



Modifiche alle navi

<ampliamento e parziale traduzione delle regole preenti nella "Galaxy Guide 6: Tramp Freighter"©1992 WestEndGames>

Versione 2.1 –15/02/2002

Introduzione

Le regole seguenti sono la parziale traduzione, ed adattamento, delle regole poste nel modulo "Galaxy Guide 6: Tramp Freighter"; nel suddetto modulo, vengono presentate regole per gestire commerci intrapresi da navigatori spaziali, trafficanti e contrabbandieri e soprattutto, regole che esulano dalle semplici regole per la modifica delle navi, inserendo anche le regole per la domanda e per l'offerta di varie popolazioni, a seconda del bene di consumo richiesto (bassa, media, alta tecnologia; beni di lusso; cibo, ecc.), del livello tecnologico (età della pietra, feudale, industriale, ecc.), ecc. e, in generale, regole per gestire quella che propone come campagna alternativa, ovvero la campagna alla "Han Solo" pre-episodio IV, o, in generale, dei "Contrabbandieri", parte essenziale della ambientazione.

Premesso che comunque queste regole sono *notevolmente* utili anche in caso di una campagna più "standard", lo scopo di questo mio documento è quello di mostrare le regole (tanto agognate e bramate da molti) per la modifica delle navi.

Dopo un certo playtest e diverse prove e considerazioni, ho deciso di modificare ed ampliare queste regole, inserendo delle variazioni, delle modifiche, ma soprattutto delle aggiunte alle regole proposte nel manuale sopracitato. Queste regole aggiuntive (o modifiche delle regole) sono state da me designate allo scopo di completare quelle presenti ed adattare alla campagna che sto facendo; non è del tutto possibile stabilire dove le regole originali finiscano ed inizino quelle nuove fatte da me; pertanto questo documento **non va affatto** considerato la traduzione del manuale sopraindicato. Sono presenti anche dati presi dal manuale "Pirates & Privateers", prodotto sempre dalla WEG nel 1997.

Dove possibile, inserirò le regole da me considerate ancora "beta" ovvero da testare definitivamente delimitandole per quanto possibile utilizzando gli apici "«" e "»" e scrivendole col colore **rosso**, invece che il solito nero

Le regole vengono poste con la condizione che sono applicabili **solo** per le navi cargo (i trasporti), e quindi fortemente sconsigliate per caccia ed altre navi.

Ulteriore nota è che le regole vennero create per la prima edizione di Guerre Stellari, mentre quella che utilizzo tuttora è la seconda (o meglio, la *Second Edition, Revised & Correct*). L'unica cosa che ho notato di diverso è la notazione della velocità per le navi (e per i mezzi in generale). Nella vecchia edizione, si utilizzava uno "Speed Code", ovvero un valore (in dadi) che era funzione della velocità della nave, mentre invece nella nuova edizione si ha un valore compreso tra 1 e 12 (anche se ammetto l'esistenza di prototipi a velocità spaziale superiore). Per risolvere questo problema, ho applicato un "escamotage", ovvero un doppio processo di "trasformazione" delle regole: si passa dalle nuove regole alle vecchie (utilizzando apposita tabella fornita nella seconda appendice del manuale in italiano), si operano le modifiche con le vecchie regole, e poi la si riconverte nelle nuove (tramite apposte tabelle). Per semplificare la cosa, dove possibile ho inserito le note nella nuova convenzione.

Infine, last but not least, queste regole sono state concepite per fornire un supporto valido ed equilibrato, sia all'ambientazione (se fosse così facile costruire caccia velocissimi e potentissimi, allora l'Impero o l'Alleanza Ribelle/Nuova Repubblica li produrrebbe in serie...), ma, soprattutto, sono perfettamente in linea con lo stile del gioco! Per questo, non aspettatevi un qualcosa di estremamente realistico, sistemi complicati e rapporti causa-effetto ("allora, questo generatore mi produce ben 7.21 Giga Joule di energia, dei quali 3.15 per i generatori di scudi, 3.05 per i reattori ed i restanti 1.01 servono a compensare la fluttuazione di..." ☺), ma invece un qualcosa di molto più semplice ed immediato (del tipo di "motore più grosso: costa 25.000; la metà se si riesce a rimediarlo di seconda mano, rubato, o lo si toglie ad un altro mezzo...").

In conclusione, **uno sguardo al sistema**: il sistema si basa su un concetto semplice ed anche logico: modificare la nave (aggiungere pezzi, toglierne, ecc.) è fattibile *a discapito del peso trasportabile* (e non della capacità della stiva di carico). In poche parole, modificare la nave, la appesantisce (o, se volete, ne aumenta la massa...); il peso in eccesso viene considerato come "trasportato", ovvero, se la nave poteva portare 100 tonnellate di carico (in una stiva di 40 m³ di capacità), e viene montato un dispositivo che pesa 5 tonnellate, allora la nave può portare solo altre 95 tonnellate di carico (ma la stiva rimane comunque di 40m³ di capacità, ovviamente...).

Da notare che, per come è fatto il sistema, è possibile utilizzarlo per la creazione di una nave "da zero", ovvero dalla sola carrozzeria (o anche da niente). Questo è possibile, basta considerare come se si dovesse modificare una nave con 1D a scafo, 0D a manovrabilità, senza motori né Iperguida, ecc. ecc.

Per ampliare le regole, ho inserito l'abilità "(A) *Progettare Navi Spaziali*" abilità avanzata che richiede almeno 5D a *Riparare Navi Spaziali* e permette sia di eseguire le stesse azioni eseguibili con l'abilità *Riparare Navi* (a volte con difficoltà ridotta) sia per eseguire operazioni solitamente non possibili; tra esse, inserirò (prima o poi ☺) la sezione riguardante modifiche ai caccia.

Infine, noterete riferimenti a "complicazioni". Devo ancora stilare le regole precise, tuttavia pensavo di inserire delle "note di colore" nella modifica di una nave. Una nave è solitamente studiata per ottenere il meglio delle prestazioni; inserire, togliere, modificare determinate cose può causare delle "complicazioni" ai sistemi. Sebbene non strettamente legate alle regole di gioco (almeno, non quelle minori) aggiungono sapore e colore ad una nave. Un esempio potrebbe essere un calo di tensione ogni volta che si attivano gli scudi disabilita la luce ed i sistemi non indispensabili nella zona abitativa, oppure attivare i motori a massima velocità causa un black out del controllo gravità nella sezione dei passeggeri.

Mi riprometto di inserire quanto prima delle regole esaustive sulle complicazioni

Costi e lavori di tutti i giorni

Tassa per l'attracco

Varia da spaziorporto a spaziorporto e dipende da molti fattori, tra i quali la ricchezza del pianeta, la grandezza dello spaziorporto, l'importanza, ecc. Molti spaziorporti di classe Standard hanno una tassa di circa *50 crediti al giorno*. Uno spaziorporto di classe Imperial, molto trafficato, su un pianeta ricco, può arrivare anche a *150 crediti al giorno*.

Standard manutenzione e ricarica delle scorte

Tutti gli spaziorporti di almeno classe Standard automaticamente si occupano dei lavori di manutenzione base e di ricarica delle scorte dopo 24 ore dall'arrivo della nave;

La ricarica delle scorte include la ricarica dei sistemi di supporto ambientale, dei sintetizzatori di cibo, dello scarico dei rifiuti, ecc.; ovviamente non si occupa del ripristino di quei beni di lusso, quali liquori, cibo fresco, ecc, dei quali deve occuparsi il proprietario del vascello.

I lavori di manutenzione standard includono il ricambio dei filtri, la pulizia dello scafo dalle incrostazioni dovute all'iperspazio, la rimozione e il rimpiazzo dei dischi gravitazionali e degli scudi di calore; Droidi astromeccanici si occupano anche della recalibrazione dei sistemi di iniezione dell'iperguida e dei motori.

Questi lavori possono essere eseguiti spesso anche dall'esterno della nave impiegano un ora di tempo con personale addestrato.

Spesso molti capitani evitano questo genere di servizi, ricaricando la nave solo qualora avesse terminato le scorte. Sebbene questo può essere economico, sicuramente è *parecchio* pericoloso: se la nave dovesse restare senza scorte, o senza aria, nello spazio, i soccorsi potrebbero non arrivare in tempo...

Il costo dipende sia dalla autonomia della nave che dal numero di passeggeri. *Costo: 10 crediti x totale numero di persone a bordo x Autonomia della nave*

Carburante

Il carburante è essenziale per le navi. Tutti i trasporti hanno 50 celle di carburante, che si consumano come nella seguente tabella.

Ricaricare le celle della nave è un'operazione che si può fare in qualunque spaziorporto di classe Limited Services o migliore; per ricaricare bisogna semplicemente collegare al generatore a fusione presente nello spaziorporto (i migliori hanno addirittura un generatore per ogni hangar...), e lasciare ricaricare.

La ricarica avviene automaticamente e costa una quantità limitata di crediti; tuttavia, se si ha necessità di ricaricare più rapidamente le celle di energia, si può anche forzare la ricarica accelerata, e magari ricaricare più celle insieme. La tabella a fianco il costo di ricarica, a seconda della velocità alla quale si vuole effettuare, secondo molti spaziorporti Standard.

Da notare che esistono numerosi convertitori di energia sul mercato. Ovviamente l'utilizzo di uno di questi rende inutile la ricarica di celle in uno spaziorporto.

Per i prezzi, il peso, ecc. dei convertitori di energia, vedere l'apposito paragrafo.

Riparazioni

Se la nave viene danneggiata, è possibile ripararla in un hangar o comunque in uno spaziorporto. Il costo varia a seconda dell'entità di danni subiti. Come regola generale *una nave leggermente danneggiata richiede 1.000 cr, una gravemente danneggiata richiede 2.000 cr, una severamente danneggiata richiede 3.000 cr*. In addizione, ogni sistema che è stato danneggiato e va sostituito (motori, armi, ecc.) va comprato e sostituito a parte. Se, per esempio, una nave viene gravemente danneggiata e subisce la perdita di un motore, allora il capitano deve pagare 2.000 cr *più* il nuovo motore. Ovviamente questi prezzi sono relativi ai soli materiali (e quindi passibili di modifiche in base all'economia del pianeta); la manodopera (umana o droidi) va pagata a parte.

Revisione

Dopo venti salti nell'Iperspazio la nave deve essere sottoposta ad una revisione dei motori ad Iperguida, e certi componenti vanno addirittura sostituiti. *Costo: 1.000 cr*. Ovviamente, nulla obbliga i capitani ad eseguire la revisione, ma dei motori che non sono stati revisionati dopo il periodo consigliato, potrebbero dare problemi, specialmente nel caso di salti "in fretta".

Azione	Consumo
Entrare in Iperspazio	1 Cella
Ogni sei ore di Iperspazio	1 Cella
Un mese di viaggio in spazio reale	1 Cella
Un ora di manovre di combattimento	1 Cella
Un ora di viaggio in atmosfera	1 Cella

Ricarica	Costo (per cella)
Lento (1 cella a giorno)	5 cr
Standard (1 cella l'ora)	10 cr
Veloce (4 celle l'ora)	50 cr
Emergenza (20 celle l'ora)*	500 cr

*questo consiste essenzialmente non in una ricarica, bensì nella sostituzione delle celle.

Iperguida

Esistono moltissimi diversi tipi di motori Iperguida, motivatori, iniettori, ecc. Tuttavia, sebbene dal punto di vista ruolistico è indubbiamente interessante (“Cosa? Hai un vecchissimo Siemar StarJump Mk 2? Ed ancora non ti sei deciso a cambiarlo?”), dal punto di vista delle meccaniche, l’unica differenza è il moltiplicatore.

I motori con un moltiplicatore $x \frac{1}{2}$ sono prototipi militari rubati, o motori speciali creati artigianalmente o modificati rispetto ai progetti originali. In ogni caso, sono acquistabili solo al Mercato Nero, ed anche lì non è facile trovarlo... Installare un motore di questo tipo richiede 2.000 cr. Inutile dire che possederne uno è un’infrazione di livello due (ma gli Imperiali devono beccarvi per scoprirlo ;)

Inutile dirvi che e’ sempre meglio non fidarsi completamente di un motore Iperguida creato artigianalmente da qualcun altro, soprattutto se a venderlo è un losco figuro di Starforge Station...

L’iperguida di riserva è uno di quei casi dove c’è contraddizione tra le vecchie e le nuove regole. Nelle vecchie regole tutti i motori di iperguida hanno di base un’iperguida di riserva, calcolata a seconda di quella base; tuttavia, pensavo di trattarle diversamente.

Un’iperguida di riserva offre un moltiplicatore pari a $x15$ e costa solo 1.000 cr in più rispetto al prezzo del motore con cui è integrato. Migliorare l’iperguida di backup è un lavoro relativamente semplice, ma richiede diversi materiali. Un’iperguida di riserva si può migliorare fino ad un massimo pari a $x8$, e costa 1.000 crediti e 1 ton per ogni $x1$ in meno rispetto al valore originario. Per spiegare con un esempio, se si vuole avere un’iperguida di riserva $x12$, costa 3.000 cr e 3 ton.

Da notare che l’iperguida di riserva non è un motore secondario, ma solo una funzione di backup del motore principale. Cosìché un motore con moltiplicatori $x2/x12$, motore molto comune sulle navi da trasporto (esempio un Corellian Engineering LightSpeed Enhancer 91a3 o un Kuat Tourtose HyperTravel per fare solo un paio di nomi ☺) viene a costare 14.000 crediti e pesa 18 tonnellate. Certo, costa poco di meno ed ha lo stesso peso di un motore $x1$; però lo spazio è pieno di navi fantasma alla deriva, i cui capitani avrebbero dato oro per avere un’iperguida di riserva su un motore lento invece che un’unica iperguida più veloce...

Se invece si vuole aggiungere direttamente un motore secondario di Iperguida (e quindi, niente backup), questa è un’operazione difficile (richiede (A) *Progettare Navi Spaziali* ed un tiro Difficile in questa abilità inoltre, causa una complicazione) ma consente di installare, effettivamente, due motori di Iperguida. Quindi, montare un motore $x1$ ed uno $x5$ (per esempio) costa un totale di 17.500 cr ed occupa 26 ton, ma consente di avere un iperguida di backup di $x5$ completamente indipendente dalla primaria! (e che può **effettivamente** funzionare anche nel caso la primaria sia in qualche modo inutilizzabile)

Smontare il motore di Iperguida di riserva, dove già presente di fabbrica, costa 200 cr di manodopera (ma può benissimo essere fatto da un pg...) e rivenderlo viene a costare sugli 800 cr... Tuttavia, non è consigliabile trovarsi senza iperguida di backup qualora la primaria dovesse fallire...

Motori

I motori sono un elemento essenziale in qualunque nave. La tabella mostra i vari tipi di motori, con relativo prezzo e peso. Poiché i motori usano le vecchie regole, allora è necessario fare una “doppia trasformazione”, ovvero convertire la *Space* (la velocità spaziale) nel vecchio *Speed Code*, operare le modifiche e le sostituzioni, e poi ritrasformare secondo le nuove regole.

La tabella riportata più sotto permette di convertire dalla nuova *Space* (o *Velocità Spaziale* in italiano) al vecchio *Speed Code* utilizzato nelle regole della prima edizione. Per semplificare il calcolo, ho riportato direttamente il costo, sia in crediti che in tonnellate di carico della nave, dei vari motori, nella nuova convenzione con lo *Space* invece dello *Speed Code*.

Da notare che avendo riportato direttamente il costo ed il peso dei motori nella nuova convenzione, la conversione da vecchie e nuove regole diventa necessaria solamente per poter poi utilizzare parte della spinta dei motori per aumentare il carico (il paragrafo sottostante).

Se si vogliono comprare motori al solo scopo di migliorare la velocità della nave, si può tranquillamente consultare la tabella più sopra, e vedere quale motore conviene installare (a seconda delle proprie esigenze, ovvio). Mi sembra superfluo ricordare che il peso indicato è il peso effettivo del motore; per calcolare quanta riduzione al carico comporterebbe montare un motore nuovo al posto di quello vecchio, bisogna sottrarre il peso del vecchio motore (smantellato) a quello del motore nuovo. Il prezzo indicato si riferisce ad un motore nuovo; un motore usato verrebbe a costare dal 75 al 50 per cento del costo indicato, ma bisogna tenere conto che il motore di una nave è la parte più importante, e chi sarebbe così pazzo da usare un motore di seconda o terza mano?

Da notare che il peso del motore non è direttamente proporzionale alla velocità (ovvero alla *Space*), ma dipende da altri fattori, ininfluenti al fine delle meccaniche di gioco. Per questo motori più lenti possono pesare di più di motori più veloci (ma anche costare molto di meno, come si vede dalla tabella).

Inoltre, non esiste un motore che abbia una *Space* inferiore a 2; l’unico modo per avere una velocità così bassa (ovvero di 1) è di avere o il motore danneggiato (seriamente) oppure di aver dirottato tutta la potenza dei motori nella spinta. Per avere ulteriori informazioni riguardo alla possibilità di “migliorare la spinta” di un motore, consultare il paragrafo successivo

Migliorare la spinta

<i>Moltiplicatore</i>	<i>Costo</i>	<i>Peso</i>
$x \frac{1}{2}$ *	30.000 cr	20 ton
$x 1$	15.000 cr	18 ton
$x 2$	10.000 cr	15 ton
$x 3$	7.000 cr	12 ton
$x 4$	4.000 cr	10 ton
$x 5$	2.500 cr	8 ton

<i>Space</i>	<i>Costo</i>	<i>Peso</i>	<i>Reperibilità</i>
2	3.000 cr	8 t	1
3	5.000 cr	13 t	1
4	10.000 cr	10 t	1
5	16.600 cr	17 t	2
6	26.600 cr	16 t	2, F
7	33.200 cr	20 t	2, F
8	50.000 cr	16 t	2, F o R
9	83.200 cr	26 t	3, R
10	133.300 cr	24 t	4, R
11	500.000 cr	24 t	4, X
12	830.000 cr	40 t	4, X
13	1.000.000 cr	34 t	4, X

Al momento dell'installazione, si può decidere di settare un motore in modo da aumentare la potenza di spinta, invece che la semplice velocità.

Se si vuole utilizzare un motore per aumentare la spinta, dicevo, e quindi la capacità di carico della nave, allora bisogna innanzitutto convertire dal vecchio *Speed Code* alla nuova *Space* utilizzando l'apposita tabella qui a lato. A questo punto si deve decidere quanti "dadi" di *Speed Code* si vogliono utilizzare per migliorare la spinta. Per ogni 1D utilizzato per migliorare la spinta, si guadagnano 20t di carico trasportabile. Ciò fatto, è necessario riconvertire la nuova velocità della nave, ovvero lo *Speed Code* del motore sottratto della quantità ridiretta a migliorare la spinta, e da qui, tramite la tabella posta a lato, riconvertire alla *Space*.

Space	Speed Code	Space	Speed Code
2	1D	8	4D
3	1D+2	9	4D+2
4	2D	10	5D+1
5	2D+2	11	6D
6	3D+1	12	6D+2
7	3D+2	13	7D

Per Esempio

Un mercantile leggero (tipo il YT-1300 della CE) comincia con capacità di 100 ton ed una velocità di 4, ed il capitano vuole installare motori con una velocità di 11. Vediamo che i motori originari pesano 10 tonnellate, mentre quelli da 11 pesano 24 tonnellate; solitamente questo avrebbe portato la nave ad avere una capacità di carico di 86 tonnellate (infatti da 100, la portata della nave, deve sottrarre 14, la differenza di peso tra i nuovi ed i vecchi motori).

Tuttavia, il capitano decide di aumentare la spinta dei motori. Allora convertiamo la velocità 11 nello speed code; vediamo che *Space* 11= 6D di *Speed Code*. Il capitano decide di assegnare 4D alla velocità (ai quali corrisponde una velocità di 8) e 2D alla spinta, aumentando di 40 tonnellate la portata. Così facendo, la portata aumenta a (86+40=) 116 tonnellate, contro le 100 di partenza. Certo, per fare così ha dovuto rinunciare a parte della velocità, ma di certo 11 è un valore molto elevato per un trasporto; e se avesse voluto avere una veloce nave da guerra, avrebbe speso i suoi soldi in un caccia, non in un trasporto...

Speed Code	Space	Speed Code	Space
0D	1	3D+2	7
1	1	4D	8
2	1	4D+1	8
1D	2	4D+2	9
1D+1	2	5D	10
1D+2	3	5D+1	10
2D	4	5D+2	11
2D+1	4	6D	11
2D+2	5	6D+1	12
3D	6	6D+2	12
3D+1	6	7D	13

Razzi Laterali

Un capitano potrebbe voler aumentare la manovrabilità della nave, e questo è possibile montando degli ulteriori razzi laterali. Migliorare la manovrabilità consiste nel montarne un numero maggiore, ma più è pesante la nave più devono essere potenti i razzi. Per ogni "+1" da aggiungere alla manovrabilità (o per passare da 0D ad 1D), il costo dei razzi è pari al valore di scafo, per il valore di manovrabilità (che avrà), per 100 cr. *Costo: 100 x Manovrabilità x Scafo*.

Da notare che i razzi di manovra non pesano considerabilmente, e perciò non influiscono sulla portata della nave.

Per Esempio

Un mercantile ha 4D+1 di manovrabilità, e 5D di scafo; se il capitano vuole incrementare la sua manovrabilità a 4D+2, allora deve spendere 2.000 crediti (4 di manovrabilità x 5 di scafo x 100 cr). Se successivamente desidera incrementarlo a 5D, allora deve spendere 2.500 crediti (5 di manovrabilità x 5 di scafo x 100 cr).

Scafo

Aggiungere parti di corazza, così come sostituirla, migliorarla, ecc servono invece ad aumentare il valore di scafo, e, quindi, a rendere la nave più resistente ai danni subiti. Ogni "+1" di aumento dello scafo costa quanto il valore dello scafo moltiplicato per 1.000 cr. *Costo: valore di Scafo x 1.000 cr*.

Da notare che aumentare lo scafo riduce in maniera analoga la manovrabilità. Tuttavia, niente impedisce di aumentare il numero di razzi laterali aggiunti allo scafo...

Per Esempio

Se un mercantile ha 4D+2 di scafo (e 2D di manovrabilità), la modifica costa 5.000 crediti e porta lo scafo a 5D ma riduce la manovrabilità a 1D+2.

Sensori

I vari sensori sotto sono alcuni dei sensori disponibili per le navi; ovviamente, come per i motori, esistono un'infinità di marche e modelli, e questi sotto indicati sono solo un indice dei costi. Da notare che spesso i sensori non hanno peso apprezzabile.

- **Elettro-Photo recettore:** 300 cr. (standard)
- **Trasduttore a Spettro pieno:** 500 cr. (standard)
- **Recettore di energia dedicato:** 600 cr.
- **Crystal Gravfield Traps:** 3.000 cr.
- **Intercettore di Segnali in Iperspazio:** 2.000 cr.
- **Indicatore di Forme di Vita:** 800 cr.

Disturbatore di Sensori (Sensor Jammer)

È un sistema che si usa per disturbare i sensori avversari. In pratica, riempie lo spazio di falsi segnali sensori, in modo da disturbare i sensori di una nave bersaglio, impedendole di avere una chiara lettura dei dati. Disturbare i sensori avversari richiede un tiro in "Sensori" ed il risultato si aggiunge alla difficoltà del tiro avversario. I sensori devono essere in modalità "Attivo" per disturbare, e quest'azione rivela la posizione della nave disturbante. *Costo: 5.000 cr; Peso: 1,5 ton Rep:2, X*.

Generatore di disturbo elettronico del sistema di mira

È un sistema militare avanzato di disturbo dei sensori e delle comunicazioni. Il sistema è allo stato di prototipo nel periodo della battaglia di Yavin (*Star Wars IV: A New Hope*) ed è montato solo sugli Ala A. Ha le seguenti caratteristiche:

Gittata: 1-3 / 7 / 15

Gittata Atmosferica: 100-300 / 700 / 1.5 km

E da una penalità di -2D al sistema di controllo tiro dell'avversario.

Disturbatore delle Comunicazioni (Comm Jammer)

Questo apparecchio serve per disturbare le comunicazioni di una o più navi, rendendo difficile o addirittura impossibile comunicare tra di loro e/o con altre navi fuori dall'area di disturbo. In pratica, si sceglie su quale arco di tiro puntare il disturbatore, e tutte le navi in quell'arco sono colpite dal disturbatore. È possibile puntarlo su più archi di tiro o addirittura focalizzarlo (su una sola nave). Più archi di tiro sono disturbati, minore è il disturbo

Archi di tiro selezionati	Bonus al tiro
1 arco di tiro	+3D
2 archi di tiro	+2D
3 archi di tiro	+1D
Tutti gli archi di tiro	-
Focalizzato	+4D

Il dispositivo può funzionare tranquillamente per 10 round, dopodiché si disattiva a ricarica la batteria interna, processo che richiede ulteriori dieci round. Per ogni arco di tiro disturbato oltre al primo si riduce di un round il tempo di funzionamento del dispositivo, e se lo si focalizza si riduce di 5 round.

Per disturbare la comunicazione, si effettua un tiro contrastato in Comunicazioni; la o le navi bersaglio devono effettuare con successo una prova in Comunicazioni contro il disturbatore, o non riescono a comunicare. Il disturbatore ottiene dei dadi bonus a seconda degli archi di tiro disturbati, come mostra la tabella a lato.

Costo: 5.000 cr.; Peso: 1,5 ton.; Rep: 2, R.

Falsi Bersagli (Sensor Decoy)

Emettono dei segnali elettromagnetici ed alcuni anche un segnale olografico riproducendo esattamente la nave. Ne esistono due diversi tipi, il "trickster" ed il "mimic" con diverse caratteristiche:

Trickster Decoy: Aggiunge 2D alla difficoltà per qualunque tiro in sensori che cercasse di scansionare la nave o di identificarla. Si muove con una velocità pari a Space 5 e non può essere utilizzato in atmosfera. Ingana solo i sensori ma non quelli ottici.

Costo: 7.500 cr (per un tubo con 5 bersagli dentro; 500 cr ogni singolo drone). Peso: 1 ton; Rep: R.

Mimic Decoy: Anche questo aggiunge 2D ai tiri in sensori, ma si muove con Space 10 e può essere utilizzato anche in atmosfera. Può riprodurre l'immagine olografica di una nave ed emettere il segnale di uno specifico modello di nave (Navetta Lambda, Trasporto Corelliano, ecc. ecc.).

Costo: 13.000 (per due tubi con un totale di tre bersagli; 1.000 cr a sonda). Peso: 1ton; Rep: 2, R.

Schermatura (Cloaking Device)

Un'apparecchiatura davvero rara. Nasconde qualsiasi emissione emessa dalla nave, rendendola virtualmente invisibile. Impossibile da acquistare liberamente, e quasi impossibile da acquistare anche al mercato nero, ha comunque un grosso problema: così come impedisce di captare segnali emessi dalla nave, impedisce anche di inviare e ricevere comunicazioni, ed impedisce ai sensori di penetrare lo schermo anche dall'interno. La nave risulta così "cieca". Un'elevata coordinazione, unita alla capacità di un volo cieco, permette tuttavia di sfuggire virtualmente a qualsiasi inseguitore. Costo: cr Peso: 25 ton.

Sensor Baffling

Si tratta di una particolare "pittura" che può essere applicata sulla nave per renderla più difficilmente captabile dai sensori. Una prima passata aumenta di +1D la difficoltà nei tiri sensori degli avversari, ed una seconda passata offre un ulteriore +1D (per un totale di +2D). Costo: 20.000 cr per ogni D di scafo (50.000 per le navi da battaglia). Peso: na. Rep: 4, X.

Sensor Mask

Applicato alla nave, incrementa di +2D la difficoltà del tiro sensori di una qualsiasi nave che cercasse di identificare o rilevare la presenza della nave "mascherata ai sensori". Costo: 150.000 per D di scafo (300.000 per navi da battaglia). Peso: 1ton. Rep: 4, X.

Armi

Montare un'arma su una nave richiede il pagamento di una tassa (di solito pari al 10% del costo dell'arma) ed un permesso Imperiale. Per ottenerlo attraverso i canali legali, bisogna dirigersi all'ufficio di Controllo Spaziale Imperiale (ISC). Qui è necessario un tiro opposto in *Truffa* o *Burocrazia* contro la potenza dell'arma (funzione del massimo danno possibile...). Un successo indica che si è ottenuto il permesso. Va effettuato un controllo separato per ogni tipo di arma.

Ovviamente, la corruzione potrebbe alterare la difficoltà del tiro, così come dei precedenti penali...

Armi sincronizzate

La maggior parte di armi è progettata per essere sparata individualmente, e da una sola postazione (di solito quella del capitano o quella dell'artigliere); tuttavia è possibile sincronizzare più armi in maniera da permettere di sparare con più armi contemporaneamente sullo stesso bersaglio. Le regole per il fuoco sincronizzato seguono quelle per le azioni coordinate, come spiegato nel manuale. Ogni computer permette di sincronizzare al massimo 3 armi, e non è possibile connettere più di due computer di questo genere insieme (anche se esistono alcune rarissime eccezioni... il Gunstar-class delle Ashar Industries ne è un esempio). Costo: 100 cr per arma.

Un computer è anche necessario se si vuole avere la possibilità di utilizzare l'arma da una postazione diversa (es. dalla torretta invece che dalla consolle del capitano). Ognuno di questi computers costa 100 cr ed è possibile averne quanti se ne desidera. Così facendo però si rende necessario un servente per l'arma. Un ulteriore computer permette di utilizzare l'arma da più di una postazione, premesso che ogni postazione abbia almeno un computer di tiro.

Lasers e Blasters

Cannone Blaster

Un'arma relativamente debole, di solito montata su vascelli leggeri.
Controllo tiro: 1D; Danno: 1D; *Costo: 1.000 cr; Peso: 1 ton.*

Cannone Laser

Una versione più potente del cannone blaster.
Controllo tiro: 2D; Danno: 2D; *Costo: 1.500 cr; Peso: 2 ton.*

Cannone Laser Pesante

La versione più potente delle armi descritte prima.
Controllo tiro: 2D; Danno: 5D; *Costo: 3.000 cr; Peso: 4 ton.*

Turbolaser

Una arma molto potente, di solito montata solo sulle navi abbastanza grosse. È una versione più leggera (e in scala ridotta) delle omonime armi da battaglia, e può sparare solo una volta ogni round. Inutile dire che il possesso di un'arma del genere su una nave privata è altamente illegale.

Controllo tiro: 3D; Danno: 7D; *Costo: 9.000 cr; Peso: 5 ton.*

Cannoni a ioni

I cannoni a ioni sono essenziali per qualunque nave d'abbordaggio, in quanto non danneggiano la nave ma ne ionizzano i controlli (passando anche attraverso gli scudi, e questo li rende *molto* buoni.)

Cannoni a ioni leggeri

Controllo tiro: 1D; Danno da ionizzazione: 2D; *Costo: 1.000 cr; Peso: 0,5 ton.*

Cannoni a ioni medi

Controllo tiro: 2D; Danno da ionizzazione: 3D; *Costo: 1.500 cr; Peso: 1 ton.*

Cannoni a ioni pesanti

Controllo tiro: 4D; Danno da ionizzazione: 4D; *Costo: 3.000 cr; Peso: 2 ton.*

Siluri Protonici

Un missile contenente una testata a dispersione protonica, sparata da un sistema di espulsione a razzo subluce. Un siluro protonico viaggia ad una velocità equivalente a Space 19 ma è obbligato ad andare ad Alta Velocità in pratica si muove di 38 unità per round; in pratica, raggiungono il bersaglio all'istante) ed ha una traiettoria pressoché rettilinea. Tuttavia in se lo spazio fosse pieno di ostacoli non li eviterebbe.

Controllo tiro: 2D; Danno: 9D; *Costo: 2.500 cr per il sistema di lancio con una griglia di 12 siluri; Peso: 2 ton.*

I siluri costano 800 cr l'uno e non hanno peso apprezzabile. Un tubo di lancio singolo costa 800 cr e pesa 0,1 ton.

Opzioni per i Siluri:

Testata a Nucleoni: ignora fino a 2D di scudi di una nave da battaglia. *Costo: x2.*

Missili a Concussione

Questi missili contengono una testata penetrante che buca l'armatura, ed una riserva di energia che esplose al contatto con il bersaglio. I missili viaggiano verso il bersaglio con una velocità pari a 21 Space, ed anche essi sono obbligati a muoversi ad Alta Velocità (ovvero di 42 unità per round, ed anche essi, raggiungono il bersaglio all'istante). Come i siluri, i missili normali, detti "stupidi" non evitano ostacoli e non correggono la mira in caso di errore nel lancio.

Controllo tiro: 1D; Danno: 8D; *Costo: 3.500 per il sistema di lancio ed una griglia da 10 missili; Peso: 3 ton.*

I missili costano 500 cr l'uno e non hanno peso apprezzabile.

Opzioni per i Missili:

Missili Intelligenti: si muovono ad uno Space di 15 (e sono in grado di accelerare o di rallentare, sebbene solitamente viaggino ad Alta Velocità). Una volta sganciati, agganciano e seguono il bersaglio, per 10 round. Utilizzano un'abilità di Controllo complessiva di 4D sia per seguire il bersaglio (quindi il tiro per colpire) sia per evitare ostacoli. *Costo: 1.500 cr.*

Missili Saggi: Si comportano come un normalissimo missile "stupido" ma se mancano il bersaglio, si attiva un computer interno che li rende "intelligenti", ovvero si comportano come i missili intelligenti (controllo 4D, Space 15...). *Costo: 3.000 cr.*

Testata Inerziale: Eliminando la carica elettroionica dal missile, infligge solamente 4D di danno, ma viene considerato non più un attacco ad energia bensì un attacco fisico, e quindi ignora gli scudi del bersaglio. Incrementa di 1 la velocità. *Costo: 800cr.*

Tracciante: la testata viene completamente sostituita da una calotta sensoriale emettitrice, che si conficca nel bersaglio e manda un segnale all'operatore. In pratica, non fa danni, ma offre un bonus di +2D per tracciare il bersaglio oppure per colpirlo successivamente con altre armi. *Costo: 500cr; Rep: 3, R.*

Iperguida: Un piccolo motore di Iperguida permette di seguire la nave quando entra in Iperspazio e la attacca all'uscita. A seconda del modello, aumenta la velocità iperspaziale (ma anche il costo). Non esegue i calcoli dell'Iperspazio, ma si aggancia al bersaglio. Per questo, c'è una possibilità del 20% che perda il segnale, uscendo troppo presto o troppo tardi dall'Iperspazio e restando a vagare inerte. Inoltre, se troppo lento rispetto alla nave bersaglio, perde il segnale col 100% delle possibilità. Questi inconvenienti ne hanno limitato di molto l'impiego. *Costo: 2.000 cr (iperguida x2), 4.000 cr (x1,5), 8.000 cr (x1).*

Scudi

Gli scudi sono essenziali per la protezione delle navi, in quanto fermano o deflettono i colpi in arrivo. Gli scudi sotto indicati sono ad energia radiante ed includono tutti lo scudo a particelle, e sono effettivi sia contro armi a raggi che contro missili e siluri. Gli scudi hanno un dato valore iniziale, e teoricamente non possono essere migliorati. Tuttavia è possibile aumentarne le prestazioni inserendo generatori aggiuntivi, o sostituendo quelli vecchi, aumentando la superficie di emissione, ecc. ecc. In pratica, si esegue un tiro Molto Difficile in *Riparare Navi* oppure Difficile in (A) *Progettare Navi* e si aggiunge alla difficoltà il valore attuale di scudi. Se il tiro ha successo si può aumentare lo scudo di un +1 ad un costo pari ad un terzo del generatore di scudi nuovo. Il peso aumenta in maniera paragonabile ed impone un contrattempo minore alla nave. Parte dei materiali impiegati per migliorare un sistema di scudi possono essere riciclati nell'eventualità si cambiassero gli scudi; questo riduce il prezzo della successiva modifica eseguita di ¼ ma impone di mantenere lo stesso contrattempo minore di prima, oltre al nuovo.

Valore di Scudi	Costo	Peso	Rep
1D	4.000 cr	6 ton	2
2D	10.000 cr	8 ton	2, F
3D	20.000 cr	10 ton	3, R o X
4D*	40.000 cr	15 ton	4, X

«Mi prometto di fornire un elenco completo delle armi e scudi (e magari anche i motori) presi dalle schede dei vari caccia e navi. A lavoro compiuto, li aggiungerò a questo documento, come un'appendice.»

Celle di energia aggiuntive

Come già spiegato, la maggior parte dei mercantili possiede 50 celle di energia, che si consumano entrando in Iperspazio, facendo combattimenti, ecc. È possibile installare celle aggiuntive, al costo di 500 cr l'una e col peso di 0,1 ton.

Convertitori di energia

Convertitore di materia solida

Converte virtualmente qualsiasi materiale in energia. Richiede circa 5 tonnellate di materiale leggero (quale ossigeno, legno, acqua, plastica o anche rifiuti) o 1 tonnellata di metalli pesanti (quale uranio, plutonio, ecc.) per ricaricare una cella. Richiede circa un'ora per convertire una mezza tonnellata di materiale.

Costo: 8.000 cr; Peso 5 ton.

Scavatore (Scoop)

Alcune navi, specialmente navi scout, sono in grado di scendere nell'atmosfera o nel mare di un pianeta, per rubare materiale con il quale ricaricare le celle di energia. Lo Scavatore è in realtà una sorta di bochettone che aspira il materiale dall'esterno e lo utilizza per ricaricare le celle. A seconda dell'atmosfera dove scende, può assorbire materiale per convertire da un minimo di 0,1 ad un massimo di 1 cella per ogni ora di utilizzo. Può essere utilizzato per prendere campioni di materiali da mettere in una stiva apposita oppure per rifornire un convertitore di materia aggiuntivo. Un convertitore di materia aggiuntivo costa metà prezzo e pesa i due terzi.

Costo: 15.000 cr; Peso: 15 ton.

Convertitore solare

Le navi possono anche essere equipaggiate con convertitori solari: giganteschi, impressionanti vele solari che catturano l'energia solare e la utilizzano per ricaricare le celle d'energia.

All'interno di un sistema possono ricaricare da 1 a 3 celle al giorno (a seconda della distanza e della grandezza delle stelle, nonché altri fattori legati sempre al tipo di sistema...); nello spazio profondo, lontano dalle stelle, ricarica al ritmo di 0,1-0,2 celle al giorno.

Costo: 12.000 cr; Peso: 10 ton.

Altri Componenti

Raggio Traente

Un raggio capace di attrarre un bersaglio verso la nave (oppure di attrarre la nave verso un bersaglio, se esso è più grosso...)

Controllo tiro: 2D; Costo: 8.000 cr; Peso: 15 ton. Rep: 2, a volte F. Gitt: 1-3/7/15.

Scomparti cargo segreti

Un massimo di tre persone, o l'equivalente in carico, possono nascondersi in ciascuna tonnellata di cargo riservata ad un vano segreto. Se più del 20% del vano cargo viene convertito in un vano segreto, eventuali ispettori Imperiali potrebbero divenire sospettosi...

Esistono diversi tipi di scomparti segreti, a seconda del tipo di sensore (o apparecchio) necessario per rilevare lo scomparto:

Camuffato – richiede un tiro Difficile in *Intuizione* per trovarlo, ma un qualsiasi scanner non avrebbe difficoltà a trovarlo.

Costo: 200 cr per ton da essere nascosta; Peso: 1 ton ogni 5 ton di spazio

Nascosto – richiede un tiro Molto Difficile in *Intuizione* per trovarlo, e gli scanner necessitano di un tiro Normale in *Intuizione* per trovarlo. Costo: 400 cr per ton da essere nascosta; Peso: 1 ton ogni 5 ton di spazio

Resistente alla Scansione – richiede un tiro Molto Difficile in *Intuizione* per trovarlo, ma gli scanner non lo rilevano affatto.

Costo: 1.000 cr per ton da essere nascosta; Peso: 1 ton ogni 5 ton di spazio

Espulsione automatica del cargo

Un meraviglioso congegno per sfuggire rapidamente alle ispezioni sgradite dell'Impero, e per mettersi nei guai! Questa apparecchiatura espelle il cargo situato nella baia di carico ove viene montata, sia essa nello scomparto segreto o nella baia di carico principale, disperdendola nello spazio.

Può essere attivata semplicemente premendo un bottone o dal computer della nave.

Costo: 1.000 cr; Peso: 1 ton.

Conversione per Passeggero

Per ospitare un numero maggiore di passeggeri, parte della baia di carico deve essere convertita, per ospitare una cuccetta, e bisogna anche estendere il supporto vitale. Costo: 400 cr per ogni passeggero addizionale, e 10 ton per persona.

Un metodo alquanto economico consiste nell'ampliare il supporto vitale e far dormire per terra. Oltre a costare 30 cr per persona ed occupare 1 ton per persona, il sistema è illegale.

Impianto di raffreddamento

Certi tipi di carico necessitano specifiche temperature, e questo apparato serve a fornire alla baia di carico la giusta temperatura. Costo: 100 cr per ton convertita; Peso: 1 ton per 20 ton convertite.

Gusci di salvataggio

Precise leggi Imperiali obbligano i capitani ad avere abbastanza gusci di salvataggio per ciascun membro a bordo, droidi esclusi. Ovviamente, navi militari sono esenti da questa legge.

Un guscio standard può contenere fino ad otto posti, ed ha ossigeno e cibo per due settimane. Costo 1.200 cr; Peso 5 ton.

Sostituzione del computer di navigazione

Costo: 2.000 cr.

Convertitore Ambientale

Con questo apparecchio, il capitano è in grado di creare una qualsiasi condizione ambientale oparticolare, sia in una specifica parte della nave, che nella baia di carico.

Costo: 4.000 cr; Peso: 4 ton.

Power Flux Surger

Collegato a molteplici sistemi, preleva energia da ognuno di essi per alimentarne uno per volta, amplificando così le capacità del singolo sistema a discapito degli altri. Una volta attivato, con un tiro Normale in *Meccanica*, fornisce un bonus ad **uno solo** dei sistemi collegati, riducendo della stessa quantità tutti gli altri. Il bonus/malus può essere applicato al danno di un'arma, agli scudi, al motore (confrontare con la tabella a lato per vedere che bonus/malus fornisce allo Space). Un fallimento nel tiro comporta un danno lieve alla nave, ed un fallimento di più di 10 punti causa anche il verificarsi di una complicazione minore (o l'aggravarsi di una minore in una maggiore). Rimuovere questa complicazione richiede un tiro (Difficile) in *Riparare Navi Spaziali* o in (A) *Progettare Navi Spaziali*. Il bonus fornito è di un +1 per ogni singolo sistema collegato, come nel caso di azioni combinate.

Installare il Power Flux Surger richiede un tiro Normale in *Riparare Navi Spaziali* o in (A) *Progettare Navi Spaziali* per ogni singolo sistema al quale viene collegato. Inoltre, richiede un tiro Difficile in *Riparare Navi Spaziali*, ma un fallimento di meno di 5 punti significa che il Power Flux Surger funziona correttamente ma c'è una complicazione minore su uno qualsiasi dei sistemi collegati. Se si usa l'abilità (A) *Progettare Navi Spaziali*, invece, la difficoltà è solo Normale, la complicazione minore c'è solo in caso di fallimento critico.

Non è possibile installare più di un Power Flux Surger agli stessi medesimi sistemi, ma è possibile installarne due su sistemi differenti. Teoricamente è possibile installare due Power Flux Surger ad uno stesso sistema, ma non è consigliato attivarli entrambi. In tal caso, infatti, il tiro di *Meccanica* diventa Molto Difficile ed un fallimento provoca un danno grave alla nave. Se si attivano entrambi sullo stesso sistema allo stesso tempo, il bonus fornito da **entrambi** i Power Flux Surger si usa come modifica alla difficoltà del tiro di *Meccanica* ed un fallimento provoca anche una complicazione maggiore.

È infine possibile utilizzare il Power Flux Surger per deviare l'energia sulle celle per ricaricarle. Per ricaricare la cella si procede nel seguente modo: ogni dieci minuti di ricarica forzata la cella riceve un totale di "dadi di carica" pari al bonus sopra considerato. Quando ottiene un totale di "6 dadi carica" allora è ricaricata. Questo procedimento a lungo andare rovina le celle; si consiglia di utilizzarlo solo in caso di necessità. Un processo di ricarica veloce è possibile, effettuando prima un tiro Difficile in *Riparare Navi Spaziali* o in (A) *Progettare Navi Spaziali*; se il tiro ha successo, la cella riceve dadi di carica ogni 3 minuti, si scarica in metà tempo ed una volta scarica va sostituita.

Costo: 3.000 cr + 1.000 cr per ogni sistema collegato.

Motori a Spinta (Baffled Drives)

I motori a spinta utilizzano dei gas ultrafreddi che spingono la nave con un sistema aantico (ma costruito con materiali di ultima generazione). I Motori a Spinta forniscono una velocità base di 2 ma finché la nave si muove a velocità Cauta la traccia di calore dei motori non è individuabile, e se si osserva un rigido silenzio radio, la disattivazione di tutti i sistemi non indispensabili, ecc allora si può passare tranquillamente sotto il naso di altre navi. Se si procede a velocità di Crociera si offre un +5 nei tiri sensori per i tentativi di individuare la nave; bonus che sale a +10 se ci si muove a Alta Velocità ed a +15 se ci si muove A Tutta Birra.

I motori a spinta sono sufficienti per spingere la nave per 100 unità spaziali, dopodichè vanno ricaricati, ma è possibile installare serbatoi addizionali di gas. Sintetizzare il gas è possibile con 120 litri di gas Tibanna, 2 Kg di Hyperbaride di alta qualità ed un generatore, e tre ore di lavoro (tiro Normale).

Costo: 100.000 cr. Peso: 20 ton. Rep: 4, X. Serbatoi extra costano 7.000 e pesano 2 ton.

Batteria di Riserva

Se necessario, per nascondersi da una nave inseguitrice, può essere utile disattivare tutti i sistemi eccetto il supporto vitale. Anche in caso di danneggiamento grave del sistema, causato per esempio da un poco fortunato scontro a fuoco, può causare il balk out dell'alimentazione principale. Senza i sistemi principali attivati, una nave può mantenere il supporto vitale per massimo un'ora. Questo può essere risolto installando delle batterie di riserva. Ogni set di batterie fornisce un ora extra di supporto vitale.

Costo: 10.000 cr. Peso: 1 ton. Rep: 2.

Bonus Totale	Space
+1	+1
+2	+1
+1D	+2
+1D+1	+2
+1D+2	+3
+2D	+4

Codice Transponder

Ogni generatore di energia ha un proprio codice trasponder, trasmesso automaticamente sottoforma di microvibrazione. Questo codice permette di riconoscere la nave in base alle registrazioni effettuate al BoSS Imperiale e trasmette anche i dati relativi al nome della nave ed altre caratteristiche. Per legge Imperiale, ogni nave deve essere in grado di fornire il proprio codice trasponder (e di identificare quello delle altre). Non è possibile nascondere il proprio codice trasponder, ma è possibile modificare il generatore per poter trasmettere diversi codici trasponder. In totale si possono avere vere fino a 4 codici trasponder addizionali, e scegliere di volta in volta quale emettere con un apposito interruttore dalla plancia principale (o in alternativa da una consolle installata dove si desidera). A seconda di quanti codici extra si vogliono mettere la difficoltà del tiro di installazione così come il costo aumentano, come indicato nella tabella a lato.

Codici Extra	Difficoltà	Costo
+1	Facile	1.500 cr
+2	Normale	3.000 cr
+3	Difficile	4.500 cr
+4	Molto Difficile	6.000 cr

Tuttavia, avere codici trasponder extra è pericoloso, perché una scansione del codice trasponder può rilevare una traccia residua degli altri codici, che in termine tecnico si chiama “fantasma”, e più codici ci sono, più residui sono individuabili e più facile è individuare la presenza di codici fantasma. Se vi sono 5 codici trasponder la difficoltà per individuare codici fantasma è Facile; la difficoltà diventa Normale se i codici sono 4, Difficile se sono 3, Molto Difficile se sono solo 2. Il tiro per identificare i codici fantasma deve essere effettuato con una Focalizzazione, e bisogna indirizzare la ricerca appositamente (in pratica: bisogna avere già qualche sospetto...)

Torcia di Abbordaggio al Plasma (Plasma Torch Boarding Device)

Una torcia al plasma attaccata ad un portellone di ingresso. Ha una gittata di 4 metri, un Controllo di OD e necessita due serventi. Inflige 8 danni, ed ignora gli scudi. La nave resiste con 2D in meno allo scafo. Se ottiene almeno un danno lieve, allora ha bucato lo scafo ed in un minuto circa apre una breccia larga un metro ed alta due nello scafo. Dopodiché un corridoio tubulare di plasticene si estende dal boccaporto e chiude il buco, permettendo l'abbordaggio.

Costo: 4.750 cr. Peso:na. Rep: 2, X.

Boccaporto Universale

Boccaporto universale, dotato di un “adattatore” estendibile che richiuso occupa meno di mezzo metro di diametro, ed esteso arriva fino a 5 metri di diametro, adattandosi a qualsiasi boccaporto, breccia o portellone di un'altra nave, per consentire un facile attracco o l'abbordaggio. *Costo: 3.000 cr; Rep: 2.*

Cotterdam

Il sistema più semplice di passare da una nave ad un'altra: consiste di un tubo in plasticene, con tanto di scaletta interna e tre set di chiusura, magnetica, chimica, meccanica ed a pressione. *Costo: 3.500 cr; Rep: 2.*

Complicazioni

Modificare una nave non è semplicemente un modo per renderla più potente, veloce, corazzata o manovrabile. Modificare una nave significa alterare la struttura, cambiare la disposizione delle apparecchiature, installare nuovi software o rimpiazzarne di nuovi con alcuni vecchi per poterne sfruttare i bug, rimuovere componenti per fare posto ad altri o per migliorare le prestazioni. Per esempio, installare un motore nuovo comporta la rimozione di quelli vecchi (e fin qui ci siamo tutti). Ma significa anche dover fare spazio a dei motori più grossi, sforzare il generatore ad erogare più energia e stressare la struttura con una spinta superiore a quella per la quale è stata progettata.

A meno che non si effettuino modifiche accurate, tenendo in considerazione non solo i risultati da ottenere ed i compromessi da fare, ma anche e soprattutto le conseguenze, il tutto causa delle complicazioni nella struttura.

Modificare un pezzo di una nave richiede, generalmente, un tiro nell'abilità *Riparare Navi Spaziali*. La difficoltà del tiro dipende dalla modifica da fare, ed è già contemplata dalle regole (che si adottino o meno quelle sopraindicate). Tuttavia, la difficoltà rispecchia la difficoltà di installare e far funzionare la modifica, non la difficoltà di evitare che possa entrare in conflitto col resto, ovvero, in termini di gioco, non rispecchia la possibilità di evitare complicazioni.

Se si esegue con successo il tiro in *Riparare Navi Spaziali*, e si ottiene un tiro di 10 punti superiore alla difficoltà, allora non c'è nessun problema. Chi ha effettuato le modifiche ha lavorato talmente bene che ha preso in considerazione tutte le possibilità, oppure si ha avuto estremamente fortuna e non è successo niente. Se si ottiene un successo di soli 5 punti superiori, c'è il 50% di possibilità di ottenere una complicazione minore, se invece si ottiene il successo preciso, la complicazione c'è di sicuro.

Se si fallisce il tiro per *Riparare* allora non si ottiene nessun risultato, né si ottengono complicazioni. Se il tiro fallisce di più di 10 punti, allora c'è una complicazione minore sul sistema oppure su sistemi correlati. Se si ottiene un fallimento critico, la complicazione c'è di sicuro, e c'è pure la possibilità di danneggiare la struttura. Tirare lo Scafo della nave, contro la difficoltà della manovra. Se si ottiene un punteggio superiore, bene; se si ottiene un punteggio di lievemente danneggiata o superiore, considerare la nave lievemente danneggiata; se si ottiene un punteggio di controlli ionizzati, allora si ottiene una complicazione minore aggiuntiva.

Se invece si utilizza l'abilità avanzata (A) *Progettare Navi Spaziali* e si perde del tempo, allora la situazione è diversa. Se si impiega del tempo pari ad una volta e mezzo (o più, a discrezione del Master) quello necessario con l'abilità *Riparare Navi Spaziali* allora non c'è rischio di complicazione. Se non si può spendere questo tempo aggiuntivo, si può semplicemente effettuare un tiro; se si ottiene un risultato superiore sia alla difficoltà per *Riparare Navi* che per (A) *Progettare Navi*, allora non si hanno complicazioni; se si ottiene un risultato maggiore della difficoltà in (A) *Progettare Navi* ma minore dell'altra difficoltà, allora c'è il 20% di possibilità di avere una complicazione. Se si fallisce il tiro non si hanno complicazioni, tranne nel caso di un fallimento critico, nel qual caso è necessario un tiro Intuizione con difficoltà pari alla metà della difficoltà del tiro; se ha successo ci si accorge che c'è un errore, e ci si ferma, altrimenti il tentativo di effettuare la modifica comporta la complicazione minore.

Come spiegato nell'Introduzione, una complicazione minore non è nient'altro che una nota di colore caratteristica, causata da una modifica che inavvertitamente ha mandato in crash un qualche sistema o ha sovraccaricato qualche cosa. Le complicazioni minori non hanno effetto sulle meccaniche di gioco, o almeno non diretto. Fornisco una breve ed assolutamente non esauriente lista di possibili complicazioni minori, a lato.

Una complicazione minore non può, in nessun modo e per nessun motivo causare delle penalità dirette al gioco. Se ogni volta che accelerate la nave si spengono le luci della sezione abitativa, questo porterà eventualmente disagio, farà una cattiva impressione sull'equipaggio pagante, oppure vi costerà una multa dall'addetto Imperiale per la revisione obbligatoria secondo le leggi locali di Braxjus VIII. Tutto ciò potrebbe portare a delle conseguenze in gioco, magari il wookiee passeggero insisterà che ha perso a scacchi perché il calo di luce l'ha deconcentrato, il viaggiatore di alta classe pretenderà uno sconto perché la nave non è alla sua altezza oppure l'assenza di contanti per il pagamento della tassa obbligherà i personaggi ad una fuga rocambolesca da Braxjus VIII. Ma in nessun caso può comportare, per esempio, una penalità negli scudi, un malus perché la luce che si abbassa deconcentra il pilota o cose del genere.

Una complicazione minore si può rimuovere, in ogni caso, tranne in casi eccezionali (a discrezione del master), e con il dovuto tempo a disposizione. Per rimuovere una complicazione bisogna effettuare un tiro Difficile in *Riparare Navi Spaziali* oppure Normale in (A) *Progettare Navi Spaziali*. Un fallimento in (A) *Progettare Navi* non implica nessun peggioramento, mentre un fallimento in

Complicazioni Minori

Le luci si spengono ogni volta che si attiva il sistema
Il sistema si avvia normalmente, poi si spegne, e si riattiva in seguito ad un pugno sulla consolle apposita
La gravità interna si disattiva saltuariamente, oppure ogni volta che si attiva il sistema
Le luci del pannello di controllo sono più basse del normale, oppure sono intermittenti
Gli scacchi olografici tendono ad attivarsi da soli, oppure a riavviare la partita
La cucina interna scuote i pasti
Un bip allarmante si accende saltuariamente
Per accendere la nave bisogna riempirla di pugni in specifici punti
Bisogna attivare e disattivare alcuni sistemi, a ciclo, prima che la nave si avvi tranquillamente
L'Iperguida ha bisogno di essere premuta più volte prima di avviarsi
La nave cigola paurosamente ogni volta che si accelera, oppure si decelera
La gravità si inverte o si spegne con la nave in Iperspazio
Ogni volta che gli scudi vengono colpiti, escono scintille dal pannello
Lo schermo della consolle di comando cambia le impostazioni della lingua ogni volta che si accende la nave
La maniglia di una delle stanze dei passeggeri da la scossa
Il bagno gorgoglia rumorosamente con cadenza casuale
La radio interna della nave si attiva da sola suonando a tutto volume la marcia Imperiale o un altro tema
Quando si esce dall'Iperspazio i motori producono un suono agghiacciante
Ogni volta che si spara con le armi principali del fumo bianco esce dalla torretta (verso l'interno)
Il pozzo di manutenzione puzza terribilmente di gas di scarico
Dal vano motore si alza una nube di fumo nero ogni volta che si vola in atmosfera
L'indicatore delle cariche mostra sempre una cella carica, anche quando sono tutte scariche
L'indicatore delle celle cariche mostra sempre almeno la metà delle celle scariche
L'acqua del bagno è sempre fredda, oppure cambia temperatura in pochi secondi

Riparare Navi implica una ulteriore complicazione minore oppure (col 50% di possibilità) il peggioramento della precedente in una complicazione maggiore. Un fallimento critico comporta sempre il peggioramento. Anche queste complicazioni sono rimuovibili, ovviamente.

Una complicazione maggiore, invece, è tutto un altro discorso. Una complicazione maggiore non capita mai (salvo eccezioni) durante la modifica di un sistema. Può avvenire in caso di fallimenti critici, specie nel caso di un tentativo di rimozione di una complicazione minore, o nel caso di riparazione di un sistema modificato danneggiato.

Una complicazione maggiore è come una complicazione minore, ma, oltre alle caratteristiche della complicazione minore, causa anche una penalità. Una complicazione maggiore può essere che ogni volta che gli scudi vengono colpiti, oltre a spegnersi la luce si spengono pure le luci del pannello comandi (costringendo ad andare alla cieca, -1D quando è necessario rispondere prontamente) oppure quando si attivano i motori oltre ad andare via la gravità nella sezione abitativa si intensifica nella cabina di pilotaggio (-1D nei tiri di *Pilotare*) oppure oltre a scricchiolare la nave ogni volta che si attivano i laser, la nave si muove come se avesse un punto in meno nello Space. Solitamente, una complicazione maggiore implica una penalità di 1D o 2D nel tiro o nella situazione appropriata, o una perdita di gravità comparabile.

Rimuovere una complicazione maggiore non è fattibile direttamente. Prima di tutto bisogna minimizzarla, ovverosia trasformarla in una complicazione minore. Ciò richiede un tiro Molto Difficile in *Riparare Navi Spaziali* oppure Difficile in *(A) Progettare Navi Spaziali*. Diversamente da prima, un fallimento in comporta **sempre** il 50% di possibilità di una ulteriore complicazione minore o maggiore (50% dei casi). Un fumble la trasforma irrevocabilmente in una complicazione seria. Un tiro con successo invece la trasforma in una complicazione minore; se si ottiene un 6 sul dado del destino (wild die) allora si rimuove completamente la complicazione, mentre se non si ottiene il 6 ma si ottiene comunque un successo di 10 punti maggiore la difficoltà di rimuovere la complicazione minore è ridotta di un livello.

Una complicazione seria di solito è una conseguenza di un danno maggiore ad un sistema della nave, magari il sistema delle armi è stato danneggiato, e resta la complicazione maggiore. La complicazione maggiore causa un problema serio alla nave, e comporta una penalità molto pesante; un possibile esempio potrebbe essere che la nave si spegne completamente quando si attiva l'Iperspazio, oppure che attivare gli scudi fa saltare il motore subluce primario riducendo la velocità a 2. Le complicazioni serie sono **rare** e tali devono essere, e solo in risposta a situazioni **molto** gravi (del tipo che distruggerebbero parte della nave).

Una complicazione seria non si può rimuovere, se non rimuovendo o reinstallando il sistema completamente. Anche così, nel caso il tiro non venga eseguito con successo, c'è possibilità che restino degli stralci, sotto forma di complicazioni minori.