

VALDO PRESENTA

WHAT THE SPACE

Ambientazione

Corre l'anno 2481. Sulla Terra si parla il Sindhu, una lingua forgiata dai ceppi dell'hindi antico, arricchita da contaminazioni globali e diventata nel tempo l'idioma comune di quasi tutta la popolazione terrestre. Il pianeta porta il peso di oltre 15 miliardi di abitanti, ma non è la sovrappopolazione il problema più urgente: sono le cicatrici. Secoli di combustione incontrollata di riserve fossili hanno lasciato un pianeta irriconoscibile rispetto a quello che i libri di storia descrivono. Le coste sono cambiate, intere regioni un tempo fertili si sono trasformate in deserti, e le grandi migrazioni climatiche del ventunesimo e ventiduesimo secolo hanno ridisegnato non solo le mappe geografiche ma anche quelle culturali.

Le riserve fossili non si esaurirono per abbandono. Si esaurirono per avidità.

E quando l'ultimo pozzo tacque, il problema non fu solo energetico. Gli idrocarburi erano la spina dorsale della chimica industriale, della manifattura, della produzione di materiali che nessuna energia rinnovabile poteva sostituire. La Terra aveva imparato a produrre elettricità dal sole e dal vento, ma non aveva mai smesso di dipendere dal carbonio come materia prima. Senza di esso, intere filiere produttive si fermarono.

Fu in questo vuoto che le grandi corporazioni private si mossero.

Libere dai vincoli legislativi terrestri e dai tempi della politica, una coalizione di conglomerati industriali e tecnologici nota collettivamente come Mohara investì massicciamente nella ricerca spaziale con una velocità e un'efficacia che gli stati nazionali non avevano mai saputo esprimere. Quando i telescopi di Mohara confermarono ciò che la scienza ipotizzava da secoli, ovvero che Titano, la luna più grande di Saturno, celava sotto la sua atmosfera arancione oceani di idrocarburi liquidi e giacimenti minerali di valore inestimabile, la decisione fu presa in una sola riunione del consiglio di amministrazione.

La colonizzazione di Titano non fu un'impresa dell'umanità. Fu un investimento.

In meno di cinquant'anni, Mohara costruì sulla superficie di Titano una rete di insediamenti pressurizzati, raffinerie automatizzate e infrastrutture di lancio per il trasporto delle materie prime verso il sistema interno. Le colonie crebbero, si organizzarono, svilupparono una cultura propria. E con essa, una lealtà: non verso la Terra, ma verso chi le aveva costruite e rese possibili.

I governi terrestri, inizialmente dipendenti dalle forniture di Mohara per tenere in piedi la propria industria e nutrire le proprie città, si trovarono ben presto in una posizione scomoda. Quando tentarono di imporre tassazione, regolamentazione e supervisione sulle operazioni titaniane, Mohara rispose con qualcosa che nessuno aveva previsto: una flotta.

Anni di ricerca tecnologica senza freni normativi avevano prodotto armamenti e vascelli spaziali di concezione radicalmente diversa da quelli terrestri, più audaci, più sperimentali, costruiti per l'efficienza brutale piuttosto che per il consenso parlamentare.

What the Space è un gioco di battaglia tattica spaziale ambientato nel sistema solare, che vede contrapporsi le flotte di Terra, più standardizzate, numerose e fondate su tecnologie consolidate, a quelle di Mohara, innovative, asimmetriche e progettate per colpire duro e veloce dove lo stato non osa arrivare.

Legenda

Settore: Esagono sulla mappa di gioco.

Cianografia: Tutte le caratteristiche del veicolo presenti sul *web-companion*

Plancia: La board del giocatore dove verranno disposti i cubi valore come: Integrità Prua, Integrità Scafo, Integrità Poppa, Integrità Abitacolo, Scudi Passivi, Capacità di Ricarica, Batteria.

Cubi valore: Vengono disposti sulla plancia veicolo a inizio partita come mostrato nella propria cianografia, durante la partita i cubi integrità verranno rimossi per i danni non mitigati, i cubi sullo Scudo Passivo e sulla Capacità di Ricarica non verranno mai spostati ad eccetto per causa di alcune abilità, i cubi Batteria verranno rimossi per ogni abilità o azione che consumi energia e verranno ripristinati ogni qual volta si effettui un azione di ricarica senza mai superare il massimo consentito dalla cianografia ad eccetto che per effetto di alcune abilità speciali.

Aspetti: tutti i veicoli hanno 4 aspetti, 1 a **PRUA** anteriormente, 1 a **POPPIA** posteriormente, 2 sullo **SCAFO** lateralmente (due lati del settore per aspetto).

Integrità: fanno riferimento agli aspetti, quando uno qualsiasi di questi valori scende a 0 il veicolo si considera abbattuto.

Integrità Abitacolo: Questo valore indica l'integrità dell'abitacolo o della plancia, viene decrementato solo in caso di colpo critico e serve per determinare con un tiro di dado se viene colpito mortalmente o meno il pilota o l'equipaggio. L'Integrità Abitacolo non è un aspetto.

Click: Definizione di velocità, le velocità sono riportate sulla cianografia del veicolo sul *web-companion*.

Accelerazione: Capacità di aumentare la velocità da un click ad un altro di un veicolo, questi valori sono riportati sulla cianografia del veicolo sul *web-companion*.

Decelerazione: Capacità di diminuire la velocità da un click ad un altro di un veicolo, questi valori sono riportati sulla cianografia del veicolo sul *web-companion*.

Scudi Passivi: Valore da sottrarre al calcolo per essere colpiti, si considera su tutti e 6 i lati del settore, i valori degli Scudi Passivi sono riportati sulla cianografia del veicolo sul *web-companion*.

Scudi Attivi: Durante la fase di reazione il pilota può trasferire energia dalla batteria ad uno o più dei 4 aspetti del veicolo (prua, poppa, scafo destro, scafo sinistro), ogni punto speso viene convertito in valore da sommare a quello degli Scudi Passivi per poi essere sottratto al calcolo per essere colpiti, tutti gli aspetti non coperti dagli Scudi Attivi vengono abbassati a 0 (non si considerano più gli Scudi Passivi per quell'aspetto), se non viene attivato nessun Scudo Attivo, lo Scudo Passivo è presente su tutti gli aspetti. **Per poter utilizzare questa azione il veicolo deve disporre di un valore di scudi passivi almeno di 1.**

Velocità di Ricarica: Valore di energia da aggiungere alla Batteria nella fase di reazione.

Batteria: Questo è il valore massimo di capacità della batteria, se dovesse trovarsi a 0 durante la partita il veicolo si considera in stallo ed oltre a non potere utilizzare armi o abilità che richiedano energia la mossa seguente del pilota potrà essere solamente da 0 o 1 click.

Arma Meccanica: I veicoli equipaggiati con armi meccaniche potranno utilizzarle in alternativa alle armi ad energia salvo particolari condizioni dettate dai critici subiti.

Arma ad Energia: I veicoli equipaggiati con armi ad energia potranno utilizzarle in alternativa alle armi meccaniche salvo particolari condizioni dettate dai critici subiti e a patto che abbiano energia sufficiente.

Regolamento

Il sistema di gioco si basa su 4 fasi: DICHIARAZIONE, MOVIMENTO, REAZIONE e COMBATTIMENTO.

DICHIARAZIONE

Durante questa fase tutti i piloti appuntano segretamente la propria mossa segnando il codice sul diario di bordo, la mossa per essere legittima deve rispettare i vincoli di accelerazione e decelerazione del proprio veicolo, per movimenti generati da abilità speciali a consumo di energia deve essere disponibile abbastanza energia nella batteria del veicolo.

In questa fase è anche possibile ricaricare le batterie del proprio veicolo, per fare questo nel turno precedente non deve essere stata consumata energia e la mossa dichiarata in questo turno deve avere una velocità pari o inferiore a quella del turno precedente.

MOVIMENTO

In questa fase tutti i piloti muovono i propri veicoli seguendo il template della mossa appuntata nel diario di bordo per quel turno, l'ordine in cui vengono svolti i movimenti è dettato dal valore di iniziativa riportato sulla cianografia di ogni veicolo a meno che non sia specificato da abilità speciali. Se due veicoli hanno lo stesso valore di iniziativa si determina casualmente l'ordine di movimento, i combattimenti avverranno tutti simultaneamente quindi il valore di iniziativa serve esclusivamente per mantenere ordinate le fasi durante le partite con molti giocatori.

REAZIONE

In questa fase vengono prima eseguite tutte le azioni specificate nelle abilità speciali che devono essere risolte in questa fase.

Successivamente i piloti possono consumare energia trasferendola agli scudi attivi per mitigare eventuali danni subiti da attacchi a patto che ci sia

abbastanza energia nella batteria del veicolo. Viene trasferita energia dalla batteria sulla plancia e viene posizionata di fianco al proprio veicolo nello spazio in corrispondenza dei 4 aspetti (prua, poppa, scafo destro, scafo sinistro) suddivisi a piacimento.

Vengono eseguite tutte le azioni specificate nelle abilità speciali che devono essere risolte in questa fase.

COMBATTIMENTO

In questa fase, se dei veicoli si trovano nel template di armi meccaniche, ad energia o presenti nello spazio subiscono l'attacco, come per la fase di movimento anche in questa fase si risolvono gli attacchi in base al valore di iniziativa dei veicoli che effettuano l'attacco.

Vengono lanciati i 2 dadi e consultando la tabella "QUANTITÀ DANNI" si determina il numero di danni e di critici subiti.

Una volta determinato il numero dei danni si determina la locazione del danno osservando l'aspetto del veicolo che riceve il danno tirando 2 dadi e consultando la tabella "LOCAZIONE DANNI".

Determinata la locazione si sottraggono eventuali scudi passivi e scudi attivi se presenti in quella locazione, il valore eccedente determina la perdita di integrità di quell'aspetto, se una delle qualsiasi integrità scende ad un valore di 0 il veicolo è considerato abbattuto.

I veicoli abbattuti rimangono nello spazio, in quanto potrebbero influenzare l'utilizzo di alcune armi o abilità speciali di altri veicoli.

Tutte le altre regole sono descritte direttamente all'interno delle cianografie delle navi presenti sul *web-companion*.