

REGOLAMENTO S.C.

REGOLAMENTO CIVILE CORPORAZIONE SPAZIO COMPUTER (C.S.C.)

**SEZIONE VIAGGI DI
ESPLORAZIONE IN SETTORI INTERNI
INCOGNITI
ACCESSO SPAZIO COMPUTER
CLASSE B
LIVELLO BASICO SEGRETO**

Nota Generale

Per una buona comprensione di questo regolamento si presume che lo S.C. conosca già il regolamento U.C.

A) FUNZIONE DEGLI APPARTENENTI ALLA CONFEDERAZIONE SPAZIO COMPUTER (C.S.C.)

La C.S.C. nasceva nel 1836 Post-Stragem a causa della necessità di attribuire ad un ente specifico le responsabilità della gestione di PIANETI-LOGICI. A questi enormi ammassi autosufficienti di computers in orbita intorno ai pianeti centrali della Repubblica Solare erano collegati i terminali piazzati sulle varie navi.

Esse potevano così avere un super controllo tecnologico senza particolari ingombri. Ad ogni gruppo di navi corrispondeva, su un Pianeta Logico, uno SPAZIO COMPUTER {S.C.} tecnico uscito da un corso di durata minima ventennale, al quale è riferita la loro responsabilità.

La sua funzione è di eseguire materialmente tutte le funzioni meccaniche e tecniche necessarie per il movimento delle navi spaziali, lasciando così ai comandanti di queste i soli compiti di decidere le rotte da seguire e le missioni da portare a termine. È evidente la necessità che questi S.C. non commettano errori, a causa dei quali uomini e mezzi, senza colpa alcuna, potrebbero irrimediabilmente perdersi nel vuoto, arrabbiandosi molto con lo S.C. responsabile.

B) MATERIALE A DISPOSIZIONE DELLO S.C.

Nella sua confortevole cella metallica, da cui segue le imprese dei vari U.C., ogni S.C. dispone di:

- a) TABULA SPATII, su cui segnare la topografia della zona di spazio da esplorare e su cui tracciare le rotte richieste dagli U.C.
- b) DUE SEGNALATORI NAVE {S.N.}, colorati, per ogni Legionario in azione.
- c) Un modulo "SCHEDE INFORMAZIONI", da cui trarre le informazioni generali sui pianeti incontrati dagli esploratori.
- d) Una "GUIDA INCONTRI" con le informazioni particolari sulle varie razze aliene incontrate dalla Legio sui vari pianeti.
- e) Un Segnalatore Nave Aliena (S.N.A.)
- f) Due dadi, da 6 e 10 facce, con cui controllare i vari esiti casuali.

C) LA ZONA DI GALASSIA DA ESPLORARE

La prima attività di uno S.C. deve essere la creazione topografica della zona di galassia da esplorare.

La TABULA SPATII è divisa in 4 settori, corrispondenti ai livelli tridimensionali su cui sono sistemati i pianeti.

Tra un livello e l'altro si concorda una distanza ipotetica di 4 parsec (un parsec corrisponde, nella visione grafica dello spazio, a un quadretto).

Il livello più alto è quello in alto a sinistra, il più basso è quello in basso a destra.

Su ogni livello vanno sistemati 9 pianeti, ciascuno all'interno di un parsec².

Tra questi 36 pianeti uno sarà il pianeta base da cui tutte le navi partono, e verrà contrassegnato dalla lettera B. Non esistono limiti alla disposizione dei pianeti, salvo il divieto di sovrapporne 2 sullo stesso livello. Tutta questa operazione va fatta senza che gli U.C. ne siano al corrente.

Nota

Data la distanza percorsa dalle navi, lo spazio occupato dai pianeti sarebbe enorme (1 parsec²). In effetti per pianeta si intende un intero sistema, di cui un solo pianeta risulta interessante ai fini dell'esplorazione.

D) LE ROTTE

Terminate le preparazioni dello spazio da esplorare lo S.C. piazzerà un S.N. per ogni U.C. sul pianeta base.

Nota - Per facilitare il piazzamento di questi S.N. sotto la TABULA SPATII viene posto un foglio di polistirolo fornito nelle

confezioni. A questo punto l'esplorazione può partire: ogni legionario (in una successione preventivamente stabilita a sorte), preparata la nave, dichiarerà la rotta da seguire, il n. di serbatoi utilizzati e il n. di radar imbarcati. La rotta sarà data in parsec, con indicazione di direzione (Nord, Nord-Est, ecc). Le rotte non devono essere necessariamente eseguite in linea retta.

In base a queste informazioni lo S.C. segnerà con una matita la rotta corrispondente, piazzando il secondo S.N. di quel legionario nel punto finale della rotta stessa.

Questo S.N. sarà il punto di partenza per il prossimo movimento di quello stesso ufficiale. Nel caso di rotte che uscissero dalla zona prevista, sia in orizzontale che in verticale, lo S.C. farebbe terminare il movimento nell'ultimo parsec utile sulla TABULA SPATII, comunicando all'I/C. interessato sia che si è fermato sul limite, sia in quale parsec ciò è avvenuto.

Ciò è valido anche in caso di rotte che, successivamente, dovessero rientrare entro i limiti con lo stesso movimento.

E) AVVISTAMENTI

Una volta tracciata tutta la rotta, lo S.C. la ripercorre per vedere se, grazie ai radar di bordo, quella nave poteva avvistare pianeti. Se entro la gittata (1 parsec per ogni radar, fino ad un massimo di 3) ne esistono, ciò è comunicato, in modo da essere recepito da tutti, con l'indicazione di:

- a) in quale parsec della rotta è avvenuto l'avvistamento (se ciò avviene da più parsec si comunica quello più vicino)
- b) la distanza in parsec tra punto di avvistamento e pianeta
- c) la direzione.

ESEMPIO

U.C. - "Rotta 10 N+5 E - 3 serbatoi e 3 radar"
- S.C. - "Avvistamento al 5° parsec - Distanza dal pianeta 3 parsec - Direzione 2 Ovest + 1 Nord-Ovest-

Ciò sarà ripetuto ad ogni volta che, dai punti che segnano la rotta, ci può essere un avvistamento, indipendentemente dal numero di radar imbarcati che permettono di vedere tutti i pianeti entro il loro raggio di azione.

Se la rotta dichiarata attraversasse un pianeta, il movimento terminerebbe sul primo parsec su cui avviene l'avvistamento di questo, salvo il caso di rotte che terminino esattamente su un pianeta, previa dichiarazione obbligatoria di "ATTERRAGGIO" da parte dell'U.C. .
ATTENZIONE In caso di assenza di radar a bordo, ci sarebbe atterraggio obbligatorio sul pianeta attraversato dalla rotta.

Se una nave cambia livello, la sua linea di rotta si interromperà sul livello iniziale e continuerà ripartendo dal parsec corrispondente sul nuovo livello.

Per facilitare questo passaggio sono riportate, a fianco di ogni livello, lettere e numeri, disposti nella stessa successione.

F) INFORMAZIONI

Avvistare un pianeta di per sè non sempre ha importanza dal punto di vista di un U.C. Legionario.

Normalmente questi vuole anche avere informazioni su di esso, in modo da conoscere i rischi che vi si possono incontrare e le relative possibilità di guadagnare punti. Egli può avere, all'inizio o alla fine del proprio movimento, tante informazioni quanti sono i computers installati a bordo.

In caso di avvistamento di più pianeti l'U.C. può scegliere come suddividere le informazioni ricevibili, chiedendole tutte su un solo pianeta o alcune su uno e altre su altri, sempre entro il limite dato dal numero di computers imbarcati.

Le informazioni sono date solo su pianeti entro il raggio di radar.

Quindi, se durante una rotta si avvista un pianeta, volendo ricevere sullo stesso nuove informazioni, l'U.C. dovrà, il turno successivo, riportare con una nuova rotta la nave entro il raggio radar di quel pianeta.

Le informazioni sono tratte dalla SCHEDA INFORMAZIONI in base ad un esito casuale da 6 o 10 probabilità, indicate di volta in volta sulla SCHEDA stessa.

Ogni informazione tiene presente quelle precedenti (ad esempio dopo aver stabilito che un pianeta è di tipo A, terrestre, si vedrà se ci sono forme di vita animali, vegetali, o minerali. Se sono minerali si controllerà se

sono Sapiens, Non Sapiens o minerali di OZ, ecc).

Queste informazioni vanno lette così: tenendo presente il livello di informazione richiesto (II, IV, ecc.) e quippe date precedentemente (forme di vita minerali, per esempio) si lancia il dado indicato per quel livello e si legge la caratteristica corrispondente all'esito ottenuto.

ESEMPIO

RICHIESTA: III LIVELLO DI INFORMAZIONE -NOTIZIE

PRECEDENTI: pianeta JUPITER (G) con forme di vita VEGETALI. DADO A 10 FACCE: 6 SI DICHIARANO FORME DI VITA NON SAPIENS. **RICHIESTA**

SUCCESSIVA: IV LIVELLO DI INFORMAZIONE - NOTIZIE

PRECEDENTI: pianeta JUPITER (G) con forme di vita VETEGALI NON SAPIENS - se il dado a 6 facce indica 1-2-3 sono VELENOSI, se indica 4-5-6 sono invece MOSTRI. Con questo sistema si parte dal tipo di pianeta fino ad arrivare a conoscere il nome preciso della razza aliena.

Il IV livello indica anche il riferimento (n. in basso a sinistra) corrispondente alla stessa razza sulla G.I.. Le notizie scritte su questa vanno lette INTEGRALMENTE, sia per quanto riguarda la descrizione, sia per quanto riguarda la SCHEDA TECNICA.

Il numero di Alieni presenti è dichiarato in base ad un nuovo lancio di dado, effettuato prima di leggere il tutto.

Nota - Una informazione D.N.S. significa che i dati elaborati del computer non bastano e che occorre ripetere la richiesta, sprecando inutilmente quella precedente.

Ogni volta che lo S.C. da una informazione, questa verrà anche riportata, accanto al pianeta, sulla TABULA SPATII e resterà nota anche in caso di successive richieste da parte di altri U.C..In caso di atterraggi senza aver approfondito le informazioni fino all'ultimo livello, una volta atterrato l'U.C. riceverà dallo S.C. tutte insieme le informazioni che mancano, ma solo dopo che l'U.C. stesso avrà dichiarato il suo atteggiamento al momento dello sbarco.

Anche queste informazioni dipendono da esiti casuali, esattamente allo stesso modo di quelle fornite su richiesta.

Ogni volta che un U.C. ripartirà da un pianeta, questo sarà barrato sulla TABULA SPATII e non sarà più visitabile da nessuno, essendo ormai definito come "noto".

Tutte le informazioni precedentemente date sono ripetute "gratuitamente" ogni volta che una nave qualsiasi passa entro il raggio dei suoi radar da quel pianeta.

Le informazioni sono ricevute sempre da tutti gli U.C., essendo di dominio pubblico. Le sottoinformazioni del primo livello (tipo di radioattività) sono considerate solo in esplorazioni sullo spazio esterno.

G) L'ATTERRAGGIO SUI PIANETI

Ogni volta che un U.C. atterra su di un pianeta, lo Spazio Computer, oltre a terminare le informazioni mancanti, deve:

a) Stabilire quanti Alieni sono presenti (TAB. PRESENZE posta nella SCHEDA TECNICA della G.I.) controllando con un esito casuale (6).

b) Svolgere tutte le attività previste dagli Alieni, (combattimento, venerazione, ecc.) controllandone gli esiti sulle varie tabelle.

Nota - In ogni tabella è riportato se l'esito casuale è controllato da U.C. o da S.C.

c) Controllare quanti nuovi Alieni arrivano ad ogni turno in cui l'U.C. resta sul pianeta (TAB. ARRIVI nella scheda tecnica della G.I.).

d) Attribuire i punti ottenuti segnandoli su di un foglio a parte accanto al nome dell'U.C che ha svolto la missione. Tutto ciò in funzione delle caratteristiche degli Alieni presenti sul pianeta, definito dalla GUIDA INCONTRI che lo S.C. leggerà all'U.C interessato in tutti i suoi punti (salvo le possibilità di nuovi arrivi). Anche queste notizie saranno di pubblico dominio.

REGOLAMENTO CIVILE CORPORAZIONE SPAZIO COMPUTER (C.S.C.)

**IN SETTORI ESTERNI INCOGNITI
ACCESSO SPAZIO COMPUTER
CLASSE A
LIVELLO AVANZATO
SEGRETISSIMO**

REGOLA GENERALE

Rimangono valide tutte le norme previste per lo spazio interno.

A) LO SPAZIO ESTERNO - RISCHI

Se nella geografia dello spazio interno si trovano solo i pianeti, in quello esterno si possono incontrare anche:

- a) **Buchi Neri**
- b) **Reti magneto-gravitazionali**
- c) **Distorsioni Nullius**

a) **Buco Nero (B.N.)**

Presente in n di uno per livello esattamente nello stesso punto, viene inserito sulla TABULA SPATII a non meno di 5 parsec dal più vicino pianeta.

Entro un raggio di 4 parsec il B.N. ha effetti sulle navi che vi transitano vicino secondo la seguente formula:

DISTANZA — MASSA (livello della nave)
— ESITO FORTUITO (6) dove la distanza si intende calcolata dal parsec di rotta più vicino al nucleo di B.N..

Il B.N. non è visibile con i radar.

Il numero negativo eventualmente ottenuto equivale al numero di danni che quella nave subisce, da controllare sulla TAB. C, alla fine della rotta in questione, a cura dell'U.C..

Gli effetti del B.N. vengono comunicati indicando il parsec in cui si sono subiti, ma senza indicare l'esatta posizione del B.N..

b) **Reti magneto-gravitazionali (R.M.G)**

Se ne trova una su ogni livello, non necessariamente in corrispondenza tra loro. Occupano ciascuna 3 parsec² adiacenti in qualsiasi modo tra loro.

La rotta che ne attraversasse anche un solo elemento vi si fermerebbe, senza che ciò sia comunicato all'U.C. (salvo in presenza di Princeps PSI a bordo).

In presenza di PSI occorre tuttavia controllare se la scoperta lo uccide (vedi G.I.).

Ogni R.M.G. deve sitare a non meno di 4 parsec dal più vicino pianeta.

Il turno successivo all'incontro di una R.M.G., la rotta di quella nave partirà dal parsec in cui si è avuto l'incontro.

Anche le R.M.G. non sono visibili con i radar.

c) **Distorsioni Nullius (D.N.)**

Presenti in numero di 3 su ogni livello, non

necessariamente adiacenti, occupano ciascuna un parsec².

La rotta che le attraversa vi viene bloccata, comunicandolo all'U.C..

Ciò che questi non sa, salvo la presenza del solito Princeps PSI, è da dove ripartirà la rotta successiva. Questo sarà calcolato dallo S.C. in segreto, in base a due esiti casuali (6), con la seguente tabella: 1 Esito Fortuito (6) I = direzione Nord, 2 = Est, 3 = Sud, 4 = Ovest, 5 = Alto, 6 = Basso.

II Esito Fortuito (6) La distanza a cui si arriva è pari all'esito stesso.

Se la distorsione portasse fuori dalla TABULA SPATII, il movimento di distorsione sarebbe fermato nell'ultimo parsec prima dell'uscita.

Se la distorsione portasse a finire esattamente su di un pianeta ci sarebbe atterraggio immediato e obbligatorio, secondo le norme generali. Anche le D.N. non sono rilevate dai radar.

B) RADIOATTIVITÀ MEDIA PRESENTE SUI PIANETI

Al primo livello di informazione, in un settore definito "spazio esterno", si trova l'indicazione per stabilire, tramite il solito esito casuale, il livello di radioattività su di un pianeta.

Ciò va comunicato all'U.C. insieme al tipo di atmosfera presente e riportato sulla TABULA SPATII accanto alla lettera che identifica il tipo di pianeta.

La radioattività può essere di tre livelli:

$\mathbf{0}$ = inesistente, α = 1° livello, β = 2° livello.

Per proteggere gli E. sbarcati in presenza di radioattività sono state studiate due tute anti-radio:

tuta BIMPER e tuta LEGGY (vedi G.I.).

La prima protegge da raggi di tipo α e, impacciando limitatamente i movimenti, abbasserà di 1 punto il F.C. di un E. (invece di 3 punti, 2).

La seconda, che protegge da raggi di tipo β , è più ingombrante e toglierà 2 punti rendendo il F.C. di un E. uguale a 1.

È chiaro che, per esempio nel primo caso., un E. a cui viene eliminato 1 uomo varrà 1 punto, mentre se perde 2 uomini varrà 0 punti, e così via.

C) MASSA E RISCHI IN ATTERRAGGIO

Non tutti i pianeti sono uguali per quanto riguarda la gravità.

Ogni atterraggio quindi sarà soggetto a rischi variabili, proporzionali alla massa del pianeta considerato.

Ciò viene stabilito dallo S.C. in base ad un esito casuale (6) controllato sulla TAB. Onel momento in cui la nave atterra. Se il lancio casuale risulta uguale ad uno dei numeri scritti sulla tabella sulla riga corrispondente al pianeta in questione, quel numero coincide anche al numero di danni subiti dalla nave in atterraggio, controllati poi sulla tabella C, come di norma.

D) ZONE DI ATTERRAGGIO

A differenza di viaggi in zone di galassia interne, dove tutte le attività, compresi gli atterraggi, sono sotto controllo da parte dell'I.G, nelle zone esterne ciò non avviene, ed occorre quindi considerare le diverse zone di pianeta in cui può atterrare una nave. Ciò è stabilito dall'U.C. tramite un esito casuale (10), controllato sulla tabella P. Sulla G.I. (SCHEDE TECNICHE) sono indicate le zone in cui le varie razze Aliene sono più forti e quelle in cui non sono invece presenti.

Nel primo caso si considera maggiorato il F.C. di ogni Alieno dal valore scritto sotto la voce AMBIENTE PREFERITO.

Nel secondo caso l'U.C. può usare solo i fattori degli E. per svolgere le missioni.

In compenso la nave non può subire danni a causa di attacchi Alieni.

l'U.C. insoddisfatto della zona di atterraggio può, se vuole, tentare un nuovo atterraggio dichiarando una rotta che decolli e riatterri. Ciò non comporta la definizione di "Pianeta noto", e quindi non più visitabile, per il pianeta in questione.

Il riatterraggio è ammesso una sola volta e viene eseguito nel modo normale (controllato cioè sulla tabella P.).

E) LE NAVI ALIENE

Note generali

a) Ultimo compito da assolvere per lo S.C. è lo spostamento delle navi Aliene. Il loro movimento è automatico, dato che si spostano

sempre, lungo il percorso più breve, verso la nave repubblicana ad essi più vicina, in base ad un proprio fattore movimento. Ci può essere una sola nave aliena per volta, la quale non può essere sostituita se non nel momento in cui viene distrutta.

Quale essa sia è calcolato in seguito dallo S.C. nel momento in cui entra in gioco, grazie alla TAB. Q. Su questa sono riportati anche F.C.Att., F.C.Dif., e fattore movimento della nave.

Anche il lato da cui entra è stabilito dalla TAB. Q, mentre il parsec preciso di quel lato è scelto dallo S.C..

Il livello di ingresso è quello in cui sono presenti più nemici.

ATTENZIONE: navi atterrate su un qualsiasi pianeta non attirano le navi aliene.

La posizione della nave aliena è ricordata piazzando il S.N. nero.

Il suo movimento avviene alla fine di un turno generale in cui tutti gli U.C. hanno agito.

Se sul livello in cui si trova la nave Aliena non ci sono più navi, anche essa cambia livello, verso quello più popolato.

Si può captare una nave aliena tramite radar, ma solo durante il movimento U.C..

b) Il combattimento

Nel momento in cui la nave aliena entra in un parsec di spazio in cui si trova un legionario, questi viene attaccato. Il combattimento viene così svolto:

1) Turno alieno = questi arriva nel parsec in cui c'è un legionario e lo attacca (S.C. controlla gli esiti sulla TAB.N e, se ci sono danni, questi sono controllati dall'UC. sulla TAB. C).

2) Turno legionario = egli controlla un esito casuale (6) e se ottiene 5 o 6 può andarsene. Altrimenti attacca la nave che lo aggancia con esiti trovati sulla TAB. M (D = eliminata, R = F.C.AH. e Dif. 50%).

Ciò continua fino allo sganciamento del legionario o alla distruzione dell'Alieno.

È ammesso unire 2 navi della Legio per combattere un Alieno; i loro F₀C.Att. sono usati nei singoli turni; anche i F.C.Dif. restano separati e l'Alieno ne attacca una alla volta.

Quale sia attaccato è scelto liberamente dallo S.C.. Nessun punto è attribuito per l'eliminazione di navi aliene.

**F) RIASSUNTO DELLE ATTIVITÀ
DELLO S.C.**

- 1) Disegna la TABULA SPATII.
- 2) Sposta i S.N. degli U.C.
- 3) Segnala gli avvistamenti.
- 4) Da informazioni tratte da SCHEDE INFORMAZIONI eG.I.
- 5) Svolge tutte le attività degli Alieni.
- 6) Sposta le navi aliene dopo averne controllato il tipo.
- 7) Controlla presenza e nuovi arrivi sui vari pianeti.
- 8) Attribuisce punti e gradi.