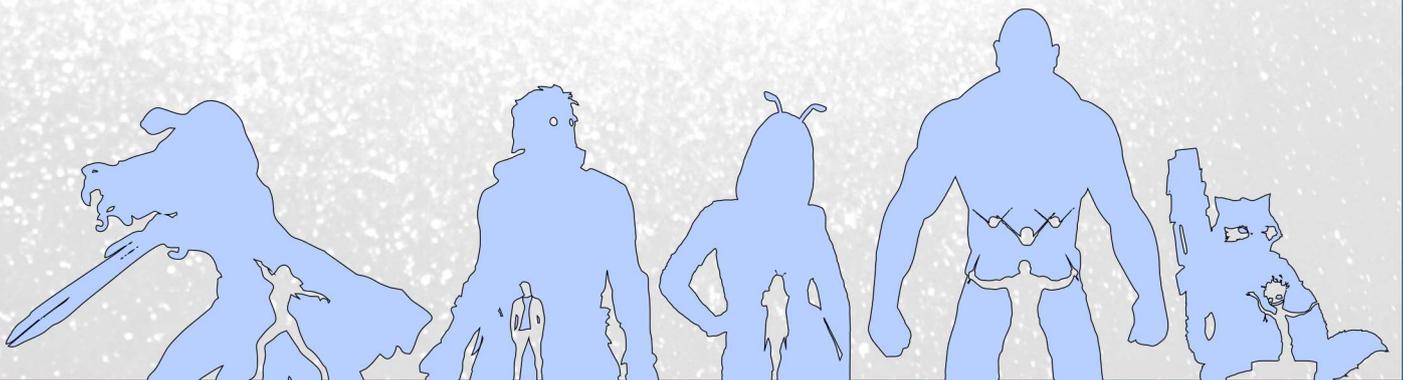




VOL. 2.5



**INTRODUZIONE
PER I GIOCATORI**

DIFFERENZE TRA STARFINDER E PATHFINDER

Il sistema di gioco utilizzato nel Torneo *Vol. 2.5* è tratto dalle regole di Starfinder, una variante fantascientifica del più famoso gioco di ruolo fantasy Pathfinder. Le regole, basate sul celebre d20 System, hanno delle forti analogie con piccole variazioni sul tema.

Esattamente come in Pathfinder, tutte le prove sono basate sul tiro di un dado da 20 (d20), sommato ad un bonus specifico. Il superamento o meno di una classe di difficoltà nota al Narratore comporta il successo o il fallimento. Le stesse Abilità hanno una connotazione fantascientifica, ma sono analoghe a quelle presenti in Pathfinder.

Un nuovo concetto introdotto in Starfinder è quello dei “**Punti Stamina**” (PS) e dei “**Punti Risolutezza**” (PR). Quando si subisce del danno, l'ammontare viene scalato dai Punti Stamina, e solo quando questi giungono a 0 vengono intaccati i più familiari “Punti Ferita” (PF). I Punti Stamina, tuttavia, si rigenerano molto velocemente: a fine scontro, spendendo un Punto Risolutezza, è possibile recuperare tutti i Punti Stamina persi.

In aggiunta, oltre a permettere di ripristinare i PS, i Punti Risolutezza vengono usati anche per attivare abilità specifiche (saranno nel caso indicate sulla vostra scheda).

Quando si dovessero raggiungere gli 0 PF, si raggiunge poi la condizione di “**morente**”. In questo caso, all'inizio del proprio round, si deve spendere 1 PR per restare vivi o morire. Se si spende in questo modo un ammontare di PR pari ad un terzo del totale, ci si stabilizza: in tal caso non sarà più necessaria nessuna spesa ad inizio round. Se infine, da stabili, si spende all'inizio del round 1 PR, si ritorna in grado di agire, con 1 PF restante.

Per evitare la morte di un altro personaggio, è sempre comunque concessa l'opzione di stabilizzare tramite l'uso dell'abilità “Medicina” o tramite “Sieri” (equivalenti delle pozioni).

Una modifica importante riguarda poi il concetto di “**Classe Armatura**” (CA). In Starfinder, la CA può essere declinata come CAC (Classe Armatura Cinetica), usata contro attacchi fisici quali quelli portati da spade, mazze, picche o pugni, ecc... o CAE (Alasse Armatura Energetica), usata contro armi ed attacchi ad energia quali colpi di laser, lanciafiamme, ecc...

Se si dovessero usare granate, per indirizzarle correttamente è necessario superare una CAC di 5.

Riguardo alla parte offensiva dei combattimenti, in Starfinder non esiste il concetto di **attacchi multipli** declinato come in Pathfinder. Ogni personaggio può sferrare 2 attacchi con un malus di -4 ai tiri per colpire, usando un'azione di round completo. Alcuni personaggi, se indicato tra le abilità, sono poi in grado di fare 3 attacchi o di subire penalità minori di -4.

Essendo poi Starfinder un sistema che prevede un pesante utilizzo di armi a distanza, non esiste malus per colpire nemici in mischia con alleati come invece accade in Pathfinder.

Per quanto riguarda gli spostamenti, è infine interessante notare come, in Starfinder, un solo **passo** in un round da 1.5 metri sia sempre considerato un'azione di movimento.

Per una conoscenza dettagliata del sistema di regole di Starfinder, suggeriamo comunque la consultazione dei manuali di gioco.



COMBATTIMENTO FRA NAVI SPAZIALI

Ehi! Pensavate veramente che in un'ambientazione fantascientifica non ci sarebbe stato un bello scontro a fuoco tra navi spaziali? Ma tranquilli, senza la necessità di ricorrere a complicate mappe tattiche!

NOTA: Le regole presentate sono una semplificazione di quelle originali, una sorta di set di Home Rules RBB. Le regole originali, che secondo noi sono estremamente valide, avrebbero solo richiesto troppo tempo per poter essere applicate in un torneo di GdR.

GENERALITÀ

Il combattimento tra navi non richiede che i PG dichiarino il movimento della propria nave ogni turno. Al contrario, si assume che ogni nave si sposti di continuo nello spazio per inquadrare le navi nemiche e non essere inquadrati a propria volta, senza bisogno che i PG tengano traccia di questi spostamenti.

Il combattimento tra navi spaziali si divide in round, a loro volta divisi in 3 Fasi:

1. Iniziativa
2. Fuoco!
3. Riparazioni o Riassetto

Ogni fase si svolge in contemporanea per tutte le navi coinvolte.

Prima di ogni turno, ogni giocatore può scegliere uno tra i seguenti ruoli per influenzare la battaglia:

- Pilota
- Artigliere
- Meccanico

Ogni nave può avere un solo Pilota, un numero di Artiglieri compatibile ai sistemi d'arma della nave stessa, ed un Meccanico. Alcune classi specifiche possono permettere altri ruoli, o altre azioni che ovviamente influenzino la battaglia o le performances del proprio equipaggio.

LA NAVE SPAZIALE

Ogni nave è dotata di una **Classe Armatura** (CA) e di un **Aggancio Bersagli** (AB). Tali valori rappresentano la difficoltà ad inquadrare la nave. Si utilizza l'uno o l'altro a seconda del tipo di arma che sta bersagliando la nave (questo dettaglio verrà ripreso in seguito).

Ogni nave è dotata di un numero di **Punti Ferita** (PF), che rappresentano la resistenza dello scafo. Una nave è poi protetta da **Scudi**, divisi in 4 sezioni: Anteriori, Posteriori, Destri e Sinistri. Ogni sezione ha un numero di Punti Scudo (PSC), potenzialmente indipendente dal numero delle altre sezioni.

Quando si subisce un danno, tramite 1d10 si determina casualmente la sezione di danno (a meno di casi particolari descritti in seguito). In tale sezione, il danno viene sottratto agli scudi. Se questi scendono a zero, il danno passa ai PF. Se i PF scendono a 0, una nave deve atterrare oppure rischia di venir distrutta al prossimo danno subito.

LE FASI DI GIOCO

FASE 1: INIZIATIVA. Il Pilota di ogni nave esegue in contemporanea una Prova di Pilotare. Il Pilota con il risultato più basso sceglie la propria manovra per primo tra:

- A tutta Birra! (CD 18)
- Schivata (CD 20)
- Looping (CD 24)
- Stabilizzarsi (CD 22)

Poi tutti gli altri piloti, in ordine crescente rispetto alla propria Prova di Iniziativa, scelgono la propria manovra dopo aver visto la scelta degli altri (Caratteristiche e vantaggi associati ad ogni singola manovra sono riportati nella sezione «Le manovre»)



A valle di tutte le scelte, ogni Pilota esegue poi una prova di Pilotare con CD pari a quella della manovra scelta. In caso d'insuccesso, la manovra è eseguita male! Ciascun membro dell'equipaggio di quel Pilota ottiene per quel round un malus di -2 a tutte le Prove riguardanti i sistemi d'arma.

FASE 2: FUOCO! ogni nave può far fuoco con uno o più sistemi d'arma per ogni Personaggio assegnato al ruolo di Artigliere.

Le **armi da fuoco diretto** come cannoni o mitragliatori, per andare a segno, richiedono una Prova con il Bonus di Attacco a Distanza dell'Artigliere che eguagli o superi la CA della Nave avversaria. Un 20 naturale rappresenta un critico e infligge direttamente danno allo scafo della nave, ignorando eventuali scudi.

Le **armi a ricerca**, come missili o torpedini, per andare a segno, richiedono sempre una Prova con il Bonus di Attacco a Distanza dell'Artigliere che questa volta eguagli o superi la AB della nave avversaria. Inoltre, il Pilota bersaglio può eseguire un tentativo disperato per evitare la collisione con l'arma a ricerca, eseguendo una prova di Pilotare con CD 25. In caso di successo, l'arma a ricerca è evitata. In caso di fallimento, oltre a subire i danni, il Pilota avversario ottiene un malus di -2 alla successiva Prova per l'Iniziativa. Non sono previsti successi critici per le armi a ricerca.

FASE 3: RIPARAZIONI O RIASSETTO: in questa fase, il Meccanico esegue riparazioni o modifiche veloci alle armi o alla strumentazione. Una volta a round può eseguire una prova di Ingegneria per:

- **Riparare gli scudi (CD 24)** per ripristinare 1d8 di scudi in una sezione danneggiata.
- **Ricalibrare un'arma (CD 25)** per dare un bonus di +2 a un singolo Artigliere durante la fase successiva di tiro.
- **Ricalibrare i motori (CD 23)** per dare un bonus di +2 al Pilota durante la successiva Fase di Iniziativa, sia per la prova di Iniziativa, sia per la prova di Pilotare per l'esecuzione della manovra scelta.

LE MANOVRE

- **A TUTTA BIRRA (CD 18):** Il Pilota aumenta drasticamente la velocità e ottiene un bonus di +4 alla CA contro armi da fuoco diretto per un round.
- **SCHIVATA (CD 20):** Eseguendo manovre evasive, il Pilota tenta di evitare i colpi. Ottiene un bonus di +2 all'AB contro armi a ricerca per un round.
- **LOOPING (CD 24):** Il pilota tenta di passare dietro ad una nave nemica a propria scelta. Se la manovra riesce, i colpi vengono tutti diretti verso la poppa della nave nemica.
- **STABILIZZARSI (CD 22):** Il pilota mantiene la nave in assetto stabile e consente una mira migliore agli Artiglieri, che ottengono un bonus di +1 al tiro con le armi nella seguente fase di Fuoco!



CENNI SU DUE IMPORTANTI FAZIONI DELL'UNIVERSO

Quelle che trovate qua sono informazioni di dominio pubblico di tutta la Galassia.

RAVAGERS



I Ravagers sono un sindacato criminale interstellare composto da ladri, contrabbandieri, criminali, banditi, mercenari, cacciatori di taglie e pirati. Ci sono quasi **cento clan** (o fazioni) di Ravager nella galassia. Ogni fazione dei Ravager ha un proprio capitano alla guida delle operazioni. Sebbene i clan operino in gran parte indipendentemente l'uno dall'altro, condividono un senso comune di identità.

Nonostante la loro losca linea di lavoro, i Ravagers seguono un rigido codice d'onore (il **Codice Ravager**), a cui si attengono anche coloro che sono adottati nei clan. I dettagli di questo codice non sono ben elaborati; qualcuno potrebbe affermare che ciò equivale a poter rubare a tutti. Ci sono, tuttavia, crimini indiscutibili, come il rapimento e/o il traffico di bambini.

Un clan che infrangesse il codice verrebbe esiliato, indipendentemente da quanto fossero popolari o amati i suoi membri. Un'azienda che servisse un clan in esilio potrebbe aspettarsi di perdere accordi commerciali con tutti gli altri clan. Tuttavia, gli esiliati potrebbero essere accettati di nuovo nella comunità in riconoscimento di azioni eroiche. I Ravagers sembrano avere una propria religione, che prevede una vita ultraterrena. A questo proposito, dopo la morte, i Ravagers meritevoli vengono disintegrati e le loro spoglie rilasciate nello spazio, mentre le navi di altri clan rilasciano proiezioni simili a fuochi d'artificio chiamate **Colori**. I Ravagers si aspettano di rivedere i propri cari "tra le stelle" e di ascoltare "i **Corni della Libertà**" dopo la morte.

Apparentemente, l'esilio dalla comunità di Ravager include l'esclusione dal loro aldilà. Molti, ma non tutti i membri, sono poco istruiti o comunque dotati di conoscenze limitate. Mentre alcuni Ravagers possiedono la lealtà e un codice personale, molti sono pirati della peggiore varietà. Per guidare queste squadre indisciplinate, i capitani devono possedere la forza e intelligenza.

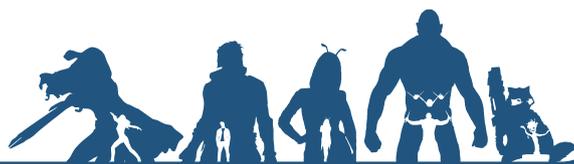
Il Capo attuale dei Ravagers è l'arcturiano **Stakar Ogord**.

NOVA CORPS



I Nova Corps sono un corpo di polizia intergalattica che opera per mantenere l'ordine nella galassia. La loro base operativa è situata sul pianeta **Xandar** dove il loro attuale capo, Nova Prime **Irani Rael**, coordina le azioni dei vari centurioni. Dotati delle migliori tecnologie e di navi all'avanguardia, i Nova hanno finora svolto un compito arduo nel mantenere una parvenza di pace universale.

Hanno, sempre su Xandar, un deposito di "oggetti pericolosi" e controllano la prigione del **Kyln**, dove i criminali della peggior specie vengono rinchiusi in attesa di giudizio.



SI ENTRA IN SCENA, BRANCO DI IDIOTI!

I **PROTETTORI DELL'UNIVERSO** sono tornati! **VOL. 2.5!**

Hey, Hey, cos'è sta storia dei Protettori dell'Universo, **RAMOGA??** noi siamo i

GUARDIANI DELLA GALASSIA

Te l'ho già spiegato **CUIL**, è un problema di Copyright.

Ma Protettori suona da sfigati...

Allora sarà solamente **VOL. 2.5.**

Non capisco perché devo chiamarti **CICALAS**, **MARTIN**, e poi io mi chiamo **DRAK** "il Distruttore".

DRAKS, ti prego, solo per l'Intro, sii "**IL DISTRUGGITORE**"...

Allora ripeti...

Io sono **GROOT**

Nooo!!! È: io sono **RUTH!**

Io sono **GROOT** !?

FILM CONSIGLIATI

Non sono obbligatori... ma vale veramente la pena di vederli, e non solo per l'Avventura!

Guardiani della Galassia Vol. 1

<https://www.youtube.com/watch?v=PYcgR4iP8r8>

Guardiani della Galassia Vol. 2

<https://www.youtube.com/watch?v=zRmvEVSfElw>

Avengers: Infinity War

<https://www.youtube.com/watch?v=SFmejWQc3MY>

