



# LEGENDS OF A DRIFT SYSTEM



Un gioco di Cody Miller

Far Off Games



21 Miniature su Supporti di Volo



18 Plance Nave

## Componenti



21 Tessere Settore



84 Dotazioni (7 per tipo)



75 Cubi Cargo  
(15 per colore)



1 Tracciato Punti Fama



1 Indicatore Vittoria



4 Dadi



40 Crediti

(30 monete Argento da 1.000 Crediti, 10 monete Blu da 5.000 Crediti)



30 Segnalini  
(6 per colore)



21 Gettoni Esplorazione



80 Marcatori Danno



7 Gettoni Fuorilegge



5 Gettoni Impulso



1 Gettone Replica



5 Gettoni Colore



18 Carte Abilità



18 Carte Titolo



3 Carte PNG



52 Carte Missione

## Indice

Componenti - pg. 1

Preparazione - pg. 2

Panoramica: Diventa una Leggenda - pg. 3

Navi: Non avrà un grande aspetto... - pg. 4-5

Dotazioni: ...ma non le manca niente! - pg. 6-7

I Cardini: Combattimento / Morte / Movimento - pg. 8-9

Il Turno in Dettaglio - pg. 10

Tabellone: Settori / Confini - pg. 11-13

Carte: Titoli e Missioni - pg. 13-14

Capitalismo: Cubi Cargo e Crediti - pg. 15-16

Abitanti di Xia: Personaggi Non Giocanti - pg. 16

Ambientazione: Sistemi Vagabondi e Settori Maggiori - pg. 17

Ambientazione: Settori Minori - pg. 18

Ambientazione: Cose di Minor Importanza - pg. 19

Riconoscimenti e Ringraziamenti - pg. 19

Guida Rapida - pg. 20

Impara a giocare a Xia nel modo più semplice con i video tutorial disponibili su: [www.faroffgames.com](http://www.faroffgames.com)

## Preparazione

Impara a giocare a Xia nel modo più semplice con i video tutorial disponibili su: [www.faroffgames.com](http://www.faroffgames.com)

1. Mescolate le **Tessere Settore** e mettetele a faccia in giù in una pila alla portata di tutti i giocatori. Distribuite una Tessera Settore per giocatore (*3 in una partita con 3 giocatori, 4 in una partita con 4 giocatori, 5 in una partita con 5 giocatori*) a faccia in su al centro dell'area di gioco, una alla volta, allineando uno dei simboli sul bordo con il corrispondente sull'ultimo Settore appoggiato, come mostrato.



Distribuzione delle Tessere Settore

• Se viene pescato un Settore senza un Punto di Generazione, rimescolatelo nella pila e pescate un'altra tessera.

2. Mescolate i **Gettoni Esplorazione** (②) e sistemateli a faccia in giù alla portata di tutti i giocatori. Collocate un Gettone Esplorazione a faccia in giù su tutti gli Spazi Esplorazione sulle tessere iniziali.

3. Mescolate le **Carte Missione** e le **Carte Titolo**. Posizionate i mazzi a faccia in giù alla portata di tutti i giocatori.

4. Sistemate i **Cubi Cargo**, i **Marcatori Danno** (✖), le **Dotazioni** (*divise per forma*), i **Crediti** e i **Dadi** alla portata di tutti i giocatori. Lungo tutto il regolamento si farà riferimento ai dadi come ④[d6], ④[d8], ④[d12], e ④[d20], dove il numero rappresenta il numero di facce.

5. Date ad ogni giocatore una **Carta Come vincere** e 3.000 ④ **Crediti** (*3 monete Argento*).

6. Mescolate le tre **Carte PNG** e distribuitene una scoperta a ciascun giocatore (*in una partita con 4 o 5 giocatori, non tutti ne avranno una*). I giocatori prendono la corrispondente Miniatura PNG e la piazzano sulla Carta PNG.

7. Sistemate il **Tracciato Punti Fama** nell'area di gioco. I giocatori decidono ora il numero di Punti Fama necessari per la vittoria.

Posizionate l'**Indicatore Vittoria** sul Tracciato Punti Fama per indicare il totale per vincere.

(Durata media: 5 punti ≈ 15 min per giocatore, 10 punti ≈ 30 min per giocatore, 20 punti ≈ 45 min per giocatore.)



Preparazione della partita: I numeri corrispondono ai passaggi della preparazione.

8. Individuate le **Plance Nave blu** di **Livello 1** ① e le corrispondenti **Carte Abilità**. (*Per il momento mettete da parte le plance e le carte verdi di Livello 2* ② *e viola di Livello 3* ③.) Ogni giocatore tira il ④[d20]. Il giocatore con il risultato più alto seleziona una **Plancia Nave di Livello 1** ① e prende la **Miniatura** e la **Carta Abilità** corrispondenti. Continuate così in senso antiorario intorno al tavolo finché ciascun giocatore non ha scelto. Tutti i giocatori piazzano quindi le loro Miniature sul Punto di Generazione della Tessera Settore più vicina a loro.



Punto di Generazione

9. Ogni giocatore prende un **Gettone Impulso** e un set di **Segnalini**.

• Il Gettone Impulso va collocato a faccia in su (*lato giallo*) sullo Spazio Impulso della Plancia Nave.

• Un Segnalino va collocato sul Tracciato Punti Fama sullo 0 (*Sconosciuto*).

• Un Segnalino va collocato sul valore più alto del Misuratore di Energia della Plancia Nave.

• I restanti quattro Segnalini vanno collocati sulla Plancia Nave, riempiendo la sezione Armati.

10. Nello stesso ordine della selezione delle navi, ciascun giocatore può ora **spendere i suoi Crediti** per acquistare Dotazioni. Le Dotazioni vanno collocate nella Stiva della propria Plancia Nave. I giocatori possono acquistare solo ciò che ci sta nella Stiva. A questo punto i giocatori non sono obbligati a spendere tutti o parte dei loro Crediti.

Adesso la partita è pronta per cominciare! **Il giocatore che ha scelto la sua nave per ultimo svolge il primo turno.**

## Panoramica: Diventa una Leggenda

### Panoramica del Gioco

Xia è un'avventura spaziale competitiva di tipo sandbox per 3-5 giocatori. Ogni giocatore inizia nei panni di un umile (*ma di belle speranze!*) capitano di una piccola astronave.

I giocatori volano per il sistema sulle loro navi, completando una serie di Missioni, esplorando nuovi Settori e combattendo con le altre navi. I capitani competono tra di loro per Titoli, ricchezza e, cosa più importante, Fama.

Sapranno eccellere i giocatori che si adatteranno meglio, che assumeranno rischi maggiori e che saranno più creativi. Un capitano emergerà sugli altri, superando la morte e diventando Leggenda!

### Prima Partita

A causa della complessità di Xia, si consiglia quanto segue per la vostra prima partita:

**Leggete prima tutte le regole:** Ne sarete molto più contenti!

**Giocate a 5 Punti Fama:** Ciò manterrà la partita breve e piacevole.

**Settori iniziali:** Usate **Burning Horse**, **Kemplar II**, **Neo Damascus**.

**Aggiungete:** **Outpost 338** (*in una partita con 4 giocatori*) ed **Expeditor Gate** (*in una partita con 5 giocatori*).

**Ignorete i PNG:** Rimuovete i PNG dalla partita e ignorate tutte le carte relative ai PNG.

**Strategie/Dotazioni:** Per la vostra prima partita, ciascun giocatore dovrebbe scegliere una delle seguenti combinazioni di strategia/Dotazione. Questo farà sì che le varie meccaniche di Xia entrino in gioco, consentendovi di conoscere ogni suo aspetto.

- Esploratore:** Acquista il Motore Raptor-K. Il suo obiettivo è quello di esplorare nuovi Settori e raccogliere il maggior numero possibile di Gettoni Esplorazione.
- Commerciano:** Acquista il Motore M-22 e lo Scudo Targe, poi vola su Kemplar II e acquista 2 Cubi Cargo Spezia con i rimanenti 1.000 Crediti. Vola a Neo Damascus per vendere i Cubi Cargo. Utilizza il suo Scudo in caso di attacco.
- Lavoratore:** Acquista il Motore Halon e lo Scudo Targe. Vola al più vicino Punto Missione e pesca Missioni. Cerca Missioni Ricerca e Navetta da completare.
- Pirata:** Acquista il Motore M-22 e il Blaster Saker V. Attacca tutto ciò che si muove. Si concentra sulle navi che trasportano Cubi Cargo e/o Bottino.

Alcune di queste strategie possono sembrare più forti di altre. Tuttavia, durante le normali partite, la disposizione del tabellone è per sua natura casuale, quindi i giocatori dovranno adattarsi per avere successo.

### Panoramica del Turno

Il turno del giocatore si compone di tre Fasi:

#### 1. Fase Azioni

La Fase Azioni comprende combattere, volare, usare le abilità, raccogliere, commerciare e portare avanti/completare le Missioni. Il giocatore utilizzerà le abilità intrinseche della sua nave, le Dotazioni di cui avrà fornito la sua nave e le abilità bonus delle sue Carte Abilità per eseguire Azioni. Al giocatore è permesso continuare ad eseguire Azioni fino a quando non può (o non vuole) eseguire ulteriori Azioni. Quando un giocatore ha concluso di eseguire Azioni, può passare alla Fase Affari.

#### 2. Fase Affari (mentre si è su un pianeta)

La Fase Affari avviene solamente se un giocatore termina la sua Fase Azioni su uno spazio pianeta. La Fase Affari comprende ricaricare/riparare la nave, acquistare/scambiare Dotazioni e comprare una nuova nave o Punti Fama. Se il giocatore non è su un pianeta, la Fase Affari viene saltata.

#### 3. Fase Status

Il turno del giocatore finisce sempre con la Fase Status. Durante questa fase, il giocatore Ri-Arma i suoi Segnalini, ripristina Abilità e Impulso, pesca Titoli, conta i Punti Fama ed eventualmente rivendica la vittoria!

Una volta che una fase è cominciata, un giocatore non può tornare a una fase

precedente (es. *Un giocatore non può cominciare la Fase Affari e poi tornare alla Fase Azioni*). Dopo che la Fase Status del giocatore è stata completata, il suo turno è finito. Il gioco prosegue **in senso orario** intorno al tavolo con il giocatore seduto alla sua sinistra.



I giocatori ottengono la Vittoria attraverso un sistema di Punti Fama.

I giocatori possono guadagnare Punti Fama in nove modi: Esplorazione, Missioni, Commercio, Combattimento, Ricchezza, Navi, Gentilezza, Titoli e Fortuna.

Quando il Segnalino di un giocatore sul Tracciato Punti Fama raggiunge l'Indicatore Vittoria, la partita è finita e quel giocatore viene dichiarato il vincitore. Il giocatore che ha vinto riceve gloria eterna(!) e procede leggendo ad alta voce la Storia della Vittoria sul retro della sua Plancia Nave.

### Vittoria



#### Tracciato Punti Fama

All'inizio della partita, ciascun giocatore piazza uno dei suoi Segnalini sul Tracciato Punti Fama su "0 – Sconosciuto". Quando i giocatori riscuotono Punti Fama, fanno avanzare il loro Segnalino sul Tracciato Punti Fama. Si ottiene la Vittoria quando il Segnalino di un giocatore raggiunge l'Indicatore Vittoria.

- Lunghezza Variabile delle Partite:** All'inizio della partita, i giocatori decidono il numero di Punti Fama necessari per la vittoria posizionando l'Indicatore Vittoria su quel numero del Tracciato Punti Fama. I giocatori possono decidere di giocare una partita più breve con meno Punti Fama o una partita più lunga con più Punti Fama.

#### Come Guadagnare Punti Fama

C'è una molteplicità di modi in cui i giocatori possono guadagnare Punti Fama (⑩):

- Esplorazione:** I giocatori possono raccogliere Gettoni Esplorazione, alcuni dei quali valgono un Punto Fama. (*I piloti più avventurosi possono farsi un nome esplorando nuovi Settori.*)
- Missioni:** Ogni Missione completata vale un Punto Fama. (*Costruirsi una reputazione svolgendo dei lavori.*)
- Combattimento:** Distruggere un'altra nave vale Punti Fama. Qualsiasi giocatore che distrugga una nave riceve un numero di Punti Fama pari al Livello della nave distrutta. (*Diventare noti per la feroce abilità.*)
- Commercio:** Vendere tutti i Cubi Cargo nella Stiva di una nave vale 1⑩. Tuttavia, dovete vendere un minimo di 2 Cubi Cargo per ricevere Punti Fama. (*Un capitalista arguto può essere altrettanto famoso di un crudele pirata.*)
- Navi:** Comprare una nuova nave durante la Fase Affari fa guadagnare al giocatore 1⑩. (*La nave è direttamente legata al proprio status.*)
- Ricchezza:** I giocatori possono acquistare\* 1 Punto Fama durante la loro Fase Affari per 5.000▲. (*Il denaro può comprare molto.*)  
\*Non potete acquistare il Punto Fama finale necessario per la Vittoria.
- Gentilezza:** Soccorrere un giocatore Bloccato vale 1⑩. (*Non sempre è da andare in vantaggio con le unghie e con i denti. Le persone si ricordano della misericordia.*)
- Titoli:** Rivendicare Titoli vale 1⑩, 2⑩ o 3⑩. L'ammontare è indicato sulla Carta Titolo. (*Un Titolo è una dimostrazione di fama.*)
- Fortuna:** Ogniqualvolta\* un giocatore ottiene un 20 naturale\*\*, per uno qualunque dei suoi tiri di ⑩[20], riceve 1⑩. (*I racconti di gesta straordinarie si diffondono.*)  
\*Massimo una volta per turno.  
\*\*Il dado mostra un 20, prima di applicare qualsiasi modificatore.

### Fama

Navi: Non avrà un grande aspetto...

## Panoramica delle Navi

Le navi sono la rappresentazione dei giocatori nel gioco. Ciascuna nave ha una



Plancia Nave, una Miniatura e una Carta Abilità.

Le Miniature occupano uno spazio del tabellone alla volta. Le Plance Nave vengono appoggiate a faccia in su davanti al loro proprietario e contengono informazioni preziose. Le Carte Abilità permettono ai giocatori di eseguire Azioni uniche e potenti.

## Le Miniature

Ogni Miniatura di una nave viene messa su un supporto di



volo che occupa uno spazio del tabellone.

Le navi si spostano per il tabellone grazie ai Motori, all'Impulso e alle Abilità.

Non più di una nave alla volta può occupare un singolo spazio del tabellone. Tuttavia, le navi possono muoversi attraverso spazi occupati.

## Le Carte Abilità

Ogni nave ha una Carta Abilità unica. Le Abilità sono poteri che aiutano il giocatore in un modo esclusivo.

**Uso:** La parte superiore di ciascuna Carta Abilità precisa come viene utilizzata l'Abilità (es. *Come un'Azione o come Difesa*). Per usare l'Abilità, il giocatore spende l'Energia specificata sulla Carta Abilità e quindi segue le istruzioni su quella carta. La maggior parte delle Abilità richiede al giocatore di tirare un  $\text{d}20$  [d20].

**Consumo:** Subito dopo che l'Abilità è stata usata, la carta viene girata a faccia in giù. È Consumata e non può essere riutilizzata finché non viene Ripristinata. Alcune Abilità vengono Consumate prima che abbiano luogo i loro effetti. (Es. *Un giocatore usa l'Abilità Auto-Pilot come Azione e tira il  $\text{d}20$  [d20]. La carta è ora Consumata, però l'effetto, spostarsi di alcuni spazi dopo i turni degli altri giocatori, viene applicato soltanto dopo che il suo turno è finito.*)

**Ripristino:** Durante la Fase Status del turno del giocatore, tutte le sue Carte Abilità vengono Ripristinate. Alcune Abilità (come *Auto-Pilot* nell'esempio precedente) vengono Ripristinate prima che abbiano luogo i loro effetti. Giratele a faccia in su per indicare che sono di nuovo pronte all'uso (vedere *Fase Status* pg. 10).

**Nuova Nave:** Quando un giocatore compra una nuova nave, mantiene le Carte Abilità di tutte le navi precedentemente possedute. (Es. *Quando un giocatore arriva a una nave di Livello 3, la sua nave avrà 3 Carte Abilità.*)

(Per maggiori dettagli leggere ciascuna Carta Abilità.)



La Plancia Nave viene appoggiata a faccia in su davanti al giocatore che possiede la nave. La Plancia Nave contiene informazioni sulla nave del giocatore.

Mostrati sulla parte anteriore della Plancia Nave ci sono:

### 1. Nome

Questo è il nome della nave.

### 2. Livello

Le navi sono di Livello 1  $\text{d}1$ , 2  $\text{d}2$  o 3  $\text{d}3$ .

### 3. Ologramma

Questa è un'immagine della nave.

### 4. Prezzo / Capacità della Stiva

- Il Prezzo di una nave è la quantità di Crediti che un giocatore deve pagare per comprare la nave.

• La Capacità della Stiva è un riferimento rapido a quanti spazi ci sono nella Stiva.

### 5. Valore / Spazio Impulso

Lo Spazio Impulso è dove viene collocato il Gettone Impulso. Il Valore Impulso rappresenta il numero di spazi di cui una nave può spostarsi senza spendere Energia (vedere *Movimento* pg. 9).

### 6. Stiva

La Stiva rappresenta la capienza fisica della nave.

### 7. Misuratore di Energia

Questo misuratore tiene traccia dell'Energia della nave.

### 8. Spazi Armato / Disarmato

Gli Spazi Armato vengono utilizzati per tenere i Segnalini che sono attualmente pronti per essere spesi per le Dotazioni. Gli Spazi Disarmato tengono i Segnalini che sono in attesa di essere Armati.

### 9. Bottino

I Crediti del Bottino vengono messi qui.

---

### Mostrati sul retro della Plancia Nave ci sono:

#### 10. Informazioni Tecniche della Nave

Le caratteristiche della nave sono elencate qui. Non hanno alcuna influenza sulle meccaniche di gioco, ma questo non significa che non siano importanti!

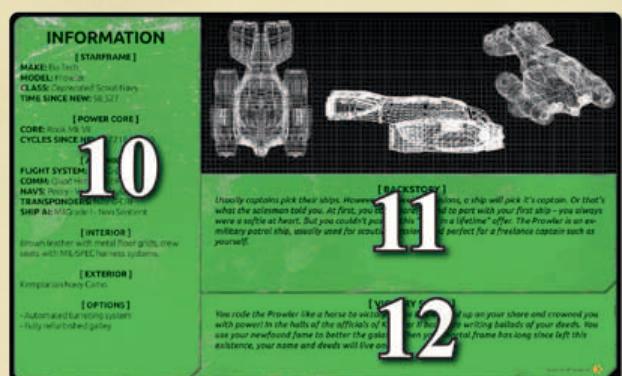
#### 11. Storia Passata

La storia passata della nave si trova qui. Leggetela quando comprate per primo una nave per conoscere la sua storia.

#### 12. Storia della Vittoria

Questo racconto è fatto per essere letto dopo che la nave ha ottenuto la Vittoria. È destinato ad essere letto ad alta voce a tutti i giocatori in maniera che possano godersi la sua gloria!

## Plance Nave



## La Stiva

La Stiva è la griglia di carico della nave che rappresenta la capienza fisica della nave. Le



Dotazioni e i Cubi Cargo vengono conservati nella Stiva. Ogni nave ha una disposizione unica degli spazi Stiva. I giocatori dovranno organizzare le Dotazioni nella Stiva per massimizzare l'utilizzo dello spazio. Un giocatore non può avere più Cubi Cargo o Dotazioni degli spazi di cui dispone nella sua Stiva.

**Danno:** Quando una nave subisce un danno, i Marcatori Danno vengono collocati nella Stiva, un Marcatore Danno per spazio. Uno spazio danneggiato non è più utilizzabile. Se una nave subisce danni pari o superiori al numero di spazi Stiva, la nave viene distrutta. Dopo che una nave è stata distrutta, tutti i Marcatori Danno vengono rimossi prima che la nave si rigeneri (vedere *Danni* pg. 8).

**Riparazioni:** Durante la Fase Affari del turno del giocatore, può pagare per riparare la sua nave, rimuovendo completamente tutti i Marcatori Danno. **Le riparazioni costano 1.000¤ per le navi di Livello 1 o Livello 2 e 2.000¤ per le navi di Livello 3.**

## Il Misuratore di Energia

L'Energia di una nave è una risorsa ricaricabile. L'Energia viene consumata per armare i Segnalini, usare le Abilità e scansionare nuove Tessere Settore.



**Consumo:** Quando consuma Energia, un giocatore fa scendere semplicemente il Segnalino sul suo Misuratore di Energia del numero di spazi richiesto.

**Ricarica:** Durante la Fase Affari, se un giocatore è su un pianeta, può rifornire gratis la sua Energia. Il giocatore fa salire il Segnalino sul suo Misuratore di Energia fino al numero massimo.

**Bloccato:** Se un giocatore non ha Energia né Segnalini Armati, si è Bloccato. Un giocatore Bloccato non può fare altro che spostarsi al Valore Impulso della sua nave ed eseguire Azioni (Minori) (vedere *Bloccato* pg. 9).



## Aiuti Visivi

Xia viene fornito con due tipi di aiuti visivi che non sono necessari, però possono aiutare i giocatori a individuare in modo chiaro alcune informazioni chiave.

**Gettoni Colore:** Vengono utilizzati per aiutare a differenziare le navi sul tabellone. Possono essere inseriti sui supporti di volo delle miniature, scorrendo sulla parte sottile dell'astina per agganciarsi alla parte più spessa della base. I giocatori devono prendere il colore che corrisponde al loro set di Segnalini.

**Gettoni Fuorilegge:** Vengono usati per contrassegnare le navi Fuorilegge sul tabellone. Possono essere fatti scorrere sulla parte sottile dell'astina, quindi messi giù per agganciarsi alla parte più spessa della base. Questi gettoni devono essere utilizzati per indicare quando una nave trasporta un Bottino ed è pertanto una Fuorilegge.



## Gettone Impulso

Questo gettone a due facce viene utilizzato per tenere traccia di quando un giocatore



ha usato il suo Impulso.

**Uso:** All'inizio del turno del giocatore, il Gettone Impulso deve essere a faccia in su (*lato giallo verso l'alto*) sulla Plancia Nave. Quando viene usato l'Impulso per eseguire un'Azione Spostarsi, il gettone va girato a faccia in giù. Il gettone a faccia in giù indica che ora l'Impulso è Consumato e non potrà essere riutilizzato finché non verrà Ripristinato.

**Ripristino:** Durante la Fase Status del giocatore, Ripristinerà il suo Gettone Impulso girandolo a faccia in su.

Ci sono alcuni atti illegali che consentono al giocatore di guadagnare un Bottino (¤) di Crediti sulla sua Plancia Nave. Possedere un Bottino è un segno che la nave è ricercata per atti illegali. Il Bottino deve rimanere separato dai Crediti guadagnati dal giocatore: posizionate i Crediti del Bottino sulla sezione "Bottino" della Plancia Nave. Le navi possono essere classificate in uno dei seguenti modi:

## Bottino



**Innocente:** Le navi senza alcun Bottino sono considerate Innocenti.

**Fuorilegge:** Le navi con Bottino sono considerate navi Fuorilegge. Le navi Fuorilegge non possono entrare nei Pianeti Ottemperanti attraverso il loro Ingresso. I giocatori potranno accumulare Bottino per:

- **Elusioni:** Ogni volta che un giocatore attraversa uno Scudo Planetario invece di utilizzare l'Ingresso Planetario lecito, c'è la possibilità che il suo Bottino aumenti di 1.000¤.
  - **Crimini:** Le Missioni Illecite specificano un Bottino sia per il completamento che per il fallimento della Missione. Queste informazioni sono incluse sulla Carta Missione.
  - **Razzie:** Distruggere una nave Innocente aumenta il Bottino del giocatore di 1.000¤.
- Altre regole per il Bottino:
- **Rivendicazioni:** Quando una nave con un Bottino viene distrutta da un'altra nave, tutti i Crediti nell'area Bottino della nave distrutta vengono immediatamente rivendicati dalla nave attaccante. Tuttavia, se anche la nave attaccante viene distrutta, il Bottino non viene rivendicato ed è semplicemente scartato.
  - **Rimozione:** Se una nave ha del Bottino, il Bottino viene rimosso se la nave viene distrutta o se il giocatore compra una nuova nave.

Durante la Fase Affari del giocatore, egli può comprare una nave che sia più alta esattamente di un Livello della sua nave corrente.

## Comprare una Nuova Nave

Per comprare una nuova nave, il giocatore spende un numero di Crediti pari al prezzo indicato sulla Plancia Nave della nuova nave. Una volta comprata, le vecchie Miniatura e Plancia Nave vengono sostituite dalle nuove Miniatura e Plancia Nave. Le vecchie Miniatura e Plancia Nave vengono messe da parte per il resto della partita. Tuttavia, tutte le Carte Abilità precedenti vengono mantenute e tutte le Dotazioni, i Cubi Cargo e i Crediti della nave precedente vengono trasferiti nella Stiva della nuova nave. **I Danni e il Bottino non vengono trasferiti.**



## Dotazioni: ...ma non le manca niente!

### Panoramica delle Dotazioni

Le Dotazioni sono il fulcro primario della Fase Azioni. I giocatori usano le Dotazioni per spostarsi, difendere e attaccare con la loro nave. Le Dotazioni sono di quattro tipi: Motori, Scudi, Blaster e Missili. I Motori vengono utilizzati per il movimento, gli Scudi per la protezione mentre i Blaster e i Missili per attaccare le altre navi. Ogni tipo di Dotazione è disponibile in 3 livelli. I livelli vanno da economico, piccolo e debole a costoso, grande e potente.

#### Ciascuna Dotazione contiene:

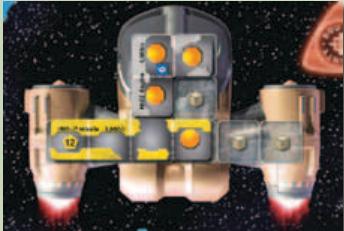
- Nome / Tipo:** Il nome della Dotazione (es. *Saker V, tipo Blaster*).
- Prezzo:** Quanti Crediti deve spendere il giocatore per acquistare la Dotazione (es. *2.000¤ per questo Blaster*).
- Dado:** Il dado da tirare quando risolvete un'Azione usando quella Dotazione (es. *♦[d8] è un dado a 8 facce*).
- Spazi Uso:** Dove vengono piazzati i Segnalini Armati quando usate la Dotazione per eseguire un'Azione. Gli Spazi Uso limitano quante volte la Dotazione può essere utilizzata in un turno (es. *Questo Blaster, con 2 Spazi Uso, può essere utilizzato due volte in un turno*).
- Sezioni:** Le Dotazioni sono divise in sezioni da linee bianche tratteggiate. Ogni sezione occupa uno spazio Stiva e può contenere un Marcitore Danno (es. *Questo Blaster ha 4 sezioni, perciò occupa 4 spazi Stiva e può contenere fino a 4 Marcatori Danno*).



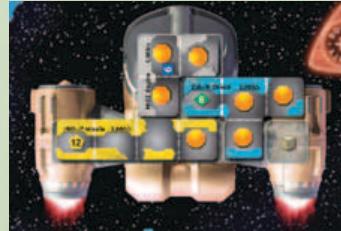
### Le Dotazioni in Dettaglio

**Dotazioni nella Stiva:** Ogni sezione di una Dotazione occupa uno spazio nella Stiva. Le Dotazioni più deboli sono più piccole, mentre le Dotazioni più potenti sono più grandi. Le

Dotazioni non hanno un "verso giusto" nella Stiva e dunque possono assumere una varietà di posizioni. Le navi possono contenere Dotazioni solo se c'è abbastanza spazio nella Stiva. I giocatori dovranno essere creativi per far stare alcune configurazioni di Dotazioni nella loro Stiva.



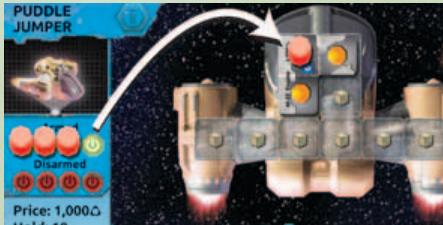
Corretto!



Sbagliato: Alcune sezioni dello Scudo non ci stanno!

**Ordine:** Quando utilizzano le Dotazioni, i giocatori possono attivarle in qualunque ordine (es. *Un giocatore può utilizzare un Motore, poi un Blaster, poi un altro Motore*). Durante la Fase Azioni del suo turno un giocatore può usare alcune, tutte o nessuna delle sue Dotazioni.

**Utilizzo:** Durante la Fase Azioni del giocatore, egli può spendere qualsiasi dei suoi Segnalini Armati per usare qualunque delle sue Dotazioni. Per utilizzare una Dotazione, il giocatore sposta il Segnalino dallo Spazio Armato sulla Plancia Nave a uno Spazio Uso sulla Dotazione che sta usando. Dopodiché egli tira il dado corrispondente a quella Dotazione. L'Azione viene quindi completata risolvendo il tiro del dado.



**Armamento:** Durante la Fase Status del giocatore, egli può spostare Segnalini Disarmati o Usati sugli Spazi Armato della sua Plancia Nave. Armare i Segnalini costa 1 Energia per Segnalino. Se il giocatore non ha Energia, non può Armare alcun Segnalino.

**Spazi Uso:** I giocatori possono spendere i loro Segnalini Armati su qualsiasi Spazio

Uso disponibile di una Dotazione per usarla. Uno Spazio Uso disponibile è uno senza Segnalini o Danni sopra. Se una Dotazione non ha alcuno Spazio Uso disponibile, allora non può essere utilizzata (es. *Questo Blaster di livello 1 è stato usato due volte in questo turno e non può essere usato di nuovo*).



Nessuno Spazio Uso libero

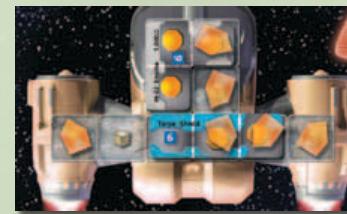
**Acquisto:** Le Dotazioni possono essere acquistate durante la Fase Affari del giocatore per il prezzo indicato sulla Dotazione. Per acquistarla il giocatore deve essere in grado di far stare la Dotazione nella Stiva della sua nave, non si applicano altre restrizioni.

**Riordino:** Un giocatore può riordinare le Dotazioni nella sua Stiva durante la Fase Affari del suo turno. Le Dotazioni con Marcatori Danno non possono essere riordinate: devono prima essere riparate.

**Vendita:** Le Dotazioni possono essere vendute durante la Fase Affari del turno del giocatore. Le Dotazioni vengono vendute alla metà del loro costo, arrotondata per eccesso (*le Dotazioni di livello 1 si vendono a 1.000¤; le Dotazioni di livello 2 a 1.000¤; le Dotazioni di livello 3 a 2.000¤*). Le Dotazioni danneggiate non possono essere vendute: devono prima essere riparate.

**Danni:** I Marcatori Danno possono essere posizionati su qualunque sezione della Dotazione. I Marcatori Danno piazzati su una Dotazione fanno sì che quella Dotazione diventi meno efficiente. Gli Spazi Uso che hanno Danni non possono essere utilizzati. Inoltre, ciascun Marcatore Danno su una Dotazione riduce il suo tiro di 1 (es. *Un giocatore attiva un Motore di livello 1 con 1 Marcatore Danno sopra. Tira un d6 ed esce un 4. A causa del Marcatore Danno, questo conta come un 3*).

Questa nave non può utilizzare il suo Scudo di livello 1 e tutti i tiri per il Motore di livello 1 subiscono -1.

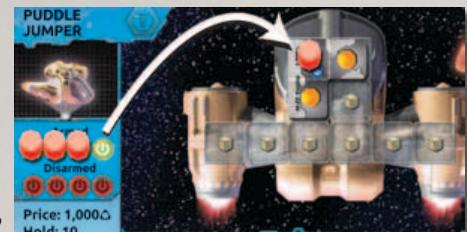


### Segnalini

I Segnalini vengono utilizzati per tenere traccia della Fama e dell'Energia. Vengono anche spesi per usare le Dotazioni.

All'inizio della partita, ogni giocatore piazza un segnalino sul Tracciato Punti Fama, un altro sul Misuratore di Energia e gli ultimi quattro sulla Plancia Nave sugli spazi contrassegnati "Armato".

**Dotazioni:** Ciascuna nave possiede 4 Segnalini che possono essere Armati e successivamente spesi per usare le Dotazioni. Questi 4 Segnalini vengono tenuti separati dal Segnalino che tiene traccia dell'Energia.



**Spesa:** Per spendere un Segnalino, il giocatore sposta il Segnalino da uno spazio Armato sulla Plancia Nave a uno Spazio Uso su una Dotazione.

Dopodiché egli tira il dado corrispondente a quella Dotazione e risolve il risultato.

**Armamento:** Durante la Fase Status, il giocatore può consumare Energia per Ri-Armare i Segnalini al costo di 1 Energia per Segnalino. Un giocatore può Armare quanti Segnalini desidera, fino a un massimo di 4. Per Armare, il giocatore fa scendere semplicemente il suo Segnalino Energia di uno spazio e sposta il Segnalino scelto su uno spazio Armato della sua Plancia Nave.

• **Regole speciali:** Il Ri-Armo può essere utilizzato da una nave in difesa durante un'Azione Attaccare (vedere *Combattimento* pg. 8). I Segnalini possono essere Armati anche subito dopo essere stati Soccorsi (vedere *Bloccato* pg. 9).

**Disarmo:** Durante la Fase Status, eventuali Segnalini che non sono stati Armati vengono collocati sugli spazi Disarmato. Dopo la Fase Status, nessun Segnalino deve rimanere sulle Dotazioni.

## Motori

Durante la Fase Azioni del giocatore, quel giocatore può utilizzare una



Dotazione Motore per eseguire un’Azione Spostarsi, seguendo i passaggi descritti nella sezione Fase Azioni del regolamento (vedere *Fase Azioni* pg. 10). Il numero uscito sul dado corrisponde al numero di spazi di cui il giocatore può spostare la sua Miniatura sul tabellone. I giocatori non sono costretti a usare tutto il Movimento uscito, ma gli eventuali spazi non utilizzati vengono persi (vedere *Movimento* pg. 9).

**Speronare:** In situazioni disperate i Motori possono essere usati per eseguire un’Azione Attaccare contro una nave adiacente. (*Questa Azione è distinta da un’Azione Spostarsi, che non può essere utilizzata per speronare un’altra nave.*) Speronare ha una Portata di 1 spazio e richiede Linea di Vista. Il giocatore segue i passaggi descritti nella sezione Combattimento del regolamento (vedere *Combattimento* pg. 8). L’attacco viene effettuato in maniera simile a qualsiasi altro attacco, con l’eccezione che il Danno inflitto viene applicato pure alla nave che attacca. Il Danno alla nave attaccante non può essere bloccato, mentre la nave bersaglio è libera di usare Scudi o Abilità difensive. Inoltre, l’attacco infligge sempre pieno Danno all’attaccante, non importa quanto Danno il bersaglio subisca (*anche se il bersaglio viene distrutto*). Se l’attaccante combina lo speronamento con altri attacchi, solamente il Danno dello speronamento viene applicato all’attaccante. (*L’Impulso non può essere utilizzato per Speronare.*)

## Blaster

Durante la Fase Azioni del giocatore, quel giocatore può usare una Dotazione Blaster per eseguire un’Azione Attaccare



contro una nave nelle vicinanze. I Blaster hanno una portata di 1 spazio e richiedono Linea di Vista. Dopo aver determinato Portata e Linea di Vista, il giocatore segue i passaggi descritti nella sezione Combattimento del regolamento (vedere *Combattimento* pg. 8). Il numero uscito sul dado corrisponde alla quantità di danno arreccata alla nave bersaglio in Marcatori Danno.



## Missili

Durante la Fase Azioni del giocatore, quel giocatore può usare una Dotazione Missili per eseguire un’Azione Attaccare contro una nave a distanza. I Missili hanno una portata di 2-6 spazi e richiedono Linea di Vista. Dopo aver determinato Portata e Linea di Vista, il giocatore segue i passaggi descritti nella sezione Combattimento del regolamento (vedere *Combattimento* pg. 8). Il numero uscito sul dado corrisponde alla quantità di danno arreccata alla nave bersaglio in Marcatori Danno.

I giocatori non possono utilizzare Missili per attaccare le navi adiacenti: la nave bersaglio deve essere ad almeno 2 spazi di distanza.

## Scudi



Gli Scudi sono le uniche Dotazioni che possono essere usate al di fuori della Fase Azioni propria del giocatore. Gli Scudi possono essere utilizzati per evitare i danni in arrivo quando la nave di un altro giocatore (o una nave PNG) attacca. Il giocatore in difesa dichiara quanti Segnalini Armati spenderà sulla Dotazione Scudo durante il terzo passaggio del combattimento (vedere *Combattimento* pg. 8).

Il numero uscito sul dado corrisponde alla quantità di danni assorbita dagli Scudi. Se il tiro degli Scudi è uguale o superiore al danno in arrivo, non viene subito alcun danno.

**Regole Speciali:** Gli Scudi sono in grado di proteggere il giocatore da più dei meri danni da combattimento. I giocatori possono usare le Dotazioni Scudo per evitare i danni causati dai Campi di Asteroidi e le perdite di Energia dovute alle Nebulose.

- Danni causati dai Campi di Asteroidi:** Subito dopo aver tirato per i danni causati da un Campo di Asteroidi, il giocatore può usare le sue Dotazioni Scudo come descritto sopra per cercare di evitare tutti quei danni. Funziona così per i Confini degli Asteroidi e per l’Estrazione.
- Perdite di Energia dovute alle Nebulose:** Subito dopo aver tirato per la perdita di Energia dovuta a una Nebulosa, il giocatore può usare le sue Dotazioni Scudo come descritto sopra per cercare di evitare tutta quella perdita di Energia; per questi calcoli trattate la perdita di Energia come un danno. Funziona così per i Confini della Nebulosa e per la Raccolta.
- Inevitabili:** Gli Scudi non aiutano a difendersi contro gli Scudi Planetari, i Campi di Detriti, le Stelle o i Danni Inevitabili.
- Ri-Armo del Combattimento:** Subito dopo esservi difesi da un attacco, i Segnalini spesi sugli Scudi per quell’Azione Attaccare possono essere Ri-Armati al costo di 1 Energia per Segnalino (vedere *Combattimento* pg. 8).

## Combattimento

Assassino o Cacciatore di Taglie!

I combattimenti avvengono in sei passaggi:

1. **Acquisire il Bersaglio:** L'attaccante deve prima determinare se può effettivamente attaccare la nave bersaglio:

• **Portata:** La Portata viene conteggiata in spazi sul tabellone, dalla nave che attacca alla nave che difende. I Blaster hanno una Portata di 1 spazio e di conseguenza possono colpire soltanto le navi adiacenti. I Missili hanno una Portata di 2-6 spazi. Alcune Abilità possono essere utilizzate come attacchi: la Carta Abilità specificherà la Portata di questi attacchi. Se il bersaglio è a Portata, l'attaccante deve quindi determinare se ha Linea di Vista.

• **Linea di Vista:** Una nave è in Linea di Vista se può essere tracciata una linea retta dal centro dello spazio della nave attaccante al centro dello spazio della nave bersaglio *senza attraversare un Confine Impenetrabile*. I Confini Impenetrabili sono: Asteroidi, Campi di Detriti, Stelle e Scudi/Ingressi Planetari. Il giocatore, inoltre, non può acquisire Linea di Vista attraverso eventuali spazi che non sono stati esplorati.



*Numerator* (blu) ha Linea di Vista verso ogni esagono colorato in verde. *Numerator* ha Linea di Vista verso *Gaiden* (rosso) a Portata 1 e *Easy Tiger* (giallo) a Portata 4, ma non verso *Nightshade* (viola) a Portata 3 o *Swamp Rat* (verde) a Portata 3.

Se l'attaccante si trova a Portata e ha una chiara Linea di Vista, può procedere a Dichiare l'Attacco.

2. **Dichiare l'Attacco:** L'attaccante dichiara i suoi obiettivi e quante Dotazioni e/o Abilità intende usare per l'Azione Attaccare. L'attaccante spende dunque in questo momento eventuali Segnalini Armati/Energia richiesti. **I giocatori possono combinare gli attacchi offensivi in un unico attacco o distribuirli in attacchi distinti.** (Es. Un giocatore può usare due Segnalini Armati su una Dotazione Blaster in una singola Azione Attaccare oppure il giocatore potrebbe distribuire i due Segnalini Armati in Azioni Attacco distinte, scegliendo di attaccare navi diverse con ciascuno di essi o di attaccare due volte la stessa nave.)

3. **Dichiare la Difesa:** A tutte le navi attaccate viene ora data la possibilità di usare Dotazioni Scudo e/o Abilità come difesa. I difensori spendono in questo momento eventuali Segnalini Armati/Energia richiesti. Se gli Scudi o le Abilità non vengono dichiarati adesso, non possono essere utilizzati dopo il Tiro Danni.

4. **Tirare:** Tutti i partecipanti tirano ora i dadi associati alle Dotazioni/Abilità dichiarate durante i passaggi 2 e 3 di questo Combattimento. L'attaccante tira per primo, seguito dai difensori.

5. **Risolvere:** Sommate i tiri dei dadi dell'attaccante e aggiungete le Abilità: questo è il Valore di Attacco. Sommate i tiri dei dadi del difensore e aggiungete le Abilità: questo è il Valore di Difesa. Sottraete il Valore di Difesa dal

Valore di Attacco per calcolare il Danno subito dal difensore (vedere *Danni* pg. 8). Nel caso di più difensori, ogni difensore Risolve l'Attacco separatamente.

6. **Ri-Armare:** I difensori che hanno speso Segnalini Armati sulle Dotazioni Scudo durante il passaggio 3 *possono* immediatamente Ri-Armare qualunque di questi Segnalini spesi al costo di 1 Energia per Segnalino. I Segnalini Ri-Armati vanno messi sugli Spazi Armato. Eventuali Segnalini non Ri-Armati vengono collocati sugli Spazi Disarmato. **Questo non si applica ai Segnalini spesi in azioni precedenti.**

Dopo che i difensori segnano il Danno e Ri-Armato, l'Azione Attaccare è terminata.

### Esempio di Combattimento

1. **Acquisire il Bersaglio:** *Puddle Jumper* (marrone) controlla se è in grado di attaccare *Gaiden* (rosso). *Gaiden* è a Portata 1, che gli permette di usare il suo Blaster. C'è il Confine di una Nebulosa tra di loro, però questo non influisce sulla Linea di Vista, così può procedere con l'Attacco.



2. **Dichiare l'Attacco:** *Puddle Jumper* dichiara di attaccare *Gaiden* due volte con il suo Blaster, spendendo due Segnalini in un Attacco.



3. **Dichiare la Difesa:** *Gaiden* dichiara di difendersi con l'Abilità Evasive

Thrusters della sua nave e con il suo Scudo, spendendo un Segnalino per usare quest'ultimo (avrebbe potuto spenderne fino a tre per incrementare la sua difesa ancor di più).



4. **Tirare:** Entrambi i giocatori tirano i loro dadi.

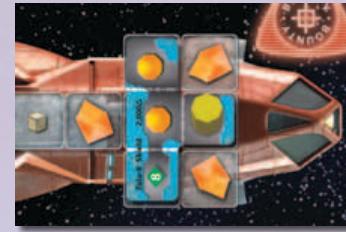
• *Puddle Jumper* tira un 6 [d6] per ciascun Segnalino posizionato sugli Spazi Uso della Dotazione Blaster (due dadi). *Puddle Jumper* ottiene un 6 e un 5, per un Valore di Attacco totale di 11.

6 5

• *Gaiden* tira un 6 [d8] per ciascun Segnalino posizionato sugli Spazi Uso della Dotazione Scudo (un dado) e un 20 [d20] per l'Abilità della sua nave (Evasive Thrusters). Ottiene un 3 per lo Scudo e un successo per il tiro dell'Abilità (che, secondo la Carta Abilità Evasive Thrusters, evita 5 danni), per un Valore di Difesa totale di 8.

3

5. **Risolvere:** Il Valore di Difesa (8) viene sottratto dal Valore di Attacco (11), per una differenza di 3. *Gaiden* deve piazzare 3 Marcatori Danno (■) nella sua Stiva su spazi di sua scelta. Qui, *Gaiden* ha deciso di mettere tutti e tre i ■ su spazi vuoti.



6. **Ri-Armare:** *Gaiden* sceglie ora di spendere 1 Energia per Armare il Segnalino usato sulla Dotazione Scudo.

Adesso l'Azione Attaccare è terminata.



### Danni

I Marcatori Danno (■) vengono utilizzati per tenere traccia di quanti danni ha ricevuto una nave. Quando una nave ha subito troppi danni, essa viene distrutta.

**Subire Danni:** Le navi subiscono danni sotto forma di Marcatori Danno (■). Ogni ■ rappresenta un punto di danno. Il giocatore che riceve i danni piazza i Marcatori Danno nella Stiva della sua nave. Ogni ■ occupa 1 spazio Stiva. Qualsiasi spazio Stiva con un ■ è inutilizzabile finché non viene riparato (vedere *Fase Affari* pg. 10). **Il giocatore che riceve i danni sceglie dove posizionare i ■ nella Stiva.**

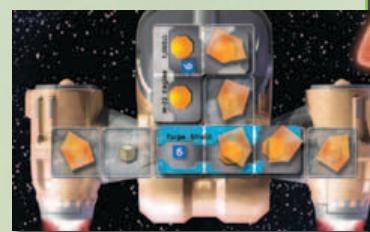
**Cubi:** Se lo spazio Stiva in cui viene collocato il Marcatore Danno è occupato da un Cubo Cargo, il Cubo viene immediatamente Espulso (messo sul tabellone nello stesso spazio della nave) dove può essere raccolto dalla nave di qualsiasi giocatore.

**Spazio Uso:** Se il **█** viene collocato su uno Spazio Uso di una Dotazione, eventuali Segnalini vengono spostati subito in uno Spazio Disarmato e lo Spazio Uso non è più utilizzabile finché non viene riparato.

**Dotazioni:** I Marcatori Danno possono essere posizionati su qualunque Sezione della Dotazione. Ciascuna Sezione di una Dotazione può contenere un **█**. I Marcatori Danno su una Dotazione fanno sì che quella Dotazione diventi meno efficiente. Ogni **█** su una Dotazione riduce il suo tiro di 1 (es. Una Dotazione Blaster con 2█ tira un 5; questo conta come un 3 a causa dei 2█). I Marcatori Danno su una Dotazione influenzano i tiri solo per quella Dotazione. Le Dotazioni non vengono distrutte quando sono completamente coperte da Marcatori Danno; sono semplicemente inutilizzabili finché non vengono riparate.

**Distrutta:** Quando una nave ha ricevuto **█** pari o superiori al proprio numero di spazi Stiva, la nave viene immediatamente distrutta.

**PNG:** Le navi PNG hanno un sistema di danno leggermente diverso (vedere Navi Non-Giocanti pg. 16).



## Morte

**Morte:** Se una nave viene distrutta, viene rimossa subito dal tabellone di gioco e messa sulla Plancia Nave del suo



proprietario. Tutte le Missioni attive vengono scartate, tutti i Cubi Cargo vengono abbandonati nello spazio in cui è stata distrutta la nave (Eccezione: i Cubi Cargo abbandonati negli Spazi Stella vengono distrutti) e tutto il Bottino viene rimosso (raccolto dal distruttore o eliminato). Se era il turno di quel giocatore, il turno finisce all'istante.

**Ripristino:** Una volta distrutta, la nave viene riportata alla massima Energia, tutti i Segnalini sono Armati, tutti i Marcatori Danno vengono rimossi e le eventuali Carte Abilità vengono ripristinate.

**Salto del prossimo Turno (tranne i giocatori di Livello 1):** Il prossimo turno del giocatore (o del PNG) viene saltato. Tuttavia, i giocatori con navi di Livello 1 non perdono il loro turno.

**Distinguo:** I giocatori non perdono la loro Nave, Dotazioni, Crediti, Fama, ecc. Perdonano solamente le Missioni Attive e i Cubi Cargo.

**Morte per Speronamento:** Se sia l'Attaccante che il Difensore vengono distrutti nel corso di un Attacco di Speronamento, l'Attaccante non riceve nulla per l'uccisione: nessun Bottino viene raccolto e nessun Punto Fama viene assegnato.

- Turno del giocatore 2
- Turno del giocatore 3
- Turno del giocatore 1 - Rigenerazione, poi svolge un turno normalmente.

(Nota: Se il giocatore 1 fosse morto nel suo turno, anche in questo caso avrebbe saltato il turno indicato.)

## Movimento

**Azioni Spostarsi:** Sia le Dotazioni Motore che il valore Impulso della nave (indicato sulla sua Plancia Nave) possono essere usati per eseguire Azioni Spostarsi.

**Movimento:** I giocatori guadagnano Movimento eseguendo un'azione Spostarsi. Il Movimento può essere speso per spostare la nave. Ogni punto di Movimento sposta la nave di uno spazio sul tabellone. Quando eseguono un'azione Spostarsi, i giocatori non sono costretti a spendere tutto il Movimento. Tuttavia, quando termina l'azione Spostarsi eventuali punti di Movimento non spesi vengono persi.

**Azioni (Minori):** Un giocatore può eseguire Azioni Minori senza concludere un'azione Spostarsi. In questo modo un giocatore può spostarsi, eseguire un'azione (Minore), successivamente continuare a spostarsi. Potete trovare le Azioni (Minori) nella sezione Fase Azioni (vedere Fase Azioni pg. 10).

**Impulso:** L'Impulso permette al giocatore di spostarsi senza spendere Energia o usare i suoi Segnalini Armati. Per utilizzare l'Impulso, il giocatore dichiara un'azione Spostarsi, gira il suo Gettone Impulso a faccia in giù (lato giallo verso il basso) e si sposta di un numero di spazi fino al valore dell'Impulso. **L'Impulso può essere utilizzato soltanto una volta per turno.** Il Gettone Impulso viene ripristinato (girato a faccia in su) durante la Fase Status.

**Dotazioni Motore:** Le Dotazioni Motore sono il principale mezzo di spostamento sul tabellone. Per utilizzare un Motore, il giocatore dichiara un'azione Spostarsi con la Dotazione Motore e spende 1 Segnalino Armato, collocandolo su uno Spazio Uso libero di quel Motore. Il giocatore tira il dado associato (visualizzato sulla Dotazione) e può quindi procedere spostandosi di tanti spazi fino al risultato del tiro, meno eventuali Marcatori Danno presenti sulla Dotazione in uso.

**Altre Navi:** Una nave può spostarsi attraverso spazi occupati da altre navi (lo spazio è infinitamente vasto!). Tuttavia, una nave non può terminare il suo Movimento in uno spazio occupato (be', lo spazio non è poi così grande...).

**Confini:** Ci sono nove tipi di Confini sul tabellone, ognuno con il proprio set di regole per il Movimento (vedere Confini pg. 12).

**Abilità:** Alcune Carte Abilità forniscono Movimento extra o consentono spostamenti speciali. Leggete ciascuna Carta Abilità per maggiori dettagli.

**Usare Spazi Occupati:** Un giocatore può eseguire un'azione su uno spazio adiacente che è attualmente occupato da un'altra nave, spendendo prima 2 movimenti. In questa ipotesi, il giocatore non sposta la sua nave dal suo spazio, ma può eseguire un'azione come se la sua nave fosse sullo spazio occupato. (Es. Un giocatore che desidera utilizzare uno spazio Vendita occupato esegue un'azione Spostarsi Impulso, la quale fornisce 4 movimenti. Ne usa 2 per spostarsi adiacente allo spazio occupato. Dopodiché spende i restanti 2 movimenti per "usare" lo spazio occupato adiacente, eseguendo subito un'azione Vendere per Vendere i suoi Cubi Cargo come se fosse sullo spazio occupato.) Anche in questo caso i giocatori devono tirare per qualsiasi Confine attraversato quando utilizzano uno spazio occupato.

Un giocatore che non ha Energia né Segnalini Armati è Bloccato. Un giocatore Bloccato può usare solo i Motori a Impulso per il Movimento; egli non può eseguire altre Azioni normali. Tuttavia, i giocatori Bloccati possono sempre eseguire Azioni (Minori).

## Bloccato

**Sbloccato:** Un giocatore diventa Sbloccato quando guadagna 1 o più Energia o Segnalini Armati, per esempio venendo Soccorso o Ricaricandosi su un pianeta.

**Soccorrere un giocatore Bloccato:** Un giocatore può Soccorrere un altro giocatore che è Bloccato. Il soccorritore deve essere adiacente al giocatore Bloccato e avere almeno 3 Energia. Come Azione Soccorrere, il soccorritore trasferisce 2 Energia al giocatore Bloccato. **Il giocatore Bloccato non può rifiutare questo aiuto.**

Il soccorritore riduce il suo Misuratore di Energia di 2 e il giocatore Bloccato incrementa il suo Misuratore di Energia di 2. Il soccorritore riceve quindi 1 Punto Fama (®). **Il giocatore Sbloccato può Armare immediatamente i suoi Segnalini con l'Energia appena ricevuta.**

**Nebulose:** Le nebulose possono causare perdite di Energia, lasciando una nave Bloccata. Se una nave si è Bloccata mentre eseguiva un'azione Spostarsi, quell'azione Spostarsi termina all'istante.

## Rigenerazione

Dopo la morte, all'inizio del suo successivo turno non saltato, il giocatore (o il PNG) deve prima Rigenerarsi.



**Rigenerarsi:** Per Rigenerarsi, tirate il **20** [d20] e piazzate la nave sul Punto di Generazione Punto di Generazione non occupato con il numero più vicino al numero uscito. Nel caso di parità, piazzate la nave sul Punto di Generazione con il numero più alto. Con un risultato di 20, il giocatore può scegliere su quale Punto di Generazione non occupato piazzare la nave (in aggiunta al 1® per "Fortuna").

Se un Punto di Generazione è attualmente occupato, non tenetene conto al fine di determinare dove Rigenerarsi.

**Svolgere un Turno:** Subito dopo la Rigenerazione, il giocatore (o il PNG) svolge un turno normalmente.

### Esempio Livello 1®:

- Turno del giocatore 1 - Il giocatore 1 muore in una nave di Livello 1® - il turno finisce all'istante.
- Turno del giocatore 2
- Turno del giocatore 3
- Turno del giocatore 1 - Rigenerazione, poi svolge un turno normalmente (dato che il giocatore era in una nave di Livello 1® e pertanto non deve saltare il suo turno).

### Esempio Livello 2® o 3®:

- Turno del giocatore 2 - Il giocatore 1 viene attaccato e muore in una nave di Livello 2® o 3®.
- Turno del giocatore 3
- Turno del giocatore 1 - Questo turno viene saltato.

## Il Turno in Dettaglio

### Fase Azioni

Durante la loro Fase Azioni, i giocatori eseguono Azioni. Per eseguire un'Azione, il giocatore:

- **Dichiara** l'Azione che sta eseguendo;

- **Spende** eventuali Energia richiesta o Segnalini Armati e **tira** eventuali dadi associati;
- **Risolve** l'Azione.

(Es. Il giocatore 1 per prima cosa dichiara che eseguirà un'Azione Spostarsi usando la sua Dotazione Motore. Spende un Segnalino Armato sul suo Motore e tira il dado corrispondente, ottenendo un 5. Poi risolve l'Azione spostando la sua nave di 5 spazi sul tabellone. L'Azione è terminata e il giocatore può eseguire un'altra Azione o passare alla Fase successiva.)

Il giocatore può continuare ad eseguire Azioni fino a quando decide di smettere o non è in grado di eseguire ulteriori Azioni.

Le Azioni disponibili (ognuna delle quali è descritta in dettaglio altrove) sono:

**Spostarsi** (vedere Movimento pg. 9).

- Motori: I Segnalini Armati possono essere spesi sulle Dotazioni Motore per spostarsi.
- Impulso: Il Gettone Impulso del giocatore può essere utilizzato per spostarsi degli spazi pari all'Impulso della nave.

**Attaccare** (vedere Combattimento pg. 8)

- Blaster: I Segnalini Armati possono essere spesi sulle Dotazioni Blaster per attaccare.
- Missili: I Segnalini Armati possono essere spesi sulle Dotazioni Missili per attaccare.
- Speronare: I Segnalini Armati possono essere spesi sulle Dotazioni Motore per attaccare.

**Missioni** (vedere Panoramica delle Missioni pg. 13).

- Pescare Missioni (Minore): Un giocatore su un Punto Missione può pescare Carte Missione. Questa Azione non può essere eseguita se il giocatore attualmente ha una Missione Attiva.
- Obiettivi della Missione: Un giocatore può completare gli obiettivi indicati sulla sua Carta Missione Attiva.
- Completare una Missione: Per il pagamento, un giocatore può consegnare una sua Missione completata al Punto Missione finale mostrato sulla carta.

**Cubi Cargo** (vedere Cubi Cargo pg. 15)

- Acquistare Cubi Cargo: I giocatori possono acquistare Cubi Cargo dallo Spazio Acquisto di un pianeta. Il costo è di 1.000¤ per 2 Cubi Cargo.
- Estrarre / Recuperare / Raccogliere: I giocatori possono Estrarre, Recuperare o Raccogliere Cubi Cargo dagli spazi corrispondentemente contrassegnati sul tabellone.
- Vendere Cubi Cargo: I Cubi Cargo possono essere venduti negli Spazi Vendita di un pianeta. Il giocatore riceve 1.000¤ per ciascun Cubo Cargo venduto.
- Prelevare Cubi (Minore): I Cubi Cargo che si trovano su uno spazio del tabellone possono essere prelevati da una nave posizionata nello stesso spazio dei Cubi Cargo.

**Esplorare** (vedere Esplorazione pg. 11)

- Scansionare un Settore: Un giocatore adiacente a un bordo inesplorato può pescare una nuova Tessera Settore dalla pila al costo di 1 Energia.
- Saltare nel Buio (Minore): Un giocatore adiacente a un bordo inesplorato può pescare una nuova Tessera Settore dalla pila, piazzarla e spostarsi su di essa.
- Raccogliere un Gettone Esplorazione (Minore): I giocatori possono raccogliere Gettoni Esplorazione dagli Spazi Esplorazione. I Gettoni potrebbero fornire 1 Punto Fama (¤), 1.000¤ o niente!

**Altro**

- Carte Abilità: Alcune Abilità sono denotate come Azioni.
- Soccorrere un giocatore Bloccato: Un giocatore può soccorrere un giocatore adiacente che non ha Energia/Segnalini Armati dandogli 2 Energia.
- Espellere Carico (Minore): Un giocatore può scartare la sua attuale carta Missione o Espellere qualunque Cubo Cargo nella sua Stiva. Per fare quest'ultima cosa, è sufficiente spostare quei Cubi sullo spazio della Tessera Settore occupato dalla Miniatura. Un giocatore non può raccogliere eventuali cubi Cargo che ha Espulso in quel turno.

**Azioni (Minori)**: Diverse di queste Azioni sono contrassegnate come (Minori). Le Azioni (Minori) possono essere eseguite durante un'Azione Spostarsi senza terminare il Movimento.

(Es. Utilizzate un Motore per eseguire un'Azione Spostarsi. Dal tiro ottenete un 5, che vi consente di spostarvi di 5 spazi totali. Potete spostarvi di 3 spazi, eseguire un'Azione (Minore) Saltare nel Buio, spostarvi di 1 spazio, Raccogliere un Gettone Esplorazione come Azione (Minore) e spostarvi di 1 spazio finale. Tuttavia, se eseguite un'Azione Scansionare un Settore invece dell'Azione (Minore) Saltare nel Buio, la vostra Azione Spostarsi termina e non potete spostarvi degli ultimi 2 spazi.)

Dopo aver completato la Fase Azioni (impossibilitati ad eseguire un'altra Azione o decidendo di terminare la fase), il giocatore deve passare alla Fase Affari o alla Fase Status.

### Fase Affari

Per Commerciare, il giocatore deve terminare la sua Fase Azioni su un Pianeta (qualsiasi spazio all'interno di uno Scudo Planetario). Se un giocatore non finisce il suo turno su un Pianeta, la sua Fase Affari viene saltata. Una volta che un giocatore comincia la Fase Affari, non può eseguire altre Azioni (è atterrato sul pianeta). I giocatori possono Commerciare quanto vogliono, a condizione che abbiano il numero di Crediti necessario.

Durante la Fase Affari i giocatori possono effettuare le seguenti operazioni, in qualunque ordine:

- **Ricaricare l'Energia:** Il giocatore può ricaricare gratuitamente il suo Misuratore di Energia fino al massimo.
- **Riparare i Danni:** Un giocatore con una nave di Livello 1 (¤) o di Livello 2 (¤) può spendere 1.000¤ per rimuovere tutti i Marcatori Danno dalla sua nave. Riparare le navi di Livello 3 (¤) costa 2.000¤.
- **Acquistare Dotazioni:** Il giocatore può acquistare nuove Dotazioni, purché ci stiano nella Stiva.
- **Vendere Dotazioni:** Il giocatore può vendere qualsiasi Dotazione non danneggiata alla metà del suo costo originario, arrotondata per eccesso. Le Dotazioni di Livello 1 si vendono a 1.000¤, quelle di Livello 2 a 1.000¤ e quelle di Livello 3 a 2.000¤.
- **Riordinare la Stiva:** Il giocatore può riordinare qualunque elemento nella Stiva della sua nave. I Marcatori Danno e le Dotazioni con Marcatori Danno non possono essere riordinati in questo modo.
- **Comprare una Nuova Nave:** Il giocatore può comprare una nave che è superiore di un livello alla sua nave corrente. Il costo per farlo è visualizzato sulla Plancia Nave della nave di livello più alto.
- **Acquistare Fama:** Il giocatore può acquistare\* 1 (¤) per 5.000¤.

\*I giocatori non possono acquistare il Punto Fama finale necessario per la vittoria.

Quando il giocatore completa la sua Fase Affari, passa alla sua Fase Status.

### Fase Status

La Fase Status è una fase breve in cui vengono aggiornati gli elementi del gioco. Durante la Fase Status, il giocatore attivo completa i seguenti passaggi in ordine:

1. **Riscuotere Fama:** Il giocatore riscuote eventuali Titoli non reclamati e i Punti Fama acquisiti durante il suo turno. Se il giocatore raggiunge l'Indicatore Vittoria, la partita finisce e il giocatore rivendica la vittoria!
2. **Pescare Titoli:** Le Carte Titolo vengono pescate la prima volta che il Segnalino di un qualsiasi giocatore raggiunge uno spazio Titolo viola sul Tracciato Punti Fama. (Es. Il primo giocatore a raggiungere i 3 Punti Fama pescerà una Carta Titolo, però il prossimo giocatore a raggiungere i 3 Punti Fama non lo farà.)
3. **Ripristinare:** Le Carte Abilità e il Gettone Impulso consumati del giocatore vengono ora ripristinati girandoli a faccia in su.
4. **Armare i Segnalini:** Il giocatore attivo può Armare qualunque Segnalino Disarmato o speso spostandolo sugli Spazi Armato della sua Plancia Nave.
  - Il costo è di 1 Energia per ciascun Segnalino spostato in uno Spazio Armato.
  - Se un Segnalino non viene Armato, viene messo su uno Spazio Disarmato (non deve rimanere alcun Segnalino su nessuna Dotazione).
  - Se Armano i Segnalini mentre sono su un pianeta, i giocatori non devono spendere Energia.

## Tabellone: Settori / Confini

### Settori

Il tabellone è composto da Tessere Settore.

1. **Nome / Tipo:** Ogni Tessera Settore ha un nome univoco. Un'icona (a sinistra del nome) e un sottotitolo (sotto il nome) indicano il tipo di Settore.

2. **Punto Missione:** Questo spazio viene usato per Pescare e Completare le Missioni (vedere Panoramica delle Missioni pg. 13).

3. **Punto di Generazione:** Questo spazio viene usato per Generare e Riganerare le navi.

4. **Spazio Esplorazione:** I Gettoni Esplorazione vengono collocati su questo spazio.

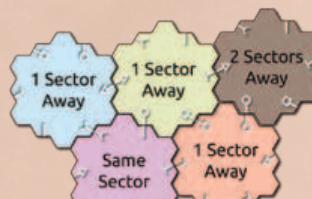
5. **Simboli:** Ogni bordo della Tessera Settore ha un Simbolo. Quando un giocatore pesca una nuova Tessera Settore, i Simboli vengono utilizzati per allineare la nuova tessera con la tessera su cui la nave del giocatore si trova attualmente. Dopo che la Tessera Settore è stata piazzata, i Simboli possono essere ignorati. Questo porterà spesso ad avere Simboli non allineati con tutte le tessere circostanti; va bene così.



**Confini:** Ciascuna Tessera Settore è composta da 19 spazi esagonali. Questi spazi esagonali sono separati da diversi tipi di Confini, ognuno con il proprio set di regole (vedere Confini pg. 12).

**Spazi Speciali:** Alcuni settori hanno spazi speciali per i Cubi Cargo: gli spazi Acquisto, Vendita, Estrazione, Recupero e Raccolta (vedere Cubi Cargo pg. 15). Inoltre, alcuni Settori hanno spazi che illustrano regole speciali per tale Settore o spazio. Questi spazi speciali vengono trattati come Spazi Normali per quanto riguarda il Movimento e la Linea di Vista.

**Calcolare la Distanza:** Certe regole o carte richiedono ai giocatori di calcolare la distanza in Settori piuttosto che spazi. Queste non sono unità di distanza intercambiabili. (Es. Una nave potrebbe essere a uno spazio di distanza, ma in un Settore differente.)



Distanza dal Settore viola

### Esplorazione

Per esplorare nuovi Settori del sistema, una nave deve essere per prima cosa su uno spazio con un bordo inesplorato e deve essere rimasta almeno una Tessera Settore nella pila.

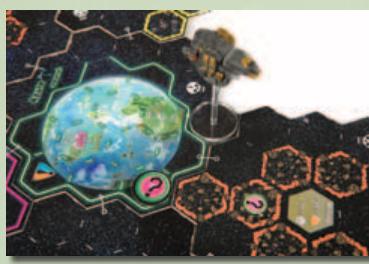
**Bordo Inesplorato:** Un bordo inesplorato è un qualsiasi bordo che non tocca un'altra Tessera Settore.

Una volta posizionati su un bordo inesplorato, ci sono due opzioni per l'esplorazione:

1. **Scansionare:** Il giocatore può eseguire un'Azione Scansionare per pescare una Tessera Settore dalla pila dei Settori; questo costa 1 Energia. La Tessera Settore viene girata a faccia in su e un simbolo della Tessera pescata viene fatto corrispondere al Simbolo sullo stesso bordo della Tessera Settore della nave del giocatore. Di nuovo, questo potrebbe portare ad avere altri Simboli non corrispondenti; va bene così.



Scansione da un bordo inesplorato



Pesca e piazzamento di un nuovo Settore



Simboli bordo corrispondenti allineati

2. **Saltare nel Buio:** Il giocatore può eseguire un'Azione (Minore) per Saltare nel Buio su una nuova Tessera Settore. Il giocatore dichiara uno spazio inesplorato adiacente in cui vuole spostarsi e spende 1 movimento. Poi pesca una Tessera Settore, fa corrispondere il Simbolo e piazza la Tessera Settore. Il giocatore deve spostarsi nello spazio che ha dichiarato all'inizio dell'Azione (Minore) Saltare nel Buio (es. Un giocatore che Salta nel Buio in una Stella viene immediatamente distrutto, non può interrompere il Salto nel Buio).

Ricordate, Saltare nel Buio è un'Azione (Minore), per cui può essere eseguita durante un'Azione Spostarsi. Questo permette al giocatore di continuare l'Azione Spostarsi dopo il Salto. Un'Azione Scansionare richiede di terminare il Movimento.



Nel mezzo di un'Azione Spostarsi



Si sposta nello spazio inesplorato



Pesca una Tessera; accetta le conseguenze

**Distinguo:** Se la nave del giocatore è in uno spazio che ha più di un bordo inesplorato, deve dichiarare quale bordo sta esplorando prima di pescare la nuova tessera. I Simboli sul bordo vengono utilizzati solamente quando si pesca una nuova tessera e sono importanti soltanto per la corrispondenza con la Tessera di origine del giocatore che sta esplorando. I Simboli sul bordo non sono destinati a combaciare con tutte le tessere circostanti. (Se questo vi dà fastidio, mi dispiace!)



Gli Spazi Esplorazione rappresentano aree di interesse in un Settore. Un capitano può fare una scoperta che accresce la sua Fama o trovare una miniera di Crediti!

**Piazzamento:** Quando una Tessera Settore appena pescata ha uno Spazio Esplorazione, un Gettone Esplorazione viene preso a faccia in giù dal mucchio e piazzato sullo Spazio Esplorazione, sempre a faccia in giù. **Non rivelate il Gettone Esplorazione.**

**Esplorazione:** Il primo giocatore a spostare la sua nave sullo Spazio Esplorazione riscuote il Gettone Esplorazione. Lo gira a faccia in su, riscuote la sua ricompensa e posiziona il Gettone Esplorazione sulla sua Plancia Nave. Ci sono tre possibili ricompense:

**1.000¤:** Il giocatore riceve subito 1.000¤.

**Fama:** Il giocatore riceve subito 1 Punto Fama (¤).

**X:** Il giocatore non riceve nulla.

Una volta che un gettone è stato riscosso da un giocatore, non può essere riscosso di nuovo da un altro giocatore.

Gli Spazi Esplorazione non "rigenerano" i gettoni, perciò uno Spazio Esplorazione riceverà solo un gettone per partita.

*I Settori senza Spazi Esplorazione non ricevono Gettoni Esplorazione.*



### Gettoni Esplorazione

## Confini

Ci sono quattordici tipi di Confini che influiscono sul tabellone (sebbene alcuni condividano le regole). Le regole associate ai

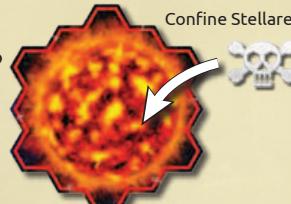
Confini influenzano il Movimento e la determinazione della Linea di Vista.

Alcuni Confini hanno regole diverse quando si entra e quando si esce (es. *Le Nebulose sottraggono energia da una nave in ingresso, ma non in uscita*). Se la regola non specifica tra entrata e uscita, la regola vale per entrambe. Quando una nave attraversa un Confine che richiede il tiro di un  $\text{d}20$ , quel tiro viene applicato e risolto immediatamente. L'Azione Spostarsi continua quindi subito dopo che il tiro del  $\text{d}20$  è stato risolto, simile a un'Azione (*Minore*).

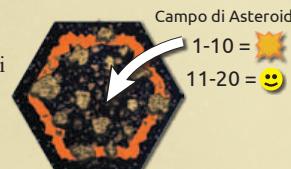
**Normale:** Lo Spazio Normale è rappresentato da linee bianche tratteggiate. Gli Spazi Normali sono semplicemente aree vuote del sistema stellare. Gli Spazi Normali non hanno regole speciali per il Movimento o per la Linea di Vista.



**Stella:** I Confini Stellari sono contrassegnati da linee rosse continue. I Confini Stellari rappresentano i bordi delle Stelle. Le Stelle bloccano la Linea di Vista e qualunque nave che attraversa un Confine Stellare viene immediatamente distrutta. (*La nave si fonde per l'intenso calore*.)



**Asteroidi:** I Campi di Asteroidi sono rappresentati da linee arancioni frastagliate ma continue. I Campi di Asteroidi bloccano la Linea di Vista. Le navi possono attraversarli, però le probabilità di navigarci attraverso in modo sicuro sono scarse.



• **Ingresso:** Tirate un  $\text{d}20$ :

- **1-10:** La nave subisce Danni (✖) pari al tiro (*un asteroide si è scontrato con la nave*). Le Dotazioni Scudo e le Abilità possono essere utilizzate subito dopo il tiro per mitigare questo Danno.
- **11-20:** Non viene subito alcun ✖. (*Un volo abile ha salvato la nave!*)

• **Uscita:** Il giocatore può uscire da uno Spazio Asteroidi senza conseguenze. Tuttavia, se il giocatore entra in un nuovo Spazio Asteroidi, deve tirare per i Danni, come sopra.

**1. Scudi Planetari:** Sono rappresentati da luminose linee continue rosse, verdi o blu (*le regole sono le stesse per tutti i colori*). Gli Scudi Planetari bloccano la Linea di Vista. I giocatori possono tentare di attraversare gli Scudi Planetari, però è un atto pericoloso e illegale con le seguenti conseguenze:

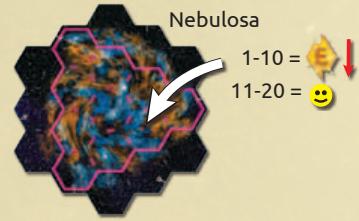


• **Attraversamento:** Se un giocatore attraversa uno Scudo Planetario, per entrare nell'area del pianeta o per lasciarla, deve tirare un  $\text{d}20$ :

- **1-10:** Lo Scudo Planetario impedisce l'attraversamento. La nave non può muoversi nello spazio desiderato e perde quel 1 punto di Movimento (*sebbene possa continuare la sua Azione Spostarsi, se ha altro Movimento*). Inoltre, la nave subisce Danni (✖) pari al tiro (*la nave si è schiantata contro lo Scudo pulsante*).
- **11-17:** La nave attraversa con successo lo Scudo Planetario. Tuttavia, la nave viene rilevata! Vengono aggiunti 1.000▲ al Bottino di quella nave (✖).
- **18-20:** La nave attraversa con successo lo Scudo Planetario, non rilevata e senza conseguenze.

**2. Ingressi Planetari:** Sono rappresentati da luminose linee tratteggiate rosse, verdi o blu (*ma molto più chiare delle linee dello Scudo Planetario*). Gli Ingressi Planetari bloccano la Linea di Vista. Attraversare un Ingresso Planetario ha delle regole associate ad esso, a seconda dello stato giuridico del pianeta e della nave.

**Nebulose:** Sono rappresentate da linee continue rosa. Le Nebulose non influenzano la Linea di Vista. Le navi possono volare attraverso le Nebulose, però ci sono alcuni rischi.



• **Ingresso:** Tirate un  $\text{d}20$ :

- **1-10:** Sottrai una quantità di Energia dal Misuratore di Energia della nave pari al tiro (*la nave ha colpito una nube eletrostatica di gas instabile*). Le Dotazioni Scudo e le Abilità possono essere utilizzate dopo il tiro per mitigare questa perdita di Energia.

Se il giocatore non ha abbastanza Energia per soddisfare il tiro, allora deve Disarmare i Segnalini Armati, spostandoli nella sezione Disarmati della Plancia Nave (*uno per Energia persa*). Se il suo totale di Energia e Segnalini Armati è meno del tiro, il giocatore è immediatamente Bloccato e può utilizzare solamente l'Impulso.

- **11-20:** La nave entra nella Nebulosa senza conseguenze.

- **Uscita:** Una volta all'interno di una Nebulosa, i giocatori possono restare dentro, spostarsi o uscire dalla Nebulosa senza conseguenze.

**Confini Interni:** I pianeti e le nebulose hanno Confini Interni (*linee tratteggiate del colore del Confine Esterno*). Questi spazi sono considerati Spazio Normale e hanno semplicemente lo scopo di indicare la regione di spazio che questi agglomerati occupano.

**Detriti:** Sono rappresentati da linee gialle continue. I Campi di Detriti bloccano la Linea di Vista. Le navi possono attraversare i Campi di Detriti, però è una mossa rischiosa:



• **Ingresso:** Tirate un  $\text{d}20$ :

- **1-3:** La nave viene immediatamente distrutta (*una vecchia mina spaziale o un reattore nucleare instabile esplode, portandovi con sé!*).
- **4-20:** La nave attraversa il Campo di Detriti senza conseguenze.

- **Uscita:** Il giocatore può uscire da un Campo di Detriti senza conseguenze. Tuttavia, se entra in un nuovo Campo di Detriti, deve tirare per i Danni, come sopra.

**Portali:** Sono rappresentati da linee verdi continue. I Portali non influenzano la Linea di Vista. Le navi possono attraversare i Portali come se fossero Spazio Normale. Esse possono anche utilizzare i Portali:



• **Usare un Portale:** Una nave su un

Portale può spendere 1 punto di Movimento per viaggiare fino a qualsiasi spazio su qualunque altro Portale. (*I Portali consentono alle navi di viaggiare attraverso il loro Legame subspaziale.*)

• Il Movimento speciale dei Portali non viene considerato nella determinazione di Adiacenza, Portata o Linea di Vista. A parte il Movimento speciale, trattate gli spazi Portale come Spazio Normale.

• **Tigris:** Il Tigris Gate non funziona correttamente e **non è collegato** agli altri Portali. Invece, i giocatori tireranno un  $\text{d}20$  e verranno piazzati sul Punto di Generazione numerato più vicino al risultato del tiro (*in caso di parità, scegliete il Punto di Generazione col numero più alto*). Se esce un 20, il giocatore può scegliere qualsiasi Punto di Generazione (*oltre a ricevere 1 Punto Fama per "Fortuna"*).

**Applicazione degli Effetti dei Confini:** Appena una nave attraversa (o *tenta di attraversare*) un Confine che richiede un tiro, quel tiro deve essere fatto e applicato. (*Es. Un giocatore utilizza un Motore, tira un 5 e si sposta di uno spazio dentro una Nebulosa. Il tiro del d20 è un 8, che prosciuga la nave di tutta l'Energia e dei Segnalini Armati. La nave è immediatamente Bloccata e può utilizzare solamente l'Impulso. La nave non arriva a usare i restanti 4 Movimenti del Motore.*)

**Doppia Traversata:** Quando una nave attraversa due Confini con un singolo punto di Movimento, il giocatore applica gli effetti appropriati per ciascuno di essi nell'ordine in cui vengono attraversati. (*Es. Un giocatore si sposta di uno spazio, uscendo attraverso uno Scudo Planetario ed entrando in una Nebulosa. Il giocatore prima tira per lo Scudo Planetario e applica il risultato; poi tira per la Nebulosa e applica il risultato.*)

## Pianeti

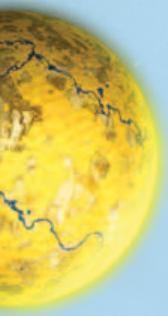
Ci sono sette pianeti nel gioco base: *Lunari*, *Kemplar II*, *Azure*, *Doravin V*, *Loath*, *Neo* *Damascus* e *Smugglers' Den* (un asteroide che ha le stesse regole dei pianeti). I pianeti sono

gli unici luoghi sul tabellone in cui i giocatori possono cominciare la loro Fase Affari. I pianeti hanno Spazi Acquisto e Vendita per acquistare e vendere Cubi Cargo (vedere *Cubi Cargo* pg. 15). I pianeti hanno Scudi potenti che li circondano, i quali rendono pericoloso l'attraversamento, ma gli Ingressi Planetari consentono un movimento più sicuro a certe navi (vedere i dettagli più avanti in questa sezione). I giocatori non sono obbligati a utilizzare l'Ingresso: possono tentare di intrufolarsi illegalmente attraverso lo Scudo Planetario.

Se un giocatore si trova su uno spazio all'interno di uno Scudo Planetario, è considerato **su** quel pianeta.

Ci sono tre tipi di pianeti:

• **Ottemperanti (blu):** Nessuna nave Fuorilegge (una nave con del Bottino) può entrare (ma può uscire) attraverso l'Ingresso Planetario. Le navi Fuorilegge possono ancora tentare di entrare illegalmente attraverso lo Scudo Planetario.



• **Fuorilegge (rosso):** Ogni nave Innocente (una nave senza Bottino) che attraversa l'Ingresso Planetario riceve 1.000¤ di Bottino (¤) (per essere stata vista in associazione con i Fuorilegge).



• **Neutrali (verde):** Questi pianeti non hanno regole speciali.

Queste regole speciali per i pianeti si applicano in aggiunta a quelle per gli Ingressi e gli Scudi Planetari.

## Adiacenza

Le navi sono considerate adiacenti quando occupano spazi che sono direttamente uno accanto all'altro. Gli unici Confini che influenzano l'adiacenza sono gli Ingressi e gli Scudi Planetari.

**Determinare l'Adiacenza:** A differenza di altri Confini, se un **Ingresso o uno Scudo Planetario** separano due navi, non sono considerate adiacenti tra loro per quanto riguarda Attacchi, Missioni e Abilità Speciali. Come regola generale, per interagire con una nave su un Pianeta, anche i giocatori devono trovarsi su quel Pianeta.



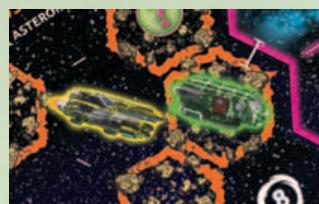
Le navi *non* sono adiacenti.



Le navi *sono* adiacenti.

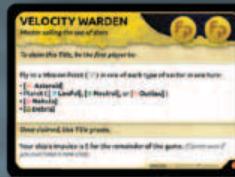
**Linea di Vista vs. Adiacenza:** La Linea di Vista è diversa dall'adiacenza. Due navi possono essere adiacenti senza avere Linea di Vista. Alcune Azioni o Abilità richiedono Linea di Vista, mentre altre richiedono semplicemente di essere adiacenti.

(Es. Per l'Azione Obiettivo "Rubare" di una Missione Ladro è richiesta la sola adiacenza. Questo significa che se la nave bersaglio è all'interno di uno spazio Asteroide, l'Azione può ancora essere eseguita. Tuttavia, un'Azione che richiede Linea di Vista, come usare un Blaster contro il bersaglio, non può essere eseguita.)



Le navi *sono* adiacenti, ma *non* hanno Linea di Vista.

## Carte: Titoli e Missioni



I Titoli sono una dimostrazione di Fama per i piloti che completano certe gesta. Una volta che un Titolo è stato pescato, tutti i giocatori competono per completare il suo obiettivo e rivendicare il Titolo per sé stessi. I Titoli sono unici e variano come difficoltà e ricompense. I Titoli valgono da 1¤ a 3¤ Punti Fama e garantiscono piccole abilità chiamate Capacità. Una volta che il Titolo è stato riscosso, non è più possibile rivendicarlo per gli altri giocatori. Le seguenti regole trattano la pesca e la rivendicazione dei Titoli.

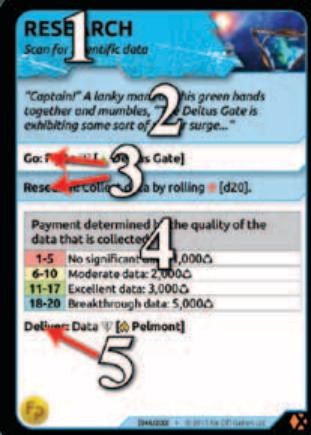
**Pesca:** Gli spazi viola sul Tracciato Punti Fama sono spazi Titolo. Il primo giocatore a spostare il suo Segnalino su od oltre uno spazio Titolo pesca una Carta Titolo, la legge ad alta voce e la sistema a faccia in su nell'area di gioco in vista di tutti i giocatori. **È ora possibile rivendicarlo per qualsiasi giocatore.**

(Es. Il primo giocatore a raggiungere il 3 sul Tracciato Punti Fama pesca una Carta Titolo, la legge ad alta voce e la sistema sul tavolo. Il prossimo giocatore a raggiungere il 3 sul Tracciato Punti Fama non pesca una nuova Carta Titolo.)

**Rivendicazione:** Il primo giocatore a completare l'obiettivo del Titolo (come indicato sulla Carta Titolo) può riscuotere **durante la sua Fase Status**. Il giocatore prende la Carta Titolo, la appoggia a faccia in su nella sua area di gioco e riceve i Punti Fama e la Capacità indicati sulla carta. Nel loro turno i giocatori possono riscuotere più Titoli, purché soddisfino tutti gli obiettivi necessari.

**Capacità:** Oltre a concedere al giocatore Punti Fama, ogni Titolo dà al giocatore una Capacità. Le Capacità sono disponibili all'istante al detentore del Titolo. Queste Capacità consentono di potenziare le Azioni del giocatore o forniscano nuovi poteri. Leggete ciascuna Carta Titolo per maggiori dettagli.

## Panoramica delle Missioni



Ogni Carta Missione ha le seguenti caratteristiche:

1. Tipo di Missione
2. Testo di colore
3. Obiettivi - differenti per ciascun Tipo di Missione
4. Pagamento - determinato da diversi fattori
5. Consegnata - la Tessera Settore contenente il Punto Missione in cui il giocatore deve trovarsi per completare la Missione.

Completere le Missioni è uno dei modi che hanno i giocatori per guadagnare Crediti e Punti Fama. Le missioni sono di vari tipi, pagano importi diversi e possono essere sia Lecite che Illecite.

**Pescare:** Mentre è su un Punto Missione (¶), il giocatore senza una Missione Attiva può pescare Carte Missione come Azione (Minore). Il giocatore pesca le tre Carte Missione in cima al Mazzo Missioni, le guarda e può selezionare una singola Missione da accettare o nessuna. Le Missioni che non vengono accettate vengono scartate. Se il giocatore accetta una Missione, la appoggia a faccia in giù nella sua area di gioco come sua Missione Attiva. L'Azione (Minore) Pescare può essere eseguita una volta per Punto Missione per turno. Un giocatore può avere al massimo una Missione Attiva alla volta.

**Obiettivi:** Ciascun Tipo di Missione ha Obiettivi differenti, elencati sulle Carte Missione. La maggior parte degli Obiettivi richiedono di eseguire un'Azione per essere completati. Tali Obiettivi devono essere soddisfatti prima che il giocatore possa Consegnare la Missione e ricevere il Pagamento. Gli Obiettivi specifici dei diversi Tipi di Missione sono spiegati nelle sezioni Missioni Lecite e Missioni Illecite.

**Rivelazione:** Subito dopo aver completato gli Obiettivi, il giocatore deve girare la Carta Missione a faccia in su e rivelare la Missione. A questo punto, posizionate il Pagamento sulla Carta Missione. La Missione deve ancora essere Consegnata prima che tale Pagamento possa essere riscosso.

**Consegnata:** Una volta che gli Obiettivi della Missione sono stati completati e la Carta Missione rivelata, il giocatore può andare al Punto Missione (¶) specifico della

Consegna per completare la Missione. Il giocatore dichiara un’Azione Completare una Missione. Si noti che questa **non** è un’Azione (**Minore**), dunque il giocatore deve concludere eventuali Azioni Spostarsi per eseguire questa Azione.

**Pagamento:** Una volta che il giocatore ha eseguito l’Azione Completare una Missione, riceve il Pagamento sulla Carta Missione, guadagna un Punto Fama e, se del caso come indicato sulla Carta Missione, il suo Bottino (**#**) aumenta. Girate la Missione completata a faccia in giù: non è più considerata Attiva. La Missione completata viene conservata nell’area di gioco del giocatore.

## Le Missioni in Dettaglio

**Esperienza:** Una Missione completata in precedenza può essere utilizzata per incrementare le probabilità di successo quando si tenta una Missione **dello stesso tipo**. Subito dopo aver

eseguito un’Azione Missione che richiede il tiro di un  $\oplus$ [d20]: Il giocatore può scartare una delle sue Missioni **dello stesso tipo** completate in precedenza e tirare il  $\oplus$ [d20] di nuovo, tenendo soltanto questo nuovo risultato.

(Es. Avete già completato 2 Missioni Ricerca e le loro carte sono a faccia in giù nella vostra area di gioco. Tentate una terza Missione Ricerca. Quando eseguite l’Azione Ricerca, tirate il d20 e ottenevate un 2. Scartate una delle vostre carte Ricerca completate in precedenza per ritirare il d20 e ottenevate un 3. A questo punto spendete la vostra carta Ricerca rimanente e ritirate il d20 un’altra volta, ottenuendo un risultato di 16.)

Le Missioni senza tiri di  $\oplus$ [d20] non sono interessate dall’Esperienza.

**Morte:** Quando la nave di un giocatore viene distrutta, l’eventuale Missione Attiva che ha viene scartata all’istante.

**Missione Annullata:** Un giocatore può scartare la sua attuale Missione Attiva eseguendo un’Azione (**Minore**) Espellere Carico. Mettete la Carta Missione sulla Pila degli Scarti delle Carte Missione. Non ci sono ripercussioni negative se scartate una Missione.

**Pila degli Scarti:** Se il Mazzo Missioni si esaurisce, mescolate la Pila degli Scarti delle Carte Missione e formate un nuovo Mazzo Missioni.

**Distanza Percorribile Più Breve:** Alcune Missioni richiedono ai giocatori di calcolare la distanza percorribile più breve, misurata in Settori. Per calcolare questa distanza, partite dalla Tessera Settore contenente il Punto Missione “Prelievo” e contate il minor numero di tessere percorribili su cui dovete spostarvi per raggiungere la tessera contenente il Punto Missione “Consegna”. Dovete misurare la via più diretta che sia possibile percorrere. Non contate lo spazio inesplorato o i Settori Stella come Tessere percorribili. Il “movimento speciale” dei Portali non viene mai usato per calcolare la distanza più breve percorribile.

(Es. Se il Settore “Prelievo” è adiacente al Settore “Consegna”, la distanza percorribile più breve è 1 Settore.)

(Nota: Il carico / i passeggeri delle Missioni sono simbolici e non hanno una rappresentazione fisica né occupano gli spazi della Stiva: Merci, Contrabbando, Passeggeri, ecc. Per esempio, in una Missione Ladro in realtà non viene rubato niente.)

## Missioni Lecite

Per i cittadini onesti le Missioni Lecite sono una grande fonte di guadagno e

di Fama (i giocatori Fuorilegge possono ancora effettuare Missioni Lecite). Ci sono tre tipi di Missioni Lecite:

### Navetta

1. Volate al Punto Missione ( $\nabla$ ).
2. **Come Azione:** Prelevate i passeggeri presso il  $\nabla$ .
3. Rivelate la Carta Missione. Mettete sulla Carta Missione Crediti pari al Pagamento indicato. Il Pagamento viene determinato dalla distanza percorribile più breve tra i luoghi di carico e scarico, misurata in Tessere Settore. Se la Consegnna  $\nabla$  non è ancora stata rivelata, attendete che lo sia e quindi calcolate subito il Pagamento, mettendolo sulla Carta Missione.
4. **Come Azione:** Consegnate i passeggeri al  $\nabla$  Consegnna.
5. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.



## Ricerca

1. Volate al Punto Missione ( $\nabla$ ).
2. **Come Azione:** Conducete una Ricerca presso il  $\nabla$  specificato (tirate un  $\oplus$ [d20]). (Le Missioni Ricerca completate in precedenza possono essere spese immediatamente per ritirare.)
3. Rivelate la Carta Missione. Mettete sulla Carta Missione Crediti pari al Pagamento indicato. Il Pagamento viene determinato dalla qualità della ricerca.
4. **Come Azione:** Consegnate la ricerca al  $\nabla$  Consegnna.
5. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.

## Cacciatore di Taglie

1. Distruggete una qualunque nave Fuorilegge (*qualsiasi nave con del Bottino*).
2. Subito dopo che il bersaglio è stato distrutto: Raccogliete i resti (tirate un  $\oplus$ [d20]). (Le Missioni Cacciatore di Taglie completate in precedenza possono essere spese immediatamente per ritirare.)
3. Rivelate la Carta Missione. Mettete il Pagamento sulla Carta Missione. Il Pagamento viene determinato da quanto intatti sono i resti.
4. **Come Azione:** Consegnate i resti al  $\nabla$  Consegnna.
5. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.

## Missioni Illecite

Al di fuori della legge un giocatore può fare più soldi, ma con un maggior rischio. Ci sono tre tipi di Missioni Illecite:

### Contrabbandiere

1. **Come Azione:** Prelevate la merce di contrabbando presso il Punto Missione ( $\nabla$ ).
2. Rivelate la Carta Missione. Mettete il Pagamento sulla Carta Missione. Il Pagamento viene determinato dalla distanza percorribile più breve tra i luoghi di carico e scarico, misurata in Tessere Settore.
3. Passate furtivamente il rilevamento planetario quando vi spostate sul Pianeta di Consegnna (tirate un  $\oplus$ [d20]). Dovete intrufolarvi sia che entriate attraverso l’Ingresso Planetario sia attraverso lo Scudo. Se vi spostate su un pianeta attraverso lo Scudo Planetario, dovete ancora tirare per passare quel Confine. (Le Missioni Contrabbandiere completate in precedenza possono essere spese immediatamente per ritirare.)
4. **Come Azione:** Consegnate le merci di contrabbando al  $\nabla$  Consegnna.
5. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.

### Ladro

1. Volate adiacenti alla nave bersaglio.
2. **Come Azione:** Cercate di acquisire le merci\* (tirate un  $\oplus$ [d20]). (Le Missioni Ladro completate in precedenza possono essere spese immediatamente per ritirare.)
3. Rivelate la Carta Missione. Mettete il Pagamento sulla Carta Missione. Il Pagamento viene determinato dalla quantità di merci acquisita.
4. **Come Azione:** Consegnate le merci al  $\nabla$  Consegnna.
5. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.

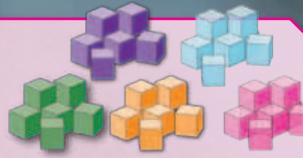
### Assassino

1. Distruggete la nave bersaglio. La nave bersaglio viene determinata dall’ordine dei posti al tavolo, come indicato sulla Carta Missione.
2. Rivelate la Carta Missione. Mettete il Pagamento sulla Carta Missione. Il Pagamento viene determinato dal Livello della nave bersaglio (*la Merchant e la Scoundrel sono considerate di Livello 1*  $\oplus$ ; *l’Enforcer è considerata di Livello 2*  $\oplus$ ).
3. **Come Azione:** Consegnate i resti al  $\nabla$  Consegnna.
4. Ricevete il Pagamento sulla Carta Missione.

## Capitalismo: Cubi Cargo e Crediti

### Cubi Cargo

I Cubi Cargo rappresentano le merci che vengono



scambiate in tutto il sistema. I Cubi Cargo possono essere acquistati e venduti per guadagnare Crediti e Fama. I Cubi Cargo vengono immagazzinati negli spazi vuoti della Stiva della nave, un Cubo Cargo per spazio.

Ci sono tre modi per acquisire Cubi Cargo:

- **Acquistare:** I Cubi Cargo possono essere acquistati nello Spazio Acquisto di un Pianeta. I giocatori possono utilizzare un’Azione Acquistare Cubi Cargo per acquistare due dei Cubi Cargo specificati per 1.000 $\Delta$ . Per acquistare Cubi Cargo, il giocatore deve avere abbastanza spazio vuoto nella sua Stiva. I giocatori possono acquistare quanti Cubi Cargo desiderano, a patto che abbiano Crediti e spazio nella Stiva sufficienti. *Smugglers’ Den vende Cubi Cargo di qualsiasi colore.*
- **Estrarre / Recuperare / Raccogliere:** I Cubi Cargo possono essere ottenuti con l’Estrazione nei Campi di Asteroidi, Recuperando tecnologia dai Campi di Detriti e Raccogliendo i gas nelle Nebulose. Vedere Estrarre/Recuperare/ Raccogliere più avanti su questa pagina per maggiori dettagli.
- **Prelevare:** I Cubi Cargo che sono stati Espulsi sul tabellone possono essere Prelevati utilizzando un’Azione (Minore) Prelevare Cubi Cargo mentre si è sullo stesso spazio dei Cubi Cargo Espulsi. Il giocatore può Prelevare un numero qualunque di Cubi nello spazio, fintanto che ha spazio nella Stiva. **Un giocatore non può Prelevare eventuali Cubi Cargo che ha Espulso nello stesso turno.**
- **Vendere:** I Cubi Cargo che corrispondono all’icona sullo Spazio Vendita di un pianeta possono essere Venduti nello Spazio Vendita di quel pianeta. I giocatori possono utilizzare un’Azione Vendere Cubi Cargo per vendere quanti di questi Cubi Cargo vogliono per 1.000 $\Delta$  a Cubo Cargo. Se un giocatore vende tutti i Cubi Cargo nella sua Stiva, riceve anche un Punto Fama. **È necessario un minimo di 2 Cubi Cargo per ricevere il Punto Fama.** Il pianeta Loath acquista Cubi Cargo di qualsiasi colore.
- **Espellere Carico:** I giocatori possono eseguire un’Azione (Minore) Espellere Carico per Espellere alcuni o tutti i Cubi Cargo nella loro Stiva. Rimuovete i Cubi Cargo Espulsi dalla Stiva della nave e metteteli sul tabellone, sullo stesso spazio della nave che li ha espulsi. **Un giocatore che ha espulso Cubi Cargo non può Prelevare quei cubi nello stesso turno.**
- **Danni:** Se un Marcatore Danno viene collocato in uno Spazio Stiva attualmente occupato da un Cubo Cargo, il Cubo Cargo viene immediatamente Espulso.



### Tipi di Cubo

Ci sono 5 tipi di Cubi Cargo:



**Spezia:** Questo cubo arancione a tinta unita è rappresentato sul tabellone da cubi arancioni con una “S” su ogni faccia. Possono essere Acquistati a Kemplar II, Estratti da Outpost 338 e Venduti a Neo Damascus.

**Holo:** Questo cubo rosa traslucido è rappresentato sul tabellone da cubi rosa con una “H” su ogni faccia. Possono essere Acquistati ad Azure, Raccolti a Burning Horse e Venduti a Kemplar II.

**Terra:** Questo cubo verde a tinta unita è rappresentato sul tabellone da cubi verdi con una “T” su ogni faccia. Possono essere Acquistati a Doravin V, Estratti da Red Gulch e Venduti ad Azure.

**Plasma:** Questo cubo verde acqua traslucido è rappresentato sul tabellone da cubi verde acqua con una “P” su ogni faccia. Possono essere Acquistati a Neo Damascus, Raccolti a Lower Stratus e Venduti a Lunari.

**Cyber:** Questo cubo viola a tinta unita è rappresentato sul tabellone da cubi viola con una “C” su ogni faccia. Possono essere Acquistati a Lunari, Recuperati a Pelmont e Kreller IV e Venduti a Doravin V.



### Estrarre/Recuperare/Raccogliere

Ci sono 3 modi aggiuntivi per ottenere Cubi Cargo. I giocatori possono Estrarre dai Campi di Asteroidi, Recuperare dai Campi di Detriti e Raccogliere dalle Nebulose.

Per farlo, il giocatore deve essere su uno Spazio Estrazione, Recupero o Raccolta e avere almeno uno spazio libero nella sua Stiva. Il giocatore poi dichiara che sta eseguendo un’Azione Estrarre, Recuperare o Raccogliere. Per ciascuna Azione, tira un  $20[d20]$  per determinare i risultati del tentativo:

**Azione Estrarre:** Questa Azione rappresenta il rischioso tentativo della nave di collimare velocità e traiettoria con quelle di un asteroide, al fine di estrarre i minerali e i composti preziosi:

- **1-10 (Fallimento):** La nave riceve il numero uscito come Danni ( $\blacklozenge$ ). (*La nave è entrata in collisione con un asteroide.*) Le Dotazioni Scudo e le Abilità Speciali possono essere utilizzate dopo il tiro per mitigare questo Danno.
- **11-20 (Successo):** La nave riceve un Cubo Cargo del tipo visualizzato sullo Spazio Estrazione. Nel loro turno i giocatori possono tentare di Estrarre più volte da uno stesso Spazio Estrazione.



**Azione Recuperare:** Questa Azione rappresenta il tentativo del giocatore di scegliere tra i resti pericolosi di passate battaglie e di navi abbandonate per cercare di trovare qualcosa di valore nei vecchi relitti:

- **1-3 (Fallimento):** La nave viene immediatamente distrutta. (*Ha detonato una mina spaziale residua o un reattore instabile!*) Questo non può essere evitato con le Dotazioni Scudo o con le Abilità Speciali.
- **4-20 (Successo):** La nave riceve un Cubo Cargo del tipo visualizzato sullo Spazio Recupero. Nel loro turno i giocatori possono tentare di Recuperare più volte da uno stesso Spazio Recupero.



**Azione Raccogliere:** Questa azione rappresenta il tentativo della nave di raccogliere gli sfuggenti gas che si accumulano nelle regioni più insicure delle Nebulose:

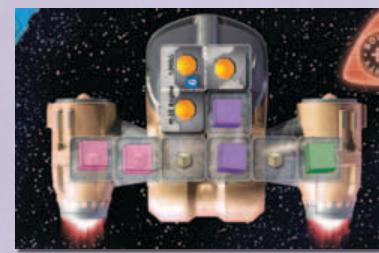
- **1-10 (Fallimento):** La nave perde Energia pari al numero uscito. (*Un’anomalia elettrostatica ha assorbito l’Energia della nave.*) Le Dotazioni Scudo e le Abilità Speciali possono essere utilizzate dopo il tiro per mitigare questa perdita di Energia.



Se il giocatore non ha abbastanza Energia per soddisfare la perdita, allora deve Disarmare i Segnalini Armati, spostandoli nella sezione Disarmati della Plancia Nave (*uno per Energia persa*). Se il suo totale di Energia e Segnalini Armati è meno del tiro, il giocatore è immediatamente Bloccato (vedere Bloccato pg. 9).

- **11-20 (Successo):** La nave riceve un Cubo Cargo del tipo visualizzato sullo Spazio Raccolta. Nel loro turno i giocatori possono tentare di Raccogliere più volte da uno stesso Spazio Raccolta.

Queste, come tutte le Azioni (eccetto *Impulso*), non possono essere eseguite mentre si è Bloccati.



Cubi Cargo nella Stiva

## Crediti

I Crediti (▲ o "cR") sono la valuta di Xia. I Crediti sono rappresentati da monete Credito di metallo. I Crediti sono disponibili in tagli da 1.000▲ (argento) e 5.000▲ (blu).



I giocatori possono spendere Crediti per acquistare riparazioni, nuove Dotazioni, nuove navi e anche Punti Fama! I Crediti possono essere acquistati in molti modi diversi:

- **Esplorazione:** I giocatori possono cercare Gettoni Esplorazione non riscossi, alcuni dei quali offrono 1.000▲ come ricompensa.
- **Missioni:** Ogni Missione specifica quanti ▲ il giocatore guadagnerà completandola.
- **Vendita di Cubi Cargo:** I Cubi Cargo si vendono a 1.000▲.
- **Bottini:** Le navi che hanno un Bottino (★) a bordo possono essere distrutte per guadagnare quel Bottino.
- **Libero Scambio:** I giocatori possono dare liberamente i loro Crediti agli altri giocatori. Questo permette ai giocatori di corrompere gli altri giocatori e formare alleanze. (*Corruzioni e alleanze possono essere rotte e non sono considerate vincolanti.*)
- **Abilità Speciali della Nave:** Ci sono alcune Abilità delle navi che aiutano i giocatori ad ottenere Crediti.

## Abitanti di Xia: Personaggi Non Giocanti

### Le Navi Non Giocanti

Le navi non giocanti (*di seguito Personaggi Non Giocanti o PNG*) sono navi autonome che vengono controllate da un set di regole. Ci sono tre PNG unici inclusi nel gioco base: l'*Enforcer*, la *Scoundrel* e la *Merchant*. Ciascun PNG ha una Carta PNG che delinea le sue Azioni. Le Carte PNG vengono distribuite all'inizio della partita (*vedere Preparazione pg. 2*). Il giocatore a cui è stata data la Carta PNG di un particolare PNG sarà responsabile dell'esecuzione delle Azioni di quel PNG per tutta la partita. Tuttavia, il giocatore non è associato al PNG in alcun modo.

#### Generazione

I PNG vengono introdotti sul tabellone (*Generazione*) solamente quando la Tessera Settore specifica di quel PNG viene piazzata sul tabellone. Ogni Carta PNG stabilisce su quale Tessera si Genererà quel PNG. Quando si Genera il PNG, posizionatelo sul Punto di Generazione della Tessera corrispondente. Se il Punto di Generazione è occupato, posizionate il PNG in uno spazio non occupato adiacente. Se il PNG viene distrutto, si Rigenera su un Punto di Generazione casuale, proprio come le navi dei giocatori.

#### Turni dei PNG

All'inizio della partita, le Carte PNG vengono mescolate e distribuite ai primi tre giocatori. Un giocatore svolge un turno per il PNG che controlla subito dopo il suo turno. I turni dei PNG non hanno fasi come i turni dei giocatori. Per svolgere il turno del PNG, il giocatore legge semplicemente la Carta PNG dall'alto in basso, seguendo le indicazioni. Un round di turni Giocatore e PNG in una partita a 4 giocatori sarà simile a questo:

1. Turno del Giocatore 1
2. Il giocatore 1 svolge un turno per la *Scoundrel*.
3. Turno del Giocatore 2
4. Il giocatore 2 svolge un turno per l'*Enforcer*.
5. Turno del Giocatore 3
6. Il Giocatore 3 avrebbe dovuto svolgere un turno per la *Merchant*, però il turno viene saltato, perché la *Merchant* non si è ancora generata.
7. Turno del Giocatore 4. (*Il Giocatore 4 non ha ricevuto una Carta PNG, siccome ci sono soltanto 3 PNG nel gioco base, di conseguenza non c'è alcun turno PNG dopo il turno del Giocatore 4.*)
8. Un nuovo round comincia con il turno del Giocatore 1.

**Difesa:** Se attaccato, un PNG si difenderà automaticamente. Per ogni Azione Attaccare, utilizzate la difesa specificata nella sezione blu "Defense" (Difesa) della Carta PNG.

**Danno:** Quando subisce danni, il giocatore che controlla il PNG prende Marcatori Danno (★) e li colloca sulla Carta PNG. Quando il numero di ★ sulla carta è uguale o superiore al numero necessario specificato nella sezione gialla "To Kill" (Per Eliminare) della Carta PNG, il PNG viene distrutto.

**Morte e Rigenerazione:** Quando i PNG vengono distrutti, la Miniatura PNG viene rimossa subito dal tabellone e posizionata sulla Carta PNG. Il giocatore che ha distrutto il PNG prende eventuali Crediti e Punti Fama specificati nella sezione verde "On Kill" (All'Eliminazione) della Carta PNG. Se un PNG distrugge un altro PNG, i Crediti sulla Carta PNG distrutta vengono presi e messi sulla Carta del PNG attaccante. (*Es. L'Enforcer distrugge la Scoundrel. Eventuali Crediti sulla Carta PNG della Scoundrel vengono presi e messi sulla Carta PNG dell'Enforcer.*) Quando vengono distrutti inoltre i PNG "dimenticano" chi li ha attaccati più di recente. A parte ciò, la Morte e la Rigenerazione di un PNG seguono le stesse regole di quelle dei giocatori (*vedere Morte pg. 9*).

**Movimento:** I PNG eviteranno: Campi di Asteroidi, Campi di Detriti, Scudi Planetari e Stelle. Le Nebulose non colpiscono i PNG. I PNG possono utilizzare i Portali. I PNG non possono eseguire Azioni Scansionare o Saltare nel Buio, sicché non possono spostarsi nelle Tessere Settore inesplorate. I PNG prendono sempre il percorso più diretto per i loro obiettivi. Se c'è più di un percorso più diretto, il giocatore che controlla quel PNG determina il percorso.

**• Settori Irraggiungibili:** A causa della configurazione casuale del tabellone, è possibile che per i PNG ci siano Settori irraggiungibili senza attraversare confini di norma evitati. In questo caso, il PNG si sposterà attraverso il percorso più sicuro / diretto per raggiungere tale Settore. Il percorso più sicuro viene determinato in questo ordine: Asteroidi, Detriti, poi, come ultima risorsa, Scudi Planetari. I PNG devono applicare gli effetti di questi confini alla stessa maniera dei giocatori.

## Tipi di PNG



### Enforcer (★ Ottemperante):

L'*Enforcer* è la legge. L'*Enforcer* punta le navi Fuorilegge vicine, si sposta verso di loro e, se possibile, attacca. Se non ci sono

Fuorilegge vicini, l'*Enforcer* pattuglia i pianeti Ottemperanti. Se attaccata, l'*Enforcer* tenterà di vendicarsi. L'*Enforcer* non può mai avere un Bottino su di sé.



### Scoundrel (★ Fuorilegge):

La *Scoundrel* è la sporca pirateria. La *Scoundrel* darà la caccia ad ogni vicina nave Innocente. Dopo aver attaccato, la *Scoundrel* fuggirà verso il suo pianeta natale Loath. Se attaccata, la *Scoundrel* tenterà di vendicarsi.

La *Scoundrel* non può entrare nei pianeti Ottemperanti in quanto ha sempre un Bottino (★) su di sé. La *Scoundrel* non punterà mai l'*Enforcer* (*è una codarda!*).



### Merchant (★ Neutrale):

La *Merchant* è il commercio pacifico. Durante ciascuno dei suoi turni, la *Merchant* si sposterà lungo una rotta commerciale. Ogni volta che la *Merchant* arriva sullo Spazio Vendita di un pianeta, guadagnerà 1.000▲. Con il procedere della partita, la *Merchant* diventerà sempre più ricca, un obiettivo allietante per i pirati! (*Nota: La Merchant in realtà non acquista né vende Cubi Cargo, lo scambio è meramente simbolico.*)

Per maggiori dettagli leggere la Carta di ciascun PNG.

## Pareggi / Controversie

I pareggi o le controversie sulle regole devono essere risolte con il 20 [d20] come segue:

Dividete 20 per il numero di pareggi / controversie (*es. Per un pareggio tra due navi/giocatori, scegliete 1-10 e 11-20. Una controversia tra tre navi/giocatori deve essere 1-6, 7-12, 13-18 (19-20 è un rilancio).*)

Il numero uscito determina il vincitore. Nel caso della controversia su una regola, questo risultato dura per il resto della partita.

## Ambientazione: Sistemi Vagabondi e Settori Maggiori

(Nota: Le sezioni dell'Ambientazione non contengono ulteriori regole e sono state inserite per divertimento.)

### Sistemi Vagabondi

nella galassia, solo uno è abitabile: Xia.

I notevoli campi gravitazionali ed elettromagnetiche di Xia creano condizioni ambientali che non si trovano in nessun'altra parte della galassia. Xia è un sistema di frontiera, non regolamentato da alcuno dei grandi imperi galattici: un sistema indipendente e, spesso, caotico. Essendoci pericolo e opportunità in parti uguali, Xia è straordinariamente adatto a capitani come voi.

I Sistemi Vagabondi sono anomalie galattiche. Situati tra i bracci a spirale della galassia, potenti forze gravitazionali fanno sì che le loro orbite paiano casuali; sembrano "vagabondare". Dei pochi Sistemi Vagabondi

### Kemplar II

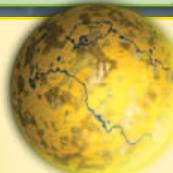
Per millenni, la sede del potere di Xia è stato Kemplar II. All'interno dei vasti e antichi paesaggi urbani si trovavano

le ville dei nobili, le ambasciate e le abitazioni dei politici, che tenevano insieme il regno. O questo è quello che avrebbero voluto far credere. Gli oppositori del governo dicevano che Kemplar II fosse un covo di ladri più grosso pure di Loath.

Diplomazia, pugnalate alle spalle, golpe militari, leader saggi e stolti: tutte queste cose appartengono al passato eclettico di Kemplar II. È stato qui che la guerra è cominciata ed è qui che la pace è stata firmata.

Un mondo un tempo bellissimo, adesso le sue strade di marmo e le sue antiche sale sono coperte dalle rovine e dalle macerie dopo decenni di lotte e di cattiva gestione. I signori decaduti ora litigano e si contendono i resti della gloria passata.

La pace dura da 413 anni. Fragile ed effimera, molto probabilmente, come le stupende oasi che fioriscono e poi scompaiono, nell'arido Mare di Sabbia di Kemplar II...



### Azure

In mezzo al sistema di Xia, dilaniato dalla guerra, c'è una gemma splendente: Azure.

Chiamato così per le sue profonde tonalità di blu, è un baluardo di tranquillità e di eccessi. Di tutti i pianeti, Azure ha conosciuto più della sua giusta quota di pace. Azure è prima di tutto un mondo turistico, in cui ricchi famosi vanno e vengono per far festa e sperperare i preziosi crediti che mantengono l'economia di Azure fiorente.

Le rigorose politiche dei visti tengono fuori la "marmaglia" della galassia. Azure detiene il motto "Lontano dagli occhi, lontano dal cuore" in tutti i suoi affari, preferendo mantenere le apparenze, piuttosto che affrontare difficili questioni socio-politiche.

Il fitto fogliame delle isole giungla di Azure e le acque cristalline dei suoi oceani sono l'habitat di animali pericolosi ed esotici. In molti provengono da tutta la galassia per cacciare i pungenti Humkar, apprezzati per le zanne, le corna, gli artigli, la pelle, la pelliccia, le criniere, le code, le pinne, le uova e la deliziosa carne. Ai vecchi tempi, la caccia agli Humkar era un tradizionale rito di passaggio denominato "Grande Caccia".

Mega-resort punteggiano le spiagge sabbiose di Azure, mentre gli Starliner lentamente si aggirano, si immergono e girovagano per i suoi bellissimi oceani prima di lanciarsi ancora una volta verso il cielo. Chi ha la fortuna di visitare Azure non si dimentica presto del suo fascino.



### Loath

Secoli fa, Loath era un pianeta prigione.

I criminali furono lasciati ad estrarre metalli preziosi dalla crosta ricca di minerali, mentre le stazioni di guardia si libravano in orbita bassa, mantenendo una pace relativa. Questi metalli venivano scambiati con razioni, vestiti e preziosa acqua, senza dimenticare che riempivano le tasche delle guardie...

L'atmosfera acida accorciava generosamente gli ergastoli dei detenuti. Tuttavia, durante la Ribellione Minore, i prigionieri rovesciarono le stazioni di guardia orbitali e iniziarono a imporre le proprie condizioni. Il commercio dei metalli, su cui facevano molto affidamento, fiorì.

Ora, Loath opera al di fuori dei canali ufficiali, governato da un sindacato dei lavoratori. Benché Loath sia ufficialmente un mondo fuorilegge, quasi tutti sanno che è solamente un'etichetta politica. Loath accoglie ogni e qualsiasi cittadino, sebbene le cose possano diventare un po' "turbolente", se non si hanno gli "amici" giusti.

Se avete bisogno di un ricettatore, non c'è bisogno di guardare distante. I sublivelli delle gallerie per il filtraggio dell'aria di Loath sono un vero e proprio alveare di commerci moralmente equivoci.



Un mondo coloniale in corso di terra-formazione.

Sembrava che il terraforming fosse il futuro; pensavamo di poter trasformare mondi desolati in paradisi. In realtà, gli unici mondi capaci di tali trasformazioni sono i pianeti glaciali con terreno sottostante. I gas serra vengono rilasciati nell'atmosfera e gran parte dell'acqua viene spedita fuori mondo. Il processo dura più di un millennio.

Le colonie di Neo Damascus sono costruite sotto il ghiaccio, con soltanto dei piccoli porti in superficie. La maggior parte dei coloni lavora presso gli impianti del gas. Queste strutture sotterranee generano i gas serra necessari a ricoprire la superficie del mondo e, infine, a riscaldarlo. Tuttavia, negli ultimi mesi, qualcosa sotto il ghiaccio si è scongelato.

Conosciuta semplicemente come la piaga, una terribile infezione virale si è diffusa tra la popolazione. Non c'è alcuna cura nota. La piaga prima si manifesta con emorragie sottocongiuntivali, facendo sì che il bianco degli occhi diventi rosso sangue. Migliaia di persone ne sono cadute vittima, molte sono morte. Quelle ancora vive sono bloccate nella Zona di Quarantena.

Inutile dire che l'industria del turismo di Neo Damascus vive un brutto momento...

### N Neo Damascus



Le vaste tundre viola e gli oceani smeraldo di Lunari ospitano alcuni degli animali e delle piante chimicamente più complessi della galassia. I primi coloni erano filosofi e liberi pensatori, che cercavano di espandere

le loro menti e costruire un'utopia concreta tra studio e natura. Con il passare delle generazioni, le piccole colonie rurali, con i loro rustici edifici scolastici, diedero vita a istituzioni più grandi. Oggi Lunari in tutta la galassia ha la reputazione di centro di apprendimento avanzato e di ricerca all'avanguardia. Tuttavia, le reputazioni sono spesso ingannevoli...

Le grandi università di Lunari hanno da tempo ceduto alla monetizzazione aziendale. La caduta dal puro mondo accademico è stata lenta, ma di vasta portata. Le aule sono ricoperte da strati di polvere, visto che in questi giorni ci sono ben pochi crediti da guadagnare con la condivisione della conoscenza. Le leggi permissive, originariamente previste per fornire una ricerca più pura della verità, vengono sfruttate per creare esperimenti terrificanti e mostruosi tecnologiche.

Gli scienziati fingendosi Facoltà conducono ricerche che gli altri pianeti proibiscono, tutto nel nome del progresso della comprensione. Le società che finanziavano queste "ricerche" sono tanto spietate quanto i tecnici che fanno il loro sporco lavoro. Miglioramenti lenti sono causa di licenziamento, mentre il fallimento può avere gravi conseguenze.

Su Lunari, è altrettanto pericoloso essere uno scienziato che una cavia.

### Lunari



Un assortimento ricco e variegato di terreni ha permesso a Doravin V di diventare la capitale produttiva di Xia. Prima della guerra, l'atmosfera era tranquilla e colta.

Tutti i tipi di spaziali e di vagabondi vi si stabilirono per diventare pionieri alla vecchia maniera: atterrarono con le loro astronavi e riadattarono la loro tecnologia all'agricoltura. Coloro che cercavano uno stile di vita più semplice e più elegante scoprirono che Doravin V era una fertile fattoria.

Purtroppo, le scosse della guerra si fecero sentire anche su Doravin V. Una comunità di clan combattenti sputò dalla terra feconda. Le Guerre Invernali determinano chi possiede quali terre. Quando finisce l'inverno, cessano pure le guerre. Durante i mesi produttivi, c'è una pace comune fino al termine del raccolto, a quel punto la lotta ricomincia.

Norme rigorose per il combattimento garantiscono che la terra fertile non venga segnata dal conflitto. Tutti i veicoli devono essere hovercraft e tutte le munizioni devono essere biodegradabili.

Chi viene da altri mondi spesso fraintende questa cultura della guerra: "Abbatterebbero le loro madri, piuttosto che abbattere un albero".

### N Doravin V

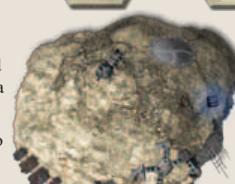


Smugglers' Den è una base fuorilegge nascosta profondamente all'interno di un pericoloso campo di asteroidi. Originariamente creata come un'attività mineraria, è stata abbandonata una volta che il campo è stato ripulito. Smugglers' Den è uno dei pochi Settori a trarre profitto dalla guerra. I contrabbандieri sono più che felici di fornire ad entrambi gli schieramenti tutto ciò di cui hanno bisogno. Lo fanno, ma non solo per soldi: lo fanno per un #!&\* sacco di soldi!

Mentre il Den ha mantenuto il suo aspetto esteriore anonimo, l'interno dell'asteroide scavato è diventato abbastanza sontuoso. Sale d'oro, fontane di perle e letti in pelle di Mu'ndark con ladri principeschi che giacciono in riposo.

Ora, il Den è conosciuto in tutto il sistema per il suo ricco mercato nero. Truffatori e criminali da tutta la galassia vengono per trovare un rifugio sicuro e quel poco di comunità che ci deve essere tra i ladri. Inoltre, ci sono tantissimi ristoranti!

### Smugglers' Den



## Ambientazione: Settori Minori

### ★ Xia

Il centro gravitazionale guida di tutti i Settori del Sistema Vagabondo è Xia. La composizione della stella di Xia è un'anomalia nell'anomalia. Il pozzo gravitazionale

generato dalla stella va ben oltre quello che la sua dimensione dovrebbe imporre, tenendo i corpi solari completamente alla deriva con sé. Come se ciò non bastasse, i raggi solari di Xia non si diffondono né degradano alla stessa velocità di una stella normale, permettendo un trasferimento di calore quasi perfetto ai pianeti vicini e lontani del sistema. Queste anomalie sono ciò che rende questo l'unico Sistema Vagabondo abitabile noto. Mentre gli altri Sistemi Vagabondi sono pieni di pianeti che passano frequentemente da croste carbonizzate a deserti ghiacciati in un batter d'occhio, Xia è straordinariamente stabile.

### ● Burning Horse

Le dense nebbie solari che si accumulano attorno alle regioni più instabili della nebulosa Burning Horse erano il luogo perfetto per nascondere una struttura di ricerca

sulle armi avanzate. La posizione fuori mano, insieme al fatto che la nebulosa è quasi impossibile da penetrare con le scansioni, le ha assicurato un nascondiglio per tutta la durata della guerra. È stata questa struttura a sviluppare la devastante Nova Tattica che ha spazzato via quasi due intere flotte a Kreller IV.

Una volta finita la guerra, l'impianto è stato ufficialmente messo fuori servizio come parte dell'accordo di pace. Ufficiosamente, l'impianto non si è mai fermato un giorno. La grande stazione spaziale è una vasta carcassa di moduli mal progettati e mal interconnessi. Sembra quasi che un migliaio di scienziati abbiano saldato insieme i loro laboratori strampalati per formare una super-comune di ricerca sfrenata. In realtà, questo è esattamente quello che è successo.

La tecnologia è il propellente che manda avanti Burning Horse e, in tutta la galassia, gli appassionati di tecnologia cercano questo colosso di metallo e scienza per scrutare oltre il presente e intravedere il futuro.

### ◆ Pelmont

Un silenzioso cimitero di astronavi. Nulla si muove tra i resti scheletrici delle navi, tranne i fantasmi dei guerrieri del passato. Pelmont è un posto tranquillo, lontano da

occhi indiscreti, che lo rende ideale per appuntamenti inosservati. I detriti sparsi qui sono ancora pericolosi e molti capitani non "navigano le sue acque". Un Settore insignificante prima della guerra e, dopo, vi rimangono solamente i ricordi di ciò che è andato perduto.

### ▲ Deltus Gate

Deltus è stato il primo portale scoperto. A quel tempo, non si era mai visto un tale dispositivo. Il suo vero scopo è rimasto nascosto per anni. Molti credevano che fosse

un simbolo sacro, un simbolo di speranza. Altri pensavano di sfruttare la sua apparente forza per un guadagno economico. Deltus è stato un mistero fino a quando un coraggioso capitano ha sfidato il vortice. Ci sono voluti 3 anni prima di rivederlo di nuovo, reso pazzo dal lungo e solitario viaggio verso casa. È stato quando i registri della sua nave sono stati setacciati che il suo viaggio ha potuto infine essere compreso e che il potere dei portali è stato rivelato.

### ● Red Gulch

Red Gulch è alquanto stabile per un campo di asteroidi, che non è un granché. Le scansioni preliminari a lungo raggio mostrano che potenzialmente Red Gulch aveva

elevati rendimenti di composti e di minerali per coloro abbastanza audaci da estrarli.

A differenza dei loro compagni terrestri, i minatori spaziali sono degli scavezzacolli mezz'pazzi che rischiano le loro navi e le loro vite (che ritengono meno importanti delle loro navi) per pilotare sufficientemente vicino a un ammasso a velocità casuale al fine di prendere qualsiasi cosa di valore, prima di andarsene di corsa.

L'industria mineraria qui ha fatto sì che i soliti affari di nicchia spuntassero sul limitare dello spazio di collisione. Cantieri, raffinerie mobili e porti di spedizione sono situati in sicurezza fuori portata dietro scudi sovrappotenziati.

### ● Vortex 86

I capitani temono Vortex 86. A parte il grande Casinò Rim ancorato nel subspazio - che regala ai giocatori una vista spettacolare sul vortice turbinoso - i più evitano il

Settore. Molte astronavi si sono perse nelle spesse nebbie tumultuose. È risaputo che il vortice blocca i sensori, disturba le comunicazioni e impedisce ai sistemi di funzionare correttamente.

Sebbene generalmente respinte, le voci di navi che operano dall'interno della nebulosa persistono. Presumibilmente questi pirati, noti come le Navi Fantasma, intercettano i mercanti e le navi da carico, poi scompaiono di nuovo nelle nebbie senza lasciare traccia. Le contrarie compagnie di assicurazione danno la colpa a piloti ubriachi o a subdoli accordi, rifiutandosi di credere a queste "storie di fantasmi".

Altri capitani hanno riportato che si captano strani segnali radio e comunicazioni semiincomprensibili quando si naviga troppo vicino al bordo...

Chissà cosa si nasconde nel vortice?

Dopo la Ribellione Minore, non era più possibile tenere i detenuti a Loath, così il governo istituì una nuova prigione. Una con uno scopo. I detenuti delle enormi navi prigione di The Keep setacciano i relitti della guerra, spogliando le vecchie navi e le piattaforme da battaglia, che vengono fuse nei loro elementi di base.

Mentre molti condannano il duro trattamento dei prigionieri, il governo è pronto a ricordare ai suoi cittadini: la Prison-Ship Corp. è un datore di lavoro per le pari opportunità.

### ◆ The Keep

Expedior è stato il secondo portale ad essere trovato. La scoperta del loro vero scopo - il trasporto istantaneo della materia fisica - non si pensava fosse possibile. Nell'area del teletrasporto la scienza era da tempo bloccata. I portali hanno fatto crollare quelle credenze.

Gli scambi tra i sistemi fiorirono. Iniziò una nuova era di prosperità. I governi e le società di tutta la galassia riversarono migliaia di miliardi di crediti nel Sistema Vagabondo di Xia, sperando di ottenere il segreto dei portali. Ma per quanto ci provassero, andava oltre le loro capacità. Gli antichi modi in cui erano stati costruiti non potevano essere retro-ingegnerizzati.

### ▲ Expedior Gate

L'unica cosa notevole di questo caos di roccia in costante agitazione è che non c'è niente di notevole. È un Settore tranquillo: la vita notturna di TK-421 non è esattamente vivace. Di qualsiasi cosa valga la pena estrarre, gli asteroidi qui ne contengono soltanto tracce, quindi TK-421 rimane in gran parte intatto. L'orbita di questo Settore di solito lo mantiene sul bordo esterno del sistema.

Principalmente il traffico che lo attraversa è formato da trasporti pesanti e viaggiatori spaziali diretti verso altri sistemi stellari. Le stazioni di rifornimento, le caffetterie e gli hotelstellati hanno come slogan "L'ultima fermata per i prossimi 245 parsec!" Vendono alcuni deliziosi souvenir, bicchieri da liquore e ditali dipinti a mano. Inoltre, dovete fermarvi a vedere la Più Grande Palla di Nano-Fili del sistema!

### TK-421

L'oscurità nera del Lost Sector è inquietante nella sua vacuità. Tale spazio vasto e sgombro può davvero essere riassunto solamente come un vuoto. Molte astronavi sono rimaste bloccate in questa vastità dello spazio profondo, solo per essere trovate morte anni dopo alla deriva, essendo venuto meno da tempo il supporto vitale. Innumerevoli vedove devono ringraziare questo Settore apparentemente innocuo per le loro perdite.

### ● Lost Sector

Delle nebulose di Xia, Lower Stratus è la più calma. Questo non vuol dire che non ci siano zone pericolose, però molti capitani hanno imparato a evitarle. Lower Stratus ha dato vita a una grande industria di Navi Raccolta per l'accumulo di gas. Queste operano all'interno della nebulosa un mese alla volta, raccogliendo, smistando, raffinando e comprimendo i preziosi gas che si sono accumulati qui nel corso dei millenni.

### ● Lower Stratus

La battaglia di Kreller IV è stata considerevole.

La Nova Tattica qui impiegata distrusse le navi delle due flotte mentre si univano al combattimento. La guerra era quasi vinta a quel punto, ma la devastazione provocata non poteva essere cancellata.

Dopo la battaglia, molti comandanti e capitani divennero canaglie. Facendosi chiamare i Nomadi, vivono la loro vita nello spazio, atterrando sui pianeti solamente quando è assolutamente necessario. I Nomadi non seppelliscono i loro morti, ma li mandano a viaggiare per il mare di stelle.

### ◆ Kreller IV

La scoperta dei Portali inaugurerà un'epoca di prosperità. Ma una grande ricchezza conferisce potere. E, come sapete, cari amici, il potere corrompe.

Nel cinquantunesimo anno di guerra, il Tigris fu danneggiato. La battaglia che infuriò tra i Portali fu pesantemente centrata su di esso. Navi che balzavano dentro e fuori dallo spazio reale in un batter d'occhio; interi squadroni che lanciavano raffiche prima di sparire di nuovo nel vuoto.

Il cimitero di astronavi che circonda Tigris è lì ancora oggi. Troppo pericoloso per essere sfruttato dalle società, soltanto gli avventurieri audaci cercano questo portale. Molti tentativi sono stati fatti di riparare il Tigris, ma i vecchi metodi sono andati perduti.

Con il suo Legame rotto, solo quelli abbastanza ardi (o stupidi) da avventurarsi nel suo vorticoso abbraccio sanno dove il Tigris conduce...

### ▲ Tigris Gate

L'Outpost nel Settore 338 fu originariamente una fortezza militare, molto prima della Guerra dei 100 Anni. La fortezza venne utilizzata solamente per breve tempo, poi abbandonata. Dopo la firma della pace, i resti abbandonati sono stati ripristinati da alcune società che speravano di fare un po' di R&S isolati. Tuttavia, la stella nascente del laboratorio rivale di Burning Horse ha fatto ristagnare gli investimenti. Le società hanno cercato di recuperare alcune delle loro perdite trasformando l'avamposto in alloggi a basso costo per vagabondi e minatori. Il baluardo un tempo lustro è diventato un bassofondo. Il ciclo naturale della stazione è questo: una volta che le famiglie si trasferiscono lì, non riescono a mettere insieme abbastanza crediti per andarsene. Posizionato in un Settore cosparsò di asteroidi, l'aria stantia e gli spazi angusti non offrono prospettive promettenti agli abitanti di Outpost 338.

### ● Outpost 338

## Ambientazione: Cose di Minor Importanza

### La Spezia

In Xia, la Spezia può essere trovata soltanto in rari asteroidi e nel Mare di Sabbia su Kemplar II.

La Spezia è famigerata in tutta la Galassia. Sebbene ci siano alcuni depositi di Spezia nel Sistema Vagabondo di Xia, non è affatto un giacimento abbondante e certamente non è abbastanza affinché le più grandi potenze della galassia ci prestino attenzione. La raccolta della Spezia non può interrompersi...

### I governanti di Kemplar

Kemplar II è ufficialmente il pianeta sovrano del Sistema Vagabondo di Xia. L'approfondimento di come questo potere venga assegnato ed esercitato è più lungo di quanto questo breve testo possa contenere.

Inutile dirlo, ci sono IA di alto livello che hanno difficoltà a conciliare le sue lunghe leggi spesso contraddittorie. Gli eclettici partiti di governo sono costituiti da egemonie, grandi casate, politici, elettorati, consigli, consigli minori, ambasciatori, sei famiglie reali e uno zar.

### L'Holo

Una volta raffinato, l'Holo è una sostanza stabile e utile. È stato inizialmente chiamato così per la svolta che ha dato il suo utilizzo negli Ologrammi come gli "Ologrammi a Proiezione di Materia™" (su licenza Grell Corp.). Tuttavia, poiché l'utilizzo del nome completo richiede il pagamento dei diritti, più semplicemente viene detto "Holo". L'Holo ha una quantità sproporzionata di applicazioni, sconosciuta fino al momento dell'esaurimento dei combustibili fossili; l'Holo può essere trovato in tutto, dai circuiti elettronici agli scafi delle astronavi.

### Gli scudi Pulsar

I potenti scudi che circondano i pianeti di Xia sono troppo grandi per essere completamente operativi in ogni istante. Per coprire una così vasta area, i pianeti usano scudi Pulsar.

Per mantenere la potenza questi scudi utilizzano un ampio refresh, o "pulsazione", a rapidi intervalli semi-casuali.

Ciò significa che per periodi di tempo molto brevi ci sono regioni dello scudo molto deboli.

L'analogia più vicina è quello che i bambini chiamano il "salto della corda": se un capitano temporizza il suo volo in modo corretto, può passare attraverso lo scudo, senza essere danneggiato o rilevato.

### Il Plasma

Un'energia liquida-gassosa. Il Plasma è uno degli elementi necessari per far funzionare i motori FTL.

Il Plasma si trova in tutta la galassia ed è privo di qualsivoglia proprietà speciale. Tuttavia, a causa del mercato incredibilmente grande, c'è sempre richiesta di Plasma.

### Mon-Manghi

Un frutto fermentabile che cresce solo su Azure. Sono stati fatti tentativi di coltivarli fuori mondo, però nessuno ha avuto successo. Il frutto è tanto delizioso quanto inebriante.

A causa di questo, la maggior parte dei mondi hanno approvato il divieto totale del frutto. Solamente su Azure è possibile sorbire liberamente i mon-manghi, la qual cosa porta i trafficanti di manghi a contrabbardare al miglior offerente fuori mondo il delicato frutto in capsule di stasi.

### Terra

Un termine onnicomprensivo che significa "dalla Terra". Terra viene usato per riferirsi a tutto ciò che proviene da un corpo terrestre tra cui: composti, colture, minerali, combustibili fossili (quei preziosi piccoli resti) e tutti i tipi di prodotti. Non c'è un pianeta nell'Universo che può fare a meno della Terra. Non è un lavoro eccitante, ma trasportare Terra paga le bollette.

### Motori FTL

Le intense correnti gravitazionali in un Sistema Vagabondo sono quello che dà ai corpi solari le loro orbite irregolari. Provocano anche disturbi nei motori superluminali. Quando si tenta di calcolare la traiettoria del salto, l'incapacità di un Nav-computer di elaborare la complessità dei sovraccarichi genera un funzionamento inaffidabile.

La più semplice analogia terrestre è una barca in un oceano in tempesta. L'imbarcazione potrebbe avere un motore potente, ma le onde decideranno fino a che punto si spingerà la nave.

Questi viaggi FTL inaffidabili sono il motivo principale per cui il Sistema Vagabondo di Xia è sempre a corte di capitani.

### Cyber

Il diminutivo della parola "Cibernetica". Solitamente riservata alla tecnologia di maggior potenza, troppo costosa per l'uomo comune. Quasi tutte le esportazioni dai centri di ricerca

avanzata su Lunari sono classificate come Cibernetica.

Molte delle tecnologie di prima della guerra sono estremamente apprezzate. Raccogliere tra le macerie delle vecchie zone di guerra non è sicuro, però un capitano potrebbe andare in pensione con un bottino pieno di Cyber.

## Riconoscimenti e Ringraziamenti

**Cody Miller:** Ideatore / Artista / Editore

---

**Steve "Coolhand" Tyler:** Illustrazioni Scatola / Modelli Navi / Illustrazioni Navi / Illustrazioni Portali

**Peter Wocken:** Progetto Grafico / Impaginazione / Illustrazioni

**Justin Howlett:** Modelli Monete Metalliche / Modelli Supporti Volo

**Matt Shinners:** Senior Editor

**Tess Miller:** Fotografo

Alcune icone create da Lorc. Disponibili su <http://game-icons.net>

---

**Consulenti Chiave:** Tom Miller, Dylan Miller.

**Consulenti Creativi:** Drew Buring, Oliver Peery.

**Responsabili dei Playtest:** James Hoover, Brandon Gillman, Ryan Allen, Corey Buring.

**Playtester:** Todd Jackson, Thomas Gurenea, Andrew Fries, Ty & Tab Nowark, Nate Holmes, Sadie Buring, Mikaila Miller, Joe Quercia, Gary Ayers, Ryan Viles, Steel Henderson, Craig Henderson, Daniel Sears, Daniel Stecher, Levi Henry, Matt Trueman, Joel Barrett, Ryan Willoughby, Debbie Gettman, Michael Kurtz, Jesse Lascano, Lorrie Davis.

**Editor:** Tilly Miller, Ron Sears, Dylan & Lindsey Miller, Micah Short, Joshua Gaylord, Ira Fay, Nicolas Theriault-Langelier, Rick, Andrey Volkov, Dave Griffin, Jarvis Jensen.

**Squadra Pittorica d'Assalto (versione di anteprima):** Todd & Melody Jackson.

**Correttori di Bozze:** Shawn Charney, Jack McNaughton, Benkus83, comport9, Joe Wiltshire, Sam Klein, Ryan Smith, Enchante Chang, Larry D. Goodale, Chris Brandt, Victor Luchango, Brad Wild, Jordan Czop, Colin Smith, Mark DeHate, Christian Latour, Spencer L., Emil Stenström, Lieven, Niels Nellissen, William Hyatt, Geoff Bland, Gareth Storm, Jason Miller, Sean Gibson, David Lee Seymour, Joseph Courtright, Dan Leister, Matt Thaxton, Owen Sullivan, Kevin Chen, Shane, Marc von Canal, Jason Peters, Kirk Bauer, Joshua L. Coady, Tiernan Falcon, Kyle Sellner, Paul Phillips, Travis Cornett, Guillaume Rivest, Anthony Weinmeister, Asbjørn Lie Parmer, Victor Luchango, Elias Gannage, Andrew Ronzino, Bryan Beach, Brian Aslin, William Umstattd, Phil The Sheep, DarthEd, Owen P Sullivan.

**Traduttore:** Fabio Piovesan.

## Sostenitori

Xia è il prodotto di una campagna Kickstarter di successo, finanziato da persone incredibilmente brillanti, generose, belle, pazienti e lungimiranti!

Grazie, Sostenitori, per aver reso questo sogno una realtà! Non ci sarei riuscito senza di voi!

## Ringraziamenti Speciali

La mia incredibile e stupenda moglie Abby! Grazie infinite per tutto il tuo amore e il tuo sostegno! Tu sei la stella più luminosa della mia galassia!!!

I miei meravigliosi figli Zealan e Judah! Spero che vi divertirete con questo gioco negli anni a venire. Vi amo fino alla luna e ritorno!

Mamma e Papà! Grazie per tutto il vostro amore, interesse e incoraggiamento!

Dio! Grazie per avermi dato le capacità e l'ispirazione! 2Cor 4,18

E grazie a te, amico giocatore, per aver acquistato Xia! Benvenuto nella community!

Saluti, -Cody

# Far Off Games

Per ulteriori informazioni, domande, suggerimenti visitate il sito Far Off Games:

[www.faroffgames.com](http://www.faroffgames.com)

©2014 Far Off Games, LLC

## Fase Azioni

1. Dichiare
2. Spendere / Tirare / Pescare
3. Risolvere

### Azioni Disponibili

#### Spostarsi

- Motori
- Impulso (anche se Bloccato)

#### Attaccare

- Blaster
- Missili
- Speronare

#### Missioni

- Pescare Missioni (**Minore**)
- Obiettivi della Missione
- Completare una Missione

#### Cubi Cargo

- Acquistare Cubi Cargo
- Prelevare Cubi (**Minore**)
- Estrarre / Recuperare / Raccogliere
- Vendere Cubi Cargo

#### Esplorare

- Scansione un Settore
- Saltare nel Buio (**Minore**)
- Raccogliere un Gettone Esplorazione (**Minore**)

#### Altro

- Abilità Speciali
- Soccorrere un giocatore Bloccato
- Espellere Carico (**Minore**)

## Fase Affari

### Ricaricare l'Energia - Gratuita

### Riparare i Danni

- Livello 1 : 1.000
- Livello 2 : 1.000
- Livello 3 : 2.000

### Acquistare Dotazioni

- Piccola: 1.000
- Media: 2.000
- Grande: 3.000

### Vendere Dotazioni

- Piccola: 1.000
- Media: 1.000
- Grande: 2.000

### Riordinare la Stiva - Gratuita

### Comprare una Nuova Nave

- Livello 2 : 5.000
- Livello 3 : 8.000

### Acquistare Fama: 5.000 per 1

## Fase Status

1. Riscuotere Fama
2. Pescare Titoli
3. Ripristinare - Abilità e Impulso
4. Armare i Segnalini

## Guida Rapida

### Combattimento

#### 1. Acquisire il Bersaglio

- Portata
- Linea di Vista

#### 2. Dichiare l'Attacco

#### 3. Dichiare la Difesa

#### 4. Tirare

#### 5. Risolvere

#### 6. Ri-Armare

### Punti Fama

#### Esplorazione

Scoprire nei Gettoni Esplorazione.

#### Completare le Missioni

Ogni Missione completata vale 1 .

#### Combattimento

Distruggere un'altra nave fa guadagnare Punti Fama:

Le navi di Livello 1 valgono 1 .

Le navi di Livello 2 valgono 2 .

Le navi di Livello 3 valgono 3 .

#### Commercio

Vendere tutti i Cubi Cargo in Stiva - si riceve 1 .

#### Navi

Comprare una nuova nave fa guadagnare 1 .

#### Ricchezza

Si può acquistare 1 per 5.000 .

#### Gentilezza

Soccorrere un giocatore Bloccato - Dando Energia a un giocatore Bloccato si riceve 1 .

#### Titoli

Completare gli Obiettivi Titolo e guadagnare il che li accompagna.

#### Fortuna

Guadagnare 1 ogniqualvolta si ottiene un 20 naturale su un 20 [d20].

### Icone Chiave

#### Marcatori Danno:

#### Punti Fama:

#### Crediti:

#### Punto Missione:

#### Livelli delle Navi: 1 , 2 e 3

#### Dadi:

#### Bottino:

#### Gettone Esplorazione:

#### Tipi di Settore: Portale, Vuoto,

#### Detriti, Asteroide, Nebulosa,

#### Stella, Ottemperante, Fuorilegge, Neutrale

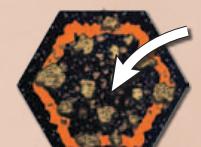
Non ci sono regole particolari



## Spazio Normale



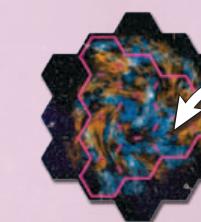
### Tiro per i Danni



1-10 =   
11-20 =



### Tiro per la perdita di Energia



1-10 =   
11-20 =



### Tiro per la morte istantanea



1-3 =   
4-20 =

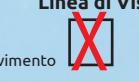


### Morte istantanea

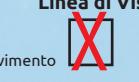


### Pianeta

#### Scudo: Tiro per i Danni, il passaggio e il Bottino.



1-10 =   
11-17 = 1,000   
18-20 =



### Ingresso

Ingresso Ottemperante: se ha Bottino, non può entrare.



Ingresso Fuorilegge: Se è Innocente, +1,000 di Bottino.

### Portale

#### Movimento Speciale

