

NOME

ASPETTO

Nomi: Grius, Portus, Verimin, Arus, Nightwalker, Sagitta, Skydreamer, Orion, Telos, Faye, Chell, Gemini, Fina, Stardancer, Gandrayda, Daybleeder, Rosalina, Andromeda

Calvo, Capelli scintillanti, Capelli ultraterreni
Tunica sgargiante, Uniforme aliena, Tuta spaziale
Corpo alieno, Fisico smilzo, Corpo contorto
Occhi luccicanti, Pelle maculata, Strani tatuaggi

SPECIE

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE (-1)	■ MALFERMO (-1)	■ MALATO (-1)	■ STORDITO (-1)	■ CONFUSO (-1)	■ SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
DANNI		ARMATURA		PF	
				ATTUALI MASSIMI	I TUOI PF MASSIMI SONO 4+COSTITUZIONE

GUIDA

Cosa ti spinge ad esplorare questo mondo? Scegli uno:

- CUSTODIRE LE CHIAVI
Tenere celate cose pericolose a chi potrebbe abusarne.
- RUBE GOLDBERG
Concepire e mettere in atto bizzarre catene di eventi.
- VERSO LE STELLE
Intraprendere un interminabile viaggio o iniziarne i preparativi.

ULTRATERRENO

Scegli una qualsiasi razza, poi scegli da dove provieni:

- DA UN ALTRO MONDO
Mentre scombinavi i confini dello Spazio, sei stato sbalzato in maniera accidentale tra le dimensioni. La tua mentalità è semplicemente incomprensibile per chi popola questo mondo.
Quando qualcuno ti spiega il corretto utilizzo di qualcosa in questo mondo, prendi +1 al prossimo tiro se lo utilizzi in futuro.
- DALLO SPAZIO PROFONDO
Sei una strana creatura aliena proveniente da posti ignoti. Possiedi un inusuale sesto senso, come l'infravisione, l'ecolocazione, lo strano olfatto dei rettili. Descrivi questo senso - come funziona? Puoi usarlo al posto della vista per ogni mossa in cui è richiesta.
Quando Discerni la Realtà usando questo senso e tiri un 7+, puoi domandare "Cosa posso percepire che gli altri non possono?"
- DALLE STELLE
Sei nato all'interno di una stella e ne porti un frammento con te da quando l'hai lasciata. Esso è una piccola sfera di plasma ardente grande quanto un pugno. Puoi tenerlo in mano, ma per chiunque altro è una normale palla infuocata. Ha peso 1 e possiede le etichette *corta*, *media*, *devastante*, *ignora armatura e da lancio*.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

- _____ mi trova contro natura.
- Io e _____ condividiamo un passato comune.
- _____ manca della visione necessaria a comprendere il mondo come lo faccio io.

MOSSE INIZIALI

UNIVERSO ORIGAMI

Sei capace di creare piccole "pieghe" nel tessuto dello spazio-tempo a volontà. Quale forma acquisiscano queste pieghe sta a te, se quella di piccoli portali, increspature spaziali, lunghe deformazioni, o qualche altra distorsione spazio-temporale. **Quando utilizzi queste "pieghe" per estendere la tua portata**, tutto ciò che riesci a vedere a portata *vicina* è anche considerato essere a portata *corta*. Puoi toccare, manipolare, afferrare, o attaccare qualsiasi cosa *vicina* come se lo spazio che ti separa da essa non esista. Attenzione - ciò vale in entrambi i versi, perciò quello che tu puoi raggiungere può a sua volta raggiungere te.

PIEGARE LO SPAZIO (SAG)

Quando espandi una "piega" per creare un portale dimensionale grande abbastanza da essere attraversato, scegli due punti che puoi vedere entro la distanza *vicina* e tira +SAG.

*Con un 10+, i due punti risultano connessi - chiunque può muoversi dall'uno all'altro effettuando un singolo passo attraverso il portale, il quale rimane aperto fintanto che ne hai bisogno.

*Con un 7-9, la "piega" è instabile: il portale permette il passaggio ad un solo individuo, oppure il suo utilizzo risulta rischioso per qualche motivo, il GM ti dirà perché.

*Con un 6-, riesci comunque a creare la connessione, ma non tra i due punti che avevi in mente. Il GM ti dirà cosa è andato storto.

QUANDO LE STELLE SI ALLINEANO

Sei capace di leggere le stelle e annunciare profezie delle cose a venire. Quando ti *Accampi* sotto un cielo stellato, invece di guarire, puoi decidere di restare tutta la notte alzato a leggere le stelle in cerca di una profezia. Questa profezia ti avvertirà di un Oscuro Presagio che si realizzerà se non farai qualcosa per evitarlo, ma la profezia risulterà vaga. Scegli due punti su cui la profezia farà chiarezza:

- Conoscerai il nome di qualcuno coinvolto nell'evento.
- Avrai una chiara immagine mentale del luogo dell'evento.
- Avrai un'idea dell'azione che scatenerà l'evento.
- Avrai una visione delle immediate conseguenze dell'evento.

IL VIANDANTE ASTRALE

LIVELLO
PE

Il tuo Carico è 7+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1), un'arma unica (qualsiasi portata, peso 1) con 3 munizioni eventuali (peso 1). Scegli due:

- Equipaggiamento d'avventura bizzarro (5 utilizzi, peso 1). **Quando ne fai uso**, descrivi in cosa differisce dall'equipaggiamento comune.
- Una cavalcatura o un veicolo (con etichetta *spaziale*).
- Un'armatura ultraleggera (*Armatura 1*, peso 0) e un pugnale da combattimento (*corta*, peso 1).
- Una piccola guida computerizzata della galassia (1 utilizzo, peso 1). Equivale ad una borsa di libri, tranne per il fatto che ripristina 1 utilizzo ogni volta che ti *Accampi*.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

E LA CUCINA SPROFONDA

Puoi usare le tue "pieghe" nello spazio per risucchiare oggetti da ovunque, lanciandoli attraverso i tuoi portali ad alta velocità. Puoi sempre fare una *Raffica* con le etichette *da lancio* e *vicina*, praticamente con ogni oggetto.

CHIAMATA DALLO SPAZIO (SAG)

Quando sussurri un messaggio affidandolo al cosmo, tira +SAG. *Con un 10+, il messaggio raggiunge il destinatario con perfetta chiarezza. * Con un 7-9, il messaggio giunge a destinazione ma scegli uno: arriva solo parte del messaggio, o qualcuno intercetta il messaggio. * Con un 6-, subisci entrambe le opzioni.

SCUDO DISTORCENTE

Quando usi l'*Universo Origami* per raggiungere qualcosa, ottieni +2 *armatura*.

IMPULSO GRAVITAZIONALE (SAG)

Quando alteri la gravità attorno a qualcuno o qualcosa, scegli un bersaglio e tira +SAG. *Con un 7+, scegli uno. *Con un 7-9, provochi uno strano effetto collaterale gravitazionale, il GM ti descriverà quale.

- La gravità del bersaglio viene incrementata - ogni cosa a portata *media* dal bersaglio viene attratta e si incolla a lui.
- La gravità del bersaglio viene ridotta - egli può effettuare lunghi salti o venire lanciato a grandi distanze, ricadendo molto dolcemente.

La gravità del bersaglio rimane alterata fintanto che rimani concentrato sull'effetto. **Nell'attimo stesso in cui perdi la concentrazione**, il bersaglio subisce l'effetto gravitazionale opposto per qualche momento.

HIGITUS FIGITUS

Possiedi una borsa incantata o un simile contenitore in grado di contenere un infinito numero di oggetti di peso al massimo pari a 1 - ogni oggetto più pesante non vi entra. La borsa ha peso 2 a prescindere dal contenuto.

DILETTANTE INTERSTELLARE

Ottieni una mossa non multiclasse da un qualsiasi libretto. Puoi scegliere solo una mossa che migliori la tua mobilità o che ti renda più strano e alieno.

NOVA (SAG)

Puoi evocare piccole stelle, entro distanza *lontana* da te, che destabilizzano rapidamente. Forniscono luce e calore, ma si esauriscono in poco tempo dando luogo a una piccola esplosione. **Quando evochi una stella con l'intento di far male**, tira +SAG. *Con un 10+, infliggi il tuo danno a tutto ciò entro portata *media* dalla stella, la quale esplode esattamente quando vuoi tu. *Con un 7-9, la stella esplode, ma non colpisce tutti i bersagli o causa danni collaterali.

GRAVITÀ SOGGETTIVA

Puoi agire come se la gravità fosse orientata nella direzione che desideri. I tuoi averi e chiunque tieni per mano sono soggetti alla tua stessa gravità fintanto che rimangono in contatto con te. Puoi usare questa mossa per evitare danni da caduta tramite uno *Sfidare il pericolo* su SAG.

MANOLESTA

Quando tenti di afferrare o lasciare qualcosa senza essere notato, tira +DES. *Con un 10+, puoi afferrare o lasciare un oggetto del peso massimo di 1 entro distanza *corta*, senza che nessuno se ne accorga. *Con un 7-9, lo fai, ma scegli uno: qualcuno ti ha appena visto, o lasci delle tracce che riconducono a te.

ULTIMO RESPIRO: SECONDA STELLA A DESTRA, QUESTO È IL CAMMINO

Quando muori, lo fai al modo delle stelle. Scegli il tuo fato:

- Collassi in un minuscolo Buco Nero permanente. Ogni cosa entro portata *lontana* cessa di esistere, e qualsiasi cosa entro portata *vicina* viene lentamente trascinato verso te.
- Esplosi come una Supernova. Tutto fino a distanza *lontana* da te subisce il tuo danno massimo, *ignora armatura*, e viene spazzato via. L'edificio in cui eventualmente ti trovi e quelli *vicini* vengono rasi al suolo.
- Bruci come una Nana Rossa, espandendoti in una palla di fuoco della dimensione di una piccola casa. Il tuo corpo arde per l'eternità, fornendo luce e calore soffocante per sempre, incendiando qualsiasi cosa si avvicini a distanza *media*.

IL MONDO INTERO È NELLE TUE MANI

Quando afferi le facce opposte di un oggetto e lo premi tra le tue mani, riesci a comprimerlo fino a una taglia pari al tuo palmo. Un oggetto compresso ha le etichette *corta* e peso 1. Puoi ripristinare la sua normale taglia quando vuoi gettandolo a terra o lasciandolo cadere accidentalmente.

DUE POSTI

Quando hai bisogno di essere in due posti contemporaneamente, ti sdoppi in due copie di te stesso, ognuna di un differente colore. **Quando una delle copie subisce danno**, scompare immediatamente e tu subisci il normale danno.

EFFETTO VUOTO

Quando Pieghi lo spazio, puoi generare un effetto vuoto. **Se lo fai**, chiunque si trovi a distanza *corta* da uno dei portali, viene immediatamente risucchiato all'interno e rigettato dall'altro lato, a prescindere dal risultato del tiro.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

INTORNO AL MONDO

Richiede: Due Posti

Puoi usare la mossa *Due posti* per creare un qualsiasi numero di copie di te stesso. **Se una copia subisce danno**, scompare e tu subisci il normale danno.

SCHIACCIAMENTO GRAVITAZIONALE

Quando incrementi a livelli insostenibili la gravità attorno a qualcuno entro portata vicina, tira +SAG. *Con un 7+, infliggi il tuo danno, *ignora armatura*. *Con un 7-9, provochi dei seri danni collaterali.

INIZIATO INTERSTELLARE

Richiede: Dilettante Interstellare

Ottieni una mossa non multiclasse da un qualsiasi libretto. Puoi scegliere solo una mossa che migliori la tua mobilità o che ti renda più strano e alieno.

PERSO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Quando richiudi una Piegia nello spazio mentre qualcuno sta attraversando il portale, questi rimane intrappolato tra le dimensioni finché non *Pieghi lo spazio* di nuovo. **La prossima volta che Pieghi lo spazio**, chiunque era rimasto intrappolato da questa mossa viene rigettato da uno dei due portali, a sua scelta.

MOONWALK

Richiede: Gravità Soggettiva

La tua gravità personale può venire notevolmente ridotta o completamente annullata, se lo vuoi, permettendoti di muoverti come se la gravità non ci fosse del tutto e di sollevare oggetti incredibilmente pesanti.

MAGO DI SCHROEDINGER

Quando fai un passo verso una zona appartata in cui nessuno può vederti, puoi rispuntare fuori in un posto differente a distanza *vicina* a patto che anche questo sia nascosto alla vista.

OMBRE AL DI LÀ DELLO SPAZIO

Richiede: Due Posti

Quando una delle tue copie subisce danno e scompare, tu non subisci alcun danno se eri riuscito a vedere l'attacco imminente.

VERSO L'N-ESIMA DIMENSIONE

Puoi utilizzare *Universo Origami* e *Piegare lo spazio* per raggiungere qualsiasi cosa e qualsiasi luogo tu riesca a vedere.