

# VOYAGERS

di Stefano Adriani e Andrea Meleri

Ogni nave deve essere composta da un equipaggio di almeno TRE persone, che sono gli Ufficiali al Comando:

**COMANDANTE:** chiede agli altri ufficiali i dati e le informazioni che ritiene utili, consulta l'equipaggio e in base a ciò decide come disporre delle risorse della nave. Solitamente l'intero equipaggio concorda sul da farsi, ma in caso di controversia il comandante ha l'ultima parola.

**NAVIGATORE:** è il responsabile della navigazione e delle Mappe Stellari. Suggerisce al Comandante la rotta ottimale, che si riserva però di accettarla o variarla in base alla situazione.

Discute assieme all'Ufficiale Tecnico la potenza da disporre ai radar e ai motori, anche qui lasciando la decisione al Comandante in caso di controversia.

**UFFICIALE TECNICO:** è il responsabile delle Torrette per il lancio dei siluri fotonici, degli Scudi di protezione, dei Motori, dei Radar, dei Sistemi di bordo e delle riserve energetiche.

Decide insieme agli altri ufficiali come disporre della potenza della nave, e fornisce loro i dati sullo stato attuale, sulle risorse ancora disponibili e sulle necessità energetiche.

In caso di controversia lascia la decisione al Comandante.

Nel caso vi siano più di tre giocatori per squadra, si possono inventare tutte le mansioni e gli incarichi possibili.

Alcuni suggerimenti :

- Ufficiale Scientifico: massimo esperto di tecnologia.
- Ufficiale Tattico: valuta le strategie di combattimento.
- Ufficiale Strategico: studia i movimenti delle altre navi.
- Esploratore: scende sui pianeti o sale sulle navi abbordate.

## REGOLAMENTO

- 1) Ogni squadra avrà una certa missione, in generale personalizzata, da portare a termine. Vince la squadra che vi riesce per prima.
- 2) Una nave è caratterizzata dai seguenti parametri:
  - ENERGIA: quantità di energia ancora disponibile.
  - DANNI: numero di colpi che la nave può subire prima di esplodere.
  - SCUDI: potenza erogata agli scudi, che limitano i danni subiti.
  - VELOCITA': potenza fornita ai motori warp, o in alternativa, a quelli convenzionali.
  - TORRI: numero di torrette approntate con siluri fotonici.
  - RADAR: potenza erogata ai radar e sensori, corrispondente al numero di "caselle" entro le quali la nave vede cosa c'è intorno a lei.
- 3) Ogni nave ha un limite superiore per tali parametri, ma si può ovviamente restarne al di sotto quanto più si desidera. Per esempio, TORRI = 3/6 significa che la nave dispone di SEI torrette, ma ne tiene armate solo TRE.
- 4) Il totale di parametri impostato deve essere sempre inferiore o uguale al numero di DANNI ancora disponibili. Per esempio, se si ha DANNI = 12, sono possibili le seguenti scelte:
 

|           |               |           |           |
|-----------|---------------|-----------|-----------|
| SCUDI = 4 | VELOCITA' = 4 | TORRI = 2 | RADAR = 2 |
| SCUDI = 3 | VELOCITA' = 3 | TORRI = 3 | RADAR = 3 |
| SCUDI = 0 | VELOCITA' = 0 | TORRI = 6 | RADAR = 6 |
| SCUDI = 1 | VELOCITA' = 1 | TORRI = 2 | RADAR = 2 |

 Il cui totale è per l'appunto sempre inferiore a 12.  
 Ovviamente, più elevati sono i parametri, maggiore è il consumo di energia!
- 5) In caso di combattimento, il risultato dipenderà da:
  - Velocità relativa tra le due astronavi.
  - Distanza tra le due astronavi.
  - Numero di siluri lanciati o di banchi phaser utilizzati.
  - Potenza fornita agli scudi di protezione.
  - Capacità di combattimento della nave (razza costruttrice).
  - Orientamento relativo degli scafi.
 Si lascia all'equipaggio valutare la strategia ritenuta migliore.
- 6) Se una nave ha attiva almeno una torretta, essa risponderà AUTOMATICAMENTE ad ogni attacco avversario, aprendo il fuoco verso chi l'ha attaccata. L'unico modo di evitare questo contrattacco automatico è di tenere "spente" le proprie torrette.

- 7) Durante il proprio turno una nave consuma energia, sia che si limiti a muoversi, sia combattendo, sia tenendo "attivo" uno qualsiasi dei parametri. Se invece la nave è attaccata durante il turno di un altro equipaggio, consumerà solo l'energia corrispondente agli scudi attivati ed alle torrette utilizzate, ma in misura molto maggiore a quella di sola "attivazione".
- 8) Le navi possono rifornirsi di energia in tre modi:
  - Chiedendola ad una nave disposta a cederla.
  - Recuperandola da una nave distrutta ma ancora fornita di energia
  - Orbitando attorno ad un pianeta.
- 9) Nello spazio di gioco si possono incontrare:
  - Altre navi comandate da altri equipaggi.
  - Navi comandate dal Master.
  - Pianeti: utili per rifornirsi di energia.
  - Stazioni: utili per riparare i danni subiti.
  - Altri oggetti di natura sconosciuta.
- 10) PIANETI : è sufficiente che la nave orbiti attorno ad un pianeta per rifornirsi di energia. I pianeti sono diversi tra loro, e ve ne sono di più o meno ricchi di materie prime.  
Azionare i motori a impulso o la propulsione warp fa uscire immeritadamente dall'orbita impostata. Atterrare su un pianeta è concesso, ma solitamente danneggia gravemente la nave.
- 11) STAZIONI : una volta che la nave entra in una Stazione, PUÒ chiedere di riparare i danni subiti o aumentare il proprio equipaggiamento. Per far ciò la Stazione chiede di essere pagata in energia, con un prezzo variabile da Stazione a Stazione, oltre al normale pagamento della Tassa di Posteggio. Nelle stazioni la nave è invisibile ai radar altrui.
- 12) Ogni nave è munita di una ESCAPE POD di salvataggio, sulla quale l'equipaggio può rifugiarsi in caso di emergenza. L'utilizzo della ESCAPE POD provoca l'autodistruzione della nave madre, quindi va usata solo se veramente necessario. Nel caso l'astronave madre venisse distrutta nel corso di un combattimento, l'evacuazione sull' ESCAPE POD è automatica.
- 13) RADAR: una nave può attaccare e trasmettere messaggi solo alle navi che vede sul proprio radar. Può però accadere di RICEVERE un messaggio radio da navi fuori dalla portata del proprio radar. E' possibile interrogare i sensori per avere qualsiasi tipo di informazione, ma solo per gli oggetti entro la portata del radar. Si può entrare in orbita o agganciarsi ad oggetti nel campo del radar in unico turno, delegando al computer la manovra, senza dover impostare manualmente la rotta.
- 14) OCCULTAMENTO: una nave può entrare in modalità "occultamento" diventando così invisibile ai radar. Le navi occultate NON possono combattere e consumano molto più del solito.
- 15) SENSORI : si possono interrogare i sensori al massimo tre volte per turno, facendo qualsiasi tipo di domanda riguardo ad altre navi e/o oggetti: situazione dei loro scudi, ricerca di forme di vita, torrette approntate al fuoco, azionamento del teletrasporto ecc.
- 16) SCALA DEL GIOCO : un turno corrisponde a 10 minuti nella realtà, e una distanza di "una casella" grosso modo ad una Unità Astronomica, ovvero 150 milioni di chilometri.  
Considerati i tempi morti tra due turni della stessa nave, la partita si svolge quindi in tempo reale.

## DINAMICA DI GIOCO

Ogni equipaggio si sistema in una stanza diversa, quindi il Master decide l'ordine dei turni di gioco e la partita ha inizio. Una squadra può consultarsi per quanto tempo desidera, ma quando il Master chiama il turno (consegnando il foglio radar "rosso"), la nave deve presentare la propria mossa entro UN MINUTO. In caso non venga rispettato questo termine, la nave muoverà secondo i parametri impostati l'ultima volta!

Se si vogliono interrogare i sensori PRIMA del turno, occorre dichiararlo mentre il Master consegna il foglio "rosso". I membri di ogni equipaggio DEVONO sempre restare all' interno della propria stanza, ad eccezione dei Navigatori, che devono seguire il Master quando egli preleva il foglio del turno.

Quando ciò avviene, il Navigatore segue il Master con ENTRAMBI i "fogli del Radar", comunica la mossa al Master, attende l'aggiornamento, e quindi torna alla propria "nave-stanza".

Nel caso che una nave compia una comunicazione radio verso un'altra nave, sarà sempre il Master a chiamare i nomi delle due navi interessate alla comunicazione e a dare il "Via" al dialogo (a voce o per interfono). Esse possono parlare fra loro per quanto tempo e/o turni vogliono, finché il Master richiama i loro nomi dando lo "Stop" alla comunicazione.

In caso di abbordaggio tra due navi, è sempre il Master a regolare l'eventuale spostamento degli equipaggi da una nave all'altra, che non deve MAI avvenire senza permesso.