

vi

HIGH FRONTIER 4 ALL MODULE 3:

# CONFLICT

DI PHIL EKLUND E JUSTIN GREY



**High Frontier 4 modulo per 2-6 giocatori.**  
**Aggiornato a marzo 2021.**

## 3A. Modulo 3

Man mano che le Fazioni si espandono nel sistema solare e commerciano tra loro, diventano meno dipendenti dalla Terra e meno tolleranti nei confronti dei monopoli e delle normative commerciali incentrate sulla Terra. I Secessionisti iniziano a reclamare l'Indipendenza e l'autogoverno. Ma se viene dichiarata la Guerra di Indipendenza (Guerra), lo stato del gioco cambia drasticamente, fino a quando questa non si risolve, con ostilità tra i Lealisti ⊕ e gli Independentisti ⊖. La posta in gioco: le imprese spaziali e i pionieri saranno soggetti ad un governo regolamentato dalle superpotenze e dalle organizzazioni multinazionali come l'ONU, o diventeranno una colazione di città stato autonome che praticano il libero scambio<sup>1</sup>?

**a. Moduli.** Deve essere usato il Modulo 0, utilizzando la plancia dell'Assemblea Politica del Modulo 3 (invece di quella del Gioco Base).

I Moduli 1 e 2 sono consigliati (ma non sono indispensabili). Tutte le regole che riguardano i Moduli 1 e 2 sono riportate [in caratteri blu](#).

Potete giocare anche con i *Futuri* (1D), che possono influire sul combattimento (3F2).

**b. Numero dei Giocatori.** Da 2 a 6, in modalità competitiva. Il gioco in solitario non è supportato.

**c. Variante della Pirateria.** Il combattimento è permesso ma non è sempre obbligatorio contro tutti gli avversari, ma se la vostra vittima è nella vostra stessa *coalizione*, dovrete dargli una *tangente*, seguendo le regole della *vendetta* (3D1)<sup>2</sup>.

**d. Variante L'Era della Pirateria.** I giocatori che vogliono provare il combattimento senza le Guerre di Indipendenza possono giocare la Variante della Pirateria come dal punto precedente, ma senza coalizioni, propaganda o estremisti e tutti gli attacchi richiedono il pagamento di una tangente al difensore. Non utilizzate la *preparazione 3A2f,g*, *Assemblea politica del Modulo 3 (3B2)*, *propaganda (3B3)*, *scoppio della guerra (3C)*, *Colonie Bernal Base ET* e *Post-guerra (3F)*, e *Guerra/Anarchia (3D)*, eccettuate *armi delle fazioni 3D6*, *dislocamento 3D7* e *combattimento 3D8* che sono utilizzate).

---

<sup>1</sup> L'IMMAGINE SULLA SCATOLA di Josefín Strand illustra un attacco verso una fabbrica mineraria situata su una cometa utilizzando un missile riscaldato a laser con una testata a melma grigia irradiata. In generale le installazioni su comete e asteroidi sono bersagli rinforzati, essendo le loro strutture mobili o in profondità. Nonostante sia una violazione delle leggi interplanetarie possono essere infettate con nano-macchine in grado di replicarsi utilizzando la luce solare e la regolite. Un'altra strategia di attacco sfrutta il fatto che molte comete sono ricoperte di ghiaccio di acqua amorfo a bassa densità (ASW), un tipo di ghiaccio stabile nel Sistema Solare esterno. Se viene avviata una reazione a catena, la ricristallizzazione incontrollata di questo ghiaccio può causarne l'esplosione.

<sup>2</sup> TANGENTE DI SANGUE. La tangente guadagnata dalla vittima di un pirata simula non una parte del bottino, ma piuttosto una tangente di sangue che dà alla vittima un motivo giustificato di vendetta o giustizia. Non si tratta solo di discorsi, questa giustizia occhio per occhio viene rispettata da altri che pensano di aderire alla causa della vittima.

**e. Variante Modificata delle Guerre Future.** Una partita senza combattimento può utilizzare le regole sull'*elusione* (3D3, 4, 5) per modificare le Guerre di Indipendenza che avvengono come risultato dei Futuri *casus belli* (1D2c). Dato che non ci sono *estremisti* o *delegati corrotti* (3D2) solo i vostri delegati o delegati alleati con il permesso possono essere invitati a evadere.

**f. Versioni Software.** Tabletop Simulator di Justin Grey, VASSAL di Stefano Tiné.

**SUGGERIMENTO** (Moduli 1 e 2): In una partita con i Futuri e il Modulo 3 non potete più ignorare tranquillamente l'arena politica solo perché è oscurata da altre fonti di PV. [3Aa]

**FACILE DIMENTICARE** (Modulo 2): Sia le vostre *abilità di fazione* (B6a) che le *armi di fazione* (3D6) sono disattivate fino a quando non avrete una Colonia Bernal Base (secondo 2B3 o 3F1). [3Aa]

**FACILE DIMENTICARE:** Se state usando il Modulo 1, l'operazione di consegna (I9) non può essere utilizzata, vedere 1A8. [3Aa]

**SUGGERIMENTO:** L'Era della Pirateria è un buon metodo per provare le regole sul combattimento, o se state giocando una partita breve (ovvero solo 48 anni o senza i Moduli 1 e 2). [3Ad]

**OPZIONALE:** Le ultime analisi dalla sonda Rosetta non hanno rilevato minerali idratati sull'asteroide Lutetia (? 8:30), al contrario dei dati raccolti nel 2004. Nella scatola è presente un segnalino esagonale che potete piazzare sulla mappa per utilizzare i dati più recenti. [3A1]



## 3A1. Componenti del Modulo 3

**1 Scatola a cassetto.**

**2 Regolamenti.** Queste regole e una Guida Strategica.

**6 Plance.** 1 per giocatore.

**2 Guide di Riferimento.**

**1 Plancia dell'Assemblea Politica del Modulo 3.**

**12 Dischetti Tangente.** Neri, vedere **3B1**.

**6 Pedine Erranti.** Piazzatele sulla mappa se un errante viene *dislocato* (**3D7**) per indicare la posizione della sua pila.

**6 Segnalini Propaganda.** Preparazione secondo **3A2f**. Giratele secondo **3B3a,b,c**. Determinano la vittoria nella Guerra secondo **3F4**.

**11 Segnalini Danno.** Utilizzate per il danno alle Fabbriche (**3E7c**).

**1 Segnalino Croce Rossa.** Utilizzata per l'*ospedale per i tumori* (**3E9d**).

**1 Segnalino Sito Lutetia.** (opzionale).

**5 Segnalini POW.** Pedine gloria speciali (**3D9c**).

**1 Dado a sei facce.** Avrete bisogno anche di un dado a sei facce dal Gioco Base.

**3 Bustine Ziplock**

COALIZIONI [3A2b]



INDEPENDENTISTI



LEALISTI

## 3A2. Preparazione del Modulo 3

La preparazione avviene come nella *preparazione base* (**C**), con le seguenti aggiunte:

- Assemblea Politica del Modulo 3 e Dischetti Anzianità (C1).** Utilizzate l'*Assemblea Politica del Modulo 3*. Piazzate 4 Dischetti Anzianità nel centro per una partita breve, 5 per una partita intermedia o 7 se state giocando con i Futuri (Moduli 1 e 2).
- Assegnazione delle Fazioni e degli Equipaggi.** I giocatori si dividono tra le coalizioni di Independentisti e Lealisti, dopodiché in ogni coalizione vengono assegnate le fazioni (utilizzate i dadi se necessario). Ci deve essere almeno un giocatore Lealista ⊕ [Viola (socialista), Giallo (nazionalista) o Bianco (globalista)] più un giocatore Independentista ⊙ [Verde (unionista), Grigio (individualista) o Rosso (imprenditore)].

**c. Aqua Iniziale.** Uguale al Gioco Base (**C5**) (Aqua per giocatore = il numero di mazzi brevetti utilizzati). Se viene utilizzata la *partenza rapida (V1)* iniziate con zero Aqua.

**d. Tangente Iniziale.** Ogni giocatore mette 3 tangenti (dischetti neri) nella propria Riserva (solo 2 tangenti in una partita con 5 o 6 giocatori).

**e. Pance Iniziali ed Erranti.** Ogni giocatore riceve la plancia del proprio colore di fazione e mette il segnalino errante di plastica del proprio colore nel punto con l'immagine dell'errante.



**f. I Segnalini Propaganda** vengono piazzati nei cerchi sulla plancia dell'assemblea politica. Libertà, Individualità ed Eguaglianza vengono piazzati con il lato della coalizione Indipendentista ⊙ verso l'alto, e Onore, Unità e Autorità con il lato della coalizione Lealista ⊕ verso l'alto, come indicato. Non viene piazzata una pedina propaganda per i centristi Freedom<sup>3</sup>.

**g. Delegati Estremisti.** Ogni giocatore inizia con un delegato piazzato nel proprio colore di Ideologia. A differenza del Gioco Base, piazzate il vostro delegato sopra il segnalino propaganda che si trova nel colore della vostra Ideologia. Finché rimane sul segnalino propaganda, viene definito il vostro **delegato estremista (3B2a)**<sup>4</sup>.

### 3A3. Cambiamenti nelle Regole del gioco Base/Moduli 0-2

Il Modulo 3 sostituisce le regole del Gioco Base durante l'*Anarchia (K2e)* e la Guerra, in particolare *limitando* determinate attività (**3D4, 3D5**), e permettendo il combattimento e le Azioni Criminali contro i nemici ma non contro gli alleati.

a. **Azioni Criminali.** Durante la Guerra/Anarchia, tutti i giocatori ottengono un'Abilità equivalente all'*abilità di fazione* Azione Criminale (secondo **K2e**), ma solo il Giocatore Viola può usare questa Abilità contro gli alleati.

<sup>3</sup> INDIPENDENZA. Nella realizzazione di un gioco su una Guerra di Indipendenza, mi sono impegnato tanto a simulare l'Indipendenza quanto la Guerra! Questo era il punto centrale di tutto lo spargimento di sangue e volevo che l'esito della Guerra fosse determinante nel proseguo post-bellico di *High Frontier*. L'indipendenza è un passo avanti, avvicinando l'umanità alle stelle. Questo modulo introduce un punto di rottura in quanto il mercato interno nello spazio genera tanti valori umani e profitti quanto il commercio con la Terra. Illustra anche alcune delle conseguenze: cattiva politica, colonie spaziali che si allontanano ulteriormente, Anarchia, vendette, embargo, crollo della valuta Aqua, e Colonie Bernal Base in orbita attorno ad altri pianeti.

<sup>4</sup> L'ESTREMISTA è un ideologo intransigente, e il principale rappresentante di una coalizione ideologica. Le ideologie nel gioco sono disposte in modo che gli opposti si trovino sui lati opposti dell'esagono dell'assemblea politica. Ad esempio, non ci sono ovviamente compromessi possibili tra la meritocrazia dell'onore e l'egualitarismo dell'uguaglianza. Come la libertà e l'autorità sono opposte, così come l'individualismo e l'unità.

**FACILE DIMENTICARE:** Le Azioni Criminali non subiscono modifiche nel Modulo 3. [3A3a]

- b. Pila Errante (da aggiungere a E3).** Questa è una nuova Pila creata dall'*operazione dislocamento* (3D7b)<sup>5</sup>. Potete avere solo 1 Pila Errante. Viene fornita una nuova plancia con uno spazio per questa Pila. Dopo essere stata creata, le carte non possono essere messe o tolte dalla Pila Errante (possono essere Dismesse normalmente). Se in un istante qualunque la Pila Errante non contiene un propulsore Operativo che risponda ai requisiti elencati in 3D7c, la Pila viene Dismessa. Le Pile Errante sono immuni agli eventi e al combattimento (eccetto quanto indicato in 3D7d) dal secondo e nei turni successivi al suo dislocamento (3D7e,f).
- c. Pila Kamikaze (da aggiungere a E3).** Questa è una nuova Pila temporanea create quando si esegue un *attacco kamikaze* (3E5). Potete avere un numero qualunque di Pile kamikaze, ma vengono Dismesse nello stesso turno in cui vengono create, quando attaccano (o alla fine del combattimento se non sono in grado di attaccare).
- d. Intercettazione del Movimento (da aggiungere a H1).** Se durante la Guerra/Anarchia la vostra Astronave entra in uno Spazio occupata da un'Astronave nemica (Razzo, Cargo, Fabbrica Mobile, o Pila Colonia Bernal), si deve fermare (e avviene il combattimento al termine di tutti i vostri movimenti)<sup>6</sup>.

**FACILE DIMENTICARE:** Gli Avamposti non possono intercettare i movimenti. [3A3d]

- e. Bombardamento in Picchiata durante il Movimento/Atterraggio (H5e, H6).** Una Pila con un propulsore o un Cargo senza Umani a bordo può dichiarare un bombardamento in picchiata durante il suo movimento. Questo gli permette di muoversi attraverso le accensioni per l'atterraggio verso il Sito associato come se fossero spazi di Lagrange (senza richiedere Accensioni). La Pila deve attaccare come un'*arma kamikaze* (3E5) durante il Combattimento in quel turno, se non è in grado di attaccare viene Dismessa alla fine del Turno.

---

<sup>5</sup> MASSI ERRANTI. Sulla Terra questi sono massi incastonati in rocce sedimentarie che in origine erano stati fatti scendere sul fondo dell'oceano dallo scioglimento di calotte di ghiaccio in cui si trovavano. In questo gioco sono rocce o iceberg estratti da piccoli asteroidi, e quindi fatti deorbitare in un passaggio ravvicinato del Sole o di un pianeta gigante. Durante il massimo avvicinamento durante il passaggio ravvicinato, vengono utilizzate catapulte elettromagnetiche come moltiplicatore della propulsione Oberth, mandando il bolide contro un bersaglio per distruggerlo con l'energia cinetica. I luoghi più pratici per questo attacco sono i satelliti o le comete appena catturate dal Sole o dai pianeti, per i quali è necessario solo un piccolo delta-v per deorbitarli. Il propellente per l'attacco è ottenuto sacrificando una parte del bolide stesso.

<sup>6</sup> NON CI SONO CORSIE NELLO SPAZIO. La regola di intercettazione e le rotte sulla mappa danno la falsa impressione che tra i mondi eliocentrici siano preferite specifiche rotte. La differenza di velocità (delta-V) tra di loro rimane costante, ma dato che orbitano a differenti velocità, le distanze tra di loro variano enormemente. Le meccaniche del gioco tentano di risolvere il problema concentrandosi sul numero di Accensioni verso la destinazione, piuttosto che sulla distanza. Gli unici punti che sono ad una distanza costante da un pianeta sono gravitazionalmente bloccati: il Sole, i Punti di Lagrange, i satelliti e i Troiani.

**f. Lobby (O4 del Modulo 0).** Questa azione gratuita non cambia in tempo di pace: Dismettete un delegato e pagate 1 Aqua per utilizzare una Legge non attiva di quella Ideologia. Tuttavia, un *delegato corrotto* (3D2) non può essere utilizzato per un'azione di *lobby*. Durante la Guerra/Anarchia, tutte le Leggi sono annullate e l'azione di lobby non può essere eseguita.

**FACILE DIMENTICARE:** I Delegati non possono essere Dismessi, a meno che non abbiate raggiunto il vostro *limite dei cubetti* (17f). [3A3f]

**g. Limite dei Coloni durante la Guerra/Anarchia (2Ca del Modulo 2).** UA differenza del tempo di pace, quando il numero dei Coloni è rigorosamente limitato al numero di Colonie Bernal Ancorate (più 1 per ogni Colonia Bernal migliorata), durante la Guerra/Anarchia il limite dei coloni si modifica per essere uguale al numero di Colonie Bernal (sia Ancorate che disancorate, più 1 per ogni Colonia Bernal migliorata). Tuttavia, la vostra eso-migrazione è vietata a meno che non abbiate *eluso* la restrizione sull'eso-migrazione durante la Guerra/Anarchia presentando una *petizione* a un delegato dell'ideologia libertà (3D5a). Una volta che la Guerra/Anarchia termina, verranno applicate le normali regole sull'*eso-migrazione* (2A6).

**FACILE DIMENTICARE:** Dato che il limite dei coloni in tempo di guerra è pari al numero delle miniature delle Colonie Bernal sulla mappa, a meno che non siate bloccati nell'eso-migrazione dovete effettuare l'eso-migrazione nel momento stesso in cui lanciate in orbita o costruite una nuova Colonia Bernal. [3A3g]

- h. Abilità di Fazione/Armi Bloccate (2B3b del Modulo 2).** Se non avete una Colonia Bernal Base Ancorata allora non solo la vostra abilità di fazione è bloccata, ma la vostra *arma di fazione* (3D6) è bloccata anch'essa.
- i. Professione Minatore (2C1a del Modulo 2).** Grazie all'abilità della loro professione un minatore permette un rifornimento aggiuntivo quando viene eseguita l'*operazione di rifornimento* (15), incluso su una Colonia Bernal Ancorata, invece di un rifornimento gratuito in sito.
- j. Banca.** Questo termine fa riferimento allo Spazio sulla mappa dove si considera immagazzinata la vostra Aqua (o l'oro monetizzato, vedere 3B5). La vostra Banca si trova nella LEO, in una *Colonia Bernal Base* (2B3), o in una *Colonia Bernal Base ET* (3F1), ancora più lontana dalla Terra. Potete avere solo una Banca.

## 3B. Plance e Assemblea Politica

La vostra plancia contiene le vostre *armi di fazione* (3D6) e la *tabella con i risultati degli attacchi* (3E2). L'altro lato contiene una guida di riferimento per i giocatori.



## 3B1. Tangenti (solo in Guerra/Anarchia)

Ogni giocatore inizia la partita con 2 or 3 **tangenti** (dischetti neri), vedere **3A2d**. Questi più che ricchezza<sup>7</sup> rappresentano rancori e ricatti, e di conseguenza possono essere scambiati o essere oggetto di negoziati tra giocatori solo in tempo di pace. Durante la Guerra/Anarchia possono essere usati in 3 modi: per iniziare una **vendetta (3D1)** una **tregua (3F3)** o per **corrompere** un delegato (**3D2**). Vedere l'esempio **3D3d**.

- a. Eroismo.** Potete usare una **pedina eroismo (B3)** come se fosse una tangente (ma queste pedine non contano come PV alla fine della partita).
- b. PV alla Fine della Partita.** Ogni tangente che avete alla fine della partita ha un valore in PV che dipende da quale coalizione abbia vinto la Guerra (**3G1**). Se la Legge Attiva alla fine della partita è l'individualità, ogni tangente vale +1PV (**3G1**).



## 3B2. Assemblea Politica ed Estremisti nel Modulo 3

L'assemblea politica del Modulo 3 è la stessa che si trova nel Gioco Base<sup>8</sup>, con informazioni aggiuntive sulle **Restrizioni di Guerra (3D4, 3D5)**. Inizialmente ha 6 **pedine propaganda (3A2f)** che indicano quali Ideologie supportano e lealisti e quali supportano gli indipendentisti<sup>9</sup>.



<sup>7</sup> La RICCHEZZA sono beni materiali creati dall'uomo. Questo include l'acqua, nella misura in cui richiede tempo, energia e lavoro per produrla (specialmente nello spazio). L'acqua ha un valore particolare nella LEO, il punto più arido nel Sistema Solare a causa della richiesta da parte dei razzi in partenza. L'aumento della tecnologia e della missilistica fa aumentare il rifornimento di acqua e quindi corrisponde a una maggior ricchezza. Una Colonia Bernal Base ET è una vera e propria fontana dato che fornisce acqua a buon mercato, lanciata con catapulte elettromagnetiche dai pozzi gravitazionali di mondi ghiacciati. La ricchezza è distinta e separata dal denaro o dai valori monetari, e il crollo dei prezzi in questo caso non è un segno di deflazione, che è una diminuzione del volume della spesa in un sistema economico che taglia i profitti e rende più difficile ripagare i debiti. – George Reisman, *The Goal of Monetary Reform*, 2000.

<sup>8</sup> La POLITICA E L'ECONOMIA sono legate. La politica è la scienza di come le persone dovrebbero trattarsi a vicenda per il massimo beneficio, e l'economia è la scienza di come massimizzare i valori umani in una determinata politica. Normalmente, se la vostra produttività vi permette di essere Indipendenti e autosufficienti, promuoverete la politica di libertà e laissez-faire, la coalizione Indipendentista di questo gioco. Ma se non lo siete, preferirete regolamenti autoritari per redistribuire la ricchezza creata dalla coalizione produttiva, i Lealisti.

<sup>9</sup> ASSEMBLEA POLITICA. L'assemblea politica nel gioco simula un'arena studiata per dare una voce ai viaggiatori spaziali nonostante il loro ridotto collegio elettorale. È un po' come il Senato degli Stati Uniti, o la Carta delle Nazioni Unite, che assegna una quota di voto uguale ad ogni stato o nazione, indipendentemente dalla loro dimensione. Per questo è preferita dalla coalizione degli Indipendentisti.

**SUGGERIMENTO:** Durante la Guerra/Anarchia, avere la maggioranza dei delegati non ha importanza, dato che non c'è una Legge Attiva e non si vota. È sufficiente un solo delegato per le azioni di lobby o eludere le restrizioni. [3B2]

- a. Delegati Estremisti.** Un delegato che si trovi su una pedina propaganda si definisce un **delegato estremista**, e la propaganda su cui si trova è definita una **propaganda estremista**.
- b. Estremista in Disgrazia.** Se la propaganda estremista viene girata, spostate il suo delegato nell'Ideologia corrispondente. Una volta caduto in disgrazia non potrete mai avere un nuovo estremista!
- c. La vostra Coalizione** è indicata dalla propaganda nell'Ideologia del vostro colore (anche se il vostro estremista è morto).
- d. Capovolgimento della Propaganda Diplomatica.** Se spostate la Legge Attiva in una Ideologia, vedere **3B3b**.
- e. Immunità.** Un delegato estremista è immune a *Tiri Purga (K2e)*, *legge marziale (O5d)* e *corruzione (3D2)*.

**SUGGERIMENTO (Modulo 2):** Se avete una Colonia Bernal Ancorata o i Coloni, potete girare la propaganda dell'Ideologia dei Coloni per farla adattare alla vostra coalizione. Altrimenti lo scoppio di Guerra/Anarchia farà disertare i Coloni (3F4a). [3B3b]

PROPAGANDA [3B3]



INDEPENDENT.



LEALISTI

## 3B3. Propaganda

Il Modulo 3 aggiunge all'assemblea politica **(3A2f)<sup>10</sup>** 6 pedine a doppia faccia chiamate **propaganda**. Queste tengono continuamente traccia di quali Ideologie supportino i Lealisti e quali supportino gli Independentisti. Se durante la Guerra tutte e 6 supportano una coalizione, la Guerra termina e quella coalizione viene dichiarata **vincente (3F4)**. **Vengono anche utilizzate per determinare le diserzioni (3C3f)**.

Ogni propaganda può contenere one delegato, e se è questo il caso viene chiamata **propaganda estremista**. Girare una propaganda estremista fa cadere in disgrazia il suo delegato, che si sposta fuori dalla pedina e va nell'Ideologia secondo **3B2b**. Girare una propaganda

<sup>10</sup> PROPAGANDA. Se la democrazia va per la maggiore, la realtà politica è che nello spazio le persone sono nell'ordine delle migliaia rispetto ai miliardi sulla Terra. Se viene rispettato il repubblicanesimo al posto della regola della maggioranza, allora la libertà da requisizioni arbitrarie, regolamenti sul commercio e censura viene difesa indipendentemente dall'opinione della maggioranza. Un'altra realtà politica è che, nello spazio, il controllo de facto spetta alle persone sul luogo, non i politici terrestri. Se avete letto L'Uomo di Marte, di Andy Weir, questo punto è stato brillantemente illustrato dall'ammutinamento del comandante del razzo, che seguiva ovviamente l'ideologia dell'onore, invece di quella dell'autorità. Definendo un governo come l'autorità con il monopolio delle armi e la capacità di esercitare la forza in un'area, il governo su un asteroide o un lontano pianeta non sarà più formato da qualcuno che si trova sulla Terra.

vi permette di *ricattare* un delegato corrotto, che lo fa Scartare e vi fa rubare la sua tangente **(3D2d)**. Ci sono 3 modi per girare una pedina propaganda (durante Guerra/Anarchia o in periodo di pace):

- a. Attacco Vincente (di preferenza fa girare la propaganda non estremista, solo in Guerra/Anarchia).** Se il vostro attacco è un *attacco vincente* **(3D9)**, allora girate una propaganda nemica, che non può essere estremista a meno che non siano disponibili pedine non estremiste. Se un estremista viene girata, se possibile deve essere quella del nemico sconfitto.
- b. Diplomazia (non fa girare mai la propaganda estremista, solo in tempo di pace).** Se siete la causa del passaggio della Legge Attiva da una Ideologia ad un'altra, come risultato di una *votazione* **(O3a)**, potete girare la propaganda dell'Ideologia della nuova posizione della pedina Legge Attiva (la stella), a meno che non abbia un estremista.
  - **Io Sono Qui.** Spostare la Legge Attiva al centro non fa girare pedine propaganda<sup>11</sup>.
- c. Defezione (girare la vostra propaganda estremista).** Come azione gratuita nel vostro Turno, potete girare la vostra propaganda estremista. Questo fa cadere in *disgrazia* il vostro delegato (ovvero lo sposta in modo permanente fuori dalla pedina e dentro all'Ideologia). Inoltre, se avete una o più Fabbriche non colonizzate, dovete sceglierne una da convertire nel colore di uno dei vostri nemici **(3E2k)**. Alla fine della Guerra i giocatori senza estremisti vengono conteggiati tra gli *sconfitti* **(3F4d)**<sup>12</sup>.
  - **Resa.** La Defezione può anche essere involontaria, come risultato del combattimento **(3B3a)**. In questo caso non subite la perdita di una Fabbrica, ma non sono possibili le *denunce* o *gli attacchi furtivi* (vedi di seguito).
  - **Capitolazione.** Se tutti e le pedine propaganda si trovano ad essere nella stessa coalizione la Guerra termina (con la vostra sconfitta!) al termine del vostro Turno, vedere **3F4**.
  - **Attacco Furtivo.** Se eseguite attacchi contro i vostri ex-alleati nel Turno della defezione potete attaccare per primi se pagate alla vostra vittima una tangente. In questo Turno potete anche eseguire Azioni Criminali contro i vostri ex-alleati senza bisogno di pagare una tangente.

ESEMPIO [3B3c]: Scoppia la Guerra e voi siete un Independentista. Ma avete molta gloria, e preferite una vittoria dei Lealisti. Per questo girate la vostra propaganda estremista e eseguite una defezione. Decidete di attaccare a tradimento un Independentista che era in testa. Dovete compensare pagandogli una tangente, e tirate per primo. Independentemente dall'esito dell'attacco avete perso

<sup>11</sup> I DELEGATI CENTRISTI sono coloro che non prendono posizione o non scelgono una posizione coerente. Cambiando posizione più spesso dei propri calzini, fanno affidamento sul pragmatismo a discapito dei principi. Tale pragmatismo permette loro di prendere finalmente posizione e unirsi alla coalizione vincente solo quando sarà chiaro chi sarà il vincitore.

<sup>12</sup> Il TRADIMENTO è un termine collettivista, poiché denota un crimine contro un paese. Pertanto, può essere compreso solo da persone che accettano una unità sociale di base nazionalista. Per un individualista (come sono io) i crimini possono essere oggettivamente definiti solo contro una singola vittima, non contro una collettività quale è una nazione.

la Guerra, ma la vittoria dei Lealisti ne valeva la pena.

**SUGGERIMENTO:** In una partita a due giocatori potete sempre far finire la Guerra con la vostra defezione! Perdete una Fabbrica. [3B3c]

**FACILE DIMENTICARE:** A meno che la defezione non sia stata volontaria, non potete mai perdere una Fabbrica.

**d. Denunciare.** Girare una propaganda vi permette di *ricattare* un delegato corrotto nell'Ideologia della vostra fazione (**3D2d**), cosa che fa Dismettere il suo cubetto e ruba la sua tangente.

## 3B4. Trattato Esteso per la Libera Circolazione (Modulo 2)

La Legge dell'Individualità (Il *Trattato per la Libera Circolazione (O5f)*) viene estesa per permettere la vendita di una Carta sul Lato Nero se portata ad una Colonia Bernal alleata o nemica (ma non alla propria!) alle seguenti condizioni<sup>13</sup>:

- Non si Vende Ghiaccio agli Eschimesi.** La Colonia Bernal non deve essere Adiacente ad una Fabbrica di Superficie con lo stesso Tipo Spettrale della Carta sul Lato Nero che viene venduta.
- Rifiuto.** Se venditore e compratore sono alleati (in Guerra o in pace) la vendita non può essere rifiutata.
- Tregua durante Guerra/Anarchia.** Se venditore e compratore sono nemici la vendita deve essere negoziata (ha bisogno di un delegato per onorarla), e il combattimento tra loro pedine all'interno, da, o verso la Colonia Bernal è proibito durante il Turno della vendita.
- Vantaggi della Vostra Vendita.** Potete ricevere il *prezzo delle azioni della fabbrica (M2b)* in Aqua, prese dalla riserva. In più potete *negoziare (N)* per un vantaggio aggiuntivo (es. Aqua, carte in Mano, isotopi, etc.).
- Vantaggi delle Vendite nelle Colonie Bernal.** Il vostro avversario può prendere in Mano una carta, presa dalla cima di un mazzo brevetti qualsiasi.

**ESEMPIO [3B4]:** Il vostro avversario alleato ha una Colonia Bernal nel LTO (Orbita Bassa di Titano), con una fabbrica di Superficie nel Lago Ontario (Tipo Spettrale D). Questa Fabbrica è collegata al Mare Kraken (Tipo Spettrale V), che non ha rivendicazioni. Avete creato una raffineria sul Lato Nero di Tipo Spettrale V, e chiedete al vostro avversario di pagarvi un Aqua se



<sup>13</sup> Il MERCATO NERO è un esempio di mercato libero in azione, una risposta privata alle regole pubbliche. Le istituzioni pubbliche e private vengono spesso confuse, forse perché molti oratori distorcono le definizioni per ottenere ragione. Per essere privata un'istituzione o una transazione deve rispondere a due condizioni: (1) il suo finanziamento deve provenire dai clienti e (2) la sua concorrenza non deve essere soggetta a regolamentazione legale. Se invece un'istituzione ottiene finanziamenti dalle tasse, diventa solo altra burocrazia. Se i suoi aspiranti concorrenti vengono dichiarati fuorilegge, diventa solo un altro monopolio.

portate questa carte nell'LTO per venderla. Lui accetta. Dato che siete alleati deve accettare la vendita, e non può rifiutarvi di pagare 1 Aqua dato che il pagamento non è nel futuro (ma piuttosto nel turno della consegna). Ottenete 9 Aqua dalla Riserva. A suo beneficio prende una carta dal mazzo brevetti dei radiatori. Nel suo turno industrializza il Mare Kraken, che diventa una nuova Fabbrica di Superficie. La regola che Non si Vende Ghiaccio agli Eschimesi vi vieta dal vendere altre carte di Tipo V alla sua Colonia Bernal.

FACILE DIMENTICARE (Modulo 2): La Legge dell'Individualità (O5f) recita: "Potete considerare come vostra la Fabbrica o la Colonia Bernal di un avversario". Questo rende la vostra Colonia Bernal una proprietà pubblica per le Operazioni nel Sito, l'assistenza dalle fabbriche e i Miglioramenti. [3B4]

## 3B5. Monetizzazione degli Isotopi (Modulo 1)

Nel Modulo 1, le perle d'oro rappresentano carburante a isotopi per astronavi che possono essere *rifornite alle fabbriche (1C1a)* in fabbriche con lo stesso Tipo Spettrale del vostro propulsore GW, nel caso ne abbiate uno. Questo viene chiamato il vostro **standard-ISO**. Nel Modulo 3 la prima perla d'oro prodotta raddoppia i costi del FINAO per tutti i giocatori, e le perle d'oro immagazzinate nella vostra **Banca (3A3j)** possono essere usate come valuta per le aste o il FINAO<sup>14</sup>: Le perle d'oro nella vostra Banca valgono 10 Aqua.

FACILE DIMENTICARE (Modulo 1): Non potete produrre Serbatoi di Carburante a isotopi a meno che non abbiate un propulsore GW nello spazio, che indica la *Tipo Spettrale (1Cb)*. [3B5]

- a. Costi FINAO X2.** I costi de *Il Fallimento non è contemplato (H7e)* sono istantaneamente e permanentemente raddoppiati per tutti i giocatori (inclusi quelli con l'abilità di fazione Open Source) se avviene uno di questi eventi:
- Il *Cappio Lofstrom (2B4f)* o the *l'Ascensore Spaziale in GEO (2B4i)* viene Ancorato come Colonia Bernal Base.
  - Viene prodotta la prima perla d'oro di carburante a isotopi (**1C1a**).
  - Viene Ancorata la prima *Colonia Bernal Base ET (3F1)*.

---

<sup>14</sup> MONETIZZAZIONE SPONTANEA DEGLI ISOTOPI. L'inflazione è causata da un aumento della quantità di moneta. Man mano che aumenta la disponibilità di acqua i prezzi che usano l'acqua come valuta si inflazionano. Forse i programmatori inizierebbero a far pagare 6 Aqua invece di 4 per la FINAO. Un industriale con la sua ricchezza immagazzinata in un deposito di acqua vedrebbe la sua ricchezza diminuire giornalmente. Per conservare i suoi risparmi per progetti futuri si unirebbe alla crescente richiesta di una copertura contro l'inflazione. Una volta che un numero sufficiente di persone desidera possedere isotopi come una robusta riserva di valore e quindi è disposto ad accettarli in cambio delle proprie merci e servizi, anche altre persone diventano disposte ad accettarli, anche quelli senza risparmi e quindi senza il bisogno di una copertura contro l'inflazione. Ad un certo punto gli isotopi diventano moneta universalmente accettata.

**b. Rapporto di scambio Perle Blu/Oro.** Nella vostra Banca una perla d'oro può essere scambiata per 10 Aqua e viceversa. Per questo se pagate i programmatori con 1 perla d'oro ottenete come resto 2 Aqua.

ESEMPIO [3B5b] Avete un razzo Orion Mini-Mag, volete portarlo attraverso un Rischio e volete pagare i programmatori. Eseguite un rifornimento a isotopi di una perla d'oro nella vostra Fabbrica M, e la trasportate con un Cargo nella Colonia Bernal di un avversario. Come prima cosa negoziate e pagate un piccolo prezzo in Aqua. Dopodiché usate questa colonia Bernal come banca per pagare ai programmatori 1 perla d'oro, e ricevere 2 Aqua come resto. Capita che sia in corso una Guerra, ma voi siete il Giocatore Grigio e il vostro delegato estremista automaticamente evita le restrizioni di Guerra sulla FINAO.

**c. Transazioni Bancarie di Perle D'Oro.** Se la vostra Banca riceve perle d'oro in una transazione, sia attraverso un negoziato sia in un'asta, non appena lasciano la Banca diventano automaticamente il vostro standard-ISO.

**d. Deprezzamento.** Se non avete mai avuto un propulsore GW/TW e quindi non avete uno standard-ISO, non potete conservare perle d'oro. Se la vostra Banca riceve un Isotopo da uno scambio dovete immediatamente convertirlo in Aqua.

**e. Permanenza dello Standard-ISO.** Una volta che abbiate stabilito il vostro standard-ISO, può essere cambiato solo se acquistata un nuovo propulsore GW/TW dopo aver venduto o perso il vostro propulsore GW/TW originale.

## 3C. Scoppio della Guerra di Indipendenza

Man mano che la partita procede, i prezzi delle azioni delle Fabbriche scenderanno, aumentando le probabilità di una Guerra di Indipendenza (Guerra). Ci sono due modi in cui la Guerra può iniziare: ottenendo un tiro alto nel *tiro per lo scoppio della guerra (3C1)* o *completando un Futuro casus belli (1D2c, 3C2)*. Vedere **3C3** per gli effetti immediati.

**a. Solo Una Guerra.** La Guerra non può scoppiare nuovamente una volta che una fazione o l'altra abbiano vinto la Guerra (**3F4a**).

**b. Determinare la Vostra Coalizione.** Durante la prima Guerra/Anarchia, i Giocatori Viola, Giallo e Bianco iniziano come Lealisti (⊕), mentre i Giocatori Verde, Grigio e Rosso iniziano come Indipendentisti (⊙)<sup>15</sup>. Queste coalizioni possono cambiare in seguito ad una sconfitta in battaglia (**3B3a**) o per una *defezione (3B3c)*.

---

<sup>15</sup> I SIMBOLI ASTROLOGICI utilizzati per la Terra (⊕) e il Sole (⊙) indicano anche le coalizioni Lealista e Indipendentista, rispettivamente. Queste icone sono state codificate durante il Rinascimento per i culti zodiacali e vengono ancora utilizzate in astronomia. Utilizzare l'icona del Sole come un'icona per la liberazione ricorda la rivoluzione eliocentrica iniziata da Copernico, che detronizzò la Terra come centro dell'universo.

**c. Alleati e Nemici.** Se siete un Lealista durante Guerra/Anarchia tutti gli altri Lealisti sono **alleati** e tutti gli Independentisti sono **nemici**. Il contrario se siete un Independentista. Il vostro Equipaggio è sempre vostro alleato.

**FACILE DIMENTICARE:** il termine "avversario" in questo regolamento viene utilizzato per indicare tutti gli altri giocatori, non gli alleati o i nemici. [3Cc]

**d. Gli Effetti della Guerra (3D)** si applicano a partire dal Turno del prossimo giocatore e persistono fino alla fine della Guerra, secondo **3F4**.

**e. Abilità.** Se l'Abilità di una carta o una regola al di fuori di questo Modulo riporta "durante l'Anarchia" va applicata anche "durante la Guerra".

## 3C1. Tiro per lo Scoppio della Guerra (da aggiungere all'Operazione di Industrializzazione)

Ponendo che la Guerra di Indipendenza non sia ancora avvenuta, oppure durante una **tregua (3F3)**, ogni volta che la Traccia Sfruttamento viene modificata perché viene costruita una nuova Fabbrica durante l'**industrializzazione (17)**, tirate un dado (1d6) e aggiungete il numero di Dischetti Anzianità che sono stati piazzati nell'assemblea (**O6**). Se il risultato è più alto del prezzo delle azioni (non modificato) in quella categoria, scoppia la Guerra alla fine del turno di quel giocatore<sup>16</sup>.

**ESEMPIO [3C1]:** Dopo il Turno 36 ci sono 3 Dischetti Anzianità nell'assemblea politica. Avete costruito la prima fabbrica su un asteroide M. Il prezzo delle azioni nella colonna M scende a 8, e fate un tiro per lo scoppio della guerra. Ottenete un "6", che sommato a 3 dà 9. La guerra è stata dichiarata!

**FACILE DIMENTICARE (Modulo 2):** Il tiro per lo scoppio della guerra non viene fatto se la Traccia Sfruttamento viene modificata da una Fabbrica Mobile che atterra su una Rivendicazione. [3C1]

### COALIZIONI [3Cb]



Verde,  
Grigio, Rosso



Viola,  
Giallo, Bianco

<sup>16</sup> PUNTO DI ROTTURA. In questo gioco la guerra inizia dalla creazione di più fabbriche dello stesso Tipo Spettrale. Questo implica sia una guerra commerciale per il mercato terrestre, e la creazione di un mercato interno nello spazio. Se uno dei concorrenti nella guerra commerciale utilizzasse regolamenti o tassazioni terrestri per ottenere un vantaggio competitivo, questo potrebbe essere una base di partenza per le ostilità. Una tale sfida è sostenibile solo se i guadagni dai commerci interni rivaleggiano quelli dalle importazioni ed esportazioni verso la Terra. Questo punto, chiamato **punto di rottura** (i miei ringraziamenti a Andy Doull), preannuncia l'indipendenza economica delle colonie.

## 3C2. Scoppio della Guerra per Casus Belli (Futuri nei Moduli 1 e 2)

Ponendo che non sia ancora avvenuta, la Guerra inizia per il completamento con successo di un Futuro *casus belli* (1D2c), includendo *secessione* (1D5e), *footfall* (1D5e), *pan sapiens* (1D5e) e la emancipazione dei robot per *uplift* (1D5e).

a. **Se viene completato un secondo Casus Belli**, i punti vengono comunque conteggiati ma non scoppia una Guerra.

## 3C3. Che Cosa Accade se Scoppia la Guerra/Anarchia?

Se scoppia la Guerra, oppure viene tirato l'*evento Anarchia* (K2e) 3 effetti (3C3a,b,c) accadono immediatamente e gli effetti della guerra (3D) iniziano alla fine del Turno. Se l'Anarchia accade durante la Guerra, non accade nulla eccetto per il Tiro Purga, e il combattimento diventa opzionale.

- a. **Assegnazione delle Coalizioni.** I giocatori vengono separati nelle coalizioni Indipendentista e Lealista, in base alla propaganda del proprio colore. Presumendo che non siano avvenute *defezioni*, i Giocatori Verde, Grigio e Rosso sono Indipendentisti mentre i Giocatori Viola, Giallo e Bianco sono Lealisti<sup>17</sup>.
- b. **Rimuovere la Pedina Stella.** Spostate la stella della Legge Attiva nello spazio Guerra/Anarchia nell'assemblea politica. Questo indica che le Leggi non possono essere attivate o fatte oggetto di lobby.
- c. **Tiro Purga (K1e).** Il Primo Giocatore tira un dado (1d6) e consulta i numeri stampati sull'assemblea. Dismettete (se possibile) un delegato di ogni colore dei giocatori in questa Ideologia. Gli Estremisti sono immuni!
- d. **Delegati.** Se un giocatore ha un delegato in una coalizione nemica, entro la fine del suo Turno deve (1) *subornarlo* piazzandogli sotto una tangente (3D2b) oppure (2) Dismetterlo. Il delegato del giocatore Bianco non può essere corrotto. (3D6c).



**FACILE DIMENTICARE:** Subornare (3D2b) è un'azione gratuita limitata a una volta per turno, per cui potete salvare solo uno dei vostri delegati in ideologie nemiche [3C3d]

- e. **Disancorare la Colonia Bernal dell'Indipendente (Modulo 2).** Se un giocatore Indipendente ha una Colonia Bernal Base, entro la fine del suo Turno deve (1) eludere la restrizione "Nessun Ancoraggio di Colonie Bernal Base" (con una *petizione* in Autorità) oppure (2)

<sup>17</sup> L'ASSEGNAZIONE DELLE COALIZIONI deriva logicamente dalle ideologie. La libertà e l'individualismo favoriscono l'autosufficienza e un atteggiamento costruttivo, e rispettano l'indipendenza come virtù. L'unità e l'autorità favoriscono la comunità, il cameratismo e il patriottismo, e rispettano la lealtà (spesso nella catena di comando militare) come virtù. L'uguaglianza e l'onore non sono altrettanto ovvi e ho avuto dei problemi a decidere in quale coalizione metterli.



disancorarla<sup>18</sup>. Inoltre, una Colonia Bernal senza Fabbriche di Superficie alleate (ovvero tutti i cubetti delle sue Fabbriche di Superficie appartengono al nemico) viene disancorata allo stesso modo **(3E9a)**.

**FACILE DIMENTICARE (Modulo 2):** Se non ancorata, non dimenticatevi di fare il rifornimento di terriccio secondo 3E9a. [3C3e]

**SUGGERIMENTO (Modulo 2):** Se siete Indipendenti e avete una Colonia Bernal Base, tenete un generatore di riserva nella vostra Pila Bernal, per essere in grado di viaggiare in un luogo migliore in caso di Guerra. Inoltre, se il vostro Colono è un Lealista, ricordate che può disertare (3C3f). Forse è meglio mandarli in una missione rischiosa se i loro sostituti sono più affidabili. [3C3e]

**f. Diserzione dei Coloni Nemici (Modulo 2).** L'*Ideologia di Fazione (B6b)* di ogni Colono determina a quale coalizione è alleato il Colono (a seconda della propaganda nella sua Ideologia). Se alla fine del vostro Turno siete in una coalizione e uno dei vostri Coloni supporta l'altra coalizione dovete (1) eludere la restrizione "Niente Coloni Nemici" **(3D5d onore)** oppure (2) Scartate questi Coloni nemici sul fondo della coda.

- **Occorrenze della Diserzione.** Può avvenire durante lo scoppio di Guerra/Anarchia **(3C3e)**, se la *propaganda* dei Coloni viene girata **(3B3a,b,c)** o nel caso di vostra *diserzione (3B3c)*.
- **Eso-migrazione.** Se un Colono diserta nel vostro Turno, avviene una eso-migrazione durante il vostro prossimo Turno.

**FACILE DIMENTICARE:** Siete sempre alleati con il vostro Equipaggio (3Cc). [3C3f]

## 3C4. Qual è la Differenza tra Guerra e Anarchia?

L'**Anarchia** è un *evento (K2e)* che persiste solo durante la Stagione Season Blu e il combattimento non è mai obbligatorio. La Guerra può terminare con una *tregua (3F3)* o la vittoria **(3F4)**. Ma altrimenti tutte le regole dell'Anarchia sono applicabili anche durante la Guerra:

- Entrambe muovono la Legge Attiva (pedina stella) nello spazio Guerra Anarchia nell'assemblea politica **(3C3b)**.
- Entrambe iniziano con un Tiro Purga **(K2e)**.

---

<sup>18</sup> COLONIE BERNAL BASE INDIPENDENTI. Supponete che un imprenditore si guadagni da vivere vendendo energia irradiata da una Colonia Bernal Base con centrali solari satellitari a clienti sulla Terra. Sfortunatamente scoppia la Guerra, e l'imprenditore ha note simpatie per gli Indipendentisti. Che cosa accade? Sopponiamo che il proprietario abbia un controllo di fatto della stazione spaziale. Questo significa che, anche se una o più nazioni la rivendicano come di loro proprietà, questo ha o scarso effetto senza una valanga di marine. E un assalto diretto è complicato dal fatto che l'energia irradiata ha un ovvio effetto difensivo. D'altra parte, il proprietario difficilmente rischierà le vite dei propri lavoratori, e le sue costose proprietà, adottando di sua volontà misure offensive. Sia lui che i suoi clienti vorranno continuare gli affari come al solito, eppure i clienti saranno sotto pressione, forse multati, sequestrati, imprigionati, per riuscire a trovare altrove energia più costosa. Il risultato finale sarà che la Colonia Bernal si disancorerà e si muoverà fuori dall'orbita Terrestre, utilizzando il suo scudo di terriccio come propellente. Il guscio vuoto sarà disabitato durante il suo viaggio verso una nuova casa.

- c. Entrambe limitano alcune Operazioni e azioni gratuite secondo le *restrizioni per Guerra/anarchia (3D4, 3D5)*<sup>19</sup>.
- d. Entrambe non fanno Scartare Coloni durante il disancoraggio (3A3g).
- e. Entrambe permettono Azioni Criminali e combattimenti contro i nemici, *vendicarsi (3D1)*, *corrompere e subornare (3D2)* e *dislocare (3D7)*.
- f. Entrambe bloccano le *abilità di fazione (B6a)* e sbloccano le *armi di fazione (3D6)*.

## 3D. Guerra o Anarchia

La guerra divide i giocatori in due **coalizioni (3B2c)** i vostri *alleati* e i vostri *nemici*. La Guerra introduce *restrizioni (3D4, 3D5)* sul lancio in orbita, le vendite sul mercato libero, iniziare le aste di ricerca, raggiungere la LEO, FINAO, i *miglioramenti*, il *mantenimento dei Coloni*, l'*eso-migrazione*, i *sobborghi industriali* e la *permanenza in un ancoraggio di una Colonia Bernal Base*.

**FACILE DIMENTICARE:** "Avversari" e "nemici" non sono la stessa cosa. Un "avversario" è un altro giocatore. Un "nemico" è un altro giocatore che si trova nella coalizione opposta durante la Guerra (es. un Lealista se voi siete un Independentista). [3D]

**a. Combattimento e Azioni Criminali** sono tutte permesse tra nemici durante sia la Guerra che l'Anarchia.

### 3D1. Vendetta (solo in Guerra/Anarchia)

La *vendetta* è un'azione proibita dalle leggi eso-planetary. Potete eseguirne una solo pagando una tangente alla vostra vittima prima del tiro di dato relativo (appena dopo nel caso di sabotaggio). Ci sono 5 tipi di **vendetta**: *attacco furtivo*, *sabotaggio*, *kamikaze Umani*, *melma grigia* ed *erranti*:

**FACILE DIMENTICARE:** Le Azioni Criminali non sono vendette e non richiedono mai una tangente. [3D]

<sup>19</sup> TIRANNIA DELL'EQUAZIONE DEL RAZZO. Nello spazio le economie di guerra e di pace sono dominate dal costo dei trasporti nel quale è normale buttare il 99% dell'energia del veicolo nel propellente, che viaggerà per sempre ad alta velocità nello spazio, e solo l'1% per muovere effettivamente il veicolo spaziale. Perché creare una partizione dell'energia così asimmetrica? Perché nello spazio, dove conta ogni grammo, si aumenta il risparmio di carburante espellendolo ad alta energia. Tutti i veicoli hanno bisogno sia di energia che di massa per manovrare. Sulla Terra tutti si preoccupano dell'energia (ovvero di quanto carburante rimane) ma la massa è data per scontata. In questo gioco il carburante è dato per scontato ma la massa (il propellente) viene accuratamente tracciato. La tirannia dell'equazione del razzo significa che i razzi sono estremamente fragili in guerra: hanno spinte molto deboli, le alte energie non possono essere nascoste, grandi serbatoi criogenici non possono essere corazzati, e i componenti sono così fragili che non potrebbero sostenere il loro peso se si trovassero sulla Terra.

**FACILE DIMENTICARE:** Le testate biologiche e le bombe ad antimateria non sono vendette. [3D1]

- a. Attacco Furtivo.** Questo è un attacco a tradimento su un alleato quando girate la vostra propaganda sull'altra coalizione durante una *defezione* (3B3c).
- b. Sabotaggio.** Nel turno di un nemico, immediatamente dopo che ha ottenuto un successo su un Tiro Fascia, Rischio, o *Rischio Epico*, lo forzate a rifare il tiro. I FINAO non possono essere sabotati.
- c. Kamikaze Umani.** Solo il Giocatore Viola può usare questa arma, che gli permette di sacrificare gli Umani in combattimento. Pagando alla vittima una tangente vi permette di utilizzare contro di lui in questo Turno sia *kamikaze umani* (3E5d) ed *Erranti Umani* (3D7c) in modo illimitato.
- d. Melma Grigia Irradiata.** Solo il Giocatore Grigio o un giocatore che ha una *Colonia Bernal* o *Laboratorio farmaceutico Ancorato* (2B4g) può usare questa arma di fazione (3D6e), che aggiunge 1d6 ai raggi di particelle. Il pagamento di 1 tangente per la vendetta vi permette un uso illimitato di melma grigia contro di lui per questo Turno<sup>20</sup>.
- e. Errante.** Qualunque giocatore può attaccare con quest'arma (3D7). Solo il Giocatore Viola è esentato dal pagare la tangente.



## 3D2. Corruzione e Subornazione dei Delegati (solo in Guerra/Anarchia)

Un delegato diventa un **delegato corrotto** piazzando un dischetto tangente sotto il suo cubetto. Una volta corrotto (da qualunque giocatore) un delegato può ricevere una petizione da qualunque giocatore per *eludere le restrizioni di guerra* (3D3d)<sup>21</sup>. Inoltre, non può essere utilizzato per fare azione di *lobby* (O4) e con conta come PV alla *fine della partita* (3G1). Un delegato corrotto viene comunque trattato come un delegato normale, con i seguenti effetti applicati solo durante Guerra/Anarchia:

- a. Dimissioni.** A meno che non riesca ad *eluderle* (3D3), ogni vostro delegato in una coalizione nemica viene Dismesso alla fine del vostro Turno.
- b. Subornare.** Come azione gratuita una volta per Turno, potete corrompere un delegato non corrotto di qualunque colore. Questo vi costa una tangente (piazzatela sotto il delegato). Se il delegato non è del vostro colore questo vi costa anche 4 Aqua, pagate alla Riserva. Gli estremisti e i *delegati incorruttibili* (3D6c) non possono essere subornati.

<sup>20</sup> La MELMA GRIGIA descrive nano-macchinari autoreplicanti, che sono programmati per cercare e consumare materia utile per la loro auto-replicazione. Queste macchine sono abbastanza piccole da usare energia irradiata come propulsione. Se un bersaglio è ricco di tali materie le macchine possono convertirlo in altra melma grigia. – K. Eric Drexler, *Engines of Creation*, 1986.

<sup>21</sup> EFFETTO SCIVOLO. "Dato che gli individui giustificano più prontamente piccole indiscrezioni rispetto a grandi disimpegni etici e morali, è più probabile che accada quando comportamenti non etici si sviluppano gradualmente nel tempo piuttosto che bruscamente". – Welsh, Ordóñez, Snyder, & Christian, *The slippery slope: How small ethical transgressions pave the way for larger future transgressions*, 2015.

- c. **Cacciata Propagandistica.** Se per qualunque ragione girate una propaganda di una Ideologia, potete Dismettere (cacciare) un delegato corrotto in quella Ideologia, prendendo possesso della sua tangente.
- d. **Ricattare.** Se per qualunque ragione Dismettete un delegato corrotto, potete prendere possesso della sua tangente.
  - Occorrenze: *Cacciata* (punto precedente), *legge marziale (O5d)* o recuperando un cubetto se avete raggiunto il vostro *limite dei cubetti (17f)*.
- e. **Lobby.** Durante la Guerra/Anarchia tutte le Leggi sono bloccate e non possono essere fatte oggetto di *lobby (O4)* da parte di alcun delegato (corrotto o no).
- f. **Elusione.** Un delegato corrotto può essere fatto oggetto di una petizione da parte di qualunque giocatore per eludere le *restrizioni (3D3d)*.

ESEMPIO [3D2f]: Scoppia la Guerra e voi siete Indipendentista. Ora volete lanciare in orbita la vostra Colonia Bernal. Dovete evitare le restrizioni di Guerra sul lancio in orbita, per cui spendete 4 Aqua per subornare un delegato straniero dell'Ideologia dell'unità.

g. **Persistenza della Corruzione.** Un delegato corrotto rimane corrotto dopo che è finita la Guerra/Anarchia.

### 3D3. Petizione per Eludere le Restrizioni (solo in Guerra/Anarchia)

Alcune *Operazioni (3D4)* e certe *Abilità/azioni gratuite (3D5)* subiscono *restrizioni* durante la Guerra/Anarchia. Ogni Operazione e Abilità/azione gratuita che subisce restrizioni è associata con una determinata Ideologia, come indicato nell'assemblea politica del Modulo 3. Non potete compiere alcuna Operazione, Abilità o azione gratuita a meno che non eseguiate una **petizione** (azione gratuita) nell'Ideologia indicata utilizzando una di queste 4 tipologie di delegati:

a. **Un delegato estremista del vostro colore** (o del colore di un avversario, a seguito di un *negoziato (N)* di successo).

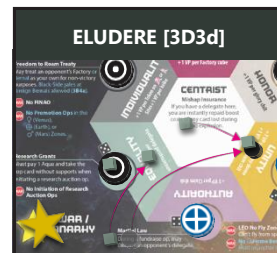
**FACILE DIMENTICARE:** L'unico delegato nemico con cui potete negoziare è un nemico estremista. [3D3a]

b. **Un delegato del vostro colore.**

ESEMPIO [3D3b]: Il Giocatore Giallo fa una raccolta fondi, spostando un delegato nell'onore. Dopodiché fa un negoziato con il Giocatore Verde per usare la sua Centrale Solare Satellitare per il movimento. Le restrizioni ai negoziati con il nemico sono eluse dal delegato Giallo nell'onore.

- c. **Un delegato del colore di un vostro alleato**, con il suo permesso/negoziato. Questo include gli alleati estremisti.
- d. **Un delegato corrotto** di qualunque colore.

ESEMPIO [3D3d]: Il Giocatore Verde (uguaglianza) ha un gruppo di carte che vuole lanciare in orbita, ma sfortunatamente c'è l'Anarchia e c'è una restrizione sul lancio in orbita. Per eludere la restrizione vuole fare una petizione all'unità, l'Ideologia che ha la restrizione "Nessuna Operazione di Lancio in Orbita/Creazione di Sobborghi". Fortunatamente ha un delegato nel centro, per cui esegue una operazione di raccolta fondi, che gli fa guadagnare un Aqua e un nuovo delegato, e cosa importante, gli permette di muovere il suo delegato dal centro all'unità. Dato che attualmente l'unità è nella coalizione nemica, deve pagare una tangente per corrompere il delegato qui presente. Infine, è libero di lanciare in orbita le sue carte, ma sfortunatamente gli altri giocatori possono usare il suo delegato corrotto anche loro per lanciare carte in orbita.



## 3D4. Operazioni con Restrizioni in Guerra/Anarchia

Le seguenti Operazioni subiscono **restrizioni** come indicato nell'assemblea politica da questo simbolo: . Questo significa che non potete eseguirle a meno che non facciate una **petizione** a un delegato che vi permetta di **eludere** le restrizioni (**3D3**):

**FACILE DIMENTICARE:** Avete bisogno di fare una petizione a un delegato per eseguire una operazione con restrizioni. Il delegato non corrotto di un alleato non è sufficiente, a meno che egli non sia disposto a un negoziato. [3D4]

- a. **Restrizioni sulle Operazioni sul Mercato Libero (Libertà, estremista = Giocatore Rosso).** Le vendite delle Carte sul Lato Nero (**I3b**) sono vietate, mentre le vendite sul Lato Bianco (**I3a**) sono penalizzate con il pagamento di 1 Aqua per ogni carta.
- b. **Operazioni Vietate di Lancio in Orbita/Sobborghi Industriali (Unità, estremista = Giocatore Giallo).** Le operazioni di **Lancio in orbita (I4)** e la creazione di **sobborghi industriali (2A4)** sono vietate. Potete eludere il divieto se possedete o negoziare con chi possiede il **Laccio Lofstrom L3 (2B4f)** o la Colonia Bernal Base **Ascensore Spaziale nella GEO (2B4i)**.

ESEMPIO [3D4b]: Siete in Guerra e il Giocatore Rosso vuole lanciare in orbita una carta. Non ha delegati ma fortunatamente il Giocatore Verde ha un delegato corrotto nell'unità che può utilizzare per eludere la restrizione in unità sul lancio in orbita.

- c. Ancoraggio Vietato di Colonie Bernal Base (Autorità, estremista = Giocatore Viola).** Questa restrizione si applica solo se siete un Independentista (anche nel caso in cui autorità diventi Independentista). Non potete *ancorare* (2A5) una Colonia Bernal Base e, se possedete già una Colonia Bernal Base, diventerà disancorata alla fine del vostro prossimo Turno.
- **Ascensori Spaziali.** C'è una restrizione sulla costruzione di un ascensore spaziale verso la vostra Colonia Bernal Base ET nelle Zone Eliocentriche ⊕ (Terra) e ♂ (Marte) (3F1g).

Esempio [3D4c]: Avete una Colonia Bernal Base quando scoppia la Guerra. Non avete delegati in Autorità e dovrete utilizzare il vostro primo Turno di Guerra per eleggere un delegato in Autorità, per evitare di dover disancorare la vostra Colonia Bernal. Dato che siete nella coalizione Independentista la vostra Colonia Bernal rischia di essere considerata bottino di guerra. Se il Giocatore Viola ha un estremista potete chiedergli il permesso di tenere ancorata la vostra Colonia Bernal.

- d. Operazioni Vietate di Asta (Uguaglianza, estremista = Giocatore Verde).** Iniziare una *asta di ricerca* (I2) è vietato, ma è permesso parteciparvi<sup>22</sup>.

Esempio [3D4d]: Siete in Guerra e il Giocatore Grigio vuole mettere all'asta una carta. Ha un delegato in uguaglianza che può utilizzare per eludere la restrizione sulle aste dell'uguaglianza. Tutti i giocatori possono partecipare all'asta dato che c'è una restrizione solo sull'iniziarla, non sul parteciparvi.

- e. Restrizioni sulle Operazioni di Miglioramento (Individualità, estremista = Giocatore Grigio).** Sono vietati i *Miglioramenti* (1A5, 2A3) nelle Zone Eliocentriche ♀ (Venere), ⊕ (Terra) o ♂ (Marte)<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> CONTRIBUTI DI GUERRA. Come in ogni emergenza, i politici utilizzano la guerra come una opportunità per aumentare il proprio potere fiscale, per manipolare le carriere di scienziati ed ingegneri, e il capitale degli uomini d'affare in particolari imprese militari, contro le opinioni personali dei lavoratori. Nonostante questo possa portare dei benefici, i risultati raggiunti dalla limitazione delle libertà devono essere controbilanciati dai risultati vincenti in guerra che sarebbero stati raggiunti se ai produttori fosse stato permesso di seguire le proprie visioni.

<sup>23</sup> INVESTIMENTI NELLO SPAZIO. Uno degli effetti economici più gravi della guerra è che fa fuggire gli investitori. Independentemente da quale coalizione supporti gli investitori, rischiare i risparmi di una vita su laboratori o altre infrastrutture in tempo di combattimenti o sabotaggi è una follia, a meno che non possa avere un impatto immediato sulla vittoria.

## 3D5. Abilità e Azioni Gratuite con Restrizioni in Guerra/Anarchia

Le seguenti Abilità e azioni gratuite hanno delle **restrizioni**, il che significa che non potete eseguirle a meno che non portiate una *petizione* a un delegato per *eludere* le restrizioni (**3D3**):

- a. **Nessuna Eso-migrazione (Libertà, estremista = Giocatore Rosso)**. Non potete *eso-migrare* nuovi Coloni (**2A6**). Se elusa, potete *eso-migrare* (azione gratuita) fino al vostro *limite dei coloni* (**3A3g**)<sup>24</sup> in tempo di Guerra.
- b. **Zona di Interdizione al Volo nella LEO (Autorità, estremista = Giocatore Viola)**. Non potete muovervi dallo spazio nella LEO. Questo non influisce sul lancio in orbita.
- c. **Niente Negoziati col Nemico (Onore, estremista = Giocatore Bianco)**. Non potete eseguire *negoziati* (Vedere la **Sezione N** nel Regolamento Base) col nemico. Fintanto che il Giocatore Bianco conserva il suo estremista, può negoziare o permettere negoziati in qualunque momento.

ESEMPIO [3D5c]: Siete in Guerra e siete il Giocatore Rosso Independentista. Volete lanciare una carta in orbita e chiedete umilmente il permesso al Giocatore Giallo. Il Giocatore Bianco si intromette, sottolineando che se voi due nemici volete negoziare, avete bisogno come prima cosa del suo permesso. Concludete l'accordo pagandogli una Carta dalla Mano (da voi) e una pedina tangente (dal Giocatore Giallo) e potete lanciare in orbita una carta.

- d. **Niente Coloni Nemici (Onore, estremista = Giocatore Bianco)**. Se alla fine del vostro Turno un vostro colono supporta la coalizione nemica (**3F4a**) dovete *Scartare* questo Colono nemico sul fondo della coda.

**FACILE DIMENTICARE:** Una Colonia Bernal Independentista deve fare una *petizione* ogni turno per rimanere ancorata. [3D4c]  
Una *petizione* ad ogni Turno è richiesta anche per conservare i Coloni nemici. [3D5d]

- e. **Niente FINAO (Individualismo, estremista = Giocatore Grigio)**. Non potete eseguire "il fallimento non è contemplato".

---

<sup>24</sup> SCIOVINISMO PLANETARIO. Più di quarant'anni fa il defunto Gerald K. O'Neil, autore di *The High Frontier*, si oppose al tentativo di stabilirsi in luoghi come Marte in favore di Colonie Bernal su misura per il benessere dell'uomo. Questa visione è quella adottata in questo gioco, con famiglie che vivono nelle colonie Bernal mentre i capifamiglia sono occupati a gestire da remoto le attività nei sobborghi industriali. *"These are beautiful. People are going to want to live here."* – Jeff Bezos di Blue Moon, 2019.

## 3D6. Armi di Fazione (nuova Abilità delle Fazioni in Guerra/Anarchia)

Come riportato sulla vostra plancia (nella parte superiore) avete una Abilità aggiuntiva in Guerra/Anarchia chiamata una **armi di fazione**. Una arma di fazione può essere utilizzata solo durante la Guerra/Anarchia! *Se state usando il Modulo 2, le armi di fazione, come le **abilità di fazione (B6a)** vengono bloccate se non avete una Colonia Bernal Base o una **Colonia Bernal Base ET (3F1)**. Le armi di fazione sono<sup>25</sup>:*

**FACILE DIMENTICARE (Modulo 2):** Potete usare le armi di fazione solo durante la Guerra/Anarchia (anche nel caso in cui possiate commettere Azioni Criminali), e potete utilizzare le abilità di fazione solo in tempo di pace. *Come le vostre **abilità di fazione (B6a)** le vostre armi di fazioni sono disponibili solo se avete una Colonia Bernal Ancorata. [3D6]*

- a. Giocatore Rosso (libertà capitalista).** Il vostro Equipaggio o le **Colonie Bernal Ancorate** possono utilizzare dei disturbatori di segnali, che vi permettono di attaccare per primo se siete l'attaccante (**3D8e**)<sup>26</sup>. I disturbatori di segnale non vengono mai usati se siete il difensore.
- b. Giocatore Giallo (unità nazionale).** I vostri *attacchi kamikaze (3E5)* utilizzano delle *testate biologiche* (vedere Tabella 3E2).
- c. Giocatore Bianco (onore elitario).** Il vostro Equipaggio/Coloni è composto da *marine* che non hanno bisogno di rover per eseguire un *attacco con i rover (3E4)*.
  - **Delegati Incorruttibili.** Il Giocatore Bianco ha questa Abilità, che permette ai suoi delegati di non essere mai corrotti (*se state giocando con il Modulo 2 deve avere una Colonia Bernal Base*). Per questo non possono essere *subornati (3D2b, 3C3d)*.

**NOTA (Modulo 2):** *Se un delegato Bianco con una tangente diventa incorruttibile (a causa dell'ancoraggio di una Colonia Bernal Bianca), allora il Giocatore Bianco ottiene la tangente. [3D6c]*

- d. Giocatore Verde (uguaglianza operaia).** I vostri Umani e robonauti non hanno bisogno di una Centrale Solare Satellitare per usare gli *specchi da combattimento (3E3c)*.

---

<sup>25</sup> L'UNITÀ SOCIALE DI BASE (BSU) delle fazioni determina un collettivo supremo, come segue: Giallo = i patrioti sono riuniti sotto una nazione o religione suprema, Bianco = le masse perseguono un codice di onore sotto una élite suprema, Viola = tutti i membri della società sono regolati da un'autorità suprema, Verde = i lavoratori posseggono collettivamente il capitale in una unione egualitaria suprema, Grigio = gli individui sono supremi nell'anarchia, Rosso = la libertà è suprema, i valori e i capitali sono scambiati sul mercato libero e solo l'uso della forza è regolamentato.

<sup>26</sup> Un DISTURBATORE DI SEGNALE usa onde elettromagnetiche ad alta energia su determinate frequenze per disturbare le comunicazioni, i segnali radar e il puntamento delle armi. Le Fabbriche sono vulnerabili ai disturbatori ECM, in particolare il controllo a distanza dei robonauti e la delicata procedura di lancio con catapulte elettromagnetiche di prodotti e acqua verso le astronavi in orbita.



**e. Giocatore Grigio (individualismo anarchico).** Potete usare *melma grigia irradiata (3E3a)*, che permette ai vostri raggi di particelle di tirare un dado in più per i loro FV. UA meno che il vostro bersaglio non sia un errante, dovete pagare alla vittima una tangente per una *vendetta (3D1d)* per utilizzare melma grigia irradiata contro di lui per un Turno.

ESEMPIO [3D6e]: Come Giocatore Grigio lanciate in orbita due raggi di particelle e il loro generatore di supporto verso la vostra Colonia Bernal nell'Orbita Base GEO. Siete in Guerra e una Colonia Bernal Base nemica con una resistenza alle radiazioni di 6 è nella Orbita Base L2 adiacente. Pagate una tangente al vostro nemico e lo attaccate con entrambi i raggi di particelle utilizzando la melma grigia irradiata, tirando per ognuno 3d6. Dopo aver sottratto la ISRU su ogni tiro, il FV risultante è 6 e 13. Entrambi i colpi vanno a segno, ma il primo è inefficace mentre il secondo Dismette la Colonia Bernal causando un genocidio.

**f. Giocatore Viola (autorità socialista).** Vi costa 1 Aqua attaccare con il vostro Equipaggio o una *Colonia Bernal Ancorata* utilizzando una *bomba ad antimateria*. Le bombe ad antimateria non possono essere utilizzate se siete il difensore.

• **Crimini di Guerra.** Il Giocatore Viola ha questa Abilità, che gli permette di effettuare un *attacco furtivo* senza pagare una tangente (**3B3c**), di usare *kamikaze umani (3E5d)* e *erranti con piloti umani (3D7c)* e di non avere conseguenze da un *genocidio (3E2m)*.

## 3D7. Dislocare (nuova Operazione in Guerra/Anarchia)

Un **errante** è una roccia o un iceberg che viene mandato contro un bersaglio, spinto da un razzo e accelerato dalla spinta gravitazionale di un passaggio ravvicinato. L'errante arriva da una cometa o da un satellite, che non è coinvolto nel dislocamento. L'errante forma un nuovo tipo di Pila (è consentito avere solo 1 Pila di questo tipo) e si aggiunge al numero di Pile permesse (**E3**). Per le necessarie correzioni lungo la rotta questa Pila deve includere un propulsore Operativo (ma non il carburante, dato che lo stesso errante viene utilizzato come propellente). L'intera Pila errante viene dismessa nell'attacco, vedere **3E6**<sup>27</sup>.

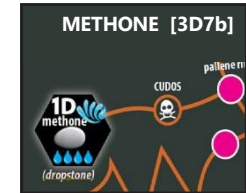
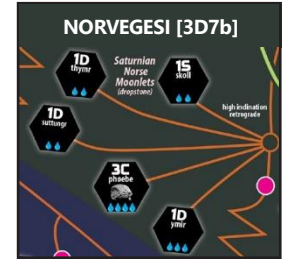
**a. Vendetta.** Nel momento del tiro dell'attacco (**3E6**) dovete avere una tangente da pagare al difensore (**3D1e**).

**b. Per Dislocare un Errante** eseguite una Operazione utilizzando un propulsore Operativo in uno dei seguenti Spazi:



<sup>27</sup> Gli ERRANTI PACIFICI sono una potenziale fonte di energia per il Sistema Solare interno, data l'enorme energia potenziale disponibile tra i pianeti esterni e interni. Se l'errante è metallico, può essere fatto rallentare magneticamente al punto di arrivo, e l'energia cinetica immagazzinata in condensatori o volani. In questo caso i satelliti di partenza dovrebbero essere vicini al pianeta invece che molto lontani, in modo da utilizzare la maggiore velocità orbitale per contrastare la velocità orbitale eliocentrica. Questo consente all'errante di muoversi accelerando verso il Sistema Solare interno, convertendo grandi quantità di energia potenziale in energia cinetica.

- **Comete Sinodiche.** Un errante proveniente da una di queste comete viene fatto deorbitare sul Sole, e nel prossimo Turno può muovere verso l'esterno alla velocità di una Zona Eliocentrica a Turno, iniziando nella Zona di Venere ♀. Può attaccare quando arriva nella Zona Eliocentrica del bersaglio secondo **3D7f**.
- **Himalia e altri Satelliti di Giove.** Un errante da uno di questi 4 satelliti viene fatto deorbitare su Giove, e il Turno successivo può attaccare qualunque Sito [o Colonia Bernal Ancorata](#) nella Zona di Giove ♃ secondo **3D7e<sup>28</sup>**.
- **Methone e altri Satelliti Norvegesi di Saturno.** Un errante da uno di questi 6 satelliti viene fatto deorbitare su Saturno, e il Turno successivo può attaccare qualunque Sito [o Colonia Bernal Ancorata](#) nella Zona di Saturno ♄.
- **I Satelliti di Urano Setebos/Sycorax/Prospero.** Un errante da uno di questi satelliti viene fatto deorbitare su Urano, e il Turno successivo può attaccare qualunque Sito [o Colonia Bernal Ancorata](#) nella Zona di Urano ♅.
- **Dislocamento dalla Linea del Ghiaccio.** Un errante dislocato come un serbatoio d'acqua da un'Astronave può colpire un mondo ghiacciato esplosivo (**3D7g**) dove l'impatto dell'acqua causa una reazione a catena<sup>29</sup>. L'Astronave deve trovarsi nelle Zone di Cerere ♁ o Giove ♃, ma non in un Sito, e deve spendere



<sup>28</sup> ERRANTI DEI PIANETI GIGANTI. Un errante viene espulso da un satellite nella direzione opposta del movimento orbitale del satellite, combinando l'energia del razzo che gradualmente lo spinge su un'orbita altamente eccentrica intorno al pianeta gigante. Per sfuggire al pianeta gigante esegue un'Accensione Oberth con una propulsione elevata ad ogni **periapside** (distanza minima dal pianeta). Normalmente la flebile propulsione data dalla catapulta elettromagnetica non può modificare in modo significativo l'orbita di un errante così massiccio, ma l'effetto moltiplicatore della spinta Oberth nel punto di distanza minima permette un minimo cambiamento, sufficiente da liberarlo dal pianeta gigante e mantenerlo comunque in un'orbita eliocentrica attorno al Sole. Per questo l'area utile per un bersaglio è molto ristretta e dato che l'errante è sostanzialmente balistico, è limitata a bersagli non molto vicini o lontani dal Sole. Questa è la giustificazione per la regola che l'errante può attaccare solo bersagli entro la Zona Eliocentrica di origine. Per un errante deorbitato dalla Zona di Giove, che fa un passaggio ravvicinato sul Sole, si può ragionevolmente attendere il ritorno nella Zona di Giove in 6 anni.

<sup>29</sup> MONDI ESPLOSIVI. Per ragioni che rimangono misteriose, talvolta le comete esplodono spontaneamente in un'attività che si spegne in pochi giorni. La più recente, nel momento in cui scrivo, è stata l'esplosione del dicembre 2019 della Cometa Wirtanen. Nel 2005 l'espulsione d'acqua dalla cometa Temple 1 è aumentata del 250%, con una media di 40.000 tonnellate al giorno. Questo è stato 5 giorni dopo un impatto a 19 GJ da parte della sonda Deep Impact, anch'esso avvenuto con un lampo spettacolare, la luminosità del quale è ancora dibattuta, ma l'acqua espulsa è arrivata fin da un metro al di sotto dello strato di silicati. Le comete possono disintegrarsi improvvisamente, anche quelle oltre la linea dei ghiacci dove non ci può essere un significativo riscaldamento solare. Alcune delle più famose comete che si sono frammentate includono Borisov (una cometa interstellare), Schwassmann-Wachmann e la Cometa di Biela. Il lontano centauro Echeclus ha subito frequenti esplosioni, e l'espulsione di un enorme frammento (vedere la mappa, 11:00 h. Parte della risposta può trovarsi nella cristallizzazione del ghiaccio dalle sue forme non cristalline, che possono rilasciare abbastanza energia per una reazione a catena.

5 serbatoi o livelli di carburante acqua nell'operazione di dislocamento<sup>30</sup>. Nel suo primo turno entra nel passaggio ravvicinato dell'Oberth solare (**H8e**).

**c. Pila Errante.** Spostate le carte non Umane dal sito nella Pila errante. (Questa è l'unica occasione, oltre alla Dismissione o al *bombardamento kamikaze in picchiata (3E5e)*, in cui le Pedine possono essere spostate dentro o fuori da una Pila errante). La Pila errante deve contenere un propulsore operativo (tuttavia il propulsore non ha bisogno di raffreddamento dato che lo stesso ghiaccio o roccia fornisce tutti i Therm richiesti). Questo propulsore deve essere di un determinato tipo, a seconda se l'errante sia composto di ghiaccio o roccia:

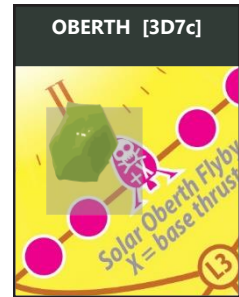
- **Errante da Siti con Idratazione 4.** Questo errante è un iceberg, e il propulsore dell'errante deve essere non Umano con una *propulsione base (B2d)* di 3 o più.
- **Errante da Altri Siti.** Questo errante è di roccia, e il propulsore dell'errante deve essere un propulsore a terriccio non Umano con una propulsione base di 3 o più.
- **Errante dalla Linea del Ghiaccio.** Questo errante è un serbatoio di carburante da 200 tonnellate di acqua (5 Serbatoi di Carburante), e il propulsore dell'errante deve essere un propulsore ad acqua non Umano con una propulsione base di 3 o più. Il Carburante non viene tracciato. (Ciò che impatta deve essere acqua, dato che solo l'acqua può innescare la cristallizzazione<sup>31</sup> incontrollata nel bersaglio).



<sup>30</sup> La LINEA DEL GHIACCIO definisce il confine dove le molecole semplici si condensano (diidrogeno H<sub>2</sub>, diazoto N<sub>2</sub>, dicloro Cl<sub>2</sub>, acqua H<sub>2</sub>O, ammoniaca NH<sub>3</sub>, idrogeno solforato H<sub>2</sub>S, anidride carbonica CO<sub>2</sub>, metano CH<sub>4</sub>, etano C<sub>2</sub>H<sub>6</sub>). Questa linea è a poco meno di 5 UA dal Sole, molto al di là della fascia degli asteroidi e appena prima dell'orbita di Giove. Delinea la netta separazione tra i pianeti terrestri e i giganti gassosi. Oltre la linea del ghiaccio, con temperature sotto i 130K, il ghiaccio rimane sulla superficie piuttosto che sublimare lentamente nello spazio. La fase del ghiaccio che domina nel Sistema Solare esterno è quella del ghiaccio amorfo a bassa densità (ASW), molto diversa dal ghiaccio cristallino esagonale che si trova dappertutto sulla Terra.

<sup>31</sup> La CRISTALLIZZAZIONE INCONTROLLATA può avvenire su mondi ricoperti da un ghiaccio amorfo a bassa densità (SQ). Questo può spiegare perché la Cometa Holmes sia improvvisamente esplosa nel 2007, aumentando la sua luminosità di un fattore di mezzo milione di volte in due giorni, espellendo 100 milioni di tonnellate di polveri. I mondi ASW metastabili sono comuni nella Linea del Ghiaccio (nota precedente), dove le temperature solari sono di poco sotto il limite dove si possono formare tipologie più cristalline del ghiaccio. Anche a temperature più alte si può formare ASW se si congela istantaneamente come neve, più rapidamente di quanto si possano allineare i cristalli. I mondi conosciuti con miscele di ghiaccio cristallino e amorfo hanno un Rischio definito sulla mappa come "cristallizzazione incontrollata del ghiaccio". La reazione che converte ASW in ghiaccio cristallino è esotermica, rilasciando più di 28 GJ per tonnellata, rendendola 6 volte più energetica del TNT. A causa del calore della reazione e l'elevata superficie, la neve di ASW può sostenere una reazione a catena che può riguardare l'intero mondo, creando un'altra Cometa Holmes. Questo mi ricorda la trama del racconto di fantascienza *La Culla del Gatto* di Kurt Vonnegut, dove gli oceani della Terra si congelavano a causa di pochi cristalli di ghiaccio-9, una immaginaria fase più stabile dell'acqua.

- **Errante con Propulsore GW/TW.** Alternativamente il propulsore di qualunque errante può essere un propulsore GW/TW con una propulsione qualsiasi. Deve essere trasportato un singolo Serbatoio di Carburante d'oro di carburante a isotopi.
- **Energia Solare.** Se il propulsore dell'errante è a Energia Solare, modificate la propulsione di base della Pila a seconda del modificatore della Zona Eliocentrica a seconda del Sito del dislocamento per quanto riguarda i precedenti requisiti per la propulsione.
- **Erranti Non Guidati da Umani.** Solo la Pila errante del Giocatore Viola (**3D1c**) può essere creata con un Equipaggio o altri Umani.
- **Solo Un Errante.** In un determinato momento potete avere solo una Pila errante.



**ESEMPIO [3D7c]:** Dislocate un errante da Himalia con un propulsore GW Spheromak più i suoi supporti (un generatore elettrico con un reattore di supporto e ricordate che il raffreddamento richiesto viene ignorato).

- d. Inserimento dell'Errante (Primo Turno).** Una volta dislocato, una **pedina errante** del vostro colore deve essere piazzata nel punto di passaggio ravvicinato del gigante gassoso in questione (o nel passaggio ravvicinato dell'Oberth solare (**H8e**) nel caso di erranti da Comete Sinodiche).
- **Velocità elevata.** Una volta in viaggio l'errante è in una orbita fortemente eccentrica, che impedisce a qualunque pedina di atterrare o decollare da esso (eccetto i *bombardieri kamikaze in picchiata*, **3E5e**). Potete Dismettere le vostre carte su un errante.
  - **Combattimento/Eventi: Passaggio Ravvicinato o Passaggio Ravvicinato Oberth.** In uno di questi Spazi l'errante può essere attaccato a distanza o subire gli eventi come un Sito bersaglio. L'intera Pila viene Dismessa se il suo propulsore diventa non-Operativo.

**ESEMPIO [3D7d]:** L'errante dell'esempio precedente viene piazzato nel passaggio ravvicinato di Giove nel turno del suo dislocamento. Il nemico muove un'astronave in una fascia di radiazioni Adiacente al passaggio ravvicinato e apre il fuoco con due raggi di particelle, distruggendo il generatore. Questo causa la Dismissione dell'errante.

**FACILE DIMENTICARE:** L'Oberth solare è uno spazio con Rischio, per cui un'errante sinodico deve tirare per la Dismissione o pagare il FINAO. [3d7d]

- e. Arrivo dell'Errante (Secondo Turno del Passaggio Ravvicinato sul Pianeta Gigante).** Nel suo secondo Turno questo errante deve essere mosso in uno Spazio, che può essere qualunque Sito [o Colonia Bernal Ancorata](#) nella Zona Eliocentrica indicata **(3D7b)**<sup>32</sup>.
- f. Movimento dell'Errante e Arrivo (Secondo Turno di un Errante Sinodico).** Un errante dislocato da una Cometa Sinodica deve muoversi nel suo secondo Turno dall'Oberth Solare (Zona ☿) nella Zona Eliocentrica di Venere ♀ (vedere l'illustrazione nell'esempio **3E6**). In ogni Turno successivo l'errante ha solo 2 opzioni: (1) Attaccare un qualunque Sito [o Colonia Bernal Ancorata](#) nella Zona in cui si trova, oppure (2) muoversi nella successiva Zona sulla mappa allontanandosi dal Sole. Tuttavia, non può muoversi in una Zona Eliocentrica più esterna rispetto a quella in cui è avvenuto il dislocamento.
- g. Movimento dell'Errante e Arrivo (Errante dalla Linea del Ghiaccio).** Un attacco di un Errante dalla Linea del Ghiaccio usa le stesse regole di un Errante Sinodico (punto precedente), eccetto che il bersaglio può soltanto essere una Pedina (Fabbrica, Colonia, Avamposto) in un Sito con Idratazione 3 o 4 nelle Zone di Cerere ♁ o Giove ♃<sup>33</sup>. [Può essere attaccata anche una Colonia Bernal in una di queste Zone.](#)
- **Mondi Esplosivi.** Un Errante dalla Linea del Ghiaccio che infligge un danno o una distruzione piazza anche in dischetto bloccato nel Sito e fa Dismettere/Scartare tutte le carte e le Pedine. Questo può causare un **Genocidio (3E2m)** o modificare la Traccia dello Sfruttamento.
- h. Un Passaggio.** Una volta mosso in un Sito [o una Colonia Bernal Ancorata](#), l'Errante viene Dismesso alla fine del Turno. Viene Dismesso anche quando la Guerra/Anarchia finisce prima che possa raggiungere il suo bersaglio.

---

<sup>32</sup> IMPATTO DELL'ERRANTE. Un iceberg di 5 milioni di tonnellate di diametro 100 metri, accelerato da una delta-v di 2,5 km/sec (una Accensione) può impattare con una energia dieci volte più elevata della bomba nucleare più potente mai detonata. La maggior parte della delta-v arriva dalla fionda gravitazionale e dalla velocità del bersaglio, dato che una catapulta elettromagnetica può solo far fare un flebile cambio di velocità ad una massa così grande di ghiaccio.

<sup>33</sup> L'ACQUA AMORFA può trovarsi in varie forme solide e liquide, la più comune è l'acqua amorfa a bassa densità (ASW).- Si forma intorno a semi di polvere molto fredda, e può mantenere la sua forma liquida a temperature tra i 140 e i 210K. È più viscosa della normale acqua liquida e si pesa possa esplodere se viene esposta ai semi cristallini di ghiaccio normale. L'acqua che viene raffreddata rapidamente (più di 10.000 K/sec) sotto i 77K forma acqua vetrosa iper-temprata, una forma quasi stabile che si può conservare per anni. Il ghiaccio amorfo ad alta densità si forma comprimendo il ghiaccio normale a 16.000 atmosfere ad una temperatura inferiore ai 77K. Anche se la pressione viene riportata ai valori ambientali conserva la sua elevata densità (1,17 g/cm<sup>3</sup>). Questo tipo di ghiaccio si può formare a temperature di 30K ma con basse pressioni intorno a semi di grano interstellare, di interesse per la teoria della panspermia. Una forma con una densità ancora superiore (1,26 g/cm<sup>3</sup>) viene chiamata ghiaccio amorfo ad altissima densità. Tutte queste forme possono essere implicate nelle esplosioni rilevate alle temperature della Linea dei Ghiacci.

## 3D8. Combattimento (solo in Guerra/Anarchia)

Il **Combattimento** avviene quando si usano le armi tra giocatori Independentisti e Lealisti. Il Combattimento fa parte del movimento, ma deve avvenire dopo che sono stati completati tutti i movimenti e prima che un Turno sia concluso. Il Combattimento avviene tra i giocatori con Pile che si trovano nello stesso spazio o in spazi Adiacenti. Durante l'**Anarchia (K2e)** il combattimento è opzionale. Durante la Guerra è obbligatorio (eccetto per armi specifiche o attacchi a distanza).

a. La **Sequenza di Gioco del Combattimento** è generalmente composta da:

- **Completare Tutti i Movimenti.** Non dimenticatevi di fermarvi quando entrate in uno Spazio occupato dal nemico (**3A3d**). Se iniziate il vostro movimento in uno Spazio occupato dal nemico e scegliete di attaccare, non potete più muovere in quel Turno.
- **Scegliere il primo e i successivi spazi in difesa.** Potete attaccare uno spazio in difesa solo una volta per Turno (usando tutte le armi).
- **Risolvere i Rischi da Anomalia** se gli attaccanti o i difensori hanno una Pedina Anomalia.
- **Chi Fa Fuoco Per Primo?** In ogni battaglia sia l'attaccante che il difensore può fare fuoco con tutte le armi che non abbiano ancora sparato.
- **Tutte le Armi del Difensore Fanno Fuoco.** Ogni arma del difensore può fare fuoco una volta per Turno, solo verso l'attaccante.
- **Tutte le Armi dell'Attaccante Fanno Fuoco.** Ogni arma dell'attaccante può fare fuoco una volta per Turno, solo verso lo spazio in difesa.



**FACILE DIMENTICARE (Modulo 1):** Secondo 1B6a, una Fabbrica Mobile di muove, attacca e si difende come un'Astronave quando non si trova su una Rivendicazione. Se si trova su una Rivendicazione attacca e si difende come una Fabbrica, e utilizza un Cannone da Fabbrica [3D8]

b. **Scegliere lo Spazio in Difesa.** Per iniziare un combattimento scegliete un singolo Spazio con Pedine del nemico, che voi potete attaccare con armi che non abbiano ancora fatto fuoco in questo Turno. Partecipano al combattimento tutte le Pedine del nemico.

**ESEMPIO [3D8b]:** Siete atterrati con un raggio di particelle su una Fabbrica nemica. Un Cargo nemico è in orbita, per cui avete due potenziali obiettivi. Dato che la Fabbrica è un bersaglio particolarmente robusto, scegliete il Cargo come spazio in difesa.

**c. Attaccanti e Difensori.** Nel vostro Turno voi siete l'**attaccante** e tutti i nemici nello Spazio in difesa sono i difensori. I vostri alleati non partecipano all'attacco.

**d. Rischi da Anomalia.** Il Combattimento è un Rischio di Anomalia per tutte le Pile in attacco e in difesa.

ESEMPIO [3D8d]: Nell'esempio precedente il Cargo ha una Anomalia e deve fare un Tiro Anomalia. Questo distrugge il Cargo, lasciando il suo carico come Avamposto.

**e. Ordine del Combattimento.** Se l'attaccante usa un raggio a particelle, un *disturbatore di segnali (3D6a)*, o un *attacco furtivo (3B3c)* farà fuoco per primo. Altrimenti è il difensore che fa fuoco per primo.

ESEMPIO [3D8e]: Nell'esempio precedente dovete scegliere come bersaglio ciò che è rimasto dal Cargo (l'Avamposto). Non potete cambiare bersaglio e attaccare la Fabbrica. Dato che avete un raggio di particelle, sparate per primo, e Dismettete il bersaglio.

**f. Le Fabbriche e le Colonie nella LEO e in Siti Sottomarini** non possono attaccare ed essere attaccate, ma altre carte in un Sito Sottomarino lo possono essere, e possono usare una Colonia Sottomarina per contare come un Sito con Umani (colonna bersaglio F sulla **Tabella 3E2**).

**g. Guerra Totale.** Come attaccante in Guerra, dovete attaccare tutti i nemici nello spazio in difesa sui quali potete fare fuoco. Lo spazio in difesa deve sparare su tutti gli attaccanti nello stesso luogo. Tuttavia, sia l'attaccante che il difensore non sono obbligati a fare fuoco con armi che sparano a *distanza (3E3)*, con *armi kamikaze (3E5)* o *bombe ad antimateria (3E3d)*.



ESEMPIO [3D8g]: Nell'esempio precedente, la Fabbrica in difesa non può far fuoco con il suo cannone dato che non è il difensore.

**h. Risultati del Combattimento.** Per ogni combattimento seguite la *procedura di fuoco (3E1)*, tirando sulla *Tabella dei Risultati del Fuoco (3E2)* per vedere se il vostro attacco contro il bersaglio ha successo. Se ha successo, vedere **3D9<sup>34</sup>**.

<sup>34</sup> COMBATTIMENTO NELLO SPAZIO. Per gli scopi militari, un razzo è come uno Zeppelin: enorme, fragile, impossibile da corazzare o nascondere. Il suo unico vantaggio a confronto di una base terrestre è la sua manovrabilità, ma un razzo con sufficiente propellente per una delta-v utile è costretto ad avere un'accelerazione misurabile in millesimi di g. A meno che non sia alle ultime gocce di carburante, è agile più o meno come il Titanic. Al contrario, un Sito corazzato su un asteroide è praticamente indistruttibile, costellato di cavità che nascondono laser, sistemi di controllo e accumulatori di energia (volani o batterie). Il personale della struttura è alloggiato sottoterra per la protezione contro la radiazione ambientale, per cui anche un attacco a sorpresa dovrebbe affrontare 5 metri di terriccio. Un laser abbastanza grande per eliminare un razzo farebbe piccole scalfitture nello strato di regolite che ricopre la struttura. Un KW/sec riscalda un kg di roccia di 1 K circa, e anche un asteroide di grandezza 1 ha 10<sup>16</sup> kg di roccia! Inoltre, i laser sono così inefficienti che in ogni colpo si irradia più energia (come calore disperso) nel laser stesso che nel bersaglio. Una fortezza può dissipare questo calore sul suo lato non illuminato,

ESEMPIO [3D8h]: Nei 4 esempi precedenti, supponiamo che voi abbiate un cannone da fabbrica invece di un raggio di particelle. L'ordine di combattimento diventerebbe: (1) Scegliere lo spazio in difesa (il Cargo), (2) Risolvere le Anomalie, (3) Dato che non avete disturbatori di segnale o raggi di particelle, il difensore spara per primo. Il Cargo non ha armi, ma la Fabbrica può fare fuoco anche se non è il bersaglio. (4) Supponendo che sopravviviate al proiettile dalla Fabbrica, tirate per il vostro fuoco contro il Cargo.

- i. **Prigionieri di Guerra e Dismissioni Dopo la Battaglia.** Subito dopo la battaglia i Prigionieri di Guerra Umani possono essere reclamati da un attaccante con Umani e che abbia vinto secondo **3D9c**. Dopodiché sia l'attaccante che il difensore possono Dismettere le carte sopravvissute non Umane. Questo può essere utile per prevenire successivi *attacchi vincenti* da parte del nemico.

## 3D9. Attacchi Vincenti (solo in Guerra/Anarchia)

Un **attacco** viene definito come tutti i combattimenti in un Turno contro un singolo *spazio in difesa* (**3D8b**), indipendentemente da quante armi vengano utilizzate nel vostro attacco. Se siete l'attaccante e l'attacco causa del danno, il disancoramento, la cattura di una Fabbrica o delle Dismissioni in uno spazio in difesa, il vostro attacco viene chiamato un **attacco vincente**. Un attacco vincente ha l'effetto di girare una propaganda nemica e quindi potenzialmente può far vincere la guerra:

**FACILE DIMENTICARE:** Perché sia considerato vincente, in un vostro attacco dovete sempre essere l'attaccante, mai il difensore. [3D9]

- a. **Girare una Propaganda Nemica.** Dovete girare una propaganda nemica non estremista, se esiste. Se non ne esistono potete girarne una estremista, e se possibile deve essere la propaganda estremista del giocatore che avete sconfitto in combattimento.

**FACILE DIMENTICARE:** Un attacco vincente è l'unico modo per girare una propaganda estremista e vincere la Guerra. [3D9a]

ESEMPIO [3D9a]: Il vostro errante danneggia una Fabbrica colonizzata Gialla e il tiro collaterale rimuove 3 carte Avamposto. Dopo aver pagato una tangente girate la propaganda Gialla, che è l'ultima propaganda Lealista, facendo finire la Guerra con una vittoria degli Indipendentisti.

---

senza i radiatori necessari ai razzi. Le fortezze individuano i bersagli attraverso radar disposti su una grande superficie per non offrire facili bersagli a laser e missili. – H. Keith Henson, *L5 News*, 1979.



**b. Eroe di Guerra.** Se il difensore che avete sconfitto ha delle pedine gloria nella Riserva, potete prenderne una (a sua scelta).

**c. Pedina Prigioniero di Guerra.** Se il vostro attacco vincente con Umani è stato fatto contro una Pila con Equipaggio/Coloni nello stesso luogo, e dopo il combattimento la Pila sconfitta non ha propulsori Operativi oltre a quelli del propulsore dell'Equipaggio, allora potete ottenere gli Umani come *prigionieri di guerra*. Trasferite i prigionieri nella vostra Pila e piazzateci sopra una **Pedina POW**. Questa Pedina POW conta come una pedina Gloria di 0 PV, ma viene girata e conservata sul suo lato 2 PV se viene portata nella vostra Banca in una *parata di coriandoli (La)* prima della fine della Guerra/Anarchia. Questo fa tornare l'Equipaggio/Coloni alla Banca del loro possessore.

**d. I Prigionieri di Guerra** contano come Umani (es. per le Riparazioni delle Anomalie) ma altrimenti non forniscono servizi e non valgono per i limiti nella Pila o dei coloni. Qualunque Gloria stiano trasportando deve essere spostata nella vostra plancia. Se abbandonati, indicate la loro posizione sulla mappa utilizzando la loro pedina POW. Vengono Scartati se Dismessi. Vengono anche Scartati in tempo di pace o **(3F4e)** o se "liberati" attraverso una *parata di coriandoli*.

PEDINA POW [3D9c]



**FACILE DIMENTICARE:** È una Azione Criminale uccidere i POW, ma chiunque può eseguire Azioni Criminali contro i nemici durante la Guerra/Anarchia. [3D9d]

## 3E. Battaglie in Combattimento

Il Combattimento viene risolto una battaglia alla volta, si considera una **battaglia** lo scambio di colpi tra le armi del difensore e le armi dell'attaccante. L'attaccante o il difensore tira per primo nel combattimento (vedere **3D8e**). Quando è il momento per un giocatore di tirare per il combattimento in una battaglia, viene denominato il **giocatore che fa fuoco** e deve tirare per ogni arma disponibile che non abbia ancora fatto fuoco, in qualunque ordine egli scelta. L'altro giocatore è il **giocatore bersaglio**<sup>35</sup>.

**ESEMPIO [3E]:** Il vostro Razzo è una Zanzara Kuck alimentata da un reattore Progetto Orion. Il reattore ha bisogno di un Therm di raffreddamento, fornito da una Membrana a bolle. Nel vostro Turno atterrate su Ganimede dove il nemico ha un Avamposto. Fate fuoco sull'Avamposto utilizzando il cannone del Progetto Orion (il Progetto Orion ha un cannone dato che ha resistenza alle radiazioni  $\geq 8$ ). Dopodiché per la vostra operazione eseguite una prospezione utilizzando la Zanzare. Notare che il singolo Therm fornito dalla Membrana a bolle è stato in grado di raffreddare il reattore sia durante il movimento (incluso il combattimento) e sia durante l'operazione in quel Turno. Se aveste perso la Membrana durante il combattimento questo vi avrebbe vietato il fuoco successivo e l'operazione di prospezione.

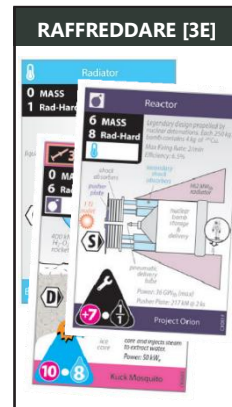
**a. Zona di Sicurezza della LEO.** Il combattimento non è permesso entro, dentro, o fuori dalla LEO.

### 3E1. Procedura di Fuoco

Quando arriva il momento di fare fuoco in una battaglia, tirate per ognuna delle vostre armi, in qualsiasi ordine:

**a. Operatività.** L'arma deve essere Operativa nel momento in cui fa fuoco, e gli effetti dell'arma vengono risolti immediatamente. Se un'arma viene Dismessa o diventa non-Operativa prima che faccia fuoco, non può più fare fuoco.

**b. Armi Combinate.** Tutte le armi in grado di fare un tiro di combattimento devono attaccare, eccetto:



<sup>35</sup> RAZZI DA COMBATTIMENTO. I Razzi nel gioco possono essere immaginati come enorme lattine di acqua che schizzano attraverso lo spazio, debolmente influenzati da sputacchianti motori. Se abitati, l'equipaggio si trova nel mezzo di tutta quell'acqua come protezione dalle radiazioni. Come potrebbe essere una versione migliorata ad uso militare? Forse un motore più potente? Sfortunatamente un motore a propulsione elevata consuma tantissima acqua. Un caccia ad elevata propulsione avrebbe bisogno di molta più acqua per la stessa delta-v e finirebbe con l'essere solo una versione più grassa con le stesse prestazioni da tartaruga. I Razzi sono intrinsecamente fragili, non mimetizzabili e non manovrabili. Un razzo specializzato per il combattimento potrebbe scambiare i suoi radiatori vulnerabili per il raffreddamento a ciclo aperto, che lo renderebbe ancora energivoro ma almeno non lo farebbe diventare molto meno manovrabile.

- **Gli Alleati dell'Attaccante** non combattono (lo faranno nel loro Turno).
  - È sempre opzionale utilizzare **Armi che fanno fuoco da Spazi Adiacenti (3E3)**.
  - È sempre opzionale utilizzare **Kamikaze (3E5)** e **Bombe ad Antimateria (3E3d)** (a meno che si stia utilizzando il *bombardamento in picchiata, 3E5e*).
  - **Soluzioni di Fuoco.** Alcune armi possono far fuoco in più di un modo (es. gli ugelli ablativi possono essere usati come kamikaze o far fuoco il loro cannone). In questo caso il possessore sceglie il modo in cui fanno fuoco, eccetto che i *bombardieri kamikaze in picchiata (3E5e)* devono attaccare come kamikaze, e una Pila errante deve attaccare un Sito o una *Colonia Bernal* come un errante.
  - **Raffreddamento.** Tutte le vostre armi si considera che facciano fuoco simultaneamente durante la fase di combattimento. Per questo se una delle vostre armi ha bisogno di raffreddamento non può condividere i Therm utilizzati da un'altra arma che sta facendo fuoco anch'essa.
- c. Utilizzo.** Un'arma può far fuoco una volta per Turno (indipendentemente dall'essere in attacco o in difesa) e fa "fuoco" una volta che tira per il combattimento.

**RICORDATE:** Un Turno è definito nel glossario come la fase del turno del giocatore (D1), non l'intervallo di 1 anno nel Ciclo delle Macchie Solari. [3E1c]

- **Supporti.** Come nel Gioco Base (**J1b**), un supporto singolo non radiatore può servire più armi. Tuttavia, un supporto utilizzato per servire più armi che fanno fuoco (es. Progetto Orion) conta come utilizzato e non può sparare anch'esso come arma.
- d. Distanza / Bersaglio.** Per le armi a distanza si può scegliere un bersaglio in Spazi Adiacenti (con i limiti elencati) o nel proprio Spazio. Per le armi non a distanza si può scegliere un bersaglio solo nel proprio Spazio.

**FACILE DIMENTICARE:** I Rischi non contano per l'Adiacenza di un attacco a distanza. Vedere l'esempio 3E3a. [3E1D]

















































- e. Risultati del Fuoco.** Vedere **3E2**. Se un attacco ha successo, vedere **3D9<sup>36</sup>**.

---

<sup>36</sup> L'ARMATURA PASSIVA non è fattibile nel caso dei razzi spaziali a causa delle vaste superfici dei serbatoi di carburante e dei radiatori. Uno strato di alluminio spesso 1 cm pesa 13 tonnellate per un singolo serbatoio di idrogeno liquido del gioco, e un tipico razzo ad elevata propulsione ha bisogno di molti di questi serbatoi. Per rinforzare un classico radiatore servono da 80 a 160 tonnellate (Massa = 2-4) e un razzo con un'elevata economia del carburante ha bisogno di molti radiatori. Un'armatura così fragile non fermerebbe il proiettile di un fucile, figuriamoci un meteorite. Piuttosto che usare armature, le astronavi hanno bisogno di leggeri rilevatori di perdite e un sistema automatico di riparazione.

## 3E2. Tabella dei Risultati del Fuoco

Ogni arma che fa fuoco (colonna A) fa un tiro su questa tabella una volta a Turno. Le Armi possono essere **a distanza** (colonna B) e/o permettono all'attaccante di sparare per primo (colonna C). Tirate per determinare il **valore di fuoco** (VF, colonna D), e determinate l'**effetto** in base a dove si trova il bersaglio (colonne E, F, G). Gli effetti sono applicati se il VT è nell'intervallo indicato. Tutte le Pedine e le carte nemiche che si trovano nella stessa posizione sono i bersagli!


A) ARMA	B) A DISTANZA?	C) PRIMO ATTACCO?	D) VALORE DI FUOCO (VF)	E) EFFETTI SU UN SITO CON UMANI	F) EFFETTI SU UN SITO SENZA UMANI	G) EFFETTI SU UN BERSAGLIO NELLO SPAZIO
RAGGIO DI PARTICELLE (3Ea)	Si (se non-atmosferico e non collegato con strade per i rover)	Attaccante	2d6 <b>meno ISRU</b> . (3d6 <b>meno ISRU</b> se melma grigia irradiata).	-2 VF se il Sito ha Rischi da Incidente Adiacenti 		
				6+:   	7+:  	1+: <b>Zap</b>
CANNONE (3E3b) (carte con RR = 8+)	Si (se non-atmosferico e non collegato con strade per i rover)	Difensore	RR <b>meno 2d6</b> . (Cannone da Fabbrica = RR 8).	1+:   	4+:  	1+: <b>Sovraccarico</b> , 
SPECCHI DA COMBATTIMENTO (Cent.Sol.Sat.) (3E3c)		Difensore	2d6 <b>meno ISRU</b> .	-2 VF se il Sito ha Rischi da Incidente Adiacenti 		
ROVER (3E4)	Si (se collegato con strade per i rover)	Difensore	2d6 <b>meno ISRU</b> .	7+:   	8+:  	1+: <b>Zap</b>
				1-2:  	1-4:  	6+: 
KAMIKAZE (3E5) (propulsori)	No	Difensore	Propulsione Base <b>meno 1d6</b> . (Dismettere pila kamikaze)	3+:  <b>CAP</b>	5+:  	
				1+:   	+5 VF se testata biologica	
ERRANTI (3E6)	No	Attaccante	2d6	1+:   	5+:   	1+: <b>Sovraccarico</b> , 
				3-4:   	3-7:  	5+: 
BOMBE ANTIMAT. (3E3d)	Si	Difensore	2d6	5+:   	8+:  	5+: 

## LEGENDA DELLA TABELLA DEI RISULTATI DEL FUOCO

- a. **X-Y**: è l'intervallo dei valori di fuoco (VF) richiesti per ottenere l'effetto. (**X+** indica qualunque valore **X** o superiore).
- b. **RR** è l'abbreviazione di *resistenza alle radiazioni* (**B2j**).
- c. **2d6** = la somma del lancio di 2 dadi.
- d. **Sovraccarico** causa un numero di Tiri Anomalia pari al valore di fuoco (VF). Tutte le Pile nello Spazio bersaglio subiscono l'effetto, indipendentemente dalla presenza di Umani. Applicare il risultato di ogni tiro alle Pile bersaglio combinate.




**FACILE DIMENTICARE:** Un **sovraccarico** non è influenzato dalla presenza di un dischetto Anomalia, e non fa piazzare una Anomalia. Le carte con una RR > 6 sono immuni al **sovraccarico**. [3E2d]

**RICORDATE:** Un Tiro Anomalia Dismette tutte le carte bersaglio con la corrispondente resistenza alle radiazioni. [3E2d, 3E2i]

- e. **Disancoraggio** . La Colonia Bernal bersaglio subisce gli effetti di (**3E9a**), incluso lo spostamento o la rimozione della sua cupola. Se è già disancorata, riceve un dischetto Anomalia.
- f. **Zap**. Dismettete 1 carta, scelta da chi fa fuoco, con una resistenza alle radiazioni inferiore al valore di fuoco. Se viene Dismessa una Colonia Bernal Ancorata, è un **genocidio** (**3E2m**).

**FACILE DIMENTICARE** (Dismissione in Combattimento): Se Dismettete un radiatore pesante, orientatelo sul lato leggero. Se un propulsione viene Dismesso, potete convertire il suo Carburante in Serbatoi di Carburante. Se un Equipaggio, Coloni, o Colonia Bernal viene Dismessa, rimettetela nella vostra Banca. [3E2f, 3E2i]




- g. **Danno** . Se è presente una Fabbrica non danneggiata, piazzate una **pedina danno** per indicare che è **danneggiata** (**3E7c**).
- h. **Anomalia** . Piazzate una Anomalia (dischetto rosso) su ogni Pila nemica.
- i. **Collaterale** . Fate un Tiro Anomalia<sup>37</sup>.

<sup>37</sup> DANNO COLLATERALE. Tutte le strutture su asteroidi o satelliti che sono pensate per far vivere o lavorare degli umani hanno bisogno di essere almeno 5 metri sottoterra, a causa delle forti radiazioni ambientali nello spazio. Gli abitatori dello spazio sono trogloditi. Per questo le strutture sulla superficie sono automaticamente rinforzate contro gli attacchi di sorpresa, nonostante le catapulte elettromagnetiche per l'assistenza dalle fabbriche e le antenne riceventi o i pannelli solari per l'energia sarebbero sempre vulnerabili al danno. A causa della trasparenza dello spazio una struttura sulla superficie avrà mesi o anni di tempo per prepararsi ad un attacco non a sorpresa, includendo contromisure con laser o missili, esche, e spostamenti clandestini delle strutture. A differenza delle astronavi, le strutture sulla superficie possono usare la mobilità, le armature, le esche, il dissipamento

**j. Distruzione** . Ha questi effetti:

- **Dismissione Cubetto**. Se è presente una Fabbrica, rimuovetela e modificate la relativa Traccia Sfruttamento.
- **Dismissione Cupola**. Se è presente una Colonia, rimuovetela. Questo è un **genocidio (3E2m)**.
- **Disancoraggio Colonia Bernal**. Se questo lascia una Colonia Bernal senza Fabbriche di Superficie Adiacenti, diventa **disancorata (3E9a)**.
- **Scartare Ascensori**. Se alla fine del Turno un Ascensore Spaziale non ha Fabbriche collegate, viene distrutto **(1B9f)**.

**k. Cattura** . Se è presente una Fabbrica, scambiate il suo cubetto con uno del vostro colore, in base alla **disponibilità dei cubetti (17f)**. Questa diventa una **fabbrica anticonformista (3E8)**. Tutti i Serbatoi di Carburante nemici nel Sito sono confiscati. Tutte le carte nemiche nel Sito sono Dismesse.

**l. Colonna Bersaglio**. Modificate il valore di fuoco e gli effetti del combattimento in base alla **colonna del bersaglio (E, F o G)**:

- **Sito Senza Umani (colonna E)**. Bersagli in un Sito senza nemici Umani (senza neanche Coloni o Colonie Bernal).
- **Siti Con Umani (colonna F)**. Bersagli in un Sito con nemici Umani.
- **Spazio (colonna G)**. Qualunque altro luogo. I Bersagli che stanno atterrando in un Turno sono considerati nello spazio.

**SUGGERIMENTO:** La Guerra rende i robonauti con rover e raggi di particelle molto più importanti. [3E2]

**m. Genocidio**. In combattimento, se rimuovete una cupola Colonia da un Sito o una Colonia Bernal Ancorata (sedere **3E9a**), subite la perdita di tutte le tangenti rimanenti (che vengono date alla vittima), dei **delegati** non estremisti (**O2a**) e delle **pedine eroismo (B3)**<sup>38</sup>.

**ESEMPIO [3D]:** Il vostro Razzo contenente il Progetto Orion atterra su una Fabbrica nemica senza umani. La Fabbrica in difesa fa fuoco per prima con il suo cannone, tirando  $2d6 = 5$ , per un  $VF = 8 - 5 = 3$ . Dato che state atterrando, vi difendete sulla Colonna G (3E2l) per cui subite 3 Tiri Anomalia: 3, 5 e 6, cosa che vi fa rimuovere il vostro propulsore De Laval ( $RR = 6$ ). Ma il reattore Orion stesso ( $RR = 8$ ) sopravvive con il suo radiatore di supporto, e fa fuoco con il suo cannone verso la Fabbrica, tirando  $2d6 = 8$ , per un  $VF = 8 - 8 = 0$ . Questo è un mancato. Ma il vostro Razzo ha anche Coloni Detenuti ( $RR = 4$ ), che sono sopravvissuti al fuoco difensivo. Loro dispiegano il loro rover ( $ISRU = 4$ ) per attaccare, tirando  $2d6 = 8 - 4 = 4$ . Questo è sufficiente (3+) per catturare la Fabbrica. Rimpiazzate il cubetto con uno del vostro colore, lasciando la Traccia dello Sfruttamento inalterata.

del calore senza radiatori e la mimetizzazione.

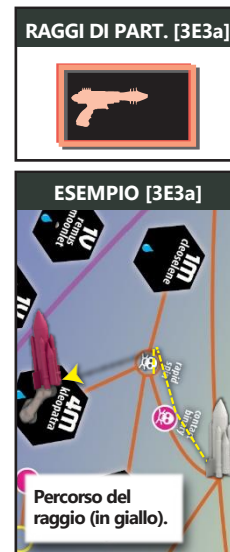
<sup>38</sup> GENOCIDIO. In questo gioco sarebbe uno stigma catastrofico per una coalizione essere responsabile per morti civili di massa, specialmente nello spazio dove la vita ha un immenso valore economico e di investimento. È lecito affermare che la coalizione che sacrifica un alto livello morale o ottiene la reputazione di essere insensibile al valore della vita ha perso la Guerra.

### 3E3. Armi a Distanza

Un'arma a distanza è unica in quanto può essere utilizzata sia contro bersagli Adiacenti sia contro quelli nella stessa posizione. Sparare contro un bersaglio Adiacente è sempre opzionale. Un colpo a distanza può essere bloccato in due modi: (1) se il Bersaglio Adiacente è collegato a chi fa fuoco da una strada per rover senza avere altri collegamenti (l'orizzonte blocca la visuale diretta tra chi fa fuoco e il bersaglio) o (2) il bersaglio Adiacente o chi fa fuoco si trova in un Sito Atmosferico (il colpo viene dissipato in riscaldamento atmosferico). Le armi a distanza comprendono:

a. Un **Raggio di Particelle** è qualunque piattaforma ISRU con l'icona *raggi di particelle (16a)*<sup>39</sup>. Fare fuoco con almeno un raggio di particelle è importante per l'*ordine di combattimento* per tutte le vostre armi (3D8e).

- Il **Valore di fuoco** è 2d6 meno l'ISRU del raggio di particelle. Se viene utilizzata *melma grigia irradiata (3D6e)* tirate 3d6 invece di 2d6.



<sup>39</sup> I RAGGI DI PARTICELLE si creano accelerando elettromagneticamente degli ioni con una carica. Questi ioni si trovano negli ugelli della maggior parte dei razzi, specialmente quelli elettrici. Dato che gli ioni si respingono a vicenda, una volta usciti dagli ugelli divergono rapidamente, rendendoli inutili per la trasmissione di energia o il combattimento a grandi distanze. Per fermare la divergenza un raggio di ioni deve essere reso neutrale in uno di questi tre metodi: scambio di cariche, fasci di elettroni o laser. Il primo metodo causa una inaccettabile perdita di massa e divergenza per i nostri scopi, e l'ultimo raddoppierebbe il consumo di energia. La neutralizzazione con un fascio di elettroni avviene sparando un fascio di elettroni alla stessa velocità degli ioni positivi che escono dall'ugello, dove si combinano a formare atomi neutri. Una volta reso neutrale un raggio non può più essere puntato, focalizzato o accelerato. Per minimizzare la divergenza è meglio utilizzare gli ioni con l'energia di ionizzazione per massa più bassa, accelerandoli alle energie più alte. Il Cesio (Cs) ad esempio ha una energia di ionizzazione di solo 3,89 eV pur avendo una massa di 133 g/mol. A 250 MeV di energia un fascio di Cs avrà una divergenza minima di 0,86 miliardesimi di radiante. Supponendo un acceleratore lungo 10m con la tecnologia attuale e una sorgente di ioni progettata per minimizzare la divergenza, questo fascio avrà una divergenza complessiva di 40,5 miliardesimi di radiante. Potrà attraversare 1.000 km in 50 microsecondi e rimanere focalizzato su un diametro di 8,1 cm. Si possono ottenere fasci più focalizzati se vengono accelerati ioni negativi al posto degli elettroni. Alle distanze estreme del gioco, dove ogni pivo è 16,6 minuti luce, un raggio di particelle dovrà essere canalizzato con un raggio laser (vedi immagine del raggio di particelle) per favorire la condensazione del fascio e quindi ridurre la divergenza del 42%. Un fascio di Cesio e Iodio accoppiato con un laser può ottenere una divergenza di 0,035 miliardesimi di radiante, arrivando a un diametro di 3,5 cm in un milione di km (molti secondi luce). – Malik Matterbeam, *ToughSF: Particle Beams in Space*, 2019.

- **Modificatori.** Se il bersaglio è un Sito (con o senza Umani) con un Rischio di Incidente Adiacente, sottraete 2 dal valore di fuoco (indipendentemente dal numero di Rischi)<sup>40</sup>.

**FACILE DIMENTICARE:** Le abilità che modificano l'ISRU (es. i robot nuotatori) hanno importanza nel combattimento a distanza. [3E3a, 3E3c]

**ESEMPIO [3E3a]:** La vostra astronave con 2 raggi di particelle si muove nell'intersezione vicina all'asteroide Kleopatra, dove si trova un razzo nemico con Umani, appartenente al giocatore Rosso, appena atterrato. I 2 Rischi non influenzano l'Adiacenza, per cui potete aprire il fuoco. I vostri raggi di particelle vi permettono di far fuoco per primi. Il primo raggio tira 8 meno la sua ISRU di 3 e meno 2 per il modificatore per i Rischi per un totale di 3. Non è abbastanza alto dato che un sito con Umani ha bisogno di un VF di 4+ per ottenere un risultato Collaterale come effetto del combattimento. Anche il secondo raggio manca, e quindi il difensore può fare fuoco con il proprio raggio di particelle.

- b. Un Cannone** è una qualunque carta con una resistenza alle radiazioni di 8 o più. Inoltre, ogni Fabbrica ha un cannone, che fa fuoco con una resistenza alle radiazioni di 8<sup>41</sup>.
- Il **Valore di fuoco** è la resistenza alle radiazioni del cannone (le Fabbriche utilizzano una RR = 8) meno 2d6.
  - **Modificatori.** Nessuno.

**ESEMPIO [3E3b]:** I vostri 2 Rover (uno dei quali è il vostro Equipaggio) attaccano una Fabbrica nemica. La Fabbrica fa fuoco per prima con il suo cannone, ottenendo un 2. Per cui il suo VF è  $8 - 2 = 6$ . Per il suo tiro Collaterale ottiene un 4. Entrambi i vostri rover hanno RR = 4, ed entrambi vengono Dismessi.

- c. Uno Specchio da Combattimento** è una qualunque carta con una piattaforma ISRU che riceve energia irradiata attraverso l'abilità Centrale Solare Satellitare, abilità che può essere oggetto di negoziato (**N4a**). Uno specchio da combattimento deve essere nello spazio; non funziona in un Sito<sup>42</sup>.

<sup>40</sup> I RISCHI DA INCIDENTE IN ATTERRAGGIO/DECOLLO includono la rotazione rapida, ovvero un asteroide con un giorno di durata inferiore alle 5,5 ore. Questo rende complesso fare fuoco e facilita il camuffamento o il dispiegamento sicuro di sistemi radar sulla faccia opposta.

<sup>41</sup> Il CANNONE DI UNA FABBRICA è la reingegnerizzazione di una bobina o di una catapulta elettromagnetica pensata per i lanci assistiti dalla fabbrica di una astronave o di prodotti fabbricati nel sito. Una fabbrica può anche dispiegare una flottiglia orbitale di specchi da combattimento, ognuno in grado di riflettere la parte diffusa di un colpo di un laser, dando all'arma una gittata molto superiore a simili laser su un razzo.

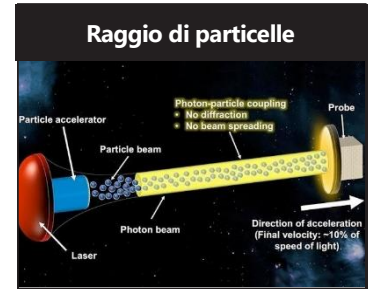
<sup>42</sup> Uno SPECCHIO DA COMBATTIMENTO è un concentratore a specchio, che dirige e focalizza su di un bersaglio dei fasci laser da una sorgente distante. Più grandi sono le ottiche adatte, più lunga è la gittata. Installando delle griglie di diffrazione e usando specchi appositamente modellati si ottiene una dispersione negativa che bilancia la dispersione



- Il **Valore di fuoco** è 2d6 meno l'ISRU dello specchio.
- **Modificatori.** Se il bersaglio è un Sito (con o senza Umani) con un Rischio di Incidente Adiacente, sottraete 2 dal valore di fuoco (indipendentemente dal numero di Rischi).

**FACILE DIMENTICARE:** Una piattaforma ISRU non ha bisogno dell'icona Spinta per essere usata come specchio da combattimento. [3E3c]

**ESEMPIO [3E2c]:** Avete una Colonia Bernal Base Centrale Solare Satellitare, che permette al vostro robonauta nel baricentro della famiglia di asteroidi Gefion di attaccare Cerere. La Fabbrica/Colonia Sottomarina è subacquea ma il nemico ha un Avamposto qui. Per il tiro collaterale di 1d6 ottenete 3. Questo Dismette le 2 carte dell'Avamposto che hanno RR = 3.



**d.** Una **Bomba ad Antimateria** può essere usata come *arma di fazione (3D6f)* dall'Equipaggio e dalle carte Colonia Bernal del Giocatore Viola.. Se un giocatore ha una Colonia Bernal Laboratorio di Antimateria, il suo Equipaggio e le Colonie Bernal possono utilizzare bombe ad antimateria senza alcun costo.

- **Costo.** Dovete pagare 1 Aqua per far fuoco con questa arma. Come tutte le armi che hanno un costo, il loro uso è sempre opzionale.
- **Limiti.** Le bombe ad antimateria non possono essere usate su bersagli spaziali diversi dalle Colonie Bernal.
- Il **Valore di fuoco** è 2d6.
- **Modificatori.** Nessuno.

**e. Rover.** Vedere **3E4a**.

---

positiva del laser. Come arma, i laser hanno il grosso vantaggio che possono sparare senza consumare massa, ma lo svantaggio è che disperdono più energia in calore di quella che possono dirigere sul bersaglio. Uno specchio da combattimento supera questo svantaggio montando il laser su un enorme dissipatore di calore, come un asteroide, e avvicinando gli specchi da combattimento al bersaglio.

## 3E4. Armi Rover

Le **Armi rover** sono tutte le piattaforme ISRU con **icona rover (I6b)**. Fare fuoco con un rover simula l'assalto a una struttura da parte di veicoli pilotati da remoto<sup>43</sup>.

**SUGGERIMENTO:** Rover e disturbatori di segnale sono una combinazione letale contro le Fabbriche. [3E4]

- a. Limiti (Siti).** Il bersaglio deve essere in un Sito accessibile da una **strada per rover (B7f)** oppure nella stessa posizione dell'attaccante. Per questo una strada per rover trasforma un rover in una **arma a distanza (3E3)** che si difende come un Sito con Umani se proviene da una Pila con Umani.

**ESEMPIO [3E4a]:** Il vostro Equipaggio ONU ha una piattaforma ISRU rover. Si trova nello stesso luogo di un Avamposto, Fabbrica e Colonia sulla Luna. Il vostro attacco non ha raggi di particelle, per cui il cannone della Fabbrica in difesa fa fuoco per prima, tirando un 7, per un  $VF = 8 - 7 = 1$ . Dovete fare un Tiro Anomalia, che è 6. Dato che non avete carte con una resistenza alle radiazioni = 6, non subite danni. Ora dovete attaccare con il vostro rover e tirate un 9. Sottraendo l'ISRU del rover (4) rimane un  $VF = 5$ . È sufficiente a distruggere la Fabbrica e la Colonia! Avete commesso un **genocidio (3E2m)** e modificate la traccia dello sfruttamento.

- b. Limiti (Spazio).** I rover non possono essere utilizzati contro bersagli nello spazio **diversi da Colonie Bernal**.  
**c.** Il Valore di fuoco è 2d6 meno l'ISRU del rover.

**ESEMPIO [3E4c]:** Proseguendo l'esempio precedente, ipotizziamo che abbiate anche Coloni (Ratti delle Rocce) con un raggio di particelle ISRU = 3, e attaccate per primi sia con i Coloni che con il rover dell'Equipaggio. È un singolo attacco con l'Equipaggio che

ISRU (3F4a,c, e)



Rover



Missile



Raggi di particelle

<sup>43</sup> PROPELLENTE INFINITO. Tutti i veicoli hanno bisogno di massa per muoversi, ma un veicolo di terra può sfruttare un propellente quasi infinito (ma non carburante infinito). Se un rover vuole andare in una direzione, le sue ruote spingono l'asteroide su cui si trova nella direzione opposta, causandone una rotazione infinitesimale. Per questo il rover sta usando l'intero asteroide come massa di reazione. Applicando la conservazione dell'energia e la conservazione del moto significa che essenzialmente tutta l'energia del rover venga utilizzata per muovere il veicolo, in confronto ad un razzo dove quasi tutta l'energia viene utilizzata per muovere il propellente. Un classico aeroplano è a metà strada tra questi due estremi, consumando metà dell'energia per muovere sé stesso e l'altra metà per muovere l'aria all'indietro con i suoi jet o con le sue eliche. Ma anche un aeroplano ha infinito propellente, e può girare in tondo, fare loop, rollare, stallare, fare picchiate e tutte le altre manovre essenzialmente vietate ad un razzo. Un razzo può rapidamente cambiare la direzione in cui punta, ma a differenza di un aeroplano un razzo non viaggia nella direzione in cui punta. Un tipico razzo nel gioco che utilizza tutta la sua propulsione in un turno può cambiare la direzione in modo rilevabile solo dopo ore di osservazione.

supporta i Coloni (guidandoli con i rover). Avete la scelta tra usare ISRU = 4 o ISRU = 3, e naturalmente scegliete 3, l'ISRU migliore.

d. Modificatori. Nessuno.

ESEMPIO [3E4d]: Proseguendo l'esempio precedente, ipotizziamo che anche il difensore abbia un rover Operativo con ISRU = 3. Per questo il vostro avversario fa due attacchi durante la sua difesa (il cannone della Fabbrica e il rover). Il rover tira 4 su 2d6, per un VF = 1. Questo causa un Collaterale, e tira un 4 sul suo Tiro Anomalia di 1d6. Questo uccide il vostro Equipaggio e fa tornare la sua carta nella LEO.



## 3E5. Armi Kamikaze

Un'arma kamikaze è un propulsore senza Umani o un Cargo lanciato come un missile contro un bersaglio nello stesso luogo. Come gli erranti, le armi kamikaze e i loro supporti vengono Dimessi dopo il fuoco. A meno che non si stia utilizzando il *bombardamento in picchiata (3E5e)* l'utilizzo di armi kamikaze è sempre opzionale<sup>44</sup>.

- Pila Kamikaze.** I kamikaze formano una loro Pila, che si può muovere separatamente dalla Pila da cui è stata creata, fintanto che non entri in un Punto di Accensione (eccezione **3E5e**) o esegua un Pivot. Dato che questa Pila viene Dismessa nello stesso turno in cui viene creata, non contra per i *Limiti della Pila Razzo (E5b)*. Non trasporta o tiene traccia del Carburante. Non deve fermarsi se entra in uno Spazio occupato dal nemico.
- Il **Valore di Fuoco dei Kamikaze** è la sua propulsione base (i Cargo usano la loro *propulsione effettiva*) meno 1d6.

ESEMPIO [3E5b]: Una Pila Razzo che contiene solo i robot di materia programmabile agisce



<sup>44</sup> MISSILI. L'imperativo assoluto per ogni vascello da combattimento è quello di risparmiare la massa. Le lezioni imparate dai jet da combattimento e dalle corazzate, circondati da grandi masse di reazione per il raffreddamento e la propulsione, non sono applicabili nello spazio. In particolare, la delta-v per la missione di una nave da guerra spaziale può difficilmente permettersi di sacrificare la massa richiesta per il propellente dei missili. In più un missile spaziale non può essere mimetizzato o usare esche, non può schivare, è soffice come un marshmallow e viaggia attraverso distanze così grandi che chi si difende ha giorni o mesi di tempo per occuparsene. A breve distanza tuttavia i missili possono essere efficaci. Contro i razzi non hanno bisogno di testate esplosive potendo contare sull'energia cinetica. La distruzione del missile non riduce in modo significativo l'energia cinetica dei suoi frammenti, che continuano a essere letali data l'immobilità relativa e la fragilità del razzo bersaglio. Se il bersaglio è una installazione di superficie la bomba atomica è

come kamikaze contro una Colonia Bernal Laccio Lofstrom (RR = 8). La Colonia Bernal attacca per prima con il suo cannone, e tira un "8". Questo risulta in un VF di  $8 - 8 = 0$ , non abbastanza per distruggere i robot kamikaze. Quindi il missile colpisce e tira un "1". Ha una propulsione base di 2, per cui risulta un VF di  $2 - 1 = 1$ , questo è abbastanza per disancorare la Colonia Bernal, e anche per causare un singolo Tiro Anomalia sulle carte nella Pila Colonia Bernal.

- c. **Modificatori dei Kamikaze.** Le *testate biologiche (3D6b)* aggiungono 5 al VF.
- d. **Kamikaze Umani.** Eccetto che per il Giocatore Viola, gli Umani non possono trovarsi nei propulsori utilizzati dai kamikaze (3D1c).
- e. **Kamikaze che Bombardano in Picchiata.** Durante il movimento di un'astronave che intendete usare come un kamikaze più avanti nel Turno può considerare le accensioni per l'atterraggio (H5e) associate a un Sito Bersaglio come spazi di Lagrange (ovvero non contano come Accensioni. La Pila deve attaccare come un'arma kamikaze durante il Combattimento in quel turno; se non è in grado di attaccare viene Dismessa alla fine del combattimento. I Bombardieri in picchiata non possono attaccare gli *erranti (3D7d)*.

**SUGGERIMENTO:** Gli Umani hanno un notevole valore per la difesa, l'usurpazione delle Rivendicazioni e la riparazione delle Anomali. Pensateci due volte prima di sacrificarli come kamikaze Umani. [3E5e]

**ESEMPIO [3E5e]:** La vostra Pila Razzo nella GEO lancia un robonauta missile MET, più il suo generatore di supporto. Muovete questa Pila attraverso l'accensione per l'atterraggio lunare per attaccare una Fabbrica nemica nel circolo polare Shackleton. Dato che questa rotta per il bombardamento in picchiata ignora l'accensione per l'atterraggio e non entra in nessun'altra Accensione, il MET kamikaze non ha bisogno di carburante né di essere considerato come una Pila Razzo.

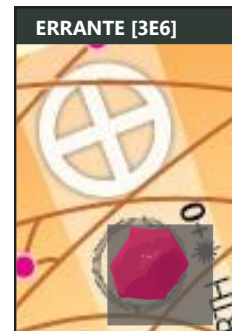
---

sufficiente a creare un cratere grande abbastanza da estirpare il bersaglio. Una bomba atomica causa anche raggi-x che danneggiano i tessuti viventi e un impulso EMP che distrugge i circuiti elettronici non protetti.

## 3E6. Attacco di Erranti

Un **errante** è una speciale Pila Astronave che contiene un propulsore Operativo (più una roccia, un iceberg o un serbatoio d'acqua rappresentato dalla pedina errante). Createlo secondo **3D7b** e muovetelo secondo **3D7d,e,f,g**, usando la vostra pedina errante per indicare il suo tragitto verso un bersaglio. Dismettete l'intera Pila errante dopo aver tirato per il suo attacco.

- a. **Vendetta.** Eccetto che per il Giocatore Porpora, dovete pagare una tangente (**3D1e**) al bersaglio per attaccarlo con un errante.
- b. **Limiti (Bersaglio).** Un errante non può attaccare bersagli nello spazio **diversi da una Colonia Bernal Ancorata**.
- c. Il **Valore di Fuoco** è  $2d6^{45}$ . Notare che le carte in una Pila errante possono attaccare/difendersi utilizzando altri tipi di armi.
- d. **Modificatori.** Nessuno. Notare che un *attacco dalla linea del ghiaccio* (**3D7g**) di successo fa Scartare tutte le pedine e blocca il Sito.
- e. **Immune ai Contrattacchi.** L'attacco di un errante non subisce effetti dal combattimento nel Turno del suo attacco.



**ESEMPIO [3E6]:** La vostra pedina errante è nella Zona Eliocentrica della Terra, come da immagine. È il vostro turno e potete muoverla nella Zona di Marte o utilizzarla per attaccare una Colonia Bernal nemica nel punto di Lagrange L2 Terra-Luna. Scegliete quest'ultima opzione e pagate al difensore una tangente. Dopo che tutte le vostre Astronavi hanno mosso, tirate  $2d6$  per il vostro attacco. Ottenete un "5", sufficiente a disancorare la Colonia Bernal.


## 3E7. Danni alle Fabbriche 🏠 e Riparazione

Una Fabbrica può subire 3 possibili effetti di combattimento: **cattura** , **danneggiamento**  o **distruzione** .<sup>46</sup>


<sup>45</sup> **ATTACCO CINETICO.** Gli erranti utilizzano l'enorme energia cinetica tra le loro orbite e non hanno bisogno di testate esplosive. In più i loro propulsori possono essere milioni di volte più corazzati di un razzo. Lo svantaggio è che hanno bisogno di anni per arrivare in una orbita di attacco e possono essere lanciati solo da orbite in cui ci sono corpi in pozzi gravitazionali instabili e poco profondi per cui possono essere dislocati con molto facilità.

<sup>46</sup> **PRODUZIONE ENERGETICA NELLE FABBRICHE.** Le fabbriche sulle comete possono ottenere elettricità dalla differenza di voltaggio causata dal vento solare. Questa energia diventa molto utile in combattimento. In alternativa le cariche accumulate possono essere scaricate da un proiettile in arrivo che abbia una carica neutra, abbastanza potete da far accendere la neve amorfa o causare danni all'elettronica con un EMP. Una scarica statica così potete è stata vista nella sonda Deep Impact pochi attimi prima della collisione con la Cometa Tempel 1. "Oltre la linea del ghiaccio il nucleo di una cometa non ha un'atmosfera protettiva per schermarla dal vento solare o dalla radiazione solare ultravioletta. Per

a. **Cattura**  Vedere **3E2k**.

b. **Distruzione** . Se una Fabbrica viene distrutta, Dismettete il suo cubetto e modificate il prezzo delle azioni sulla Traccia Sfruttamento. Se non ci sono più Fabbriche di un Tipo Spettrale, il prezzo delle sue azioni è 10. Se una cupola Colonia è presente, viene anch'essa Dismessa, con un *genocidio* (**3E2m**).

**SUGGERIMENTO:** I raggi di particelle sono efficaci sia in attacco che in difesa contro bersagli nello spazio, ma non hanno la forza necessaria contro Fabbriche o Colonie. In questo caso sono più adatti cannoni, rover, erranti, testate biologiche e bombe ad antimateria. [3E7b]

c. **Danneggiamento** . Se una Fabbrica viene danneggiata, indicatelo piazzando una **pedina danno** sopra la Rivendicazione ma sotto il cubetto Fabbrica. Per gli effetti del danno vedere i prossimi 3 punti. Il danno non influenza il prezzo delle azioni della Fabbrica, la Colonia (se presente) o la produzione ET.

d. **Assistenza dalle Fabbriche/Fabbriche di Superficie Disattivate.** L'*Assistenza dalle fabbriche* (**H6c**) e il *rifornimento dalle fabbriche* (**15b**) sono disattivati dal danneggiamento. Per questo, una Fabbrica danneggiata non può fungere da Fabbrica di Superficie, non può attivare il *rifornimento da fabbrica* o il *rifornimento di terriccio* in una Colonia Bernal Adiacente (**2A7d**) e non può fabbricare i suoi prodotti nelle Colonie Bernal Adiacenti. Non può nemmeno aumentare l'Idratazione di Superficie. Se tutte le Fabbriche di Superficie di una Colonia Bernal sono danneggiate, diventa *disancorata* (**3E9a**)<sup>47</sup>.

e. **Cannone della Fabbrica Disattivato.** Una Fabbrica danneggiata/distrutta non possiede più un *cannone* (**3E3b**)<sup>48</sup>.



---

questo il nucleo viene caricato tra i bassi valori del lato esposto al sole e i valori molto elevati del lato in ombra. Il potenziale del lato in ombra è fortemente modulato dalla velocità locale del vento solare". – E.C. Whipple et. Al, *On the Electrostatic Charging of the Cometary Nucleus*, 1981.

<sup>47</sup> DANNI ALLE FABBRICHE. Le installazioni di superficie di una fabbrica includono le catapulte elettromagnetiche (vedere la prossima nota a piè pagina), i suoi depositi di acqua, le sue comunicazioni e le torri radar, i suoi pannelli solari e i suoi robonauti intenti a raccogliere minerali. Questi sono bersagli facili. I quartieri abitati e le installazioni per la fabbricazione sono almeno 5 metri nel sottosuolo per essere protetti dalle forti radiazioni ambientali dello spazio, e questi sono i bersagli difficili. Ma la trasparenza dello spazio significa che anche i bersagli facili sono parecchio difficili. Una osservazione con un telescopio può individuare un razzo attaccante settimane prima del suo arrivo, permettendo ai bersagli facili di essere spostati, nascosti o sotterrati. Dato che le unità sul terreno accelerano facilmente, mentre i razzi accelerano in modo letargico, qualunque difesa fatta con proiettili è più efficace di un attacco.

<sup>48</sup> L'ASSISTENZA DALLE FABBRICHE viene attuata da bobine di superficie o catapulte elettromagnetiche. Questi lanciatori e i loro banchi di condensatori sono bersagli facili. Le capsule di lancio vengono limitate a pochi g quando lanciano esseri umani, ma possono essere portati a 10 g se stanno lanciando acqua o materiali sfusi.

**f. Fabbriche Mobili.** I Cargo Migliorati (**1B6**) in un Sito si difendono come Fabbriche. Se danneggiati non potranno decollare. Se non si trovano su una Rivendicazione, si difendono come un'Astronave (utilizzando i valori della carta del Cargo, inclusa la resistenza alle radiazioni, vedere **1B6a**).

**g. Punti Vittoria.** Una Fabbrica danneggiata e la sua Colonia (se presente) non conta per le pedine PV alla fine della partita.

**h. Riparazione.** Le Fabbriche danneggiate sono riparate (rimuovendo la pedina danno) da una *operazione di industrializzazione* (**17**) che Dismetta un robonauta Operativo nel Sito.

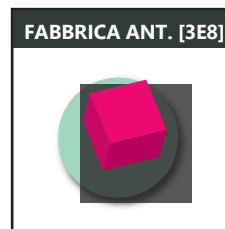
**FACILE DIMENTICARE:** Eccezionalmente, l'operazione di industrializzazione che ripara una Fabbrica non ha bisogno di una raffineria. [3E2h]

**i. Un Ascensore Spaziale** viene distrutto se tutte le Fabbriche collegate vengono distrutte (**1B9f**). Rimuovete la Pedina dell'Ascensore.  
• **Eccezione per la Terra.** L'Ascensore Spaziale della Terra una volta costruito è permanente e non viene rimosso anche nel caso in cui la sua Colonia Bernal Base venga rimossa.

## 3E8. Fabbriche Anticonformiste

A causa di una defezione (**3B3c**) o una *cattura* (**3E2k**) il cubetto di una Fabbrica diventa di un colore diverso da quello della Rivendicazione e/o della Colonia. Questa viene chiamata una **fabbrica anticonformista**. Come eccezione a (**1B6c**) il colore della Pedina determina chi ottiene la *Pedina PV* (**M2a**), ma il colore del cubetto determina chi decide cosa venga prodotto e chi ottiene i *PV per il prezzo delle azioni delle fabbriche* (**M2b**) alla fine della partita. I *PV per il Luogo della Cupola Colonia* (**M2b**) vanno alla fazione del colore della cupola.


**a. Fabbriche Mobili.** Se sono permesse le Azioni Criminali, la vostra Fabbrica Mobile può Usurpare la Rivendicazione nemica atterrandovi sopra<sup>49</sup>. Una Fabbrica Mobile può anche atterrare sulla Rivendicazione di un alleato dopo un *negoziato* (**G6a**), sia in Guerra che in Pace.



<sup>49</sup> Una FABBRICA MOBILE è molto più mobile sul terreno rispetto allo spazio. Contrariamente all'intuizione (e a Hollywood) quasi tutto ciò che si trova su una superficie è molto più mobile di qualunque cosa nello spazio. In una situazione di combattimento tra una fabbrica contro un razzo, il vantaggio della mobilità lo ha la fabbrica, non il razzo! Una tipica fabbrica spaziale con 100 tonnellate di massa è un peso piuma in un mondo a bassa gravità. Su un asteroide di grandezza 1 pesa 750N, o 169 libbre. Anche su un mondo molto più grande, un rover può trainarla a decine di milli-g in qualunque direzione. Questo va confrontato con un razzo con una propulsione effettiva di 6, che può accelerare a 10 milli-g dopodiché si trova a muoversi essenzialmente in una direzione. In pratica la manovrabilità di un razzo è così limitata che, parlando di bersagli, è come che sia fermo nei mesi di avvicinamento. Ad esempio, un razzo senza ali o fuori dall'atmosfera non può schivare o fare un passaggio radente. Come altro esempio i razzi sono massicci, a causa principalmente del propellente (a meno che non sia rimasto con poche tonnellate d'acqua, caso in cui diventa effettivamente un rifiuto spaziale balistico). Questa massa e la risultante energia cinetica associata alle alte velocità significano che un cambio di rotta con una propulsione levata, il tipo fatto ruotando il razzo di 90 gradi e accendendo il motore principale,

ESEMPIO [3E8]: Il vostro Cargo Migliorato atterra su una Rivendicazione nemica. Dato che siete in Guerra, Usurate la Rivendicazione (una Azione Criminale gratuita), modificando la Rivendicazione nel vostro colore e guadagnando una Fabbrica istantanea. Questo modifica la Traccia Sfruttamento.

## 3E9. Disancoraggio delle Colonie Bernal (Modulo 2)

Una Colonia Bernal Ancorata può diventare disancorata a causa di (1) un risultato di disancoraggio  in combattimento (**3E2e**), (2) la perdita delle sue Fabbriche di Superficie alleate (es. per combattimento o defezione), (3) restrizioni di Guerra/Anarchia (**3C3e**), o (4) un *disancoraggio* (**2B6**) volontario.

SUGGERIMENTO (Modulo 2): Se Ancorate la vostra Colonia Bernal Adiacente alla colonia di miglioramento indicata dalla sua icona cupola (2A3b), potete Migliorarla in un Laboratorio, e poi utilizzare il Laboratorio per migliorare le vostre carte Coloni, Cargo e Propulsori GW. [3E9]

FACILE DIMENTICARE (Modulo 2): In tempo di pace, l'ancoraggio provoca *eso-migrazione* (2A5f) o 2 *eso-migrazioni* se la Colonia Bernal è Migliorata. [3E9]

- a. Effetti del Disancoraggio.** Se una Colonia Bernal viene involontariamente disancorata subisce i seguenti effetti:
- **Rimuovere la Cupola Colonia (2B6a).** La mancanza di una cupola indica che è **disancorata**. Piazzate la cupola in una delle Fabbriche di Superficie della Colonia Bernal. Se non ci sono Fabbriche di Superficie non colonizzate, rimettetela nella Riserva, considerandolo un *genocidio* (**3E2m**).
  - **Senza Casa (2B6b).** In tempo di pace il numero di Coloni che potete avere è pari al numero di Colonie Bernal Ancorate (**2Ca**) per cui in caso di disancoramento dovete Scartare uno dei vostri Coloni, a scelta (due, se la Colonia Bernal è migliorata). Durante la Guerra/Anarchia il numero di Coloni che potete avere è pari alle vostre Colonie Bernal (sia Ancorate che disancorate, vedere **3A3g**) (più 1 per ogni Colonia Bernal migliorata), per questo dovete Scartare i Coloni se la Colonia Bernal viene Distrutta, invece di quando viene disancorata.

---


produrrà un cambio di rotta di millesimi di radiante dopo un'ora. Questo si verifica con le propulsioni standard nel gioco, propulsioni più elevate sono possibili ma consumando maggiormente il prezioso propellente, e cambiando comunque la rotta di più di un grado in un'ora. I razzi sono sostanzialmente unidirezionali, eccetto che in tempi lunghissimi.



- **Rifornimento di Terriccio (2B6c).** Potete aggiungere una Pedina grigia per la Massa Complessiva per la Colonia Bernal e impostatela a qualunque valore secondo **G1c**. Questo rappresenta la conversione del suo scudo di terriccio in propellente di terriccio<sup>50</sup>.
- **Disancorare la Colonia Bernal Base (2B6d).** Se voi disancorate la Colonia Bernal Base, perdetevi in vantaggi di **2B3**. Non può più fungere da **Banca (3A3j)** e se contiene dell'Aqua, convertitela in Serbatoi di Carburante. I vostri vantaggi e armi di fazione sono bloccati. Le sue **Abilità Base (2B3c)** e i **profitti (2B3d)** sono disattivati. Non potete fare lì un lancio in orbita (**2B3e**).
- **Supporti (2B6e).** Alla Colonia Bernal disancorata devono essere forniti i supporti per attivare il suo propulsore o per ancorarla nuovamente. In quest'ultimo caso vengono Dismessi i supporto.

**RICORDATE (Modulo 2):** Una Colonia Bernal Base disancorata perde i suoi *vantaggi base* (2B3 inclusi i profitti e i vantaggi di fazione) e le *armi di fazione* (3Aa). [3E9a]

**ESEMPIO [3E9a]:** La vostra Colonia Bernal viene disancorata da un errante. Questo posta la sua cupola colonia nella sua Fabbrica di Superficie non colonizzata. Dato che siete in tempo di guerra, nessun Colono viene Scartato a causa del *limite dei coloni* (3A3g). Voi la caricate completamente di terriccio (piazando una Pedina Massa Complessiva grigia). (Secondo la nota a piè pagina 49 questo terriccio viene prelevato dallo scudo di terriccio della Colonia Bernal, ora inutile, per cui nessuna Fabbrica di Superficie è necessaria per questo rifornimento di terriccio). Dato che non ha un generatore, il suo propulsore a terriccio non è Operativo e non può essere attivato.

- b. Bersaglio.** Una Colonia Bernal (sia Ancorata che no) si difende sempre come un *bersaglio nello spazio* (**3E2** colonna G). Il combattimento non influenza lo stato di miglioramento di una Colonia Bernal.
- c. Disancoraggio Ridondante.** Se una Colonia Bernal già disancorata subisce un risultato di combattimento di disancoramento, piazzate una pedina Anomalia nella sua Pila (a meno che non ne abbia già una).
- d. Ospedale/Laboratorio per i Tumori.** Piazzate la pedina Croce Rossa  sotto la Colonia Bernal per ricordare che non è una unità di combattimento, non interrompe il movimento e elude sempre la restrizione *Nessuna Colonia Bernal Base* (**3D4c**). Il combattimento è vietato verso o da questa Colonia Bernal o per qualunque Pedina nella stessa posizione.

**RICORDATE (Modulo 2):** Quando lanciate in orbita o costruite l'Ospedale per i Tumori è vostra responsabilità aggiungere la pedina

<sup>50</sup> SCUDO DI TERRICCIO. Nel momento in cui una Colonia Bernal è ancorata, viene ricoperta da centinaia di punti di Massa di terriccio come scudo per le radiazioni. Questo terriccio è regolite che viene catapultata da una fabbrica di superficie. È essenziale per rendere abitabile la stazione spaziale, e costituisce la stragrande maggioranza della massa ancorata della colonia. Se la Colonia Bernal viene disancorata, il terriccio può essere usato come propellente, trasformando la Colonia Bernal in un gigantesco razzo a terriccio fino al prossimo ancoraggio.

## 3F. Colonie Bernal Base ET e Dopoguerra

### 3F1. Colonie Bernal Base ET (Modulo 2)

Se durante la Guerra siete un membro degli Indipendentisti (Ⓞ), o fate parte di qualunque coalizione in una *Repubblica Spaziale (3F5a)* nel dopoguerra, allora potete considerare la vostra Colonia Bernal Ancorata modello Anello di Stanford con una idratazione di superficie di 4 o più come la vostra Colonia Bernal Base. Questa Colonia Bernal Base, chiamata una **Colonia Bernal Base ET**, è equivalente a una Colonia Bernal Base terrestre eccetto che non potete far arrivare qui i lanci in orbita dalla Terra (**2B4e**). Inoltre, le Colonie Bernal Base ET sono immuni alle restrizioni sulle operazioni (**3D4c**), e i loro Vantaggi e Abilità non sono bloccati durante la Guerra/Anarchia. Inoltre:

**a. Banca.** Trasferite le vostre Aqua (perle blu) alla vostra Colonia Bernal Base ET, che ora è la vostra **Banca (3A3j)**.

NOTA (Modulo 2): Il modello Anello di Stanford della Colonia Bernal indica la vostra Colonia Bernal Base o la vostra Colonia Bernal Base ET. Ma se avete il modello Kalpana ancorato dove volete che si trovi la vostra Colonia Bernal Base, potete scambiare le Pile e le Pedine per invertire le posizioni dei due modelli. [3F1a]

**b. I Vantaggi di Fazione e le Armi di Fazione Vengono Sbloccate**, sia durante Guerra/Anarchia che in tempo di pace.

**c. Le Abilità della Colonia Bernal Base Vengono Sbloccate**, anche durante Guerra/Anarchia.

**d. Profitti.** One 1 Aqua per turno<sup>51</sup>. (Questo è identico alla Colonia Bernal Base che sostituisce).

**e. Seconda Colonia Bernal.** Nonostante non possiate lanciare in orbita verso una Colonia Bernal ET, quanto la ottenete la vostra Seconda Colonia Bernal va direttamente nella vostra Colonia Bernal Base ET (al costo di 10 Aqua).

**f. Aggirare la LEO.** Dopo aver ancorato una Colonia Bernal Base ET, tutte le azioni e le operazioni che prima esegivate nella LEO (eccetto il *lancio in orbita*) ora devono essere eseguite nell'orbita di questa Colonia Bernal, che diventa la destinazione per:

- **Dismissione dell'Equipaggio (E7c)**,

<sup>51</sup> PROFITTI NELLE COLONIE BERNAL. Una Colonia Bernal in orbita in un mondo ghiacciato a bassa gravità ha accesso ad abbondanti scorte di acqua a buon mercato. Come riportato nella nota a piè pagina 17 (Regolamento Base) questo causa inflazione nei prezzi locali in Aqua e rende vantaggiose le esportazioni di Aqua. Per questo un aumento del denaro circolante passa rapidamente alle altre Colonie Bernal man mano che gli abitanti fanno acquisti in altri luoghi.

- **Perdite in Combattimento.** Se i vostri Coloni vengono Dismessi come risultato di un Omicidio/Suicidio o di combattimento, vengono rimessi in gioco qui.
- **L'Operazione di Consegna (I9)** se non state utilizzando il Modulo 1.
- **Parata con i Coriandoli (La).**
- **Il Mercato Libero** solo per la vendita delle Carte sul Lato Nero **(I3b)**. Tuttavia, dovete rispettare la regola *non si vende ghiaccio agli Eschimesi (3B4a)*.
- **Eso-migrazione (2A6).** I vostri Coloni *eso-migrano* qui. Tuttavia, potete eseguire l'*operazione di creazione sobborghi* solo nella LEO/Colonia Bernal Base **(2A6)**

**g. Costruire gli Ascensori Spaziali (Modulo 1).** Se la vostra Colonia Bernal Base è una Colonia Bernal a microgravità a Laccio Lofstrom o una Colonia Bernal Ascensore in un Punto di Lagrange (incluse le accensioni di Lagrange) e c'è una singola accensione per l'atterraggio o una singola mezza accensione per l'atterraggio tra quello Spazio e una Fabbrica di Superficie, allora potete eseguire una *operazione con rischio epico (1A6)* per costruire un Ascensore Spaziale.

- **Operazione.** Si considera che la Colonia Bernal sia l'unità che esegue l'*operazione con rischio epico (1A6)*, ma non viene Dismessa in caso di fallimento.
- **Rotta.** L'ascensore può essere costruito dalla colonia Bernal attraverso un'accensione per l'atterraggio o una mezza accensione per l'atterraggio verso qualunque Fabbrica di Superficie oppure lungo una rotta prestampata che sia collegata alla vostra Colonia Bernal o ad una qualsiasi delle sue Fabbriche di Superficie.
- **Limite.** In ogni Sito è permesso solo un Ascensore Spaziale.
- **Petizione di Guerra.** Durante la Guerra/Anarchia costruire un ascensore verso la vostra Colonia Bernal Base ET nella Zona della Terra ⊕ o di Marte ♂ richiede una *petizione (3D4c)* fatta nella ideologia Autorità.
- **Pedina.** Piazzate una Pedina Ascensore Spaziale sopra l'Accensione, o sopra l'icona Ascensore Spaziale stampata sulla mappa, se ne è presente una.



**ESEMPIO [3E9g]:** La vostra Colonia Bernal ha una Fabbrica di Superficie su Haumea come mostrato nell'immagine. Dato che non può essere Ancorata in uno Spazio di Rischio (come l'anello), si Ancora dove è indicato (sempre Adiacente alla sua Fabbrica di Superficie). Muovendo un Cargo sull'anello ed eseguendo un Tiro di Rischio Epico costruite un Ascensore Spaziale e piazzate un bastoncino grigio dove indicato. Se la vostra Colonia Bernal è la Colonia Bernal Laccio Lofstrom, non avete bisogno del Cargo.

**h. Radiazioni nel Cyclor.** Il vostro Cyclor per il Turismo Ancorato vi permette il passaggio sicuro attraverso qualunque Fascia di Radiazioni, che si trovi nello stesso luogo o Adiacente.

FACILE DIMENTICARE: Una Colonia Bernal Base ET è uguale a una Colonia Bernal Base, anche se è disancorata o Dismessa. [3F1g]

FACILE DIMENTICARE: Una Colonia Bernal Base ET con l'abilità di lancio in orbita sopra Ganimede può costruire 2 ascensori spaziali (uno a Uruk Sulcus e uno a Memphis Facula). [3F1g]

SUGGERIMENTO (Modulo 2): I satelliti Galileiani (Callisto, Ganimede, Europa e Io) sono ottime posizioni per un Laccio Lofstrom o un ascensore spaziale nella GEO. [3F1g]



**ASCENSORE SPAZIALE  
TERRESTRE**  
Disegno di Liftport  
([www.liftport.com](http://www.liftport.com)).

## 3F2. Futuri e Combattimento (Futuri dei Moduli 1 e 2)

Il completamento con successo di determinati Futuri **(1D)** ha un effetto sul combattimento:

- a. **Mini-Buco Nero** (Futuro dei Propulsori TW, **1D3b**). Si possono *dislocare* **(3D7)** erranti da qualunque Sito di Grandezza 1. Si possono inviare all'Oberth solare o (se è un satellite) al suo passaggio ravvicinato planetario.
- b. **Raggio di Massa** (Futuro dei Propulsori TW, **1D3c**). Il VF dei vostri *cannoni* **(3E3b)** è la resistenza alle radiazioni meno 1d6 (invece di meno 2d6).

- c. Astronave Enzmann e Lito-Ammoniaca Congelati** (Futuro dei Propulsori TW, **1D3f,g**). Come azione gratuita una volta per turno, potete distruggere qualunque errante.
- d. Arca Alveare** (Futuro dei Cargo, **1D4b**). Le vostre Pedine nei Siti di Grandezza 1 sono immuni a tutti i combattimenti.
- e. Antimateria** (Futuro dei Cargo, **1D4f**). Ottenete le *armi bombe ad antimateria* (**3E3d**), che potete utilizzare senza bisogno di pagare Aqua.
- f. Mele d'Oro** (Futuro dei Cargo, **1D4e**). FINAO non è più una *restrizione di guerra* (**3D5e**) per tutti i giocatori. Se altri giocatori pagano per il FINAO durante la guerra (sia Aqua che Isotopi), voi ricevete il pagamento.
- g. Nuova Venere e Footfall** (Futuro dei Coloni, **1D5a,f**). Se state usando il Modulo 3, per completare questo Futuro (in guerra o in pace), dovete usare l'*operazione di dislocamento* (**3D7**) per convertire la Cometa Sinodica in un errante sinodico con bersaglio Venere o la Terra. Questo blocca la cometa (per indicare che la cometa è stata deorbitata). Questa è una *vendetta* (**3D1e**).
- **Completare uno di questi Futuri** vi permette di utilizzare l'operazione di dislocamento per convertire altre Comete Sinodiche in erranti che possono avere come bersaglio qualunque Sito durante Guerra/Anarchia. Inoltre, non è necessario pagare tangenti per attaccare.
  - **Effetti sul Bersaglio.** In tutti i casi, utilizzate le regole per la *pila errante* (**3D7c**), per l'*inserimento* (**3D7d**) e il *movimento/arrivo* (**3D7f**). L'impatto blocca automaticamente il Sito bersaglio, distruggendo tutte le sue Pedine (con *genocidio* se il bersaglio è la Terra o è colonizzato). Anche la Pila errante viene distrutta.
- h. Bolla Dyson** (Futuro dei Coloni, **1D5j**). Potete impedire che i vostri avversari utilizzino contro di voi carte alimentate a Energia Solare durante il combattimento. L'utilizzo di questa Abilità può essere *negoziato* (**N**) con i vostri alleati, indipendentemente dal luogo.



**ESEMPIO [3F2h]:** Il vostro alleato è sotto attacco da un raggio di particelle che utilizza l'Energia Solare. Prima che vengano tirati i dadi, chiede il vostro aiuto. Rispondete che bloccherete l'attacco in cambio di una tangente. Nell'interesse di avere un'esperienza realistica, è consigliato limitare questo tipo di negoziati in "tempo reale" a meno di 15 secondi.

### 3F3. Tregua

Se avete fatto una petizione per eludere le restrizioni sui *negoziati nemici* (**3D5c**), allora potete temporaneamente far finire la Guerra dichiarando una **tregua** (azione gratuita). Gli effetti della Guerra terminano alla fine del vostro Turno, ma possono riprendere secondo **3C**.

**FACILE DIMENTICARE:** Una tregua persiste solo fino alla prossima Anarchia o al prossimo scoppio di una Guerra. [3F3]

a. **Costo.** Dovete pagare 4 tangenti ai vostri nemici, distribuiti in modo che ogni nemico ne ottenga almeno una (se possibile).

## 3F4. Fine della Guerra e Coalizione Vincente

Se tutte e 6 le *pedine propaganda* (3A2f) sono girate su un lato alla fine del combattimento in un Turno, la Guerra termina e quella coalizione è la vincente della Guerra (ma non necessariamente anche della partita!). La Guerra termina anche se dopo una *defezione* (3B3c) tutti i giocatori sono nella stessa coalizione. Gli effetti della Guerra (3D) terminano alla fine del Turno di quel giocatore<sup>52</sup>.

- a. **La Guerra è Finita.** Quando la Guerra termina con la vittoria per una coalizione, il combattimento non è più permesso eccetto che durante l'Anarchia. Le armi in viaggio come gli erranti non possono attaccare in tempo di pace (questo ha la precedenza sulle regole "deve attaccare" per le armi). Non ci sono più *tiri per lo scoppio della guerra* (3C1), dato che la Guerra è finita e non riprenderà mai.
- b. **Rinascita dell'Assemblea Politica Solare.** Se vince la coalizione Indipendentista, il Primo Giocatore muove la Legge Attiva (pedina stella) nell'assemblea politica, nell'Ideologia a sua scelta tra quelle con la maggioranza dei delegati. Si applicano le normali regole del Modulo 0. Utilizzate le regole per la *Repubblica Spaziale* 3F5a.
- c. **Dissoluzione dell'Assemblea Politica Solare.** Se vince la coalizione Lealista, gli abitanti dello spazio non hanno più voce politica. Rimuovete la plancia politica. Questo fa Scartare tutti i delegati e la pedina Legge Attiva, le pedine propaganda, tutte le tangenti e i Dischetti Anzianità piazzati (voti ereditari). Dopodiché utilizzate le regole per l'*Impero Spaziale* 3F5b.
  - **Primo Giocatore.** Il Primo Giocatore attuale rimane il Primo Giocatore per il resto della partita.

ESEMPIO [3F4c]: Cinque pedine propaganda sono girate sul lato Lealista, lasciando solo una Indipendentista. Come un Indipendentista, nel vostro Turno potete decidere di capitolare (azione gratuita) girando l'ultima propaganda sul lato Lealista. La Guerra termina e la vostra coalizione perde. I giocatori impilano i Dischetti Anzianità e recuperano i loro delegati, e infine l'assemblea politica e tutti i suoi resti vengono buttati nella scatola senza troppe cerimonie!

- d. **Giocatori Sconfitti.** Tutti i giocatori senza estremisti hanno perso la Guerra e danno tutte le tangenti nella loro Riserva a giocatori con estremisti a loro scelta<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> COME FINISCONO LE GUERRE? Dall'inizio del 20° secolo l'85% delle guerre civili sono finite con una vittoria militare piuttosto che l'intervento internazionale o altre soluzioni negoziali. – Lincoln Bloomfield, *Why Wars End: CANSON's Answers from History*, 1997.

<sup>53</sup> REPUTAZIONE. Se alla fine avete più pedine tangenti, meno ne avete utilizzato per pagare tangenti o vendette, e quindi sembrate più onorabile.

- e. **Rilascio dei Prigionieri di Guerra.** Tutte le carte dei prigionieri di guerra vengono restituite alle *banche* (3A3j) dei loro possessori se Equipaggi, o sul fondo della coda dei Coloni se Coloni. Scartate ogni pedina POW che non è stata girata sul lato dei 2 PV attraverso una parata con i coriandoli (3D9c).
- f. **Limite dei Coloni.** Dopo la fine della Guerra/Anarchia, all'inizio del vostro turno siete nuovamente limitati ad avere un numero Coloni pari al numero di Colonie Bernal Ancorate (più 1 per ogni Colonia Bernal Ancorata e Migliorata). Confrontate con 3A3g. Nel vostro Turno, se ne avete troppi, scegliete i Coloni da Scartare sul fondo della coda per rispettare 2Ca. Se ne avete pochi, eseguite *eso-migrazioni* (2A6), pescandoli dalla cima della coda fino ad arrivare a rispettare la regola.
- g. **Signore dello Spazio.** Se avete ancora il vostro estremista e avete fatto vincere la Guerra alla vostra coalizione nel vostro Turno, potete far finire immediatamente la partita al termine del vostro Turno. Calcolate i punteggi secondo 3G1 per vedere chi ha vinto la partita.

**SUGGERIMENTO:** Se il vostro nemico può vincere come Signore dello Spazio, o se avete molte proprietà vulnerabili, è meglio cercare una tregua, disertare o capitolare. [3F4g]

## 3F5. Turni e Partite nel Dopoguerra

I Turni e le partite di *High Frontier* giocate in futuro dopo la Guerra di Indipendenza utilizzano regole differenti a seconda che abbia vinto la Guerra la coalizione Indipendentista o quella Lealista:

- a. **Repubblica Spaziale** (Bandiera = ☉). Se gli Indipendentisti hanno vinto, viene usato il Modulo 0 ma non il Modulo 3. Quando avviene l'evento Anarchia utilizzate **K2e**, e le regole per le *Colonie Bernal Base ET (3F1)* rimangono attive<sup>54</sup>. Non avete più bisogno del permesso del Primo Giocatore per eseguire prospezioni sulla Luna. Potete Ancorare Colonie Bernal alla Luna.
- b. **Impero Spaziale** (Bandiera = ⊕). Se i Lealisti hanno vinto, non viene usato il Modulo 0 ma può essere usato il Modulo 3. Quando avviene l'evento Anarchia utilizzate la variante *Era della Pirateria (3Ad)*, e le *Colonie Bernal Base ET* non vengono utilizzate.

<sup>54</sup> LIBERO SCAMBIO. Questo è il motivo di tutti i combattimenti. Il Gioco Base presume che tutti i commerci siano tra la Terra e le colonie, e che il commercio tra le colonie sia legalmente vietato da un governo terrestre. Un tale "monopolio regale" sostenuto dalle armi del regime è diffuso nelle colonie come la Groenlandia vichinga, le colonie spagnole e il Messico di Porfirio Diaz. (Vedere i miei giochi Greenland, Lords of the Spanish Main e Pax Porfiriana per i dettagli).

## 3G. Fine Partita nel Modulo 3

La partita termina quando si finiscono i Dischetti Anzianità come nel Regolamento Base **(M1)**.

### 3G1. Tabella dei Punteggi a Fine Partita

Il punteggio si calcola come nel Regolamento Base **(M2)**, eccetto l'applicazione dei moltiplicatori del punteggio mostrati nelle ultime tre colonne della tabella della pagina successiva. Applicateli per tutti i giocatori, indipendentemente dal fatto che abbiano vinto o perso la Guerra.

**ESEMPIO [3G1]:** Gli Indipendentisti vincono la Guerra, e successivamente la partita termina con una Repubblica Spaziale. Calcolate i punti esattamente come nel Regolamento Base (M2) eccetto che non si ottengono PV per le Fabbriche/Colonie danneggiate.

**a. Pareggi.** Risolvete i pareggi considerando chi ha più Aqua, contando le perle d'oro come 10 Aqua. Se il pareggio persiste, la vittoria o la posizione viene condivisa.

**FACILE DIMENTICARE:** Il *punteggio politico (O7)* per alcune delle Ideologie viene modificato rispetto al Regolamento Base. [3G1]



Punti Vittoria (PV) a Fine Partita		⊕ Vittoria Lealista	⊙ Vittoria Independentista	Tregua/Guerra in corso
PV Pedine:	1 PV per Pedine di legno o plastica nel colore di un giocatore (nella mappa o nell'assemblea). Le Fabbriche/Colonie danneggiate e i delegati corrotti non vengono conteggiati.			
PV Bonus: Dipende dalla posizione delle Pedine:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prezzi delle Azioni delle Fabbriche: 2X se collegati ad un Ascensore Spaziale.</li> <li>Posizioni delle Cupole Colonia: +1 Astrobiologia, +2: Sottomarine, Colonie Bernal</li> <li>Pedine Gloria</li> <li>Idratazione di Superficie: Idratazione di Superficie = ♠ PV. Colonie Bernal Base Terrestri = 6 PV.</li> <li>Stelle dei Futuri</li> </ul>	1X, eccetto 2X gloria	1X	1X, eccetto i prezzi delle azioni = 2 PV indipendentemente dalla traccia.
PV Politici: Aumentate i PV per le pedine per tutti i giocatori in base alla posizione finale della Legge Attiva:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Libertà = +1 PV per cubetto Fabbrica.</li> <li>Onore = +1 PV per pedina gloria.</li> <li>Unità = + 1 PV per cupola Colonia. +1 PV per pedina eroismo.</li> <li>Autorità = + 1 PV per Rivendicazione.</li> <li>Uguaglianza = +1 PV per ogni delegato non corrotto.</li> <li>Individualismo = + 1 PV per Pedina legno/plastica in Siti con Rischio. +1 PV per tangente in Riserva.</li> </ul>	0X (dissoluzione assemblea politica)	1X	0X
PV Tangenti:	1 PV per ogni tangente in Riserva	0X	1X	2X
PV Colonie Bernal: Per specifiche Colonie Bernal Ancorate e Migliorate	Colonia Bernal Migliorata Ospedale per i Tumori 🛖: +1 PV per cupola Colonia. Colonia Bernal Migliorata per il Controllo del Clima: +2 PV per Fabbrica di Superficie per questa Colonia Bernal. Diplomatica SSO: +1 PV per delegato nell'Ideologia del vostro colore giocatore. Colonia Bernal Migliorata Diplomatica: I vostri delegati valgono +1 PV ognuno. Cycler Turistico: +2 PV per Fabbrica di Superficie per questa Colonia Bernal.			

### ELENCO DELLE ABILITÀ DELLE COLONIE BERNAL E LABORATORI NEL MODULO 3:

**Fabbrica Antimateria** Il vostro Equipaggio e le Colonie Bernal possono sparare Bombe ad Antimateria.

**Ospedale per i Tumori** Pedina Croce Rossa. Il combattimento non è permesso da o verso la Colonia Bernal. Immune alla restrizione *Nessuna Colonia Bernal Base*.

**Colonia Bernal Microgravità Laccio Lofstrom** Immune alle restrizioni sul lancio in orbita e sobborghi industriali. Con un Rischio Epico può costruire un Ascensore Spaziale su un (mezza) accensione per l'atterraggio. Raddoppia i costi FINAO per tutti i giocatori.

**Colonia Bernal Farmaceutica** Potete usare la Melma Grigia Irradiata (pagate una tangente).

**Colonia Bernal Ascensore Spaziale** Come il Laccio Lofstrom. Il suo bastoncino sulla Terra è immune agli attacchi.

### ELENCO DI MODIFICHE AI FUTURI NEL MODULO 3:

#### FUTURI DEI PROPULSORI TW

**Mini-Buco Nero (1D3b, 3F2a)** Può *dislocare* (3D7a) erranti da qualunque Sito di Grandezza 1.

**Raggio di Massa (1D3c, 3F2b)** Il VF dei vostri cannoni (3E3b) è la loro resistenza alle radiazioni meno 1d6.

**Astronave Enzmann e Litio-Ammoniaca (1D3f,g, 3F2c)** Distrugge qualunque errate (una volta per Turno).

#### FUTURI DEI CARGO

**Arca Alveare (1D4b, 3F2d)** Le vostre Pedine nei Siti di Grandezza 1 sono immuni ai combattimenti.

**Antimateria (1D4f, 3F2e)** Ottenete le *bombe ad antimateria* (3E3d), che potete utilizzare senza pagare Aqua.

**Mele d'Oro (1D4e, 3F2f)** FINAO non è più una *restrizione di guerra* (3D4i) per tutti i giocatori. Se altri giocatori pagano per FINAO (sia Aqua che Isotopi), ottenete voi il pagamento.

### FUTURI DEI COLONI

**Nuova Venere e Footfall (1D5a,f, 3F2g)** Utilizzate l'*operazione dislocamento* (3D7) per completare questi Futuri. Il completamento vi permette di convertire qualunque Cometa Sinodica in un errante sinodico, per il quale non dovete pagare una tangente.

**Bolla Dyson (1D5j, 3F2h)** Potete vietare ad un giocatore di utilizzare carte a Energia Solare durante il combattimento.

### ELENCO DEI LUOGHI PER IL DISLOCAMENTO DI ERRANTI:

**Erranti Sinodici** Un errante dislocato da un Sito con un bordo colorato può raggiungere bersagli (Siti o Colonie Bernal) in una Zona non più distante dal Sole del Sito da cui è stato dislocato.

**Satelliti Himalia di Giove** Un errante dislocato da uno di questi 4 satelliti può raggiungere un bersaglio (Sito o Colonia Bernal) nella Zona di Giove ♃.

**Satelliti Norvegesi di Saturno e Methone** Un errante dislocato da uno di questi 6 satelliti può raggiungere un bersaglio (Sito o Colonia Bernal) nella Zona di Saturno ♄.

**Satelliti di Urano Setebos/Sycorax/Prospero** Un errante dislocato da uno di questi 3 satelliti può raggiungere un bersaglio (Sito o Colonia Bernal) nella Zona di Urano ♅.

**Linea del Ghiaccio** Un errante dislocato con 5 serbatoi d'acqua da un'Astronave può raggiungere un Sito bersaglio con Idratazione 3 o 4 nella Zona di Cerere ♁ o Giove ♃. L'astronave deve essere nella Zona di Cerere ♁ o Giove ♃ ma non in un Sito e deve spendere 5 Serbatoi d'acqua nell'operazione di dislocamento.



Copyright © 2020,

Ion Game Design e Sierra Madre Games

**Autori:** Phil Eklund e Justin Grey

**Regolamento:** Paweł Garycki, Geoff Speare, Dom Rougier, Stefano Tiné

Espansione per High Frontier 4 All – Core: SMG28-4

Prodotto n°: SMG28-4.3

