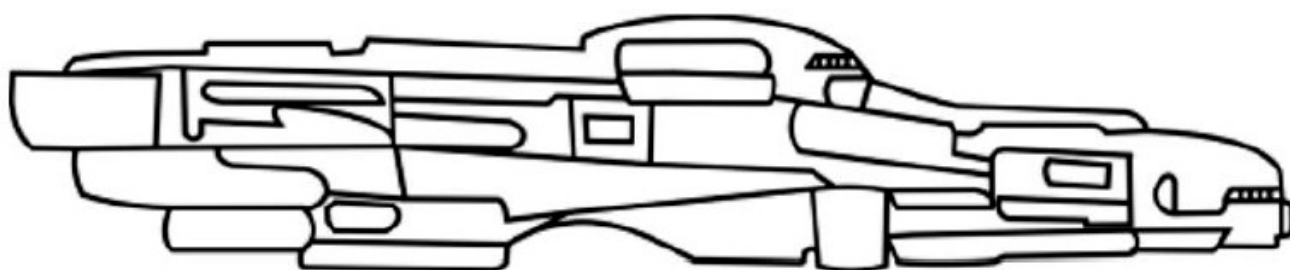


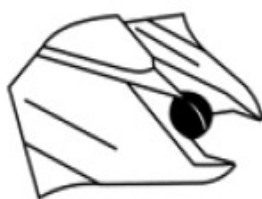
VERSIONE **5.1**

SOLI NEL BUIO

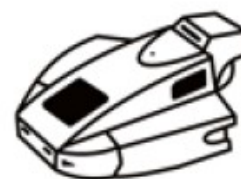
©



GIOCO DI RUOLO DI FANTASCIENZA GRATUITO REALIZZATO DA QWEIN



qwein@hotmail.it



SOLI NEL BUIO

16/07/2015

CHE GIOCO E' QUESTO?

Si tratta di un Gioco di Ruolo con ambiente fantascientifico. Ad uso gratuito realizzato da Qwein – Molinari Michele. Prevede quindi la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, magari prendendo spunto da un libro, un film, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso le regole, creeranno il loro personaggio e vivranno emozionanti avventure. Essi saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sull'andamento della stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi P.n.g. (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore impersonerà possibili P.n.g. rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi, magari mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica, anche se non è necessario, ciò che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa e le pieghe in base alle scelte dei giocatori che ne conseguono.

NOTE DELL'AUTORE

Soli nel Buio come altri giochi nascono per mantenere il primo spirito di questo genere di giochi, partendo dai primi regolamenti tra il 1977 e il 1983, quando la commercializzazione, non li aveva ancora rovinati introducendo nuove regole complesse, compendium, stravolgimenti e unificazioni di regolamenti, non per la fluidità del gioco, ma per fare mercato. Soli nel Buio è liberamente scaricabile, utilizzabile al patto di non copiarne i contenuti per renderli commerciali.

MATERIALI NECESSARI

4-6 amici nei panni dei membri dell'equipaggio con diversi ruoli (di più complicherebbe troppo la gestione del gioco durante i combattimenti al narratore). Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore e questo regolamento.

AMBIENTAZIONE (da descrivere ai giocatori)

Anno 2166, Stazione orbitale J.F. Kennedy orbita alta terrestre, la nave spaziale Kronstadt gigantesca ammiraglia classe Galaxy, la prima a battere bandiera UE (United Earth) è pronta per lasciare gli ormeggi. Progetto ambizioso che ha visto coinvolti tutti gli stati del mondo recentemente riuniti nel decennale governo globale.

Questo progetto rappresenta la speranza, la svolta dopo il crollo delle economie mondiali, la guerra civile negli stati uniti e la guerra detta del grano in Europa. La Kronstadt che prende il nome da un incrociatore Russo varato dopo il secondo conflitto mondiale, con 721 membri di equipaggio e tre hangar navette, è la prima nave a testare i nuovi motori wormhole, grazie ai quali si comincerà l'esplorazione dello spazio sconosciuto. Grazie alla nuova tecnologia nei sistemi di traduzione universale, dialogare non è più un problema da oltre un trentennio, anche se molti oramai usano uno slang che comprende buona parte di inglese e spagnolo con l'aggiunta di frasi tipiche italiane, francesi, russe e tedesche.

Molte frasi legate all'oggettistica vengono dal cinese e da diverse etnie africane, così come dopo l'invenzione dei reintegratori quasi tutti i cibi vengono nominati in giapponese. La gigantesca stazione orbitale, composta da ben 1227 moduli alcuni dei quali lanciati ben più di quaranta anni addietro si apre liberando la gigantesca nave. Sul ponte il comandante Aurelio Varano dà ordine di accendere i motori a impulso. Per la partenza è stata scelta la mezzanotte di Londra, per dare modo a l'intera Europa di poter assistere all'evento.

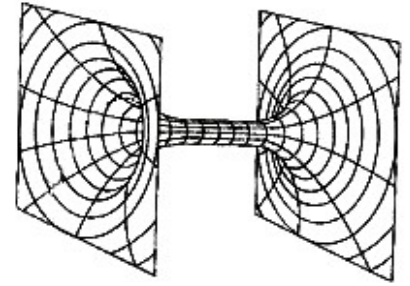
Seguito in diretta mondiale, molti degli sponsor hanno contribuito a questo importante varo. Enorme ma leggera come una farfalla la Kronstadt lascia l'orbita terrestre.

"Alla via così!" il primo ordine dato in plancia. Il primo ponte impiega a rotazione 7 membri di equipaggio comandante compreso. La nave conta un laboratorio idroponico per parte del riciclo di aria e produzione di cibo fresco, diversi laboratori di ricerca. Un impianto accanto a un hangar per ricevere minerali, frantumarli e scinderli, tutto è all'avanguardia.

Raggiunta una porzione di spazio libera, la nave si posiziona lentamente sulla rotta tracciata in base a precisi calcoli del computer, anche un solo millesimo di grado di errore potrebbe portare la nave a schiantarsi in un corpo solido che attraversasse la sua direzione.

C'è molta tensione a bordo, tutti sono in allarme rosso e ai posti assegnati, le paratie vengono sigillate con i nuovi scudi a tenuta, realizzati dalla casa francese Diapason.

Il comandante dà ordine di accendere i proiettori per generare sul fronte della nave il wormhole, e al contempo fa attivare gli scudi per impedire che il varco danneggi la nave durante il transito o qualche corpuscolo possa fungere da proiettile e perforare lo scafo. Tutte le postazioni segnalano OK. La Kronstadt viene rapidamente attirata verso un punto scuro creatosi nello spazio antistante la nave. Nello stesso istante un'esplosione. Gli allarmi risuonano in ogni angolo della nave, tutti gli strumenti in plancia entrano in ibernazione o si spengono, troppo tardi per tentare qualcosa, la nave pare assottigliarsi, tutto appare sdoppiarsi e un generale senso di vertigine colpisce l'equipaggio.



Qualcosa è andato storto, il salto che avrebbe dovuto durare pochi secondi, dura un tempo indefinito, a bordo nessuno è in grado di opporsi alla forza attrattiva del wormhole e anche i più forti soccombono perdendo i sensi.

PRIMI RAPPORTI

Per primo il Tenente Filippo Rizzati si risveglia, dando di stomaco, ha una ferita alla testa, il sangue è che, come se da giorni fosse rimasto a terra, tutti gli altri in plancia sono a terra svenuti, il computer è spento, il sistema gravitazionale è al 83%, la nave sta ruotando su se stessa senza governo. L'hangar verde risulta depressurizzato e esposto allo spazio, pare sia il luogo dove si è innescata un'esplosione durante l'accesso al wormhole. La passeggiata di dritta del ponte C del secondo livello risulta completamente depressurizzata, le paratie di emergenza sigillano le varie sezioni impossibile valutare le perdite umane. La sezione N è in fiamme. Le sezioni R - H - V segnalano le prime vittime. Molte parti della nave hanno perso la gravità, tutti i ponti stanno utilizzando le energie di riserva. La cella idroponica sezione F ha perso parte dell'atmosfera sono andate perse molte culture.

BILANCIO FINALE

18 morti 37 feriti dei quali 5 molto gravi. I danni principali sono stati risolti e tornata energia alla nave. Anche se molte aree sono inagibili. Sono andate perdute le riserve di cibo fresco e le culture. Valutando le immagini delle telecamere interne all'hangar verde, pare che una persona non identificata, sia come impazzita, e abbia volutamente sparato con un'arma da fuoco in un comparto siluri, provocando la deflagrazione che ha mandato in tilt i sistemi. Tutto il personale dell'area è deceduto in seguito all'immediato blocco delle paratie energetiche esponendo quindi l'hangar allo spazio. Sono andate perdute 2 navette e un paio di caccia che forse saranno recuperabili. Tutta la sezione mineraria è inagibile.

IL COMANDANTE ALL'INTERFONO

Si ode il triplo fischio... comunicazione dal comandante...A tutti i membri dell'equipaggio."Signori... La nostra nave è uscita malconcia da quello che doveva essere un breve viaggio inaugurale, ma grazie all'impegno di tutti voi, è ancora in grado di navigare nello spazio. Sono state 24 ore di vero inferno, ma nonostante la perdita di 18 membri del nostro equipaggio .. e fa una breve pausa.. Il soldato Jampierre Vicar è deceduto un'ora fa, siamo riusciti a tornare in assetto. Detto questo signori, devo annunciarvi che siamo sperduti nello spazio. Dopo una breve pausa. Signori. Il generatore di fasci di energia, non ci ha portato dove speravamo attraverso il wormhole, secondo i computer il nostro viaggio non è durato 6 minuti ma 3 giorni e questo ci ha catapultato nell'infinito. Secondo i calcoli effettuati è un miracolo che nel nostro viaggio senza controllo non abbiamo incontrato ostacoli o una qualsiasi massa o campo gravitazionale che ci avrebbe disintegrato all'istante. Non sappiamo dove ci troviamo, in quanto in quel lasso di tempo i computer di bordo risultavano in avaria. Di fatto siamo soli nel buio. Ma abbiamo l'orgoglio della nostra flotta, la nave più avanzata che ci consentirà non solo di sopravvivere ma di tornare a casa. Mi aspetto il massimo da tutti voi. Sarete informati sulle decisioni prese e della rotta che seguiremo". Una breve pausa. Torneremo a casa..... lo prometto!!



Aurelio Varano Comandante

Sessantadue anni, italiano, stempiato, fisico rotondetto, molto tecnico e riflessivo, non ha mai avuto modo di combattere in una vera battaglia, ma molte migliorie e specifiche a bordo della nave lo hanno visto coinvolto direttamente. Detesta la cucina reidratata, nei suoi alloggi ha preteso un fornello dove si prepara da sé il cibo. Carattere indomabile, riflessivo ogni sua mossa è studiata in base alle esigenze della nave e dell'equipaggio. La sua mente calcolatrice lo porta spesso a scelte impopolari, pur riservandosi come in un complesso gioco degli scacchi un asso nella manica. Durante le ore di riposo ama leggere romanzi classici di fantascienza.

QWEIN
SNB

Ogni personaggio viene rappresentato dalla scheda personaggio da fotocopiare una per giocatore (esempio di una scheda compilata riportato qui sotto), il Narratore aiuterà i giocatori attraverso queste regole a compilarla. Ogni personaggio interagisce nell'ambito di quattro Caratteristiche: Forza – Destrezza – Sensibilità – Tecnica, ottenute lanciando per ognuna di esse, prima su un foglio di carta (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici permanenti, menomazioni.

<h1 style="margin: 0;">SOLI NEL BUIO</h1>				<small>IMMAGINE</small> 																					
QWEIN		GRADO		Ricerca																					
PERSONAGGIO <i>Brenda Smith</i>		GIOCATORE <i>Antonella</i>		CREDITI <i>456</i>																					
ALTEZZA <i>1.60</i>		PESO <i>70 kg</i>		ETA <i>37</i>																					
SESSO <i>Femminile</i>		CAPELLI <i>Castani</i>		FERITE <i>0</i>																					
ARMA		COLPI		CARICATORI																					
FORZA <i>9</i>		DESTREZZA <i>12</i>		SENSIBILITA <i>11</i>																					
TECNICA <i>13</i>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">SOLLEVARE</td> <td style="width: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">SALTARE</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">LANCIARE</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">LOTTA</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">ARRAMPICARSI</td> <td></td> </tr> </table>		SOLLEVARE		SALTARE		LANCIARE		LOTTA		ARRAMPICARSI		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">ARMILEGGERE</td> <td style="width: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">ARMITATTICHE</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">GRAVITA ZERO</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">GIOCO AZZARDO</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">ESPLOSIVI</td> <td></td> </tr> </table>		ARMILEGGERE		ARMITATTICHE		GRAVITA ZERO		GIOCO AZZARDO		ESPLOSIVI	
SOLLEVARE																									
SALTARE																									
LANCIARE																									
LOTTA																									
ARRAMPICARSI																									
ARMILEGGERE																									
ARMITATTICHE																									
GRAVITA ZERO																									
GIOCO AZZARDO																									
ESPLOSIVI																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">INIZIATIVA</td> <td style="width: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">EMPATIA</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">ORIENTARSI</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PERSUASIONE</td> <td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">RES. MALATTIE</td> <td></td> </tr> </table>		INIZIATIVA		EMPATIA		ORIENTARSI		PERSUASIONE	+1	RES. MALATTIE		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">MECCANICA</td> <td style="width: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">INGEGNERIA</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">MEDICINA</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PILOTARE</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">BIOLOGIA</td> <td style="text-align: center;">+1</td> </tr> </table>		MECCANICA		INGEGNERIA		MEDICINA		PILOTARE		BIOLOGIA	+1		
INIZIATIVA																									
EMPATIA																									
ORIENTARSI																									
PERSUASIONE	+1																								
RES. MALATTIE																									
MECCANICA																									
INGEGNERIA																									
MEDICINA																									
PILOTARE																									
BIOLOGIA	+1																								
EQUIPAGGIAMENTO <i>Analizz. Portatile</i> <i>Guanti</i>		INGOMBRO <i>Mascherina</i> <i>Porta Campioni</i>																							
INGOMBRO																									
SEGNALI PARTICOLARI <i>Spiritosa e allegra, molto capace nel suo ambito professionale.</i>																									
STORIA PERSONALE <i>Italiana, ama rivendicare la sua origine sarda.</i> <i>Salire a bordo era completare il cerchio, dopo lunghi studi e ricerche</i>																									

VITA

Lanciate 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno solamente calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati e se vi sarà margine di cura. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente.

CLASSE

L'abilità che sceglieranno in Tecnica sancirà la classe di appartenenza. Per questo motivo ogni giocatore potrà scegliere un'unica abilità in Tecnica. Meccanico – Ingegnere – Medico – Pilota – Biologo

ABILITA'

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi, queste esulano dalla classe, possono essere di diversa natura. I giocatori riceveranno 2 abilità iniziali a loro scelta che annoteranno con +1 nella casella della loro scheda del personaggio.

Attenzione!!: Il valore delle abilità si somma al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Tecnica con +1 pilotare, il valore finale di pilotare è 13)

FORZA

- Sollevarre: Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto.
- Saltare: Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm.
- Lanciare: Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno.
- Lotta: Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni. +1 danno per livello dell'oggetto rappresenta un metro in meno.
- Arrampicarsi: Rappresenta la capacità del personaggio di salire su oggetti, pareti, cordami. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

DESTREZZA

- Armi Leggere: Rappresenta la conoscenza e uso delle nuove armi, pistole a energia, mira, e ricarica.
- Armi tattiche: Rappresenta la conoscenza e uso delle armi a livello di nave, caccia, cannoncini, lanciamissili, mira e ricarica, manuali o computerizzate.
- Zero Gravità: Rappresenta la conoscenza uso e manutenzione delle tute magnetiche da operazioni esterne, quali ri-saldatura piastre, riparazioni, muoversi in assenza di gravità.
- Gioco d'azzardo: Rappresenta l'abilità nel riuscire a vincere anche barando nelle lotterie o giochi illegali, non che capacità manuali, giocoleria.
- Esplosivi: Rappresenta la conoscenza e uso degli esplosivi, relativi metodi di innesco, timer, e composizione adatta a diversi terreni e utilizzi.

SENSIBILITA'

- Resistenza Mentale: Rappresenta la capacità di non soccombere a pressioni, manipolazioni mentali, non soccombere o svenire in momenti gravi.
- Empatia: Rappresenta la capacità di percepire, sentimenti, intenzioni, ostilità, menzogne delle persone che si incontrano.
- Orientarsi: Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi in luoghi nuovi o esterni e in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati.
- Persuasione: Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche dichiarando il falso.
- Resistenza alle Malattie: Permette qualora si venisse in contatto con forme epidemiche virali di poter restare immuni alla malattia. Per ogni ora di contatto con malati va fatto un test in resistenza. Test riuscito si resta immuni, test fallito ci si ammalerà con le conseguenze derivanti dal tipo di malattia.

TECNICA

- **Meccanica:** Rappresenta l'abilità e la competenza tecnica per riparare astronavi, veicoli o mezzi, parti navali. Effettuare saldature o creare parti meccaniche.
- **Ingegneria:** Rappresenta l'abilità nel progettare, navi, edifici, non che impiego delle attrezzature tattiche quali computer e postazioni, riparazioni di complessi quadri elettronici o parti essenziali della nave.
- **Medicina:** Rappresenta l'abilità di poter curare, suturare, operare ferite da armi o incidenti con lo scopo di salvare la vita al paziente. Offrire supporto psicologico.
- **Pilotare:** Rappresenta l'abilità di poter pilotare Caccia, Navette o Astronavi attraverso la plancia o cabina di pilotaggio o veicoli terrestri.
- **Biologia:** Rappresenta la conoscenza, la ricerca e lo studio sul DNA e sistema vitale animale o vegetale, umano o alieno a ogni livello. Valutazione contaminazioni, ricerche batteriche.

COMPLETAMENTO DEL PERSONAGGIO

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili malus dati a discrezione del Narratore.

Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se in vita, parenti prossimi

Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.

P.N.G. (Utile per caratterizzare maggiormente i Personaggi non Giocanti che si incontreranno)

Occhi: 1 Neri - 2 Castani - 3 Verdi - 4 Azzurri - 5 Grigi - 6 Viola

Peso: 1 Obeso - 2 Sovrappeso - 3 In Forma - 4 Normale - 5 Magro - 6 Anoressico

Capelli: 1 Rossi - 2 Biondi - 3 Castani - 4 Neri - 5 Bianchi - 6 Colorati fantasia

Segni particolari: 1 Sfregiato - 2 Nessuno - 3 Naso pronunciato - 4 Viso allungato - 5 Orecchie strane

Carattere: 1 Bugiardo - 2 Sincero - 3 Trascibile - 4 Sospettoso - 5 Vile - 6 Simpatico



Vice Jonathan Reewe

FASI DEL GIOCO - AZIONI - TEST

Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus dati dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza destrezza sensibilità tecnica) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

Vice Comandante Trentuno anni, capelli castani, fisico atletico, proveniente direttamente da West Point, primo in accademia militare, tipo propenso al comando, molto impulsivo, sempre motivato nelle sue azioni. Per lui è impossibile trasgredire a un ordine. Ambizioso, fosse per lui risolverebbe ogni azione con la forza o un intervento armato. Quando non è in servizio si sfoga in palestra con ogni tipo di arte marziale. Capo pilota della squadriglia rossa. Spesso morde il freno, il ruolo di vice gli va molto stretto, anche se rispetta il comandante Varano, cui è legato particolarmente, in quanto per un errore durante una missione senza l'intervento di Varano lui non sarebbe salito a bordo

CARATTERISTICA + ABILITA' - MALUS = AZIONE - 3D6 = **RISULTATO**

POSITIVO - NEUTRO - NEGATIVO

A seconda che il RISULTATO sia positivo, neutro o negativo, il Narratore (Narratore), trarrà una propria impressione sull'azione intrapresa dal giocatore che necessitava del Test. E in base a essa, esporrà il seguito della trama dell'avventura.

Esempio 1 (Un giocatore vuole decifrare un codice per aprire una porta, ottiene un risultato positivo

+2, il Narratore gli descriverà la scena che prevede la sua piena riuscita nell'azione)

Esempio 2 (Un risultato neutro non porterà a nulla)

Esempio 3 (Un risultato negativo innescherà un sistema di allarme scoprendo il tentativo)

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo
= 0 Risultato diverso dal previsto

-1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso

MALUS (i malus si possono sommare fino a rendere impossibile un'azione)

- Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria Malus -1
- Condizioni avverse Malus -1
- Condizioni estreme Malus -2
- Bersaglio a elevata distanza Malus da -1 a -3
- Bersaglio coperto Malus da -1 a -3

ABILITA' PURA

Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un'azione non prevista, nell'elenco delle abilità, in questo caso il Narratore utilizzerà quella caratteristica – Forza – Destrezza – Sensibilità (non tecnica) che riterrà più adatta alla situazione. Per esempio, un giocatore per raggiungere una zona devastata può farlo solo camminando su una linea sottile di tubi, l'abilità sarebbe equilibrio, che non esiste. In questo caso il Narratore farà impiegare nel test la caratteristica Destrezza, senza bonus, e a sua discrezione aggiungendo malus a seconda delle estreme condizioni.

Oppure tentare di raggiungere la riva a nuoto dopo che la navetta è atterrata in mare per un guasto. L'abilità nuotare non esiste, ma si farà riferimento alla caratteristica più vicina a qualcosa di fisico... Forza.

TEST RAPIDO PNG

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questo test rapido indicherà l'evolversi della situazione

- 1: Fallimento grave: L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente o conseguenze gravi.
- 2: Fallimento: Azione non riuscita (irripetibile).
- 3: Non succede nulla: Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).
- 4: Quasi riuscito: Azione riuscita ma con qualche complicazione.
- 5: Successo: Azione riuscita.
- 6: Successo totale: Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

COMBATTIMENTO (IL TURNO 6 SECONDI)

Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per P.n.G. o Alieni, lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di Sensibilità. Viene segnata ogni turno quindi dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Sempre in base alla scaletta, si evolvono gli eventi, e arrivato il proprio turno si potrà decidere in base agli eventi accaduti le proprie azioni. Ovviamente salvo in seguito a un evento si finisce uccisi o svenuti. Chi venisse colpito o subisse una variazione nell'evento generato da chi agisce per primo, perderebbe il diritto all'azione fino al prossimo turno.



Irina Pavlov Tenente Medico

LOCAZIONE DEL DANNO

Salvo si dichiari il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus -1 da parte del Narratore, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la locazione dell'impatto. Spetterà al Narratore stabilire a sua discrezione l'esatto punto di impatto (occhio, mano, avambraccio ecc)

1 = Testa **2** = Busto **3** = Braccio Sinistro

4 = Braccio Destro **5** = Gamba Sinistra **6** = Gamba Destra

MORTE

Se durante la scaletta eventi, un personaggio subisce un colpo d'arma da fuoco, o danni di diversa origine, tali da portare i propri punti vita a zero, il personaggio muore. Non serve farne un dramma, si spiega al giocatore che rientrerà sotto nuove spoglie, come parte dell'equipaggio e nuovo membro del gruppo. Al Narratore rendere il nuovo incontro coerente con l'avventura.

RECUPERO VITA

Ogni giorno nel gioco si recupera 1 punto vita, diversamente per recuperare punti serve un intervento medico. Tali punti potrebbero variare a discrezione del Narratore (Vedi danni particolari)

Trentasette anni, fisico da modella, vanta di avere parentela con il medico omonimo che nel 1914 ottenne il nobel sulla ricerca dei riflessi condizionati. E' un ottimo chirurgo di fama internazionale, è un civile, Non doveva trovarsi a bordo, per ragioni politiche la Russia si era tolta dal programma internazionale, ma è stata espressamente richiesta per i suoi meriti dal Consiglio UE (Union Earth).

Quando deve lavorare, non va per il sottile, dice sempre quello che deve dire, e quando qualcuno la contraddice, impreca in russo. Durante le ore di riposo corre lungo le passeggiate per tenersi in forma. Ama giocare a scacchi, come nella vita ama calcolare tutto, ogni sua mossa e prevedere quelle dei suoi avversari. Ha cinque lauree. Il suo campo comprende oltre la micro chirurgia, diverse specializzazioni in malattie rare e epidemiologiche, sviluppo di culture batteriche potenzialmente pericolose e letali.



Tenente Meccanico
Poline Dominet

Tenente Meccanico Hangar Rosso, ventisette anni, capelli lunghi biondi, belga, fisico sovrappeso, indossa sempre una tuta unta che ne copre i gradi, appare disordinata, ma è in grado di riparare qualsiasi navetta in pochissimo tempo. Ha creato un distillatore con delle turbine di riserva dei caccia, e spesso vende alcol prodotto da scarti di cucina che il cuoco di bordo le tiene da parte. Caratterialmente solare, sempre pronta a offrire un sorriso e una mano unta. Viene rispettata da tutti nonostante sia piuttosto bassa di statura, per la sua innata abilità come meccanico. Durante il tempo libero è perennemente impegnata a correre lungo le passeggiate per perdere peso.

DANNI PARTICOLARI

Fuoco: A contatto con fiamme libere si subisce 1d6+3 di danni a round, sotto i 4 punti vita si resta sfigurati, si sopravvive unicamente lanciando 1d6 e ottenendo 5-6. Altrimenti infezione e morte.

Soffocamento – Ipossia: In carenza o mancanza di ossigeno si potrà trattenere il respiro per un numero di secondi pari ai propri punti vita +1d6. Poi perde 1 punto vita ogni round.

Caduta: Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm va calcolata la tabella sottostante: 2 metri 2 danni, 3 metri 4 danni, 4 metri 6 danni, 5 metri 8 danni, 6 metri 10 danni, 7 metri 12 danni, 8 metri 14 danni, 9 metri 16 danni 10 metri 18 danni.

Caduta con Veicolo: Un caccia che precipitasse o veicolo che cadesse da un'altura, occorre sommare velocità + altezza metri di caduta diviso struttura veicolo, quelli saranno i danni degli occupanti. Esempio caccia a 130kmh cade da 22 metri di altezza $130+22=152$ diviso 15 (struttura del caccia) $152:15=10,3$ 10 danni saranno quelli che subiranno gli occupanti.

Caldo: Se la temperatura supera i 33° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito si consulta la tabella sottostante: 1=Svenimento 2=Debitato azione fallita automaticamente 3=Rallentamento malus - 2 nell'azione 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6=Nessun inconveniente.

Freddo: Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito consulta la tabella sottostante: 1=Si cade addormentati se non soccorsi -1 punto vita ogni 5 minuti. 2=Debitato azione fallisce automaticamente 3=Intorpidimento malus -2 nell'azione 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6=Nessun inconveniente.

Fame: Se si resta senza cibo per periodi prolungati oltre i 3 giorni, prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito consulta la tabella seguente: 1=Svenimento 2=Debitato azione fallita automaticamente, 3 Rallentamento malus -2 nell'azione, 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6 Nessun inconveniente.

CURA – PRIMO INTERVENTO

Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio: Il medico sutura una gamba di un compagno colpita da un'arma a energia con 3 di vita rimasti, il solo intervenire gli ferma l'emorragia stabilizzandolo. Per poterlo curare ha 12 nella caratteristica Tecnica più ha l'abilità Medicina (e quindi un medico) a 2 che lo porta a $12+2=14$, lancia i tre dadi e ottiene $3+5+2=10$ egli curerà il paziente di 4 punti ferita, $14-10=4$). Ovviamente operare in condizioni ottimali, tipo sala operatoria forniranno dei bonus che consentiranno una maggiore riuscita degli interventi.

MALATTIE VELENI RADIAZIONI

Il Narratore descriverà i sintomi di possibili malattie o avvelenamenti, (gas, alimenti, piante, insetti, radiazioni) tempi di incubazioni o periodi di assunzione e danni momentanei o permanenti a sistema nervoso o circolatorio. Possibili rimedi o cure o antidoti. Debitazione inserendo malus al giocatore nelle azioni fino alla morte se non arrivati a una soluzione. Sia le malattie che i veleni possono trasferirsi via aerea, per contatto o per ingestione che potranno colpire alcuni o tutti i membri dell'equipaggio.



Tenente Scientifico
Almunda Perez

Ventidue anni, capelli rossi magra, spagnola, viso ossuto, si occupa della ricerca, su possibili nuove forme di vita, minerali o tutto quello che non rientra nel conosciuto, attraverso una gestione degli stessi in aree ad accesso limitato con camera stagna.

Carattere fortemente insicura, raramente si avvicina a altri membri di equipaggio, si comporta come se dovesse dimostrare che la sua presenza a bordo non è un errore, pur essendo molto abile.

Durante le ore libere effettua ricerche.



**Capo Cuoco
Nijro Oroki**

Quarantasette anni, stempiato, carnagione olivastra, è responsabile della gestione alimentare a bordo e segue scorte e assegnazioni. Carattere forte, guai a chi si avvicina alla sua cucina... escluso Ino ovviamente. Apparentemente brontolone e sempre scostante, o arrabbiato, in realtà è capace di gesti gentili. Durante le ore di riposo pratica una sorta di personale disciplina marziale nei suoi alloggi lontano da occhi indiscreti. Ogni giovedì esiste la specialità di Oroki, esperimenti cui tutto il personale in mensa viene obbligato a sottoporsi e non sempre con esiti positivi, ma chi non assaggiasse incapperebbe nelle sue ire.

CREDITI - DENARO

A bordo della nave ce tutto quello che serve senza dover in alcun modo utilizzare il denaro, ma ogni membro dell'equipaggio viene pagato in crediti su personale conto in UE dollari (UED). Un ufficiale comandante riceve 300 mensilmente UED, un vice 200, un ufficiale 150, un soldato 60, un ricercatore civile da 200 a 600.

L'accesso al proprio conto può avvenire attraverso la propria personale carta identificativa dove vengono tenuti i dati personali, parametri vitali, elenco proprietà, depositi, investimenti, eventuali debiti e crediti.

UED - Unità di base 1 suddiviso in:

100 - 50 - 20 - 10 - 5 - 1 - 0,5 - 0,25 - 0,10 - 0,5

GRADI GERARCHIA A BORDO

I nostri giocatori possono in modo autonomo decidere se essere militari o civili a seconda del ruolo scelto. Un civile potrà avanzando di esperienza essere assegnato a un preciso compito sulla nave a discrezione del Narratore, mentre un militare a seconda delle situazione e eventi potrebbe avanzare al massimo al ruolo di Tenente. Ai fini del gioco va evitato che tra personaggi si utilizzino gradi o si diano ordini, questi vengono unicamente da P.n.G. Il gruppo verrà formato su ordini diretti del Comandante Varano

Ammiraglio



Sergente



Comandante



Soldato



Tenente



Civile

QUARANTENA

E un fattore rilevante in contatti con nuove forme di vita osservare la quarantena di almeno 24 ore nella sala apposita (Sezione N) per gli equipaggi che sono venuti a contatto con possibili batteri o forme di vita extraterrestri, questo nonostante i rilevatori bio ambientali non avessero segnalato nulla.

EQUIPAGGIAMENTO

Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o stivali equivale a 1 ingombro. Ogni personaggio potrà portare con se 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del Narratore oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di se.

ARMI A BORDO

A bordo della nave e possibile equipaggiare armi solo su ordine e assegnazione del comandante. Dato che anche un piccolo foro su uno scafo di una nave nello spazio potrebbe causare danni irreparabili, una nuova generazione di armi che emettono scariche di energia sono equipaggiate.

Queste armi, pistole, fucili o mitragliatori, possono stordire se usate a bassa energia, causando pochi danni o arrivare a uccidere se usate alla massima potenza. Una sola arma risulterà equipaggiata e quindi in uso, e va riportata nell'apposito spazio. Salvo ordini del comandante nessuno esclusi gli addetti alla sorveglianza possono equipaggiare armi.

OGGETTI STANDARD

4 Divise 2 Mostrine gradi 12 paia di calze 2 cinture 1 tessera magnetica (accesso stanza-livelli) 2 paia di stivali 1 paio di scarpe 1 divisa da parata 1 gilè 1 bustina (cappello) 8 pezzi di biancheria intima 1 Tuta da ginnastica. (Oggetti di uso quotidiano o comune possono essere equipaggiati a discrezione del Narratore)



**Capo Ingegnere
Michael Moeller**

Quarantatré anni, capelli brizzolati corti un poco stempiato, con baffetti, addome prominente, sua e la progettazione dei proiettori che consentono di creare la bolla di gravitoni capace di produrre il vortice spaziale. E' l'unico che può gestire questa nuova tecnologia e ne è molto geloso, tanto che non permette a nessuno di entrare in sala macchine. Caratterialmente gioviale, port5ato alle feste e ai ritrovi. Durante le ore libere ama restarsene ore al bar rosso bevendo birra e facendo chiacchiere. Convinto che la sua invenzione proietterà il genere umano nelle stelle.



Arjona Bajax
Capo risorse Idroponiche

Cinquantatré anni, civile, capelli bianchi, fisico asciutto, si occupa delle piante che aiutano nel ricircolo di ossigeno e provvedono per la reintegrazione alimentare di base. Caratterialmente schiva e riservata, non ama i festeggiamenti o i luoghi troppo affollati. Durante le ore di riposo ama restare nella cella idroponica a coltivare fiori o creare ibridi con gli stessi. Di fatto si sente a disagio in quanto ha ricevuto ordini dal governo Albanese di sottrarre informazioni riguardanti le nuove tecnologie a bordo della nave. Vive come se ogni sua azione potesse scoprire questo suo duplice ruolo, subisce il fascino del comandante.



Chieko Ciao
Tenente Assaltatori

Ventisei anni, capelli lunghi neri, unica in tutta la nave porta la spallina della sua nazione la Cina. Addestra e segue i membri militari dell'equipaggio. A dispetto del suo metro e quaranta centimetri di altezza è un arma da guerra. Caratterialmente molto diffidente, ama far parlare gli altri ma non rivela nulla di se stessa. Durante le ore libere ama vestirsi con delicati abiti di seta dai motivi floreali e acconciarsi come di tradizione nel suo paese, osservare quelle consuetudini che sono parte di lei, come piccoli cerimoniali giornalieri. Indossa sempre uno spillone nell'acconciatura in acciaio che può usare come arma.

DIVISE

Grigio scuro standard, in materiale intelligente riesce a gestire una temperatura e umidità ottimali. Dotata di un sistema magnetico di chiusura a lato del busto a sinistra, ha 4 tasche più 1 speciale porta pistola sulla coscia. Si distinguono i gradi sul colletto e il settore di appartenenza in base al colore della riga di stoffa sulle spalle larga circa 20 cm per lato. Oltre allo stemma UE (Union Earth) sulla spalla destra.



ROSSO – PLANCIA

GIALLO – TECNICI

VERDE - INFERMERIA

ARANCIO – MECCANICI

GRIGIO - SOLDATI

BIANCO - CIVILI

PNG [Personaggi Non Giocanti]

Sono tutte quelle persone nel gioco che i giocatori incontreranno, gestiti dal Narratore, sia vari membri dell'equipaggio, come alieni o animali ostili, con le loro caratteristiche.

Salvo indicazioni un umano ha 10-11 in ogni caratteristica e gli alieni possono arrivare a un massimo di 13.

ESPERIENZA

Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegna ai giocatori in base alla partecipazione, riuscita di eventi importanti, dei punti esperienza, da 0 a 0,1, questi andranno segnati sulla scheda personaggio accanto al valore che vorranno aumentare. Arrivati a 0,9 il punto successivo avrà valore 1 e si potrà impiegare come bonus nell'abilità scelta specifica. Importante ricordare che si potranno assegnare al massimo sei abilità anche diverse nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti per spostare punti altrove.

Il limite massimo di un abilità aumentata in questo modo è 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà.

Il gioco deve portare i partecipanti a risolvere tutte quelle problematiche che incontreranno con un solo obiettivo, sopravvivere e tornare a casa.

OGGETTI SPECIALI

Kit Meccanico: Uno a squadra, è una valigetta che comprende 1 saldatore con 5 piastre, 1 fiamma al plasma da taglio e perforante autonomia 10 minuti, 1 oscillatore e 1 tester portatile, non che piastre elettroniche generiche per riparazioni. Oltre un set di chiavi generiche e oggetti per riparare veicoli.



Oltre diverse schede standard modificabili per sostituire eventuali guaste. Contiene una speciale palla gelatinosa per otturare piccole falle nello scafo, questa si solidifica divenendo dura come l'acciaio alle temperature esterne dello spazio.



Analizzatore di immagini: Dotato di un zoom di impensabile potenza rivela la presenza termica e dei campi elettrici del corpo umano, anche attraverso pareti di modesta intensità. Comunica direttamente con il computer portatile che ne immagazzina i dati, o

Direttamente a una navetta con immagini in diretta, capace di fornire la distanza in metri da un bersaglio e di individuare anche volti presenti nella banca dati.

Analizzatore portatile: Uno a squadra, utile per comunicazioni, missioni, visioni satellitari, planimetria territorio, analizzare sistemi. Collegato alle microcamere da elmo e in grado di monitorare fino a 8 soldati impegnati e relativi collegamenti e comunicazioni in un



Irvin Nicodemus
Osservatore

area di 8km agli stessi. In grado di immagazzinare dati fino a 70 ore ad alta risoluzione continue, con un complesso sistema può intercettare diversi sistemi di comunicazioni analizzandoli. La sua funzione primaria tuttavia è quella di analizzatore ambientale, capace di distinguere: Qualità dell'aria, pressione con presenza di Gas, Radiazioni, Presenza batterica, minacce organiche. Variazioni termiche o di campo elettromagnetico. L'analizzatore trasmette costantemente i dati rilevati al computer della nave. Può comunicando con il traduttore della divisa inviare costantemente rilievi biometrici assegnati. Pulsazioni, pressione, stato vitale.



Analizzatore Medico: In dotazione uno ogni gruppo, è un complesso sistema di rilevamento diagnostico grazie ai suoi sensori, passato su una persona, invia in tempo reale informazioni mediche al computer

centrale o all'analizzatore portatile. Pressione, battito, piastrine. Localizza eventuali emorragie, danni a organi primari, scheletrici. Presenza di infezioni batteriche, alterazioni rispetto i parametri standard.

Carta Identificativa: Ogni membro dell'equipaggio ne ha una per accedere a aree private o computer, proprio conto personale. In metallo indeformabile e reca l'immagine olografica del possessore compresi tutti i dati identificativi biometrici.



Cinquantasei anni, inglese, civile capelli castani, indossa un vistoso parrucchino. Il suo ruolo ufficialmente è quello di osservatore politico al servizio delle nazioni unite. Egli osserva e annota tutti i comportamenti dell'equipaggio, in particolar modo del Comandante Varano. Caratterialmente insicuro e infido. Sempre pronto a cogliere in fallo chi a suo dire commette irregolarità. Durante le ore di riposo rielabora quanto annotato sul suo libretto nero. Di fatto appartiene ai servizi segreti inglesi e ha l'ordine di prendere il controllo della nave qualora membri di altri governi ne rivendicassero il possesso, impiegando altri membri dell'equipaggio fedeli alla bandiera inglese e pronti a un suo preciso ordine in codice. Non si tratta di una persona particolarmente intelligente. Ha saputo che a bordo è stato imbarcato illegalmente un gatto e lo ricerca continuamente.

ALLARMI A BORDO

Verde: Condizione normale - Giallo: Personale militare in allerta vengono annullati turni di riposo. Il personale deve confermare la piena operatività tutti alle proprie postazioni in attesa di ordini.

Rosso: Tutti ai posti di combattimento, piloti dei caccia pronti al decollo nelle varie sezioni, batterie e addetti ai pezzi pronti al fuoco. Sigillare tutti i compartimenti e relative sezioni.

CAMPI ENERGETICI

Veri muri di energia simili allo scudo che protegge la nave entrano in funzione in caso di calo di pressione o danni allo scafo. scatta un conto alla rovescia di 30 secondi. Possono essere disattivati da una delle due plance o attraverso la Carta Identificativa abilitata. Hanno un valore 100 (danni subibili prima della neutralizzazione), riflettono ogni cosa comprese le armi a energia, causano 1d6 di danno da contatto a round di esposizione.

DANNI STRUTTURALI ALLO SCAFO

La Kronstadt ha uno scafo con valore 70. Quando un arma colpisce una struttura esercita in un punto preciso il 100% del suo danno. Significa che in quel punto esercita i danni. Arrivati a zero o meno questa cede. In caso di foro nello scafo si lancia 1d6 1-2 Breccia nello scafo, si allarga il foro aprendo uno squarcio sullo scafo proiettando nello spazio oggetti o persone. 3-4 la depressurizzazione avverrà in 1d6 di minuti 5-6 Il foro resta tale e avviene una lenta depressurizzazione.

Ino

Ufficialmente non dovrebbe trovarsi a bordo, di fatto nessuno sa chi lo ha imbarcato, si tratta di un gatto dal pelo grigio tigrato molto vispo e intelligente. Non esiste qualcuno che non lo conosca, non lo cibi e non lo coccoli, ma tutti lo nascondono a Irvin Nicodemus. Di fatto Ino compare dove meno lo si aspetta ed è la mascotte della nave.

Caratterialmente nulla lo spaventa, veloce e capace di sparizioni improvvisi. Ama coccole e accoccolarsi dovunque anche nei posti più pericolosi della nave. Non è raro trovarlo in plancia seduto sulle gambe del comandante o appallottolato nella poltrona di comando. Ama spargere le proprie deiezioni nei luoghi abitualmente frequentati da Irvin Nicodemus. Regolarmente disattende ogni trappola che questi organizza per catturarlo.





Tenente di plancia
Patricia Grace Campbell

Trentadue anni, capelli neri e carnagione ambrata di origine Giamaicana. Apparentemente solitaria e poco incline a scambiare racconti personali ma capace di scatenarsi in danze caraibiche esaltanti, per poi tornare al suo stile di vita irreprensibile. Gestisce in plancia i sensori, comunicazioni e a volte il tattico con la stessa disinvoltura con cui di sua iniziativa porta un caffè al comandante, ovviamente un espresso amaro senza zucchero. E' lei che si occupa principalmente di Ino a bordo naturalmente di nascosto a Irvin Nicodemus.

EQUIPAGGIAMENTO TATTICO

Tuta spaziale: Elaborata nel nuovo Namicron 22 risulta leggerissima ma capace di sopportare temperature estreme. La sua leggerezza consente di effettuare operazioni in esterno nello spazio prima impensabili. La tecnologia principale risiede negli stivali a variazione magnetica che consentono una camminata sullo scafo metallico. Pur avendo un ottimo isolamento da radiazioni e onde di vario genere ha una bassa autonomia. Nonostante le piccolissime dimensioni della bombola e che risulta piatta lungo il dorso e del sistema di rigenero ossigeno, non può andare oltre i 45 minuti. E possibile attraverso due bocchettoni posti sul fronte del petto alimentare la tuta da altre tute o sistemi di alimentazione d'aria navali. Cessata l'autonomia si muore per ipossia, mancanza di ossigeno. Allucinazioni, svenimento, arresto cardiaco. La tuta è provvista di due placche a strappo poste sulle cosce, in caso di foratura basta strappare una toppa e applicarla sul punto che questa grazie a uno speciale mastice sigilla istantaneamente la tuta. Le tute sono oltre che come dotazione delle navette a disposizione nei magazzini accanto agli hangar.

Fumogeno Stordente Antonov WS - 456

Emette 10 secondi dopo lo strappo della linguetta un fumo contenente un gas stordente in grado di abbassare le caratteristiche -2 a chiunque si trovi in un raggio di 30 metri dal punto di erogazione. Durata da 3 a 7 minuti. In base al tipo di ambiente.



Bang Standard Antonov LS - 004

Emette 10 secondi dopo lo strappo della linguetta un poderoso boato, seguito da un lampo accecante, che stordisce chiunque in un raggio di 10 metri dal punto di deflagrazione. Durata 10 minuti -3 a tutte le caratteristiche.



CLASSIFICAZIONE PIANETI

Prima Classe: Pianeta composto principalmente di acqua e silicati con ampie superfici emerse con atmosfere composte principalmente da ossigeno e azoto, adatto alla vita umana.

Seconda Classe: Pianeta con atmosfera rarefatta inadatto alla vita umana, si presenta con poche forme vegetative e animali, sparsi vulcani attivi e una sottile cortina semi perenne di pulviscolo nelle fasce elevate dell'atmosfera.

Terza Classe: Pianeta composto prevalentemente da acqua, poche superfici terrestri caratterizzato da continui uragani e tempeste.

Quarta Classe: Pianeta composto da silicati con poche risorse idriche, atmosfera composta da anidride carbonica, azoto e una percentuale di ossigeno insufficiente a una normale respirazione umana. Muschi, licheni e una fauna limitata a piccoli animali e insetti striscianti.

Quinta Classe: Pianeta con atmosfera con superficie interamente ricoperta dai ghiacci, con temperature che arrivano anche a -80° privo di forme di vita di superficie.

Sesta Classe: Pianeta completamente privo di atmosfera o vita, caratterizzato da grossi crateri da impatto.

Settima Classe: Pianeta gassoso privo di nucleo, enormi banchi di gas incandescenti turbinano sulla superficie, principalmente composti da metano e acidi tossici. Senza alcuna forma di vita.

Ottava Classe: Pianeta rovente, temperature a livello magmatico, inadatto a ospitare qualsiasi forma di vita.

Nona Classe: Pianeta caratterizzato da atmosfere acide o tossiche incompatibili con ogni forma di vita.

Decima Classe: Pianeta non identificabile o con nucleo compromesso con altissima attività gravitazionale.



Tenente di Plancia
Filippo Rizzati

Trentadue anni, Italiano. Senza ombra di dubbio un personaggio insolito, sempre pronto a scherzare, o inventarsi modi per fare scherzi agli altri per poi fingersi innocente, ma molto capace e preciso nel tattico, è di fatto il primo pilota in plancia. Proviene da una famiglia di militari anche se si giudica con forse troppa severità la pecora nera della famiglia in quanto per un errore con un arma ha sparato a un suo superiore facendosi tre mesi di carcere. Prosciolto ha pregiudicato la sua carriera. Ha frequentato l'accademia uscendo il migliore del corso, se non fosse stato per l'incidente, avrebbe sicuramente avuto il comando di una piattaforma mineraria spaziale. Varano lo ha voluto con se e ha preteso fosse reintegrato a Tenente. Tra lui e il comandante ce un rispetto e un armonia unica.

Corpetto: Togliere 4 danni. Composto da ben 4 strati delle nuove materie di derivazione tessile, e leggero e permette agili movimenti. Dotato di due taschini al petto, due tasche capienti sui fianchi, e una tasca posteriore che contiene: flacone colla suturante spray.



**Tenente Pilota
Mircea Ionescu**

ARMI

Pugni: 1 Danno I danni da pugni possono provocare lo svenimento mai la morte.



Calci: 2 Danni



Caricatore Standard: Adatti a ogni tipo di arma, si caricano a energia che viene rilasciata dall'arma. Si ricaricano in armeria o sulle navette.

Coltello: 3 Danni

Parte integrante della divisa è incastonato nello stivale destro. Lama 15 cm.

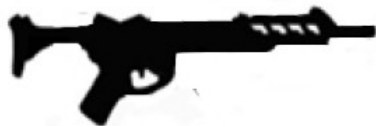


Dissuasore: 2d6+3 Turni stordimento

In dotazione standard a tutti i militari a bordo, causa una forte scarica elettrica a contatto, mettendo ko la vittima. 5 Colpi

Pistola LS 24: 4 Danni

Arma ultraleggera in polimeri in dotazione agli ufficiali. 22 Colpi con un caricatore. Queste armi provocano danni da ustione di energia,



Mitragliatore KLM 002: 7 Danni

L'arma tattica più potente della UE. Leggera, quasi interamente in lega plastica viene apprezzata per i suoi impieghi più disparati. [l'arma viene tenuta in armeria e consegnata su ordine del comandante] 12 Raffiche.

Comandante della squadriglia verde, dopo la perdita di diversi compagni e di caccia durante la deflagrazione dell'hangar verde, ha fatto cancellare le strisce identificative verdi sulle fiancate riportando i caccia a un bianco candido, aggiungendo al suo personale oltre i numeri identificativi, cerchi Blu - Giallo - Rosso identificativi del suo paese di origine la Romania. E' un tipo di poche parole, se disturbato impreca nella sua lingua. Si dice sia il miglior pilota a bordo, capace di ottenere l'impossibile da tutto quello che guida. Nell'hangar verde ha allestito un barbecue utilizzando una turbina, dove ama prepararsi in barba ai regolamenti grigliate e bere birra. I suoi piloti lo chiamano il Lupo dei Carpazi per il suo istinto da cacciatore e la squadriglia verde viene chiamata dei lupi, perchè esige la massima efficienza.

Granata Tattica LK22:

20 Danni -2 metro dal punto zero.



Lanciarazzi RM 62: 30 Danni -2 metro da punto zero

Dotato di mira automatica e in grado di lanciare in successione 3 razzi presenti al suo interno prima di essere buttato. Ogni razzo può colpire un bersaglio fino a 500m. [l'arma viene tenuta in armeria e consegnata solo alla bisogna su ordine del comandante]



Abelardo Lopez

Barman ponte rosso, quarantadue anni, capelli biondo cenere, viso accattivante, sempre con la battuta pronta, è un civile che gestisce il punto di ristoro sul ponte rosso della nave. Oltre che tutti i traffici poco limpidi, compreso un giro di scommesse, corse di ratti, alcol clandestino, e droghe. Il suo vero nome è Pedro Ramirez Gallardo ed è un colombiano appartenente alla NAC un'associazione terroristica colombiana. I Narcos lo hanno fatto salire a bordo per carpire quante più informazioni possibili da rivendere sul mercato nero su quanto scoperto dalla nave e nuove tecnologie, infatti in un angolo del bar stesso ce di tutto, componenti militari che non potrebbe avere. Qualsiasi sparizione di armi o oggetti rari sarà lui il colpevole.

SENSORI

Corto raggio: Ricerca in un quinto di quadrante, fonti energia trasmissioni audio video, pianeti analisi atmosferica, minerali, tempo di valutazione immediato direzionale 5 minuti ad ampio spettro.

Medio raggio: Ricerca un terzo di quadrante, fonti energia, trasmissioni audio, classe planetaria, tempo di valutazione 10 minuti diretto 30 ampio raggio.

Lungo raggio: Stelle, pianeti, radiazioni, segnali senza possibilità di identificazione estensibile ai quadranti vicini, necessario per impostare wormhole, tempo valutazione 1 ora direzionale 4 ampio raggio.



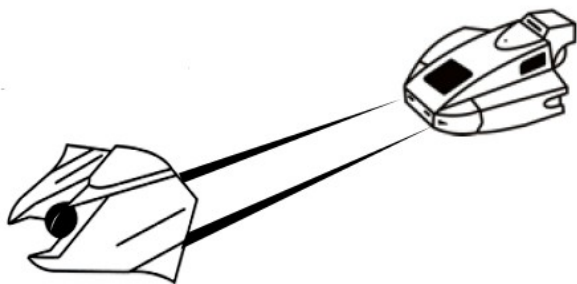
Annette Delacrois
Ricercatrice mineraria

Civile, origine francese, molto raffinata, si occupa di ricerche su minerali e applicazioni. Il tipo di persona che ti mette in un angolo con due parole, non accetta che gli si dica come fare il suo mestiere. Parla con la R tipica di Parigi. Ha ricevuto pressioni dal suo governo per ricercare la presenza di un particolare minerale raro sulla terra, adatto alla realizzazione di batterie, e qualora ne trovasse traccia di non farne menzione con il resto dell'equipaggio, con la promessa che in futuro potrà tornare a capo della spedizione mineraria francese. Nel tempo libero sta nel suo laboratorio a studiare.

Fuoco contro caccia nemici: ogni tiro riuscito in Armi tattiche, il giocatore sceglierà 2 risultati da 1 a 6 e lancerà il dado se esce uno dei numeri scelti colpisce il caccia nemico.

Fuoco amico: se vi saranno accanto ai caccia nemici, dei caccia terrestri in manovra il Narratore potrà scegliere uno dei due risultati scelti dall'addetto alla batteria, e se lanciando il dato ottenesse quel risultato, colpirebbe per errore un caccia terrestre.

COMBATTIMENTO TRA CACCIA



Se tra i giocatori vi fossero soggetti che volessero diventare piloti di caccia, (andrà evidenziato che potrebbero rifare la scheda rapidamente la percentuale di mortalità è molto alta) il Narratore dovrà durante gli attacchi, assegnare un caccia, un numero identificativo e un colore come hangar di appartenenza (Verde - Arancio - Rosso foto copiable e stampabili nella sezione della nave ingrandita) e eseguire sul tavolo la battaglia utilizzando le apposite figure di caccia da fotocopiare e ritagliare (ovviamente non tutta la battaglia, quella sarà descritta, ma solo la porzione di spazio che vede coinvolti i giocatori e i nemici).

Il Narratore gestirà i caccia Alieni e eventualmente quelli terrestri pilotati dai Png in turni come in un combattimento normale..

Il Narratore disporrà sul tavolo a sua discrezione i caccia nemici in avvicinamento, posizionerà i caccia della Kronstadt. Ogni Turno, il giocatore e Narratore dovranno scrivere su un foglio in segreto che tipo di manovra intendano fare. Esempio punto sul caccia nemico di destra, tento una manovra evasiva a sinistra decido di sganciarmi tornando alla nave ecc ecc. (in caso di mancata mossa o questa dubbia o impossibile sarà insindacabilmente il Narratore a muovere al meglio il caccia terrestre).

Il Narratore eseguirà tutte le mosse dei caccia Alieni e valuterà le scelte dei giocatori, così facendo, alieni e terrestri si troveranno mossi e direzionati. I caccia che si troveranno direzionati contro avversari potranno fare fuoco (vedi regole sottostanti "Fuoco")

BATTERIE DI BORDO

Fuoco contro altra nave: ogni tiro riuscito in Armi Tattiche, (salvo la nave nemica sia estremamente vicina per cui il Narratore dichiarerà immediatamente i danni provocati) il giocatore sceglierà 3 risultati da 1 a 6 e lancerà il dado se esce uno dei numeri scelti colpisce la nave nemica.

Posizione colpo: lancia 1d6

- 1** - Plancia comando **2** - Fronte della nave **3** - Fianco della nave
4 - Hangar o pancia della nave **5** - Ponti superiori **6** - Motori

Colpi nello stesso punto dello scafo:

1. Un colpo a segno significa danni ingenti, falle nella nave ma potrebbe operare lo stesso.
2. Due colpi nello stesso posto, danni irreversibili l'intera sezione non è operativa.
3. Tre colpi diretti allo stesso punto la nave esplode o subisce danni irreversibili.

Kronstadt: I colpi che possono essere subiti dalla nave raddoppiano, in quanto dotata di scudi.

- 1** colpo a segno in una sezione scudi 50%
2 colpo a segno in una sezione 25%
3 colpo a segno in una sezione 0%

Eventuali altri danni alla sezione saranno diretti.

PILOTARE

I giocatori possiedono però l'abilità pilotare e possono a loro rischio usarla, per modificare la mossa fatta a movimenti già avvenuti. (Quindi accettare la tattica impostata o scegliere il fato)

Se il Test riesce a seconda del risultato ottenuto, potranno scegliere ovviamente non cose impossibili o contrarie alla logica, posizionarsi come meglio credono, se il Test sarà negativo ne subiranno le conseguenze, e sarà il Narratore a posizionare anche peggiorando la situazione per il giocatore o scegliere possibili problemi sul caccia... armi che fanno cilecca, computer di bordo in avaria, calo di pressione, motori al 50%.

Se tratte tutte le conclusioni, vi fossero caccia che puntano rispetto la linea frontale della propria navetta un nemico, con un angolatura che per logica non renderebbe impossibile colpirlo. Farà fuoco.

Fuoco: L'attaccante dovrà scegliere da 1 a 3 numeri da 1 a 6 (il Narratore deciderà in base a distanza, angolazione).

Esempio il nemico è lontano e o ce un angolazione quasi impossibile, l'attaccante sceglierà 1 solo risultato da 1 a 6, e lancia il dado, se lo ottiene colpisce il nemico. Il nemico si trova perfettamente davanti potrà scegliere 3 numeri da 1 a 6 e se lanciando il dado uscirà uno di quei numeri sarà colpito.

I caccia non hanno scudi... e il combattimento continuerà fintanto non vi sarà ordine di rientro.

Caccia colpito: 1d6

1-2-3 Caccia esplode

4-5 Caccia esplotterà a breve (lancio) o si disattiverà andando alla deriva (scelta Narratore)

6 Danni gravi ma può ancora a malapena manovrare

CACCIA E NAVETTE

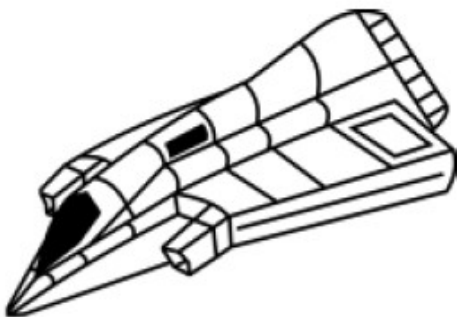
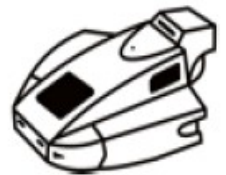
Tutte presentano un sistema di guida elettronica a fasci di energia, che agganciati dalle luci guida dell'hangar della Kronstadt, attivando una sorta di sistema che modula scudi capaci di arrestare la corsa del veicolo proporzionalmente al suo peso.

Utilizzano un carrello retrattile che raggiunto zero inerziale esce autonomamente fissando la nave agli ancoraggi magnetici dell'hangar, che in modo autonomo o guidato posiziona la navetta nell'area di sosta prefissata. Mentre il caccia a lungo raggio e la navetta, montano carrelli supplementari per atterraggio in aree non standard.

Tutte per manovra possono decelerare dando inversione ai motori utilizzandoli come freno. I caccia non causano danni a grandi navi con armi a energia.

Caccia Mura SS 3:

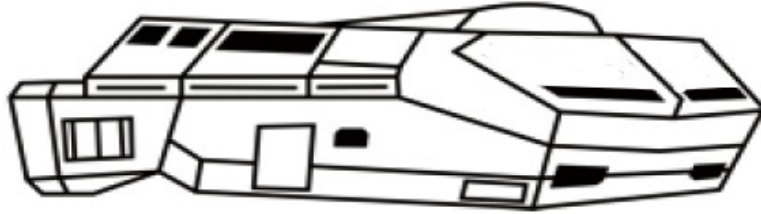
Monoposto agile e maneggevole. Possiede due cannoncini sulle fiancate che proiettano fasci di energia. Ha una corazzatura leggera. Dispone di 2 ore di autonomia, a pieno utilizzo o 4 ore a basso rendimento. Il Caccia non può entrare in atmosfera. Equipaggiamento standard 1 kit medico e 1 kit razioni di emergenza per 24 ore, sedile eiettabile. Struttura spartana, i comandi sono essenziali, manovra, fuoco, comunicazioni. Di colore bianco sulle fiancate riportano strisce del colore dell'hangar di riferimento e il relativo numero che ne identifica l'appartenenza.



Caccia a lungo raggio Ionut BH 28:

Utilizzati come bombardieri atmosferici sono una via di mezzo tra il caccia e la navetta trasporto. Dotati di sensori a corto raggio, possono entrare e uscire da pianeti di Classe Prima e Seconda. Non sono particolarmente agili. Armati con due cannoncini sulle fiancate che proiettano fasci di energia, ha un'autonomia di 50 raffiche. Ha una corazzatura media (Esplode con 1-2 se colpito). Ospita pilota e copilota, più addetto agli armamenti, anche se il numero di equipaggio può arrivare a quattro. Dispone di 8 ore di autonomia a pieno utilizzo e 16 a basso rendimento. Equipaggiamento standard tute e medikit per 4.

Razzi: Equipaggia 6 razzi, questi possono essere guidati fino all'obiettivo (autonomia 3 turni di combattimento). Causa 100 danni -2 metro dal punto di impatto.



Navetta Amsung 33 RO:

Mezzo multifunzionale, capace di trasportare nella sua stiva fino a 4 tonnellate o 10 membri di equipaggio oltre ai due piloti della cabina. La sua autonomia può arrivare a 24 ore a pieno utilizzo o fino a 36 a basso rendimento. La navetta può entrare e uscire da pianeti dalla prima alla terza classe.

Non equipaggia armi ma ha però una discreta corazzatura. Particolarità utilizzata una camera stagna e agganci magnetici nella parte superiore per passeggiate nello spazio o lavori esterni. Nel suo equipaggiamento standard conta 12 tute spaziali, 3 kit medici, 1 kit meccanico, 3 pistole, 2 fucili e razioni per 10 persone per 6 giorni.

d'emergenza per 8 persone per 36 ore. Equipaggiata con sensori a medio, e corto raggio e un più efficiente sistema di comunicazione rispetto ai caccia.



Dr Hubert Danielsson
Psicologo – Psichiatra

Cinquantatré anni civile di origine svedese, sempre allegro, con il sorriso sulla faccia, in realtà oltre il compito di analizzare il comportamento dell'equipaggio e del Comandante Varano, ha momenti in cui rivela una doppia personalità al limite della paranoia, che tiene nascosta a tutti e controllata dai medicinali che assume. Vi sono momenti in cui le sue perenni valutazioni su tutto lo portano a pensare che l'equipaggio mediti un ammutinamento e che complotti contro di lui. Unico nella nave, può destituire dal comando il Comandante.

VITA A BORDO

Tutto il personale viene impiegato a rotazione in 4 turni di cui uno considerato serale, dove le attività della nave si concentra sulla plancia, sensori, sala motori. Il tempo viene calcolato con la misura terrestre 24 ore. L'equipaggio è strutturato con un numero adeguato di personale per la manutenzione. Durante la fine di ogni turno si apre la mensa, dove su vassoi di plastica ermetici vengono serviti pasti caldi. Il personale ha a disposizione una gigantesca sala con tavolati, sedie, panche. Assieme al pasto viene fornito standard un succo o contenitore acqua o bevanda preferita, sono vietati gli alcolici. A richiesta i pasti sono dosati in base alla dieta del richiedente. Lunedì e il giorno del polpettone, martedì e il giorno della cucina italiana voluto dal comandante Varano, spesso in netto disaccordo con il cuoco di origine giapponese. A rotazione viene fornito un menù etnico che si può consultare dai propri alloggi. Anche se il responsabile Nijro Oroki fuori dagli orari prefissati non vuole nessuno in sala mensa, non è raro che venga usata come luogo di ritrovo o relax dall'equipaggio.

Il Bar del ponte rosso è la meta preferita per chi ama incontri piccanti, molti dei quali avvengono nel turno notturno. Qui si possono trovare alcolici anche se ne permane il divieto di vendita. Si intrattengono nella grande sala anche spettacoli musicali, o feste chiassose per compleanni o ricorrenze.

Sezioni vietate, ve ne sono diverse, anche se non vi sono salvo ordini sezioni sorvegliate, se escludiamo l'armeria ovviamente.

Non è insolito che vi siano riunioni negli alloggi privati dell'equipaggio e anche se è sconsigliato avvengano rapporti fisici tra membri dell'equipaggio.

Vi è tutto un protocollo per evitare gravidanze, il livello ormonale del personale femminile viene segretamente monitorato. La palestra spesso è luogo di piccoli incidenti che possono sfociare in qualche punto di sutura o un braccio rotto. Nell'hangar Verde poi spesso avvengono sfide a palla avvelenata, dove l'hangar viene privato in parte della gravità. Ovviamente queste sfide si fanno molto spesso per crediti e potete starne certi il responsabile è Abelardo Lopez.

Non è insolito vedere lungo i ponti, chiamati le passeggiate chi corre per tenersi in forma o magari inseguire Ino il gatto della nave la dove avesse rubato la cena o rotto qualcosa a qualcuno.

Può accadere che qualcuno commetta errori e l'ufficio del comandante è sempre aperto, e il comandante disponibile, così come esistono le celle per raffreddare gli animi a chi avesse ingerito troppo alcol o commesso piccoli furti o reati. Il personale agisce tranquillamente ma in modo molto professionale, inutilmente vigilati da Irvin Nicodemus, che nonostante i suoi sforzi di apparire simpatico dato che annota tutto ciò che accade o vede su un taccuino nero viene evitato da tutti.

Un giorno si è un altro pure Irvin e a rapporto dal Comandante Varano per segnalare questa o quella disattenzione o contravvenzione al regolamento e il Comandante lo asseconda ogni tanto punendo qualcuno. Il suo scopo principale è dimostrare l'esistenza di due cose sulla nave... Un gatto di nome Ino imbarcato illegalmente, e la distillazione di alcolici.

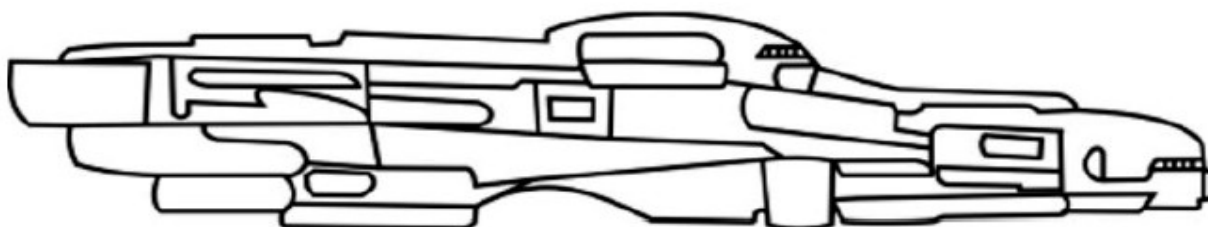
Tutti a bordo sanno di Ino, e che gli alcolici vengono distillati nell'hangar arancio dalla turbina di un caccia, ma è un piccolo segreto... condiviso da tutti.

Nei propri alloggi il personale può accedere a una vastissima selezione di film, filmati, files musicali, giochi, nelle varie lingue, anche se oramai è diventata una consuetudine la proiezione nel refettorio sulla parete bianca di film classici in bianco e nero in lingua inglese o di altre nazioni. Una volta al mese il Capo Muller e altri appassionati creano un siparietto che è divenuto un'abitudine seguito da tutto l'equipaggio, dove in costume vengono fatte rivivere antiche commedie o veri e propri musical. È successo che perfino il Comandante Varano abbia preso parte alla rappresentazione teatrale di Miseria e Nobiltà, evento rimasto memorabile non solo per il ruolo del comandante quanto per l'ilarità che la commedia ha suscitato.

PROIETTORI wormhole

Di fatto non spingono né alterano la velocità della nave, ma due potenti proiettori posti sul fronte ai due lati della nave emettono due fasci a particelle che generano una bolla a gravitoni, una sfera che si espande fino a collassare. Maggiore è la distanza da percorrere, più grande è la bolla che si forma.

Una volta collassata allo spegnimento dei proiettori, questa forma un cono inverso alla direzione opposta dei fasci di energia che l'hanno generata, creando un vortice di energia nello spazio capace di aspirare la nave e o gli oggetti che si trovano entro il raggio di massima espansione della bolla. Gli oggetti che vengono aspirati nel cono, subiscono rilevanti sollecitazioni, che ne comportano la disintegrazione salvo si utilizzi un campo inverso sufficientemente potente come gli scudi della Kronstadt. L'attivazione dei proiettori richiede un complesso calcolo astronomico, che salvo una dettagliatissima conoscenza del sistema, sarà effettuabile solo con i sensori a lungo raggio, tale procedura necessita di diversi minuti di elaborazioni, questo per evitare di incrociare in quello che viene chiamato iperspazio, termine coniato nelle saghe televisive, una stella, un pianeta, asteroide, massa o campo gravitazionale che distruggerebbe la nave. Il varco resta attivo nello spazio che lo ha generato per un periodo variabile proporzionale alle dimensioni della bolla.



KRONSTADT DETTAGLI TECNICI

Lunga 497 metri di colore grigio, prima nave della classe Jupiter con proiettori a fasci per navigazione interstellare. Corazzata con la nuova lega in Duradin. Utilizza uno scudo energetico a diversi campi per riparare più parti della nave dal riverbero verde marca Sogitec, che se portato alla disattivazione non potrà essere ricaricato prima di 4 ore.

Equipaggio 9 torrette per fiancata +2 posteriori con cannoncini che emettono raffiche di energia. Possiede comparti stagni auto sigillanti in caso di depressurizzazione.

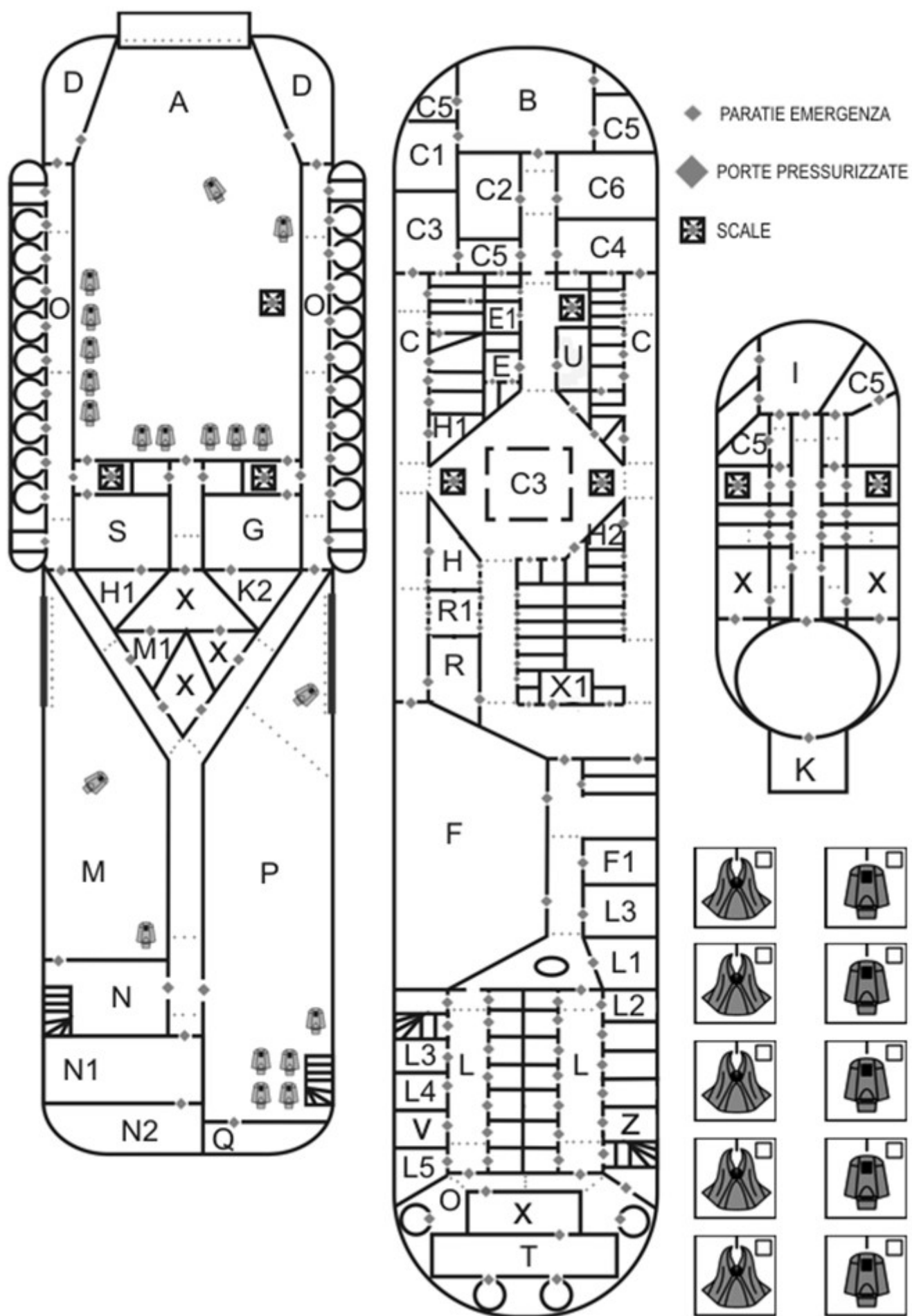
Le sezioni si dividono in ordine alfabetico per livelli tra primo e secondo e terzo.

Tutte le sezioni si possono chiudere automaticamente e pressurizzarsi alla bisogna in modo autonomo o da comando in plancia dal tattico.

Vi sono 2 turbo ascensori verticali da 12 posti cadauno che in pochi secondi collegano i livelli. Più diverse scale a tubo verticali di emergenza disseminate in tutta la nave con portelli stagni simili a quelli di vecchi sommergibili.

Sotto nella sezione sottostante vi sono elencati come in un piano di fuga, molto marginalmente le posizioni delle varie sezioni, tralasciando volutamente pareti divisorie o piccoli corridoi, e serve unicamente per stabilire la posizione di un laboratorio o dove si trova la plancia ecc ecc.

Mentre si troveranno sparsi in tutto il manuale parti necessarie al gioco, quali dadi, sezione della nave, caccia, schede dei personaggi. Tutto il gioco è predisposto per crearsi agevolmente tutto questo.



SEZIONI IN DETTAGLIO

A – HANGAR ROSSO

Rappresenta il gigantesco hangar rosso che comprende due officine complete una sezione ricambi, una sezione armamenti, una piccola sezione medica pronto intervento, ognuna pressurizzata. Miracolo della nuova tecnologia grazie a un innovativo e autonomo scudo, può consentire il decollo e l'atterraggio delle navi in ambiente pressurizzato. Provvisto di porte di emergenza in caso di depressurizzazione. La sua capacità è notevole, 30 caccia di cui effettivi 25 più 10 navette di cui otto effettive. Il personale impiegato nell'hangar rosso è di 58 persone tra tecnici, meccanici, infermieri.

B – PONTE DI COMANDO PRIMARIO

Rappresenta il ponte di comando. Una gigantesca plancia con 9 postazioni tecniche di cui, Sensori - Armamenti - Comunicazioni - Tattico - Comando - Pilota - Copilota. Impiega a rotazione 7 membri di equipaggio comandante compreso.

C – UFFICI – ARMERIA

Nel corridoio che segue il ponte di comando al secondo livello, chiamato da tutti la passeggiata. **C3** trovano il bar della sezione rossa, luogo di ritrovo, **C1** l'ufficio personale del comandante, **C2** la sala conferenze piccola, **C5** tre uffici, **C6** una sala detentiva. **C4** In questa sezione vi è l'armeria, armi leggere, medie, esplosivi sempre presidiata 24 ore su 24 da 4 guardie armate.

D – DEPOSITO MATERIALI FERROSI – AREA SEGRETA

Divisa in due parti nel primo livello la sezione D sinistra costeggia il lungo corridoio dell'hangar rosso, vi sono depositati materiali ferrosi inerti, parti di ricambio meccaniche e elettroniche, interi motori di navette, parti sostitutive di caccia. Nella sezione D di destra vi possono accedere solo il comandante e presenta una porta blindata simile a quelle di vecchi sommergibili, nessuno a parte lui sa cosa contiene.

E – DORMITORI

Posta al secondo livello in questa sezione vi sono i dormitori rossi, dei piloti e degli inservienti della sezione rossa, non che del comandante e degli ufficiali **E1**. Ogni camera è singola. Ogni membro di equipaggio può portare con sé fino a 3 oggetti non previsti dal regolamento come arredo. Tutte le stanze hanno campanello esterno, citofono e chiave apribili con carta identificativa.

F – CELLA IDROPONICA

La cella idroponica che prende entrambi i livelli di dimensioni notevoli, impiega un laboratorio chimico di ricerca **F1** e 4 livelli a terrazze di culture idroponiche, un complesso sistema di irrigazione e microclima per il mantenimento della vegetazione e il rinnovo di parte dell'aria. Da sola questa gigantesca cella è in grado di offrire il 30% del fabbisogno in cibo e il riciclo del 15% dell'aria rendendola più gradevole. Per gestire la sezione idroponica sono necessari 23 membri di equipaggio

G – LABORATORI DI RICERCA MINERARIA

I laboratori di ricerca mineraria posti al primo livello, non che il magazzino principale di stoccaggio e rielaborazione di minerali. Questo laboratorio ha un turbo ascensore diretto per l'hangar arancio, qui minerali e metalli possono essere elaborati o fusi per generare nuovi oggetti. Lavorano in questa struttura 12 membri di equipaggio tra tecnici e operai specializzati.

H – SALA COMPUTER – GENERATORE DI CAMPO ANTIGRAVITAZIONALE

Posta al secondo livello e al centro della nave, racchiude una sala con tutti i computer, sistemi neurali e tecnologici della nave. In questa sezione apparentemente più piccola lavorano 8 membri di equipaggio, tecnici specializzati, i sistemi gravitazionali sono in questa sezione, e possono suddividere hangar e sezioni della nave. Accanto al ponte H troviamo le due sale di proiezione **H1** di cui una adibibile a teatro, qui si possono studiare e suonare strumenti musicali. **H2** Generatore di campo antigravitazionale [Scoperto nel 2028 dal Dr Cosmin Varodi, ricercatore Rumeno, hanno permesso un grande balzo in avanti permettendo la conquista dello spazio].

K – CISTERNA IDRICA

Cisterna idrica primaria. Rappresenta la principale risorsa d'acqua. **K2** Cisterna idrica secondaria.

I – PONTE DI COMANDO AUSILIARIO

Secondo ponte di comando, unico a essere al terzo livello, più minuto del ponte di comando principale, in caso di assenza di contatti con lo stesso e in grado di operare in totale sostituzione, ha gli stessi strumenti e numero di personale. Solitamente il tenente anziano è posto alla guida del secondo ponte.

L – ALLOGGI E SALE RICREATIVE

Alloggi del personale, posto al secondo livello, camerate da quattro letti cadauna, divisi per donne e uomini, lungo la sezione L possiamo trovare la mensa principale, un piccolo punto di ristoro e ritrovo **L1**, la grande palestra **L2**, cinema **L3**, giochi vari **L4**. Può ospitare fino a 200 membri di equipaggio a rotazione mentre le camerate ne possono ospitare 500. Accanto agli alloggi nella sezione L potete trovare le due palestre complete di ogni tipo di attrezzo ginnico e la sala cinese **L5**, così chiamata in quanto utilizza una serie di bastoni per allenamenti in corpo a corpo studiati da Chieko Ciao. [Gli alloggi] Sono monolocali identici provvisti di accesso a carta identificativa, hanno un campanello esterno [Il personale della sicurezza ha una chiave universale, così come il comandante e il vice]. L'interno è spartano, divano letto, armadietti, tavolo, due sedie, schermo televisivo su cui poter visionare una vasta filmologia terrestre nelle varie lingue, separato da una paratia bagno con doccia]

M – HANGAR VERDE

L'hangar verde, posto al primo livello sulla fiancata sinistra della nave, non possiede un sistema di pressurizzazione, e i piloti sono costretti a utilizzare la camera di decompressione e quindi salire in assenza di gravità sui caccia o navette salvo ovviamente sia chiusa la paratia ermetica della porta in metallo. L'hangar è impiegato anche nei tornei di Palla Avvelenata. Molto inferiore come lunghezza del ponte, si trova maggiormente sacrificato per la presenza di un magazzino voluto dal comandante. Vi è in zona pressurizzata un piccolo centro meccanico **M1**. Solitamente quando il personale deve lavorare sui caccia o navette l'intero hangar viene chiuso allo spazio e pressurizzato. L'hangar verde prevede l'impiego di 12 membri di equipaggio tra tecnici e operai specializzati. Ha 12 caccia di cui 8 operativi e 4 navette di cui 2 operative e 2 caccia a lungo raggio

N – INFERMERIA – DEGENZA

Nella sezione N troviamo l'infermeria, nella sezione **N1** l'area ospedaliera capace di ospitare fino a 60 posti letto, due sale operatorie **N2**, tre sale rianimazioni, un pronto intervento, qui lavorano 40 membri di equipaggio tra medici, infermieri e specializzati. Si tratta di un sistema ospedaliero completo e all'avanguardia.

O – BATTERIE

Posto al secondo livello troviamo le batterie principali poste sui due fianchi delle navi, non che alternate stanze blindate che contengono i necessari rifornimenti alle armi stesse.

P – HANGAR ARANCIO

Hangar arancio, posto al primo livello sulla fiancata destra della nave, possiede un sistema di depressurizzazione, le sue dimensioni sono maggiori del verde, e ha un sistema di primo stoccaggio, scelta di materiali metallici o minerali. Possiede un sistema sofisticato di rilevamento batterico o radioattivo degli stessi. L'hangar arancio non deve essere depressurizzato pur avendo porte che lo possono chiudere all'esterno durante il decollo dei caccia o navette utilizzando un sofisticato sistema di modulazione degli scudi che permettono il passaggio unicamente dell'aeronave senza perdere atmosfera all'interno. Possiede al suo interno 10 caccia di cui attivi 8, 14 navette di cui attive 14 e 9 caccia a lungo raggio. Il personale addetto all'hangar è di 34 persone tra cui tecnici, meccanici e operai specializzati e 8 persone addette alla cernita dei minerali.

Q – OBITORIO – CAMERA DI ESPULSIONE

Dietro l'hangar arancio vi sono diverse salette a temperatura refrigerata di ricerca e analisi, anche se la sua funzione primaria è come obitorio e lancio capsule nello spazio. Questa sezione ha uno speciale portello che dà all'esterno della nave per espletare questo tipo di cerimonie o smaltimento rifiuti minerari.

R – SALA MOTORI WORMHOLE

Sala motori wormhole, sul secondo livello e parte di un terzo, qui si sviluppa la massima tecnologia della nave, attraverso due giganteschi proiettori posti sui lati e in grado di generare un buco nero. Questi motori sono molto delicati e occupano una sezione immensa della nave. Qui vi sono 4 gigantesche turbine **R1** che creano altrettanti campi che vengono indotti verso il fronte della nave ai proiettori di campo. Una sezione autonoma di computer per i calcoli necessari. Qui vi sono 39 membri di equipaggio tra tecnici, meccanici e specialisti.

S – SALA MOTORI A IMPULSI

Sala motori a impulsi e a campi gravitazionali, questa sezione posta al primo livello termina con i giganteschi motori che fuoriescono dalla nave. I due più piccoli ai lati per un movimento a impulsi che consente alla nave di muoversi a velocità potenzialmente ridotte. Questi motori servono durante gli avvicinamenti a altre navi o ancoraggi nello spazio. Mentre i motori a campi gravitazionali, spingono la nave a velocità che vanno da 1 a 4, dove 4 si avvicina alla metà della velocità della luce. Questi motori permettono alla nave di poter lasciare un'orbita planetaria e il rientro nella stessa. In questa sezione divisa in 4 tronconi trovano occupazione 23 membri di equipaggio tra tecnici, specialisti e operai.

T – PASSEGGIATA ESTERNA

Più che una sezione si tratta della poppa della nave il suo termine, essa finisce con una stanza che depressurizzata può far accedere allo spazio, con una trentina di tute spaziali, attrezzi per riparare lo scafo esternamente. Accanto alla stanza vi sono una per lato due batterie che possono operare unicamente dal tattico, non sono accessibili.

U – CUCINE

Cucina, qui vengono preparati i pasti reintegrando le risorse. Contiene enormi celle refrigeranti e apparecchi reidratanti. Vi sono 22 addetti alla preparazione oltre al capo cuoco.

V – UFFICIO POLITICO

Ufficio e camera personale di Irvin Nicodemus. L'ufficio è collegato direttamente al computer principale e ha un suo archivio autonomo riguardo immagini, registrazioni di eventi accaduti nelle plance o sugli schermi principali della nave. Qui esiste un database di ogni membro dell'equipaggio e tutti i dati relativi al pianeta terra. Questi dati sono gestiti dall'ispettore, egli solo conosce la chiave per accedervi.

Z – LABORATORIO RICERCHE BIOLOGICHE

Laboratorio di ricerche biologiche, presenta la particolarità di avere un portello con camera pressurizzata che dà verso l'esterno adatto all'attracco delle navette. Il laboratorio contiene tre camere di 2x2x2 metri adatte a ospitare diverse forme di vita aliena, con possibilità di pressurizzarle in modi differenti. Un tavolo operatorio e diversi macchinari per la ricerca in ambito molecolare.

X – MAGAZZINI Magazzini generici, farmaci, abiti, apparecchi di uso quotidiano, **X1** Magazzino viveri, tutto quello che può essere conservato non fresco a lunga durata, si trova qui.

RANSIA L'IMPERO



Lenora Asima Rasha
Imperatrice di Ransia

L'IMPERO

Ransia si compone di 7 pianeti di prima classe, di cui tre considerati madre e Ransia il pianeta chiamato dell'origine.

L'impero Ransiani viene guidato da tre anni dall'imperatrice Lenora, salita al potere alla morte del padre Dirim Alosiu Rasha, perito in un attentato mentre si trovava in viaggio dalla capitale Rash alla residenza estiva sul mondo Molanh. Eletto a reggente come lascito imperiale, sebbene con carica protempore fino alla maggiore età di Lenora, il Gran Ammiraglio Vlsa Rukaah molto ben voluto dal popolo Ransiano, che lo stima per le sue vittorie in campo militare oltre che persona di esemplare correttezza e indubbia moralità.

Da settantanni l'impero è in continua espansione, dopo quelle che vengono chiamate le guerre del dominio che videro contrapposte due fazioni politiche dello stesso popolo sul pianeta. Due classi contrapposte che troviamo tutto oggi, Ransiani e Hisian, due facce della stessa cultura e razza. Secondo le cronache di allora opportunamente modificate gli Hisian presero il potere a scapito della fazione Ransiani e questi dopo lunghe e sanguinose guerre riuscirono a liberare l'intero mondo. Anche grazie alla scoperta delle nuove armi a fascio energetico. Una volta che vennero purgati ogni forma di resistenza e piegato l'intero pianeta svilupparono le prime tecnologie per i viaggi nello spazio. In nemmeno settanta anni assoggettarono i pianeti nel proprio quadrante con la forza. Come gli Hisian, le razze che caddero nelle guerre finirono schiave per i nuovi padroni. In questi tempi l'impero vive in un clima di terrore dato dal potere politico nell'impero della fazione purista Ransiani.

Il popolo Hisian vive da schiavo e asservito a quello Ransiani in una pseudo libertà dove a volte basta un sospetto per scomparire. Ufficialmente nell'impero non esiste un'opposizione Hisian e nessuno osa contraddire o andare contro le decisioni del direttivo politico.

Tredici anni, è salita alla reggenza alla morte del padre in un attentato cui si sono per le cronache ufficiali resi responsabili ribelli Hisian, prontamente catturati dal servizio d'ordine e giustiziati pubblicamente nel giro di 24 ore.

Caratterialmente allegra, vive in un mondo ovattato, non sa nulla di guerre, conquiste, appare poco in pubblico e nelle poche apparizioni è sempre al fianco del Gran Ammiraglio Rukaah, che fino ai suoi diciotto anni guida di fatto l'impero. Non sono rare le sue attenzioni nei confronti di servi Hisian, spesso nonostante la giovane età cerca di intervenire in favore delle loro famiglie in aperto contrasto con i suoi educatori.

Raka Sirmah divenuto consigliere dell'imperatrice Lenora, di fatto fomenta il popolo inneggiando alla purezza della razza Ransiani e ha ottenuto non sempre in modo lecito, particolari poteri repressivi. Sono innumerevoli i casi di intere famiglie scomparse nel silenzio collettivo. Nell'ultimo trentennio governato dall'imperatore, l'impulso militarizzante del pianeta ha preso una nuova spinta e ora perfino ragazzini di 15-16 anni si arruolano nelle giovani milizie di Ransia.

Le divise per editto imperiale sono grigioverde chiaro. Vige un sistema spartano, un soldato, un comandante che contravvenisse, o semplicemente ritardasse un volere imperiale finirebbe ucciso pubblicamente in una diretta televisiva durante i vari discorsi e proclami imperiali trasmessi.

Al grido di Rasha giovani guerrieri si immolano per l'impero in continue campagne per la sua espansione.

La flotta Ransiani è enorme, conta solamente sul pianeta madre 32 navi classi Lenora. Il tutto è appena un terzo del totale della flotta che pattuglia l'intero quadrante e governa i pianeti soggiogati.

La capitale del pianeta madre è Rash, immense strutture abitative di cemento e metallo squadrate, collegate con navette a diverse altezze, con tutte le strade che compongono una gigantesca raggiera che portano al palazzo imperiale. Attorno ogni città vi sono 3 - 4 spaziporti con relative batterie di fuoco.



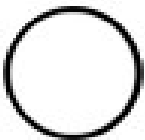
Vlsa Rukaah
Gran Ammiraglio

Al comando dell'esercito e della flotta Ransiani. Ottimo tattico e militare, crede nel suo ruolo. Non di rado comanda azioni direttamente mettendo a repentaglio la sua vita. Osannato dal popolo nel ruolo di conquistatore. Non ama occuparsi di politica, ma spesso vi è costretto. Non approva le pubbliche punizioni inferte al popolo Hisian e non vuole sottoporre queste brutture alla piccola imperatrice. Fu il padre di Lenora a designarlo in punto di morte quale suo precettore e protettore.



Raka Sirmah
Consigliere politico

Ogni giorno il suo volto è visto dal popolo Ransiano, egli predica la purezza della razza prima, sancendo che ogni razza diversa deve essere estirpata per volere del cerchio, religione ufficiale di cui è l'alto sacerdote. Di fatto condiziona le scelte politiche del palazzo e ha un potere immenso grazie alla creazione di centri per lo sviluppo del credo che di fatto sono invece centri di addestramento di un'élite religiosa paramilitare, sparsi ovunque. Egli mira ad avere un controllo completo del popolo Ransiano e estirpare ogni Hisian su qualsiasi pianeta Ransiano. Non essendosi dichiarato fedele al culto del cerchio, non vede di buon occhio il Gran Ammiraglio e non manca occasione per porre in evidenza la cosa, ma fintanto il culto del cerchio non verrà ratificato come pretende religione unica e obbligatoria deve aspettare l'occasione propizia per prendere il controllo del governo.



Il Culto del Cerchio Nato 300 anni addietro, nella colonia di Raval, attraverso i racconti orali di Marania, una ricercatrice mineraria cui sarebbe apparso in cielo il cerchio, si diffonde rapidamente attraverso le colonie. Gli adepti onorano i sacerdoti che indossano una tunica rossa con un cappuccio calato sul volto e un vistoso cerchio dorato sul petto. I sacerdoti narrano il volere del Cerchio, attraverso le parole di Marania, prima fondatrice e scomparsa nel cerchio. Ogni credente concludendo un discorso o come saluto compie un cerchio sul suo addome con la mano destra.

Inizialmente il cerchio fu osteggiato dalle vecchie religioni, ma prendendo piede, i sacerdoti che ne ottemperavano i riti e i rituali, soppiantando i vecchi luoghi di culto con quelli del Cerchio, prendendo man mano potere, e oggi chi non professa il credo del cerchio, viene considerato un eretico e non di rado viene pubblicamente deriso, in altri casi fustigato, o ucciso tra le fiamme sull'altare circolare di metallo presente sulla pavimentazione di ogni chiesa cerchista. Viene presto creato il libro del cerchio, e ne vengono dettate le regole. Ogni fedele deve concludere con un saluto compiendo il cerchio e pronunciando la frase "per il volere del Cerchio". E attraverso quelle che apparirebbero come confessioni religiose i cittadini accusano i vicini di blasfemia, per magari avere incarichi religiosi, politici o militari di rilievo. Questi diventano adepti e debbono subire una sorta di interrogatorio psicologico per valutare la fedeltà al cerchio. Attraverso false incursioni di città o pianeti liberi, il cerchio facendo leva sulle paure delle persone ha imposto controlli e metodi di controllo molto severi, tutto nel nome della sicurezza. In questo modo, ogni momento della vita di ogni singolo cittadino viene spiato da cittadini che spiano cittadini e controllori che controllano i controllori.

LA PROFEZIA

Gli antichi fuggirono da un mondo ferito a morte da una cometa. Essi si dispersero nelle galassie, altri affrontarono la colonizzazione di un mondo devastato pur di non abbandonare la loro stella. Quando gli antichi colonizzarono Ransia lo chiamarono Eden. Sulle pietre dei primi templi sono incise le profezie. Dallo spazio gli antichi torneranno e ci salveranno da noi stessi. Per secoli i Ransiani hanno venerato gli antichi, ma dopo Maraia il cerchio sta per divenire l'unico unico credo. Le tavole degli antichi sono andate

La capitale e affollatissima, i civili sfrecciano su veicoli lussuosi, il che contrasta con lo stato sociale Hisian, obbligati a indossare in pubblico fasce o abiti di colore arancione e a svolgere i compiti più degradanti, vivono fuori dalle città in casette o baraccopoli che il governo di tanto in tanto ripulisce brutalmente. Ogni possibile atto criminale, o incidente viene attribuito a inettitudine Hisian. Di fatto sia i Ransiani che gli Hisian sono lo stesso popolo, se escludiamo il Chip sottocutaneo messo agli Hisian alla nascita.

Sebbene i trecento anni di Impero hanno volutamente cancellato la storia antica di questo popolo, glorificando l'origine dalla nascita del primo imperatore sul pianeta madre, esistono cronache conservate al museo cittadino che riportano il raggiungimento del pianeta madre da parte di viaggiatori dello spazio, di un popolo antico originario del terzo pianeta di un sistema stellare entrato in crisi dopo l'impatto di una cometa.

Le tavole Sulle tavole antiche e riportata la rotta verso quella stella anche se quella lingua e quei codici non sono comprensibili, ce ancora chi di nascosto tra gli Hisian venera il culto di quel pianeta, come il pianeta d'origine. Nei secoli e soprattutto da quando il culto del Cerchio attraverso nuovi indottrinati e sempre un maggior numero di chiese costruite, questa religione non accenna a spegnersi sebbene osteggiata al punto che chi fosse scoperto a parlarne pubblicamente rischierebbe la pena di morte. Gli adoratori della chiesa detta delle origini organizzano raduni clandestini in cui figure chiamate "padre" o "madre" narrano le storie degli antichi viaggiatori e di come essi da quella stella un giorno torneranno per liberarli. Anche tra i Ransiani e sommerso questo culto, ma chi venisse scoperto sarebbe ucciso pubblicamente come traditore.

Tecnologie I Ransiani usano armi a energia, sviluppano una carica che rilasciata causa ustioni da bruciatura, e questo genere di armi, come i propulsori per navigare nello spazio, pare siano stati trovati durante degli scavi in una antichissima necropoli. Agli Hisian viene impedito di credere nei testi che prevedono il ritorno degli antichi, ma non è raro trovare in umide cantine o ritrovi di fiducia, chiese Hisian nascoste, dove i fedeli si ritrovano per sentire e tentare di interpretare le antiche profezie

distrutte come i templi, ma seppure non capendone il significato di quei simboli, il popolo Hisian, di generazione in generazione ne tramanda la memoria, ogni loro figlio ne impara i segni e sa ripeterli uguali. Una grande nave giungerà dal cielo, essa sarà possente e si riconoscerà dall'uomo che la guiderà con giustizia. Egli avrà con se un animale che andrò perduto dai Ransiani, ma la cui effigie risulta chiara sulle tavole sacre.

[L'effigie è di un gatto, le tavole portano diversi dati come il DNA umano, la posizione della terra rispetto le galassie per arrivare a Ransia. Questa è la chiave, la sola via per conoscere la rotta verso la terra].



Nave Ransiani Classe Lenora

Lunga 317 metri di colore verde rame, Corazzata con in ognuna delle 10 sezioni che la compongono.

Equipaggia 6 torrette per fiancata che emettono raffiche di energia. Ogni torre ha una sua autonomia di inservienti che operano indipendentemente. Possiede comparti stagni auto sigillanti in caso di depressurizzazione, 90 membri di equipaggio, 18 caccia a bordo. Può entrare e uscire dall'atmosfera planetaria, equipaggia dei motori a spinta nucleare, rapportata alla nave terrestre può viaggiare a velocità 3 anche se non per lunghi periodi. Il rientro è per raggio traente.

Caccia Ransiano Raka 87

Sostanzialmente simile ai caccia terrestri pur essendo di dimensioni leggermente maggiori, può trasportare un pilota. Armato di lancia raggi simili agli ustori. Non è dotato di sensori ma viene guidato tramite un radiofaro dalle navi madre, ha una struttura alare che gli permette il rientro in atmosfera ma non può uscirne da solo. Di colore verde rame e argento.



Ustore Ransiano Kaira 15

L'arma in questione se lo sparo avviene immediatamente causa 4 danni, se invece trattenuto +1 per ogni round fino a un massimo di 4 round.



Il fascio è brillante, come essere investiti da un globo di magma incandescente. Assomiglia una pistola e ha al suo interno 20 cariche di energia impiegabili poi va ricaricata. Con questa arma i Ransiani hanno piegato molti popoli.

RESISTENZA HISIAN

Seppure con fatica, braccati dagli emissari di Valissa Rava, e dai membri del cerchio, esiste quasi su ogni pianeta controllato dai Ransiani e su Ransia stesso, una resistenza Hisian, persone che a rischio della propria vita, si radunano e tentano di sabotare o arrecare danni alle strutture di comando Ransiane.

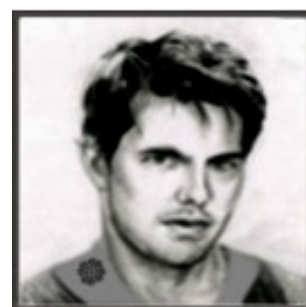
Anche se la stampa non divulga gli attentati o i volantini con cui tappezzano la città, dicendo alla popolazione cosa sta accadendo, o improvvisando stazioni radio clandestine che trasmettono non più di 5 minuti poi si spostano per non essere individuate.

La popolazione anche Ransiani ha preso queste manifestazioni, come il solo esempio di verità, è di fatto il solo modo che i mondi assoggettati al controllo del cerchio o di Ransia hanno per ricevere informazioni che non sono state preconfezionate dal regime.



Valissa Lana
Servizi Segreti

Per il popolo Hisian è un incubo, intere famiglie vengono deportate su ordine di Valissa, Utilizza ogni metodo pur di scoprire infiltrati, persone "impure" che occupano ruoli Ransiani. A Ransia nella capitale occupa il palazzo Rosso, che sebbene di marmo bianco, viene così chiamato perché chi entra raramente ne esce. Poco importa fossero realmente colpevoli, quando serve dare qualche esempio i colpevoli si trovano sempre, questo è il suo motto. E' esperta in ogni genere di tortura anche se preferisce quelle psicologiche. Ama introdurre spie o recitare in prima persona ruoli di vittima.



Viris Rowa
Comandante

Quando vi sono problemi, come ribellioni nei pianeti conquistati, il Comandante Viris lancia quelli che chiama i suoi cerchi. Soldati di fanteria scelti che ripristinano l'ordine. Non di rado si dedicano al saccheggio e a atti di brutalità. Va molto fiero delle medaglie che indossa, anche se per guadagnarle non ha mai lesinato sparare su civili inermi. L'importante che il lavoro venga fatto bene e in fretta è il suo motto. Anche se non disdegna donne Hisian nel suo letto.



Belos Rewo
Comandante Bulo Ancestrale

Un tempo comandante di nave Ransiana, è stato congedato con disonore, quando Valissa Rava dietro indagini ha scoperto che aveva una moglie sangue Hisian. Che fosse vero o meno, ha assistito alla decapitazione pubblica dei suoi moglie e di sua figlia. Liberato dal suo equipaggio che gli era restato fedele, oggi è un pirata. A bordo della nave Ransiana Bulo Ancestrale di colore nero come la notte, attacca tutti i convogli Ransiani o navi che issano le insegne di Ransia, depredandole. Durante le torture in carcere ha perso un occhio. Carattere deciso e abile comandante di nave fanno di lui un avversario temibile.



Bulo Ancestrale

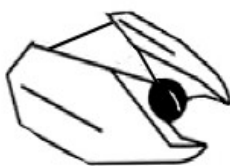
Lunga 265 metri di colore nero, Corazzata pesantemente, con modifiche in ognuna delle 8 sezioni che la compongono. Equipaggia 6 torrette per fiancata che emettono raffiche di energia e 6 lancia missili nella parte posteriore.

Possiede comparti stagni auto sigillanti in caso di depressurizzazione, 107 membri di equipaggio, molti profughi, compreso donne e bambini, 17 caccia a bordo anche questi neri come la notte, privi di luci o segni di riconoscimento.

Sia nave che caccia sono di un modello vecchio, non possono entrare in atmosfera.

Caccia Bulo Ancestrale

Quasi simile ai caccia terrestri pur essendo di dimensioni leggermente minori, può trasportare un pilota. Armato di lancia raggi simili agli ustori. Non è dotato di sensori. Di colore nero, per il rientro usa l'inversione di spinta dei motori, il che rende la manovra molto pericolosa, lasciata solo alla bravura eccezionale di questi piloti.



ALIENI

Questo gioco, diversamente da altri sul genere, limita l'uso delle razze aliene, inteso come qualcosa di fisicamente diverso dal ceppo umanoide. Di fatto sia Ransiani che Breviani, Morph, sono umani, che hanno sviluppato tecnologie in modi diversi, altre figure come i Naliani, sono mutazioni indotte nei secoli da interventi della razza stessa o mutazioni indotte dall'ambiente.

Mentre il divario tecnologico è notevole, ma ogni gruppo ha sviluppato un proprio sistema difensivo o di attacco che li rende molto temibili.



Naliani Umanoidi dalla pelle chiarissima, alleati ai Ransiani. Spesso vengono impiegati negli scontri più cruenti o nelle occupazioni dei pianeti. Il prezzo altissimo in vite ha permesso ai Naliani di mantenere il proprio pianeta di terza classe in completa autonomia dai Ransiani. Possiedono una doppia camera gastrica, la prima impiegata normalmente per assumere cibo sotto forma di muschi vegetali, la seconda può secernere volutamente un acido che causa 3 danni e che all'occorrenza scioglie le membrane e mette a contatto i liquidi dei due stomaci causando un'esplosione 15 danni -2 danni a metro. . VMC (Valore Medio Caratteristiche) 12 Usano armi a energia Ransiani. Particolarità sono dotati di branchie e in grado di respirare in acqua, così come di dita delle mani e dei piedi sono palmati palmati. Si disidratano facilmente e si ammalano esposti al calore o alla luce solare diretta. Non possiedono tecnologia spaziale.



Morph Nessuno sa quale sia il loro vero aspetto, anche se sono umani. Indossano una sorta di muta in materiale biologico che consente loro di assumere sembianze di ogni razza che incontrano o di persone con le quali restano in contatto tattile per almeno 2 minuti e possono mantenerne l'aspetto per 2-4 ore poi vi sono perdite di dettagli e infine resta visibile la loro tuta particolare di colore grigio. Possono riprodurre solo l'immagine, non gli oggetti. Solitamente si trovano sulle stazioni o piattaforme spaziali minerarie orbitanti sulle fasce asteroidali. A volte si offrono come letali cacciatori di taglie. Anche il loro pianeta di origine è sconosciuto si dice attui un sistema di camuffamento in grado di riflettere la luce e qualsiasi segnale radio, così da risultare . Sono temuti e rispettati da tutti, persino i Ransiani li temono. Non si conosce la loro tecnologia spaziale.

BEREVANI

Si sa pochissimo su questa razza, quando qualcuno di loro sbarca su una piattaforma o pianeta commerciale o mineraria, indossa sempre un'armatura esoscheletro protettivo di metallo brunito. Riservatissimi in ogni loro atteggiamento, perfino la loro voce viene udita tramite un sistema elettronico della maschera. Sono ottimi combattenti anche se adottano il combattimento come ultima risorsa.

Raramente si vedono in gruppo. Il loro pianeta Erevà è simile alla terra, ma nemmeno i Ransiani osano avvicinarsi tutto il quadrante e disseminato delle loro particolari mine spaziali. Livello tecnologico elevato. VMC 13. Una loro ammiraglia misura il doppio della Kronstadt.

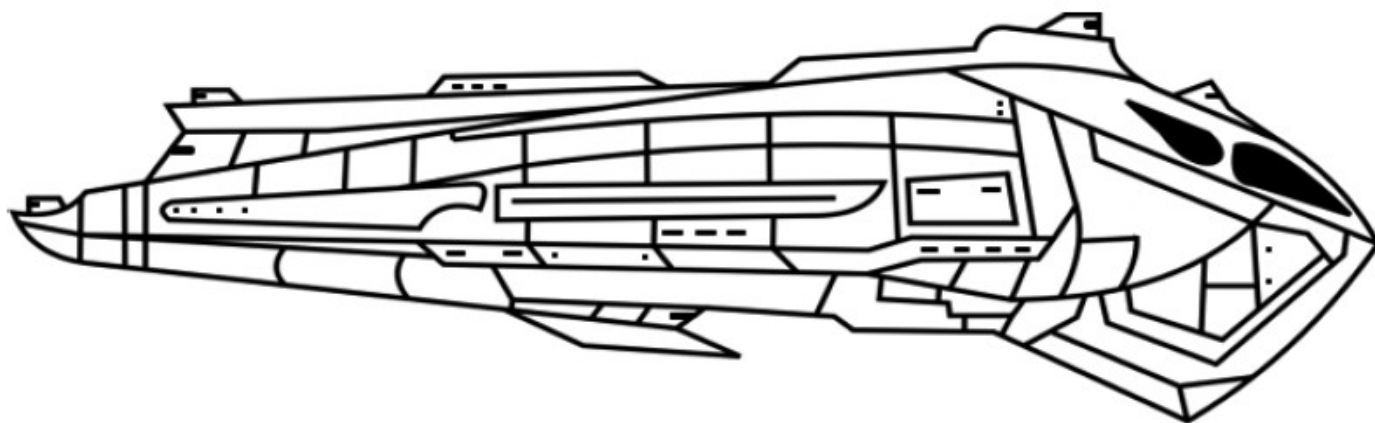
Il popolo Berevani rifugge ogni contatto con possibili razze aliene, se non protetti dalle loro armature. A nessun alieno è concesso salire sulle loro navi. Di fatto i Berevani sono in tutto e per tutto umani.

Il loro livello è nettamente superiore a quello della nave terrestre. Ce chi li considera dei robot, delle macchine e su di loro si sono susseguite leggende a non finire.



Disintegratore

Usano armi che emettono un raggio di particelle che disgrega ciò con cui viene a contatto, causando 8 danni. L'effetto è quello dell'ustione anche se e più una cauterizzazione. Il caricatore è da 30 colpi ma la particolarità di questa arma è che riconosce tramite DNA il portatore e in caso di contatto diverso dal programmato può esplodere dopo 10 secondi emettendo un suono sempre più acuto, causando 2d6+3 -2 metro di danni.



Nave stellare Berevani

Di dimensioni enormi 903 metri, nettamente superiore alla Kronstadt, l'aspetto grigio ferroso come le maschere e armature del popolo Berevani. Corazzata con valore 40 in ognuna delle 26 sezioni che la compongono. Equipaggia 14 torrette per lato della nave capaci di emettere raffiche disintegranti che causano 20 danni. Possiede comparti stagni auto sigillanti in caso di depressurizzazione.

Caccia Berevani

Sfrutta come arma difensiva una corazza capace di subire fino a due colpi. Ha un sistema di autonomia pari a 48 ore. Agile e veloce e pesantemente armato con disintegratori. Capace di entrare e uscire dalle atmosfere di tipo 1 - 2 - 3 fornito di camera stagna e comunque un monopošto molto sofisticato. Colore bronzo brunito e argento.



Sahavis

Considerato il "purista". Generale della flotta Berevani, considera ogni altra razza degna solo dell'estinzione. A bordo della Shahamir-ha l'ammiraglia Berevani, attacca e distrugge ogni nave che incontra sul suo cammino.

Di lui si dice che più di una volta si sia scontrato con l'alto consiglio su Erevà, e che i suoi atti di violenza non sono molto ben visti. Ma che vengono tollerati unicamente perché egli è considerato il solo capace di poter contrastare l'avanzata Ransiana.

Unica la Shahamir-ha, così come i caccia di bordo, sono di un colore rosso scarlatto. La stessa armatura di Sahavis è di quel colore.

Mine spaziali I loro quadranti ne sono disseminati, emettono energia e si attaccano agli scafi delle navi che vi entrano, per staccarsi se invertono la rotta o esplodere se avanzano.

DIRITTI SUL GIOCO

Soli nel Buio è tutelato dalle vigenti leggi in materia di diritto d'autore. Il gioco viene concesso, ad uso privato, liberamente scaricabile e stampabile, ma viene fatto divieto di vendita, modifica anche parziale, manipolazione e copia di parti, senza il consenso dell'autore Qwein© - Molinari Michele.

INIZIA L'AVVENTURA

I giocatori creati i loro personaggi si troveranno ora in uno spazio a loro sconosciuto con l'ammiraglia danneggiata. Nessun riferimento utile per trovare la rotta di casa. Ora il loro scopo sarà sopravvivere e prendere contatto con tutte le forme umane presenti in questa parte dell'universo che il Narratore farà loro incontrare, ostili o amichevoli. E forse i nostri giocatori riusciranno con coraggio e dedizione a trovare la via per tornare sulla terra. L'orgoglio della flotta terrestre la possente Kronstadt è la sola via per tornare a casa, assieme a l'uso della diplomazia, per scoprire come impostare la rotta verso il sistema solare. Potranno salvare intere popolazioni dalla schiavitù, e sperimentare incontri con razze differenti, o con pensieri differenti, dove la stessa civiltà si è evoluta su principi diversi, quali la mutazione come i Naliani, che nel corso di ere hanno volutamente con ricerche genetiche migliorato il loro corpo, oppure i Morph, che usano una tecnologia impostata sul camuffamento, nascondendo sempre il loro reale aspetto, al pari dei Berevani che hanno fatto dell'isolazionismo una dottrina e una filosofia di vita, al punto di non accettare nessuno che non abbia il loro stesso pensiero, oppure come i Ransiani, che vivono in un ambiente di terrore, usando nonostante l'avanzata tecnologia schiavi, provenienti dalla loro stessa razza, divisa unicamente da pensieri diversi, in cui una temibile religione sta prendendo piede nel più tetro e spietato metodo coercitivo. Questo dovranno superare i membri dell'equipaggio e i nostri giocatori. Questo gioco di ruolo non è concepito come una campagna, non darà punti impossibili, armi altrettanto esagerate, non è questo il genere di gioco, ma parlerà di collaborazione, di incontri, di accettare o combattere il pensiero dei prepotenti, di coloro che vogliono soffocare la libertà. Essi per questi popoli rappresentano una speranza, il cambiamento, la salvezza o la redenzione.

Buona fortuna Kronstadt!!! Buon viaggio verso casa!!!

AVVENTURE

Potete creare ora la vostra avventura avendo le basi che questo manuale offre, oppure scaricare le avventure dal sito www.giochidiqwein.altervista.org o scrivere per richiederle a qwein@hotmail.it sempre come nello stile di questi giochi gratuitamente. Oppure utilizzare l'annesso generatore di avventure. Durante le avventure in assenza di idee o se capitasse di dover giocare impreparati, o far capitare un evento casuale, queste tabelle saranno di aiuto lanciare 3d6, sommandone i valori ottenuti dai dadi, e confrontandone il risultato con ognuna delle tabelle sottostanti.

DADO DEL DESTINO

A volte per velocizzare o i giocatori non prendono una decisione in un momento concitato, usatelo, scegliete voi... se viene pari accade questo, dispari quest'altro, se viene uno si distrugge questo con sei compi un azione alla Legolas, insomma mettiamo un poco di pepe nei momenti morti naturalmente lanciate il dado a vista così che tutti sappiano il risultato.

3d6

EVENTI A BORDO

- 3 Ino è scomparso risulta introvabile su tutta la nave
- 4 Irvin indaga su una lotteria illegale con premio alcolici
- 5 La plancia primaria da falsi positivi i sensori non vanno
- 6 Esplode una condotta fumi tossici nelle sezioni indicate
- 7 Avvengono guasti insoliti forse ci sono sabotatori a bordo
- 8 Irvin scopre una bisca clandestina dalle sue indagini
- 9 Avvengono misteriosi cali di energia su tutta la nave
- 10 Un virus rallenta i computer di bordo falsando i dati
- 11 Ino è intrattabile fa così quando sente un pericolo vicino
- 12 A bordo si forma un gruppo di fanatici religiosi
- 13 Discussione per un eventuale resa all'alternativa di tornare
- 14 Le riserve di cibo vengono contaminate da una muffa verde
- 15 Avarie climatiche su tutta la nave caldo e freddo si alternano
- 16 Matrimonio a bordo celebra Varano e gran festa per tutti
- 17 Si diffonde un raffreddore atipico a bordo 1d6 di giorni durata
- 18 Una sorta di gelatina invade tutti i compartimenti da narcolessia

3d6

MEMBRI EQUIPAGGIO COINVOLTI

- 3 Arjona Bajax – Civile - Capo sezione Idroponica – Slava
- 4 Michael Moeller – Civile – Capo macchine - Tedesco
- 5 Filippo Rizzati – Tenente di plancia - Italiano
- 6 Almunda Perez – Tenente scientifico - Spagnola
- 7 Chieco Ciao – Tenente assaltatori - Cinese
- 8 Aurelio Varano – Comandante - Italia
- 9 Irina Pavlov – Tenente medico - Russa
- 10 Abelardo Lopez – Civile – Barman ponte rosso - Colombiano
- 11 Jonathan Reews – Vice comandante - Americano
- 12 Mircea Ionescu – Tenente pilota - Rumeno
- 13 Irvin Nicodemus – Civile – Politico - Inglese
- 14 Ino – Mascotte - Italiano
- 15 Hubert Danielsson – Civile – Psicologo - Svedese
- 16 Nijiro Oroki – Civile – Capo cuoco - Giapponese
- 17 Poline Dominet – Tenente meccanico - Belgia
- 18 Grace Campbell – Tenente di plancia - Giamaicana

3d6**CASUALITA'**

- 3 Tre incrociatori di Ransia in rotta di intercettazione
- 4 Micro meteoriti perforano lo scafo causando depressurizzazione
- 5 Oggetto nello spazio emette un segnale, una "bara"
- 6 Arrivano trasmissioni da un asteroide cui figura impianto minerario
- 7 Richiesta di soccorso proviene dai sensori lungo raggio
- 8 Fuoco a bordo in un paio di sezioni, incidente o sabotaggio?
- 9 Alla prima occasione salirà a bordo un Morph sotto sembianze altrui
- 10 Irvin paranoico sospetta un golpe e alla fine sarà lui a tentarlo
- 11 Avvengono insolite variazioni temporali che appaiono come spettri
- 12 Asteroide cambia rotta puntando verso la nave
- 13 Il Comandante Varano viene attaccato nei suoi alloggi e ferito
- 14 Un immenso campo di mine spaziali para la strada
- 15 SoS da una piattaforma orbitale pirati stanno attaccandola
- 16 Compare nello spazio un gigantesco cerchio di luce bianca
- 17 Convoglio di navi Hisian cargo e incrociatori chiede contatto
- 18 Un membro dell'equipaggio sarà trovato morto assassinato a bordo

3d6**INCONTRI NELLO SPAZIO**

- 3 Nebulosa emette luce che quasi ipnotizza rende inebetiti
- 4 Asteroidi trappola, escono 6d6 di caccia ransiani
- 5 3 Mercantili ransiani disarmati chiedono di poter passare
- 6 Navetta danneggiata alla deriva umanoide in fin di vita a bordo
- 7 Sonda terrestre anni 80 perduta con memoria rotta danneggiata
- 8 Segnale multibanda ripetuto, non se ne capisce l'origine
- 9 Arriva una strana eco sulla rotta passata, come inseguiti
- 10 2 incrociatori ransiani in rotta di intercettazione chiedono arresto e resa
- 11 Enorme nave Berevani, non risponde ad alcun segnale
- 12 Cimitero spaziale, se ci si avvicina ogni sistema entra in avaria
- 13 Strana radiazione colpisce la nave rendendo tutti ostili per 24h
- 14 Buio Ancestrale attacca convoglio mercantili ransiani
- 15 Base stellare commerciale neutrale saluta la nave
- 16 Strano asteroide fatto di metallo emette un segnale
- 17 Satellite spia segue la nave è di color nero senza luci
- 18 Quadrante privo di stelle crea da prima ansia, poi paura e terrore

3d6**NEMICI – P.N.G. INCONTRATI**

- 3 Gruppo di Ransiani fuggiti a un disastro
- 4 Morph uccide un membro dell'equipaggio e ne prende sembianze
- 5 Comandante di nave Naliani
- 6 Comandante flotta ribelle Hisian
- 7 Lenora Asima Rasha - Imperatrice di Ransia
- 8 Velsa Rukaah - Gran Ammiraglio - Ransiani
- 9 Valissa Lana - Servizi Segreti - Ransiani
- 10 Viris Rowa - Comandante - Ransiani
- 11 Belos Rewo - Comandante Buio Ancestrale - Hisian
- 12 Sahavis - Ammiraglio - Berevani
- 13 Raka Sirmah - Consigliere politico - Ransiani
- 14 Rappresentate politico Hisian
- 15 Comandante di nave Berevani
- 16 Spira Ransiani si spaccia per profugo Hisian
- 17 Morph ferito e bisognoso di aiuto
- 18 Gruppo di profughi Hisian e Ransiani che chiedono aiuto litigando tra loro

3d6**ESIGENZE**

- 3 Serve ferro per riparare parti dello scafo e creare ricambi
- 4 Servono minerali rari per ricreare e riparare superconduttori
- 5 Risolvere problemi con gli impianti di ricircolo aria
- 6 E' necessario mettere in produzione nuovi caccia stellari
- 7 Serve acqua scarseggia, viene attivato il razionamento
- 8 Fuggono dei topi dal laboratorio serve catturarli cavi in pericolo
- 9 Debellare virus a bordo aree in quarantena e personale protetto
- 10 Bisogna rialzare il morale a bordo, feste, tornei e opere teatrali
- 11 Una nuova droga sintetica viene prodotta e venduta a bordo rende apatici
- 12 Servono nuove culture che rigenerino ossigeno alla cela idroponica
- 13 E' necessario scendere su un pianeta per eseguire riparazioni scafo
- 14 Serve contattare mondo o navi aliene per molecola farmaco
- 15 Convoglio civili Hisian chiedono di essere scortati in un quadrante
- 16 Trovare motivo dell'entrata in coma del comandante Varano
- 17 Salvare pianeta Hisian da attacco navi ransiane
- 18 Servono piante e minerali per sintetizzare nitrati per le stesse

3d6**INCONTRI PLANETARI**

- 3 Pollini delle piante alterno percezioni stati di allucinazione
- 4 Miriade di piccoli insetti attaccano squadra da sbarco
- 5 Appaiono entità diafane simili a spettri che tentano di comunicare
- 6 Resti di strutture di un insediamento umano attaccato da qualcosa
- 7 Campi magnetici alterati spengono tutti i sistemi informatici
- 8 Resti di un astronave aliena, a bordo segni di lotta... superstiti?
- 9 Avvengono variazioni climatiche repentine, caldo freddo
- 10 Tutto appare rigoglioso ma sono ologrammi guidati da computer
- 11 Base sotterranea Ransiana, avamposto misto civile militare di ricerca
- 12 Sul pianeta non ce vita, eppure esiste un predatore carnivoro invisibile
- 13 Enormi vermi attaccano dal suolo unica salvezza le rocce
- 14 Tutti vengono infettati da virus, febbre alta, convulsioni
- 15 Cristalli vibrano, cercando di comunicare... ma cosa?
- 16 Animali apparentemente innoqui se a contatto prendono controllo persona
- 17 Civiltà umana all'età della pietra, ma venerano una stele indica qualcosa
- 18 Pianeta instabile, continui terremoti fino esplosioni vulcaniche

3d6**VARIE**

- 3 Irvin Nicodemus soffre di paranoia aggressiva vede nemici ovunque
- 4 Su un pianeta si trova una stele, indica parte della via verso casa
- 5 Liberare squadra mineraria su pianeta catturata da umanoidi
- 6 Pianeta con umanoidi gentili si nutrono di emozioni e portano follia
- 7 Una piattaforma orbitale offre riparazioni e riposo... trappola?
- 8 Raca Sirmah dietro una soffiata raggiungerà Ghida 9 va catturato
- 9 Sparizioni durante ricerca, entità gassosa si nutre di sale e minerali corpo
- 10 Piloti sono stati fatti prigionieri dopo una battaglia Ransia chiede scambio
- 11 Servirà liberare su pianeta importante membro resistenza Hisian
- 12 Pianeta apparentemente innocuo, le uccidono e alterano percezioni
- 13 6d6 di navi obsolete si danno battaglia serve passare quel quadrante
- 14 Un membro Hisian parlerà dei libri e delle predizioni
- 15 Caccia ransiani danneggiato inerte chiede soccorso
- 16 Prisma spaziale irradia con fascio energia la plancia Varano scompare
- 17 Due incrociatori di Ransia spuntano da dietro una luna e attaccano
- 18 Cospirazione a bordo per prendere il comando della nave

<h1 style="margin: 0;">SOLI NEL BUIO</h1> <p style="margin: 0;">QWEIN GRADO </p>				IMMAGINE		
PERSONAGGIO		GIOCATORE		CREDITI	VITA	FERITE
ALTEZZA	PESO	SESSO	ETA		CAPELLI	
ARMA			COLPI		CARICATORI	
FORZA		DESTREZZA		SENSIBILITA		TECNICA
SOLLEVARE		ARMI LEGGERE		RES. MENTALE		MECCANICA
SALTARE		ARMI TATTICHE		EMPATIA		INGEGNERIA
LANCIARE		GRAVITA ZERO		ORIENTARSI		MEDICINA
LOTTA		GIOCO AZZARDO		PERSUASIONE		PILOTARE
ARRAMPICARSI		ESPLOSIVI		RES. MALATTIE		BIOLOGIA
EQUIPAGGIAMENTO						
INGOMBRO						
INGOMBRO						
SEGNII PARTICOLARI						
STORIA PERSONALE						