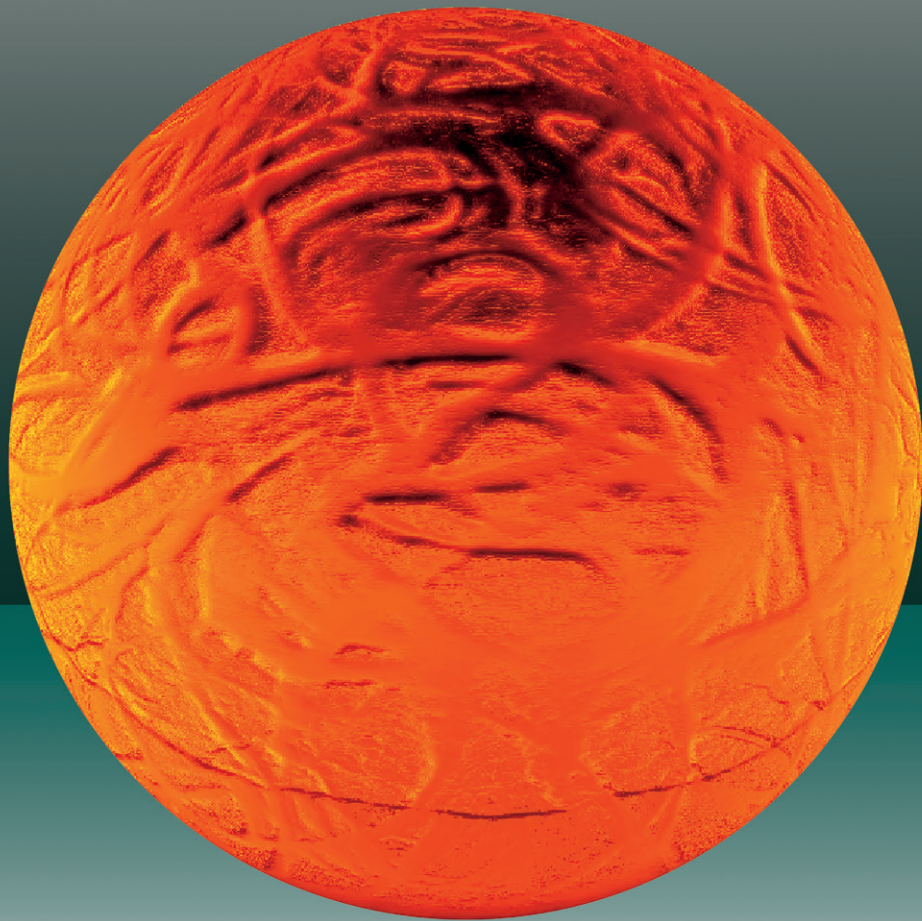


IL CIARNURO

MAPPE E ROTTE GALATTICHE



MATTEO LUPO PASINI

IL CIARNURO

PRONTUARIO DELLE MAPPE E DELLE ROTTE GALATTICHE

Ideato e realizzato da:

Lupo Pasini Games
di Matteo Lupo Pasini

CREDITI

Direttore responsabile:

Matteo Lupo Pasini

Grafica e impaginazione:

Matteo Lupo Pasini

Copertina e logo "il Ciarnuro":

Matteo Lupo Pasini

Illustrazioni interne:

Matteo Lupo Pasini

Il prontuario delle mappe e delle rotte galattiche definisce e completa alcuni aspetti riportati nel manuale di gioco "Il Ciarnuro". Lo scopo di questo fascicolo si traduce nel mappare in modo chiaro ed esaustivo ogni parte dell'ambientazione di gioco attraverso il generatore di mappe (vedi pag 209 del manuale) e fornire dettagli tecnici sui possedimenti/attività messe in pratica dalle specie che la popolano. L'autore si impegna a revisionare questo supporto per rimediare ad eventuali errori o mancanze nelle dinamiche di gioco; oltre ad esaminare e valutare eventuali suggerimenti/correzioni segnalati dai Giocatori.

VERIFICA SEMPRE DI AVERE L'ULTIMA VERSIONE DI QUESTO PRONTUARIO

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

Famiglie di font utilizzate: Lora (Cyreal), Xolonium (Severin Meyer), Gears of peace (Scott Nuss).

Distribuzione digitale

www.lupopasinigames.com

Età consigliata dall'autore: 14+

REVISIONE: 1.0



Contatti

info@lupopasinigames.com

lupopasinigames@pec.it

ISBN: //

Il Ciarnuro - Prontuario delle mappe e delle rotte galattiche - © Lupo Pasini Games 2018 - È permesso fotocopiare questo prontuario solo per uso personale. Disponibile in formato PDF sul sito www.lupopasinigames.com

PRIMA EDIZIONE ANNO 2019

INDICE

CAPITOLO I:

Mappe e dati	4
Da dove si parte?	4
Cosa si intende per mappe?	4
Cosa si intende per rotta galattica?	4
Scegliere una rotta	4
Rischi e velocità	6
I dati	7
Rotte e reticoli galattici	8

MAPPE E DATI

In questo fascicolo viene riportato tutto il planisfero galattico conosciuto dalla comunità scientifica di Khàr-Kàu, pertanto non rappresenta una completa esposizione del cosmo previsto dall'autore del gioco; ma soltanto ciò che le specie appartenenti all'Alleanza Commerciale Qüark hanno scoperto e registrato.

La geografia fisica del cosmo conosciuto viene suddivisa in settori che a loro volta vengono ripartizionati in base alla geografia politica delle varie specie. Questo prontuario contiene solo le mappe dello spazio, non descrive luoghi o planimetrie di congegni ma ne indicherà solo la presenza e i dati necessari allo scopo.

DA DOVE SI PARTE?

Tutte le mappe di questo manuale sono aggiornate alla seguente data storica 09/11/2134 che corrisponde al "presente" nell'ambientazione ufficiale. Giocare una campagna in un tempo passato o in un tempo futuro rispetto al "presente ufficiale", potrebbe richiedere un riadattamento temporale delle mappe interessate con l'aggiunta di talune regole create ad hoc (regole casalinghe).

COSA SI INTENDE PER MAPPE?

Come accennato in precedenza il cosmo conosciuto viene suddiviso in settori, vediamo ora quali sono:

1. Settore A1 (zona Umana)
2. Settore A2 (zona Krentoriana)
3. Settore A3 (zona Qüark)
4. Settore A4 (zona Syviar)
5. Settore A5 (zona Pravosiana)
6. Settore A6 (zona Ivosiana)
7. Settore B1 (1° segmento della fascia)
8. Settore B2 (2° segmento della fascia)
9. Settore B3 (3° segmento della fascia)
10. Settore C1 (1° regione Ofile)
11. Settore C2 (2° regione Ofile)
12. Settore C3 (3° regione Ofile)
13. Settore C4 (4° regione Ofile)
14. Settore C5 (5° regione Ofile)
15. Settore C6 (6° regione Ofile)
16. Settore C7 (7° regione Ofile)
17. Settore C8 (8° regione Ofile)
18. Settore C9 (9° regione Ofile)
19. Settore C10 (10° regione Ofile)
20. Settore C11 (11° regione Ofile)

21. Settore C12 (12° regione Ofile)
22. Settore C13 (13° regione Ofile, la regione della suprema regina)
23. Settore D1 (1° segmento della fascia nera)
24. Settore D2 (2° segmento della fascia nera)
25. Settore D3 (3° segmento della fascia nera)
26. Settore D4 (4° segmento della fascia nera)
27. Settore D5 (5° segmento della fascia nera)
28. Settore D6 (6° segmento della fascia nera)
29. Settore E1 (1° regione desolata)
30. Settore E2 (2° regione desolata)
31. Settore E3 (3° regione desolata)
32. Settore E4 (4° regione desolata)
33. Settore F1 (confine cosmico settentrionale)
34. Settore F2 (confine cosmico orientale)
35. Settore F3 (confine cosmico meridionale)
36. Settore F4 (confine cosmico occidentale)
37. Settore F5 (confine cosmico frontale)
38. Settore F6 (confine cosmico posteriore)

Ogni settore è composto da un determinato numero di schede che descrivono nel dettaglio gli elementi che lo compongono (pianeti, stazioni spaziali e altri oggetti celesti). Per mappa si intende l'insieme delle schede che formano un determinato settore o le schede che il Sommo ha selezionato per la propria avventura (ES: sistema solare interno). La comunità scientifica di Khàr-Kàu possiede i dati dettagliati dei primi sei settori (i settori dell'ACQ), mentre per tutte le altre aree le informazioni non sono ancora complete.

COSA SI INTENDE PER ROTTA GALATTICA?

Una rotta galattica rappresenta un percorso tracciato e approvato dagli astronomi dell'Alleanza Commerciale Qüark, che consente di raggiungere il più rapidamente possibile un traguardo.

SCEGLIERE UNA ROTTA

Ogni percorso galattico è diverso dagli altri poiché viene condizionato dalla meta che si deve raggiungere. Vediamo ora come scegliere la rotta più idonea:

> Tipo di rotta

1) Rotta diretta: consiste in un percorso netto privo di oggetti di snodo (Gaia >>>>>>> Marte).

2) Rotta di snodo: consiste una rotta che possiede almeno un oggetto di snodo sul proprio percorso (Marte >>>>>>> Metis (snodo)>>>>>>> Encelado)

3) Rotta ufficiale: consiste in un percorso netto fra settori galattici (es: Settore A1 >>>>> Settore A2) percorribile unicamente attraverso i condotti iperparsec dell'Alleanza Commerciale Qüark. Le rotte ufficiali sono esenti da qualsivoglia genere di abbordaggio e possiedono sempre una durata pari a DVR 1 (vedi colonna di testo successiva).

> Sicurezza della rotta

1) Rotta sicura: percorso regolarmente controllato dalle forze dell'Alleanza o dalle autorità locali, in genere rappresenta la rotta più battuta dai carichi commerciali con un bassissimo rischio di abbordaggio da parte di organizzazioni criminali.

2) Rotta secondaria: percorso poco controllato dalle forze dell'Alleanza o dalle autorità locali, rappresenta una rotta alternativa alla trafficata rotta sicura della zona, tuttavia il rischio di abbordaggio da parte di organizzazioni criminali è notevolmente più elevato.

3) Rotta ad alto rischio: percorso non controllato dalle forze dell'Alleanza o dalle autorità locali, rappresenta una rotta adatta ad equipaggi esperti in cerca di avventura, tuttavia il rischio di abbordaggio da parte di organizzazioni criminali avviene circa otto volte su dieci.

4) Rotta improvvisata/inventata: percorso non convenzionale tracciato sul planisfero galattico, i rischi e la durata di tale rotta sono a totale discrezione del Sommo.

> Durata del viaggio (DRV)

Ogni rotta possiede una durata generica di percorrenza definita in turni di gioco che viene contrassegnata con la dicitura DVR (ES: una rotta DVR 5 necessita di 5 turni di gioco per essere completata, che normalmente corrispondono a 50 minuti reali). Per durata del viaggio si intende il tempo necessario a percorrere l'intero percorso scelto alla velocità standard di 65 Km/s (velocità ideale suggerita dai navigatori dell'Alleanza Commerciale Qüark). Tuttavia è possibile variare la velocità del congegno (se esso è in grado di farlo) durante i propri turni di gioco. Vediamo ora tutte le possibili velocità raggiungibili nello spazio conosciuto:

1. Velocità siderale "a motori spenti" (0 Km/s)
2. Mezza velocità (32,5 Km/s)
3. Velocità convenzionale (65 Km/s)
4. Doppia velocità (130 Km/s)
5. Velocità 1/8 di luce (variabile fra 131 Km/s e 19.750 Km/s)
6. Velocità 1/4 di luce (variabile fra 19.751 Km/s e 39.500 Km/s)
7. Velocità subluce (variabile fra 39.501 Km/s e

158.000 Km/s)

8. Velocità 3/4 di luce (variabile fra 158.000 Km/s e 225.000 Km/s)
9. Velocità luce, fino ad ora raggiunta solo con l'utilizzo dei condotti iperparsec (variabile fra 225.001 Km/s e 299.792 km/s)
10. Velocità supercosmica, fino ad ora raggiunta solo con l'utilizzo dei condotti iperparsec (oltre i 299.792 km/s)

> Velocità e rischi del viaggio

La velocità dei congegni spaziali determina in quanto tempo e con quali rischi una rotta può essere percorsa:

ATTENZIONE: se dividendo il DVR con la velocità del congegno si ottiene un risultato pari o inferiore a 0,125: il congegno arriverà a destinazione nel medesimo turno in cui ha iniziato il suo viaggio (sta al Sommo decidere se immediatamente o alla fine del turno).

1) Velocità siderale (0 Km/s): tempo di percorrenza infinito, il congegno non arriverà mai a destinazione poiché fluttua immobile nello spazio.

- RISCHI: vedi la sezione dedicata a pag....

2) Mezza velocità (32,5 Km/s): tempo di percorrenza generico raddoppiato (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR 5 \times 2 = DVR 10$ (nuovo tempo di arrivo)

- RISCHI:

3) Velocità convenzionale (65 Km/s): tempo di percorrenza generico invariato.

Es: $DVR 5 \times 1 = DVR 5$ (tempo di arrivo invariato)

4) Doppia velocità (130 Km/s): tempo di percorrenza generico dimezzato (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR 7 / 2 = DVR 3$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 5 / 2 = DVR 2$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 3 / 2 = DVR 1$ (nuovo tempo di arrivo)

5) Velocità 1/8 di luce (variabile fra 131 Km/s e 19.750 Km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di quattro volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR 15 / 4 = DVR 3$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 7 / 4 = DVR 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 3 / 4 = DVR 1$ (nuovo tempo di arrivo)

6) Velocità 1/4 di luce (variabile fra 19.751 Km/s e 39.500 Km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di otto volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR 15 / 8 = DVR 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 3 / 8 = DVR 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR 1 / 8 = DVR 0$ (arrivo nel medesimo turno)

7) Velocità subluce (variabile fra 39.501 Km/s e 158.000 Km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di sedici volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR\ 30 / 16 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 15 / 16 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 3 / 16 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 1 / 16 = DVR\ 0$ (arrivo nel medesimo turno)

8) Velocità 3/4 di luce (variabile fra 158.000 Km/s e 225.000 Km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di trentadue volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR\ 30 / 32 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 15 / 32 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 3 / 32 = DVR\ 0$ (arrivo nel medesimo turno)

Es: $DVR\ 1 / 32 = DVR\ 0$ (arrivo nel medesimo turno)

9) Velocità luce (variabile fra 225.001 Km/s e 299.792 km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di sessantaquattro volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR\ 30 / 64 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 15 / 64 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

Es: $DVR\ 3 / 64 = DVR\ 0$ (arrivo nel medesimo turno)

Es: $DVR\ 1 / 64 = DVR\ 0$ (arrivo nel medesimo turno)

10) Velocità supercosmica (oltre i 299.792 km/s): tempo di percorrenza generico ridotto di centoventotto volte (arrotonda sempre per difetto e con numeri interi).

Es: $DVR\ 30 / 128 = DVR\ 1$ (nuovo tempo di arrivo)

RISCHI E VELOCITÀ

Come precedentemente accennato variare la propria velocità per diminuire o aumentare il DVR di una rotta può comportare dei rischi, vediamo ora tutti i possibili casi:

1) Non si corrono rischi se il congegno viaggia ad una delle seguenti due velocità; mezza velocità, e velocità convenzionale.

2) Si corrono alcuni rischi in tutti gli altri casi, vediamo ora caso per caso:

1. Velocità siderale: aggiungi 1D6+1 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi
2. Doppia velocità: aggiungi +1 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi
3. Velocità 1/8 di luce: aggiungi +2 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi
4. Velocità 1/4 di luce: aggiungi +3 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi
5. Velocità subluce: aggiungi 1D3+1 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi
6. Velocità 3/4 di luce: aggiungi 1D3+2 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi

7. Velocità luce: aggiungi 2D3+1 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi

8. Velocità supercosmica: aggiungi 3D3+2 al risultato dei 3D6 sulla tabella dei rischi

TABELLA DEI RISCHI PER LE ROTTE SICURE

Le rotte sicure sono le più trafficate pertanto vi è un rischio maggiore di provocare incidenti nel percorrere tali strade ad alta o bassa velocità. Lancia 3D6 e consulta il risultato:

3: nessun effetto

4 - 9: lancia un D6, se ottieni un risultato pari o superiore a 4+ il congegno non subisce alcun effetto negativo; in caso contrario si scontra contro un altro congegno (o viene investito) e riceve danni pari al 50% (arrotonda per difetto) della propria sopportazione. Se il congegno possiede un solo punto sopportazione al momento dell'impatto verrà automaticamente distrutto (equipaggio compreso)

10 - 15: lancia un D6, se ottieni un risultato pari o superiore a 6+ il congegno non subisce alcun effetto negativo; in caso contrario si scontra contro un altro congegno (o viene investito) e riceve danni pari al 75% (arrotonda per difetto) della propria sopportazione. Se il congegno possiede un solo punto sopportazione al momento dell'impatto verrà automaticamente distrutto (equipaggio compreso)

16 - 18: il congegno si scontra contro un altro congegno (o viene investito), tutti i congegni coinvolti vengono automaticamente distrutti (equipaggio compreso)

NOTA: la tabella vale anche per le formazioni di più congegni a patto che la velocità fra di essi sia identica (es: tre ricognitori che partono nello stesso momento in formazione)

TABELLA DEI RISCHI PER LE ROTTE SECONDARIE/ALTO RISCHIO E IMPROVVISATE

Le rotte alternative sono meno trafficate pertanto vi è un rischio minore di provocare incidenti nel percorrere tali strade ad alta o bassa velocità. Lancia 3D6 e consulta il risultato:

3 - 7: nessun effetto

8 - 12: lancia un D6, se ottieni un risultato pari o superiore a 4+ il congegno non subisce alcun effetto negativo; in caso contrario si scontra contro un altro congegno (o viene investito) e riceve danni pari al 50% (arrotonda per difetto) della propria sopportazione. Se il congegno possiede un solo punto sopportazione al momento dell'impat-

to verrà automaticamente distrutto (equipaggio compreso)

13 - 17: lancia un D6, se ottieni un risultato pari o superiore a 6+ il congegno non subisce alcun effetto negativo; in caso contrario si scontra contro un altro congegno (o viene investito) e riceve danni pari al 75% (arrotonda per difetto) della propria sopportazione. Se il congegno possiede un solo punto sopportazione al momento dell'impatto verrà automaticamente distrutto (equipaggio compreso)

18: il congegno si scontra contro un altro congegno (o viene investito), tutti i congegni coinvolti vengono automaticamente distrutti (equipaggio compreso)

NOTA: la tabella vale anche per le formazioni di più congegni a patto che la velocità fra di essi sia identica (es: tre ricognitori che partono nello stesso momento in formazione)

SPEGNERE I MOTORI DI UN CONGEGNO SPAZIALE

Intermini di gioco significa terminare le reazioni chimiche presenti nelle varie camere di variazione del congegno spaziale, per portarlo ad una velocità pari a 0 Km/s. L'intero processo di spegnimento varia in relazione al tipo di carburante che si sta utilizzando. Verifica le condizioni del vascello e calcola i bonus e i malus da applicare alla tabella successiva:

1. Il vascello è fermo (a 0 Km/s o è alla deriva) ma con i motori accesi: bonus di +2 al risultato
2. Il vascello sta navigando a mezza velocità: bonus di +1 al risultato
3. Il vascello sta navigando a velocità convenzionale: nessun bonus e nessun malus
4. Il vascello sta navigando a velocità raddoppiata: malus di -1 al risultato
5. Il vascello sta navigando a 1/8 di luce: malus di -2 al risultato
6. Il vascello sta navigando a 1/4 di luce: malus di -3 al risultato
7. Il vascello sta navigando a velocità subluce: malus di -4 al risultato
8. Il vascello sta navigando a 3/4 di luce: malus di -5 al risultato
9. Il vascello sta navigando a velocità luce: malus di -6 al risultato
10. Il vascello sta navigando a velocità supercosmica: malus di -7 al risultato

Dopo aver verificato eventuali bonus e malus, per spegnere i motori, lancia 2D6 sulla seguente ta-

bella e consulta la sezione che fa riferimento al carburante utilizzato dal congegno spaziale.

Motore alimentato ad Idrogeno:

2: Il motore non si spegne, riesegui il test se lo desideri il turno di gioco successivo

3 - 5: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco successivo (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

6: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco in corso (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

7+: Il motore si spegne immediatamente e porta il congegno spaziale ad una velocità di 0Km/s

Motore alimentato a deuterio semi-denso:

2 - 3: Il motore non si spegne, riesegui il test se lo desideri il turno di gioco successivo

4 - 7: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco successivo (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

8: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco in corso (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

9+: Il motore si spegne immediatamente e porta il congegno spaziale ad una velocità di 0Km/s

Motore alimentato a deuterio ultra-denso:

2 - 4: Il motore non si spegne, riesegui il test se lo desideri il turno di gioco successivo

5 - 8: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco successivo (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

9: Il motore si spegnerà automaticamente alla fine del turno di gioco in corso (il processo è irreversibile e nel frattempo il vascello cala gradualmente di velocità)

10+: Il motore si spegne immediatamente e porta il congegno spaziale ad una velocità di 0Km/s

I DATI

Descrivono i dettagli di un determinato elemento e ne definiscono il suo ruolo nel planisfero galattico. I dati vengono suddivisi in fisici e politici:

1) Dati fisici: informazioni che indicano come l'oggetto si presenta fisicamente nell'ambientazione di gioco.

2) Dati politici: Informazioni che riportano i livelli di edificazione e colonizzazione dell'oggetto. Vediamo ora come interpretare al meglio questi dati:

1. Indice di popolazione: definisce quanti individui sono presenti sull'oggetto.
2. Punti sensibili effettivi: zone dell'oggetto idonee alla colonizzazione.
3. Punti sensibili disponibili: zone dell'oggetto idonee alla colonizzazione non ancora occupate.
4. Punti sensibili occupati: zone dell'oggetto idonee alla colonizzazione già occupate.

ROTTI E RETICOLI GALATTICI

Ogni scheda contiene i dati necessari per rendere leggibili le mappe. Tuttavia, tali informazioni possono essere anche parte di uno o più dei così detti reticoli galattici. Ovvero mappe nascoste che sfruttano i dati delle schede ufficiali, al fine di celare i loro intenti e agevolare i traffici illegali sta al Personaggio scoprire quali segreti ha nascosto nel cosmo il Sommo.

PROSSIMAMENTE.....>>

SETTORE A1

Il sistema solare Umano

