

# NOBLE ARMADA

Un gioco di miniature di azioni di abbordaggio e combattimenti nell'universo di FADING SUNS™

di Ken Lightner & Chris Wiese

COMPATIBILE CON



GIOCO DI RUOLO DI FANTASCIENZA E FANTASY SPAZIALE

## CREDITI

**Sviluppo e realizzazione:** Chris Wiese e Ken Lightner

**Contributi aggiuntivi allo sviluppo:** Bill Bridges e Andrew Greenberg

**Sviluppo, realizzazione addizionale e impaginazione originale:** Bill Bridges

**Direzione artistica originale:** John Bridges

**Illustrazione di copertina:** John Poreda

**Illustrazioni interne:** John Bridges, John Poreda

**Scultura delle miniature:** Bob Naismiht, basate sull'arte illustrativa di John Bridges

L'universo di **FADING SUNS™** creato da Bill Bridges e Andrew Greenberg

**Playtesting:** Grant Collier, Powell "John Wayne" Crider, Cheryl Crider, Richard Ensley, Sean Herbertson, William "Tiny" Jellin, David Klempa, Eric Langston, John Mayo, Chris Munton, Michael Mori, Sean Neese, Blair Perrow, Mac Senour, Moon Siong, Michael Stroeh, Joe Stvartak, Lee Watts, Kimberly A. Wells

La ciurma di Chris: Gary "Can I kill him?" Deariso, David "I brought beer" Denton, Bruce "I need my own rule!" Foster, Kevin "Ca I fire yet?" Goodman, Gerald "Bonzo" Inman, Matt "Elbow boy" Moses, David "Kenny" Parrish

Grazie a tutti quelli che hanno testato **Noble Armada** alle convezioni e alle presentazioni in negozio!

### Edizione Italiana

**Direttore editoriale:** Michele Bonelli di Salci

**Traduzione:** Michele Bonelli di Salci

**Revisione:** Michele Bonelli di Salci

**Impaginazione e grafica:** Baldassarre Minopoli, Mirko Pellicioni

## DEDICA

Chris vorrebbe ringraziare sua moglie Tracy per tutto l'aiuto e il sostegno durante lo sviluppo del gioco, e mamma e papà, per averci sempre creduto.



Holistic Design, Inc.  
5295 Hwy 78, D-337  
Stone Mountain,  
GA 30087  
[www.holistic-design.com](http://www.holistic-design.com)

[www.editorifolli.it](http://www.editorifolli.it)

Visita il sito di Fading Suns a [www.fadingsuns.it](http://www.fadingsuns.it)

(c) 2004 Holistic Design Inc. Tutti i diritti riservati. La riproduzione senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita, eccetto a scopo di revisione. **Noble Armada** e **Fading Suns** sono marchi registrati e copyright della Holistic Design Inc.

La menzione o il riferimento a qualsiasi compagnia o prodotto in queste pagine non vuole danneggiare i marchi registrati o copyright collegati.

# INTRODUZIONE

Siamo all'inizio del 51° secolo. I soli si stanno affievolendo per l'età e la sofferenza causata dai peccati dell'umanità. Una volta la civiltà sorgeva ad incredibili, e pericolose, vette... solo per poi crollare e cadere preda della sua arroganza. Dalle sue fredde ceneri sorse un nuovo ordine feudale. Scomparse le mega-corporazioni della Seconda Repubblica, al suo posto si trovavano adesso le casate nobiliari, ognuna delle quali lottava per il trono di sovrano delle stelle.

Dopo le Guerre dell'Imperatore, la Casata Hawkwood afferrò le redini del potere, piazzando un suo membro sul trono. Ma la Casata Decados e le altre (le Casate al-Malik, Hazat e Li Halan) sono sempre in cerca di un'opportunità di ribaltare la situazione. Le Guerre dell'Imperatore sono terminate, ma il trono non è ancora al sicuro.

Ogni sovrano delle casate nobiliari sa che una flotta spaziale è la chiave principale per controllare l'Impero. Sfortunatamente, molte tecnologie spaziali della Seconda Repubblica sono andate perdute: alcune svanite tra le fiamme della guerra, altre perse tra i fuochi della Santa Inquisizione, ritenute peccaminose agli occhi del Sole Celeste. Gli studenti di queste rare tecnologie corrono costantemente il rischio della censura dell'Inquisizione, solo per aver riscoperto antiche meraviglie.

L'avanzata tecnologia spaziale è adesso nota solo a pochi, principalmente membri della Federazione Mercantile e in particolare dall'Ordine degli Ingegneri. Quelle poche navi che vengono ancora oggi commissionate sono quasi sempre costruite con l'aiuto della Federazione Mercantile, i cui membri proteggono gelosamente la sapienza tecnologica rimasta, cercando disperatamente di conservare quel che rimane delle conoscenze del passato. È la Federazione che mantiene gli antichi protocolli di sicurezza della Seconda Repubblica, impedendo alle navi di andare incontro alla completa distruzione.

Ogni casata nobiliare sa bene però che è molto più facile e meno costoso catturare e riconvertire il vascello di un rivale piuttosto che commissionare una nuova nave. Le navi sono gemme preziose, oggetti di potere e privilegio. A parte il valore della nave stessa, il suo capitano può produrre un riscatto generoso.

Avviene così che le casate opposte spediscono i loro vascelli l'uno contro l'altro, scaricando raffica dopo raffica di devastanti bordate. I nobili capitani cercano di decimare le armi, la ciurma e la mobilità del nemico, costringendolo alla resa: anche se per ottenerla dovesse richiedere l'impiego degli assaltatori. Attraverso raffiche di plasma incandescente e raggi accecanti, le truppe d'abbordaggio combattono sui ponti, aprendosi una strada di sangue.

Le navi catturate incorrono in due possibili destini: Verranno riparate per essere utilizzate dalla casata vincitrice in future battaglie, o private delle loro componenti. In entrambi i casi, serviranno ad accrescere o mantenere i vascelli che compongono la Nobile Armada del vincitore.

Benvenuti a **Noble Armada**, un gioco di miniature di astronavi e azioni d'abbordaggio. Ambientato in una distante epoca futura, è compatibile con il gioco di ruolo di fantascienza e fantasy spaziale **Fading Suns**, pubblicato in Italia da **Editori Folli** ([www.fadingsuns.it](http://www.fadingsuns.it)).

## SEQUENZA DI GIOCO

**Noble Armada** utilizza tre differenti unità per segnare il tempo: un turno, una fase e un segmento. Un turno è l'unità di tempo più lunga che consiste di quattro fasi. Una fase consiste

di fino a otto segmenti (non tutti i quali entreranno in gioco in una data fase). Alcune azioni possono svolgersi solo una volta per turno, mentre i giocatori ne possono effettuare altre una (o più volte) per fase. Ad esempio, un Laser Leggero su un ponte armi può sparare una volta per turno, mentre una nave può manovrare una volta per fase.

I giocatori devono giocare i segmenti in ordine e effettuare le azioni nel segmento appropriato. Ad esempio, una nave può manovrare solo durante il segmento di manovra. Non può decidere di manovrare nel successivo segmento di movimento.

### SEQUENZA DI GIOCO

#### Turno

- Fase 1
- Fase 2
- Fase 3
- Fase 4

#### Fase

- Iniziativa
- Rilasciare Ganci d'Arrembaggio
- Manovra
- Accelerazione
- Movimento
- Collisione
- Abbordaggio
- Combattimento

All'inizio questa sequenza può sembrare complessa, ma molti segmenti spesso non entrano in gioco. Una volta cominciato a giocare sarà facile imparare la sequenza.

#### DISPOSIZIONE PREPARATORIA

- Scegliere uno scenario e le navi per la partita.
- Preparare tutte le Schede Navi necessarie.
- Piazzare le miniature delle navi sulla mappa come da istruzioni dello scenario.
- Assegnare gli scudi da battaglia disponibili ai singoli orientamenti.
- Decidere la velocità iniziale e la direzione di viaggio di ciascuna nave con un d20 (il Dado Vettore) in ordine di iniziativa (vedi sotto).

- Piazzare qualsiasi personaggio giocante di **Fading Suns** coinvolto nella battaglia (se presente) nella sua postazione sulla Scheda Nave.

#### INIZIO DEL TURNO

- Disporre (ridisporre) i punti spinta sul tracciato di spinta della Scheda Nave al valore più alto che ogni nave può produrre.
- Determinare gli effetti dei campi gravitazionali. (Ora si può spendere spinta per cancellare questi effetti).

#### FASE 1-4

- **Determinare l'iniziativa**  
Abilità di pilotaggio + attuale valore di spinta + attuale velocità di manovra = iniziativa.
- **Rilasciare rampini** (se lo si desidera)
- **Manovra**
- Far corrispondere la velocità di ogni nave con la fase attuale sulla Tabella Fase per determinare quanti cambi di orientamento una nave possa effettuare in questa fase.

– Le navi ammesse **POSSONO** manovrare in ordine di iniziativa (dalla più bassa alla più alta).

– **Accelerazione**

– Qualsiasi nave che può farlo **PUÒ** accelerare/decelerare in ordine di iniziativa.

– Le navi con sufficienti punti spinta possono virare (cambiare direzione) una volta. Se virano ora non potranno virare di nuovo nel segmento di movimento.

– **Movimento**

– Far corrispondere la velocità di ogni nave con la fase attuale sulla Tabella Fase per determinare di quanto possa muoversi ogni nave in questa fase.

– Le navi ammesse **DEVONO** muoversi in ordine di iniziativa.

– Se durante il segmento di Accelerazione non hanno virato, le navi con sufficienti punti spinta possono virare una volta.

– Le navi possono spendere un punto spinta e spostarsi di lato una volta.

– **Collisione**

– Risolvere i tentativi di collisione.

– **Azioni di abbordaggio**

– Sparare i rampini d'abbordaggio.

– Gli abbordatori e i difensori possono spostarsi, nuovi abbordatori possono essere lanciati. (Gli attaccanti si muovono per primi, i difensori per ultimi).

– Risolvere qualsiasi combattimento di abbordaggio in atto.

– **Combattimento**

– Ogni arma può essere sparata solo una volta per turno. (Eccetto le gatling laser, che possono sparare una volta per fase).

– Fuoco indiretto: lanciare missili, spostare qualsiasi missile che si trovi nell'area di gioco.

– Fuoco diretto: dichiarare e risolvere il fuoco diretto (laser, fulminatori ecc.).

– **Fine del turno**

Ripetere la sequenza del turno finché una delle parti non vince o lo scenario termina perché è esaurito il tempo.

Le navi utilizzano due tipi di motori per spostarsi nello spazio. Primo, i motori principali generano spinta, utilizzata per far accelerare o decelerare la nave. Secondo, le navi impiegano una serie di motori minori detti jet di manovra per rotare la nave nella direzione corretta prima di applicare la spinta. Ad esempio, una nave che viaggia verso un pianeta impiegherebbe i suoi jet di manovra per ruotare e voltarsi in direzione opposta ad esso prima di applicare la spinta per decelerare fino a velocità orbitale. Potrebbe anche manovrare per deviare di 60 o 120 gradi dal suo tragitto e applicare la spinta per effettuare delle modifiche o virare lungo di esso.

Dato che a volte le navi si avvicinano fino a gittata di abbordaggio (due esagoni di distanza) o si spostano per evitare di venire abbordate, manovrare in combattimento è estremamente importante. Ciò rende l'orientamento una decisione difficile: un orientamento fa iniziare il turno rivolti verso il nemico, un altro porta rivolti verso una piena bordata di cannoni, e un altro ancora rivolge uno scudo migliore contro il nemico.

I giocatori dovrebbero impiegare le loro miniature per rappresentare l'orientamento di una nave. Raccomandiamo l'uso di un d20 per tenere traccia del tragitto. Piazzare il dado vicino alla nave nella direzione in cui sta viaggiando. Il numero mostrato sul dado rappresenta la velocità della nave.

La Scheda Nave aiuta i giocatori a tenere traccia ogni turno della spinta tramite il Tracciato Spinta. All'inizio di ogni turno, piazzare un segnalino sull'attuale valore di spinta della nave (che può cambiare quando la nave subisce danni). Con l'utilizzo di spinta da parte della nave, spostare il segnalino verso destra di un quadretto per ogni punto speso; questo indica l'ammontare di punti spinta rimasti. Se una nave impiega tutti i suoi punti spinta in un turno, rimuovere il segnalino dalla scheda. All'inizio di ogni turno, ripetere il processo da capo. Nota: I danni ai motori di una nave possono limitare il valore di spinta sotto il limite originale della nave. Assicurarsi di segnare permanentemente la spinta persa sul Tracciato Spinta.

Il valore iniziale di spinta e la velocità di manovra di una nave sono indicati nell'area tratti della sua Scheda Nave.

## FASE DI MOVIMENTO

La Tabella Fase determina sia il movimento che la manovra. Un turno consiste di quattro fasi. La Tabella Fase mostra in quali fasi e di quanto possa spostarsi ogni fase una nave di una data velocità. Ad esempio, a velocità 2, una nave si muove alle fasi 2 e 4. Se la velocità di una nave eccede 4 (evento molto improbabile), allora la nave si può spostare di più di uno spazio per fase; il suo movimento ammonta a quanto indicato nella Tabella Fase.

La Tabella Fase determina anche quando una nave può manovrare, a seconda della sua velocità di manovra. Una nave con velocità di manovra 4 può cambiare orientamento una volta per fase.

# MOVIMENTO DELLE NAVI

Il movimento spaziale in **Noble Armada** segue le leggi fondamentali della fisica: almeno per la maggior parte. Le navi sviluppano slancio ma non soffrono attrito. Impiegano la spinta per accelerare, virare o fermarsi. Se i loro motori smettono di funzionare, continuano a fluttuare lungo il loro attuale tragitto. Per facilitare il gioco, andremo a semplificare la matematica vettoriale coinvolta.

TABELLA FASE

Velocità	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	20	24	26	28
Fase																				
1				1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	5	6	6	7
2		1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	6	7	7
3			1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	6	6	7
4	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	6	7	7

## INIZIATIVA

L'iniziativa determina l'ordine in cui i giocatori svolgono le azioni delle loro navi. L'iniziativa di una nave è uguale alla somma del valore dell'abilità del suo pilota, il suo attuale valore di spinta e la sua attuale velocità di manovra. Se nessun personaggio giocante pilota la nave, allora utilizzare l'esperienza della ciurma: le ciurme Inesperte hanno 6, quelle Discrete hanno 8, quelle Medie hanno 10, quelle Esperte 12 e quelle d'Elite 14. Se l'esperienza della ciurma non viene indicata, assumere che si tratti di una ciurma Media. (Nota: Questi valori sono identici a quelli dei tiri per colpire). Se è un personaggio giocante di **Fading Suns** a pilotare la nave, allora utilizzare il suo valore di Destrezza + Pilotare Veicoli Spaziali.

Ogni volta che una nave manovra, accelera o si sposta, lo fa in ordine ascendente di iniziativa (prima quelli con l'iniziativa più bassa). Risolvere le parità nel modo seguente:

1. L'abilità di pilotaggio più alta
2. I punti spinta più alti disponibili
3. Il valore spinta più elevato
4. Il risultato più alto sul tiro di 1d20 (tirare di nuovo ogni fase)

Dopo aver risolto la parità, assumere che il giocatore vincente abbia un punteggio di iniziativa più elevato per il resto della fase. Ciò avrà influenza sull'ordine di movimento e le collisioni.

## MANOVRA

Dato che una nave può affidarsi allo slancio per spostarsi, non deve per forza rivolgersi nella sua direzione di viaggio. Una nave si sposta sempre lungo il suo tragitto del numero di esagoni indicato dalla sua velocità nella Tabella Fase, a meno che non si sposti di lato. Dato che i motori di spinta sono sempre rivolti a poppa, l'attuale orientamento della nave indica che tipo di spinta possa impiegare. Ciò significa che l'agilità di una nave è determinata da:

1. La velocità con cui cambia orientamento per poter cambiare tragitto, e
2. L'ammontare di punti spinta disponibili per uno spostamento laterale, cambio di tragitto, accelerare e decelerare.

La velocità di manovra di una nave (fornita su ogni Scheda Nave) indica le fasi in cui quella nave può cambiare orientamento. Ogni volta che una nave può manovrare, può compiere il numero di singole rotazioni di 60 gradi indicate. Non deve manovrare, ma se non lo fa, perde l'opportunità fino al prossimo segmento di manovra in cui la nave può di nuovo manovrare (determinato dalla Tabella Fase). Non si possono "risparmiare" punti manovra per utilizzarli in altre fasi.

I jet di manovra di una nave determinano la sua velocità di manovra. Se i jet vengono danneggiati in combattimento, la velocità di manovra ne risente. I jet sono indicati sulla Scheda Nave. I danni parziali possono distruggere parte di un jet e/o l'equipaggio che si occupa del jet, ma una volta che un jet è stato completamente distrutto, la velocità di manovra della nave viene ridotta a quella dei jet rimanenti. Ad esempio, un galeone dell'Adunata classe *Van Owen* ha otto jet di manovra. Se subisce due danni ai suoi jet anteriori, perde il jet (il cerchio vuoto e il cerchio ciurma): la nave ha ora una velocità di manovra sette. Se tutti i jet vengono distrutti la nave non può più cambiare orientamento.

Una nave non deve spendere punti spinta per manovrare.

## TERMINI DI MOVIMENTO

**Dado Vettore:** Il d20 utilizzato per rappresentare il tragitto di una nave (la posizione del dado relativa alla miniatura della nave). Il Dado Vettore mostra anche la velocità della nave.

**Manovra:** Per cambiare l'orientamento di una nave.

**Orientamento:** L'angolo verso cui la prua (il fronte) di una nave è rivolto.

**Spinta:** Misurata dal valore di spinta di una nave (il numero di generatori illesi o parzialmente danneggiati) e dai punti spinta disponibili (uguali all'attuale valore di spinta della nave all'inizio di un turno; spesi per cambiare tragitto, spostarsi lateralmente, e per accelerare o decelerare).

**Spostamento laterale:** Spostare una nave di un esagono lateralmente ad un angolo di 60 gradi rispetto al tragitto; l'orientamento e il tragitto non cambiano. La nave mantiene la sua originale direzione di viaggio.

**Tragitto:** La direzione di viaggio di una nave (l'angolo a cui la nave si sposta), rappresentata dalla posizione di un d20 (il Dado Vettore) nel successivo esagono in cui la nave entra.

**Velocità:** Il numero di esagoni di cui una nave si sposta ogni turno, rappresentato dal numero mostrato sul Dado Vettore della nave. Le navi che si spostano ad una velocità superiore a 20 hanno bisogno di un secondo dado. L'artiglieria non impiega Dadi Vettore per tracciare il proprio movimento.

**Velocità di manovra:** Quanti cambi di orientamento può scegliere di effettuare una nave durante il segmento di manovra di una fase.

**Vettore:** Il tragitto (direzione di viaggio) e velocità di una nave, rappresentato dalla posizione di un d20 (il Dado Vettore) nel prossimo esagono in cui la nave entrerà.

## SUPERMANOVRA

Una nave può supermanovrare per cambiare orientamento in qualsiasi fase. Come la Sovraspinta (vedi sotto), ciò tende a danneggiare i sistemi della nave. Ogni volta che una nave supermanovra, assegnare danni sufficienti ad uno dei jet di manovra della nave da ridurla ad una velocità di manovra inferiore (il giocatore sceglie quale jet perdere, quale che sia il cambio di orientamento). Se tutti i jet di una nave vengono distrutti, non può più supermanovrare.

## ACCELERAZIONE

Durante questo segmento, una nave può spendere punti spinta per accelerare o decelerare. Per accelerare la nave deve essere rivolta verso il suo tragitto; per decelerare deve essere rivolta opposta al suo tragitto. Ogni volta che una nave accelera o decelera, cambiare il Dado Vettore per indicare la nuova velocità della nave. Notare che ciò cambia la colonna sulla Tabella Fase che la nave impiegherà per il resto della fase e del turno.

Gli ingegneri dell'era della Seconda Repubblica costruirono motori di spinta nelle sezioni anteriori e posteriori delle navi. Ciò rese però le navi più facilmente danneggiabili in battaglia, dato che avevano due macchine motori da far esplodere. Gli appaltatori militari adottarono un sistema di motori solo a poppa progettato per tutte le navi delle flotte, dato che far voltare rapidamente una nave nello spazio causa comunque pochi problemi (la maggior parte delle navi possiede sufficienti jet di manovra per mantenere

la manovrabilità in una battaglia alla pari). Tutte le attuali fazioni dei Mondi Conosciuti si affidano a questo modello, temendo più la distruzione di una nave che la sua perdita (una nave può sempre venir riscattata, ma non necessariamente ricostruita).

## MOVIMENTO

Il movimento NON è opzionale. Quando la Tabella Fase indica che una nave deve muoversi, essa deve muoversi del numero di esagoni indicati. La cosa si può evitare solo spendendo punti spinta per decelerare la nave ad una velocità che non prevede movimento in quella fase o che permette di spostarsi di meno esagoni. A meno che la nave non viri o si sposti lateralmente, si muove in linea retta lungo il suo tragitto attuale.

## VELOCITÀ MASSIMA

Tutte le navi di **Noble Armada** possiedono scudi di energia simili in concetto agli scudi da duello personali del gioco di ruolo **Fading Suns**. Sebbene alcune navi utilizzino questi scudi per difendersi in combattimento, tutte le navi ne hanno bisogno per proteggersi dai detriti spaziali. Alla velocità a cui avviene il combattimento spaziale, questi detriti possono provocare seri danni allo scafo di una nave. Un sistema di scudi pienamente operativo elimina tutti i detriti intorno alla nave, ma questi sistemi hanno dei limiti massimi. Esiste un limite di velocità assoluto di 16 esagoni per turno oltre il quale gli scudi non possono più proteggere una nave. (Alcune navi possiedono dei sistemi di scudi molto leggeri e possono indicare una velocità massima inferiore sui tratti della loro Scheda Nave).

Gli scudi utilizzati per proteggersi contro i detriti sono utili anche a proteggere una nave dal fuoco nemico; la velocità a cui la nave viaggia determina il numero di scudi di cui dispone per difendersi. Se gli scudi di una nave vengono danneggiati, la nave non può più viaggiare velocemente come prima o rischierebbe di venire danneggiata o addirittura distrutta dai detriti.

Una nave può trovarsi a viaggiare più rapidamente della sua velocità massima perché ha ricevuto una collisione in poppa, è stata afferrata, o ha spinto i suoi motori in un tentativo disperato di fuga. Ad ogni modo, la nave subisce danni ogni fase in cui viaggia troppo veloce. Per ogni orientamento di scudo in cui ci sono scudi insufficienti a coprire la velocità attuale, la nave subisce un danno per ogni punto di velocità sopra la capacità dello scudo. (Gli scudi non riescono ad arrestare questi danni). Tirare una locazione sulla Tabella Danni della Scheda Nave e applicare il danno. Ad esempio, se una fregata con una velocità normale massima di 16 e scudi completamente funzionanti decide di accelerare a 18, quella nave subirebbe 4 colpi da 2 punti dai fianchi (fiancata di babordo di poppa, fiancata di babordo di prua, fiancata di babordo di poppa e fiancata di tribordo di prua), un colpo da 2 punti a prua, e un colpo da 2 punti a poppa ogni fase finché resta a quella velocità. Applicare questi danni durante il segmento di movimento.

## SISTEMA DI SICUREZZA

Le astronavi di **Noble Armada** sono progettate per sopravvivere, non importa quale sia l'intento del loro capitano. Ogni nave include un sistema di sicurezza che si attiva ogni volta che una nave eccede la sua attuale velocità massima e ha solo due o meno punti spinta O due o meno jet di manovra non danneggiati. (Notare che alcune navi iniziano con spinta due!) All'inizio di ogni fase in cui tutte le condizioni ci cui sopra vengono soddisfatte, il sistema di sicurezza entra in azione. La nave manovra

automaticamente in direzione opposta al suo tragitto durante il segmento di manovra e decelera automaticamente a zero durante l'inizio del segmento di movimento. La nave non può compiere altre manovre o accelerazioni.

Se la nave non ha velocità di manovra sufficiente per ottenere questo risultato, deve Supermanovrare. Se non ha spinta sufficiente per decelerare, deve usare la Superspinta. Se la Superspinta è insufficiente, la nave deve comunque manovrare e decelerare a zero e TUTTI i restati generatori di spinta vengono distrutti E tutti i punti spinta ancora disponibili per quel turno persi. Se la nave non ha più jet di manovra restanti e non è orientata in maniera opposta al suo tragitto, o se la nave non ha più motori di spinta, il sistema di sicurezza non può entrare in azione. La nave è sicuramente condannata.

## CAMBIARE TRAGITTO

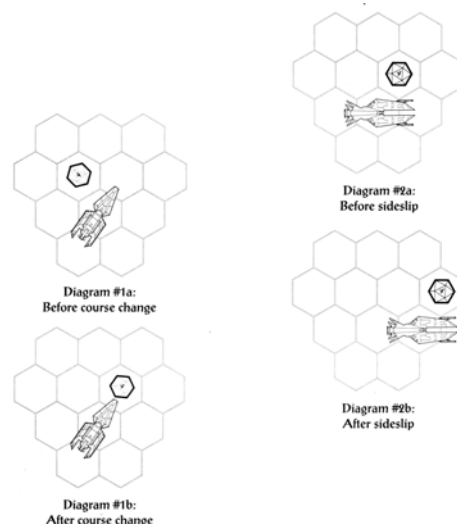
A terra, si impiega la frizione o la trazione delle gomme per applicare forza e far svoltare i veicoli. Anche in aria, si può utilizzare l'attrito sulle superfici di controllo di un veicolo aereo per generare queste forze. Le svolte devono essere compiute dalla diretta applicazione della spinta. A differenza della frizione, la spinta di una nave non è proporzionale alla sua velocità. Quindi, più rapidamente si muove una nave, più lavoro richiede per cambiare tragitto.

Se una nave devia 60 o 120 gradi dal suo tragitto, può spendere punti spinta uguali a metà della sua velocità (arrotondati per eccesso) per cambiare il tragitto di 60 gradi verso l'orientamento della nave (vedi Diagrammi #1a e #1b, sotto). Questa manovra può essere effettuata solo una volta per fase. Può anche spendere qualsiasi spinta restante per incrementare la sua velocità se il cambio di tragitto è avvenuto durante il segmento di accelerazione.

Un cambio di tragitto può essere effettuato in qualsiasi punto del segmento di movimento: prima dello spostamento, dopo lo spostamento o addirittura tra gli spostamenti se la velocità di una nave è superiore a 4.

## SPOSTAMENTO LATERALE

Uno spostamento laterale muove una nave di 60 gradi lateralmente rispetto al suo tragitto (ma non ne cambia l'orientamento). (Vedi Diagrammi #2a e #2b, sotto). Si può compiere un solo spostamento laterale per fase. Uno spostamento laterale costa un punto spinta e deve essere effettuato verso l'orientamento della nave. Anche una nave di 120 gradi fuori tragitto può spostarsi lateralmente.



## SUPERSPINTA

Una nave può ottenere il 200 per cento della sua normale spinta andando in Superspinta (arrotondare per eccesso). I giocatori annunciano la superspinta nello stesso momento in cui devono spendere spinta (durante i segmenti di movimento o accelerazione). Il giocatore elimina immediatamente un'intera fila di cerchi nella stanza motori (perde un generatore).

Ad esempio, un galeone Decados di classe *Lucretzia* va in Superspinta. Assumendo che non abbia subito danni ai suoi motori di spinta, possiede ancora il suo valore iniziale di spinta 12. Andare in superspinta gli fornisce ulteriori 12 punti spinta per quel turno. Ora, se i motori del *Lucretzia* fossero stati danneggiati e avesse un valore di spinta 7, la Superspinta fornirebbe solo 7 punti spinta extra. In entrambi i casi, dopo perderebbe permanentemente 1 valore di spinta a causa della Superspinta.

## ACCALCARSI

Le navi non possono mai trovarsi nello stesso esagono. Se un giocatore effettua una manovra o accelerazione che obbliga due navi amiche a terminare il proprio movimento nello stesso esagono, i segmenti di manovra, accelerazione e movimento devono essere totalmente rifatti.

Le navi possono attraversare gli esagoni di altre navi, ma non possono terminare i rispettivi movimenti nello stesso esagono. Lo spazio è tridimensionale; le navi possono passare sopra o sotto le altre (e andare addosso alle altre, vedi *Collisione*). Ma l'area di gioco di **Noble Armada** è bidimensionale, e quindi le navi non possono accalcarsi nello stesso esagono.

Se due o più navi amiche iniziano una fase senza aver modo di cambiare tragitto, spostarsi lateralmente o accelerare per allontanarsi dalla situazione in cui entrambe terminerebbero il movimento nello stesso esagono, allora quale delle due navi si è mossa per ultima dovrebbe fermarsi un esagono prima della sua destinazione. È una tentazione utilizzare questo metodo invece di rifare tutto il movimento come detto sopra, ma è altrettanto facile approfittare della regola, che lo si consiglia.

Se la nave non può essere spostata indietro di un esagono per evitare l'accalcarsi, può spostarsi in uno degli esagoni adiacenti alle sue spalle. Se entrambi sono bloccati, può spostarsi indietro di due esagoni ecc.

Le navi nemiche dovrebbero seguire le regole dell'accalcarsi di cui sopra, a meno che uno dei giocatori non voglia collidere con l'avversario. Se non c'è intenzione di collidere, la nave con l'iniziativa più alta, o la nave che si è spostata per ultima, è responsabile dell'evitare l'altra nave. Se non può farlo durante il

segmento di movimento, dovrebbe fermarsi un esagono prima della sua destinazione come descritto sopra.

## COLLISIONE

Una nave con un'iniziativa inferiore non può mai collidere contro una nave con iniziativa superiore, ma una nave con un'iniziativa più alta può terminare il proprio movimento andando a collidere con una nave che si trova nel suo stesso esagono. Una collisione non può avvenire in alcun altro modo, quali che siano le circostanze. Anche se è ovvio che le navi abbiano attraversato lo stesso esagono *durante* i loro spostamenti, non avviene alcuna collisione a meno che esse *terminino* i loro movimenti nello stesso esagono. Ciò rappresenta la maggiore difficoltà nel colpire un bersaglio nello spazio muovendosi ad alta velocità. Ricordarsi che normalmente l'altra nave sta cercando di evitare la collisione.

La nave che subisce la collisione può tentare di evitare la collisione. Non è una cosa obbligatoria. La nave effettua una prova di pilotaggio per evitare la collisione. (Per i dettagli sull'abilità di pilotaggio, vedi *Iniziativa*). Modificare l'obiettivo della differenza tra l'iniziativa delle due navi.

Ad esempio, una galeone con iniziativa 26 cerca di collidere con una fregata con iniziativa 22. La fregata ha una ciurma Media, quindi ha un'abilità di pilotaggio 10. Abbassarla di 4 ( $26 - 22 = 4$ ) per la differenza tra i valori di iniziativa. Se la fregata ottiene 6 o meno con un d20, riesce ad evitare la collisione. Se l'obiettivo modificato è zero o meno, allora la collisione può essere comunque evitata con un tiro di "1" (un "1" riesce sempre, non importa quanto siano scarse le possibilità di riuscita). Se il pilota tira un 20, ha ottenuto un fallimento critico. Cancellare immediatamente un jet di manovra per i danni subiti (il jet più vicino alla nave in impatto) e proseguire con la collisione.

Se il bersaglio evita la collisione, spostare la nave in collisione di un esagono extra in avanti (lungo il proprio tragitto) per evitare di accalcare le navi. Se l'esagono è occupato continuare a spostare in avanti la nave in collisione fino a quando non trova un esagono libero (notare che questo è l'opposto delle regole per l'accalcarsi).

Se la collisione riesce, allora il passo successivo è determinare il tipo di collisione e i danni. Per determinare il tipo di collisione, comparare il tragitto della nave in collisione con il tragitto della nave bersaglio. Le collisioni sono di testa, di fianco o di spalle. Una collisione di testa avviene se il tragitto della nave in collisione è esattamente l'opposto di quello della nave bersaglio. È di spalle se è lo stesso tragitto. Altrimenti, è una collisione di fianco. Qualsiasi spostamento laterale che le navi hanno effettuato durante il movimento non influisce sul tipo di collisione.

L'ammontare di danno dipende dal tipo di collisione. Per le collisioni di testa, il danno è uguale alla somma della velocità delle due navi. Per le collisioni di fianco, il danno è uguale alla velocità della nave in collisione. Per le collisioni di spalle, il danno è uguale alla differenza tra le due velocità.

Di solito, la nave bersaglio subisce danni sull'orientamento da cui la nave in collisione è entrata nel suo esagono; la nave in collisione subisce danni sull'orientamento rivolto verso la nave bersaglio. Esiste però un'eccezione. Se si tratta di una collisione di spalle e la nave in collisione viaggia più lentamente della nave bersaglio, utilizzare in entrambi i casi i lati opposti. (Anche se la nave in collisione è entrata per ultima nell'esagono della nave bersaglio, in realtà ha provocato la collisione intralciando il movimento dell'altra nave, non scontrandosi con essa).

### SCALA DEGLI ESAGONI

Gli esagoni nell'area di gioco di **Noble Armada** non rappresentano alcuna scala specifica; sono presenti per regolare il gioco, non per dare esatte misure delle distanze nello spazio tra le astronavi (e dato che le mappe sono necessariamente bidimensionali, non potrebbero comunque rappresentare la tridimensionalità dello spazio). Quindi, le regole che riguardano gli esagoni non vogliono violare le leggi della fisica. Ad esempio, le navi non possono accalcarsi in un esagono. Questo è perché è difficile mettere le miniature una sopra l'altra, non perché le navi non possano volare le une sopra le altre nello spazio.

**DANNI DA COLLISIONE**

<b>Tipo di collisione</b>	<b>Danni</b>
Di testa	somma delle velocità delle navi
Fianco	velocità della nave in collisione
Spalle	differenza tra le velocità delle navi

L'ammontare di danno determinato sopra viene applicato ad entrambe le navi. Utilizzare il metodo di allocazione del danno descritto nel capitolo *Combattimento tra Astronavi*. Il danno da collisione colpisce una locazione, ma, come il danno da sparo, il danno in eccesso può diffondersi nelle locazioni adiacenti. Con una velocità combinata di 20 o meno, gli scudi non influenzano il danno da collisione. Con una velocità combinata superiore a 20, gli scudi vengono attivati e bloccano un punto di danno per scudo disponibile (come per le regole del Sovraccarico).

Lasciare la miniatura che collide nell'esagono vicino al bersaglio dalla parte da cui è entrata (eccetto che nel caso della "collisione per intralcio", vedi sopra). In quel caso, piazzare la nave che collide vicino alla sua vittima, ma sul lato opposto. Il bersaglio rimane sempre nello stesso esagono.

Infine, controllare se le navi sono "aggrovigliate". Tirare 1d20; il giocatore che collide dovrebbe dichiarare se sta evitando l'aggrovigliamento o lo sta cercando. Riesce con un 13 o meno. Le navi aggrovigliate sono considerate un rampino da due linee (spiegato sotto), eccetto che non possono liberarsi l'una dall'altra per il resto della partita.

Notare che le navi aggrovigliate possono ancora spararsi contro: ma ogni nave subisce navi quale che sia quella che spara. In aggiunta, gli scudi delle navi non proteggeranno dai danni. (Eccezione: Navi multi-esagono, vedi sotto).

**COLLISIONI CON NAVI MULTI-ESAGONO**

Le navi che occupano due o più esagoni (corazzate) vanno considerate a parte. Quando si manovra una nave multi-esagono, essa manovra o ruota sempre intorno al proprio naso, quale che sia il suo tragitto. Può collidere o subire una collisione in qualsiasi esagono occupi, ma nessun esagono da lei occupato può essere occupato da un'altra nave.

Inoltre, se una nave multi-esagono diviene aggrovigliata con un'altra nave, la porzione che non è aggrovigliata può ancora sparare contro la nave avversaria senza subire danni. Gli scudi dell'altra nave possono però proteggere da questi danni.

**POZZI GRAVITAZIONALI PLANETARI**

Nel libro delle regole è inclusa l'illustrazione di un pianeta. Fotocopiare il pianeta, ritagliarlo e piazzarlo nell'area di gioco. Piazzare poi i segnalini gravità appropriati lungo una linea di esagoni che si estende dal pianeta, a rappresentare le bande di gravità che si estendono da esso. Le navi che viaggiano nella banda gravitazionale devono contrastare l'attrazione gravitazionale del pianeta.

Nel riquadro sono indicate le forze dei campi gravitazionali di alcuni corpi terrestri. Ogni corpo ha una fila di valori di forza basati sulla distanza dal pianeta (in esagoni). Contare la distanza dall'esagono centrale del pianeta. La distanza uno è sempre indicata per le regole opzionali sull'orbita (vedi Appendice). Il

pianeta d'esempio dato è un tipico pianeta terrestre; i giganti gassosi e altri corpi più grandi creano campi molto più grossi. Se una nave termina un turno entro un campo di forza 32 o superiore, non ha possibilità di fuga e dovrebbe essere rimossa dal gioco.

**EFFETTI IN GIOCO DELLA GRAVITÀ SU DI UNA NAVE**

Qualsiasi nave in un esagono banda di gravità all'inizio del proprio turno è influenzata dalla gravità. Trattare gli effetti della gravità nel modo seguente:

Determinare il tragitto della nave relativo al pianeta: È in diretto allontanamento, avvicinamento o una delle quattro possibilità perpendicolari. La direzione che più si avvicina al centro del pianeta è diretta verso il pianeta. (In caso di parità, entrambe sono dirette verso il pianeta). La direzione opposta è in allontanamento e tutti gli altri tragitti sono considerati perpendicolari.

Se il tragitto della nave si allontana dal pianeta, decelerare la nave dell'attrazione gravitazionale. (Se la spinta è superiore all'attuale velocità della nave, allora il suo tragitto cambia verso il pianeta e accelera dell'attrazione rimanente). Se la nave è orientata in maniera opposta al pianeta (con i motori verso il pianeta) può spendere punti spinta (fino alla massima spinta disponibile) per cancellare quanta attrazione gravitazionale scelga.

Se il tragitto della nave è perpendicolare e l'attrazione gravitazionale uguale o superiore a metà dell'ammontare della spinta (arrotondata per eccesso) che quella nave necessita per cambiare tragitto (un quarto della velocità della nave), allora il tragitto della nave dovrebbe venir voltato di 60 gradi verso il pianeta.

Se, dopo aver cambiato tragitto, il tragitto della nave è ancora perpendicolare, sottrarre il costo del cambio di tragitto dall'attrazione gravitazionale. Se l'attrazione rimanente è zero o meno, allora non ci sono ulteriori effetti, ma se rimane sufficiente attrazione gravitazionale (uguale o superiore a metà della spinta necessaria), cambiare di nuovo il tragitto della nave. A questo spunto, il tragitto della nave dovrebbe essere rivolto verso il pianeta.

Se la nave si dirige direttamente verso il pianeta, accelerarla dell'ammontare di attrazione gravitazionale rimanente. NOTA: Se la nave eccede la velocità massima dopo l'accelerazione, allora subisce danni ogni fase fino a quando può decelerare del limite appropriato, fonde o si schianta.

L'orientamento di una nave non viene mai influenzato dalla gravità, solo il tragitto.

**Esempio:** Un esploratore Hawkwood classe *Wayfarer* viaggia vicino ad un pianeta a velocità 4 con tragitto perpendicolare. Alla sua velocità avrebbe bisogno di spendere 2 punti spinta per cambiare tragitto. All'inizio del turno, la nave è nella terza banda gravitazionale del pianeta, che ha forza 3. (Vedi Diagramma #3a). Questo è superiore alla metà del costo per cambiare il tragitto della nave (che è 1, la metà di 2), quindi il tragitto del *Wayfarer* viene virato di 60 gradi verso il pianeta. (Vedi Diagramma #3b).

Il *Wayfarer* continua a viaggiare perpendicolare, quindi il costo per cambiare tragitto di 2 viene sottratto dall'attrazione gravitazionale 3, per un risultato di 1. L'attrazione gravitazionale è uguale a metà del costo per cambiare tragitto, quindi il tragitto della nave viene di nuovo rivolto verso il pianeta. (Vedi Diagramma #3c).

Il tragitto del *Wayfarer* è ora diretto verso il pianeta. Dato che non rimane più attrazione (il costo di 2 cambi di tragitto meno 1 attrazione = meno di zero), non accelera. Ora il *Wayfarer* sta viaggiando a velocità 4 verso il pianeta (vedi Diagramma #3c). Se il suo capitano è astuto, cambierà il tragitto di manovra o farà allontanare la nave dal pianeta (con i motori rivolti verso il pianeta) e applicherà la spinta per rallentare prima che di schiantarsi a terra (e deve farlo prima del segmento di movimento della fase 2).

#### VOLARE SUI PIANETI

Se una nave vola in un esagono planetario durante il combattimento, accade una di queste due cose:

1. I veicoli spaziali non-aerodinamici vengono distrutti all'entrata nell'atmosfera. Possono però rilasciare scialuppe di salvataggio (i membri della ciurma sopravvivono all'ingresso nell'atmosfera e atterrano al sicuro con un tiro di 13 o meno).

2. I veicoli spaziali aerodinamici si schiantano sulla superficie.

Di solito, l'atmosfera può essere impiegata in congiunzione con gli scudi per rallentare una nave anche con una velocità relativamente elevata (normalmente 12 o meno). Gli atterraggi non programmati comportano sempre un certo rischio. Il pilota deve tirare 13 o meno, meno la velocità della nave, per evitare di schiantarsi. (Se un personaggio giocante sta pilotando, effettuare una prova di Des + Pilotare Veicoli Spaziali +3 - Velocità). Il Successo indica che la nave è atterrata senza subire danni. Il fallimento indica che la nave è rimasta danneggiata nell'atterraggio (e rimane fuori uso per il resto della partita). Un tiro di "20" indica un atterraggio catastrofico. In questo caso, la nave viene distrutta. I personaggi giocanti possono effettuare una prova di Costituzione + Vigore per sopravvivere allo schianto... con 1 Vitalità restante.

Se la nave è atterrata con successo (pianificato o meno), può trascorrere l'intero turno successivo a decollare. All'inizio del secondo turno completo, il pilota deve effettuare una prova per decollare (10 o meno per una ciurma Media). Se il pilota fallisce, può tentare di nuovo nel turno successivo, a meno che il tiro non sia stato un fallimento critico. Se il pilota riesce, piazzare la nave in un qualsiasi esagono adiacente al segnalino del pianeta, orientata in maniera opposta al pianeta con velocità 1 e un tragitto

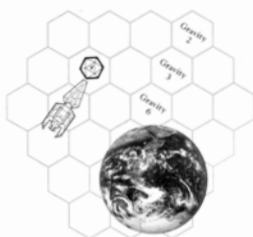


Diagram #3a:  
Before gravity effects

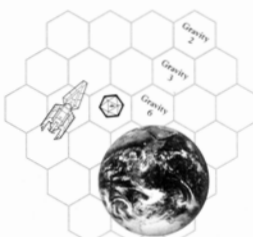


Diagram #3b:  
After first gravity effect

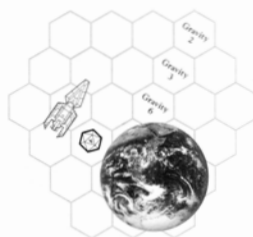


Diagram #3c:  
After second gravity effect

#### MATEMATICA GRAVITAZIONALE

La gravità è la forza che attrae due masse. Viene descritta nella semplice formula  $G(m_1, m_2/r^2)$ , dove  $G$  è la costante gravitazionale,  $m_1$  e  $m_2$  sono le masse dei due oggetti e  $r$  è la distanza tra gli oggetti. Ai nostri fini, la gravità è uguale all'inverso del quadrato della distanza dal pianeta. In termini di gioco, ciò significa che l'attrazione gravitazionale non è lineare rispetto alla distanza dal pianeta. Quindi, un pianeta è valutato in base alla dimensione di ogni banda del suo pozzo gravitazionale. (Se ne si ha necessità, si possono calcolare questi campi dividendo per il quadrato della distanza).

#### PIANETI DI ESEMPIO

##### Distanza

in esagoni	1	2	3	4	5	6
Luna (segnalino di 1 esagono)	6	2	1			
Pianeta (segnalino di 3 esagoni)	24	6	3	2	1	1

NOTA: Se una nave è alla deriva, accelera lentamente verso il pianeta più vicino quale che sia la sua forza gravitazionale. Le forze indicate qui sono quelle che si manifestano in un turno di gioco. Inoltre, sebbene queste scale non corrispondano perfettamente alla realtà, sono più giocabili.

opposto al pianeta. La nave deve accelerare per allontanarsi dal pianeta prima dell'inizio del turno successivo, quando subirà gli effetti della gravità (gli effetti per questo turno sono stati compensati dal decollo).

## COMBATTIMENTO TRA NAVI

Un proiettile sparato nel vuoto dello spazio viaggia alla sua velocità di sparo in linea retta fino a quando non cade nel pozzo gravitazionale di un oggetto. Le armi a proiettili in **Noble Armada** hanno una gittata potenzialmente illimitata. Le armi ad energia, sebbene su lunghe distanze si dissipino e vengano assorbite, possono comunque raggiungere bersagli molto lontani. Prendere la mira con il fuoco diretto diventa però molto difficile oltre un certo numero di chilometri. Anche se i cannonieri non devono preoccuparsi del mutare dei venti, dopo una certa distanza il bersaglio ha tempo più che sufficiente per effettuare piccole manovre ed evitare la traiettoria del proiettile. Quindi, la gittata di un'arma da fuoco diretto è, ironicamente, limitata dalla sua velocità. Le armi potenti, come i cannoni mesonici, producono dei fasci di energia relativamente lenti, che sono facili da schivare fuori di una gittata relativamente corta. Se una nave o un oggetto viene disabilitato, non può muoversi e non ha neppure un'atmosfera intorno a lui, può quindi essere colpito da anni luce di distanza (sebbene il proiettile ci metterà qualche anno per arrivare). Altrimenti, più lontano è, meno probabilità ci sono che il colpo lo raggiungerà.



La maggior parte delle navi di **Noble Armada** carica più generatori di scudi per proteggersi da asteroidi, detriti spaziali e armi nemiche. Gli scudi delle navi funzionano solo in un arco di 60 gradi dal punto in cui sono montati.

Nel gioco di ruolo **Fading Suns**, gli scudi di energia personali non sono una difesa perfetta per le persone. Così anche gli scudi delle astronavi di **Noble Armada** hanno delle debolezze. Molte astronavi sono equipaggiate con armi ad impulsi EM, fulminatori e laser che spesso bruciano le difese di uno scudo. I missili guidati superando uno scudo oltrepassando il raggio di attivazione dello scudo a bassa velocità (gli oggetti che si muovono rapidamente attivano gli scudi). Infine, i cannoni mesonici montati sulle corazzate utilizzato la loro potenza per sfondare gli scudi.

## DICHIARARE IL FUOCO

All'inizio del segmento di combattimento di ciascuna fase, ogni giocatore dichiara quale (se alcuna) delle armi della nave sparerà. Non c'è bisogno di appuntare segretamente tutto ciò: in **Noble Armada** è perfettamente legittimo dichiarare il fuoco dopo aver scoperto che si è presi di mira!

Ogni arma può essere utilizzata solo una volta per turno. (Ad eccezione delle gatling laser, che possono sparare una volta per fase).

## FUOCO INDIRECTO

Per prima cosa, ciascuno dichiara il fuoco indiretto, che include missili, razzi e torpedini. (Il fuoco indiretto si applica a qualsiasi arma che viaggia come un oggetto sull'area di gioco e/o non colpisce immediatamente). Dopo le dichiarazioni, piazzare i segnalini per tutta l'artiglieria lanciata durante il fuoco indiretto nello stesso esagono della nave che ha sparato, rivolti nella direzione dell'arma di sparo (sono forniti segnalini per missili, razzi e torpedini). Annotare sulla Scheda della nave che ha sparato quanto segue: la fase e il turno in cui ogni missile è stato lanciato e il bersaglio di ciascun missile.

Ogni fase dopo il lancio, durante il segmento di fuoco indiretto, spostare l'artiglieria indiretta della sua velocità (indicata sulla Tabella Armi), utilizzando la Tabella Fase. L'artiglieria deve muoversi nella direzione in cui è orientata, ma può effettuare due virate di 60 gradi per fase (le torpedini possono compiere solo una virata per fase). Se l'artiglieria entra nell'esagono del bersaglio in qualsiasi punto durante il movimento del bersaglio o il segmento di fuoco indiretto dell'artiglieria, ha una possibilità di colpire il bersaglio (il fuoco indiretto "aggancia" il bersaglio assegnato e non colpirà gli ostacoli frapposti). A questo punto l'artiglieria deve effettuare un tiro per colpire come arma da fuoco diretto; la maggior parte dei missili sono guidati da programmi diversi per ogni tipo di missile (i razzi tirano 7 o meno, i missili 8 o meno e le torpedini 9 o meno). Quale che sia il risultato, a questo punto il segnalino artiglieria viene rimosso dal gioco.

Notare che se una nave attraversa un esagono occupato da un missile mirato contro di essa, il missile esplode (risolvere il suo attacco). Le navi non mirate possono attraversare liberamente gli esagoni con missili; i missili esploderanno solo contro i loro bersagli.

L'artiglieria indiretta ignora gli scudi.

Una volta che l'artiglieria indiretta è rimasta sul tavolo per la durata della sua gittata, il suo segnalino dovrebbe venire rimosso dal gioco al termine della fase. Esempio: I missili hanno una gittata di un turno. Se un missile viene lanciato durante la fase 3 del turno quattro, si muoverà durante la fase 4 e le fasi 1, 2 e 3 del turno

cinque. Al termine della fase 3 del turno cinque, il missile viene rimosso dal gioco.

Mentre l'artiglieria è sull'area di gioco, qualsiasi arma di bordo può mirarla. Qualsiasi colpo la distrugge.

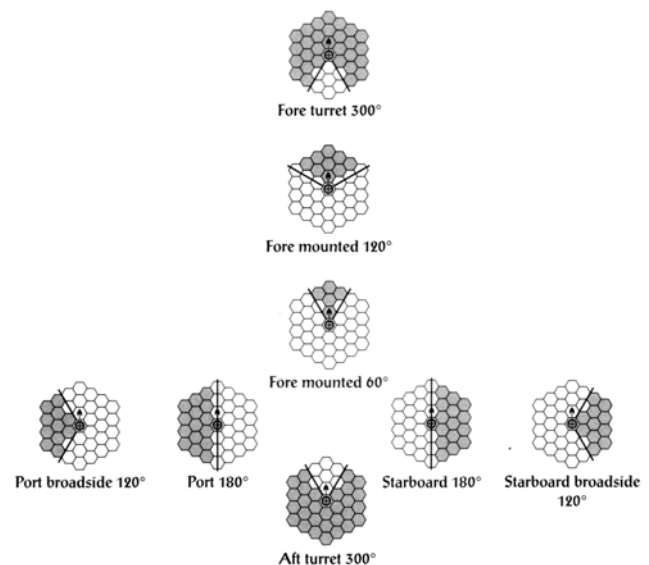
## FUOCO DIRETTO

Una volta che i segnalini del fuoco indiretto sono stati disposti, dichiarare il fuoco diretto. Il fuoco diretto comprende laser, fulminatori e qualsiasi arma che non venga indicata come arma da fuoco indiretto. Una volta che tutti hanno dichiarato il proprio fuoco diretto, risolvere le raffiche una alla volta. Tutto il fuoco diretto è considerato simultaneo, quindi non importa l'ordine. (Di solito, chiunque possa muoversi per primo dovrebbe anche sparare per primo).

Nota: Una raffica è definita come tutte le armi da fuoco diretto e/o armi indirette mirate contro una particolare sezione di scudo durante un singolo segmento.

## ARCHI DI FUOCO

Un bersaglio deve trovarsi entro l'arco di fuoco di un'arma per potere essere preso di mira. Gli archi di fuoco sono mostrati di seguito; gli esagoni in ombra sono all'interno dell'arco. È importante notare che in **Noble Armada**, i mezzi esagoni NON SONO dentro l'arco.



## GITTATA

La gittata di un'arma è indicata nei tratti riguardanti quell'arma sulla Scheda Nave (e sulla Tabella Armi). Un'arma non può sparare ad alcun bersaglio fuori della sua gittata. Determinare la gittata contando il numero di esagoni che separano le navi, compreso l'esagono in cui si trova il bersaglio. Ad esempio, se le navi sono in esagoni adiacenti, la gittata è uno.

## GITTATA PER NAVI MULTI-ESAGONO

Quando si spara ad una nave che occupa più esagoni, contare sempre la gittata verso l'esagono occupato più vicino.

Quando si spara da una nave multi-esagono, i ponti armi anteriori, le postazioni sul dorso e qualsiasi torretta che spara in avanti dovrebbe contare la gittata dal naso della nave. I ponti armi posteriori e qualsiasi torretta che spara indietro dovrebbe contare la gittata dal fondo della nave. Le armi montate in qualsiasi altro

punto possono contare la gittata da qualsiasi esagono.

NOTA: Una Scheda Nave può contenere indicazioni che contraddicono queste regole, nel qual caso, le regole o le note sulla Scheda Nave assumono la precedenza.

## TIRI PER COLPIRE

Le navi sono valutate in base all'esperienza della ciurma: Inesperta, Discreta, Media, Esperta, Elite. Tutte le armi non gestite da personaggi giocanti impiegano gli obiettivi sotto riportati per i tiri per colpire.

Qualità della ciurma	Obiettivo
Ciurma inesperta	6
Programma di artiglieria	7
Razzi	7
Ciurma discreta	8
Missili	8
Programma IA	9
Torpedini	9
Ciurma media	10
Ciurma esperta	12
Ciurma elite	14

## MODIFICATORI

Bersaglio	Modificatore
Gittata (ogni quattro esagoni)	-1
Cavi di arrembaggio	-3 (i cavi vengono distrutti se colpiti)
Abbordatori in transito	-2 (ogni colpo infligge danno da arma all'abbordatore)

I personaggi giocanti di **Fading Suns** possono gestire qualsiasi arma se possiedono l'abilità Arte della Guerra (artiglieria). Solo per quell'arma, effettuare una prova di Destrezza + Arte della Guerra (artiglieria) del personaggio invece che utilizzare il valore obiettivo della ciurma.

Di solito, si tira un dado per arma. Durante le grandi battaglie, i giocatori possono concordare di risolvere gruppi di colpi con un singolo tiro. Accordarsi su questo prima di cominciare il gioco. Nota: Un colpo critico o fallimento critico indica che tutto il gruppo ha ottenuto un colpo critico o fallimento critico. Gli ulteriori risultati ottenuti con i dadi vengono tirati separatamente.

## COLPI CRITICI E FALLIMENTI CRITICI

Non importa quanto possano essere favorevoli i modificatori al tiro per colpire, una tiro di "19" è sempre un fallimento. Un tiro di "20" è considerato un fallimento critico. I giocatori devono ritirare tutti i fallimenti critici; se il secondo tiro è superiore a 13, il sistema d'armi è distrutto e dovrebbe venir cancellato (compresa la ciurma). Se l'attaccante sta tirando più di un dado alla volta per le stesse armi sul ponte armi, può scegliere quale arma cancellare.

Un tiro di "1" va sempre a segno. Anche se l'obiettivo modificato è zero o meno, il colpo va a segno. Questa regola non vuole simulare situazioni o prospettive realistiche: è pensata per il divertimento; i giocatori non dovrebbero abusarne cercando di sparare fuori gittata e rivendicando questa regola; solo i colpi che sono entro la gittata valida di un'arma colpiranno sempre con un "1".

Se il giocatore tira l'esatto valore obiettivo richiesto, allora il colpo è un colpo critico. Il giocatore che attacca dovrebbe tirare di nuovo e consultare la Tabella Colpi Critici (vedi riquadro).

## FUOCO

Se un colpo critico indica che si è acceso un fuoco, ciò avviene nel sistema di supporto vitale di quella sezione (gli altri sistemi possono semplicemente evacuare l'ossigeno per spegnere il fuoco). La ciurma disponibile può dedicarsi a spegnere il fuoco. Il minimo numero di uomini da mettere a combattere il fuoco è due (uno se il pompiere è un personaggio giocante); ulteriori membri della ciurma sono di poco aiuto. Tirare 1d20 ogni fase durante il segmento delle azioni di abbordaggio; se il risultato è 13 o meno, il fuoco si spegne.

Se la ciurma non combatte il fuoco, il supporto vitale in questa sezione deve essere spento per il resto della battaglia. La ciurma può evacuare qualsiasi altra sezione disponibile. La sezione in preda al fuoco può operare in automatico (se può), ma è altrimenti inutilizzabile. Il fuoco infligge un danno alla sezione per fase finché non viene spento o il sistema di supporto vitale disattivato. Se distrugge una sezione, il fuoco si sposta in una sezione adiacente a scelta del difensore.

## SCUDI

Come indicato nel capitolo sul "Movimento delle Navi", il numero di scudi disponibili dipende dalla velocità a cui la nave sta viaggiando. Sulla Scheda Nave, ogni scudo di 60 gradi è diviso in quattro (o meno) sezioni. Tutte le sezioni sono disponibili solo se la nave è ferma. Riferirsi al numero vicino ad ogni sezione di scudo; questa è la velocità più elevata a cui la nave può viaggiare prima che quello scudo venga attivato per gestire il movimento (e quindi è inutile per difendere dai danni). Quindi, è anche la velocità più elevata a cui una nave può viaggiare senza subire danni se quello scudo viene distrutto.

Esempio: La *Dirk* ha solo uno scudo rimanente sul lato frontale (lo scudo "0"). Dato che lo scudo distrutto sulla *Dirk* poteva difendere contro le armi fino a velocità 8, velocità 8 è ora la velocità massima a cui può viaggiare la *Dirk* senza subire danni.

Gli scudi si attivano per difendere contro tutte le armi da fuoco diretto. Ogni cerchio scudo ferma un attacco d'arma, quale che sia il danno inflitto. (Eccezione: I cannoni mesonici, vedi sotto). Gli attacchi all'interno di una raffica che eccedono il numero di cerchi scudo disponibili colpiscono la nave.

Quando più tipi di armi colpiscono una nave, con gli scudi che ne bloccano alcuni, mentre altri penetrano la nave, è sempre l'attaccante a decidere quali armi vengono fermate e quali no. (Eccezione: Un cannone mesonico è sempre l'ultima arma a colpire; le altre armi che colpiscono vengono assegnate agli scudi prima che il cannone mesonico colpisca). Se due armi colpiscono, ed una ottiene un critico, la maggior parte dei giocatori lascerà bloccare il colpo normale e farà penetrare il critico.

Gli scudi attivati (quelli che arrestano il colpo o vengono utilizzati per il movimento) saranno nuovamente disponibili nella fase successiva. Un lampo di colore blu avverte le navi che sparano dell'attivazione di uno scudo, mentre un lampo porpora indica che lo scudo è bruciato.

Quegli scudi colpiti da armi che infliggono bruciatura immediata vengono segnati come distrutti. Per quegli scudi colpiti da armi che infliggono bruciatura, tirare per vedere se lo scudo è ancora intatto. L'attaccante tira la bruciatura per ogni scudo colpito con un obiettivo di 13; segnare uno scudo distrutto per ogni dado su cui ottiene 13 o meno. I cerchi scudo dovrebbero essere cancellati da sinistra a destra e dall'alto al basso, gruppo per gruppo. Cioè, gli scudi disponibili alle velocità superiori vengono

## TABELLA 17-18

## TABELLA COLPI CRITICI

Se nessun colpo della raffica contenente il colpo critico penetra gli scudi, ignorare qualsiasi risultato sopra il 7.

Tiro	Sistema	Effetto
1	Esplosione esterna	La nave cambia tragitto di 60 gradi a sinistra (ignorare per le navi afferrate)
2	Esplosione esterna	La nave cambia tragitto di 60 gradi a destra (ignorare per le navi afferrate)
3	Esplosione esterna	La nave decelera di metà della sua velocità attuale (ignorare per le navi afferrate)
4	Esplosione esterna	Effettuare una manovra oraria di 60 gradi
5	Esplosione esterna	Effettuare una manovra anti-oraria di 60 gradi
6	Scudi danneggiati	L'attaccante tira per bruciare lo scudo con un bonus di +2 (risultato di 15 o meno)
7	Sensori esterni	Tutto il fuoco con le armi subisce una penalità di -1 (in aggiunta agli altri modificatori)
8	Esplosione secondaria	Segnare due danni addizionali
9	Esplosione interna	Segnare un ulteriore membro della ciurma morto
10	Magazzini esplosivi	Aumentare la capacità degli abbordatori di questa sezione di due
11	Carico	Viene perso del carico importante (se presente)
12	Supporto vitale	In questa fase la ciurma di questa sezione deve riparare il danno; non può compiere altre azioni (ignorare se la ciurma dispone di tute spaziali)
13	Passaggio	Un passaggio è bloccato (scegliere un corridoio a caso). Nessuno può attraversare questo corridoio per il resto della battaglia.
14	Danno alla chiglia	La nave può impiegare metà del suo attuale valore spinta in una fase (la nave può decelerare per cambiare tragitto)
15	Fuoco	Vedi le regole del "Fuoco"
16+	Specifico	Utilizzare la tabella appropriata (di seguito) per i colpi in quella sezione
<b>TORRETTA ARMI (GUN TURRET)</b>		
16	Esplosione delle munizioni	Segnare due ulteriori membri della ciurma morti
17	Interruzione dell'alimentazione	Per la prossima fase non si può utilizzare alcun'arma da sparo di questa sezione
18	Torretta bloccata	La torretta rimane bloccata in un angolo di 60 gradi. Determinare casualmente la posizione bloccata. (Tirare per sbloccare all'inizio di ogni turno con un obiettivo di 6; i personaggi giocanti possono tirare Tecnica + Riparazione Meccanica).
	1-4	Bloccata in avanti o dietro, a seconda della posizione
	5-8	Bloccata in avanti a sinistra
	9-12	Bloccata in avanti a destra
	13-16	Bloccata indietro a sinistra
	17-20	Bloccata indietro a destra
19	Sistemi di fuoco automatico	Qualsiasi sistema di fuoco automatico viene distrutto (nessun effetto se non c'è alcun sistema del genere)
20	Colpo a vuoto	Cancellare due munizioni da un'arma con munizioni limitate (come una torretta missili). Se più di un'arma si qualifica come tale, determinare casualmente quale va a vuoto. Se il bersaglio non ha munizioni limitate, allora assegnare due danni all'arma.
<b>PONTE ARMI (GUN DECK)</b>		
16	Esplosione delle munizioni	Segnare due ulteriori membri della ciurma morti
17	Interruzione dell'alimentazione	Per la prossima fase non si può utilizzare alcun'arma da sparo di questa sezione
18	Portello di fuoco	Scegliere casualmente un'arma; il suo prossimo colpo deve essere impiegato per eliminare i detriti nel portello di fuoco
19	Sistemi di fuoco automatico	Qualsiasi sistema di fuoco automatico viene distrutto (nessun effetto se non c'è alcun sistema del genere)
20	Colpo a vuoto	Cancellare due munizioni da un'arma con munizioni limitate (come una torretta missili). Se più di un'arma si qualifica come tale, determinare casualmente quale va a vuoto. Se il bersaglio non ha munizioni limitate, allora assegnare due danni all'arma.
<b>STANZA MOTORI (ENGINE ROOM)</b>		
16	Ugello di spinta	I punti spinta per il prossimo turno vengono dimezzati
17	Cortocircuito	I generatori agiscono in maniera erratica.
		Se la nave è rivolta sul fianco rispetto al tragitto e:
		- Se la nave ha spinta sufficiente, virare il tragitto della nave di 60 gradi. Se la nave ha ancora spinta dopo questa manovra, allora deve accelerare fino al massimo ammontare rimastole e che gli scudi possono gestire.
		- Se la nave ha spinta insufficiente o non le rimane spinta, non ci sono effetti.
		Se la nave è rivolta verso il tragitto: La nave deve accelerare della spinta rimastale fino alla massima velocità che i suoi scudi possono gestire.
		Se la nave è rivolta opposta al tragitto: La nave deve decelerare della spinta disponibile. Se c'è ancora spinta dopo che la nave raggiunge velocità zero, la nave deve accelerare nella direzione opposta dell'ammontare rimanente fino alla velocità massima che i suoi scudi possono gestire. Vengono persi tutti i punti spinta per questo turno.
18	Disattivati	Segnare un valore spinta di cerchi di danno (perdita di un generatore)
19	Esplosione dei motori	Il motore di salto della nave è disabilitato finché non potrà essere riparato (dopo lo scenario)
20	Motore di salto	
<b>JET DI MANOVRA (MANEUVER JET)</b>		
16	Perdita di controllo	La nave non può manovrare per le prossime due fasi
17	Jet di manovra di babordo	Non può manovrare in senso anti-orario per un turno
18	Jet di manovra di tribordo	Non può manovrare in senso orario per un turno
19	Esplosione del jet	Segnare un jet distrutto
20	Jet ostruito	La velocità di manovra viene dimezzata per un turno
<b>PONTE ASSALTATORI (MARINE BAY)</b>		
16-17	Crollo	Ridurre la capacità di abbordatori; gli abbordatori in eccesso devono spostarsi in altre sezioni
18-19	Equipaggiamento distrutto	Penalizzare due assaltatori (-4 a tutte le prove obiettivo)
20	Comandante ucciso	Tutti i successivi tiri delle truppe subiscono una penalità di -3 per il resto della partita
<b>PONTE DI COMANDO (BRIDGE)</b>		
16	Controllo dello sparo	Tutte le armi da sparo subiscono una penalità di -1 (in aggiunta a qualsiasi altro modificatore)
17	Guasto ai programmi	Un programma viene cancellato (determinarlo casualmente: artiglieria, autopilota ecc.)
18	Disattivato	Il ponte di comando è disattivato per una fase; trattare la nave come se il ponte di comando fosse fuori controllo (niente ingegneria, artiglieria, jet di manovra o azioni per le truppe attualmente alloggiare. Le truppe in aree con truppe nemiche combattono normalmente)
19	Controllo del salto	La nave non può attraversare un portale di salto per due interi turni
20	Navigazione	La nave non può manovrare o usare la spinta per due fasi

persi per primi. Se uno scudo non brucia, questa fase blocca un attacco ed è ancora operativo la successiva. Gli scudi attivati dal movimento della nave non bloccano i danni dal fuoco in arrivo né possono bloccare i danni.

### EFFETTI DELLO SCUDO

Gli scudi agiscono sulle armi in diversi modi, a seconda del tipo di fuoco. Vedi la Tabella Armi per una lista di armi e gli effetti che gli scudi hanno su di loro. L'attaccante può applicare i colpi andati a segno agli scudi in qualsiasi ordine desideri. (Eccezione: Sovraccarico).

**Ignora scudi:** L'arma ignora gli scudi. Gli scudi non proteggono contro quest'arma. Gli scudi non si attivano quando l'arma colpisce.

**Scudo ignora:** Uno scudo protegge completamente contro gli effetti di quest'arma ma può essere ancora utilizzato per difendersi contro altri attacchi.

**Scudo nega:** Quest'arma attiva uno scudo per questa fase ma non lo distrugge. Lo scudo è disponibile nuovamente nella prossima fase. Ad esempio, se sei Armi a Proiettili Leggere colpiscono una nave con quattro scudi, i primi quattro colpi verrebbero innocuamente respinti dagli scudi. Ora però non rimangono colpi per fermare i successivi due, quindi questi penetrerebbero gli scudi. Nota: Gli scudi attivati in questa maniera bloccano comunque le armi "Scudo ignora".

**Brucciatura:** Questo è il risultato più comune. Uno scudo può bloccare un colpo ma può bruciare nel farlo. Il giocatore che attacca tira un d20 per ogni scudo colpito da un'arma "Brucciatura". Con un tiro di 13 o meno, quello scudo viene segnato distrutto per il resto della battaglia. I colpi e i fallimenti critici non si applicano al tiro di bruciatura.

**Brucciatura automatica:** Come per bruciatura, ma gli scudi sono sempre distrutti. Non c'è tiro.

**Sovraccarico:** Ogni scudo disponibile arresta un danno inflitto da quest'arma. Se ci sono più danni che scudi, risolvere il danno restante con un singolo colpo interno. Le armi "Sovraccarico" devono essere applicate agli scudi dopo che i colpi di tutte le altre armi sono stati risolti. Gli scudi non bruciano per gli effetti del sovraccarico.

### SCUDI DI BATTAGLIA

Alcune navi sono equipaggiate di generatori di scudi extra che possono essere posizionati per potenziare le difese di una o più sezioni di scudi. Questi generatori di scudi producono uno strato extra di scudi fuori del campo normale. La Scheda Nave indica quanti generatori di scudi da battaglia abbia una nave. Il giocatore assegna ciascuno di questi ad una specifica locazione durante la preparazione. Le forze opposte non possono individuare dove si trovino questi scudi da battaglia finché non vengono attivati dal fuoco in arrivo. Gli scudi da battaglia devono essere bruciati prima di poter danneggiare gli scudi normali.

I generatori di scudi da battaglia sono congegni grandi e complessi, che non possono essere rimossi dalla loro posizione originale durante il corso di una battaglia. Ogni generatore di scudo da battaglia produce un singolo scudo. Più generatori possono essere posti in congiunzione con qualsiasi normale sezione di scudi, fino ad un limite uguale al numero di scudi originali.

Esempio: Un particolare tipo di nave ha di base quattro scudi che proteggono la parte anteriore. Fino a quattro generatori di

scudi da battaglia, ognuno in grado di produrre uno scudo da battaglia, possono essere aggiunti alla sezione anteriore. Ora, la nave ha un totale di otto scudi a proteggerla da attacchi frontali.

### ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Una ciurma d'élite sta sparando ad una fregata Decados a 16 esagoni di distanza. L'obiettivo non modificato è 14, ma c'è una penalità di -4 per la gittata che risulta in un obiettivo modificato di 10. L'attaccante ha un ponte armi con cinque Fulminatori Leggeri, quindi tira 5d20 con risultati di: 1, 4, 10, 13 e 20. I primi due tiri sono colpi normali. Il 10 è un colpo critico. Il 20 un fallimento critico; ritirandolo si ottiene 12. Dato che 12 non è superiore a 13, il fallimento critico non ha effetto.

La fregata in difesa ha due scudi a disposizione orientati verso l'attaccante. L'attaccante deve tirare la bruciatura per i primi due colpi. Riesce in un tiro (12, 15), quindi il difensore segna uno scudo distrutto. L'altro scudo si attiva per arrestare i danni; tornerà ad essere disponibile per la difesa la prossima fase. Il colpo restante penetra la nave.

L'attaccante decide che è il colpo critico a penetrare. Tirare sulla Tabella Danni della nave bersaglio per determinare la locazione del colpo (la fregata sta venendo colpita dal fianco). Il risultato è 7: gun deck (ponte armi). Tirando sulla Tabella Colpi Critici, il risultato è un 9: Esplosione interna (segnare due membri della ciurma morti). Quindi, il giocatore della fregata segna 3 danni (i Fulminatori Leggeri fanno 3 danni ciascuno) e due colpi addizionali alla ciurma. Quindi, il giocatore della fregata ha perso un'arma (insieme alla sua ciurma) e l'equipaggio delle sue altre due armi. Durante la prossima fase, il giocatore della fregata può spostare la ciurma da un'altra sezione per comandare le armi da sparo.

## DESCRIZIONE DELLE ARMI

### FUOCO INDIRETTO

#### RAZZI, MISSILI E TORPEDINI

Queste sono le armi base da fuoco indiretto. Si spostano e colpiscono utilizzando le regole del "Fuoco indiretto". Possono essere mirate e distrutte da qualsiasi armi che faccia almeno un danno (un fucile gremlin ridurrebbe semplicemente la probabilità di colpire di 3). Hanno tutte una riserva limitata di munizioni.

### FUOCO DIRETTO

Tutte queste armi hanno munizioni sufficienti o fonti di alimentazioni abbastanza potenti da durare un intero scenario: almeno finché l'arma non viene distrutta.

#### ARMI A PROIETTILI (SLUG GUNS)

Le armi a proiettili funzionano in maniera simile ai mitragliatori magnetici di oggi. Un'arma a proiettili scarica una grossa massa di metallo pesante o esplosivo contro una nave nemica, producendo notevoli danni. È però lenta, ha una gittata breve e viene facilmente bloccata dagli scudi. Per questa ragione, la maggior parte delle navi equipaggiate con armi a proiettili hanno anche delle armi a impulsi EM con cui abbattere gli scudi nemici.

#### LASER

La maggior parte delle armi ad energia, come gli scudi ad energia, provengono dalla tecnologia Vau filtrata attraverso i produttori della Seconda Repubblica. All'apice della Seconda Repubblica, alcune di queste armi furono migliorate oltre il livello dei Vau, ma ciò accadeva molto tempo fa.

## TABELLA ARMI

Ogni arma può essere sparata solo una volta per turno. (Eccetto le gatling laser, che possono sparare una volta per fase).

### FUOCO INDIRETTO

Arma	Gittata	Obiettivo	Danno	Taglia	Effetto scudo	Note
Razzo	4 fasi	7	2	P	Ignora scudo	Velocità 26, può compiere due virate
Missile	6 fasi	8	4	M	di tragitto per fase Ignora scudo	Velocità 24, può compiere due virate di tragitto per fase
Torpedine*	8 fasi	9	6	G	Ignora scudo	Velocità 20, può compiere una virata di tragitto per fase

### FUOCO DIRETTO

Arma	Gittata	Obiettivo	Danno	Taglia	Effetto scudo	Note
Lt Slug Gun	12	ciurma**	4	P	Scudo nega	
Md Slug Gun	18	ciurma	5	M	Scudo nega	
Hvy Slug Gun*	24	ciurma	6	G	Scudo nega	
Gatling laser	2	ciurma	1	M	Scudo ignora	Può sparare una volta per fase
Lt Laser	24	ciurma	2	P	Bruciatura	
Md Laser	36	ciurma	2	M	Bruciatura	
Hvy Laser*	48	ciurma	3	G	Bruciatura	
Lt Blaster	16	ciurma	3	P	Bruciatura	
Md Blaster	24	ciurma	3	M	Bruciatura	
Hvy Blaster*	32	ciurma	4	G	Bruciatura	
Heat Blaster	20	ciurma	3	M		-3 ai tiri per colpire vs. scudo
Lt Meson Cannon	15	ciurma	5	G	Sovraccarico	
Hvy Meson Cannon*	10	ciurma	11-20†	XG	Sovraccarico	
Armi speciali:						
Grappling Gun	2	ciurma	Speciale	P	Ignora scudo	Afferrare
EM Pulse Gun	24	ciurma	2	M	Bruciatura automatica	Risolvere i colpi come raffica separata
Gremlin Gun	12	ciurma	Speciale	M	Ignora scudo	Il sistema colpito subisce -3
Tractor Beam	10	ciurma	Speciale	M		Decelera la nave bersaglio di 1 per fase

\*Indica un'arma che può sparare attraverso l'atmosfera planetaria dallo spazio

\*\*L'obiettivo è determinato dall'abilità del cannoniere; vedi la Tabella Tiri Per Colpire

†Tirare un d20 e sommare 10 a qualsiasi risultato di 10 o meno, per un valore totale di 11-20

Le armi laser, come i fulminatori, furono adottate a bordo delle navi dopo l'introduzione degli scudi, dato che l'energia coinvolta nella loro scarica tende a bruciare gli scudi. Alla lunga, gli scudi possono essere abbattuti in questa maniera. Però, lungo

le grandi distanze dello spazio, il raggio coerente del laser tende a disperdersi mentre attraversa gas e detriti. Ciononostante possiede comunque una delle migliori gittate grazie alla sua velocità.

**Gatling laser:** Queste armi possono sparare una volta ogni fase a gittata due. Possono sparare anche durante il segmento di movimento della fase contro qualsiasi arma indiretta in arrivo. Sono molto utili contro gli abbordatori nemici e i rampini.

### FULMINATORI (BLASTER)

Queste meraviglie della tecnologia generano plasma da energia a fusione utilizzando le misteriose camere di trasferimento rubate dalle armi Vau. Solo alcune persone nei Mondi Conosciuti capiscono il funzionamento di questi congegni e sono di solito i capimastri armaioli delle gilde, che rivelano i loro segreti ai leali apprendisti solo dopo anni di studio.

Quando l'arma viene sparata, un campo di forza si forma intorno al plasma che viene proiettato violentemente fuori della canna. Una volta uscito dalla canna, inizia ad esplodere, uscendo dal campo. Una volta che colpisce un oggetto fisico (il bersaglio, si spera), il campo si disintegra, liberando tutta la forza del plasma.

La scarsa gittata del fulminatore rispetto al laser rappresenta la minore velocità del colpo di fulminatore rispetto al laser e la dispersione del campo di forza sulle lunghe distanze.

### CANNONI MESONICI (MESON CANNONS)

Tra le armi di distruzione più temute ci sono i cannoni mesonici, il simbolo della ricerca tecnologica dell'umanità per scatenare le forze distruttive della natura in modi decisamente innaturali. Molti sacerdoti della Chiesa hanno predicato contro questa tecnologia, ma ciò non ha impedito neppure al patriarca di montare cannoni mesonici sui propri incrociatori.

Solo le corazzate montano il Cannone Mesonico Pesante, e solamente sulla spina dorsale. Chiunque l'abbia visto in azione teme il suo massiccio danno da Sovraccarico. Data la sua breve gittata, la tentazione di utilizzarlo ha portato molti capitani di corazzate a giungere a portata di abbordaggio. I cannoni mesonici sono considerati avere munizioni illimitate.

### RAMPINI D'ARREMBAGGIO (GRAPPLING GUNS)

Un rampino d'arrembaggio viene sparato durante il segmento delle azioni di abbordaggio della fase. Spara un robusto cavo che si attacca magneticamente al bersaglio. Il cavo si ritrae, avvicinando le navi. Il cavo stesso è attaccato ad una sezione interna della nave che lo ha sparato; una volta che i rampini d'arrembaggio sparano un cavo, un nuovo cavo viene caricato nell'arma per uso futuro.

Ogni volta che una nave viene colpita da un rampino d'arrembaggio, piazzare un segnalino rampino sulla Scheda Nave in posizione del colpo. Se il cavo viene successivamente colpito o fatto saltare, rimuovere il segnalino. Vedi il capitolo *Azioni di abbordaggio* per ulteriori dettagli sul suo impiego.

### ARMA A IMPULSI EM (EM PULSE GUNS)

Questa tecnologia recentemente riscoperta deve ancora vedere ampia implementazione, ma certe navi presentano queste armi come complemento alle armi a proiettili. Un'arma ad impulso ElettroMagnetico sacrifica un po' di danno potenziale per assicurare la bruciatura di uno scudo. Si dice che gli scudi delle astronavi Vau siano immuni a queste armi, sebbene la Gilda degli Ingegneri teorizzi che sia solo questione di trovare la frequenza giusta. La tecnologia è così poco compresa che nessuno ha ancora capito come modificarne la frequenza.

### FULMINATORI CALORIFERI (HEAT BLASTERS)

I fulminatori caloriferi funzionano in modo molto particolare contro gli scudi. Normalmente, quando vengono sparati con accuratezza, ignorano lo scudo. Una sezione di scudi può però riflettere un colpo marginale di un fulminatore calorifero. Ciò viene rappresentato da una penalità di -3 imposta contro il tiro per colpire del fulminatore calorifero quando viene mirato contro un bersaglio difeso da uno scudo.

### ARMI GREMLIN (GREMLIN GUNS)

Un'arma gremlin è una strana arma che sembra agire solo sui cavi elettrici del bersaglio. Gli scudi non hanno alcun effetto su un colpo di arma gremlin. Una volta che colpisce, di solito non produce danni permanenti, ma per quattro fasi (un intero turno), produce confusione in qualsiasi sezione abbia colpito (utilizzare la Tabella Danni sulla Scheda Nave). Questa confusione fa operare la sezione colpita con una penalità di -3. I motori perdono tre dei punti spinta disponibili per quel turno. Un colpo ai jet di manovra riduce la velocità di manovra di 3 (o la velocità a 1, quale sia più alta). Le armi sparano con una penalità di -3. La velocità di lancio degli alloggi degli assaltatori è ridotta di 3 (o fino a 1, quale sia superiore). Un colpo al ponte di comando permette all'attaccante di decidere quale sistema colpire.

Se si ottiene un colpo critico, un'arma gremlin può provocare danni tramite la Tabella Colpi Critici.

### RAGGIO TRAENTE (TRACTOR BEAM)

La tecnologia dei raggi traenti deriva dalla scienza degli scudi di energia, e quindi è poco compresa nell'era post-Caduta. Un raggio traente sembra funzionare creando un grande campo intorno al vascello bersaglio. Questa bolla assorbe lentamente lo slancio della nave e rende impossibili ulteriori accelerazioni.

Un raggio traente riduce la velocità del suo bersaglio di 1 per fase. La nave bersaglio non può accelerare mentre è trattenuta da un raggio traente. Una volta colpita da un raggio traente, una nave può liberarsi solo distruggendo l'arma o volando intorno ad un pianeta fino a quando non si trova in un esagono adiacente al pianeta e il pianeta si trova tra di essa e l'arma.

La scienza dei raggi traenti è una delle molte tecnologie ora andate perdute nei Mondi Conosciuti: i raggi traenti esistono, ma possono solo essere copiati ed è difficile riprodurli. Di conseguenza, la Flotta Imperiale e la Flotta Inquisitoria possiedono virtualmente tutti i raggi traenti noti dell'universo. Qualora una casata dovesse farne uso in combattimento, solleverebbe immediatamente il sospetto di averlo rubato da uno di loro. Ciò non vuol dire che alcuni raggi traenti non possano essere anche in mano di pirati, barbari Kurgan o Vuldrok, ma certamente non è cosa comune.

Molte navi dell'Inquisizione dispongono di raggi traenti, utilizzati contro chiunque sia sospettato di impiegare tecnologia proscritta. La Flotta Imperiale li impiega intorno a Stigmathe per impedire alle navi infestate dai Symbionti di oltrepassare il blocco al portale di salto.

## APPLICARE IL DANNO

Qualsiasi colpo d'arma che non venga arrestato dagli scudi viene considerato un colpo strutturale; penetra lo scafo del bersaglio e infligge danno agli interni. L'attaccante tira un d20 e consulta la Tabella Danni sulla Scheda Nave del bersaglio. Poi, il difensore segna i danni nella sezioni colpi: segna un cerchio distrutto per ogni danno che l'arma infligge (a partire da in alto a

sinistra e passando da sinistra a destra, dall'alto al basso). Seguire questa procedura per ogni altra arma che colpisce.

Un sistema viene considerato distrutto una volta che tutti i cerchi danno nel suo raggruppamento sono segnati (compresi i cerchi ciurma). Non importa quale sia la disposizione, i colpi devono essere sempre portati prima contro un raggruppamento danneggiato all'interno di una sezione prima che contro qualsiasi area di quella sezione.

Certi cerchi contengono piccoli simboli a rappresentare i membri della ciurma. Quando uno di questi cerchi viene segnato, un membro della ciurma di quella sezione viene ucciso. Se un personaggio giocante stava comandando quella postazione, è considerato gravemente ferito (con 1 punto Vitalità rimanente). Alcune sezioni hanno solo cerchi ciurma (il ponte di comando, ad esempio).

Quando un membro della ciurma viene ucciso, si può spostare un membro della ciurma da un'altra sezione per sostituirlo (ciò può accadere se un colpo critico uccide solo un membro della ciurma che gestisce un'arma, purché il sistema dell'arma sia ancora intatto). Vedi il capito Azioni di abbordaggio per ulteriori dettagli sul movimento interno.

Ogni danno inflitto ad una sezione uccide un soldato non alloggiato lì con un tiro di 10 o meno. Tutte le parti senza truppe alloggiate in quella sezione devono tirare per ciascuno di essi. Esempio: Un laser da due punti infliggerebbe quattro danni ad una sezione contesa, uccidendo fino a due assaltatori per parte.

Quando tutti i cerchi in una data sezione sono cancellati, il proprietario della nave deve subire qualsiasi colpo addizionale sulle sezioni adiacenti. Una sezione adiacente è una connessa da un corridoio alla sezione danneggiata. Il proprietario della nave può decidere dove subire questi colpi. Se tutti i cerchi in quella sezione adiacente sono segnati distrutti, allora i colpi devono essere portati contro una sezione adiacente a quella, e così via...

## ESPLOSIONI

Se la stanza motori e il ponte di comando vengono distrutti (in questo ordine, in una singola fase) la nave esplose, infliggendo danni uguali al totale dei cerchi rimasti (compresi gli scudi) a tutte le navi entro un esagono. Le navi entro due esagoni ricevono metà danni (arrotondati per eccesso). Il danno da esplosione viene applicato agli scudi usando le regole del Sovraccarico.

Le esplosioni sono molto rare per diverse ragioni.

1. Nessun'altra combinazione di aree distrutte supera il sistema di sicurezza.

2. Dato che la tecnologia spaziale è tanto rara, e in molti casi incredibilmente difficile da riprodurre, la completa distruzione di una nave è contro i desideri di tutte le fazioni, compresi barbari e pirati. Il capitano che provoca la perdita di un'astronave attira forti condanne, addirittura demozioni o incarcerazione. Se catturata dalla parte sbagliata, il riscatto potrebbe non essere un'opzione.

Altrimenti, quando tutte le sezioni vengono distrutte, la nave si "arresta" (arrende). Normalmente, queste navi fluttuano fuori dell'area di battaglia, prive di controllo, finché non vengono recuperate dal vincitore.

## MOTORI DI SPINTA

I motori di spinta di solito hanno una fila di cerchi per ogni valore spinta che la nave possiede; ogni fila rappresenta un

generatore a fusione. Questi generatori sono di solito concatenati per fornire più potenza. Le navi più grandi avranno generatori più resistenti, e quindi più cerchi per fila.

Quando un generatore (una fila di cerchi) viene totalmente distrutto, ridurre il valore spinta della nave di uno. Ciò non ha effetto fino all'inizio del turno successivo quando il conteggio dei punti spinta viene resettato. L'attuale valore spinta di una nave è uguale al numero di generatori intatti (o parzialmente intatti) restanti. (I generatori delle corazzate hanno due file per valore di spinta, ma altrimenti funzionano allo stesso modo).

La stanza motori deve avere una ciurma minima per poter funzionare. Il numero minimo è indicato nella Scheda Nave come riquadro intorno agli ultimi cerchi.

### JET DI MANOVRA

I jet di manovra sono situati di solito a ciascun angolo di una Scheda Nave. Ogni jet di manovra è una sezione separata. A differenza dei danni ai generatori di spinta, i colpi ai jet di manovra influiscono solo su quel jet, ma non sugli altri (sebbene il danno possa ancora "passare" in una sezione adiacente a quella di un jet danneggiato). Solo il passaggio del danno può influire i jet di manovra distanti.

Ogni jet può avere più di un gruppo nella propria sezione; ogni gruppo rappresenta 1 punto di velocità di manovra. La velocità di manovra è uguale al numero totale di gruppi non distrutti nelle sezioni di tutti i jet di manovra. Sulle navi più grandi, i gruppi di jet di manovra possono occupare più di una sezione. In questo caso, le frecce sulla Scheda Nave collegano i gruppi tra due sezioni per creare un gruppo di velocità. Questo gruppo di velocità viene distrutto solo se entrambe le sezioni vengono distrutte. Il proprietario della nave può scegliere se applicare il danno ad una o entrambe le sezioni valide, purché i gruppi danneggiati nelle sezioni valide vengano distrutti prima che venga colpito qualsiasi altro gruppo.

Una nave non può atterrare su di un pianeta, attraccare ad una stazione spaziale o attraversare un portale di salto senza almeno un jet di manovra e un generatore funzionante.

### PONTI ARMI

I ponti armi sono separati in gruppi di cerchi per ciascuna arma. Un'arma sul ponte armi viene distrutta quando tutti i cerchi nel suo gruppo sono segnati distrutti.

I ponti armi possono essere danneggiati solo dal fianco su cui i colpi sono stati subiti; una nave che spara alla fiancata di babordo di un bersaglio non può danneggiare il ponte armi di tribordo del bersaglio eccetto tramite il passaggio del danno.

Se gli abbordatori si trovano a combattere su un'altra nave, segnare i loro cerchi. Non possono assorbire i danni nei loro alloggi truppe fino a quando non vi ritornano.

### PONTE DI COMANDO

La maggior parte dei colpi al ponte di comando sono colpi ai membri della ciurma. Dato che la nave contiene doppi e tripli sistemi di controllo e sicurezza, il ponte viene di solito abbattuto solo riducendo la ciurma del ponte di comando sotto il livello minimo. Un ponte di comando deve disporre della sua ciurma minima per funzionare. Questo numero minimo è indicato sulla Scheda Nave come un riquadro intorno agli ultimi cerchi. Se ridotta sotto questo valore, la nave non può intraprendere alcuna azione salvo il movimento obbligatorio lungo il suo tragitto attuale. Durante il

segmento di azioni di abbordaggio della fase successiva, la ciurma di rimpiazzo può raggiungere il ponte per ripristinare le operazioni (vedi *Movimento interno*, nel capitolo *Azioni di abbordaggio*). Il controllo viene così ristabilito all'inizio della fase seguente.

Le macchine pensanti possono operare alcuni sistemi con un numero inferiore rispetto alla ciurma minima del ponte di comando, ma deve essere presente ancora almeno un membro della ciurma. Se rimane ciurma insufficiente per far operare almeno il ponte di comando e un jet di manovra, la nave di solito si arresterà.

## AZIONI DI ABBORDAGGIO

Abbordare una nave nemica è praticamente impossibile senza cavi d'abbordaggio per tenere le due navi legate l'una all'altra: a meno che la nave in abbordaggio lanci delle Legioni di Predatori (vedi sotto). Le navi di **Noble Armada** sono spesso equipaggiate con rampini d'arrembaggio. I rampini d'arrembaggio sono armi da fuoco diretto con gittata di due esagoni, sparate durante il segmento delle azioni di abbordaggio di una fase. Gli scudi non hanno effetto sui rampini d'arrembaggio.

Qualsiasi colpo di rampino d'arrembaggio andato a segno ritrae il cavo e porta le due navi adiacenti. Spostare la nave più piccola di un esagono verso l'altra nave. Se le navi sono delle stesse dimensioni, spostare la nave del giocatore che ha sparato. Se c'è una scelta di esagoni in cui spostarsi, il giocatore che ha sparato decide in quale entrare. Se una o più navi è già afferrata da altre navi, avvicinare tutto il set di navi più piccole di un esagono. Il set più piccolo è il set con il minor numero di navi o, in caso di parità, il set che contiene la nave più piccola come suo membro più grande.

Le navi devono avere un cavo d'abbordaggio intatto per poter spedire degli abbordatori. Una volta che gli abbordatori sono stati lanciati, i cavi d'abbordaggio devono essere mantenuti solo per spedire altri abbordatori o per recuperare quelli lanciati.

Le navi spesso cercando di evitare gli abbordaggi sparando ai cavi d'abbordaggio. Le armi gatling possono immediatamente sparare contro i cavi d'abbordaggio; le altre armi possono sparare in fasi successive. C'è una penalità di -3 al colpire i cavi d'abbordaggio, ma qualsiasi colpo andato a segno li distrugge. Gli abbordatori in transito lanciati in quella fase possono comunque abbordare la loro nave bersaglio la fase successiva. Se un'arma gatling riesce a distruggere il cavo nella stessa fase in cui è stato sparato, allora il tragitto della nave non subisce cambiamenti per l'abbordaggio, le navi non si avvicinano e nessun assaltatore attraversa il vuoto. I predatori possono comunque attaccare.

I cavi d'abbordaggio sono rappresentati da segnalini. Ogni volta che un rampino d'abbordaggio colpisce una nave, piazzare un segnalino rampino sulla mappa tra le due navi. Se il cavo viene successivamente colpito o fatto esplodere, rimuovere il segnalino.

### MOVIMENTO D'ABBORDAGGIO

Se la taglia di qualsiasi nave afferrata è metà (o meno) di quella di qualsiasi altra nave coinvolta nell'abbordaggio, viene semplicemente trascinata dalla nave più grande senza avere alcun effetto sul suo tragitto. Se più navi sono afferrate, ignorare

qualsiasi nave la cui taglia sia metà o minore della taglia della nave più grande nel gruppo. Queste navi vengono semplicemente trascinate e i loro vettori dovrebbero cambiare per corrispondere a quello della nave più grande. Qualsiasi riferimento al numero di navi in un set abbordato indica solo quelle navi che siano grandi più di metà della nave più grossa del set.

Altrimenti, le navi afferrate modificano il vettore e il futuro movimento l'una dell'altra, condividendo come un gruppo un singolo nuovo tragitto e velocità. Utilizzare la seguente procedura per determinare il nuovo vettore che tutte le navi assumeranno (l'orientamento non viene alterato):

Dividere l'attuale velocità di ogni nave per il numero di navi afferrate nel set e arrotondare per difetto. Scegliere una nave qualsiasi come riferimento. Contare la velocità modificata di questa nave lungo il suo tragitto, ma non spostare ancora la miniatura; piazzare temporaneamente un segnalino nella sua postazione. Fare lo stesso per ogni nave afferrata, utilizzando lo stesso segnalino.

Ora contare la distanza dalla nave di riferimento al segnalino. Questa è la nuova velocità del set afferrato.

Poi determinare il tragitto del segnalino relativo alla nave di riferimento, utilizzando i margini dello scudo della nave: qualsiasi margine in cui il segnalino si accomodi è il nuovo tragitto del set afferrato. Se il segnalino si trova sul bordo tra due margini, tirare alto-basso su di un d20 per determinare quale margine è impiegato.

Piazzare un singolo Dado Vettore per rappresentare il set afferrato, e scartare i Dadi Vettori delle altre navi afferrate per la durata dell'abbordaggio. (Qualsiasi nave che riesca dopo a liberarsi dovrebbe riposizionare il proprio Dado Vettore, disposto all'attuale tragitto e velocità del set afferrato).

Le navi in un set afferrato possono cambiare tragitto, spostarsi di lato e accelerare come di norma eccetto che il numero di punti vettore è moltiplicato per il numero di navi nel set afferrato.

**Esempio Uno:** Una nave che si muove verso nord a velocità 10 afferra una nave che si muove verso sud a velocità 5. Il nuovo tragitto è determinato contando cinque esagoni verso nord (velocità 10 diviso due navi), e poi contando indietro due esagoni verso sud (velocità 5 diviso due navi, arrotondato per difetto). Comparando questa nuova locazione con la nave di riferimento, la nuova velocità diventa 3 e il tragitto nord (il segnalino si trova nel margine dello scudo anteriore).

**Esempio Due:** Nave #1 viaggia verso nord a velocità 10 e nave #2 viaggia verso sud-est a 10. Dalla nave #2, contare cinque esagoni a nord e poi cinque esagoni a sud-est (le velocità di entrambe le navi vengono divise per due, il numero di navi coinvolte nell'abbordaggio). La nuova velocità diventa 5 e il tragitto è nord-est (il segnalino si trova nel margine dello scudo anteriore di tribordo).

**Esempio Tre:** Nave #1 viaggia verso nord a velocità 10 e nave #2 viaggia verso nord-est a 10. Contare cinque esagoni nord e cinque esagoni nord-est. La nuova velocità è 10. Il nuovo tragitto è però lungo il margine degli esagoni tra i margini di prua della nave di riferimento e di prua-tribordo. I giocatori si accordano che un tiro basso indicherà nord e un tiro alto indicherà nord-est. Il d20 ottiene 19, quindi il nuovo tragitto è nord-est.

All'inizio della fase successiva, se una nave nel set afferrato subirebbe danno dalla nuova velocità di viaggio del set, qualsiasi cavo d'arrembaggio attaccato ad essa brucerebbe. (Nota: La nave

può comunque subire danni, dato che ha la stessa velocità del set afferrato, ma almeno può manovrare indipendentemente e provare a rallentare).

Le navi afferrate possono manovrare solo c'è UN cavo d'arrembaggio intatto attaccato; altrimenti non possono assolutamente manovrare.

Attraversare il vuoto tra le navi per iniziare l'abbordaggio richiede equipaggiamento e addestramento speciale. Solo i membri della ciurma indicati come abbordatori possono abbordare una nave ostile. Il resto della ciurma può essere successivamente trasferito su una nave conquistata, ma non durante il combattimento. I normali membri della ciurma non possono neppure difendersi contro gli abbordatori se non dispongono di tute spaziale.

### CLASSI DI TAGLIA DELLE NAVI

Tutte le navi sono divise per taglia, come mostrato di seguito:

Esploratore	3
Scorta/Predone	4
Fregata	6
Galeone	7
Distruttore	10
Incrociatore	14
Corazzata	25

Riferirsi alla Scheda Nave per determinare il suo valore taglia.

### MOVIMENTO INTERNO

Le navi sono rappresentate da sezioni e corridoi. Una sezione è qualsiasi gruppo di sistemi e ciurma in un riquadro etichettato. Un corridoio è rappresentato da una linea che connette le sezioni. Ad esempio, sulla fregata Decados, ci sono due sezioni ponte armi, ognuna con quattro Armi a Proiettili Medie. Ogni ponte armi ha tre corridoi che conducono all'adiacente jet di manovra anteriore, stanza motori e jet di manovra posteriore.

I segnalini assaltatori vengono piazzati in una sezione interna della Scheda Nave o su di una delle quattro Zone di Abbordaggio all'esterno della nave (prua, poppa, babordo, tribordo). Le navi afferrate condividono le stesse Zone di Abbordaggio: ogni zona è considerata essere una singola sezione condivisa da entrambe le parti. La cosa è particolarmente importante se entrambe le navi lanciano gli abbordatori. In quel caso, gli abbordatori devono combattersi tra di loro: solo una delle due fazioni raggiungerà la nave avversaria.

Ad ogni modo, il difensore è la persona che controlla il ponte di comando della nave in questione. I difensori (che siano assaltatori o membri della ciurma con tute spaziali) si arrendano una volta catturato il ponte di comando.

Gli abbordatori possono essere lanciati ogni fase durante il segmento delle azioni di abbordaggio, al ritmo di lancio indicato sulla Scheda Nave. Ad esempio, la fregata Decados può lanciare due abbordatori per fase. Quando gli abbordatori vengono lanciati, segnare i cerchi del gruppo di abbordaggio sulla nave che attacca come distrutti e convertirli in segnalini. Gli abbordatori possono essere presi da *qualsiasi* cerchio, a discrezione del giocatore. Piazzare i segnalini nella Zona di Abbordaggio tra le navi afferrate. Sono considerati appena fuori della nave nemica, nel processo di



sfondare lo scafo. Le armi da sparo in difesa possono sparare contro questi abbordatori con una penalità di -2.

Durante la fase seguente al lancio, gli abbordatori fuori della nave in difesa possono entrare in qualsiasi sezione confinante con la Zona di Abbordaggio in cui si trovano. Ad esempio, gli abbordatori nella Zona di Abbordaggio di babordo di una fregata Decados potrebbero entrare nella sezione jet di manovra di prua o di poppa o la sezione ponte armi. Non potrebbero immediatamente entrare nella stanza motori né sul ponte. Gli abbordatori possono scegliere invece di restare fuori della nave e spostarsi di un orientamento, verso un'altra Zona di Abbordaggio. Le armi della nave possono comunque sparare contro qualsiasi abbordatore che rimanga fuori.

Il limite di taglia di una sezione è uguale al numero di abbordatori che vi possono entrare. I limiti di taglia sono indicati nell'icona pugnale all'interno di ogni sezione. Si applicano sia all'attaccante che al difensore. Ad esempio, la sezione jet di manovra della fregata Decados può contenere solo due abbordatori. Ciò significa che l'attaccante potrebbe avere nessuno, uno o due abbordatori in quella sezione, ma non di più. Quale che sia il numero di attaccanti presenti, il difensore può disporre di nessuno, uno o due difensori.

Una volta che gli abbordatori sono entrati nella sezione, i difensori possono spostarsi. I cerchi di questi difensori dovrebbero essere cancellati e convertiti in segnalini. I difensori possono spostarsi di un qualsiasi numero di sezioni per fase, ma non possono attraversare le unità nemiche. I gruppi di abbordaggio (sia attaccanti che difensori) nelle sezioni contese non possono muoversi. Una sezione contesa è una che contiene sia attaccanti che difensori (non importa quanti pochi).

Notare che i membri della ciurma senza tute spaziali non possono entrare in una sezione con un varco all'esterno.

Nella fase successiva a quella in cui gli abbordatori sono entrati in una sezione (e i difensori si sono spostati per ingaggiarli), qualsiasi attaccante in una sezione non contesa può spostarsi in una sezione adiacente lungo qualsiasi corridoio di connessione. Gli attaccanti possono spostarsi di una sola sezione alla volta. Lo scopo è catturare il ponte di comando. Gli abbordatori in difesa si arrendono una volta che il ponte di comando viene ripulito dei suoi combattenti. Nota: I colpi critici possono impedire il passaggio lungo un corridoio di connessione.

I gruppi di difensori si muovono sempre dopo gli attaccanti.

## ALL'ESTERNO DI NAVI MULTI-ESAGONO

Le navi da due-esagoni hanno due sezioni di fiancate esterne, per un totale di sei sezioni esterne in totale (prua, lato di prua di babordo, lato di prua di tribordo, lato di poppa di babordo, lato di poppa di tribordo, poppa). Gli abbordatori in entrambe le sezioni laterali di prua possono entrare in qualsiasi punto davanti il ponte armi posteriore. Gli abbordatori in entrambe le sezioni laterali di poppa possono entrare in qualsiasi punto dietro il ponte armi di poppa.

## COMBATTIMENTO DI ABBORDAGGIO

Le azioni di abbordaggio sono risolte utilizzando la seguente procedura. Le azioni dell'attaccante e del difensore sono considerate simultanee; le perdite vengono calcolate al termine del segmento delle azioni di abbordaggio, dopo che entrambe le parti hanno risolto i loro attacchi.

1. Risolvere ogni sezione contesa separatamente. L'attaccante decide in che ordine sono risolte le dispute.

2. Contare il numero di attaccanti e difensori iniziali nella sezione contesa.

3. Il giocatore in difesa tira un d20 per ogni difensore nella sezione.

4. Il giocatore in attacco rimuove i segnalini degli attaccanti in numero uguale ai colpi del difensore. I segnalini dei Predatori possono essere rivoltati per indicare che hanno subito un danno.

5. Il giocatore in attacco tira un d20 per ogni attaccante che aveva in quella sezione all'inizio della fase (prima di assegnare il danno inflitto dal difensore: il combattimento è simultaneo).

6. Il giocatore in difesa rimuove i segnalini difensore in numero uguale ai colpi dell'attaccante.

7. Determinare il vincitore della sezione (chiunque abbia mandato a segno il maggior numero di colpi).

8. Ritirare il perdente, se possibile.

9. Ripetere i passi da 2 a 8 per qualsiasi sezione contesa.

I tiri per colpire vengono effettuati contro un valore obiettivo indicato nel riquadro abbordatori/difensori. Qualsiasi tiro inferiore al valore obiettivo va a segno. Qualsiasi tiro uguale al valore obiettivo è un colpo critico e infligge due danni. Un tiro di "20" è un fallimento critico; il giocatore che ha tirato deve tirare sulla Tabella Fallimento Critico una volta per ogni fallimento critico ottenuto.

Il giocatore che ha ricevuto il colpo deve applicarlo ai propri segnalini abbordatori in qualsiasi ordine desideri eccetto che i segnalini feriti devono essere rimossi prima che qualsiasi altro segnalino possa essere ferito. I personaggi giocanti vengono colpiti per ultimi. Se un personaggio giocante viene colpito, deve ritirarsi verso una sezione amica adiacente non contesa. Se non c'è nessuna sezione del genere disponibile, il personaggio giocante deve arrendersi al nemico.

Un personaggio giocante utilizza il valore obiettivo della sua arma preferita. Può trattarsi di un attacco di arti marziali, un'arma da mischia, un'arma a distanza o un attacco occulto.

Ci vogliono due danni per uccidere un Predatore.

Il vincitore della battaglia in una sezione è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di colpi andati a segno. Non c'è vincitore se si manda a segno lo stesso numero di colpi. Altrimenti, il perdente deve ritirarsi di una sezione lungo qualsiasi corridoio disponibile verso una sezione non contesa. Se non esistono sezioni non contese, il perdente deve uscire dalla nave se la sezione confina con l'esterno del diagramma della nave. I gruppi che escono dalla nave in questa maniera sono considerati abbordatori in transito. Possono ritornare sulla nave durante la fase successiva, ma più avanti nel corso della fase attuale possono essere colpiti dalle armi da fuoco della nave. Se non è possibile uscire dalla nave, il gruppo perdente si arrende e viene rimosso dal gioco.

### ABBORDATORI/DIFENSORI

Combattente	Obiettivo del tiro per colpire
Ciurma normale	6
Assaltatori	10
Truppe d'élite (Fрати Combattenti ecc.)	12
Predatori	14
Personaggi giocanti	Tipo di arma preferita

di **Fading Suns**  
Nota: Incrementare la qualità della ciurma di una nave non migliora le truppe. Le navi devono acquisirle separatamente.

Se è il difensore a vincere, può effettuare un movimento a seguire verso una sezione adiacente. Può impiegare tutti o parte dei suoi difensori della sezione precedente per effettuare il movimento a seguire. Se il difensore è obbligato a ritirarsi all'esterno della nave, può poi far ritorno a qualsiasi sezione amichevole non contesa della sua nave. Un attaccante obbligato a ritirarsi all'esterno della nave deve tornare alla sua nave originale; se la nave originale non è più afferrata, gli attaccanti sono considerati dispersi nel vuoto dello spazio. Ciò rappresenta i difensori che si recano all'esterno e recidono i cordoni di collegamento degli abbordatori. Senza alcuna nave amichevole vicina, non avranno modo di raggiungere niente e nessuno...

## TIPICI DI ABBORDATORI/DIFENSORI

### MEMBRI DELLA CIURMA CON TUTE SPAZIALI

Qualsiasi membro della ciurma equipaggiato con una tuta spaziale (la maggior parte hanno solo borse spaziali) possono

spostarsi e combattere per difendersi dagli abbordatori nemici, ma non possono abbordare le navi nemiche.

**Tiro per colpire: 6, Danni: 1, Vitalità: 1**

### ASSALTATORE

Un assaltatore è un difensore/abbordatore addestrato con una tuta spaziale (che quindi può muoversi liberamente in una nave dallo scafo danneggiato).

**Tiro per colpire: 10, Danni: 1, Vitalità: 1**

### PREDATORE

I predatori sono l'eccezione alle regole dell'abbordaggio: i Predatori possono abbordare qualsiasi nave entro due esagoni incuranti dei cavi di abbordaggio. I Predatori dispongono di potenti jet a breve durata che gli permettono di manovrare per raggiungere le navi vicine. Ci vogliono due danni per uccidere un Predatore.

**Tiro per colpire: 14, Danni: 1, Vitalità: 2**

## TABELLA COLPI CRITICI E FALLIMENTI CRITICI

### COLPI CRITICI

Ogni volta che un attaccante o difensore tira esattamente il suo valore obiettivo, accadono delle cose buone: il danno inflitto agli altri viene raddoppiato.

**Esempio 1:** Gli assaltatori normalmente infliggono (così come reggono) un danno per colpo. Se un assaltatore ottiene un colpo critico mentre combatte un altro gruppo di assaltatori in una particolare sezione di una nave, sono due gli assaltatori avversari distrutti. Nota: Solo le truppe avversarie all'interno della sezione dove si è verificato il colpo critico sono colpite; se non ci sono altre truppe avversarie in quella sezione, il danno extra è perduto.

**Esempio 2:** Se un assaltatore ottiene un colpo critico su di un Predatore (da due punti ciascuno), allora l'assaltatore normalmente svantaggiato riesce ad eliminare il Predatore con un solo devastante colpo!

### FALLIMENTI CRITICI

A volte l'opportunità di ottenere un successo militare viene meno; in questo caso, si possono colpire cose diverse dalle truppe avversarie. Quando un attaccante o difensore ottiene un "20" al tiro per colpire, tirare un altro d20 e consultare la tabella seguente per il risultato:

#### TABELLA FALLIMENTI CRITICI – ESTERNO DELLA NAVE

Tiro	Risultato
1-4	Colpisce l'alleato più vicino (danno normale)
5-7	Colpisce l'alleato/alleati più vicino (doppio danno)
8-18	Risultato normale
19	Perde il secondo in comando dell'attaccante/difensore (tutti i successivi tiri delle truppe militari da parte della nave dell'attaccante/difensore subiscono una penalità di -1 per il resto della partita)
20	Perde il comandante dell'attaccante/difensore (tutti i successivi tiri delle truppe militari da parte della nave dell'attaccante/difensore subiscono una penalità di -3 per il resto della partita)

#### TABELLA FALLIMENTI CRITICI – INTERNO DELLA NAVE

Tiro	Risultato
1-4	Colpisce l'alleato più vicino (danno normale)
5-7	Colpisce l'alleato/alleati più vicino (doppio danno)
8-10	Risultato normale
11-13	Scafo danneggiato (tutte le funzioni della nave in questa sezione subiscono una penalità di -1 per la durata del gioco: vedi la descrizione dell'arma gremlin per la descrizione di questi effetti)
14-16	Danno elettrico minore (l'avversario sceglie una porta che conduce fuori della sezione, che rimarrà sigillata fino all'inizio del turno successivo)
17-18	Crollo del corridoio (l'avversario sceglie una porta che conduce fuori della sezione da contrassegnare come invalicabile per il resto della partita)
19	Perde il secondo in comando dell'attaccante/difensore (tutti i successivi tiri delle truppe militari da parte della nave dell'attaccante/difensore subiscono una penalità di -1 per il resto della partita)
20	Perde il comandante dell'attaccante/difensore (tutti i successivi tiri delle truppe militari da parte della nave dell'attaccante/difensore subiscono una penalità di -3 per il resto della partita)

## CHI HA IL CONTROLLO?

È possibile che il capitano di una nave abbordata possa perdere il pieno controllo della sua nave. In genere, chiunque controlla una sezione può impiegarne anche i sistemi se controlla pure il ponte di comando. Qualsiasi sezione in disputa o controllata da un giocatore che non sia anche in controllo del ponte di comando non può essere utilizzata.

Sezione	Capacità
Ponte di comando	Necessario per l'impiego dei sistemi delle altre sezioni
Ponte armi, torretta di fuoco	Attiva le armi in quella sezione
Stanza motori	Utilizza la spinta per qualsiasi ragione
Jet di manovra	Manovra
Spina dorsale	Attiva le armi sulla spina dorsale

Se ci sono più sezioni che contengono motori o jet di manovra, allora il giocatore in controllo del ponte di comando può utilizzare il sistema se controlla una qualsiasi sezione che possiede la capacità.

## REQUISITI MINIMI DI CIURMA

Dopo aver subito danni dal fuoco nemico o da azioni di abbordaggio, un giocatore può scoprire di non avere più ciurma sufficiente per operare i sistemi. Durante la porzione di movimento del segmento azioni di abbordaggio, qualsiasi giocatore può spostare la ciurma per la nave (utilizzando le regole del movimento interno) per soddisfare i requisiti minimi di ciurma dei sistemi fondamentali. Eccetto il ponte, deve esserci almeno un cerchio intatto per poter trasferire un membro della ciurma in quel sistema.

Per trasferire la ciurma, segnare distrutto un cerchio ciurma da dove si sta trasferendo e ripristinarne uno alla sua destinazione. Il minimo di ciurma per la maggior parte dei sistemi è sempre uno. Le armi richiedono un membro della ciurma per arma. Le stanze del ponte di comando e motori hanno una ciurma minima annotata sulla Scheda Nave; la ciurma minima è indicata in un riquadro. Se la ciurma minima per un sistema non è disponibile non può essere utilizzata. Non si può usare alcun sistema se la ciurma minima del ponte di comando non è presente.

Notare che i membri della ciurma senza una tuta spaziale non possono spostarsi in una sezione sfondata dall'esterno per riattivarla.

## MACCHINE PENSANTI SOSTITUTE

I programmi di supporto caricati nelle macchine pensanti di una nave e sistemi automatizzati possono soddisfare il requisito di ciurma minimo. Deve esserci almeno un membro della ciurma con l'abilità Utilizzare Macchine Pensanti sul ponte di comando perché questi programmi possano funzionare. Inoltre, questi programmi sono facilmente superati localmente, quindi le sezioni controllate dal nemico non possono comunque esser fatte operare. I sistemi automatici sono inseriti in una nave durante la sua costruzione.

**Artiglieria e IA artiglieria:** Ogni arma con un sistema automatico può continuare a sparare senza ciurma utilizzando i valori per i colpi automatizzati. Il giocatore scegliere di sparare con le armi seguendo le regole normali, ma viene ora utilizzato il valore obiettivo del programma al posto di quello della ciurma.

**Pilota automatico:** Il programma di pilota automatico può pilotare una nave verso una destinazione prefissata. Non può volare su nessun'altra rotta; la destinazione predeterminata deve essere indicata prima dell'inizio del combattimento. Si possono

fornire sistemi automatizzati durante la costruzione della nave ai motori di spinta, jet di manovra e ponte.

**Pilota da combattimento:** Il pilota da combattimento è un set di programmi aggiuntivi al programma di autopilota e può fare tutto quello che può fare quel programma (richiede gli stessi sistemi). Può anche effettuare manovre di combattimento come se avesse una ciurma completa. Il programma non è però perfetto e qualsiasi manovra tentata (manovra, spostamento laterale o cambio di tragitto) richiede una prova con un obiettivo di 7. Il fallimento indica che la manovra non è effettuata. Con un fallimento critico, ritirare: con 1-10 la nave ruota a sinistra, con 11-20 la nave ruota a destra. Ciò avviene quale che sia la manovra tentata.

## NAVI CATTURATE

La maggior parte dei membri della ciurma di un'astronave non sono estremamente leali e si trovano lì solo per svolgere il proprio lavoro. Una volta che gli abbordatori nemici hanno catturato il ponte di comando, tutti i membri della ciurma della nave, gli assaltatori e gli ufficiali si arrendono (eccetto quegli assaltatori che stanno combattendo su altre navi). Gli abbordatori vincitori sul ponte possono impartire ordini alla ciurma catturata che obbedirà. Non utilizzeranno le armi, ma la nave potrà essere mossa normalmente. Un segnalino assaltatore amico può essere trasferito ad un rampino d'arrembaggio intatto per utilizzarlo. I personaggi giocanti che non sono sul ponte quando la nave viene catturata possono continuare a combattere e tentare di ricattare la nave. Qualsiasi assaltatore con i personaggi giocanti continuerà a combattere con loro.

## RAGIONI PER CUI UNA NAVE PUÒ ARRESTARSI

Potrebbe capitare che il capitano di una nave si trovi in una situazione disperata. Così disperata, che proseguire il combattimento sarebbe futile. In questo caso, la nave si arresterà se ci sono navi nemiche più vicine di qualsiasi altra nave amica. La situazione è considerata disperata se si verifica una di queste condizioni:

- La nave ha perso tutti i suoi jet di manovra e non ha armi attualmente rivolte verso la nave nemica più vicina.
- La nave ha perso tutta la spinta, non ha armi (quale che sia l'arco di fuoco) con le quali colpire la nave nemica più vicina, e la nave nemica più vicina è a gittata per utilizzare le proprie armi.
- La nave non ha più armi di alcun tipo a disposizione, compresi i rampini d'arrembaggio.

Le navi nemiche anch'esse in situazione disperata non vengono conteggiate per determinare la nave nemica più vicina. Se una nave è afferrata da una qualsiasi nave nemica, non è disperata finché tutti i suoi assaltatori non sono stati uccisi. Le navi catturate non vengono considerate nel conteggio delle navi nemiche più vicine. Le navi catturate non si arresteranno a meno che ci siano più navi amichevoli non arrestate sulla mappa.

Se possibile, una nave arrestata deve manovrare per rivolgersi in direzione opposta al suo tragitto e decelerare. Se non ha spinta o manovra e non è rivolta correttamente, allora non può effettuare alcuna manovra. Altrimenti, una nave arrestata non può effettuare alcun'altra azione. I giocatori possono, per mutuo consenso, rimuovere la nave dal gioco.

Negli scenari, le navi arrestate diventano proprietà di chiunque ottenga il controllo di quella sezione di spazio. Si tratta di solito del vincitore, ma negli scenari di fuga è sempre il giocatore che insegue.

# FADING SUNS

