

MINERIMA

LA PRIGIONE DEGLI XENOCORROTTI

QUICKSTART



IL PIANETA MINERIM

Minerim è un pianeta in orbita attorno alla stella Euxos, ma l'eccessiva distanza da essa aveva sempre impedito la nascita di forme di vita. Tutto questo cambiò quando un asteroide conosciuto successivamente col nome di Georis, impattò contro la sua desolata superficie. Questo corpo roccioso era composto principalmente da xenolite: un minerale capace di innescare reazioni chimiche inaspettate e di stravolgere la morfologia del pianeta. Lo scontro tra i due fu devastante e per poco non distrusse del tutto Minerim, ma col passare del tempo permise alla xenolite di infestare il pianeta infiltrandosi sotto la superficie come le radici di un enorme albero.

La xenolite

L'interazione con la xenolite modificò la composizione dei minerali già presenti su Minerim, trasformandoli nelle attuali risorse primarie utilizzate da tutti i mineriani: il piralio, il glaciurn, il folgoron, la nevalite, l'axolite e molti altri elementi. Fu proprio la formazione di questi minerali che condizionò il clima e creò l'odierna atmosfera del pianeta, rendendo possibile lo sviluppo delle prime forme di vita, fino alla loro evoluzione in organismi più complessi. Molte furono le estinzioni di massa dovute a eruzioni vulcaniche ad altri colossali impatti cosmici e dopo millenni solo un primate riuscì a evolversi a tal punto utilizzare rudimentali utensili.

I mineriani

Questa nuova forma di vita provò un interesse sempre maggiore per la xenolite, che al tempo si trovava pressoché ovunque. Mossi dalla curiosità cominciarono a consumare questa risorsa scoprendo le sue doti allucinogene. Grazie alla xenolite ai primi mineriani svilupparono nuovi linguaggi, pensiero critico e fondarono le basi di una vera e propria civiltà che venerava il misterioso minerale, ritenuto il tramite per avere visioni del futuro e parlare con i defunti. Successivamente i mineriani impararono che la xenolite non era solo un minerale psicoattivo, ma anche una fonte di energia pressoché inesauribile. Questo permise loro di evolversi rapidamente a livello tecnologico e industriale fino a raggiungere un livello formidabile.

Riplasmare il pianeta

Da quel momento per gli antichi mineriani niente fu impossibile, poichè grazie alla xenolite erano in grado di plasmare il pianeta come meglio credevano: potevano prosciugare mari, innalzare montagne, creare corsi d'acqua dolce, fino a controllare il tessuto stesso della realtà.

Inebriati dal loro potere, o forse con lo scopo di attuare progetti ancora più colossali, la prima civiltà mineriana costruì delle imponenti macchine, oggi conosciute col nome di Antichi. Le informazioni riguardo queste gargantuesche macchine sono ormai andate perdute, ma fu proprio a causa del loro utilizzo sconsiderato che i mineriani innescarono l'evento conosciuto come "Risonanza": la xenolite venne quasi del tutto esaurita, trasformando per sempre la morfologia del pianeta creando interi continenti e portando l'antico popolo mineriano sull'orlo dell'estinzione.

L'inizio di una nuova era

Millenni dopo, dalle ceneri della prima civiltà, nacquero sette popoli ben distinti, i quali diedero inizio alla seconda civilizzazione di Minerim. Nel tentativo di recuperare la tecnologia lasciata dai precursori, vennero organizzate numerose spedizioni nelle antiche rovine, equipaggiando gli avventurieri con ogni espediente che la nuova rudimentale tecnologia potesse offrire loro. Questi eroi presero il nome di Rim-crosser: coloro che attraversano il confine.

I Rim-crosser

Dopo migliaia di anni dall'inizio delle ricerche, molti degli ancestrali sistemi sono stati recuperati. Tuttavia, è certo che sia solo la punta dell'iceberg. Da qualche parte là fuori, nell'Outrim, ci sono segreti che potrebbero cambiare per sempre il corso della storia, e soltanto i migliori Rim-crosser saranno in grado di scoprirli! Grazie alla loro esperienza, questi temerari eroi sono diventati molto più che semplici esploratori di rovine, ma veri e propri combattenti capaci di risolvere le situazioni più disparate alla ricerca della gloria eterna. Tu sei uno di loro: un Rim-crosser oltre il confine, che vive l'avventura di Minerim in prima persona e che, con un pò di fortuna, cambierà per sempre il destino di questo pericolosissimo pianeta.

< INDICE >

- ◀ **Iniziare a giocare** > _____ **4**
 - Il gioco di ruolo _____ 4
 - Cosa serve per giocare _____ 4
 - cos'è una quickstart _____ 5
 - Glossario _____ 5

- ◀ **Parte 1: Meccaniche di gioco** > _____ **6**
 - Le creature Nel gioco _____ 6
 - Atto 1: Le prove capacità _____ 7
 - Atto 2: Doti e condizioni _____ 10
 - Atto 3: Il combattimento _____ 11

- ◀ **Parte 2: Il Giocatore** > _____ **16**
 - La scheda personaggio _____ 16
 - Kruna aka Tyranhand _____ 18
 - Shin Xi aka Toppa _____ 18
 - Asdaril aka Hotbullet _____ 19
 - Boris aka Fryer _____ 19

- ◀ **Parte 3: Il Narratore** > _____ **20**
 - Atto 1: La prigione _____ 20
 - Atto 2: L'ingegnere rapito _____ 21
 - Atto 3: Pronti a combattere _____ 23
 - Atto 4: Verso l'obiettivo _____ 25
 - Atto 5: L'epilogo inaspettato _____ 27
 - Atto 6: Conclusione _____ 29

- ◀ **Bonus: Il gioco completo** > _____ **30**

- ◀ **Crediti** > _____ **31**



< INIZIARE A GIOCARE >

IL GIOCO DI RUOLO

Il Gioco di Ruolo (GDR) è un gioco cooperativo in cui un gruppo di **Giocatori** interpreta dei personaggi di fantasia per vivere avventure in un mondo fantastico. Uno dei **giocatori** al tavolo ha il ruolo di **Narratore**, il quale si occupa di raccontare la storia e applicare le regole del gioco.

Il GDR può sembrare complicato visto dall'esterno, ma avvicinandosi per la prima volta si scopre che in realtà è molto semplice. La maggior parte delle azioni che un personaggio compie vengono tradotte grazie al lancio di un dado a cui vengono sommati i punteggi di una creatura sotto forma di bonus. Con il risultato del dado più gli eventuali bonus, il **Narratore** comunica l'esito della prova e come la situazione evolve in base al successo o al fallimento.

Non tutte le azioni compiute da una creatura però necessitano di una prova; per capire bene come funziona questo meccanismo basta pensare se l'azione compiuta ha una percentuale di fallimento, ad esempio: parlare con un mercante è un'azione che non può fallire, cercare di convincerlo a farci uno sconto invece sì.

Narratore

Il **Narratore** si occupa di gestire tutti gli aspetti dell'ambientazione immaginata, come creature, alleati e nemici, ambienti e civiltà. Inoltre funge da arbitro, occupandosi di far rispettare le regole del gioco. In questa avventura sarà suo il compito di raccontare cosa succede ai personaggi, suggerire come agire nelle situazioni che si creeranno e applicare le regole.

Quello del **Narratore** è un compito che può rivelarsi complicato, ma niente paura! Grazie a questa quickstart sarai guidato e supportato nella gestione del gioco in ogni momento e apprenderai con semplicità il tuo ruolo.

In questa quickstart sono presenti molte parti dedicate esclusivamente al **Narratore**, ovvero, che solo chi adempie a questo ruolo può consultare. Un consiglio è quello di non distribuire questo manuale ai **Giocatori** ma di guidarli nei contenuti, per non anticipare niente dell'avventura e non rovinare l'atmosfera del gioco.

Giocatori

I **Giocatori** interpretano ognuno un personaggio (PG), anche identificato come Rim-crosser. Il loro compito è quello di vivere l'avventura raccontata dal **Narratore** interagendo in ogni situazione con assoluta libertà d'azione, sfruttando le abilità e le peculiarità del proprio alter ego.

Interpretare un personaggio vuol dire agire secondo il suo carattere, le sue conoscenze e i suoi interessi, distinguendoli da quelli del **Giocatore**. Questo è l'aspetto che distingue un gioco di ruolo da un altro qualsiasi gioco.

COSA SERVE PER GIOCARE

- ▶ **Dadi:** Minerim adotta un sistema basato sul d20 (il dado a venti facce) di conseguenza è necessario possedere un set di dadi completo (d4, d6, d8, d10, d12, d20). Ogni cifra successiva alla "d" è il numero di facce del dado.
- ▶ **Griglia di battaglia:** Questa griglia formata da quadrati o esagoni rappresenta una visione dall'alto dell'area in cui si trovano i personaggi. Serve principalmente in combattimento, ma può essere utile per altre questioni in cui è necessario un riferimento preciso delle distanze.
- ▶ **Pedine:** Servono per rappresentare i personaggi e le altre creature sulla griglia di battaglia. E' possibile utilizzare qualsiasi oggetto di piccole dimensioni come pedina, da un semplice disco di carta a miniature acquistabili nei negozi specializzati.
- ▶ **Barriera del Narratore (facoltativa):** E' un ampio schermo di carta rigida che permette al **Narratore** di nascondere i lanci dei propri dadi e le caratteristiche degli avversari per avere completa gestione di qualsiasi situazione.
- ▶ **Scheda del personaggio:** Questo supporto di carta racchiude tutte le informazioni del proprio personaggio, quindi: le sue caratteristiche, le sue abilità e il suo equipaggiamento. La scheda del personaggio è utile anche per appuntare gli oggetti contenuti nel proprio inventario.

COS'È UNA QUICKSTART

Una quickstart non è nient'altro che una demo del gioco. In questo manuale è contenuta una breve avventura che introduce i concetti base di Minerim, facendoli apprendere nel corso del gioco, per imparare le regole e le meccaniche con semplicità direttamente nel vivo dell'azione!

Come utilizzare questo manuale

La quickstart è divisa in tre parti:

- ▶ **Parte 1:** Dedicata alle meccaniche di gioco, questa parte contiene tutto ciò che c'è da sapere sulle regole, pertanto è consultabile sia dai **Giocatori** che dal **Narratore**.
- ▶ **Parte 2:** Dedicata ai personaggi, i **Giocatori** imparano a conoscere i propri alter ego per affrontare le sfide di questa avventura. Il **Narratore** può consultare questa parte per conoscere meglio i personaggi della sua storia.
- ▶ **Parte 3:** Dedicata al **Narratore**, contiene l'avventura, i consigli per gestire il gioco e i combattimenti, quindi le creature che affronteranno i personaggi. Questa parte è consultabile **solamente** dal **Narratore**.

Ognuna delle parti è divisa in **atti**, ovvero i momenti in cui succedono i diversi eventi raccontati dal **Narratore**, i quali richiedono ai **Giocatori** di utilizzare meccaniche specifiche che apprenderanno avanzando nell'avventura.

Ogni **atto** della storia del **Narratore** specificata nella parte 3 fa riferimento a delle meccaniche spiegate nella parte 1 di questa quickstart.

GLOSSARIO

Su Minerim vengono utilizzati molti termini e acronimi per semplificare le didascalie delle abilità. In questo paragrafo è riassunta la terminologia utilizzata sul manuale di gioco:

- ▶ **TPC • Tiro Per Colpire** • Il lancio del d20 (più bonus) per stabilire il successo di un attacco.
- ▶ **TC • Tiro Capacità** • Il lancio del d20 (più bonus) per stabilire il successo di una prova di capacità.
- ▶ **DP • Difficoltà Prova** • Indica il valore da superare con un TC per determinare il successo della prova.

- ▶ **TA • Tempo di Azione** • I secondi necessari per effettuare un **attacco base** con un'arma, sfruttare un'abilità o per utilizzare un congegno.
- ▶ **TA R • Tempo di Azione Reazione** • Un'abilità immediata che può essere svolta un numero limitato di volte durante un round.
- ▶ **TA RB • Tempo di Azione Reazione Bonus** • Un'abilità immediata che può essere svolta un numero illimitato di volte durante un round.
- ▶ **TR • Tempo di Ricarica** • I secondi necessari per ricaricare le munizioni o un caricatore di un'arma.
- ▶ **RUM • Rumore** • Indica il frastuono emesso da un'arma.
- ▶ **RdE • Raggio di Efficacia** • L'area coperta da un'abilità offensiva come ad esempio una colonna di fuoco. Il RdE può svilupparsi in diverse forme come cono [CN], cilindro [CL], linea [LN] o sfera [SF].
- ▶ **Durata [P]/ Durata [G]** • La durata in secondi personali o globali di un'abilità o di una condizione debilitante.
- ▶ **IV • Indice di Vitalità** • Indica la quantità di colpi che è possibile ricevere prima di perdere i sensi.
- ▶ **IC • Indice di Coriaceità** • Valore difensivo che indica la capacità di incassare colpi.
- ▶ **IE • Indice di Elusività** • Valore difensivo che indica la capacità di schivare colpi.
- ▶ **ROB • Robustezza** • Caratteristica che misura la forza fisica.
- ▶ **VIG • Vigore** • Resistenza a fatica, veleni e malattie.
- ▶ **PRO • Prontezza** • Caratteristica che misura l'agilità.
- ▶ **IST • Istinto** • I riflessi di una creatura.
- ▶ **AST • Astuzia** • Caratteristica che misura la rapidità di pensiero.
- ▶ **REA • Reattività** • La velocità di reazione agli eventi.
- ▶ **CON • Concentrazione** • Caratteristica che misura la conoscenza naturale e la percezione.
- ▶ **PER • Percezione** • I sensi di una creatura.
- ▶ **MEC • Meccatronica** • Caratteristica che misura l'affinità con la tecnologia e gli altri congegni.
- ▶ **ARC • Archeotecnica** • La conoscenza di congegni e tecnologie antiche.
- ▶ **IEX • Indice di Esposizione allo Xeno** • Il valore di esposizione raggiunto dato dall'intossicazione da Xeno.
- ▶ **IXC • Indice di Xeno-Corruzione** • Il valore raggiunto della perdita di lucidità mentale data dall'intossicazione da Xeno.

◀ PARTE 1: MECCANICHE DI GIOCO ▶

Questa parte è dedicata sia al **Narratore** che ai **Giocatori**. Contiene le meccaniche di gioco necessarie per affrontare la quickstart spiegate con semplicità. Ogni paragrafo fa riferimento a un preciso atto per imparare a giocare man mano che si avvanza nell'avventura.

LE CREATURE NEL GIOCO

Durante una sessione di gioco, **Giocatori** e **Narratore** si confrontano nei rispettivi ruoli. Il mondo di gioco pullula di vita, ogni creatura incontrata è considerata un'entità a sé stante. Tuttavia, anche per via delle numerose regole, è doveroso differenziare due gruppi:

- Una creatura controllata da un **Giocatore** è chiamata **personaggio giocante** (PG o semplicemente personaggio). Un **Giocatore** controlla e interpreta un solo PG durante una sessione di gioco.
- Una qualsiasi creatura controllata dal **Narratore** è chiamata **personaggio non giocante** (PNG). Ogni creatura affrontata dai personaggi è considerata un PNG, come lo è anche qualsiasi altra figura inserita nell'ambientazione di gioco, indipendentemente dall'influenza che ha sulla storia.

Le caratteristiche

Il successo o il fallimento delle azioni viene determinato dalle **caratteristiche**, ovvero dei valori che definiscono l'essenza di una creatura, rappresentando le sue peculiarità fisiche e mentali.

- ▶ **Robustezza (ROB)**: La forza muscolare e la resistenza fisica di una creatura.
- ▶ **Prontezza (PRO)**: L'agilità, i riflessi e l'accortezza nei movimenti di una creatura.
- ▶ **Astuzia (AST)**: La scaltrezza, la rapidità mentale nel prendere decisioni e nell'affrontare situazioni che richiedono di elaborare strategie.
- ▶ **Concentrazione (CON)**: La capacità di rimanere focalizzati su un obiettivo, che sia una preda da colpire con un proiettile o un elemento da analizzare con le proprie conoscenze scientifiche.
- ▶ **Meccatronica (MEC)**: L'abilità ingegneristica che permette di interagire con automi e marchingegni.

Le difese

Con il termine difesa si fa riferimento alla capacità di una creatura di schivare o di resistere a un attacco durante un combattimento. Qualsiasi creatura dispone di due difese: la Coriaceità e l'Elusività.

- ▶ **Indice di Coriaceità (IC)**: È il valore che determina la capacità di una creatura di resistere agli attacchi.

- ▶ **Indice di Elusività (IE)**: È il valore che determina la capacità di una creatura di eludere gli attacchi.

La vitalità di una creatura

Ogni creatura vivente incontrata nel corso del gioco possiede un certo **Indice di Vitalità (IV)**. Questo valore determina quanti danni può sopportare prima di cadere a terra priva di sensi o addirittura di morire.

Malus da debolezza

Quando l'IV di una creatura raggiunge un valore pari alla metà e successivamente a un quarto del suo massimo, questa riceve un **malus da debolezza**. Il malus riduce i secondi a disposizione nel turno della creatura e la sua velocità di movimento, e persiste fino a che l'IV non viene ripristinato al di sopra di quella soglia.

IV attuale	Secondi disponibili	Malus velocità
1/2	4.5s	-1m
1/4	4s	-2m

Svenimento e morte

Qualora l'IV di una creatura venga ridotto a 0 o meno, la creatura sviene senza poter eseguire nessuna azione.

- ▶ Una creatura **svenuta** subisce le condizioni di **atterrato, immobilizzato, incapacitato, stordito e sorpreso** (spiegate nell'atto 3).
- ▶ Per tornare alla normale attività, la creatura deve ripristinare il suo IV sopra lo 0.
- ▶ Una creatura svenuta che non riceve cure entro 2 ore muore a causa delle ferite.
- ▶ Una creatura muore nel caso che il suo IV venga ridotto fino al suo valore massimo in negativo.

Esempio: Una creatura con un IV massimo di 30, che subisce 39 danni, cade a terra svenuta con un IV attuale di -9. Per riprendere conoscenza, avrà bisogno di ricevere almeno 10 IV di cure. Se nessuno arriva in suo soccorso e gli attacchi continuano a infliggere danni fino a ridurre il suo IV a -30 o meno, la creatura muore.

ATTO 1: LE PROVE CAPACITÀ

Durante il primo atto i personaggi dovranno affrontare delle sfide sfruttando le proprie capacità. Ogni capacità di una creatura è derivata dalle sue caratteristiche di Robustezza, Prontezza, Astuzia, Concentrazione e Meccatronica. Esistono due tipi di capacità: **generiche** e **specifiche**. L'insieme delle capacità delinea la predisposizione del personaggio ad affrontare diverse situazioni.

Affrontare una prova

Non appena un **Giocatore** dichiara che il proprio personaggio vuole fare una specifica azione che richiede una certa abilità fisica o mentale, il **Narratore** deve richiederli di effettuare una prova. Un **Giocatore** può anche scegliere quale prova effettuare in base all'azione che vuole compiere, tuttavia sarà comunque il **Narratore** a decidere se il personaggio necessita di utilizzare una capacità diversa.

Una prova viene effettuata con un **tiro capacità** (TC). Per effettuare un TC si lancia un d20 sommando al risultato del dado il bonus della capacità corrispondente. Il risultato deve essere pari o superiore alla **difficoltà della prova** (DP, spiegato in seguito). Ogni capacità richiede un certo tempo di sviluppo:

- ▶ La dicitura **RB** indica che è richiesta una reazione bonus per effettuare il TC.
- ▶ La dicitura **ND** indica che non è possibile effettuare quell'azione durante un combattimento.
- ▶ Un TA specifico con un **+** indica che la prova può richiedere più tempo di quello specificato.

Diverse difficoltà

La **difficoltà di una prova** (DP) è un valore che il **Narratore** stabilisce e ritiene minimo per la riuscita di un'azione. Nel caso in cui l'esito del TC (d20 più i relativi bonus) sia inferiore alla DP indicata, la prova è considerata fallita. La tabella indica la DP che viene attribuita in media a un TC a seconda della difficoltà dell'impresa tentata.

Livello di difficoltà	DP
Facile	10
Media	14
Impegnativa	18
Difficile	22
Molto Difficile	26

Capacità generiche

Le capacità **generiche** rispecchiano le azioni che si basano sulla predisposizione fisica e mentale di una creatura, come percepire un suono o resistere a una malattia. Normalmente il valore di una capacità generica corrisponde al valore della caratteristica a cui fa riferimento.

Vigore • RB • Il vigore definisce la resistenza e la prestantza fisica di una creatura, la sua capacità di contrastare veleni, droghe e malattie.

Istinto • R • Indica l'abilità di una creatura di muoversi in maniera istintiva, sia per schivare un attacco in arrivo che per far fronte a tutte quelle situazioni che richiedono una reazione fisica a uno stimolo esterno. È possibile provare a schivare un qualsiasi attacco in arrivo effettuando, in risposta del TPC della creatura attaccante, un TC su **istinto**. Il risultato del TC sostituisce il valore della difesa presa in considerazione da quell'attacco.

Reattività • RB • Determina quanto una creatura è rapida nel prendere iniziativa, sia per iniziare un combattimento che nel prendere una decisione rapida.

Percezione • 4s/RB • La percezione di una creatura è la capacità di osservare o di sentire suoni e odori.

Tecnologia • 4s/ND • L'affinità con la tecnologia, ovvero l'abilità di conoscere il funzionamento di congegni moderni.

Capacità specifiche

Le capacità **specifiche** sono tutte quelle abilità che una creatura utilizza dedicandosi a un'attività, come sollevare un oggetto o analizzare un vegetale. Esistono diverse capacità specifiche, raggruppate in base alla caratteristica di riferimento.

Punti attitudine • Quando una creatura affronta una prova di capacità specifica, può consumare un qualsiasi ammontare di punti **Attitudine** (ATT) come bonus da aggiungere a quella prova.

Un personaggio ha a disposizione PA pari al valore della caratteristica a cui fa riferimento la capacità.

Esempio: Una creatura con un valore di Robustezza di 7 avrà a disposizione 7 Punti Attitudine da utilizzare nelle prove di capacità fisiche. Effettuando una prova per contrastare, potrà utilizzare 2 punti attitudine per ottenere un bonus di +2 su quella prova. In questo caso gli rimarranno 5 punti attitudine disponibili.

Una volta consumati tutti i PA a disposizione, un personaggio non potrà più usufruirne fino a quando non riposa; 2 ore di riposo consentono a un personaggio di recuperare 1/4 dei propri PA.

Capacità fisiche

Atletica • TA 4s+ • L'abilità di muoversi rapidamente per un periodo prolungato o in condizioni difficili:

- ▶ **Correre:** Capacità di correre per lunghe distanze o su percorsi difficili. Fallire la prova può causare **atterrato**.
- ▶ **Nuotare:** Capacità di resistere a correnti e onde. Fallendo la prova c'è il rischio di annegare.

La prova può essere richiesta più volte in base alla distanza percorsa o alla presenza di ostacoli.

Contrastare • TA 4s/RB • Opporsi fisicamente a un evento o a un'abilità ostile. Il risultato deve essere pari o superiore al TC avversario o alla DP specificata.

Divincolarsi • TA 4s/RB • Liberarsi con forza da una costrizione. Il risultato deve superare il TC contrapposto per **trattenere** dell'avversario.

Prova di forza • TA 2s+ • Usare la forza bruta per interagire con un oggetto pesante o con una creatura:

- ▶ **Sollevere:** Alzare di peso un'entità.
- ▶ **Spostare:** Tirare o spingere un'entità.
- ▶ **Lanciare:** Scagliare un'entità. La DP di un'entità di taglia minuta è 10 e aumenta di +5 per ogni taglia superiore. Superando la prova, è possibile lanciare l'entità di $1d10+ROB$ metri (-10m per ogni taglia superiore).

Se la prova di forza viene effettuata contro una creatura, la DP è il TC contrapposto per **contrastare** dell'avversario.

Sfondare • TA 2s • Abbattere una superficie verticale sfruttando il peso del proprio corpo.

Trattenere • TA 2s+ • Afferrare e trattenere una creatura di massimo una taglia più grande. La DP è il TC contrapposto per **divincolarsi** o **sfuggire** della creatura. Richiede un nuovo TC ogni 5s globali.

Capacità di destrezza

Abilità manuale • TA 4s+ • Interagire con un oggetto eseguendo movimenti precisi e accurati:

- ▶ **Disinnescare:** Disattivare un congegno pericoloso. Se fallisce, il congegno si attiva.
- ▶ **Scassinare:** Forzare una serratura con strumenti di precisione. Fallendo il TC gli attrezzi utilizzati si rompono.
- ▶ **Maneggiare:** Interagire con un oggetto delicato. Se la prova fallisce l'oggetto si rompe.

La DP è determinata dalla complessità/fragilità del congegno. Durante il combattimento, la creatura è **immobilizzata** e **sorpresa** finché esegue quell'azione.

Agire in silenzio • TA 2s • Agire furtivamente. Il risultato deve superare il TC contrapposto di **percezione**. Una creatura che fallisce il TC contrapposto è considerata **sorpresa**.

Arrampicarsi • TA 4s • Scalare superfici. Se la creatura fallisce cade dall'altezza raggiunta, altrimenti si muove della propria velocità di scalata.

Attutire una caduta • TA RB • Ammortizzare una caduta.

La DP è 5 a partire da 2m di altezza. Se la creatura fallisce, subisce 1d6 **danni da caduta** ed è **atterrata**. Ogni metro aggiuntivo aumenta la DP di +5 e di +1d6 i **danni da caduta**.

Borseggiare • TA 2s • Sottrarre un oggetto con discrezione. Il risultato deve superare il TC contrapposto di **percezione** della vittima del borseggio.

Equilibrio • TA RB • Reagire a situazioni che richiedono controllo corporeo. Se la creatura fallisce è **atterrata**.

Sfuggire • TA 4s/RB • Sfuggire da una presa o da una costrizione contorcendosi. Il risultato deve superare il TC contrapposto per **trattenere** dell'avversario.

Capacità sociali

Esibizione • TA ND • Esibirsi in una performance artistica. Comprende suonare, recitare o raccontare storie.

Interpretare linguaggi • TA 2s • Decifrare linguaggi sconosciuti o gesti usati per comunicare.

Intimidire • TA 2s+ • Incutere paura o timore. La DP è il TC contrapposto per *rimanere impassibili* dell'interlocutore.

Intuire • TA RB • Ricordare dettagli di un evento o captare indizi tramite ragionamento.

Loquacità • TA 4s+ • Manipolare attraverso l'oratoria.

- ▶ **Raggirare:** Manipolare un interlocutore in modo sleale.
- ▶ **Convincere:** Indurre un interlocutore a credere o ad accettare qualcosa attraverso argomentazioni.
- ▶ **Affascinare:** Ottenere consensi grazie al proprio fascino.
- ▶ **Contrattare:** Negoziare prezzi migliori.

La DP è il risultato del TC contrapposto per *percepire intenzioni* dell'interlocutore.

Percepire intenzioni • TA RB • La capacità di capire le intenzioni osservando il linguaggio del corpo.

Rimanere impassibili • TA RB • Mantenere un atteggiamento impenetrabile. Nel caso in cui un interlocutore effettui un TC per *intimidire*, il risultato ne stabilisce la DP.

Spirito di osservazione • TA 3s • Cogliere aspetti nascosti dell'ambiente circostante, oppure, riconoscere prove o dettagli riconducibili a un criminale.

Capacità di sopravvivenza

Biologia • TA 3s • Analizzare la biosfera e interpretare organismi viventi per ottenere informazioni su animali, piante, sostanze tossiche o salute delle creature.

Creare misture • TA ND • Mescolare mutageni con conoscenze chimiche avanzate per creare misture.

Cucinare • TA ND • Combinare ingredienti per creare piatti deliziosi e nutrienti.

Empatia animale • TA ND • Interagire con animali per stabilire fiducia, comprendere intenzioni o calmare. Permette anche di cavalcare in sicurezza.

Geologia • TA 3s • Dedurre informazioni sul territorio e cercare risorse minerarie o fonti d'acqua.

Prestare soccorso • TA 4s • Soccorrere feriti usando strumenti dedicati o di fortuna per ripristinare IV. Il risultato del TC ripristina IV in base alla DP: 10=1d4; 15=1d6+1; 20=1d8+2; 25=1d10+3; 30=1d12+4.

Recuperare ingredienti • TA ND • Recuperare ingredienti da cadaveri o vegetali.

- ▶ **Mutageni:** Ottenere ingredienti per la biochimica.
- ▶ **Nutritivi:** Ottenere ingredienti per la cucina.

Seguire tracce • TA ND • Individuare o identificare tracce di una creatura e dedurre a chi appartengono.

Capacità tecniche

Archeotecnica • TA ND • La conoscenza dei congegni utilizzati dall'antica civiltà e delle antiche rovine.

Estrazione • TA ND • La capacità di estrarre congegni ed equipaggiamenti protetti da un sistema di sicurezza.

Informatica • TA 4s+ • Ottenere informazioni sui sistemi informatici, bypassare e manipolare la Mi-net.

Manomettere • TA 5s+ • Mettere fuori uso o riprogrammare un congegno. In un combattimento la creatura è considerata *immobilizzata* e *sorpresa*. Se la prova fallisce il congegno potrebbe attivarsi o attivare un sistema di emergenza.

Meccanica • TA ND • Creare, riparare o migliorare congegni ed equipaggiamenti.

- ▶ **Creare congegni:** Inventare e costruire oggetti e modifiche.
- ▶ **Riparare congegni:** Rimettere in funzione oggetti danneggiati.
- ▶ **Migliorare congegni:** Potenziare l'equipaggiamento.

Pilotare • TA 2s+ • Guidare veicoli con abilità. Include stabilizzare, evitare ostacoli e speronare. La DP varia in base al veicolo e alle condizioni della strada.

Recuperare oggetti • TA ND • Recuperare materiali da rottami, congegni o creature meccaniche.

Creazione

Le capacità *creare misture*, *cucinare* e *creare congegni* permettono di combinare componenti, ingredienti o reagenti per la creazione di congegni e consumabili. In questa Quickstart è possibile sperimentare un'anteprima del funzionamento della biochimica grazie alle abilità e alla strumentazione in possesso di Shin Xi, uno dei personaggi giocabili (pagina 18).

Creare una mistura • Per creare una mistura un personaggio può combinare fino a due ingredienti, chiamati *mutageni*, utilizzando *strumenti da mescolatura*. Ogni mutageno ha un Punteggio Qualità (PQ) che definisce sia il processo di creazione sia l'efficacia della mistura creata.

- ▶ Il processo di creazione richiede 5 minuti per ogni PQ dei mutageni utilizzati.
- ▶ La DP di realizzazione è di 12 +1 per ogni PQ dei mutageni utilizzati, superando la prova si creano 2 unità con un PQ totale pari alla somma dei PQ dei mutageni. Le unità create possono essere conservate sia in un serbatoio per risorse ausiliarie sia in un inalatore, vuoti o contenenti la stessa mistura.
- ▶ La durata degli effetti applicati da una mistura è di 5s per ogni 2 PQ e applica gli effetti descritti dai mutageni utilizzati.

ATTO 2: DOTI E CONDIZIONI

Durante il secondo atto i personaggi impareranno a sfruttare le proprie **doti** e apprenderanno il significato di **condizioni di alterazione**.

Doti

Ogni personaggio ha a disposizione delle abilità uniche chiamate **doti** derivate dalla propria Classe, Etnia e Vocazione. In questo atto i **Giocatori** sfrutteranno principalmente le proprie **doti di Vocazione** per affrontare le situazioni in cui sono coinvolti i propri personaggi.

In questa Quickstart ogni personaggio possiede delle doti già definite per il TIER 5.

Condizioni di alterazione

Le **condizioni di alterazione** influenzano la normale attività di una creatura. Ogni **condizione** ha una durata che definisce per quanto tempo rimangono attivi i suoi effetti. Di norma, una condizione affligge una creatura dal momento in cui si manifesta l'effetto e permane per la durata descritta nell'abilità.

- ▶ **Nascosto:** La creatura è celata da un'abilità o da un ostacolo che ne nascondono la presenza. Individuare una creatura **nascosta** richiede un TC su **percezione** la cui DP può essere determinata dall'abilità, dall'oggetto o specificata dal **Narratore**. Un personaggio che fallisce il TC è considerato **sorpreso** per la creatura **nascosta**. Effettuare un qualsiasi attacco rimuove la condizione.
- ▶ **Sorpreso:** La creatura è ignara della presenza di una minaccia o viene colta alla sprovvista da un evento. Una creatura è **sorpresa** quando fallisce un TC su **percezione** per individuare una creatura **nascosta**. Se viene coinvolta in un'azione effettuata da una creatura nascosta subisce un **colpo accurato** con un risultato (del d20 per il TPC) da 18 a 20 e non può effettuare **reazioni**.
- ▶ **Incapacitato:** La creatura ha subito uno shock fisico o mentale che gli impedisce di agire lucidamente. Non può effettuare nessuna azione diversa dal suo movimento e subisce un malus di -3 al proprio IC.
- ▶ **Immobilizzato:** La creatura è costretta sul posto da fattori esterni. Ogni sua velocità di movimento è ridotta a 0 e subisce un malus di -3 al proprio IE.
- ▶ **Assordato:** La creatura perde momentaneamente l'uso dell'udito. Subisce un malus di -10 ai TC su **percezione** basati sull'udito.
- ▶ **Accecato:** La creatura perde momentaneamente l'uso della vista. Effettua un **colpo mancato** con un risultato (del d20 per il TPC) da 1 a 15.
- ▶ **Atterrato:** La creatura è prona al suolo. Può muoversi strisciando a terra per $\frac{1}{3}$ della sua velocità massima. Non può eseguire **reazioni** e subisce un malus di -5 al TPC. Per rialzarsi, una creatura atterrata deve impiegare 2s del proprio turno.
- ▶ **Rallentato:** La creatura ha difficoltà motorie dovute a un trauma o a un qualsiasi effetto ambientale. Effettuando un movimento o al fine di una qualsiasi abilità che lo richieda, quella creatura riduce di $-\frac{1}{2}$ ogni velocità di movimento. Una creatura rallentata per incrementare la propria velocità di movimento impiega 1s anziché 0.5s (vedi **movimento** pagina 14).
- ▶ **Spinto, tirato, lanciato:** La creatura subisce uno spostamento involontario. La condizione ha effetto su un'entità di massimo una taglia superiore a quella di chi la applica.
- ▶ **Stordito:** La creatura perde il contatto con la realtà in seguito a un trauma, la sua mente si annebbia e la vista si offusca. È considerata **incapacitata** per la durata della condizione ed è **rallentata** per 5s personali.
- ▶ **Addormentato:** La creatura cade in un sonno profondo. Diventa **atterrata, immobilizzata e incapacitata** ed è considerata **sorpresa** per tutta la durata della condizione. Se riceve danni da una qualsiasi fonte o viene svegliata da un alleato, perde la condizione.
- ▶ **Trattenuto:** La creatura è bloccata sul posto da una costrizione forzata. È **immobilizzata** per la durata della condizione. Inoltre, le azioni che esegue richiedono +0.5s aggiuntivi.
- ▶ **Rigenerato:** La creatura recupera parte della sua vitalità nel tempo. Subisce l'effetto della condizione a partire dal suo prossimo turno e la durata si calcola sui secondi personali della creatura affetta. Per **rigenerato (liv 1)**, ogni 5s personali ottiene 3 IV per la durata dell'abilità.

ATTO 3: IL COMBATTIMENTO

Nel terzo atto i **Giocatori** apprendono i fondamentali del combattimento, ovvero un conflitto intrapreso tra due fazioni che hanno l'obiettivo di sopraffare i propri nemici.

Iniziare un combattimento

La fase iniziale di un combattimento è il momento in cui le creature ostili di due fazioni iniziano ad affrontarsi. Una volta ingaggiato lo scontro, il **Narratore** fa effettuare dei TC su **reattività** a ogni creatura per stabilire l'ordine dei turni di combattimento.

Effettuare un'imboscata • Uno scontro tra due fazioni non sempre inizia con un confronto diretto; nel caso in cui una delle due sia ignara della presenza dell'altra, quest'ultima ha l'opportunità di organizzare un'imboscata.

- ▶ Ogni creatura della fazione che subisce l'**imboscata** deve essere **sorpresa**.
- ▶ Ogni creatura della fazione che partecipa all'**imboscata** può effettuare un turno prima delle creature della fazione opposta.
- ▶ Al termine dei turni dell'**imboscata** si effettua il TC su **reattività** per stabilire l'ordine dei turni.

Turni e round

Il combattimento prevede che ogni creatura svolga il proprio **turno** secondo un ordine prestabilito. L'insieme di tutti i singoli turni si ripete poi in **round**.

Un round ha una durata di 5 secondi virtuali chiamati **tempo globale**. Negli stessi 5 secondi si svolgeranno i turni in cui ogni creatura effettuerà le proprie azioni in un lasso di tempo chiamato **tempo personale**.

Utilizzare un attacco, un'abilità o un congegno che fa riferimento a una durata in secondi, occupa quel tempo nel turno di chi sta svolgendo quell'azione.

Tempo personale • È il tempo in relazione al turno di una singola creatura, ha una durata di 5 secondi entro i quali è possibile fare una qualsiasi serie di azioni. Le altre creature non potranno interagire con nessuna azione in quel frangente temporale ad eccezione di chi dispone di **reazioni** come spiegato in seguito. Se la durata dell'effetto di un'abilità fa riferimento ai secondi **personali**, questa ha effetto nel turno del personaggio bersagliato.

Tempo globale • È il tempo in relazione a un round, ovvero lo svolgimento dei turni di ogni creatura che prende parte al combattimento. Se la durata di un'abilità fa riferimento ai secondi **globali**, il tempo in cui permane l'effetto viene calcolato dal momento in cui si sviluppa l'azione, persistendo per la durata specificata fino all'inizio del turno di chi ha effettuato quell'azione.

Esempio: Un personaggio che utilizza la Mod Spaccapietre infligge un malus alle difese che permane per 5s globali. Significa che il malus rimane attivo per il prossimo round, cioè fino all'inizio del suo prossimo turno.

Azioni in combattimento

Durante un combattimento, un personaggio può compiere diverse azioni.

Azioni principali • Le azioni principali sono quelle che richiedono un tempo specifico per essere eseguite, come attaccare un bersaglio o utilizzare un'abilità o un oggetto. Ogni abilità ha il proprio **Tempo di Azione (TA)**, cioè i secondi necessari per eseguire un attacco base, effettuare un'abilità o utilizzare un congegno. È possibile che il tempo richiesto per completare un'azione offensiva sia la somma del TA, come nel caso di alcune MOD.

Non è possibile ridurre il TA al di sotto degli 0.5s.

Azione di movimento • L'azione di movimento consiste nello spostarsi da un punto all'altro del campo di battaglia e non interferisce con il tempo a disposizione durante il proprio turno. Una creatura può compiere qualsiasi altra azione mentre si sta muovendo.

Altre azioni • Un personaggio può impiegare il suo tempo per eseguire una vasta gamma di azioni. Per azioni particolari, il **Narratore** ne determina il TA.

Azione	TA
Sostituire un set di armi equipaggiato	1s
Sostituire un set di armi non equipaggiato	4s
Rimuovere o inserire una Mod	2s
Rimuovere o inserire un serbatoio	1s
Prendere un oggetto dal proprio inventario	4s
Raccogliere un oggetto da terra	1s

Azioni gratuite • Alcune azioni, come lasciare cadere un oggetto a terra o parlare durante un attacco, possono essere compiute contemporaneamente ad altre. Il **Narratore** stabilisce se un'azione può essere considerata gratuita.

Reazioni • Le **reazioni** sono azioni immediate che si svolgono prima di qualsiasi altra azione.

- ▶ Un'abilità con un **TA • R (reazione)** può essere utilizzata in un qualsiasi momento.
- ▶ Durante un combattimento, le creature mineriane hanno a disposizione una **reazione** ogni 5 secondi globali, mentre le altre creature hanno specificato nella propria scheda le reazioni a disposizione.
- ▶ Ogni reazione consecutiva si svolge prima dell'ultima reazione svolta.
- ▶ Alcune abilità, impiegano una **reazione bonus (RB)**. Un'abilità con **TA • RB** può essere eseguita un numero illimitato di volte durante un round.

Le reazioni possono essere impiegate per effettuare la seguente azione speciale:

- ▶ **Schivare un attacco**: È possibile provare a schivare un attacco in arrivo. Per fare ciò si effettua un TC su **istinto** prima di conoscere l'esito del TPC. Il risultato del TC sostituisce il valore della difesa preso in considerazione da quell'attacco.



Ritardare il proprio turno • In alcuni casi un personaggio potrebbe non avere opzioni valide da eseguire nel turno che gli è stato assegnato. In questo caso è possibile ritardare il proprio turno inserendosi al termine di un qualsiasi altro nell'ordine di combattimento.

Attaccare una creatura

L'azione di attacco comporta sempre due lanci del dado: il primo, chiamato **tiro per colpire (TPC)**, determina se l'attacco è andato a segno, mentre il secondo, il **tiro dei danni**, stabilisce l'entità dei danni inflitti. Nella scheda di ogni arma è specificata sia la caratteristica necessaria per effettuare il TPC (ROB, PRO, AST, CON o MEC), sia la difesa (IC o IE) che l'attacco mira a superare per avere successo.

Colpire un bersaglio

Per effettuare l'azione di attacco si effettua un TPC, ovvero si lancia un dado a 20 facce (d20) e si somma il valore della caratteristica specificata nell'arma, più gli eventuali bonus che ha acquisito il personaggio.

- ▶ Se il risultato ottenuto **supera** il valore della difesa del bersaglio, l'attacco ha successo e si procede al calcolo dei danni inflitti.
- ▶ Se il risultato è **inferiore o uguale** alla difesa del bersaglio, l'attacco fallisce.

Colpo accurato • Effettuando un TPC, se il risultato del dado (d20) è di 19 o 20, l'attacco è considerato come un **colpo accurato**.

- ▶ Un **colpo accurato** colpisce in ogni caso, anche se il risultato del TPC è inferiore alla difesa bersagliata.
- ▶ In caso di **colpo accurato**, una creatura può utilizzare un 1s del proprio turno per raddoppiare tutti i danni inflitti da quell'attacco.
- ▶ Non è possibile effettuare un **colpo accurato** con un'abilità o un attacco effettuato con una reazione.

Colpo mancato • Effettuando un TPC, se il risultato del dado (d20) è di 1, l'attacco viene considerato **colpo mancato**. In questo caso, la creatura sbaglia la direzione del colpo, incorre in un problema tecnico con il suo equipaggiamento o effettua un movimento maldestro.

- ▶ Un **colpo mancato** fallisce in ogni caso, anche se il risultato del TPC è superiore alla difesa, l'abilità o l'attacco non applicano nessun danno o effetto.

Calcolo dei danni

Dopo aver colpito il bersaglio, si procede al calcolo dei danni, ovvero delle ferite che intaccheranno il suo **indice vitalità (IV)**. Su ogni arma o nella maggior parte delle

abilità sono indicati quali dadi lanciare, gli eventuali bonus da applicare al risultato, il tipo di danni effettuati con l'abilità ed eventuali effetti aggiuntivi.

Attaccare senza armi

È possibile sferrare un attacco senza dover utilizzare nessun congegno, colpendo una creatura con un pugno o un calcio. Per colpire con questo attacco è necessario effettuare un TPC su IC con un bonus pari a ROB o PRO. Un attacco senza armi ha un TA di 1.5s, se colpisce infligge danni **fisici** in base alla caratteristica utilizzata per il TPC.

Caratteristica	Danni
0 - 2	1
3 - 5	1d4+1
6 - 8	1d6+2

Un mineriano che sta equipaggiando un set di armi, può sferrare un attacco a mani nude senza dover riporre o sostituire i propri armamenti.

Utilizzare un'abilità

Le abilità sono tutte quelle azioni diverse dall'attacco base che permettono a una creatura di sfruttare le sue capacità fisiche e mentali o le caratteristiche di un suo congegno per far scaturire un effetto. Sono considerate **abilità**, le doti, le azioni, le Mod e tutti i congegni la cui attivazione richiede un **tempo di azione (TA)**.

Molte abilità utilizzate da un personaggio utilizzano lo Xenon come fonte di energia. Abusare di questa particolare risorsa, comporta rischi per la salute causati dalle sue proprietà tossiche.

Durata delle abilità

Molte abilità hanno un effetto che persiste nel tempo. Le abilità con una **durata [G]** o **durata [P]** fanno riferimento ai **secondi globali (G)** o **secondi personali (P)**. L'effetto di un'abilità con una durata che fa riferimento ai secondi globali o personali, si protrae nel tempo specificato indipendentemente dalle intenzioni di chi utilizza o subisce l'abilità.

Distanze in combattimento

Per affrontare un combattimento, i **Giocatori** devono utilizzare una griglia composta da caselle (quadrato o esagonali), ognuna delle quali rappresenta un metro quadrato del terreno di gioco. Le creature coinvolte nello scontro vengono posizionate sulla griglia utilizzando pedine delle dimensioni appropriate.

Esempio: Un personaggio che decide di muoversi di 3m, si sposterà sulla griglia di tre caselle. Lo stesso vale per le armi o le abilità: se un'abilità ha una portata di 10m, questa potrà colpire una creatura situata fino a dieci caselle di distanza.

Movimento • La velocità di movimento rappresenta la massima distanza che una creatura può percorrere durante i 5 secondi del suo turno.

Una creatura può incrementare di +1m la propria velocità di movimento utilizzando 0.5s nel proprio turno.

Saltare • Una creatura può effettuare l'azione di **saltare**.

- ▶ **Salto orizzontale:** Una creatura può saltare una distanza fino a $\frac{1}{2}$ della sua velocità **base**.
- ▶ **Salto verticale:** Una creatura può saltare una distanza fino a $\frac{1}{4}$ della sua velocità **base**.

L'azione di saltare richiede una rincorsa di almeno 3m, altrimenti, si dimezza la distanza compiuta in salto.

Portata • Indica la distanza massima che può raggiungere un attacco, l'effetto di un'abilità o un congegno. La portata **contatto (C)** indica che il personaggio dovrà essere fisicamente in grado di toccare il suo bersaglio.

Raggio di Efficacia • L'area dove si sviluppa l'effetto di un'abilità è chiamata **raggio di efficacia (RdE)**. Ogni area di effetto ha un **punto di origine (PO)** che occupa uno spazio di 1m, il quale verrà sommato al RdE descritto nell'abilità.

Il RdE può propagarsi nello spazio con diverse forme.

- ▶ **Sfera (SF):** L'effetto di un'abilità con RdE sfera si propaga in tutte le direzioni. La distanza specificata nell'abilità indica il raggio che si estende dal **PO**.
- ▶ **Cilindro (CL):** Il **PO** di un cilindro è il centro di un cerchio il cui raggio è pari al RdE. L'effetto si proietta verso l'alto dalla base o verso il basso dalla cima, per una distanza pari all'altezza del cilindro come specificato nella descrizione dell'abilità.
- ▶ **Cono (CN):** Un cono si estende dal suo **PO** in una direzione scelta dal personaggio. Il RdE di un cono specifica la sua lunghezza e altezza massima. L'area influenzata da un cono ha come base la porzione di un cerchio (equivalente a $\frac{1}{4}$ della sua area totale) e si propaga in altezza e larghezza.
- ▶ **Linea (LN):** Una linea si propaga dal **PO** lungo una retta per la sua lunghezza. La sua larghezza e altezza è specificata nella descrizione dell'abilità.

Alcune abilità hanno un RdE che non ne specifica la forma, in questo caso il loro effetto si sviluppa entro la distanza massima specificata dal punto di origine.

Posizionamento e coperture • Per la maggior parte degli attacchi è necessario avere una linea di tiro libera e, salvo alcune abilità che lo specificano, non è possibile attaccare un bersaglio nascosto o riparato da una barriera.

- ▶ **Copertura parziale:** Una creatura è in copertura parziale quando parte della sua sagoma rimane celata dietro un ostacolo come una seconda creatura, una piccola roccia o un muretto. Effettuando un attacco verso una creatura in copertura parziale, con un risultato (del d20 per il TPC) da 1 a 10, viene bersagliato l'ostacolo anziché la creatura.
- ▶ **Copertura totale:** Una creatura è in copertura totale quando la sua sagoma rimane celata interamente dietro una barriera naturale o artificiale. L'attaccante dovrà spostarsi per beneficiare di una linea di tiro libera, altrimenti non sarà possibile designare quella creatura come bersaglio.
- ▶ **Copertura assente:** Una creatura è in copertura assente quando non sono presenti ostacoli lungo la linea di tiro.

Intossicazione da Xeno

Lo Xeno è una risorsa vitale per la società mineriana. Utilizzato come principale fonte di energia, alimenta una vasta gamma di dispositivi, dai beni di uso quotidiano ai veicoli, fino ai generatori degli insediamenti. Tuttavia, l'uso di questa sostanza comporta rischi significativi.

Esposizione allo Xeno • I Rim-crosser vivono a stretto contatto con le sostanze tossiche derivate dall'utilizzo di Xeno. La loro abilità infatti, è principalmente quella di sfruttare le potenzialità di questa incredibile risorsa, senza però oltrepassare il limite che il loro organismo può tollerare. Un personaggio ha quindi una certa tolleranza all'utilizzo dello Xeno; nel gioco questo limite è definito dal suo **Indice di Esposizione allo Xeno (IEX)**, un valore che va da 0 fino a un massimo di 20. Utilizzando un'abilità che consuma almeno un'unità di xeno il valore dell'IEX viene incrementato dello stesso valore.

Esempio: Utilizzando un'abilità che consuma 3 unità di xeno e in seguito un'altra che ne utilizza 4 unità, un personaggio ottiene un totale di 7 livelli di IEX.

Raggiungendo il massimo valore di IEX, un personaggio può continuare a utilizzare abilità che consumano Xeno con il rischio di subire gli effetti della Xeno-corruzione.

Xeno-corruzione • **L'Indice di Xeno-Corruzione (IXC)** rappresenta la graduale perdita di controllo del personaggio causata da una pesante intossicazione da xeno. L'IXC è rappresentato da una scala da 1 a 10 che indica la gravità della situazione. Quando l'IXC raggiunge un valore pari a 10, la creatura perde completamente la propria ragione. Una creatura affetta da Xeno-corruzione ha occhi e vene che brillano di un blu luminescente e agisce secondo stimoli incontrollabili e istinti primitivi.

Curare l'intossicazione • Quando una creatura non utilizza xeno per un certo lasso di tempo, il suo corpo ridurrà la quantità di tossine in circolo nel sangue fino a purificarsi totalmente.

- ▶ Per recuperare uno slot dell'IEX, sono sufficienti 20 minuti di **riposo attivo**, ovvero senza utilizzare Xeno.
- ▶ Per recuperare uno slot dell'IXC è necessario effettuare un **riposo passivo**: ogni ora passata dormendo riduce di -1 l'Indice di xeno-corruzione. Fino a quando l'IXC non raggiunge il valore di 0, non è possibile recuperare alcuno slot dell'IEX.

Gli effetti della Xeno-corruzione

Un personaggio affetto da Xeno-corruzione può manifestarne gli effetti in modo casuale, senza una motivazione precisa. Quando il **Narratore** lo ritiene opportuno, il personaggio deve effettuare un **Tiro Xeno-Corruzione (TXC)** lanciando un d20 e aggiungendo il valore di IXC accumulato. Quando il personaggio raggiunge il massimo valore di IXC e ottiene un ulteriore livello subisce l'effetto di un TXC con un risultato di 30. Durante un combattimento, il Tiro Xeno-corruzione può avvenire una volta ogni 10 secondi globali all'inizio del turno del personaggio. Al di fuori del combattimento, la frequenza del TXC sarà a discrezione del **Narratore**, in base alla situazione in cui si trova il gruppo.

Il **Narratore** può utilizzare la tabella come spunto o improvvisare gli effetti scaturiti dal Tiro Xeno-corruzione per adattarli alla situazione in cui si trova il personaggio.

TF	Effetto sul personaggio	Durata e malus
1-3	Inizia a ballare ridendo a crepappelle	Durata 5s globali, il personaggio è <i>incapacitato</i> .
4-6	Urla a squarciagola	Durata 5s globali, il personaggio è <i>incapacitato</i> .
7-9	Strattona la creatura più vicina con l'intento di atterrarla.	Effettua un TC per <i>prova di forza</i> con un bonus di +4 contro la creatura più vicina. Se supera la prova quella creatura è <i>atterrata</i> .
10-12	Inizia a correre più veloce che può in una direzione casuale.	Il personaggio effettua un TC per <i>atletica</i> per <i>correre</i> .
13-15	Si accascia a terra e inizia a piangere disperato.	Durata 5s globali, il personaggio è <i>stordito</i> .
16-18	Con fare infastidito, scollega e lancia un'arma equipaggiata il più lontano possibile.	Portata 6m+ROB del personaggio.
19-21	Scollega un serbatoio casuale e ne svuota il contenuto a terra.	Il personaggio impiega 2.5s per effettuare questa azione.
22-24	Ha delle allucinazioni e inizia a sparare o menare fendenti verso la creatura più vicina.	Durata 5s globali, il personaggio è <i>confuso (liv 3)</i> .
25-27	Rinfodera le armi e tenta di abbracciare una creatura ostile, se non ce ne sono inizia a urlare ed inveire contro i suoi alleati e li attacca.	Durata 10s globali, il personaggio è <i>incapacitato</i> e riduce il suo IE e IC di -5 per la durata, oppure attacca i propri alleati per la durata.
28-29	In un impeto di psicosi, il personaggio confuso inferisce su se stesso arrecandosi danno.	Durata 10s globali, Il personaggio considera se stesso come il bersaglio dei suoi attacchi e delle sue abilità.
30	Il personaggio ha perso del tutto la ragione è considerato uno xenocorrotto e necessita di rimedi medici avanzati per tornare in sè.	Il personaggio considera gli alleati come nemici per il resto dei suoi giorni o finchè non viene sottoposto a un trattamento medico.



< PARTE 2: IL GIOCATORE >

Questa parte è dedicata ai **Giocatori**. Contiene le informazioni sui personaggi, descrivendone tutte le abilità ed equipaggiamenti con le rispettive schede.

I Rim-crosser

Stabiliti i ruoli di **Narratore** e **Giocatori**, è il momento di scegliere i personaggi. Ogni **Giocatore** sceglie il proprio Rim-crosser di TIER 5 (ovvero il suo livello), ognuno ha la sua storia e le sue peculiarità già stabilite, per rendere l'esperienza di gioco più rapida e immediata.

Nel gioco completo, ogni **Giocatore** deve creare il proprio personaggio da zero, solitamente iniziando dal TIER 1 e potendo scegliere tra moltissime possibilità di personalizzazione.

In questa Quickstart sono presenti quattro schede pregenerate, relative ad ogni personaggio nella loro versione semplificata. Esiste anche una versione estesa della scheda PG, formata da due pagine, che permette di appuntare più informazioni e che si rivelerà molto utile per i personaggi di TIER superiore.

LA SCHEDE PERSONAGGIO

La scheda personaggio è l'alleato più importante di ogni **Giocatore**. In queste due pagine sono appuntate tutte le informazioni e abilità del proprio personaggio, come l'equipaggiamento e l'inventario personale.

Leggere la scheda

In questa sezione è spiegato come leggere le due schede e quando è necessario preoccuparsi di capire le varie parti che le compongono. Infatti in questa Quickstart affrontiamo ogni aspetto man mano che l'avventura avanza, atto dopo atto, per rendere più semplice l'apprendimento del Gioco.

- ▶ **1 - 2** • Quast'area è dedicata alle informazioni del personaggio, quali: nome, indole, TIER attuale, punti impresa (PI) e storia personale.
- ▶ **3** • Uno spazio per disegnare o inserire una immagine del proprio Rim-crosser.

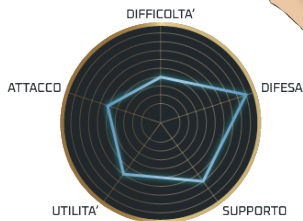
KRUNA AKA TYRANHAND

Kruna è specializzata nel proteggere i propri compagni e aggredire con ferocia i suoi nemici.

Etnia • Björnir

Classe • Guardiano

Vocazione • Esploratrice



Fuori dal combattimento • La sua vocazione da combattente gli permette di sfruttare la dote **tecnica soppressione** per mettere ko un nemico ignaro della sua presenza. Kruna ha ottime capacità fisiche e di destrezza che può sfruttare per rendersi utile in tutte quelle situazioni dove sono necessarie forza e agilità.

In combattimento • Kruna possiede l'abilità difensiva **sfruttare le difese**, che le permette temporaneamente di aumentare il valore del proprio IC e IE, e **proteggere i deboli**, che può ridurre i danni inflitti da un attacco che bersaglia un suo alleato.

Kruna equipaggia un'arma contundente leggera con la quale può utilizzare le Mod Rapido e preciso, Colpo tonante e Spaccapietre ed è dotata di uno scudo. Inoltre, ha un tirapugni (arma primitiva da mischia) che le attribuisce danni maggiori con gli attacchi senz'armi

Le armi primitive non sono considerate come set di armi, possono quindi essere utilizzare contemporaneamente alle altre armi collegate al nucleo.

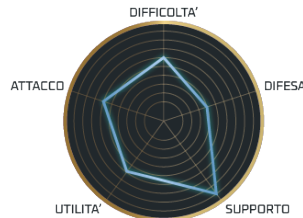
SHIN XI AKA TOPPA

Shin Xi è specializzato nel curare le ferite e potenziare i propri compagni di squadra.

Etnia • Nexiano

Classe • Anatomista

Vocazione • Biochimico



Fuori dal combattimento • Shin Xi può contare sulle sue abilità da guaritore per stabilizzare creature in difficoltà. Inoltre, la sua vocazione da biochimico gli consente di creare misture utilizzate per migliorare le capacità specifiche dei propri alleati e per recuperare PA. Ha una buona conoscenza della biologia ed è in grado di recuperare ingredienti mutageni con facilità, oltre ad avere buone conoscenze tecnologiche e digitali.

In combattimento • Lo scopo principale di Shin Xi è quello di curare le ferite dei propri alleati, ambito in cui eccelle grazie alla dote di classe **supporto di squadra**, che incrementa l'efficacia delle cure fornite in base al numero di alleati nei paraggi e al suo **impianto** Healsys Sanator. Un'altra abilità utile è **azione di soccorso**, dote che gli permette di raggiungere un alleato in difficoltà compiendo un movimento aggiuntivo.

Il suo equipaggiamento è composto da un iniettore, un'arma leggera con la quale può utilizzare le Mod Iniezione curativa minore, che ripristina IV, e Rimedio naturale, per inoculare misture benefiche per i propri alleati. Possiede anche un fucile a pallettoni, un'arma pesante a distanza, che può intercambiare con i suoi congegni curativi per attaccare i nemici.

Alternare iniettore (arma leggera) e fucile a pallettoni (arma pesante) è considerato un cambio dei set di armi, azione che richiede un TA di 1s nel proprio turno.

Shin Xi ha la possibilità di creare misture (pagina 10), nel suo inventario dispone di alcuni mutageni che può combinare come preferisce.

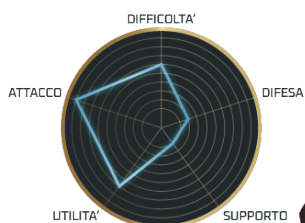
ASDARIL AKA HOTBULLET

Asdaril è specializzata nell'infliggere ingenti danni utilizzando le armi a distanza.

Etnia • Shinita

Classe • Tiratore

Vocazione • Malvivente



Fuori dal combattimento • Asdaril è abile nel muoversi inosservata, il suo passato da borseggiatrice gli ha insegnato trucchetti per sopravvivere in situazioni complicate nei bassifondi cittadini e per questo motivo ha sempre con sé degli strumenti di precisione nascosti sotto ai suoi abiti. Asdaril ha una mente acuta ed è un'ottima osservatrice, con un sesto senso per le situazioni pericolose. Inoltre, grazie al suo tratto genetico da Shinita, può vedere bene anche in condizioni di scarsa illuminazione.

In combattimento • Asdaril combatte con le sue due fidate pistole, armi leggere a distanza, con un buon rateo di fuoco grazie al caricatore a tamburo da cinque colpi. È un'ottima tiratrice e sa sfruttare ogni suo errore come monito per non ripetersi, grazie alla dote *pazienza*. Quando non deve fallire sfrutta l'abilità *mano ferma* per prendere attentamente la mira. Inoltre, la dote *un colpo un morto* le consente di potenziare l'attacco successivo per infliggere danni aggiuntivi. Asdaril ha installato nel proprio nucleo le Mod Colpo elementale, che può utilizzare per sparare munizioni infuocate, e Proiettile a frammentazione, utile quando fronteggia più nemici.

È possibile attaccare con due armi leggere della stessa categoria alternandole. Quando si attacca con la seconda arma, il TA viene ridotto di -0,5 secondi e il TPC subisce un malus di -1.

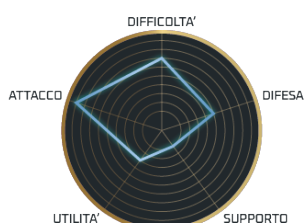
BORIS AKA FRYER

Boris è specializzato nell'utilizzo di conduttori che usa per sfogare attacchi elementali.

Etnia • Cosvarin

Classe • Tecnomante

Vocazione • Elementalista



Fuori dal combattimento • Boris è un esperto di minerali elementali. Grazie al suo incanalatore è in grado di trasmutare le unità elementali in accumuli per poi trasformarli in altre risorse utili per la squadra.

In combattimento • Boris è specializzato nell'uso dei guanti conduttori, i quali riescono a sfogare un potenziale distruttivo notevole. Queste armi possono essere utilizzate come due armi leggere per attacchi più rapidi o come un'unica arma pesante, combinando i due congegni per massimizzare i danni e la precisione. I conduttori possono sparare proiettili di energia sfruttando quella contenuta nelle celle xeniche. Tuttavia, il suo potenziale deriva dalle Mod installate nel suo nucleo: Folgore sfoga una scarica elettrica su una creatura, Dardo gelido crea un affilato proiettile di ghiaccio e Scintilla xenica potenzia gli attacchi base rendendoli più veloci e più letali. Nonostante il suo stile di combattimento dipenda maggiormente dalle risorse, la sua abilità *parsimonia* gli permette di ottimizzare il consumo di Xenio. Inoltre, dispone dell'abilità difensiva *scudo energetico* che può utilizzare per ridurre i danni di un attacco subito.

Ogni attacco base del conduttore consuma un'unità energetica dalla cella xenica, inserita come caricatore esterno (ES), che contiene 20 unità totali.

< PARTE 3: IL NARRATORE >

Questa parte è dedicata esclusivamente al **Narratore**. Contiene l'avventura, le creature affrontate dai personaggi e tutti i consigli necessari per pilotare al meglio la sessione.

ATTO 1: LA PRIGIONE

Questo primo atto si concentra sull'utilizzo delle prove capacità dei personaggi. Il compito del **Narratore** è quello di richiedere le prove corrette per uscire dalla cella della prigione, controllarne la difficoltà e suggerire dettagli che stimolino la fantasia dei **Giocatori** per aiutarli a trovare una soluzione.

Evadere prima di tutto

I personaggi si ritrovano imprigionati, privati dei propri equipaggiamenti e del proprio inventario, in una fortezza occupata da una pericolosa gang di Xenocorrotti. Il piccolo insediamento è situato nell'Outrim, più precisamente nel bioma delle paludi nella regione del Fj'dul, dove si erano recati per un incarico.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

Ancora intontiti e confusi, vi risvegliate in una cella di sicurezza all'interno di quella che sembra essere una prigione fortificata. Una luce fioca illumina appena la cella non molto spaziosa. Attraverso la piccola finestra della solida porta meccanica si sentono rumori di passi.

L'ultima cosa che ricordate è l'incarico che avevate accettato: recuperare un'antica reliquia sottratta a un laboratorio del Nexus di Shinake e salvare un ricercatore rapito durante l'incursione. Lo scienziato a capo del progetto vi aveva garantito una ricca ricompensa.

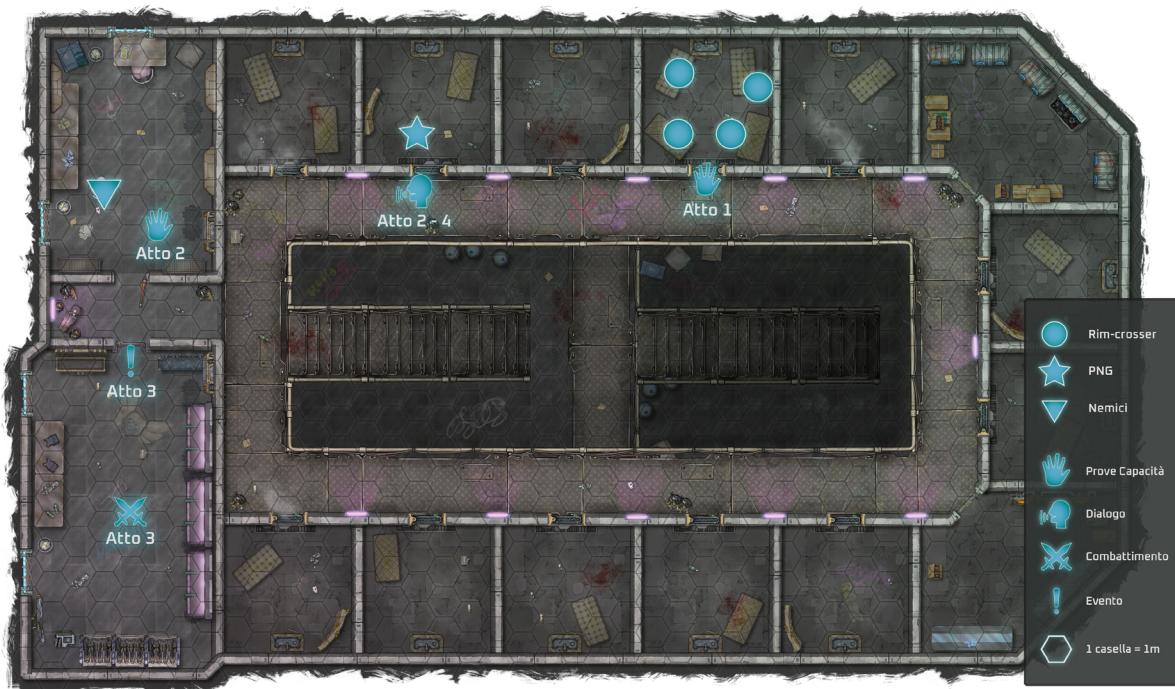
Il **Narratore** in questa fase (come anche nel corso di tutta l'avventura) può aggiungere dettagli dell'ambiente che vedono i personaggi. Ad esempio può porre l'accento sulla qualità della struttura: la porta è arrugginita o in buono stato? Le mura sono coperte da muffe maleodoranti oppure scalciate? Ci sono oggetti come brande e sanitari o è una stanza spoglia? Questi dettagli potrebbero venire utilizzati dai personaggi come spunti per tentare la fuga.

A questo punto, è possibile lasciare un pò di spazio ai **Giocatori** per interpretare la scena. È possibile spronarli a domandarsi cosa sia successo, osservare l'ambiente che li circonda e a trovare un modo di uscire da questa situazione.

Una volta che i **Giocatori** iniziano ad avere delle idee, il **Narratore** legge ad alta voce:

Il rumore dei passi diventa sempre più deciso, finché un mineriano dal viso deturpato, con guance scavate e pelle rovinata, si affaccia alla finestrella della porta. "Guarda un po' chi si è svegliato... Vi piace la vostra nuova stanza? Restate tranquilli finché il capo non deciderà cosa fare di voi" dice, dopo di che si allontana sghignazzando e farneticando parole confuse, mentre si dirige dentro una stanza lì vicino e accosta la porta alle sue spalle.

A questo punto è il momento per i **Giocatori** di far interagire i propri personaggi con l'ambiente circostante effettuando qualche *prova capacità* per mettere in atto



le strategie pensate precedentemente.

Nel caso in cui i **Giocatori** non riescano a trovare un modo per uscire, si consiglia di effettuare le seguenti prove:

Asdaril può effettuare un TC per **abilità manuale** per **scassinare** (DP 10), per aprire la serratura.

Boris può effettuare un TC per **manomettere** (DP 10), per forzare la serratura.

Successo • Asdaril/Boris/Kruna/Shin Xi riesce ad aprire la porta.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

La serratura scatta e la porta si apre con un cigolio, siete liberi!

Fallimento • Asdaril/Boris/Kruna/Shin Xi non riesce ad aprire la porta.

Se le prove hanno un esito negativo i **Giocatori** possono ripeterle, si consiglia di effettuare un TC per **spirito di osservazione** (DP 10) per individuare punti deboli nella porta. Se ha successo i personaggi ottengono un bonus di +5 al prossimo TC.

Una volta che i personaggi riescono ad aprire la porta della loro cella si prosegue nell'**Atto 2**.

ATTO 2: L'INGEGNERE RAPITO

Nel secondo atto i **Giocatori** impareranno a conoscere meglio i propri personaggi, capiranno il concetto di **doti**, in particolare le abilità che caratterizzano la loro **vocazione**. Il compito del **Narratore** è quello di guidare i **Giocatori** verso gli equipaggiamenti sottratti ai loro Rim-crosser, grazie agli indizi forniti da Ijam'bi, un PNG (Personaggio non Giocante) che li aiuterà. Inoltre, viene introdotto il concetto di **condizioni** ovvero gli status che possono affliggere una creatura.

Un aiuto per un aiuto

Una volta fuori dalla cella, i personaggi notano che la struttura è piuttosto decadente e sembra essere un carcere abbandonato da molto tempo. Uscendo, i personaggi si accorgono che le altre celle sono in pessime condizioni; alcune sono state usate per gettare dei cadaveri e, probabilmente, il tanfo che sentivano non dipendeva solo dalla muffa sulle pareti.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

Dopo aver mosso i primi passi fuori dalla cella, sentite un sussurro che attira la vostra attenzione: "Ehi, voi!".

Seguendo il suono della voce, notate che in una cella poco distante da quella in cui vi trovavate c'è un mineriano malconcio, che indossa un camice sporco e rovinato. Dal tono di voce sembra impaurito e rassegnato, ma vedendovi, una luce sembra brillare nei suoi occhi.

"Vedo che siete riusciti a evadere da quella cella... Io sono Ijam'bi, questi criminali hanno fatto irruzione nel nostro laboratorio, uccidendo la maggior parte dei miei colleghi e rapendomi, pensando che io sapessi far funzionare il congegno che ci hanno rubato. Ho provato a spiegare loro che in quel progetto io ero solo un addetto alla manutenzione, ma mi hanno portato via ugualmente, dicendo che me ne sarei dovuto occupare comunque... Una volta capito che ero inutile, mi hanno gettato qui dentro, probabilmente con l'intenzione di farmi morire di stenti... Sentite, sarò chiaro: ho bisogno di chiedervi un favore. So dove si trova il vostro equipaggiamento; questi pazzi mi hanno costretto con la forza a estrarre i vostri congegni e so dove li hanno portati. Mi dispiace avervi fatto questo, ma vi scongiuro, se promettete di tornare a liberarmi, vi dirò come recuperarli. Voi sembrate forti; io so solo occuparmi di lavori scientifici, non riuscirei mai a cavarmela contro questi folli."

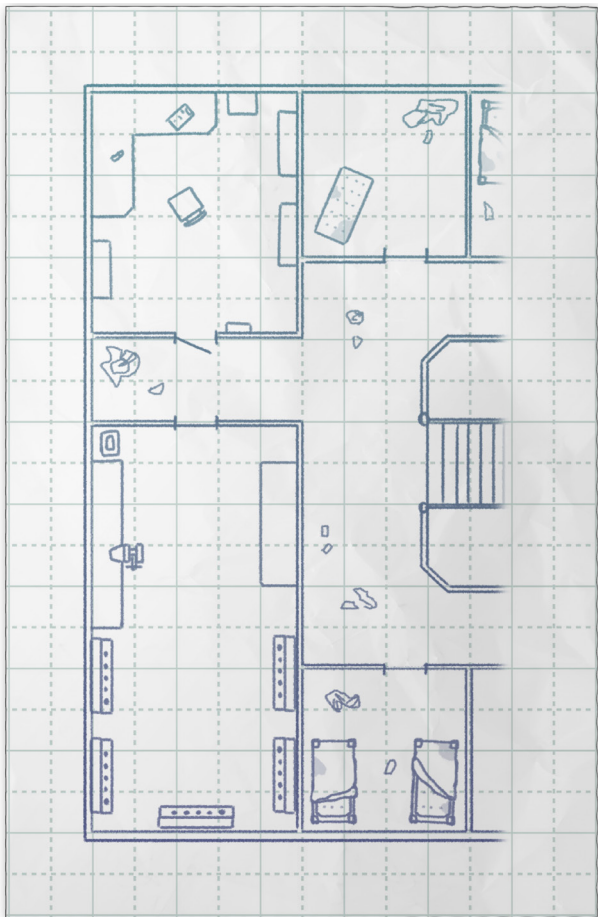
Nel caso in cui i **Giocatori** non siano convinti dalle parole di Ijam'bi, si richiede a tutti di effettuare un TC per **intuire** (DP 10). Se almeno un personaggio ha successo capisce che Ijam'bi è il ricercatore da portare in salvo.

È il momento per i **Giocatori** di aiutare Ijam'bi.

Ijam'bi a questo punto rivela un'informazione cruciale: nei giorni precedenti, ha notato che lo xenocorrotto incaricato di sorvegliare i prigionieri porta sempre con sé un mazzo di chiavi. Inoltre, informa il gruppo che il loro equipaggiamento è custodito in un magazzino adiacente a quella che sembra una vecchia stanza degli interrogatori. Dopo aver completato il suo giro di controllo, lo xenocorrotto entra in questa stanza e vi rimane per ore, in assoluto silenzio.

Adesso il gruppo conosce l'ubicazione dei loro equipaggiamenti e che lo xenocorrotto che gli ha rivolto parola poco prima possiede le chiavi del magazzino.

A questo punto è possibile chiedere ai **Giocatori** in che modo intendono proseguire per arrivare al loro obiettivo. Per una migliore comprensione degli spazi è consigliabile disegnare la planimetria del piano della struttura, sfruttando una griglia o un foglio di carta come nell'esempio sotto.



Lo xenocorrotto alterato

Proseguendo verso la stanza occupata dallo xenocorrotto, i personaggi notano attraverso la porta socchiusa che quel tizio è seduto in modo innaturale, completamente immerso nel torpore. La sua mano pende sul fianco e accanto a essa, a terra, giace un inalatore consumato.

Il **Narratore** chiede a tutti i personaggi di effettuare un TC per **spirito di osservazione** (DP 10).

Successo • I personaggi che superano la prova notano che alla cintura dello xenocorrotto è appeso un mazzo di chiavi.

Fallimento • I personaggi che non superano la prova non vedono le chiavi.

A questo punto i **Giocatori** scelgono come affrontare lo xenocorrotto per impossessarsi delle chiavi.

Nel caso in cui i **Giocatori** non riescano a trovare un modo per affrontare lo xenocorrotto, si consiglia di utilizzare le seguenti doti o di effettuare le seguenti prove:

Kruna può utilizzare la sua dote di vocazione 'Tecnica - Soppressione' per effettuare un TC per **trattenere e mettere KO** lo xenocorrotto.

Asdaril può effettuare un TC per **borseggiare** (DP 10) grazie al bonus fornito dalla sua dote di vocazione 'Codice del criminale'.

A questo punto Kruna o Asdaril possono provare ad avvicinarsi furtivamente allo xenocorrotto per sottrargli le chiavi, e poi entrare nella stanza indicata da Ijam'bi.

Non appena uno dei personaggi tenta di avvicinarsi furtivamente allo xenocorrotto il **Narratore** chiede al **Giocatore** di effettuare un TC per **agire in silenzio**. Lo xenocorrotto effettua un TC contrapposto di **percezione** per accorgersi della sua presenza. Tuttavia, essendo affetto dalla condizione di **assordato** causata dalla droga appena assunta, ha un malus di -10 al TC.

Successo • Se il personaggio supera la prova, lo xenocorrotto è ignaro della presenza di Kruna/Aesdril e ottiene la condizione di **sorpreso**. Il **Narratore** legge ad alta voce:

Kruna/Asdaril, ti avvicini con cautela allo xenocorrotto che sembra del tutto ignaro di ciò che accade intorno a lui, riesci ad avvicinarti abbastanza da agire come avevi pianificato.

A questo punto Kruna/Asdaril può sfruttare le sue capacità per mettere KO/sottrarre le chiavi allo xenocorrotto.

Fallimento • Se il personaggio fallisce la prova, lo xenocorrotto si accorge della presenza di Kruna/Aesdril. Il **Narratore** legge ad alta voce:

Kruna/Asdaril, ti stai avvicinando allo xenocorrotto quando, all'improvviso, lui si volta di scatto verso di te e sgranando gli occhi, cerca di alzarsi dalla sedia e di muoversi verso l'uscita per chiamare aiuto.

A questo punto i personaggi possono agire per impedire allo xenocorrotto di uscire dalla stanza.

Nel caso in cui i **Giocatori** non riescano a trovare un modo per impedire la fuga dello xenocorrotto, si consiglia di effettuare le seguenti prove capacità:

TC per trattenere, TC per prova di forza per spingere o tirare, TC per intimidire, TC per loquacità per convincere.

Questi sono alcuni esempi che richiedono un TC contrapposto da parte dello xenocorrotto. È possibile applicare un malus di -5 dato il suo stato di alterazione.

Una volta entrati in possesso delle chiavi, i personaggi possono accedere alla stanza del magazzino dove si trovano i loro equipaggiamenti. A questo punto si prosegue nell'Atto 3.

ATTO 3: PRONTI A COMBATTERE

In questo atto, i **Giocatori** recupereranno il loro equipaggiamento e saranno pronti per affrontare il loro primo combattimento. Durante questo scontro, avranno l'opportunità di mettere alla prova le loro abilità, apprendere come gestire il tempo nel proprio turno e come sfruttare al meglio le risorse a loro disposizione. Il compito del **Narratore** è quello di gestire il combattimento e di mettere in difficoltà i personaggi utilizzando uno xenocorrotto come nemico.

Amati equipaggiamenti

Dopo aver neutralizzato lo xenocorrotto e recuperato le chiavi, i personaggi possono dirigersi verso il magazzino dove, secondo le indicazioni di Ijam'bi, è stato confiscato il loro equipaggiamento.

Una volta aperta la porta, il **Narratore** legge ad alta voce:

Vedete davanti a voi una stanza spoglia, con i muri crepati e una piccola finestra con delle sbarre da cui filtrano delle lame di luce. Lungo il muro è disposto un tavolo con degli attrezzi da inventore lasciati accanto a un nucleo con una vistosa toppa da paramedico sul pettorale. Accanto al tavolo c'è una rastrelliera dove sono state gettate, in modo disordinato, quelle che riconoscete come le vostre armi. Dal lato opposto della stanza all'interno di due armadi dalle ante scardinate potete intravedere il luccichio del metallo di altri oggetti a voi familiari...Ijam'bi è stato di parola.

Inaspettata compagnia

Mentre finiscono di recuperare e indossare i loro equipaggiamenti, il **Narratore** richiede ai **Giocatori**

un TC di **percezione** (DP 15) per notare dei rumori provenienti dall'esterno.

Successo • Se almeno uno dei personaggi supera la prova, il gruppo percepisce il rumore di passi che si avvicinano alla porta del magazzino.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

Mentre vi assicurate che gli ultimi pezzi del vostro equipaggiamento siano in posizione, sentite dei passi fuori dalla porta del magazzino, un rumore di chiavi e delle parole sbraitate con rabbia: "se vi trovo qua dentro apro un terzo occhio in fronte a ognuno di voi..."

A questo punto i **Giocatori** stanno per affrontare il **combattimento**, non appena lo xenocorrotto entra nella stanza, il **Narratore** chiede ai **Giocatori** di effettuare un TC su **reattività** per stabilire l'ordine dei **turni**. Il **Narratore** fa lo stesso per lo xenocorrotto.

Fallimento • Se nessuno riesce a superare la prova i personaggi sono considerati **sorpresi** e lo xenocorrotto avrà il vantaggio di iniziare per primo il combattimento.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

Mentre vi assicurate che gli ultimi pezzi del vostro equipaggiamento siano in posizione, la porta si apre sbattendo e uno xenocorrotto fa irruzione nella stanza puntando la pistola verso di voi. Con tono rabbioso grida: "lo sapevo! Siete evasi e avete messo fuori gioco quell'idiota di Zick. Pensavate davvero di farla franca? Adesso vi fotto!". Dopo di che apre il fuoco verso di voi.

Il **Narratore** prende il comando dello xenocorrotto ed effettua subito il proprio turno grazie al vantaggio ottenuto con l'**imboscata**:

Il **Narratore** sceglie di attaccare uno o più personaggi utilizzando l'attacco base. Ogni attacco base consuma 1.5s del turno dello xenocorrotto.

Poiché lo xenocorrotto utilizza una pistola, per ogni attacco il **Narratore** effettua un TPC, lanciando un d20 + il valore di astuzia (AST). Il risultato deve essere superiore alla difesa (IE) del bersaglio dell'attacco per riuscire a colpirlo.

Per ogni attacco che colpisce un bersaglio, il **Narratore** lancia un d6 e somma +1 al risultato, poiché i danni della pistola equipaggiata dallo xenocorrotto sono 1d6+1. Il risultato viene sottratto all'IV del bersaglio.

Lo xenocorrotto può effettuare un movimento pari alla sua velocità (6m).

A questo punto ha inizio il **combattimento**. Il **Narratore** chiede ai **Giocatori** di effettuare un TC su **reattività** per stabilire l'ordine dei **turni** e fa lo stesso per lo xenocorrotto.

xenocorrotto	
Caratteristiche	R 0 • P 1 • A 4 • C 0 • M 0
Difese	IC 10 • IE 11 • IV 20
Armi	Tronika P45
Mod	Colpo focalizzato

Il **Narratore** può o meno tener conto dello Xenocorrotto utilizzato dalle Mod dello xenocorrotto. Se lo fa, considera un serbatoio da 12 unità di Xenocorrotto.

Alla fine del combattimento i personaggi possono recuperare gli equipaggiamenti dello xenocorrotto: per l'arma e la Mod è necessario un TC per estrazione (DP 15), mentre per munizioni e risorse non è necessario nessun TC. Sono disponibili 5 proiettili e 5 unità di Xenocorrotto.

Tronika P45

Leggera - pistola (prs)

1 Kg



| TPC • AST su IE | Caricatore • IN 5 | TR • 0.5s |
| TA • 1.5s | Danni • 1d6+1 | Portata • 30m | Rum • 6 |

Colpo focalizzato

Frs/Fri/Prs/Pri/Cap

1

L'arma spara una munizione con una traiettoria stabilizzata.

| Xenocorrotto • 1 |

| TA • +0.5s |

Lattacco effettuato ottiene un bonus di +1 al TPC.

Incremento 1 • Xenocorrotto +1: Aumenta a +2 il bonus al TPC.

Il combattimento

Una volta che tutti hanno effettuato il TC per **reattività** per stabilire l'ordine dei **turni**, il **Narratore** segna su un foglio di carta i risultati in ordine decrescente. Questo sarà l'ordine in cui si ripete ogni **round**.

Appena ha finito, chiede al primo della lista cosa vuole fare nel proprio turno.

Se il risultato del TC dello xenocorrotto è il più alto di tutti e ha appena concluso il suo turno di imboscata, allora sarà nuovamente il suo turno.

Non appena il primo turno si conclude tocca al secondo della lista. Questo si ripete per tutte le creature che partecipano al combattimento. Una volta terminato l'ordine si riparte dal primo fino a che una delle due fazioni, in questo caso tutti i personaggi o lo xenocorrotto, non riducono il proprio IV a 0.

Questo combattimento è introduttivo al sistema di gioco. Per questo motivo, con molta probabilità, risulterà semplice per i personaggi sconfiggere lo xenocorrotto.

Dopo il combattimento

Appena sconfitto lo xenocorrotto, i personaggi possono riorganizzare il proprio equipaggiamento e prepararsi ad avanzare nella struttura.

Kruna non avrà bisogno di nessun accorgimento particolare.

Shin Xi insieme ai propri equipaggiamenti ha recuperato anche i suoi strumenti da miscelazione e i suoi mutageni che può utilizzare per creare delle miscele grazie alla sua abilità nella biochimica.

Asdaril può ricaricare le sue pistole.

Boris può controllare le sue risorse e riempire i propri serbatoi o quelli dei suoi compagni grazie all'Incanalatore.

Non appena i personaggi sono pronti per proseguire, si passa all'**Atto 4**.



ATTO 4: VERSO L'OBIETTIVO

In questo atto, i **Giocatori** devono aiutare Ijam'bi, liberarlo e scortarlo verso la libertà. Il **Narratore** si occuperà di raccontare la fuga enfatizzando il pericolo della situazione, raccontando i dettagli dell'ambiente e quello che succede tra gli xenocorrotti.

Ijam'bi libero

Dopo aver neutralizzato anche il secondo xenocorrotto, i personaggi si dirigono fuori dalla stanza. Hanno con sé le chiavi, Ijam'bi li sta aspettando affacciato alla finestrella della propria cella.

Appena i personaggi si dirigono fuori dal magazzino, il **Narratore** legge ad alta voce:

Non appena uscite dal magazzino sentite Ijam'bi che sottovoce si rivolge a voi: "Hei! Ce l'avete fatta, ottimo! Adesso per favore fatemi uscire da qui!"

Non appena i **Giocatori** liberano Ijam'bi, il **Narratore** legge ad alta voce:

Una volta aperta la cella, Ijam'bi esamina rapidamente la situazione:

"Grazie, ragazzi. Mi avete salvato! Datemi un attimo, devo recuperare il mio Id.bot, sarà utile."

Ijam'bi si allontana brevemente, entrando nella stanza dove avete recuperato i vostri equipaggiamenti, ritornando poco dopo con il suo dispositivo. Lo tiene con cura mentre spiega:

"Per fortuna è ancora intatto... Quando mi hanno portato qui, sono riuscito a scannerizzare di nascosto una planimetria completa del complesso prima che mi confiscassero l'Id.bot. Ecco, guardate..."

Vi mostra l'ologramma proveniente dal suo dispositivo. Il software ha un'interfaccia artigianale, ma funziona alla perfezione. Sembra che Ijam'bi ne capisca di tecnologia... Poi, zoommando tra le stanze digitali della struttura, prosegue con il suo discorso:

“Se riusciamo a raggiungere il piano terra dovrebbe esserci un’uscita secondaria. Ma se le cose dovessero complicarsi, sarà necessario creare una distrazione per coprire la mia fuga”

A questo punto, è possibile lasciare un po’ di spazio ai **Giocatori** per scegliere insieme a Ijam’bi la strategia migliore per scortarlo verso l’uscita e, in seguito, per recuperare la reliquia.

Una volta definito il piano di fuga, Ijam’bi e i personaggi si dirigono verso la scala che conduce ai livelli inferiori. Il **Narratore** legge ad alta voce:

Ogni passo verso il basso vi avvicina a un crescente frastuono. Mentre scendete, intensi bagliori di luce blu illuminano l’oscurità, rivelando la confusione al piano sottostante. Voci alterate si sovrappongono in una disputa furiosa. Al centro della stanza, intravedete la causa di quella discussione: un altare improvvisato su cui giace un congegno enigmatico e brillante.

“Non ne posso più! Hai idea di quanta ricchezza potremmo ottenere da quell’oggetto? Ci sosterrebbe per sempre!” urla impazientemente una voce maschile.

“Sta’ zitto! Vuoi finire tagliato a metà dal capo? Calmati, tossico che non sei altro” risponde seccamente un’altra voce, chiaramente esasperata.

“Ma potremmo prenderne solo una piccola parte, il capo non se ne accorgerebbe mai. Dai, lasciami prendere qualcosa,” insiste la prima voce, con una disperazione crescente.

“Ho detto no! Non costringermi a farti del male.” lo minaccia l’altro.

“Questo lo vedremo! Io e gli altri abbiamo deciso di prenderci la reliquia per noi e di lasciare questo posto. Con quell’affare potrò formare la mia banda e vivere come voglio!”

Con queste parole, scoppia una violenta rissa tra gli xenocorrotti: da una parte, quelli fedeli al capo; dall’altra, i ribelli determinati a rubare la reliquia. Il caos dilaga. Gli xenocorrotti, consumati dalla droga, si scontrano brutalmente. Urla confuse riempiono l’aria.

Ijam’bi si rivolge ai personaggi: “Ok questi idioti hanno cominciato a uccidersi a vicenda, dobbiamo approfittare della confusione... Aiutatemi a uscire vivo da qua, cercherò di mettermi in contatto con il laboratorio e chiamerò qualcuno che ci venga a prendere. Voi pensate a recuperare la reliquia, è la cosa più importante!”

A questo punto, è possibile lasciare un po’ di spazio ai **Giocatori**. Il **Narratore** rappresenta la stanza: disegna i ripari e segna la posizione degli xenocorrotti. Poi ai **Giocatori** come intendono agire per far fuggire Ijam’bi dalla porta sul retro e poter proseguire con il recupero del congegno.

Nel caso in cui i **Giocatori** non riescano a trovare un modo, si fa effettuare a tutti dei TC per spirito di osservazione o intuito (DP 10). Se superano la prova si indica il percorso migliore sulla griglia di battaglia.

Non appena Ijam’bi raggiunge l’uscita sul retro e riesce a mettersi in salvo si prosegue nell’**Atto 5**.

ATTO 5: L'EPILOGO INASPETTATO

In questo atto, i **Giocatori** affronteranno un combattimento più complicato contro un costrutto che avrà il loro stesso scopo: entrare in possesso della reliquia. I personaggi dovranno affrontarlo per recuperare l'artefatto e fuggire. Il **Narratore** si occuperà di dirigere il combattimento contro il costrutto ed eventuali prove capacità richieste dai **Giocatori**.

Quando il gioco si fa duro...

Dopo aver visto Ijam'bi allontanarsi, i personaggi si voltano per affrontare la situazione. Quella che vedono davanti a loro è una scena molto violenta.

Il **Narratore** in questa fase può aggiungere dettagli sulla battaglia tra gli xenocorrotti. Può sottolineare la violenza dello scontro e descrivere come si uccidono, citando ad esempio il sangue che impregna il pavimento, gli arti mozzati alzati al cielo come un trofeo, i crani spaccati da armi contundenti, ecc.

A questo punto i **Giocatori** possono scegliere come procedere.

Nel caso in cui i **Giocatori** decidano di attendere nascosti finché una delle due fazioni non sconfigga l'altra, così da dover affrontare solo i rimanenti xenocorrotti, il **Narratore** continua a raccontare la battaglia.

Nel caso in cui i **Giocatori** decidano di prendere subito parte al combattimento, approfittando della distrazione degli xenocorrotti per attaccarli, il **Narratore** fa effettuare loro un TC per reattività e fa lo stesso per uno xenocorrotto. Questo serve a simulare l'inizio del combattimento prima dell'arrivo del costrutto che sarà il vero nemico dei personaggi. Si utilizza la scheda dello xenocorrotto presente nell'atto 3 e si stabilisce come 15 il risultato del suo TC per reattività. Poi si utilizza quest'ordine per far svolgere i primi 3 turni di un round.

Non appena si conclude il terzo turno, il **Narratore** continua a raccontare la battaglia.

Nel caso in cui i **Giocatori** decidano di sfruttare il caos per rubare il congegno per poi fuggire, chi si avvicina al congegno effettua un TC per agire in silenzio (DP 15) per avvicinarsi al congegno inosservato, attraversando il campo di battaglia. Se ha successo raggiunge il congegno. Appena sta per mettere le mani sull'artefatto il **Narratore** continua a raccontare la battaglia.

Il **Narratore** legge ad alta voce:

Mentre il combattimento infuria, un'esplosione improvvisa, accompagnata da un boato assordante, attira l'attenzione di tutti. Un polverone si solleva e un rumore metallico riempie la stanza. Dopo qualche istante, emerge una figura inquietante: un costrutto dall'aspetto minaccioso. La sua presenza opprimente fa calare un silenzio pesante sul campo di battaglia. Con movimenti scattanti, il costrutto esplora la sala con la sua strana testa meccanica, finché non fissa il suo sguardo sulla reliquia.

Gli xenocorrotti sono presi dal panico. Alcuni, vedendo l'abominio di metallo, fuggono terrorizzati. Altri, raccolta una parvenza di coraggio, afferrano le loro armi e si lanciano in un attacco disperato contro il costrutto. Ma il loro sforzo è inutile: il mostro meccanico falcia chiunque gli si avvicini con una facilità brutale. La sala si trasforma in un campo di morte.

In pochi minuti, il pavimento è ricoperto di cadaveri e sangue, e solo pochi xenocorrotti sopravvivono abbastanza a lungo da scappare in preda al terrore.

Il costrutto inizia ad avvicinarsi al congegno con andatura lenta. Ormai non è rimasto più nessuno. Sapete che tra poco dovrete agire, o il vostro compito potrebbe fallire miseramente. Guardandovi tra di voi, capite che lo scontro sarà inevitabile. Con coraggio, iniziate a scendere velocemente le scale, prima che la macchina si impossessi dell'oggetto e se ne vada. Appena scesi, il costrutto si accorge della vostra presenza e vi punta con aria minacciosa. Lo scontro sta per cominciare.

A questo punto ha inizio il **combattimento** vero e proprio, il **Narratore** chiede ai **Giocatori** di effettuare un TC per **reattività** per stabilire l'ordine dei **turni** (se non l'hanno già fatto prendendo parte al combattimento con gli xenocorrotti). Il **Narratore** fa lo stesso per il costrutto.

Il combattimento

Una volta che tutti hanno effettuato il TC per **reattività** per stabilire l'ordine dei **turni**, il combattimento ha inizio!

Questo combattimento è più complicato del precedente. Se i **giocatori** muiono, la oneshot si conclude e la missione fallisce senza proseguire nell'Atto 6.

Una volta sconfitto costrutto, si prosegue nell'Atto 6.

Blight K57

R 4 • P 7 • A 4 • C 7 • M 2

IC 15 • IE 17 • IV 82

IM 250

Sebbene questo costrutto possa sembrare esile, non deve essere sottovalutato. La sua struttura bipede e la lunga coda meccanica gli permettono movimenti agili e rapidi. È equipaggiato con un potente cannone situato al posto della bocca, in grado di lanciare devastanti sfere energetiche. Inoltre, possiede eccellenti capacità furtive e una scocca segmentata composta da materiali capaci di resistere a vari attacchi elementali. I suoi arti meccanici, dotati di artigli affilati, gli consentono di scalare e aggrapparsi saldamente alla maggior parte delle superfici.

RO 16	Connettore (D1 +1)	1
	Filtro (D4 +1)	1
	Magnete (D5 +1)	2

Taglia • Media
Dimensioni • (H) 2.2m, (L) 3m
Peso • 140kg

Invulnerabilità • Veleno (tutti)
Resistenza • Elettricità, Ghiaccio, Fuoco
Velocità • 8m, 7m Scalare

Artigli metallici AP (20)
 | TPC • PRO su IC | TA • 2s |
 | Portata • 1m |

La creatura colpita subisce 2d6+3 danni **fisici**.

Spietatezza ★★ AI
 | TA • RB | RdE • 1m |

Il K57 designa l'ultima creatura colpita come bersaglio. Se questa effettua un movimento oltre il RdE, il K57 la attacca con "Artigli metallici".

Sfera di energia ★★ AI
 | TPC • CON su IE | TA • 3s |
 | Portata • 20m | RdE [SF] • 1m |

Area di effetto • Ogni creatura colpita subisce 2d10+3 danni **energetici**.

Balzo ★ AI
 | TA • 1s | RdE [SF] • 4m |

Il K57 effettua un movimento entro il RdE.

Sistema mimetico ★ AI
 | TA • 2s | Durata • M |

Assetto • Appena il K57 attiva questo assetto è considerato **nascosto**; un TC di **percezione** per individuarlo ha DP 20.

- ▶ Il K57 mette fine a questo assetto non appena subisce o infligge danni o una condizione.

Utilizzando un'abilità con la caratteristica **area di effetto** si effettua un unico TPC valido per tutti i bersagli all'interno del RdE specificato. Una creatura mancata dal TPC subisce comunque la metà dei danni.



ATTO 6: CONCLUSIONE

Nel sesto e ultimo atto, i **Giocatori** si troveranno a tentare una fuga disperata, sfruttando al massimo le loro ultime forze per scappare dal complesso in rovina. Dopo aver affrontato numerosi pericoli e sconfitto il temibile costrutto, si avviano verso l'uscita del carcere abbandonato, ma i loro guai sembrano tutt'altro che finiti.

La fuga

Dopo un lungo e intenso combattimento, il nemico cade e i personaggi ne escono vittoriosi. Il **Narratore** legge ad alta voce:

Il costrutto, dopo aver subito colpi devastanti, crolla con un fragore assordante. I suoi occhi meccanici si spengono lentamente e il rumore dei suoi ingranaggi si affievolisce fino a cessare del tutto. Il grande corpo metallico giace immobile sul pavimento, circondato dai resti degli xenocorrotti che ha abbattuto senza pietà.

La sala, che pochi istanti prima era un campo di battaglia sanguinoso, ora è avvolta in un silenzio opprimente, rotto solo dai vostri respiri affannati. Vi guardate intorno: la reliquia nella teca è ancora intatta. La vostra missione è salva.

Con passo deciso, vi avvicinate alla teca, raccogliete rapidamente la reliquia e vi dirigete verso l'uscita, sperando di non incappare in ulteriori pericoli. Ma improvvisamente, quattro xenocorrotti che si erano nascosti, emergono dalle ombre.

"Ehi voi! Dove credete di andare? Grazie per esservi occupati di quel mostro meccanico. Ora, se non vi dispiace, consegnateci il congegno!" urlano, con tono minaccioso.

Se i **Giocatori** decidono di affrontare gli ultimi xenocorrotti, il **Narratore** chiede loro di effettuare nuovamente il TC per **reattività** per stabilire l'ordine dei turni e fa lo stesso per i quattro xenocorrotti.

Si utilizzano due xenocorrotti come quelli descritti a pagina 24 e due con le seguenti caratteristiche e abilità:

xenocorrotto	
Caratteristiche	R 1 • P 4 • A 0 • C 0 • M 0
Difese	IC 13 • IE 11 • IV 16
Armi	Superior Machete
Mod	Rapido e preciso

La sessione è finita, il **Narratore** conclude leggendo ad alta voce:

Mentre vi dirigete verso il nexus sui veicoli degli agenti, sentite un misto di sollievo e stanchezza. Nonostante le avversità, avete recuperato la reliquia e salvato il ricercatore. Il vostro compito è stato portato a termine con successo.

Superior Machete

Leggera - tagliente

3.5 Kg



| TPC • PRO su IC | TA • 1.5s |
| Danni • 1d6+1 | Portata • 1m | Rum • 1 |

Rapido e preciso

Da mischia, Impianto braccia



Lo **Xeno** scorre dal nucleo agli impianti delle braccia, rendendo i movimenti più rapidi.

| **Xeno** • 1 |

| TA • R |

Il prossimo attacco effettuato ha un TA ridotto di -0.5s.

Incremento 1 • **Xeno +1**: L'attacco ottiene un bonus di +1d4 al TPC.

Finito il combattimento, non appena i **Giocatori** escono dalla struttura, il **Narratore** legge ad alta voce:

Una volta abbandonata la struttura, incontrate Ijam'bi e alcuni agenti del MCM da lui chiamati, pronti ad aiutarvi e a portarvi via da quella fortezza di folli. I soldati si congratulano con voi, portandovi verso i loro AV.

Se i **Giocatori** decidono di fuggire, il **Narratore** legge ad alta voce:

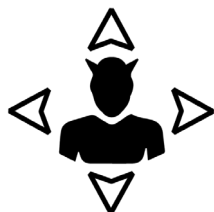
Esausti e provati dalla battaglia, non esitate e iniziate a fuggire, mentre i colpi delle armi sibilano pericolosamente vicino. Vi mancano solo pochi metri all'uscita. Il pensiero di raggiungere finalmente la salvezza vi spinge oltre i limiti della vostra resistenza. Con un ultimo sforzo, riuscite a varcare la soglia indenni. La luce del sole vi abbaglia, un sollievo dopo l'oscurità opprimente della prigione. Una volta fuori, crollate a terra, esausti. Gli xenocorrotti vi raggiungono rapidamente, e la situazione sembra volgere al peggio.

Ma proprio quando ogni speranza sembra perduta, Ijam'bi emerge dalla boscaglia, seguito da alcuni soldati dell'MCM. Con rapidità ed efficienza, gli agenti ingaggiano i pochi xenocorrotti rimasti, neutralizzandoli con facilità. I soldati si congratulano con voi e vi aiutano a rialzarvi, portandovi verso i loro AV.

< BONUS: IL GIOCO COMPLETO >

Questa Quickstart è una demo del gioco Minerim, ovvero comprende una piccola parte di abilità, creature, situazioni e ambienti proposte nel **Manuale Base**. Nella sua versione completa il gioco permette di creare personaggi unici e personalizzabili in ogni dettaglio, scegliere tra centinaia di equipaggiamenti diversi, affrontare decine di creature uniche e di sviluppare innumerevoli situazioni grazie ai diversi ambienti e biomi che caratterizzano il pianeta.

Iscriviti adesso alla newsletter e seguici sui social per rimanere aggiornato e non farti scappare la possibilità di creare avventure uniche sul pianeta Minerim!



Crea il tuo Rim-crosser! Scegli tra **7** Etnie, **6** Classi con **2** specializzazioni ciascuna e **8** Vocazioni. Sfrutta il sistema di multiclasse e multietnia e sperimenta tutte le combinazioni.



Assembla il tuo equipaggiamento! **80** diverse armi, **70+** impianti biomeccanici, Nuclei e protezioni personalizzabili e più di **200** Mod.



110+ creature uniche, ognuna con le proprie strategie e peculiarità. Bestie, costrutti, creature di civiltà selvagge e una guida per creare qualsiasi nemico mineriano.



3 differenti professioni. Crea congegni e gadget personalizzati, dedicati all'arte culinaria o miscela ingredienti per creare misture dagli effetti unici.



7 biomi con una spiccata biodiversità, scopri la fauna, la flora e le risorse di ogni zona del pianeta. Mettiti al riparo dagli eventi atmosferici e fai attenzione alle malattie nel selvaggio Outrim.

< CREDITI >

Autori e Game designers

Mattia Innocenti, Davide Morana, Marco Mazza

Revisioni

Ambra Guerri

Direzione artistica

Mattia Innocenti

Impaginazione e design grafico

Mattia Innocenti

Illustrazione di copertina

Filippo Munegato

Illustrazioni interne

Filippo Munegato, Francesca Sacchi, Giada Riccucci, Mattia Innocenti, Emanuele Masoni



Copyright © 2024 Mattia Innocenti, Mist Games.

Il logo di Mist Games, i nomi dei prodotti MINERIM e STURN e i relativi loghi sono di proprietà di Mist Games. Tutti i diritti sono riservati. I personaggi e le loro immagini distintive sono di proprietà di Mist Games. È vietata la riproduzione o l'uso non autorizzato del materiale, delle meccaniche di gioco o delle illustrazioni contenute in questa pubblicazione, senza il permesso scritto degli autori.

Eventuali riferimenti a persone, entità, organizzazioni, eventi o luoghi presenti in questa pubblicazione sono puramente casuali.