave. Con un punteggio di **scafo 3+**, possiede un supporto vitale e può nascondere anche delle persone.

POTENZIAMENTI DELLA NAVE

OLO-PROIETTORI: Utilizzati per olo-conferenze e ostentazioni appariscenti. Le immagini di solito non reggono a un esame attento, ma possono essere convincenti per un breve periodo. Include giochi e film.

ALLARME ANTI-INTRUSIONE: Un set completo sull'intera nave, inclusi sensori di movimento, tastierini di accesso sulle porte, e pulsanti di emergenza per attivare un rumoroso allarme e luci rosse lampeggianti se qualcosa non va.

FUORISTRADA: Un veicolo fuoristrada blindato per il trasporto di carichi pesanti e persone via terra. Include verricello ad alta potenza e adesivi decorativi.

BATTERIE DI RISERVA: Batterie e alimentazioni elettriche che possono alimentare l'astronave autonomamente dal motore. Sufficienti per poche ore di funzionamento a utilizzo ridotto, o per pochi minuti a piena potenza. Fungono da **armatura** della nave contro gli incidenti legati all'energia.

NAVETTA: Una piccola navicella spaziale in grado di trasportare poche persone dal pianeta fino in orbita. Ha una capacità dei sistemi limitata: considerate qualsiasi sistema come avente qualità zero rispetto alle astronavi vere e proprie. Potete scegliere di tenerla attraccata alle camere di decompressione, ma è meglio tenerla al sicuro in un ponte di atterraggio se non volete rischiare che venga colpita da asteroidi vaganti o colpi di cannone a particelle.

CAPSULE DI STASI: Delle capsule all'avanguardia, possono ospitare ciascuna un umanoide gravemente ferito, malato, o privo di sensi. Non proteggono dai sogni.

STIVA BLINDATA: Molto utile per proteggere oggetti di valore durante i viaggi nello spazio. La serratura programmabile consente di dotarsi con codici di sicurezza personalizzati, codici monouso e registri degli accessi. In caso di pericolo, usate come riferimento il punteggio dello **scafo**.

MODULI ARMAMENTI

Auto esplicativo. La maggior parte delle astronavi non militari nell'Egemonia non sono armate. Armi troppo palesi potrebbero mettervi nei guai.

CANNONE LASER: Un'arma magnifica. Può far saltare con un solo colpo navi più piccole di una corazzata monocalibro; deve essere poi riparato o ricaricato. Potrebbe friggere i sistemi. Incredibilmente mortale. Super illegale.

SISTEMA DI ARPIONAMENTO: Ufficialmente serve per agganciarsi agli asteroidi e a imbracare carichi; consiste in una serie di reti, rampini e braccia meccaniche che possono collegare due navi per permettere il traino o l'abbordaggio. Legali.

TRIVELLA: Pericolosa. Trivella potenziata, da usare a distanza ravvicinata. Vaporizza le rocce. Facilmente modificabile per perforare gli scafi. Legale.

MISSILI: Proiettili dotati di reattori. Illegali.

CANNONI A PARTICELLE: Pew! Pew! Sulle astronavi personali, di solito sono a postazione fissa. Spesso sono governati da un'unica console comandi. Illegali senza licenza.

POTENZIAMENTI SPECIFICI DELL'EQUIPAGGIO

POTENZIAMENTI EQUIPAGGIO/NAVE DELLA CERBERUS

LOCALIZZATORI: Una vasta gamma di modi per tracciare i vostri bersagli. Include minuscole cimici che possono essere nascoste sui vestiti con una leggera pacca sulla schiena, radiofari che possono essere attaccati agli scafi, e persino clonatori di trasmissioni per le comunicazioni. La legalità degli strumenti varia, ma un'autorizzazione può mettere tutto in regola.

ARMI STORDENTI: Una vasta gamma di armi per catturare e immobilizzare i prigionieri senza arrecare danno (o almeno, non grave). Includono, ma non si limitano a: manette (0 carico), manganelli stordenti (1 carico), impostazione stordente dei blaster (1 carico, non del tipo pesante), granate stordenti (1 carico, Sostituiscono i detonatori sulla scheda), narcotici (0 carico, potrebbero non funzionare su alcuni xeno). Non sono da portare in ogni incarico, ma sono utili quando si dà la caccia a qualche taglia. Generalmente legali.

VEICOLI PERSONALI: Il vostro equipaggio ha alcune eleganti imbarcazioni monoposto dotate di chassis e ali pieghevoli, così da ospitarle facilmente nella nave. Il carburante è limitato, ma possono oltrepassare l'atmosfera. Possono trasportare armi base, anche se non possono danneggiare seriamente nulla delle dimensioni di un mercantile, o più grande. Potreste volere un ponte di atterraggio sulla vostra nave. Costa **due potenziamenti** invece di uno.

SCUOLA DI VITA: A volte la fortuna è solo esperienza guadagnata duramente. Il vostro equipaggio inizia ogni incarico con **+1 stratagemma**. Costa **due potenziamenti** invece di uno.

CRIMINALI RAFFINATI: A volte la legalità è solo questione di chi possiede la pistola più grossa. Ogni membro dell'equipaggio ottiene **+1 casella di stress** (in totale 10). Costa **tre potenziamenti** invece di uno.

POTENZIAMENTI EQUIPAGGIO/NAVE DELLA FIREDRAKE

CONTATTI NEL MERCATO NERO: In grado di procurarvi tutti i moduli (anche quelli illegali) di cui la vostra astronave ha bisogno, anche quando siete ricercati. Pieni di risorse. Mai reperibili nello stesso posto.

BASE SEGRETA: Potrebbe trovarsi all'interno di alcune antiche rovine Ur su un pianeta. O magari dentro a degli edifici all'interno di un enorme asteroide. Oppure in una stazione vecchia e dimenticata, da tempo abbandonata, ma ora riconvertita. Avete trovato e rimesso in sesto un buon nascondiglio lontano dal malevolo sguardo dell'Egemonia: qui voi e i vostri alleati potete incontrarvi, nascondervi, leccarvi le ferite e pianificare i vostri incarichi, il tutto senza che l'Egemonia lo scopra. È segreto... per ora.

SUPPORTO POPOLARE: Ci vuole impegno per conquistare i cuori e le menti, ma la vostra causa ha dei sostenitori tra la gente comune. Quando vi avvicinate a un pianeta o a una stazione, chiedete al GM chi in questo luogo potrebbe essere un simpatizzante. Questo può rendere fuggire molto più semplice. Costa **tre potenziamenti** invece di uno.

BENEDETTI DALLA VIA: Alcune persone sono semplicemente molto fortunate. La gente comune pensa che questo sia una sorta di segno. Non stateci troppo a pensare. Cominciate con **+1 stratagemma** all'inizio di ogni incarico. Costa **due potenziamenti** invece di uno.

MOTIVATI: Ogni PG ottiene **+1 casella trauma**. Questo può riportare in gioco un PG con **4 traumi**, se lo desiderate. Costa **tre potenziamenti** invece di uno.

POTENZIAMENTI EQUIPAGGIO/NAVE DELLA STARDANCER

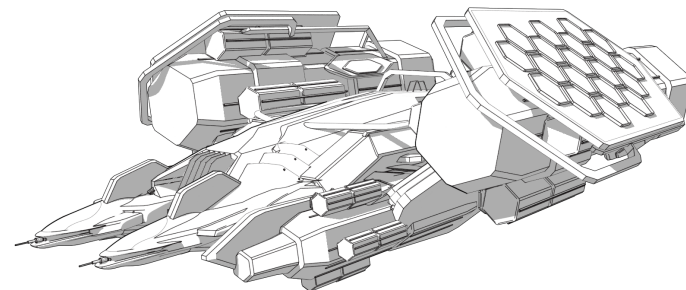
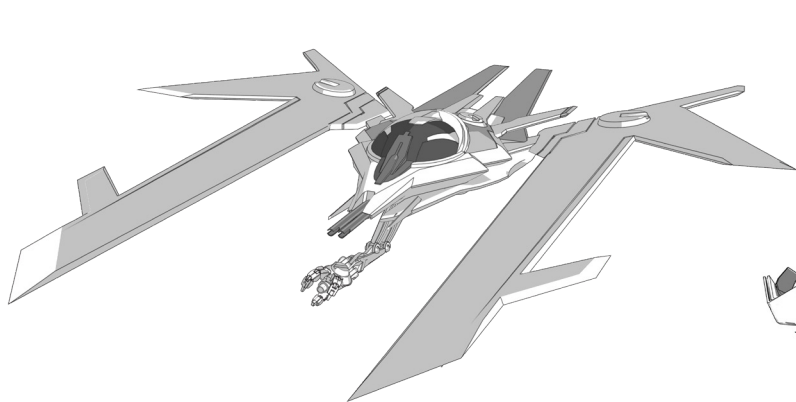
DOCUMENTI NAVALI FALSIFICATI: Ogni contrabbandiere ha bisogno di un certo numero di documenti ben falsificati, che forniscano all'equipaggio e all'astronave identità meno "ricercate" in un dato sistema. Questi documenti spesso semplificano i viaggi via portale, se il transponder e l'astronave combaciano. Avete un paio di set transponder-astronave che potete alternare tra loro, anche se poi dovete esercitarvi a rispondere a un nuovo nome a ogni posto di blocco. Può rendere più difficile alle fazioni nemiche seguirvi e rintracciarvi.

ROTTI IPERSPAZIALI OSCURE: Sono rotte che attraversano sistemi non controllati ufficialmente. A volte sono più veloci. Sicuramente sono meno presidiate. Spesso sono piene di creature della Via, pirati e altri mascazzoni. Non soffermatevi troppo a pensare ai poveri sciocchi che sono morti o si sono persi per sempre mappando questi percorsi.

ATTREZZATURA DA CONTRABANDIERI: Fatta in tessuto o finta pelle, usata per conservare piccoli oggetti vicino al corpo. Ottimo modo per far passare attrezzatura utile oltre i controlli di sicurezza. Vi lascia le mani libere mentre lavorate all'esterno dell'astronave e vi consente di introdurre di nascosto un blaster in una riunione ben sorvegliata, mantenendo immutato il taglio elegante del vostro cappotto. Vi permette di trasportare/nascondere un solo oggetto da massimo **1 carico**.

PORTAFORTUNA: Che si tratti di un manufatto Ur o di alcuni souvenir ben visibili sul ponte, a volte per essere fortunati serve solo credere in qualcosa. L'equipaggio inizia con **+1 stratagemma** a ogni incarico. Costa **due potenziamenti** invece di uno.

AMANTI DEL BRIVIDO: Ogni PG ottiene **+1 casella stress** (aumentare lo stress massimo a 10). Costa **tre potenziamenti** invece di uno.



SCUM & VILLAINY SCHEDA DELLA NAVE

CERBERUS

CACCIATORI DI TAGLIE
E SPECIALISTI NELLE
ESTRAZIONI

Pattugliatore Classe R-29 Firebrand

CLASSIFICAZIONE

REPUTAZIONE DELL'EQUIPAGGIO

COLORE/ASPETTO

EQUIPAGGIO

DIMENSIONE PERSONALE — **CARGO** — CORVETTA — FREGATA — DREADNOUGHT

COMUNICAZIONI

◆ Ogni livello di danno danneggia una **qualità nel sistema**.
◆ In ogni **downtime** in cui non paghi la **manutenzione** della tua nave tira un dado per ogni manutenzione saltata.
◆ **1-3** Nessun problema.
◆ **4/5** Un sistema non malfunzionante, ma è un problema minore. Potete arrembiare per trovare una soluzione sul campo.
◆ **6+** Un sistema è gravemente danneggiato, deve essere riparato.

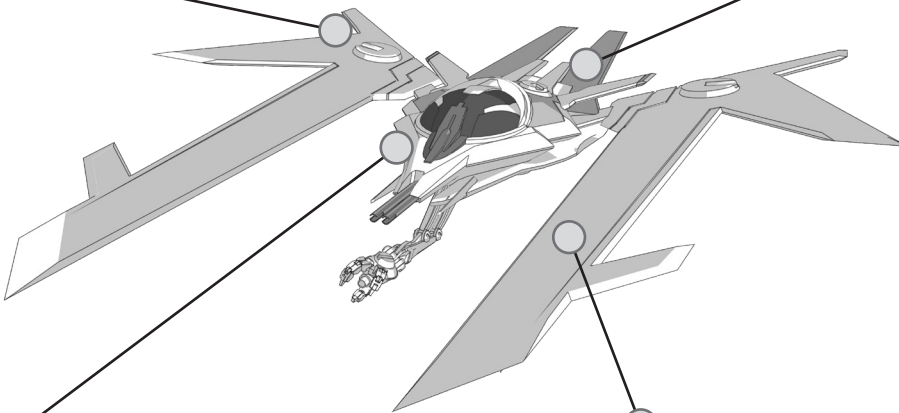
MOTORI

- Scanner a Lungo Raggio
- Collegamento al Nexus
-
-

- Iperguida
-
-

CRED **DEBITO**

-



STRATAGEMMI

RIPRISTINA IL NUMERO DI STRATAGEMMI A 2 ALL'INIZIO DI OGNI INCARICO

-
-

ARMAMENTI

MANUTENZIONE

SCAFO

- Sistemi di Arpionamento
- Cannoni a Particelle
-

(QUALITÀ DEL SISTEMA + QUALITÀ DELL'EQUIPAGGIO) / 4
PAGATO ALL'INIZIO DI OGNI DOWNTIME

SALTARE

-
-

SCUDI

NOTE/PROGETTI

AUSILIARIO

POTENZIAMENTI NAVE

- Modulo AI
- Armeria
- Cella
- Cambusa
- Unità Medica
- Unità Scientifica
- Scudi

- Olo-proiettori
- Allarme Anti-intrusione
- Fuoristrada
- Batterie di Riserva
- Navetta
- Capsule di Stasi
- Stiva Blindata

ADDESTRAMENTO

ATTREZZATURA

- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto

- Animaletto Alieno
- Veicoli Terrestri
- Drone di Ricognizione
- Kit di Sopravvivenza
- Officina

ABILITÀ SPECIALI

- ▷ **AUTORIZZATI:** Sottraete -2 sospetto a qualsiasi incarico legale come cacciatori di taglie. La vostra astronave può montare armi a particelle e il vostro equipaggio può trasportare e utilizzare legalmente blaster pesanti durante l'inseguimento di un bersaglio.
- ▷ **SULLA PISTA GIUSTA:** Il vostro equipaggio ottiene un'attività di downtime extra per lavorare su progetti a lungo termine o acquisire una risorsa per rintracciare dei ricercati.
- ▷ **MANO MORBIDA:** Ottenete potenza quando inseguite un bersaglio, o quando raccogliete informazioni in un luogo in cui è già passato.
- ▷ **MORDI E FUGGI:** Quando usate un piano di inganno, infiltrazione, o sociale per effettuare un rapimento o un'estrazione, ottenete +1d al tiro di ingaggio.
- ▷ **CACCIA GROSSA:** Il vostro equipaggio può trasportare +1 carico. I suoi membri possiedono un'armatura inconfondibile e di alta qualità. Quando indossate l'armatura, conta come armatura pesante (due utilizzi).
- ▷ **DOPPIOGIOCO:** Quando lasciate andare un ricercato, rendetelo un contatto dell'equipaggio.
- ▷ **LETALI:** Ogni PG può aumentare di 1 comandare, lottare o sgattaiolare (fino a un massimo di 3).
- ▷▷ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

POTENZIAMENTI

CONTATTI DELL'EQUIPAGGIO

- Localizzatori
- Armi Stordenti
- Veicoli Personali
- Scuola di Vita
- Criminali Raffinati

- ▷ Stacey Weathers, reporter fuoriclasse
- ▷ Arlox, un Pascià dei Coltelli Cineri
- ▷ Ishi, una commerciante di armi
- ▷ Lix, un cacciatore xeno
- ▷ Jezri, un'intermediaria

PE EQUIPAGGIO

Alla fine della sessione, guardate gli inneschi PE e segnate **1 PE Equipaggio** per ogni condizione che si è verificata durante la sessione (se una condizione si è presentata più volte o in modo significativo, segnate **2 PE**).

- ◆ Portate a termine un'estrazione o la cattura di un ricercato.
- ◆ Affrontate sfide al di sopra del vostro livello.
- ◆ Rinforzate la reputazione del vostro equipaggio, o sviluppatene una nuova.
- ◆ Esprimete gli obiettivi, motivazioni, conflitti interni o la vera natura dell'equipaggio.

LA SITUAZIONE INIZIALE: CERBERUS

LA SITUAZIONE

Il vostro equipaggio di cacciatori di taglie è stato assunto da Arlox (il vostro amico Pascià dei Coltelli Cinerei) per catturare Cho-Tyrek, un temutissimo gorilla del Consorzio che ha lasciato un lavoro incompiuto. E ai Coltelli Cinerei non piace lasciare lavori incompiuti.

Rintracciare un gorilla del Consorzio che non vuole essere trovato non è un'impresa facile, ma voi sapete dove si nasconde. Durante la ricerca, avete scoperto che i Coltelli Cinerei non sono le uniche persone che stanno cercando Cho: diverse fazioni hanno messo una taglia su di lui e su ciò che possiede.

Riuscirà l'equipaggio a catturare Cho? Ce la faranno a impedire che altri arrivino a lui per primi? Cosa faranno con l'Urbot dalle sembianze di bambina che porta con sé? Arlox sarà comprensivo, se lo lasciano andare? Giochiamo per scoprirlo.

RENDETELA VOSTRA

Personalizzate la situazione iniziale per adattarla al vostro equipaggio. Cho-Tyrek ha con sé una Urbot estremamente insolita. Perché è speciale? Cosa può fare, o cosa può implicare con la sua sola esistenza? Perché la Corporazione (o altri) potrebbero voler insabbiare la questione? Il Conclave potrebbe volerla liberare in quanto individuo dotato di libero arbitrio? Durante la creazione dell'equipaggio, avete scelto alcune fazioni a cui l'equipaggio ha pestato i piedi. Qualcuno di loro potrebbe essere interessato all'Urbot? Magari il rivale di un membro dell'equipaggio sta cercando di arrivare per primo all'obiettivo? Rendere la storia personale aggiunge immediatezza e intreccia le scelte dei giocatori alla narrazione.

LA PRIMA SCENA

Racconta questo ai giocatori:

Vi trovate nel corridoio del secondo piano di un hotel fatiscente, la cui insegna al neon proclama "Paradiso". Trovare la posizione di Cho è costato un po' di cred e qualche braccio rotto in un paio di sistemi, ma siete riusciti a seguire le sue tracce fino al Vespaio, e state per mettere le mani sulla sua succulenta taglia. Mentre vi preparate a sfondare la porta della stanza di Cho, sentite il rombo di avvio del motore di una hoverbike nel vicolo dietro l'hotel.

Una raffica di colpi di blaster si abbatte sul corridoio, facendo a pezzi l'intonaco e muovendosi rapidamente verso di voi. È Cho-Tyrek su una hoverbike truccata, con una minuscola figura aggrappata alla sua schiena. Cosa fate?

Questo potrebbe essere un buon momento per introdurre i tiri di resistenza (per evitare i colpi di blaster) o flashback (per mostrare come alcuni membri dell'equipaggio potrebbero trovarsi da qualche altra parte).

Crea un orologio inseguimento da 10 sezioni e riempi due per rappresentare le azioni dell'equipaggio nella ricerca del nascondiglio di

Cho. Le azioni che avvicinano l'equipaggio a Cho-Tyrek riempiono sezioni dell'orologio, i ritardi le svuotano.

Se l'orologio si svuota completamente, Cho scappa. Rendi le strade del Vespaio affollate, illuminate al neon e piene di ostacoli da schivare, evitare, e contro cui schiantarsi. Tyrek sparerà certamente con l'intento di uccidere, se gli sembrerà di non avere via di fuga, ma si arrenderà se l'orologio si riempie, a condizione che l'equipaggio accetti di prendersi cura della Urbot che porta con sé. A questo punto, l'equipaggio può decidere cosa fare di lui.

SCENE SUCCESSIVE

Durante il downtime, i giocatori dovrebbero decidere cosa fare con Tyrek. È in fuga con una piccola Urbot di nome Ara-ini, contenuta in un corpo che ricorda una bimba. Il codice degli assassini non permette di fare del male ai bambini, e Cho è convinto che Ara-ini conti come bambina.

Il vostro prossimo incarico sarà probabilmente quello di consegnare Cho ai Coltelli Cinerei su Indri, oppure cercare di consegnare in segreto Ara-ini a un rappresentante del Conclave 01, che doveva incontrare Cho su Baftoma. Ci sono altre fazioni che vogliono l'una o l'altra cosa (e la Corporazione è uno degli schieramenti più importanti); probabilmente invieranno qualcuno a immischiarsi. Chiedi all'equipaggio il loro piano e fai un tiro di ingaggio.

L'equipaggio potrebbe decidere di lasciar andare Cho-Tyrek dopo aver sentito la sua storia. Se dovesse succedere, aggiungetelo come contatto dell'equipaggio e trasferite all'equipaggio alcuni dei suoi cred e dei potenziali incarichi (tirate sulla tabella del generatore di incarichi).

LA CAMPAGNA

Puoi facilmente far giocare le conseguenze della situazione di partenza in diverse sessioni. Cosa fanno i PG con Ara-ini? Chi si inimicano con le loro scelte? Qualcuno vuole che l'equipaggio rapisca nuovamente l'Urbot?

Pensate a domande incalzanti, che vi aiutino a mantenere il focus sull'azione:

Cosa può fare Ara-ini, che gli altri Urbot non possono fare?

Chi sono i proprietari originali di Ara-ini? Come intendono comportarsi con l'equipaggio?

Queste domande possono risultare in uno o due orologi per tenere traccia delle circostanze in via di sviluppo. Quando ottenete risposta a una domanda, rimuovete l'orologio e aggiungetene uno nuovo, se necessario. Gli orologi non devono durare in eterno.

INCARICO I

Un ladro ha rubato un gioiello ben custodito su Bagliore. La Corporazione vuole che venga ritrovato... e che tutto sia tenuto segreto.

- Chi sta proteggendo il ladro dai soliti canali della Corporazione? Quali altre cose ha rubato?
- Crea un orologio per trovare il ladro e riempi una sezione ogni volta che l'equipaggio trova un indizio o riesce in un tiro per portarsi più vicino al ladro.
- Una volta riempito il clock chiedi: qual è il vostro **piano** per catturare questo fantasma?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO II

Rax, il protetto dell'Oratrice Notturna Doraam, se n'è andato prima di completare l'addestramento. Doraam vuole che lo troviate e lo consegniate a una astronave degli Oratori Notturni in orbita.

- A chi potrebbe rivolgersi un apprendista spaventato sul Vespaio, e perché ha abbandonato il suo addestramento?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per catturare questa povera anima?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO III

I membri della Chiesa della Fiamma Stellare hanno identificato la psionica del Comandante Tallon e vogliono che la catturiate e la consegniate alla Via della Luce (un incrociatore da battaglia). È previsto che la psionica venga trasportata sulla superficie di Aleph per interrogare qualcuno nella solitaria prigione circondata dall'atmosfera tossica del pianeta.

- Qual è il **piano** dell'equipaggio per intercettare e catturare la psionica?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

SCUM & VILLAINY SCHEDA DELLA NAVE

Corvetta Classe Khanigar, riconvertita

CLASSIFICAZIONE

REPUTAZIONE DELL'EQUIPAGGIO

COLORE/ASPETTO

EQUIPAGGIO

DIMENSIONE PERSONALE — CARGO — **CORVETTA** — FREGATA — DREADNOUGHT

COMUNICAZIONI

ARMAMENTI

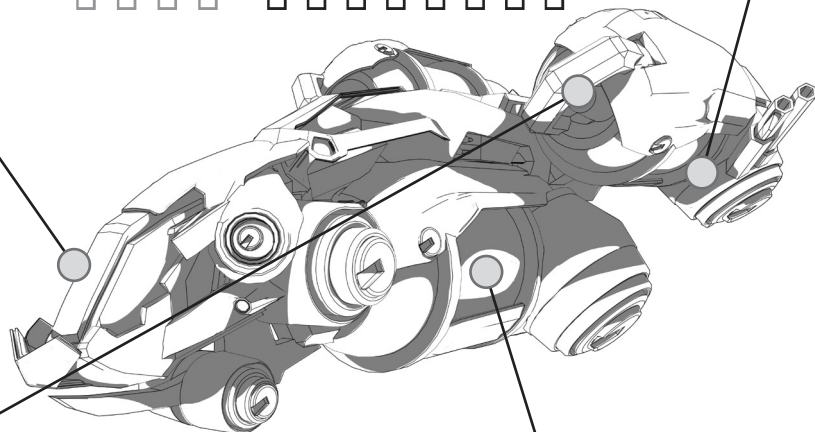
- Sistema di Puntamento
- Transponder Contraffatto
-
-

- ◆ Ogni livello di danno danneggia una **qualità nel sistema**.
- ◆ In ogni **downtime** in cui non paghi la **manutenzione** della tua nave tira un dado per ogni manutenzione saltata.
 - ◆ **1-3** Nessun problema.
 - ◆ **4/5** Un sistema non malfunzionante, ma è un problema minore. Potete armeggiare per trovare una soluzione sul campo.
 - ◆ **6+** Un sistema è gravemente danneggiato, deve essere riparato.

- Cannoni a Particelle
- Cannone Laser
-

CRED DEBITO

-



STRATAGEMMI

RIPRISTINA IL NUMERO DI STRATAGEMMI A 2 ALL'INIZIO DI OGNI INCARICO

-
-

MOTORI

MANUTENZIONE

SCAFO

- Iperguida
-
-

(QUALITÀ DEL SISTEMA + QUALITÀ DELL'EQUIPAGGIO) / 4
PAGATO ALL'INIZIO DI OGNI DOWNTIME

SALTATE

- Alloggi dell'equipaggio
- Ponte di Atterraggio

SCUDI

AUSILIARIO

POTENZIAMENTI NAVE

- Modulo AI
- Armeria
- Cella
- Cambusa
- Unità Medica
- Unità Scientifica
- Scudi

- Olo-proiettori
- Allarme Anti-intrusione
- Fuoristrada
- Batterie di Riserva
- Navetta
- Capsule di Stasi
- Stiva Blindata

ATTREZZATURA

- ADDESTRAMENTO**
- Animaletto Alieno
- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Veicoli Terrestri
- Drone di Ricognizione
- Kit di Sopravvivenza
- Officina

FIREDRAKE

RIBELLI E NEMICI NUMERO UNO DELL'EGEMONIA

ABILITÀ SPECIALI

- ▷ **VECCHIE VOLPI:** Quando siete In Guerra (-3 status) con una fazione dell'Egemonia, tutti i membri dell'equipaggio ottengono **+1d** ai tiri **vizio** e ottengono comunque due **attività di downtime** invece di una sola.
- ▷ **NEL FUOCO DI MILLE BATTAGLIE:** Il vostro equipaggio è stato temprato da una crudele esperienza. Ognuno ottiene **+1d** a tutti i **tiri resistenza**.
- ▷ **SIMPATIZZANTI:** La vostra ideologia è particolarmente allettante. Quando avete a che fare con un altro equipaggio o una fazione, il GM vi farà sapere chi tra loro crede nella vostra causa (uno, qualcuno, molti, o tutti).
- ▷ **NEMICI NATURALI:** Quando state lavorando a un incarico contro le fazioni dell'Egemonia, ottenete **+1d** sul **tiro d'ingaggio**.
- ▷ **SCINTILLA DELLA RIVOLTA:** Se lasciate una qualche sorta di biglietto da visita, o un simbolo della resistenza ben visibile nel corso del vostro incarico, acquisite **+2 sospetto**. Il vostro equipaggio ottiene **+1d** al tiro **vizio** durante il prossimo **downtime** e non può eccedere nel vizio.
- ▷ **PER UNA GIUSTA CAUSA:** Quando il vostro equipaggio fa la cosa giusta anche a costo di rimetterci, potete segnare un **PE equipaggio**.
- ▷ **IN OGNI CUORE E IN OGNI MENTE:** Ogni PG può aumentare di **1 comandare, socializzare** oppure **manipolare** (fino a un massimo di 3).
- ▷▷ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

POTENZIAMENTI

CONTATTI DELL'EQUIPAGGIO

- Contatti nel Mercato Nero
- Base Segreta
- Supporto Popolare
- Benedetti dalla Via
- Motivati

- ▷ Garin, un ingegnere balistico della Corporazione
- ▷ Tyura, una leggendaria assassina
- ▷ Ada Black, un'attrice famosa
- ▷ Tiko Lux, un pilota fenomenale
- ▷ Ibo-one, la mistica di un antico Culto

PE EQUIPAGGIO

Alla fine della sessione, guardate gli inneschi PE e segnate **1 PE Equipaggio** per ogni condizione che si è verificata durante la sessione (se una condizione si è presentata più volte o in modo significativo, segnate **2 PE**).

- ◆ *Portate a termine un incarico che si oppone al dominio dell'Egemonia.*
- ◆ *Affrontate sfide al di sopra del vostro livello.*
- ◆ *Rinforzate la reputazione del vostro equipaggio, o sviluppatene una nuova.*
- ◆ *Esprimete gli obiettivi, motivazioni, conflitti interni o la vera natura dell'equipaggio.*

NOTE/PROGETTI

LA SITUAZIONE INIZIALE: FIREDRAKE

LA SITUAZIONE

Il vostro equipaggio è appena stato incastrato e catturato per crimini che, per una volta, non ha commesso. Siete stati rinchiusi nella peggiore prigione del Settore: il Carcere di Massima Sicurezza Isotropa. Che vi conosceste già o che abbiate fatto amicizia nei pochi giorni passati in carcere, avete stretto un'alleanza e formulato un piano.

Uno di voi ha un'astronave chiamata Firedrake, che al momento viene tenuta sotto sequestro in attesa che i Forgiastelle arrivino a recuperarla. I tecnici dell'Egemonia l'hanno messa al sicuro, ma questa persona ha nascosto all'interno della nave dei dispositivi di sicurezza e dei codici di accensione che potrete attivare se riuscirete a salire a bordo. È proprio l'occasione di cui avete bisogno per scappare prima che le fazioni dell'Egemonia scoprano quali crimini avete davvero commesso.

Questa è la notte in cui metterete in atto il vostro piano. È semplice: dovete solo liberarvi, prendere le vostre cose, recuperare la nave, levare le tende. Caos, profitti e ribellione sono facoltativi.

Riuscirete a reclutare altri prigionieri? Uscirete senza fare troppo rumore, o sarete i protagonisti della nuova edizione del Network Mediatico dell'Egemonia? E come farete a togliere i blocchi all'astronave sotto sequestro? Giochiamo per scoprirlo.

RENDETELA VOSTRA

Personalizzate la situazione iniziale per adattarla al vostro equipaggio. In prigione c'è qualche membro di una fazione alleata che potete portare con voi? Ci sono nemici che potrebbero sfruttare il caos per danneggiare il vostro equipaggio? C'è un alleato, o un amico dell'equipaggio, che si trova nell'ala di massima sicurezza? Rendere la storia personale aggiunge immediatezza e intreccia le scelte dei giocatori alla narrazione.

LA PRIMA SCENA

Racconta questo ai giocatori:

Vi trovate nella mensa della prigione, è una giornata normale: mangiate, vi sgranchite le gambe, fate a botte sotto gli occhi delle guardie... Sapete però che oggi è il giorno. Si sentono risuonare gli allarmi, poi il silenzio. Cala l'oscurità e dovranno passare alcuni minuti prima che si accenda qualsiasi cosa, a parte le luci di emergenza. Nel trambusto, le porte di alcune celle si spalancano. La vostra attrezzatura si trova in una cassaforte, oltre una grata e in fondo al corridoio. Le guardie sono confuse, cercano di orientarsi senza le luci. I droni che le accompagnano sono il vero problema: come riuscirete a superare entrambi e aprire la porta che conduce ai vostri effetti personali?

L'Egemonia è pulita ed efficiente, ma stasera è a corto di personale e quindi impreparata per un'evasione. È del tutto possibile che si arrivi a uno scontro sfoderando i blaster, ma è anche possibile scattare attraverso i corridoi bui, armeggiare con le porte di sicurezza e hackerare i terminali

per ottenere il controllo dei droni e ricavare informazioni preziose. Liberare tutti i prigionieri nel complesso creerebbe il caos, il che potrebbe tornare utile. Sicuramente ci sono alcuni potenti membri del Consorzio imprigionati nel carcere e disposti a pagare per uscire.

Accetta qualsiasi attrezzatura l'equipaggio voglia recuperare e chiedi loro di scegliere il carico una volta arrivati alla loro attrezzatura. Quindi suggerisci di raggiungere l'astronave e scappare. Sentiti libero di usare un flashback per tornare indietro a come l'equipaggio ha raccolto tutti gli strumenti e gli alleati disponibili per la fuga. L'incarico termina quando l'equipaggio è libero e lontano dalla prigione.

SCENE SUCCESSIVE

Durante il downtime i giocatori dovrebbero decidere cosa fare della loro astronave. Chiedi quali sono le loro priorità come giocatori e come equipaggio. Potrebbero dover affrontare le ripercussioni della loro fuga, oppure voler scoprire chi li ha incastrati. Magari gli altri prigionieri che sono scappati nel caos dell'evasione sentono di dovere un favore all'equipaggio e offrono loro un incarico. Oppure una fazione che ha visto come l'equipaggio è insorto contro l'autorità vuole stringere un'alleanza, nella speranza che l'equipaggio effettui qualche azione di guerriglia, ma per conto della fazione.

LA CAMPAGNA

Puoi facilmente far giocare le conseguenze della situazione di partenza in diverse sessioni. Chi è stato incolpato della vostra fuga, e per quanto tempo vi darà la caccia per farvela pagare? L'Egemonia capirà mai esattamente chi aveva tra le mani e si è lasciata sfuggire? Quale cacciatore di taglie viene ingaggiato per inseguirvi?

Pensate a domande incalzanti, che vi aiutino a mantenere il focus sull'azione:

Chi viene accusato della vostra fuga e come cercherà di farvela pagare?

In che modo l'Egemonia affronterà queste scintille di ribellione?

I vostri precedenti alleati si fideranno ancora di voi, sapendo che siete stati catturati e che siete scappati solo per miracolo?

Queste domande possono risultare nella creazione di uno o due orologi per tenere traccia delle circostanze in via di sviluppo. Quando ottenete risposta a una domanda, rimuovete l'orologio e aggiungetene uno nuovo, se necessario. Gli orologi non devono durare in eterno.

INCARICO I

Il Consorzio Cobalto sta cercando un equipaggio che sottragga un prototipo di astronave alla Gilda dei Forgiastelle. Non si tratta di un'astronave normale, poiché è stata costruita su un asteroide lontano dalle solite rotte dell'iperspazio.

- Cosa c'è di così speciale in questa astronave da farla desiderare al Consorzio Cobalto? Chi fa la guardia a questo luogo? Come pensate di scappare?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per catturare questa povera anima?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO II

Victor Kromyl, il Governatore di Mem, tratta decisamente male la popolazione nativa. La Vigilanza lo ha dichiarato un tiranno e sta cercando qualcuno abbastanza tosto per fargliela pagare.

- Quale punizione soddisferebbe il desiderio di vendetta della Vigilanza?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per entrare nel palazzo del Governatore
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO III

La Banshee ha promesso un sacco di CRED a chi catturerà un ingegnere della Corporazione che non esce molto spesso dal pianeta. Si dice che questo xeno sia uno dei maggiori esperti di portali di salto nell'Egemonia e che si stia godendo una meritata vacanza a bordo di un'astronave di lusso in tour nel sistema Indri.

- Qual è il **piano** dell'equipaggio per intercettare e catturare l'ingegnere?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

SCUM & VILLAINY SCHEDA DELLA NAVE

Mercantile Classe Scarab, Serie CF-350

CLASSIFICAZIONE

COLORE/ASPETTO

REPUTAZIONE DELL'EQUIPAGGIO

EQUIPAGGIO

SCAFO

Stiva

Scomparti per il Contrabbando

DIMENSIONE PERSONALE — CARGO — CORVETTA — FREGATA — DREADNOUGHT

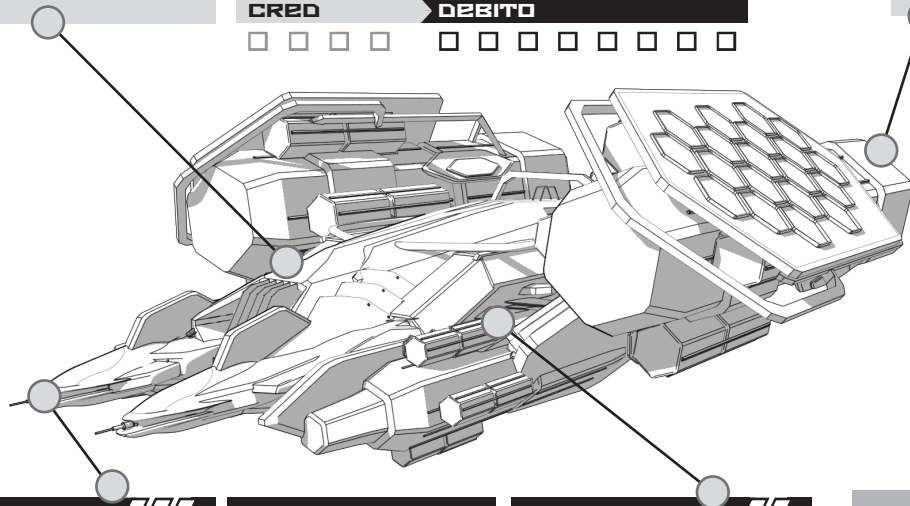
- ◆ Ogni livello di danno danneggia una **qualità nel sistema**.
- ◆ In ogni **downtime** in cui non paghi la **manutenzione** della tua nave tira un dado per ogni manutenzione saltata.
 - ◆ **1-3** Nessun problema.
 - ◆ **4/5** Un sistema non malfunzionante, ma è un problema minore. Potete **armeggiare** per trovare una soluzione sul campo.
 - ◆ **6+** Un sistema è gravemente danneggiato, deve essere riparato.

CREDO **DEBITO**

MOTORE

Iperguida

Postbruciatori



STRATAGEMMI

RIPRISTINA IL NUMERO DI STRATAGEMMI A 2 ALL'INIZIO DI OGNI INCARICO

COMUNICAZIONI

Transponder Contraffatto

Codificatore Quantistico

MANUTENZIONE

(QUALITÀ DEL SISTEMA + QUALITÀ DELL'EQUIPAGGIO) / 4

PAGATO ALL'INIZIO DI OGNI DOWNTIME

SALTATE

ARMAMENTI

SCUDI

NOTE/PROGETTI

AUSILIARIO

Modulo AI

Armeria

Cella

Cambusa

Unità Medica

Unità Scientifica

Scudi

ADDESTRAMENTO

Intuizione

Prestanza

Risolutezza

Libretto

POTENZIAMENTI NAVE

Olo-proiettori

Allarme Anti-intrusione

Fuoristrada

Batterie di Riserva

Navetta

Capsule di Stasi

Stiva Blindata

ATTREZZATURA

Animaletto Alieno

Veicoli Terrestri

Drone di Ricognizione

Kit di Sopravvivenza

Officina

STARDANCER

MERCANTI CLANDESTINI,
CONTRABBANDIERI E
VIOLATORI DI BLOCCO
NAVALE

ABILITÀ SPECIALI

- ▷ **VIA DI FUGA:** Ottenete **potenza** quando usate **scattare** o **pilotare** per evitare la cattura o violate un blocco navale. Quando il vostro incarico consiste nell'effettuare una consegna, avete **+1d** al tiro di **ingaggio**.
- ▷ **OCCHIO DA MERCANTE:** Il vostro equipaggio ottiene **+1 cred** per gli incarichi di contrabbando o di consegna. Ogni volta che raccogliete informazioni, potete chiedere "Qual è la cosa che ha più valore, qui?"
- ▷ **RIPARAZIONI SUL CAMPO:** Ottenete **potenza** ogni volta che riparate l'astronave mentre siete nello spazio. Se spendete uno **stratagemma** su un tiro di **armeggiare**, ottenete **+2d** (invece di **+1d**).
- ▷ **INFLUENZA:** Il vostro equipaggio sa come tirare i fili giusti e riscuotere favori. Quando **tenete un basso profilo**, invece che tirare potete acquisire **-1 status** con una fazione che sia Disponibile (+1 status) o maggiore, per ridurre il vostro **livello ricercato** di 1 e far tornare il vostro **sospetto** a 0 in un sistema.
- ▷ **SOLO DI PASSAGGIO:** Durante la **ricompensa**, sottraete **-1 sospetto** dall'incarico. Quando il vostro **sospetto** è 4 o meno, ottenete **+1d** per ingannare le persone quando vi fate passare per normali cittadini, e avete ancora due attività di **downtime** anche se siete in Guerra (-3 status) con una qualsiasi fazione: siete difficili da localizzare
- ▷ **CUCINA CASALINGA:** Tutto il vostro equipaggio acquisisce Cucina Casalinga come **vizio**. Subito dopo un incarico, potete spendere **1 cred** e un'attività di **downtime** per cucinare per tutti, consentendo a tutto l'equipaggio presente di effettuare un tiro di **vizio**. Se qualcuno **eccede nel vizio**, scoppia una rissa e tutti subiscono **1 stress** dopo il tiro. Richiede un **modulo cambusa**.
- ▷ **RISOLVI PROBLEMI:** Ogni PG può aumentare di **1 pilotare**, **armeggiare** o **lottare** (fino a un massimo di 3).
- ▷ **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

POTENZIAMENTI

Documenti Navali Falsificati

Rotte Iperspaziali Oscure

Attrezzatura da Contrabbandieri

Portafortuna

Amanti del Brivido

CONTATTI DELL'EQUIPAGGIO

- ▷ T'kala, una caposquadra della capitaneria di spaziorporto
- ▷ Alor, una barista dall'orecchio lungo
- ▷ Heani, un capitano di rimorchiatore
- ▷ Rakka, una diplomatica
- ▷ Citani, un solitario rivenditore di informazioni

PE EQUIPAGGIO

Alla fine della sessione, guardate gli inneschi PE e segnate **1 PE Equipaggio** per ogni condizione che si è verificata durante la sessione (se una condizione si è presentata più volte o in modo significativo, segnate **2 PE**).

- ◆ *Portate a termine un trasporto o un'operazione di contrabbando.*
- ◆ *Affrontate sfide al di sopra del vostro livello.*
- ◆ *Rinforzate la reputazione del vostro equipaggio, o sviluppatene una nuova.*
- ◆ *Esprimete gli obiettivi, motivazioni, conflitti interni o la vera natura dell'equipaggio.*

LA SITUAZIONE INIZIALE: STARDANCER

LA SITUAZIONE

La vostra squadra di contrabbandieri è stata assunta da Citani (il vostro solitario amico rivenditore di informazioni) per consegnare una piccola scatola ben sigillata sulla luna di Warren per conto di un cliente molto particolare che non ha voluto rivelare la propria identità. L'incarico sembrava abbastanza facile...

La consegna avrebbe dovuto fruttare cred facili, ma il vostro contatto è morto, c'è la possibilità che addossino a voi la colpa, e diverse fazioni molto potenti sono più inclini a uccidere che a negoziare per l'oggetto in questione.

L'equipaggio è in possesso della Chiave di Aleph (il manufatto all'interno della scatola). Riusciranno a sopravvivere e conservarlo abbastanza a lungo da trarne profitto? A chi andrà alla fine? Riusciranno a far salpare la nave nonostante i blocchi allo spaziorporto? Giochiamo per scoprirlo.

RENDETELA VOSTRA

Personalizzate la situazione iniziale per adattarla al vostro equipaggio. Cosa può fare la Chiave di Aleph? Dovrebbe essere qualcosa di grosso (forse un componente indispensabile per creare o aprire portali di salto, oppure un potente programma in grado di hackerare i sistemi della Corporazione). Pensate a come volete che si sviluppi la vostra storia e in che modo ottenere un simile strumento potrebbe influire sul Settore.

Durante la creazione dell'equipaggio, avete scelto alcune fazioni con cui l'equipaggio ha interagito nel modo sbagliato. Decidete se qualcuna tra loro potrebbe essere interessata alla chiave, o se potrebbe essere coinvolto il rivale di un membro dell'equipaggio. Rendere la storia personale aggiunge immediatezza e intreccia le scelte dei giocatori alla narrazione.

LA PRIMA SCENA

Racconta questo ai giocatori:

Il luogo della consegna è un bar ad altezza suolo sul Vespaio, ben sotto le guglie, il che significa che l'aria esterna è densa di smog e gli avventori sono abbastanza grezzi. Il vostro contatto vi aspetta a un tavolo privato, sul retro.

C'è solo un problema...

Mentre vi sedete per concludere l'affare, vi accorgete che il vostro contatto è morto, e coperto di sangue fresco. Dal momento che le cose non sono mai semplici, ci sono le guardie della Casata Malklaith che bevono al bancone e alcune persone armate fino ai denti che stanno guardando nella vostra direzione. Questo non è il posto migliore per attaccar briga: verreste sicuramente messi all'angolo in pochi istanti. Come potete scappare? Proverete a uscire da questa situazione usando le parole giuste? Scivolerete fuori dal retro? Per la vostra fuga, sarete costretti a rubare i veicoli dei rozzissimi biker appostati fuori dal locale?

Create un orologio di fuga da 10 sezioni. Ogni volta che l'equipaggio della Stardancer fa dei progressi per fuggire, fai avanzare questo orologio. Se le fazioni di PNG li circondano minacciosamente, gli tagliano la strada o li rallentano, puoi cancellare avanzamenti dell'orologio di conseguenza. Il lavoro termina quando l'equipaggio riesce a fuggire, o viene catturato.

Rendi il Vespaio affollato, sudicio ed eccitante. Quando imposti la scena, fornisci ai giocatori una buona varietà di ostacoli da saltare o aggirare di corsa in un inseguimento, oppure, ancora meglio, da far esplodere. Diverse fazioni stanno cercando la scatola, e qualsiasi crimine finirà per attirare l'attenzione delle guardie della Casata Malklaith (i gendarmi locali). Molto probabilmente, una qualche fazione potente avrà anche già bloccato allo spaziorporto l'astronave dell'equipaggio.

SCENE SUCCESSIVE

Il downtime dovrebbe vedere i giocatori impegnati a decidere cosa fare della Chiave. Chiedi quali sono le loro priorità come giocatori e come membri dell'equipaggio. Vogliono raccogliere informazioni su possibili acquirenti? O preferiscono indagare sul manufatto stesso? Potrebbero anche, semplicemente, tenersi il manufatto e scappare, concentrandosi prima sul liberare la loro astronave e allontanarsi dal Vespaio.

Il loro prossimo incarico consisterà probabilmente nel convincere una fazione a non ucciderli immediatamente per prendersi ciò che vogliono, e magari convincerli a sborsare dei crediti per acquistare il manufatto. Chiunque sia il compratore finale, avrà probabilmente molti nemici che potrebbero aver bisogno di canaglie spaziali per aiutarli a pareggiare i conti.

LA CAMPAGNA

Puoi far giocare le conseguenze della situazione di partenza in diverse sessioni. A chi vendono il manufatto, i PG? Per cosa viene usato? Chi porta rancore? Qualcuno vuole che l'equipaggio lo rubi di nuovo? I personaggi riusciranno a rimanere sul pianeta abbastanza a lungo da svolgere qualche altro incarico, evitando la legge e l'ira delle potenti fazioni? Pensate a domande incalzanti, che vi aiutino a mantenere il focus sull'azione:

Perché la Casata Malklaith vuole la Chiave di Aleph?

Il cliente iniziale che aveva ingaggiato il vostro contatto, quanto è vicino a rintracciare l'equipaggio e la Chiave?

Come si comporta la Chiesa della Fiamma Stellare nei confronti della vendita di artefatti di gran valore?

Queste domande possono risultare in uno o due orologi, utili a tenere traccia degli sviluppi. Quando ottenete risposta a una domanda, rimuovete l'orologio e aggiungetene uno nuovo, se necessario. Gli orologi non devono durare in eterno.

INCARICO I

La Banshee (la Regina Pirata capo dei Maelstrom) sta cercando qualcuno per rubare una maschera da Oratore Notturmo ed è disposta a pagare profumatamente se l'incarico viene portato a termine discretamente.

- Chi possiede la maschera in questo momento? Come e perché è vulnerabile? Chi altro la vuole?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per questo incarico?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO II

Uno scienziato desidera assumere un equipaggio per farsi portare via dal Vespaio, oltre le pattuglie della Corporazione che lo sta cercando e fino al sistema successivo, dove sarà al sicuro.

- Quali ricerche la Corporazione vuole insabbiare? Quale fazione nasconderà lo scienziato, fuori dal pianeta?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per sottrarre questa persona al controllo della Corporazione?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.

INCARICO III

È scoppiata una pestilenza tra i lavoratori di Indri. Un prete Questuante su Amerath vuole prendersi cura di loro, ma la Chiesa della Fiamma Stellare lo sta cercando, con l'aiuto della Legione.

- Quale altra fazione dei cacciatori di taglie ha assoldato per far fuori il prete? In che modo le sue pratiche religiose lo hanno cambiato?
- Qual è il **piano** dell'equipaggio per aiutarlo a superare i posti di blocco della Legione?
- Fai un **tiro di ingaggio** e passate all'azione.



PANORAMICA DEL SISTEMA

Il punto di ingresso nel settore Procyon, Rin, è stato colonizzato poco più di cento anni fa dalla Casata Nim-Amar. Non è mai stato un sistema importante, quindi Malklaith non ha mai investito molte risorse nel suo sviluppo. Viene usato per addestrare i giovani membri della Casata, oppure come incarico per punire coloro che deludono la Casata. La legge galattica è più presente qui, rispetto al resto del settore, perché questa è la sede amministrativa di Procyon e contiene i portali che collegano ad altri tre sistemi, incluso un portale verso il resto dell'Egemonia.

LUOGHI DEGNI DI NOTA

ALEPH: tra gas velenosi e instabilità tettonica, Aleph sarebbe un pianeta da evitare, non fosse per le sue riserve di minerali. La maggior parte della ricchezza esumata dal pianeta è tassata pesantemente dal Governatore, cosa che causa frequenti disordini tra i minatori.

NEBULOSA DI ASHTARI: gli antichi resti danneggiati di un'enorme astronave Ur fluttuano nello spazio, generando una nebulosa all'interno del sistema. Qui dentro, la normale propulsione è minima e i sistemi di navigazione sono poco affidabili. I pirati del Maelstrom hanno capito come muoversi abilmente all'interno della nebulosa e qui, protetti dal sudario dell'antica nave, hanno stabilito la loro base operativa.

L'INTERFERENZA: all'ultimo grido, l'Interferenza è un club e cocktail bar di lusso dove l'élite può bere e cenare. Di solito orbita attorno ad Aleph, sebbene possa spostarsi su altri pianeti e lune nel sistema. Il suo proprietario, Chance, gestisce la struttura in modo ineccepibile, ma a volte le cose possono comunque sfuggirgli di mano.

BAFTOMA "IL GUSCIO": lo sfruttamento delle risorse da parte dell'Egemonia è intenso e i pianeti incapaci di sostenere la vita vengono spogliati fino al midollo. È stata questa la sorte di Baftoma, di cui ormai rimangono solo terrazzamenti di roccia. La sua forma spezzata ormai viene usata solo da persone in fuga o in cerca di un nascondiglio.

IL VESPAIO

DESCRIZIONE: il Vespaio è una delle lune di Aleph e la sede di un'ecumenopoli, una città che copre l'intera superficie della luna. È la capitale del sistema, e Ritam al'Malklaith, il Governatore, risiede qui. Su Vespaio si può trovare tutto ciò di cui si ha bisogno, se si è disposti a pagare. I suoi grattacieli ospitano gli affari legittimi, le sue strade tutti gli altri.

SCORCIO: un vivace mercato di strada, con insegne al neon che promettono in diverse lingue cibi di ogni tipo. Speeder che sfrecciano tra edifici imponenti. Il rimbombo dei bassi proveniente da un club nel seminterrato che suona l'ultima compilation; persone che incespicano per strada, cantando. Esponenti dell'alta società che partecipano a una serata di gala presso la residenza del Governatore.

PNG DI RILIEVO

RITAM AL'MALKLAITH: governatore del sistema Rin, caduto in disgrazia all'interno della Casata Malklaith. Cerca di migliorare la sua posizione nella Casata acquisendo artefatti Ur illegali (*spietato, ambizioso, stravagante*).

LIARA URIA: proprietaria e gestrice del Luna Serrata, il bar più famigerato dei bassifondi (*scaltra, implacabile, benvoluta*).

ROCCO APPLE: straordinario progettista di astronavi. Viene costruito un unico esemplare di ogni nave che progetta (*creativo, brillante, scostante*).

PASHA QU'OLIN: un tempo era un temuto assassino tra i Coltelli Cinerei, ora è a capo di un Consorzio. Ama il buon cibo e le risse (*subdolo, corpulento, elegante, decadente*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

Vespaio è uno squallido alveare di malvagità, ma anche la sede del potere dell'Egemonia nel sistema. Puoi ottenere +1d per acquisire risorse qui, se accetti anche +2 sospetto.

SB-176

DESCRIZIONE: gli impianti minerari non necessitano solo di solida roccia o terra. Non qui, almeno. Questa combinazione tra una piattaforma "mineraria" e una colonia spaziale si occupa dell'estrazione delle risorse da Vet, il pianeta gassoso sottostante. Le piattaforme minerarie nei cieli sottostanti, per la maggior parte operate da Urbot, inviano le loro merci a questo snodo centrale perché vengano impacchettate e spedite principalmente verso il portale Rin-Ecliptis.

SCORCIO: un freddo rumore di passi sul molo principale tirato a lucido. Sussurri di politicanti che prendono il tè in un salotto. Bambini che corrono per i corridoi, ridendo. Il ronzio dei generatori nei bui passaggi laterali che conducono ai livelli inferiori. Lavoratori sporchi che schiamazzano negli ambienti angusti degli impianti minerari.

PNG DI RILIEVO

YAST JOR: Agente Corporativo a capo dell'avamposto. Jor è noto per portare a termine gli incarichi, anche se questo significa infrangere le regole. Amante del brivido, nel tempo libero ama sfrecciare sulla sua nave da corsa potenziata dalla Gilda (*autoritario, sagace, temerario*).

KASUMI ORCUTT: una Mistica che afferma di sentire la voce di Vet, il gigantesco pianeta gassoso su cui opera la piattaforma. Scambia informazioni, anche sull'esoterismo Ur (*appassionata, stravagante, religiosa*).

ESPA "FRECCIA" WU: sindacalista per i minatori della Corporazione. Agitatore amato dai lavoratori. È stato incarcerato molte volte sia per fatti che ha compiuto che per altri che non ha compiuto (*benvoluto, dissidente, ambizioso*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

I tiri di ingaggio effettuati su SB-176 sono sempre a -1d, a causa dell'onnipresente monitoraggio della stazione. Qualsiasi incarico contro i Corporativi qui viene considerato in territorio ostile.

IL COVO

DESCRIZIONE: i pirati del Maelstrom hanno creato una stazione usando mercantili abbandonati, container, e rottami rubati. Chiamano questa base "il Covo". Sebbene la base sia sempre in movimento all'interno della Nebulosa di Ashtari, qualcuno di intraprendente potrebbe scoprire la sua ubicazione precisa, avendo la tenacia o i contatti giusti per farlo. Solo chi è molto amico dei pirati potrebbe avere a disposizione delle unità Tempesta per spostarsi più facilmente all'interno della nebulosa.

SCORCIO: rapide scommesse su una rissa nata tra due capitani a causa di voci di corridoio. Scintille bianco-blu prodotte da addetti alla manutenzione che effettuano lavori di saldatura su una nuova astronave. Acqua fresca nebulizzata sopra file di idroponica. All'improvviso, una trasmissione riecheggia in tutta la stazione per comunicare l'ultima conquista della Banshee. Uno scroscio di applausi segue in tutte le sale.

PNG DI RILIEVO

LA REGINA DEI PIRATI, ALANDA "LA BANSHEE" RYLE: una figura straordinaria con un odio sfrenato per l'Egemonia. Dura e violenta, impone ai suoi seguaci un duro codice pirata. Una volta ha abbandonato su un pianeta arido il suo primo luogotenente, come punizione per aver fomentato un ammutinamento (*orgogliosa, esigente, onesta*).

PRAXIS IVANOV: commerciante sempre disposto a fare affari. I suoi tentacoli sono tatuati con la storia della sua vita pluricentenaria (*xeno, navigato, sagace, ama fare scambi*).

KAI QUAG: boss di medio livello del Consorzio Cobalto. Incaricato della protezione dei traffici del Consorzio, incontra i suoi potenziali clienti al Covo (*cauto, affascinante, sicuro di sé*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

I conflitti abbondano all'interno del Covo, ma per decreto della Banshee non è più consentito alcun omicidio. Chi ha bisogno di risolvere faide di sangue ricorre al rapimento e all'uccisione al di fuori della Nebulosa.



PANORAMICA DEL SISTEMA

Holt è stato il secondo sistema di Procyon a essere colonizzato, sebbene il portale Rin-Holt sia stato difficile da stabilizzare. Gli scienziati dell'Egemonia sono riusciti a trovare una serie di chiavi Ur per impostare Holt come destinazione costante del portale. Il portale rimane capriccioso, tuttavia, ed è cosa risaputa che ogni tanto si apra da solo. Nessuna astronave è passata durante queste aperture spontanee, almeno finora. La stella del sistema Holt arde di luce bianca, sebbene sia molto più antica di altre stelle di questo tipo: gli scienziati dell'Egemonia attribuiscono questa anomalia ad antiche manipolazioni Ur.

MEM

DESCRIZIONE: questo pianeta oceanico è stato colonizzato dall'Egemonia per quasi cento anni prima che gli xeno acquatici (e le loro rivendicazioni planetarie) si palesassero. Le forze dell'Egemonia hanno sciolto l'esercito memish e lo hanno incorporato a quello dell'Egemonia. L'esplorazione di Mem si è dimostrata difficile, a causa dei pozzi gravitazionali nascosti in profondità tra le onde.

SCORCIO: ufficiali dell'Egemonia in fusciasca che parlano con i caposquadra Memish. Guglie trasparenti si innalzano dal sommerso palazzo del governo trasformandosi in giardini pensili all'aria aperta. Turisti che si imbarcano nei sommergibili per ammirare la fauna marina. Scienziati in eso-tute impegnati in missioni in acque profonde, sotto lo sguardo dei Memish.

SONHANDRA

DESCRIZIONE: questo pianeta è in rotazione sincrona: un lato del pianeta è sempre rivolto verso la stella, l'altro è sempre immerso nell'oscurità. Il lato diurno è bollente. Stranamente, tutte le fonti di luce si spengono a circa un chilometro dall'accesso nel lato notturno. La maggior parte degli insediamenti, compresa la capitale di Ugar, si trova nella crepuscolare zona di confine tra le due parti. Conosciuta per le politiche permissive che regolano i suoi commerci, è diventata una destinazione privilegiata sia per i contrabbandieri che per i ricettatori.

SCORCIO: crepuscolo perpetuo, tra strade lastricate e palazzi di cemento. Ululati delle frequenti tempeste di vento che si scatenano tra le due regioni. Sconosciuti mascherati e ammantati si riuniscono intorno al magazzino di un'acciaieria prima dell'inizio di un'asta. Fila di astronavi parcheggiate sulla terra brulla nella periferia di Ugar.

VOS

DESCRIZIONE: conosciuto in tutto Procyon con il soprannome di "Bagliore". La superficie di questo enorme pianeta è costituita da composti del carbonio come la grafite e il diamante. Di notte le più grandi formazioni cristalline risplendono di una luce sovranaturale, una proprietà che molti cristalli mantengono dopo essere stati tagliati. Bisogna attraccare alla stazione orbitale IA-23, controllata dalla Corporazione, e da lì scendere con una navetta per fare affari sul pianeta.

SCORCIO: una frontiera permanente nello spazio, ben armata, con navi in attesa di autorizzazione. Lisce pareti di spessi mattoni di carbonio, finestre che si affacciano sulla superficie nera del pianeta. Minatori sfregiati dai diamanti, o dalla faccia sporca di polvere nera, che bevono con mani tremanti vicino alle loro ingombranti frese soniche. Negozi scintillanti per i visitatori.

LUOGHI DEGNI DI NOTA

LA DISCARICA DI JEREC: una massa fluttuante di astronavi e rottami vari, collegati tramite magnetismo e cavi. Se stai cercando equipaggiamento a buon mercato, la Discarica è il tuo posto, anche se probabilmente a ciò che comprerai mancherà un pezzo, oppure sarà inaffidabile. Anche Jerec compra, ma è un astuto contrattatore.

PORTALE HANTU: l'Egemonia non è mai stata in grado di attivare questo portale di salto. Rispetto ad altri portali, sembra che manchino alcuni piccoli ma fondamentali pezzi. È stato ipotizzato che gli Ur abbiano sigillato il portale e nascosto le chiavi, ma nessuno sa il perché.

PIATTAFORMA COMMERCIALE AUTO #4: la Corporazione ha creato una piattaforma automatizzata per la vendita di carburante. Questa piattaforma è ricoperta di sistemi difensivi, allo scopo di scoraggiare i furti. Per questo motivo, alcune fazioni conducono qui i loro negoziati, allo scopo di scoraggiare eventuali escalation. Nessuno sa cosa sia successo alle tre Piattaforme Commerciali Auto venute prima di questa.

PIANETA OMEGA: tre squadre di esplorazione e una spedizione militare sono scomparse prima che la Legione lo mettesse in quarantena. Questo pianeta è invaso da una forma di vita letale che nidifica tra le rovine Ur e che resiste agli attacchi nucleari effettuati dall'orbita. L'Egemonia lo considera ostile, ma insignificante per i suoi piani.

PNG DI RILIEVO

VICTOR KROMYL: governatore Planetario. Impegnato nella ricerca di tracce di ribellione Memish, dopo la scomparsa di alcuni subordinati. Sempre accompagnato dalle sue guardie del corpo Legionarie (*vigile, meticoloso, paranoico*).

ESPA NUR: caposquadra Memish. Le sue cicatrici sono decorate con le bioluminescenze dell'oceano profondo. Riferisce a Kromyl i comportamenti sediziosi, ma tiene nascosta la sua conoscenza dell'occultismo Memish (*xeno, ambizioso, scaltro, infido*).

WYNDAM TARU ZAHN: ricercatore di biologia impegnato, con scarso successo, nella ricerca di un collegamento tra i Mem e le altre forme di vita planetarie. Sta organizzando una spedizione per esplorare l'antica città Mem di Bok-Dar (*ricco, brillante, appassionato*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

*Gli abissi sono disseminati di siti Ur e strani bagliori. Nelle acque profonde, usare **armonizzare** per progetti a lungo termine garantisce **+1d**. Risultati scarsi potrebbero attirare le pericolose attenzioni della Via.*

PNG DI RILIEVO

DEL HEX: pistolero fuorilegge. Alcune parti cibernetiche visibili sul suo corpo, testimonianza del tempo passato nella Corporazione. Ricercato in diversi sistemi. Gestisce una sala scommesse di combattimenti con vibroarmi nel cuore del lato diurno (*feroce, veloce, cauto*).

ABRA DRAKE: intermediaria mercenaria e banditrice d'asta. Se anche non può ottenerlo o venderlo, di certo conosce qualcuno che può farlo (*immanicata, sicura di sé, temeraria*).

ZEED "CARRARMATO" MARAK: ex-mercenario, ora agricoltore su Nyct. Sa dove e come nascondere le navi sul lato notturno (*scommettitore, autoritario, navigato*).

OSHA: fumatore di Nyct, veterano ex-legionario. Gestisce i Tre Soli, la più grande bisca clandestina sul pianeta (*letale, fuori dal giro, ferreo*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

*Tutto è disponibile su Sonhandra, a un prezzo. Puoi sempre ottenere **+1d** per **acquisire risorse**, ma con un tiro **1-3** la risorsa viene fornita con delle condizioni (anche se aumenti il risultato con i cred).*

PNG DI RILIEVO

MOREK AND RA-NA: Morek è il cacciatore di taglie più temuto di Procyon. Ra-na, la sua fedele IA, pilota la sua nave artefatto e si interfaccia con la strana armatura indossata dal cacciatore. Sul libro paga di Vos, dà la caccia a chiunque cerchi di saccheggiare il pianeta (*feroce, vigile, autoritario*).

IMPERA EVAZAN: Ufficiale di logistica di alto rango della Corporazione, responsabile dell'estrazione dei cristalli. Al corrente del funzionamento di gran parte della struttura di approvvigionamento della Corporazione (*benvoluto, esigente, sagace*).

YOLA SPREKK: gioielliera nota per saper utilizzare al meglio le proprietà uniche dei cristalli Vosiani. Le sue creazioni potrebbero essere considerate i pezzi artistici di maggior valore su Procyon. Un pezzo Sprekk può aprirti le porte dei circoli più elitari (*creativa, affascinante, orgogliosa*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

*I cristalli Vosiani sono apprezzati tanto dalla Corporazione quanto dai Mistici. Vos è pieno di ricchezze, ma anche strettamente monitorato dalla Corporazione. Quando lavori a un incarico su Vos, guadagni **+1 cred** e **+1 sospetto**.*



PANORAMICA DEL SISTEMA

Le pianeti del sistema Iota orbitano attorno a una coppia di stelle: un sole giallo (Iota-1) e una nana bruna (Iota-2). Quando l'Egemonia raggiunse il sistema, trovò due cinture di asteroidi, una delle quali conteneva ancora una grande porzione di un pianeta in frantumi. Sebbene entrambe le cinture fossero chiaramente dei pianeti, una volta, nessuno sa quale calamità le abbia distrutte. Come d'abitudine, le organizzazioni egemoniche non hanno guardato in bocca a caval donato: la Gilda dei Forgiastelle ha costruito i cantieri navali Iota, per fare manutenzione delle astronavi nel settore utilizzando i metalli ricavati dalle cinture, estratti dalla Corporazione.

AMERATH

DESCRIZIONE: grazie al suo lussureggiante bioma, questo pianeta è diventato rinomato per la ricerca e la produzione di prodotti farmaceutici. Molte regioni del pianeta sono ben curate e, grazie agli sforzi della Corporazione, la città giardino di Rost è in perenne fioritura. Tiepide e gentili piogge irrorano spesso il pianeta. Le profonde foreste nascondono covi di pirati e templi Questuanti tra le rovine ricoperte di vegetazione.

SCORCIO: fiori grandi quanto una persona sbocciano lungo un sentiero sostenuto dai rami degli alberi. Il dolce profumo del miele permea l'aria. Scienziati pranzano in bar sulle cime degli alberi, mentre esaminano i loro progetti. Pellegrini malati pregano per una cura, mentre si preparano per il viaggio che li porterà al vecchio tempio Questuante nel profondo della foresta.

INDRI

DESCRIZIONE: oltre il 25% di tutti i beni fabbricati nel settore Procyon proviene da questo pianeta incredibilmente industrializzato. Spesse nuvole color ruggine creano un'atmosfera crepuscolare anche durante il giorno. Dallo spaziorpoto di Nodo, circondato da magazzini, si può vedere l'impressionante profilo delle ciminiere e le fiamme prodotte dai gas incendiati. È sconsigliato viaggiare senza equipaggiamento protettivo.

SCORCIO: semafori e luci stradali si riflettono sugli edifici. Pedoni con maschere antigas camminano frettolosamente lungo i marciapiedi metallici, proteggendosi sotto ombrelli trattati per prevenire i danni da pioggia acida. Container vengono lentamente trasportati ai magazzini. Nubi temporalesche dai fulmini multicolori in avvicinamento.

LITHIOS

DESCRIZIONE: antichi palazzi di ghiaccio punteggiano la superficie di questo pianeta congelato, ma la razza a cui appartenevano è ormai scomparsa da tempo. L'ingresso ai palazzi è stato proibito dopo una serie di morti misteriose ai danni di esploratori. Specchi orbitali brillano come soli artificiali, mantenendo al caldo alcuni insediamenti più grandi, e alimentando grandi piattaforme minerarie per l'estrazione di acqua e gas liquidi.

SCORCIO: un'aurora viola e verde che risplende nel cielo gelido. Esploratori del ghiaccio che bisbigliano storie sullo Yarutrofo. Vapori riscaldati che fuoriescono dalla Colonia della Solitudine. Coloni in parka integrali che cavalcano grossi canidi dai molti occhi. Agricoltori che trasportano casse di anguille gassose e vino di funghi ghiacciati su slitte a vela.

LUOGHI DEGNI DI NOTA

CANTIERI NAVALI: mentre il cantiere principale è gestito dai Forgiastelle, molti centri autorizzati più piccoli lavorano su riparazioni e rattoppi navali. Queste stazioni sono piene di Orbitali annoiati, in cerca di distrazioni durante l'attesa di clienti. I Forgiastelle a volte assumono piloti temerari per testare i loro prototipi.

CINTURA DI FUOCO: la regione delle correnti di plasma surriscaldato che collega le stelle binarie Iota. Gli Orbitali raccontano storie sull'Antico Drago, un'enorme creatura spaziale che si dice abiti queste zone. Malgrado sembri solo una leggenda dal nome stravagante, l'Egemonia ha emesso un ordine di quarantena sull'area dopo la scomparsa di diverse astronavi.

LINEA DELLA VIA: i portali di Iota delimitano una regione dagli effetti simili ai "venti" di un pianeta, in cui i motori hanno una spinta maggiore. Il percorso è difficile da trovare e cambia spesso direzione. I piloti esperti lo usano per velocizzare consegne urgenti (oppure fughe audaci).

ZX-1138: una cometa di lungo periodo ha recentemente deviato dal suo corso, avvicinandosi molto di più a Indri. Le ragioni del cambio di rotta non sono chiare, ma la gente del posto ha chiesto al Governatore di indagare. I Mistici affermano che questo evento abbia spostato anche le linee della Via nel sistema, facendo sì che la Via a volte agisca in modo imprevedibile.

PNG DI RILIEVO

YON LIRAK: spacciatrice di fascia alta. Gestisce una fabbrica a Rost che non chiude mai, producendo narcotici sintetici adatti a diversi xenotipi (*navigata, feroce, implacabile*).

ARA BLAZE: un tempo atleta di punta, ora nota combattente dei ring clandestini. Ara ha testato tutti i farmaci che le venivano offerti per migliorare le sue prestazioni e questo l'ha cambiata (*feroce, implacabile, geneticamente modificata*).

UYEN AL'VORRON: un famoso Nobile duellante della Casata religiosa Vorrone. Sta cercando di adattare una pianta per il nuovo vigneto che ha in programma di far crescere su una luna vicino al Nucleo (*armato, letale, osservante*).

PNG DI RILIEVO

PIRO LOCKE: possiede una serie di magazzini discreti e ben custoditi in orbita, e osserva una rigorosa politica: "nessuna domanda scomoda". Se è illegale, è certamente custodito da Locke (*onesto, ricco, sicuro di sé*).

ZO O YUN TA RI: commerciante di armi xeno specializzato in prototipi di armi e armamenti speciali. Ha recentemente acquisito l'arma di un'astronave Ur e prevede di metterla all'asta approfittando della copertura di una tempesta (*xeno, ben connesso, cauto, meticoloso*).

PASHA "IL ROC" LENSARR: capo locale dei Coltelli Cinerei. Noto per il suo approccio brutale all'organizzazione criminale. Indossa abiti fatti su misura per consentire alle sue ali di dispiegarsi secondo necessità (*xeno, agguerrito, feroce, esigente*).

PNG DI RILIEVO

ASHA MUNZEN: ex-amante del Governatore, scalatrice di ghiaccio, Mistica ed esploratrice dei palazzi di ghiaccio e delle grotte di gas. Ritorna portando solo visioni, mai artefatti. È alla ricerca del "Messaggio Primigenio" (*mistica, ambiziosa, in forma*).

REN LARANA: xenobiologo che tenta di riportare in vita un antico xeno trovato congelato vivo nel ghiaccio, nonostante la legge dell'Egemonia lo proibisca. Attualmente, sta cercando di portare lo xeno fuori dal pianeta di nascosto (*temerario, brillante, sicuro di sé*).

RAF URICH: pirata del ghiaccio, attualmente bloccato sul pianeta. Ha usato le armi della sua nave per creare un ormeggio nel ghiaccio. Si sta nascondendo, rubando parti per riparare la sua astronave (*navigato, cauto, sagace*).

RICCHEZZA	▶▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶▶

Sebbene sia in rovina e sconosciuto, i Questuanti continuano a vivere all'interno del loro tempio, e i loro Mistici si prendono cura di chiunque chieda aiuto. Ottieni +1d quando recuperi grazie alle loro cure.

RICCHEZZA	▶▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶▶

Le fabbriche hanno causato un massiccio inquinamento atmosferico; chiunque trascorra un certo periodo di tempo all'aperto senza equipaggiamento adeguato o abilità xeno subisce un danno di livello 2: "Polmoni di Indri".

RICCHEZZA	▶▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶▶

Quando esplori i palazzi di ghiaccio di Lithios, devi resistere con risolutezza agli echi che ti incoraggiano ad avventurarti da solo nelle distese ghiacciate.



PANORAMICA DEL SISTEMA

Considerato da molti più civilizzato rispetto al resto di Procyon, questo sistema ospita molti degli aspetti più raffinati dell'Egemonia: istruzione, arte e cultura. Ricchezza e cultura significano che la presenza della Legione è forte nel sistema. Tuttavia, sono presenti anche molte strane rotte iperspaziali non controllate dai Forgiastelle, che curvano in modo strano, formando lunghi anelli che corrono perpendicolari alle orbite planetarie. I piloti mappano queste cosiddette "rotte oscure", che rendono facile nascondersi ed evitare le pattuglie, se si è disposti a prendersi un po' di tempo per studiarle.

AKETI

DESCRIZIONE: questo mondo ricoperto di giungla verdeggianti sarebbe più colonizzato, non fosse per il suo ecosistema naturale incredibilmente ostile. Tra piante carnivore infestanti, terribili bestie che si alternano in base alla stagione, e pesci iper aggressivi, solo tipi particolari di persone si avventurano su Aketi: ricercatori, bracconieri e criminali in fuga dalla legge. Il pianeta è etichettato come una "riserva naturale" della Casata Malklaith.

SCORCIO: guardie pesantemente armate pattugliano le alte mura del Campo Base Uno, scrutando nervosamente la giungla. I gruppi di ricercatori preparano i bagagli per la loro prossima spedizione al fianco di bracconieri che fanno lo stesso. In una tenda, un contrabbandiere prende accordi con un cliente, mentre il barista personale prepara loro da bere.

CREPUSCOLO

DESCRIZIONE: chiamato così per le frequenti eclissi, causate dalle 13 lune del pianeta. I loro movimenti irregolari rendono la notte prevedibile solo dai computer. La città di Virata è annidata dove la notte e il giorno durano tra le 2 e le 12 ore ciascuno. Brulica di attività commerciali ed è una meta frequente per turisti e commercianti. Conosciuta per l'alta cucina e per il teatro.

SCORCIO: le finestre dei grattacieli si illuminano gradualmente, isolato dopo isolato, man mano che la città passa dal giorno alla notte nel giro di pochi minuti. Da un chiassoso night club, si riversano nella strada illuminata dal sole masse di bohemien vestiti di nero e neon. Il bagliore blu di un pannello informazioni digitali proietta la programmazione notturna per domani e le fluttuazioni del mercato.

SHIMAYA

DESCRIZIONE: questo pianeta desertico è devastato da tempeste elettriche, che occasionalmente spazzano via la sabbia colorata e rivelano depositi minerali essenziali per i viaggi spaziali, oppure trasformano la sabbia in vetro, creando un'assurda finestra calpestabile sulle rovine sottostanti. Diversi gruppi si precipitano a capitalizzare su questi eventi. È presente una numerosa popolazione civile, che include gli studenti della più importante istituzione educativa del settore, l'Accademia Khalud.

SCORCIO: professori che percorrono i viali di marmo dell'Accademia. Una strada invasa dai banchi del mercato, con venditori insistenti che vendono piatti di arrosto di Verme delle Sabbie a minatori affamati. Escavatori caricati velocemente su vascelli antigravitazionali, pronti a esaurire un deposito ripulito dalla tempesta. L'allerta tempesta risuona in tutta la città.

LUOGHI DEGNI DI NOTA

BLACKSTARR: la vasta astronave, in gran parte vuota, dove gli iniziati degli Oratori Notturni si addestrano per il loro primo anno di apprendistato. La nave si muove regolarmente, completamente oscurata. Non riceve spesso visitatori, ma si fanno eccezioni per coloro che sono in buoni rapporti con il Culto.

DENDARA: un antico tempio su Todav, la quinta luna di Crepuscolo. Alcuni dicono che sia un tempio Ur, altri che siano i resti di un Culto mistico dimenticato. I suoi corridoi abbandonati sono difficili da percorrere, a causa della mancanza di atmosfera sulla luna e delle interferenze che produce, in grado di provocare glitch a motori e componenti elettriche.

VENTO RADIANTE: una grossa nuvola di gas espulsa dalla stella, ora utilizzata come motodromo dai Centauri Echo Wave. Nonostante sia tanto letale quanto illegale, piloti da tutto il settore vengono a competere per la fama. Gli inviti alle gare sono esclusivi e richiedono la qualificazione in condizioni altrettanto pericolose.

CARCERE DI MASSIMA SICUREZZA ISOTROPA: in orbita vicino alla stella, Isotropia è la prigione più famosa di Procyon. I guardiani intermediano per ottenere udienze per i prigionieri, e concedono commutazioni di pena per i potenti e i ricchi. Fanno rapporto a Malklaith, ma la prigione si gestisce in gran parte da sola.

PNG DI RILIEVO

RASOIO: un cacciatore che sta organizzando una spedizione per catturare il micidiale Gran Phereniki per un ricco cliente (*spietato, navigato, scommettitore*).

ZOKAR PAVA: membro della Legione Perduta che contrabbanda armi militari (*cauto, meticoloso, dissidente*).

INTAL BREL: cavaliere di Concordiat armato di psicolama. Viaggia con uno xeno alto tre metri, un ex-prete e un Urbot. Recentemente ha perso un membro del suo gruppo e spera di trovare un rimpiazzo (*religioso, vigile, onesto*).

ASHA RAVANN: comandante del Campo Base Uno. Ha costruito un sistema di lanciafiamme a parete che fino ad ora ha tenuto a bada la giungla (*stanca, disincantata, instancabile*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

Nessuno viene qui, se non è costretto a farlo. Il pianeta è ostile, ed è difficile trovare incarichi. Anche i cacciatori di taglie lo evitano. Quando **tieni un basso profilo** su Aketi, ottieni **+1d**.

PNG DI RILIEVO

SAREN GALIA: informatrice e allibratrice. Quando non puoi pagare i tuoi debiti, diventi un suo informatore (*paranoica, veloce, ben connessa*).

LOTUS: modaiola e designer, sempre vestita con costumi elaborati. Segretamente è una potente intermediaria ed è nota anche per aiutare il prossimo gratuitamente, quando la causa le piace (*benvoluta, appassionata, meticolosa*).

JET WOLFFE: assassino dei Lupi Scarlatti. Può essere assunto a caro prezzo, ma accetta solo incarichi fuori dal pianeta. Viaggia con un grande animale alieno dalla pelle blu, di origine sconosciuta (*scostante, sicuro di sé, implacabile*).

SOL BRIGHTON: miglior avvocatessa nel settore (*scaltra, ben connessa, costosa*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

Crepuscolo è il centro della cultura nel sistema, e qui tutto gira attorno ai contatti che hai. Quando **acquisisci risorse**, tira con **socializzare** invece che con la **qualità dell'equipaggio**.

PNG DI RILIEVO

HONDO SUZUKA: reporter di NME alla ricerca di prove di una cospirazione all'interno dell'Accademia Khalud, dove sono scomparsi diversi tra i migliori studenti (*ambiziosa, vigile, affascinante*).

ED URISIS: ingegnere della Corporazione che lavora sul vettore orbitale e sui generatori elettrostatici che alimenta, per tenere lontane le tempeste dalla capitale. Colleziona statuette di vetro colorato (*zelante, brillante, oberato*).

MIRANDA KASUR: commerciante di minerali, con un carico di merce rubata da far sparire in fretta. Latitante, dopo che il suo primo affare è andato storto (*spaventata, scaltra, orgogliosa*).

SAHAR: mistico esperto, vive nel deserto (*eccentrico, dagli occhi azzurri, antico*).

RICCHEZZA	▶▶▶
CRIMINE/CONSORZIO	▶▶▶
LIVELLO DI TECNOLOGIA	▶▶▶
ALTERITÀ	▶▶▶

Tecnicamente, solo gli studenti e i professori sono autorizzati a utilizzare gli archivi dell'Accademia Khalud; qualsiasi tiro di **studiare** durante il loro utilizzo ottiene **+1d**.

FAZIONI

EGEMONIA

	RANGO	STATUS	INCARICHI
Corporazione degli Ingegneri	V		
Chiesa della Fiamma Stellare	IV		
Gilda dei Banchieri	IV		
51° Legione	IV		
Carcere di Massima Sicurezza Isotropa	III		
Casata Malklaith	III		
Gilda dei Forgiastelle	III		
Gilda dei Forgiastelle	III		
Culto dei Cercatori	II		
Network Mediatico dell'Egemonia	II		
Yaru (Gilda dei Creatori)	II		
Cavalieri di Concordiat	I		

CRIMINALITÀ

	RANGO	STATUS	INCARICHI
Legione Perduta	IV		
Lupi Scarlatti	IV		
Vorex	IV		
Coltelli Cinerei	III		
Consorzio Borniko	III		
Il Maelstrom	III		
Razziatori di Draxler	III		
Centauri Echo Wave	II		
Consorzio Janus	II		
Turner Society	II		
Banda Dyrinek	I		
Consorzio Cobalto	I		
Demolitori	I		

ALTERITÀ

	RANGO	STATUS	INCARICHI
Divorasoli	IV		
Sah'iir	IV		
L'Agonia	III		
Culto Ashtari	III		
Vignerons	III		
Oratori Notturni	II		
Questuanti	II		
Spettri	II		
Accoliti di Brashkadesh	I		
Conclave 01	I		
Vigilanza	I		

TIRI AZIONE

• **1d** per ogni pallino nell'**AZIONE**

+ **1D** se ti **SPINGI AL LIMITE** (segni 2 stress)
— **OPPURE** —
se accetti un **PATTO COL DIAVOLO**

Nota: Non puoi spingerti al limite e accettare un Patto col Diavolo

+ **1D** se **SPENDI UNO STRATAGEMMA** (puoi spenderne solo 1 per tiro)

Nota: Le azioni rischiose sono il pilastro delle space opera, e i rischi che non hanno causato conseguenze (6 o critici) generano stratagemmi. Questo avviene solo se durante la prova non hai fatto uso di stratagemmi.

*Ogni volta che effettui un tiro su un'azione disperata segna un **PE** su quell'attributo.*

POSIZIONE CONTROLLATA

Imposti tu i termini del confronto. Sfrutti un vantaggio dominante.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO 6: raggiungi l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): esiti. Ritirati e prova un approccio diverso, oppure scegli di riuscire ma con una conseguenza minore: affronti una **complicazione** minore, l'**efficacia** è **ridotta**, subisci un **danno minore**, la tua **posizione** è ora **rischiosa**.

FALLIMENTO (1-3): vacilli. puoi continuare tirando in posizione **rischiosa**, oppure abbandoni e provi un approccio diverso.

POSIZIONE RISCHIOSA

Siete testa a testa. Agisci sotto minaccia. Corri un rischio.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata** e fai guadagnare uno stratagemma al tuo equipaggio, se non ne hai già speso uno in questo tiro.

SUCCESSO PIENO (6): raggiungi l'obiettivo senza conseguenze. Fai guadagnare uno stratagemma al tuo equipaggio, come sopra.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci, ma soffri delle conseguenze. Subisci **danno**, affronti una **complicazione**, l'**efficacia** è **ridotta**, finisci in posizione **disperata**.

FALLIMENTO (1-3): le cose vanno storte. Subisci danno, affronti una complicazione, la tua posizione è ora **disperata**, **perdi questa opportunità**.

POSIZIONE DISPERATA

Sei in guai seri. Stai tentando qualcosa al di sopra delle tue capacità.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO (6): raggiungi l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci, ma soffri delle conseguenze. Subisci un **danno grave**, una **complicazione seria**, l'**efficacia** è **ridotta**.

FALLIMENTO (1-3): è il risultato peggiore. Subisci un **danno grave**, una **complicazione seria**, **perdi questa opportunità**.

TIRO RESISTENZA

• **1d** per ogni punto dell'**ATTRIBUTO**

Riduci o eviti le conseguenze e subisci **6 stress** meno il **valore del dado più alto tra quelli tirati**.

LAVORO DI SQUADRA

ASSISTERE

Spendi **1 stress** e aggiungi **+1d** al suo tiro. Potresti subire delle conseguenze a causa del tiro, a seconda delle **circostanze**.

AZIONI DI GRUPPO

Ogni PG coinvolto effettua un tiro azione (usando la stessa azione) e il gruppo tiene il singolo risultato più alto come sforzo complessivo di tutti quelli che hanno tirato. Il personaggio che sta guidando l'azione segna 1 stress per ogni PG che ha ottenuto 1-3 come suo miglior risultato.

IMPOSTARE

Quando fai una manovra di impostazione, hai un effetto indiretto su un ostacolo. Se l'azione ottiene il risultato desiderato, ogni membro del gruppo che prosegue su quella manovra ottiene **+1** grado di efficacia o migliora la posizione del tiro.

PROTEGGERE

Ti fai avanti per affrontare le conseguenze che dovrebbero colpire un tuo compagno. Soffri le conseguenze al suo posto. È permesso fronteggiare le conseguenze con un normale tiro resistenza.

AZIONI

► **ARMEGGIARE** con dispositivi meccanici; disabilita, modifica, ripara o crea meccanismi; disinnesca trappole, scassina una serratura o una cassaforte; arma un esplosivo.

► **ARMONIZZARE** con la Via per entrare in comunicazione con specie non senzienti o robot; presagire un pericolo nascosto o un intento omicida; puoi maneggiare in sicurezza artefatti o reliquie dei Precursori.

► **COMANDARE** imponendo immediata obbedienza con la forza della tua personalità; intimidire o minacciare; guidare l'azione con dei PNG; impartire ordini per convincere le persone a fare come dici.

► **HACKERARE** computer, sistemi e serrature elettroniche; riprogrammare robot o droni; mettere fuori uso sistemi di comunicazione e di sicurezza.

► **LOTTARE** con un avversario usando il blaster o corpo a corpo; conquista una barricata o difendi una posizione; azzuffarti, combattere in mischia o afferrare.

► **MANIPOLARE** qualcuno con arguzia, fascino o dialettica; far cambiare atteggiamento con manipolazione o seduzione.

► **OPERARE** qualcuno che si è ferito; analizzare e identificare una sostanza; pratica materie scientifiche; confortare, supportare o suscitare simpatia.

► **PILOTARE** un veicolo; fare fuoco con la nave; pianificare un salto iperspaziale; fuggire da un inseguimento.

► **SCATTARE** in una posizione lontana dal pericolo; ti sollevi, corri, ti arrampichi, salti o nuoti; muoverti su un terreno difficile.

► **SGATTAIOLARE** inosservato; borseggiare; impiegare un sottile depistaggio o un trucchetto.

► **SOCIALIZZARE** interagendo con amici e contatti o rivali per ottenere risorse, informazione, aiuti o accessi.

► **STUDIARE** una persona, un documento o un oggetto per ottenere informazioni e conoscenze; comprendere maggiormente qualcosa; fare ricerche.

*Il GM stabilisce le **conseguenze** in base alla situazione. Potresti subire una, alcune o tutte le conseguenze elencate. Puoi tentare di evitare o ridurre ciascuna conseguenza individualmente con un **tiro resistenza**.*

*Quando ottieni un **critico** su un tiro di resistenza, rimuovi **1 stress**.*

Quando completi un lavoro, procedi come segue in ordine. Innanzitutto, calcola la **ricompensa**. In secondo luogo, determina quanto **sospetto** hai accumulato durante il lavoro (applicalo al sistema in cui hai svolto la maggior parte del lavoro). Successivamente, il GM lancia un dado per un **coinvolgimento** che si verificherà. L'equipaggio dovrebbe svolgere due (o più se spendi **cred**) attività di **downtime**.

RICOMPENSA E MANTENIMENTO (1^o)

Un incarico porta le simpatie della fazione per cui l'hai svolto e spesso attira le ire della fazione che hai colpito. Segnalo sulla scheda della fazione. Se sei stato particolarmente cauto—nessuno sa che siete stati voi—non ottenete alcuna diminuzione della fazione e nessun **sospetto** (guarda "sospetto" qui sotto).

Guadagni anche una ricompensa in cred in base alla natura dell'operazione (vedi l'elenco a destra). Decidi se pagherai il **mantenimento** della nave con questi fondi.

SOSPETTO (2^o)

Dopo un incarico o conflitto l'equipaggio ottiene **sospetto** nel sistema in cui l'incarico ha avuto luogo.

- ▶ **0 SOSPETTO:** calma completa; qualcun altro si prende la colpa.
- ▶ **1 SOSPETTO:** tutto liscio e tranquillo; esposizione bassa.
- ▶ **2 SOSPETTO:** problemi contenuti; esposizione normale.
- ▶ **4 SOSPETTO:** incarico rumoroso e caotico; esposizione alta.
- ▶ **6 SOSPETTO:** missione folle; esposizione devastante.

COINVOLGIMENTI (3^o)

Tira **1d** e consulta il risultato nella colonna corrispondente al **livello ricercato** del sistema in cui si trova la nave alla fine dell'incarico. Più alto è il **livello ricercato** e peggiori saranno le conseguenze.

Se ottieni un **6**, lancia nuovamente sulla tabella successiva (a volte il contraccolpo è duro). Tieni presente che il **livello ricercato 4** è il livello più alto disponibile.

I coinvolgimenti possono verificarsi in qualsiasi momento prima dell'incarico successivo. Il GM li inserirà nella storia, a volte aspettando che finisca il downtime per rendere le conseguenze più dure.

Alcuni gruppi preferiscono che il tiro sia visibile a tutti, altri preferiscono che sia un segreto noto solo al GM, così da rendere il coinvolgimento una sorpresa per i giocatori. Entrambi i modi vanno bene.

- ▶ **2 CRED:** un incarico da niente; abbastanza per arrivare alla settimana successiva.
- ▶ **4 CRED:** un incarico piccolo; abbastanza per comprare una hoverbike.
- ▶ **6 CRED:** un incarico normale; abbastanza per comprare un piccolo veicolo o un modulo per la nave.
- ▶ **8 CRED:** un incarico importante; abbastanza per comprare delle parti importanti per l'astronave.
- ▶ **10+ CRED:** una manna dal cielo; abbastanza per comprare una piccola astronave.

+1 SOSPETTO: bersaglio di alto profilo o con legami importanti. Uso in pubblico di artefatti.

+2 SOSPETTO: uccisione di cittadini dell'Egemonia. Importante danneggiamento di proprietà. Uso di armi illegali.

+3 SOSPETTO: danneggiamento di una rotta iperspaziale o di un portale di salto.

Aggiungi **sospetto** per ulteriori **complicazioni** o **Patti col Diavolo**.

LIVELLO RICERCATO 0		LIVELLO RICERCATO 1	
1	Problemi con la nave	1	Problemi con la nave
2	Visitatori Siderali	2	Visitatori Siderali
3	Nuovi "Amici"	3	Interrogatorio
4/5	Cooperazione	4/5	Ritorsione
6	Tiro su Ricercato 1	6	Tiro su Ricercato 2

LIVELLO RICERCATO 2		LIVELLO RICERCATO 3	
1	Esattori	1	Richiamo di Ur
2	Sequestro	2	Pirati!
3	Cacciatore di Taglie	3	Guasto Catastrofico
4/5	Interrogatorio	4/5	Arresto
6	Tiro su Ricercato 3	6	Livello Ricercato 4

DOWNTIME (4^o)

Tra un lavoro e l'altro, puoi svolgere due **attività di downtime**, occupandoti delle esigenze personali e dei progetti collaterali. (Se sei in Guerra con una fazione, ottieni solo un'attività.) YPuoi eseguire azioni aggiuntive spendendo **1 cred** per ogni azione extra. Recupererai anche tutti gli usi della tua **armatura**.

Per qualsiasi tiro di downtime, aggiungi **+1d** al tiro se ricevi aiuto da un **amico** o da un **contatto**. Dopo il tiro, puoi **aumentare il livello** del risultato di uno per ogni **cred** speso (assumendo assistenza, pagando una tangente, ecc.). Un risultato **1-3** diventa **4/5**, un **4/5** diventa **6**, un **6** diventa **critico**.

ACQUISIRE UNA RISORSA

Indulgi Acquisire l'uso temporaneo di un bene. Tira una **qualità dell'equipaggio**. Il risultato indica la qualità della risorsa, utilizzando come base la qualità dell'equipaggio. (**1-3**: -1, **4/5**: uguale, **6**: +1, **crit**: +2).

ALLENARSI

Segna **1 PE** sul tracciato PE di un **attributo** o avanzamento di **libretto**. (+1 PE se disponi del potenziamento di addestramento dell'equipaggio appropriato). Puoi usare Allenarsi su un dato tracciato PE solo una volta per downtime.

CRARE

Se hai uno schema, crea un dispositivo. Tira **armeggiare** o **hackerare**. Il risultato indica la qualità della risorsa, utilizzando come base la qualità dell'equipaggio. (**1-3**: -1, **4/5**: uguale, **6**: +1, **crit**: +2). Aggiungi +1 qualità se hai un **officina** sulla tua nave o per ogni **cred** speso.

INDULGERE AL VIZIO

Rimuovi stress pari al dado con il risultato più alto. Se rimuovi più livelli di stress di quelli segnati, **eccedi nel vizio**. Se non vuoi o non puoi indulgere al vizio durante il downtime, segni stress equivalente al tuo Trauma.

ECCEDERE NELVIZIO

Prendi una pessima decisione a causa del tuo vizio, mentre cerchi di ottenerlo o sei sotto la sua influenza.

Cos'hai fatto?

▶ **AZIONE INCAUTA:** Riduci la tua **scorta** di **4**, oppure l'equipaggio segna **2 debiti**.

▶ **VANTATI DELLE TUE IMPRESE:** L'equipaggio segna **+2 sospetto** nel sistema in cui vi trovate attualmente.

▶ **PERSO:** Gioca un altro PG finché il tuo personaggio non torna dalla sua sbandata.

PROGETTI A LUNGO TERMINE

Lavora su un **progetto a lungo termine**, se ne hai i mezzi. Tira una delle tue azioni e riempi le sezioni dell'orologio in base ai risultati (**1-3**: uno, **4/5**: due, **6**: tre, **crit**: cinque).

RECUPERERE

Rimuovi tutto il **danno di livello 1**. Tira la **qualità dell'equipaggio** -1 o l'abilità **operare** di un compagno di equipaggio. Fai avanzare il tuo **orologio di guarigione** in base al tuo tiro (**1-3**: uno, **4/5**: due, **6**: tre, **crit**: cinque).

RIPARARE

Spendi **1 cred** per riparare un livello di danno a un sistema della nave.

TENERE UN BASSO PROFILO

Riduci il **sospetto** e il **livello di ricercato** di un sistema in cui non ti trovi. Racconta cosa fa il tuo personaggio per ridurre il sospetto dell'equipaggio mentre si nasconde e tira un'azione appropriata. Segna sezioni dell'orologio per non essere più ricercato in base al tuo tiro (**1-3**: uno, **4/5**: due, **6**: tre, **crit**: cinque). Inoltre riduci di 2 il sospetto nel sistema.

OBIETTIVI DEL GM

Gioca per scoprire cosa succede. Mostra il mondo immaginato in modo onesto. Dai vita a Procyon.

PRINCIPI DEL GM

Sii un fan dei PC. Lascia che nuovi spunti nascano nel corso della narrazione. Dipingi il mondo di gioco a tinte brillanti. Rendi lo spazio misterioso. Usa tecnologia grossa e ingombrante. Rivolgiti ai personaggi. Rivolgiti ai giocatori. Considera il rischio. Gestisci con Leggerezza.

DOMANDE DEL GM

Quando le cose iniziano:

- **Qual è il tuo obiettivo?**
- **Che piano hai fatto?** (Qual è il dettaglio?)

Quando le cose sono in corso:

- **Come si fa a farlo?** (Quale azione usi?)
- **Qual è il tuo obiettivo?** (Qual è l'effetto?)

Taglia al momento di crisi. Anticipa sempre i problemi. Indica le conseguenze e fai domande. **Offri Patti col Diavolo.** Crea/spunta un orologio. Pensa fuori dagli schemi.

PATTI COL DIAVOLO

- Danno collaterale
- Sacrificare cred o un oggetto
- Tradire un amico o una persona cara
- Offendere o fare arrabbiare una fazione
- Avvia o spunta un orologio
- Aggiungi **sospetto** all'equipaggio
- Subire **danni**

NOMI: Abra, Aria, Chendra, Cord, Del, Duncan, Ed, Entex, Espa, Faykan, Faye, Finn, Fox, Gaius, Garm, Garrus, Genera, Greeg, Gurney, Han, Hirak, Hondo, Ignor, Jaana, Jango, Jerec, Jet, Jung, Kai, Kalo, Kahlee, Kasumi, Kirk, Kit, Lando, Leto, Liara, Lotus, Mevakor, Mill, Mino, Miranda, Mordin, Naimon, Needa, Oola, Orrin, Paul, Poe, Potak, Praxis, Quinton, Rey, Rocco, Saldeed, Samara, Saren, Seklor, Spike, Thane, Yast, Yola, Victor, Wyndam, Xavier, Zaeed, Zokar.

COGNOMI: Acon, Apple, Bartok, Black, Brell, Clovis, Crynyd, Curia, Doona, Drake, Dyson, Emari, Endua, Evazan, Farr, Feris, Gallia, Gree, Gyle, Hawking, Hex, Hill, Impera, Indigo, Intal, Ivanov, Jor, Jusik, Kasur, Kedra, Kor, Kranax, Kritus, Kromyl, Kymnal, Lana, Livia, Luo, Mahat, Marak, Natoth, Nagan, Neumann, Nur, Ortcutt, Pava, Pim, Quag, Ramus, Rudra, Ryle, Shrike, Sprek, Suzuka,

COGNOMI (CONTINUA): Tann, Tarkin, Tel, Thorn, Tilad, Ulmak, Ursis, Valorum, Veers, Vosa, Wu, Wolfe, Wren, Yoneyama, Yueh, Yularen, Zan, Zer

ALIASI: Aculeo, Agonia, Aspirazione, Asso, Atena, Benza, Bingo, Bullone, Cacciateste, Carota, Carrarmato, Cerniera Chiodo, Cosmo, Cranio, Demone, Eco, Elicottero, Falco, Fenice, Ferro, Freno, Frusta, Fucili, Fuoco, Gabella, Gargoyle, Giallo, Giocoliere, Gomito, Gonzo, Gufo, Iper, Iris, Junior, Karma, La Leggenda, Link, Loco, Malocchio, Mania, Martello, Merlo, Muscoli, Nemesi, Nero, Nova, Olio, Otto, Palla, Preda, Raggi, Rasoio, Razziatore, Rottame, Scarso, Scatto, Schiocco, Scroccone, Sfogo, Sindrome, Soda, Spettro, Spiccioli, Spione, Suola, Titano, Tormento, Tasso, Vandalo, Vapore, Vertice, Whisky & Soda, Zen, Zenith.

ASPETTO: Uomo, Donna, Androgino, Xeno

Copricapo Ornamentale	Gonna e Camicetta Cinturone
Cappotto Lungo Cappuccio e Velo	Abito Attillato Tuta da Pilota
Mantella	Cappa Pesante
Berretto a Maglia	Spolverino
Trucco Elaborato	Sottoveste di Seta
Giubbotto Aderente	Pantaloni Aderenti
Mantello e Cappuccio	Giubbotto Imbottito
Anfibi da Lavoro	Sciarpa Lunga
Tunica e Maschera	Abiti in Pelle
Completo Elegante	Tuta Distillante
Colletto Bianco	Pellicce e Cuoio
Bretelle	Uniforme Consunta
Collezione di Anelli	Tuta Spaziale Gioielli Scintillanti

PNG DI RILIEVO NEL SISTEMA DI PROCYON

RITAM AL'MALKLAITH: Nobile governatore in disgrazia del sistema. È interessato agli artefatti di Ur.

YAST JOR: Agente Corporativo a capo dell'avamposto. Supervisione delle operazioni minerarie.

ALANDA "LA BANSHEE": Feroce regina dei pirati spaziali.

ALAANA: Capo della chiesa. Mistico. Zelante nello sradicare gli eretici.

JAX: Leader del Consorzio di Cobalto. Vuole unire i lavoratori e ottenere migliori condizioni di lavoro. Passando alla criminalità.

PASHA QU'OLIN Leader dei Coltelli Cinerei. Vuole controllare tutti i Consorzi.

TALLON "IL MACELLAIO": Comandante della 51a Legione. Vuole eseguire un colpo di stato militare.

IL PRIMIGENIO: Antico Urbot che combatte per la libertà di tutte le macchine senzienti.

DORAAM: Mistico degli Oratori Notturni. **Insieme** a Ismissa e al grande **Oin-rai**, cerca una serie di artefatti dei Precursori.

TORX: Amministratore delegato della Gilda dei Banchieri. Indossa una maschera dorata e respira vapori misteriosi.

MOREK: Il cacciatore di taglie più temuto del settore. Ha una nave controllata dall'IA.

NICOLS AL'NIM-AMAR: Nobile Cavaliere di Concordiat alla ricerca della Lude del Mondo.

DORAE WHITE: Capo della gilda dei Forgiastelle. Braccio e occhio cibernetici.

ROCCO APPLE: Straordinario progettista navale.

SISTEMA: RIN

Vespaio	Aleph
5B-176	Nebulosa di Ashtari
Il Covo	L'Interferenza
	Baftoma

SISTEMA: HOLT

Mem	La Discarica di Jerec
Sonhandra	Portale Hantu
Vos	Piattaforma Commerciale
	Pianeta Omega

SISTEMA: IOTA

Amerath	Cantieri Navali
Indri	Cintura di Fuoco
Lithios	Linea della Via
	ZX-1138

SISTEMA: BREKK

Aketi	Blackstarr
Crepuscolo	Dendara
Shimaya	Vento Radiante
	Carcere Isotropia

FLASHBACK COSTI

- **0 STRESS** un'azione ordinaria per la quale avevate un'opportunità facile.
- **1 STRESS** un'azione complessa o un'opportunità improbabile.
- **2+ STRESS** un'azione elaborata che richiede opportunità o contingenze particolari.

INTUIZIONE PRESTANZA RISOLUTEZZA

Operare	Pilotare	Armonizzare
Hackerare	Scattare	Comandare
Armeggiare	Lottare	Socializzare
Studiare	Sgattaiolare	Manipolare

CONSEGUENZE

Subisci **danni (1-3)**.

Efficacia ridotta

Occasione Mancata

Richiede **tempo** extra

Posizione peggiorata

Complicazioni (riempi 1-3 segmenti di un clock o appare un nuovo ostacolo o minaccia.)

EFFETTI

Come si manifesta?

Se c'è un clock legato all'ostacolo, fallo avanzare pari al **livello dell'effetto**.

- LIMITATA:** Com'è diminuito l'effetto? Che ostacolo significativo rimane?
- NORMALE:** Come si manifesta l'effetto atteso? Cosa rimane da fare, se c'è qualcosa?
- SUPERIORE:** Com'è aumentato l'effetto? Che effetti benefici aggiuntivi si manifestano?

FATTORI DI EFFETTO

-	QUALITÀ / LIVELLO	+
-	SCALA	+
-	POTENZA	+

TIRO SORTI

● **1d** per ogni punto del **TRAITTO**

⊕ **+1d** per ogni **VANTAGGIO**

⊖ **-1d** per ogni **SVANTAGGIO**

SUCCESSO CRITICO: Risultato Eccezionale / Effetto esteso, estremo.

SUCCESSO PIENO (6): Risultato Buono / Effetto pieno, normale.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): Risultato Misto / Effetto parziale, limitato.

FALIMENTO (1-3): Risultato Negativo / Effetto scarso, minore.

INCARICHI

Lancia una manciata di dadi e usa i risultati per orientare le tue scelte.

CLIENTE/OBIETTIVO CIVILE

1	Accademico o Studioso
2	Operaio o Professionista
3	Corriere o Orbitale
4	Proprietario di un Negozio o di un'Impresa
5	Artista o Scrittore
6	Dottore o Meccanico

CONSORZIO

1	Spacciatore di Droga o Fornitore
2	Mercenario o Teppista
3	Ricettatore o Scommettitore
4	Spia o Informatore
5	Trafficante o Ladro
6	Pirata

EGEMONIA

1	Direttore o Diplomatico
2	Contabile o Pilota
3	Sabotatore o Rifugiato
4	Poliziotto o Investigatore
5	Agente o Scienziato
6	Giudice o Governatore

ESOTERICO

1	Artefatto o Linea della Via
2	Collezionista di Occulto
3	Varco Spazio-Temporale o Radiofaro
4	Xeno o IA
5	Urbot Rinnegato
6	Mistico o Cultista

INCARICO SOTTO COPERTURA

1	Pedinare o Sorvegliare
2	Sabotare o Incendiare
3	Avvelenare o Simulare un Incidente
4	Rubare o Sostituire
5	Raccogliere o Piazzare
6	Impersonare o Ingannare

VIOLENZA

1	Assassinare
2	Liberare con la Forza o con Riscatto
3	Intimidire o Scortare
4	Distruocere o Deturpare
5	Fare incursione o Difendere
6	Rapinare o Forzare

CLANDESTINO

1	Scortare o Fare la Guardia
2	Contrabbandare o Consegnare
3	Ricattare o Screditare
4	Truffare o Spiare
5	Trovare o Nascondere
6	Negoziare o Minacciare

ALTRO

1	Infettare o Curare
2	Trasmettere o Registrare
3	Catturare o Marchiare
4	Esplorare o Spostare
5	Accendere o Spegnerne
6	Hackerare o Downloadare

COLPO DI SCENA O COMPLICAZIONE

1	Un elemento è una copertura per un Culto dell'Egemonia.
2	Un mistico o una visione hanno avvertito il tuo bersaglio del vostro arrivo.
3	Qualcuno coinvolto nell'incarico non è chi dice di essere.
4	Il luogo è sorvegliato o controllato dalle forze dell'Egemonia
5	Questo incarico favorisce gli interessi di un gruppo mistico o xeno
6	Questo incarico favorisce gli interessi di un'Alta Organizzazione Egemonica

1	L'obiettivo è una copertura per un'impresa criminale, o un suo membro.
2	Il luogo è nel territorio di una gang pericolosa.
3	L'incarico è una trappola dei vostri nemici.
4	L'incarico è un test per ottenere un incarico successivo.
5	L'incarico favorisce gli interessi e gli obiettivi di un gruppo pirata.
6	L'incarico viene sorvegliato da un ricco committente.

1	L'incarico comporta una forte presenza dei Precursori e della Linea della Via
2	L'incarico ha luogo in un territorio conteso.
3	L'incarico non si trova sul pianeta, oppure non è facile arrivarci.
4	Il luogo si sposta (non è dove vi aspettate che sia).
5	L'incarico aiuta una causa ribelle.
6	L'incarico influisce direttamente sul Governatore.

LEGATO A...

1	PG	Amico
2	PG	Rivale
3	PG	PNG del Retaggio
4	EQUIPAGGIO	Contatto
5	PIANETA	di Rilievo
6	FAZIONE	PNG di Rilievo

Ogni volta che viene generato un incarico è spesso collegato ad almeno due fazioni: una che danneggia in qualche modo l'incarico e un'altra che ne trae beneficio in qualche modo.

... E FAZIONI

1-1	51° Legione	4-1	Divorasoli
1-2	Accoliti di Brashkadesh	4-2	Gilda dei Banchieri
1-3	L'Agonia	4-3	Gilda dei Forgiastelle
1-4	Banda Dyrinek	4-4	Legione Perduta
1-5	Carcere di Massima Sicurezza Isotropa	4-5	Lupi Scarlatti
1-6	Casata Malklaith	4-6	Il Maelstrom
2-1	Cavalieri di Concordiat	5-1	Network Mediatico dell'Egemonia
2-2	Centauri Echo Wave	5-2	Oratori Notturni
2-3	Chiesa della Fiamma Stellare	5-3	Questuanti
2-4	Coltelli Cinerei	5-4	Razziatori di Draxler
2-5	Conclave 01	5-5	Sah'iir
2-6	Consorzio Borniko	5-6	Spettri
3-1	Consorzio Cobalto	6-1	Turner Society
3-2	Consorzio Janus	6-2	Velo Senza Stelle
3-3	Corporazione degli Ingegneri	6-3	Vigilanza
3-4	Culto Ashtari	6-4	Vignerons
3-5	Culto dei Cercatori	6-5	Vorex
3-6	Demolitori	6-6	Yaru (Gilda dei Creatori)