

PROELIUM

LA MORTE VIENE DALLO SPAZIO

Autore: Molinari Michele (Qwein)

Direttore responsabile: Chiara Pellicioni

Revisione testi: Rosa Maiorano

Copertina: Mirko Pellicioni

Grafica e layout: Mirko Pellicioni

Illustrazioni interne: Michele Molinari,

Mirko Pellicioni, Chiara Pellicioni



Seguitemi su: www.mpedizioni.it

Quest'opera è realizzata sulla versione digitale di Proelium3 di Molinari Michele (Qwein) versione 2.6 del 24/01/2024

Il testo di quest'opera NON è designato come contenuto "aperto" e i relativi diritti d'autore appartengono a MP Edizioni (2024).

È vietata ogni riproduzione o diffusione senza il permesso scritto dell'editore.

INDICE

Indice.....	3
L'ambientazione	5
Il Gioco	7
I personaggi di Proelium	8
Le caratteristiche.....	13
Attrezzature ed equipaggiamenti	18
Ingombro	18
Armi	18
Armature	22
Strumenti vari	23
Veicoli	28
Come si gioca.....	35
Avanzamento dei personaggi.....	42
Le Astronavi	45
Combattimento navale	54
Scontro tra caccia	60
I Saprofiti	68
Navi spaziali dei Saprofiti	73
Fare il regista	76
PNG sul momento.....	78
Il tempo di gioco.....	80
Suggerimenti	81
Spunti per avventure	82
Tabella delle Avventure.....	86
Miniature di gioco	91



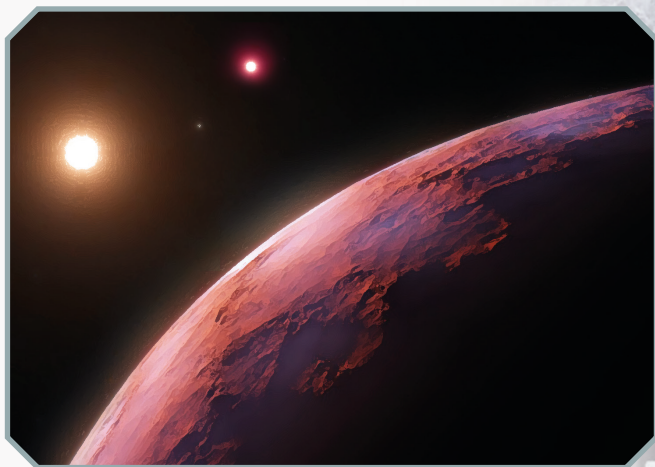
L'AMBIENTAZIONE


Anno 2333: La razza umana si è evoluta a tal punto da intraprendere una straordinaria epoca di colonizzazione dello spazio, grazie alla scoperta di motori gravitazionali alimentati dal **Proelium**, una molecola rara estratta dal satellite terrestre.

Il Proelium, capace di innescare il processo di avversione e attrazione gravitazionale selettiva mediante un reattore a particelle sub nucleari, ha rivoluzionato i viaggi interstellari. Anche pochi grammi di questa sostanza consentono balzi a velocità impensabili, permettendo alle navi di attrarre o respingere la gravità di stelle, buchi neri e pianeti o persino, di intere galassie lontane.

Nell'uso di un modulatore gravitazionale e un computer quantistico, le navi possono compiere balzi spaziali, il cui limite è dato solo dalla robustezza dello scafo. Una spinta eccessiva potrebbe infatti distruggere la nave e causare la morte istantanea dell'equipaggio, nonostante gli smorzatori inerziali cerchino di impedirlo. Per raggiungere una destinazione sono necessari più balzi e lunghi tempi di calcolo tra un balzo e l'altro, unico vero limite alla durata del viaggio.

Questa scoperta ha aperto le porte all'esplorazione dello spazio di stelle e pianeti, dando vita a numerosi avamposti e colonie stabili. Tuttavia, nonostante le infinite possibilità offerte dai viaggi interstellari, non è mai stata riscontrata la presenza di forme di vita senzienti.





Tutto ciò cambia improvvisamente quando la nave Efesto, un cargo diretto alla colonia Vires nel quadrante OR-59333, lancia una richiesta di aiuto. La nave viene trovata distrutta, le registrazioni di bordo confermano un attacco di navi aliene, ma non si scopre nessun corpo. Lo stato maggiore decide di tacitare la scoperta e allertare la flotta stellare; tutti i settori sono in allarme, le difese planetarie vengono rafforzate e messe navi in orbita permanente intorno ai vari pianeti.

Da settori vicini a quello dell'attacco, parte un convoglio di undici incrociatori diretti verso il punto del contatto; tra questi si trova il vecchio incrociatore leggero Bartemius, che risponde alla chiamata nonostante sia impiegato come nave scuola per cadetti. A bordo, la Comandante Valeria Brin di 43 anni, insegnante di tattica, guida un equipaggio formato quasi interamente da cadetti senza alcuna esperienza sul campo.

Il Bartemius riceve successivamente l'ordine di dirigersi verso la colonia di Persefone nel settore OR-9322, che da un ventennio conta insediamenti prettamente agricoli. Il viaggio si preannuncia tranquillo, ma la minaccia dell'attacco alieno incombe come un'ombra su tutto il sistema.

Comincia così l'antefatto del gioco che state per affrontare: i vostri giovani personaggi sono trascinati in una missione che si preannuncia al limite della sopravvivenza.

IL GIOCO

Benvenuti nell'universo inquietante di Proelium, progettato per tre o cinque giovani cadetti insieme al loro Regista.

Ai giocatori spetta il compito di interpretare dei giovani cadetti della nave spaziale Bartemius, trascinati in incontri mortali con nemici sconosciuti, mentre al Regista spetta il ruolo cruciale di narrare l'evoluzione della storia, descrivere gli eventi e gestire le pericolose interazioni con Personaggi non Giocanti (PNG) o con creature che possono trasformarsi in nemici letali e minacciosi.

Ogni azione dei giocatori e ogni combattimento può cambiare il corso della storia, ma nel buio vuoto dello spazio il pericolo è costante e implacabile, il destino dell'umanità è appeso a un filo e solo voi potete decidere quale strada intraprendere.

Per partecipare a questa disperata avventura avrete bisogno solo di coraggio e di pochi strumenti essenziali: matita e fogli di carta per prendere appunti e annotare le vostre mosse, con un dado a sei facce (1D6) per affrontare le sfide mortali che vi attendono.

Portate con voi le vostre speranze, ma non dimenticate mai che nello spazio profondo non esiste salvezza garantita. Astronavi e caccia stellari vi guideranno attraverso l'oscurità, ma attenti: ci sono creature che vagano nell'ombra, pronte a strapparvi dalle vostre vite e trasformarvi in loro schiavi.

Preparatevi a missioni claustrofobiche e inquietanti, dove il pericolo è sempre dietro l'angolo e ogni scelta comporta conseguenze: siete pronti a lottare per la vostra sopravvivenza? Nello spazio nessuno può sentire le vostre grida!

I PERSONAGGI DI PROELIUM

In questa fase darete vita alle gesta dei vostri audaci cadetti, pronti a sfidare le oscurità implacabili dello spazio e a combattere contro le forze che minacciano di annientare l'umanità.

Ogni giocatore avrà l'opportunità di creare il proprio personaggio: un individuo determinato e coraggioso che si prepara a fronteggiare lo spazio cosmico e a lottare contro minacce terrificanti tra le stelle.

Scegliete un nome che vi rappresenti per il vostro personaggio e descrivete il suo carattere personale, dopo aver scelto il nome, decidete anche la sua specializzazione militare.

Ogni personaggio avrà abilità specifiche, acquisite attraverso un duro addestramento, potrete scegliere tra abilità come: il Combattimento, la Navigazione, la Medicina o la Tecnologia, abilità che vi terranno vivi nelle ore più buie e disperate.

Infine, ogni personaggio avrà anche un'Abilità Speciale, un'arma segreta che vi darà il vantaggio necessario per sopravvivere nelle situazioni più estreme; scegliete con cura l'Abilità Speciale, perché potrebbe essere l'unica cosa che vi separa dalla vita o dalla morte nello spazio infinito.

Una volta completata la creazione del vostro eroe spaziale, sarete pronti a lanciaarvi nell'abisso dell'universo e a lottare per la vostra esistenza con fiamme di speranza nei vostri occhi e coraggio nel vostro cuore.

Le unità della flotta sono suddivisi in gradi militari che ne definiscono compiti e gerarchia, alcuni di loro saranno specialisti, dotati di abilità uniche che possono fare la differenza tra la vita e la morte, altri invece saranno soldati o piloti di caccia spaziali. I gradi sono distinti da una banda sul collo, che indica il loro ruolo e la loro posizione all'interno della gerarchia militare. Tutti i vostri personaggi iniziano il gioco come Cadetti e tra di voi verrà scelto chi avrà il controllo della vostra squadra a cui verrà dato, per la missione, il grado temporaneo di Soldato. Comunque, alcuni dei vostri personaggi potranno già avere una assegnazione spe-