

ROGUE TRADER™

DRYDOCK™

BACINO DI CARENAGGIO

UN SUPPLEMENTO PER I GIOCATORI
PER COSTRUIRE E COMBATTERE
CON LE ASTRONAVI



Giochi Uniti



CREDITS

AUTORE

Ross Watson

SCRITTO E SVILUPPATO DA

Sam Stewart

EDITING

Leigh-Anne Reger

GRAPHIC DESIGN

Kevin Childress

COPERTINA

Matt Bradbury

ILLUSTRAZIONI INTERNE

Clint Langley and Matt Bradbury

DIREZIONE ARTISTICA

Zoe Robinson

DIRETTORE DI PRODUZIONE

Gabe Laulunen

PRODUTTORE ESECUTIVO GDR

Michael Hurley

EDITORE

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABILE DELLE LICENZE

Owen Rees

RESPONSABILE CONCESSIONE LICENZE

& DIRITTI ACQUISITI

Erik Mogensen

CAPO SETTORE LICENZE

Alan Merrett

DIRETTORE PROPRIETÀ INTELLETTUALI

Andy Jones

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Carlo Desiderio Zanella

EDITING

Daniele Castagnino

REVISIONE BOZZE

Federico Burchianti

ADATTAMENTO GRAFICO

Matteo "Teo" Benedetti

SUPERVISIONE GRAFICA

Simone Peruzzi

RESPONSABILE LINEA EDITORIALE E

COORDINAMENTO

Federico Burchianti



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA



**GIOCHI
UNITI**

Edizione Italiana
e Distribuzione a cura di:
Giochi Uniti
Via S. Anna dei Lombardi 36,
Napoli
Tel 081 193 233 93
www.giochiuniti.it

Copyright © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Rogue Trader è un gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl – Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.93.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un © & TM 2013 Giochi Uniti srl.

Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

Codice Prodotto RTP5

LA NOBILE ARTE DELLA CARPENTERIA NAVALE

"I corazzati della Guardia Imperiale schiacciano i nemici con i loro cingoli, i maestosi Titani portano devastazione sui pianeti, ma le nostre astronavi stabiliscono in modo inequivocabile la nostra discendenza dalle stelle."

– Aspyce Chorda, contro i Pirati e i Predoni del Caos di Iniquità

In ROGUE TRADER, l'astronave appartenente al gruppo di gioco è ben più di un trasporto. Si tratta di un membro aggiuntivo del gruppo, con un design unico ed inimitabile a misura del suo capitano e dell'equipaggio. Ma ancor più di questo, un'astronave ha le proprie stranezze, insofferenze e tratti caratteriali. A volte questo acquista un certo senso, come gli incrociatori che fieri e marziali ingaggiano rabbiosi i loro avversari. Eppure a volte si trovano navi dalle strane caratteristiche – riflessive navi da battaglia o irosi trasporti con templi del culto della morte nel tranquillo Ponte 24 – che possono aggiungere opportunità di sviluppo e interessanti retroscena al gioco.

Questo supplemento è pensato per aiutare i giocatori e l'AdG nel processo di creazione della propria astronave dettagliandolo passo dopo passo. Tabelle dettagliano le scelte disponibili e ogni passo contiene i riferimenti alle regole presenti nel Manuale Base.

Comunque, creare un'astronave è solo il primo passo. Una volta che tutti i bulloni e i rivetti sono al loro posto, l'AdG può fermarsi con i giocatori e determinare insieme la storia della nave. Il modo migliore per elaborare la storia può essere il risultato del tiro nella Tabella 8 – 2: Eventi del Passato. Ovviamente se una nave è stata recuperata da uno space hulk, o contiene strane ed esotiche tecnologie xeno, questo influirà profondamente nella storia della nave.

A questo si aggiungono altri aspetti della costruzione della nave, che possono essere importanti. Ad esempio le stranezze dello Spirito Macchina possono fornire un'ottima partenza per la storia. Quali avventure può aver passato un'astronave con il tratto "Guerriera", e quali viaggi deve aver compiuto un incrociatore leggero "Stoico"? Oltre a tutto questo, anche un Componente dell'astronave può essere fonte di idee, specialmente se si tratta di quei Componenti particolari, come le Xenotecnologie o le Archeotecnologie.

Quali patti oscuri deve aver stretto il capitano che ha dotato la propria nave del Campo d'Ombra per aver richiamato su di sé l'attenzione dell'Inquisizione?

Una buona storia di background permette alla nave e al suo equipaggio di emergere, dalle mere caratteristiche, e venir alla vita; ed inoltre permette all'AdG di sviluppare avventure, costruire le basi della dinastia e gli fornisce spunti per futuri sviluppi.

Nell'ultima pagina, questo supplemento ha una tabella semplificata per il combattimento navale come riferimento rapido.

Nota: Una copia del Manuale Base di ROGUE TRADER è necessaria per fruire di questo supplemento.



COMPENDIO PER ASSEMBLARE UN'ASTRONAVE

Per cominciare a costruire un'astronave degna di un Mercante Corsaro segui i seguenti punti:

PUNTO 1: DETERMINARE I PUNTI NAVE

Determina quanti punti ti sono assegnati dal Mandato di Commercio.

PUNTO 2: SCEGLI LO SCAFO DELLA NAVE

Scegli uno degli scafi della nave dalla sezione del Manuale Base di ROGUE TRADER, pagine 193 – 196

TABELLA 1-1: SCAFI DELLE NAVI

Scafo	Classe	Spazio Provvisto	PN
Vascello Pellegrino classe Jericho	Trasporto	45	20
Nave Mercantile classe Vagabond	Trasporto	40	20
Nave Corsara classe Hazeroth	Incursore	35	30
Incursore Mercantile classe Havoc	Incursore	40	35
Fregata classe Sword	Fregata	40	35
Fregata d'Assalto classe Tempest	Fregata	42	40
Incrociatore Leggero classe Dauntless	Incrociatore Leggero	60	55
Incrociatore classe Lunar	Incrociatore	75	60

Quando scegliete lo scafo, accertatevi che il costo sia inferiore ai Punti Nave a disposizione degli Esploratori. Per equipaggiare appropriatamente il vascello, inoltre, gli Esploratori avranno bisogno di almeno altri 5 Punti Nave oltre al valore dello scafo. Una volta che il corpo della nave è stato scelto, prendete nota dello Spazio che lo scafo mette a disposizione per i vari Componenti.

PUNTO 3: SVILUPPO DELLA PERSONALITÀ

Tirate un dado sulla Tabella 8 – 1: Complicazioni dello Spirito Macchina (Manuale Base di ROGUE TRADER pagina 197) e uno sulla Tabella 8 – 2: Complicazioni del Passato (ROGUE TRADER pagina 198). Controllate di aver preso nota dei risultati nella scheda della nave e come questi influiscano nella costituzione della nave e nel suo profilo finale

TABELLA 1 - 2: COMPLICAZIONI DELLO SPIRITO MACCHINA & COMPLICAZIONI DEL PASSATO

Complicazioni dello Spirito		
Tiro	Macchina	Complicazioni del Passato
1	Guerriera	Reliquia di Marte
2	Blasfema	Infestata
3	Orgogliosa	Messaggera dell'Imperatore
4	Ribelle	Lupo travestito da Pecora
5	Stoica	Passato Turbolento
6	Incostante	Culto della Morte
7	Irosa	Recuperata da un Relitto Spaziale
8	Risoluta	Motori Warp Inaffidabili
9	Avventurosa	Ipotecata
10	Saggia e Antica	Xenofila



PASSO 4: SCEGLIERE I COMPONENTI ESSENZIALI

Prendi uno e uno solo dei Componenti di ogni categoria. Tieni nota di quanta Energia è prodotta dai Motori al Plasma in relazione con quanto consumano i vari Componenti. Allo stesso modo va valutato lo Spazio richiesto da ogni Componente e quanti Punti Nave vengono spesi per equipaggiare la nave.

ENERGIA E SPAZIO

Quando si aggiungono Componenti all'astronave, gli Esploratori devono tener conto dell'Energia e dello Spazio richiesti. Entrambi derivano dalle relative caratteristiche (l'Energia è fornita dai Motori al Plasma mentre lo spazio è determinato dallo Scafo). La maggior parte dei Componenti richiede un certo valore di entrambi per funzionare. Il totale di Spazio ed Energia necessari non dovrebbero superare i valori forniti (in alternativa leggete le penalità nel Manuale Base di ROGUE TRADER a pagina 191).

TABELLA 1-3: COMPONENTI ESSENZIALI

Componenti Essenziali	Scafo Appropriato	Energia	Spazio	PN
Motori al Plasma				
Modello Joviano di 1ª Classe	Trasporto	35 Generata	8	-
Modello Lathe di 1ª Classe	Trasporto	40 Generata	12	+1
Modello Joviano di 2ª Classe	Incursore, Fregata	45 Generata	10	-
Modello Joviano di 3ª Classe	Incrociatore Leggero	60 Generata	12	-
Modello Joviano di 4ª Classe	Incrociatore	75 Generata	14	-
Motori Warp				
Motore Warp Strelov 1	Trasporto, Incursore, Fregata	10	10	-
Motore Warp Strelov 2	Incrociatore Leggero, Incrociatore	12	12	-
Campi Geller				
Campo Geller	Tutti	1	0	-
Scafo Antiwarp	Tutti	1	0	+2
Scudi Vacuum				
Scudo Vacuum Singolo	Tutti	5	1	-
Scudi Vacuum Multipli	Incrociatore	7	2	-
Ponti della Nave				
Ponte Militare	Trasporto, Incursore, Fregata	1	1	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	2	2	-
Ponte di Comando	Incursore, Fregata	2	1	+1
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	3	2	+1
Ponte Commerciale	Trasporto	1	1	-
Ponte Rinforzato	Incursore, Fregata	2	2	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	3	2	-
Ponte del Comandante della Nave	Incrociatore	4	3	-
Bio-apparati				
Bio-apparato Mark 1.r	Trasporto, Incursore, Fregata	3	1	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	4	2	-
Bio-apparato Modello Vitae	Trasporto, Incursore, Fregata	4	2	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	5	3	-
Cabine dell'Equipaggio				
Cabine Camerata	Trasporto, Incursore, Fregata	1	2	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	2	3	-
Alloggi Antivuoto	Trasporto, Incursore, Fregata	1	3	-
	Incrociatore Leggero, Incrociatore	2	4	-
Apparati Rilevatori				
Apparato Rilevatore M-100	Tutti	3	0	-
Apparato Rilevatore M-201.b	Tutti	5	0	-
Rilevatore Multibanda R-50	Tutti	4	0	-
Apparato Rilevatore Vuoto Profondo	Tutti	7	0	+1

PASSO 5: SCEGLIERE I COMPONENTI AGGIUNTIVI

Prendete un qualsiasi numero di Componenti Aggiuntivi per completare la costruzione dell'astronave. Ogni Componente Aggiuntivo costa una certa quantità di Punti Nave e ha una determinata disponibilità.

Una volta che i Componenti sono stati selezionati, calcolate il fabbisogno di Energia e Spazio per i Componenti Essenziali e accertatevi che sia inferiore o uguale al valore di Energia e Spazio disponibili. Infine, riscattate i Punti Nave rimanenti come Fattore Profitto.

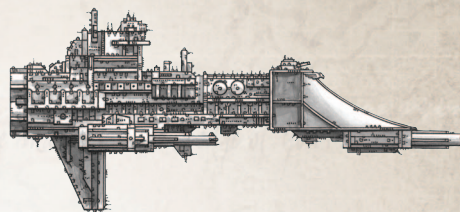


TABELLA 1-4: COMPONENTI AGGIUNTIVE

Componente Aggiuntiva	Tipo di Scafo Appropriato	Energia	Spazio	PN
Macroatterie				
Macrocanonni Colpo di Tuono	Tutte	2	2	1
Macrocanonni Modello Marte	Tutte	4	2	1
Bordata Macrocanonni Modello Marte	Incrociatori Leggeri, Incrociatori	4	5	1
Batteria Las Exurens	Tutte	6	4	1
Batteria al Plasma Modello Ryza	Tutte	7	4	2
Laser				
Laser Sol Fractus	Tutte	6	4	2
Laser Forgia del Titano	Tutte	9	4	2
Torre Laser Forgia del Titano	Tutte	13	6	2
Stive e Cabine per i Passeggeri				
Stiva e Area Sosta Navicelle	Incursori, Fregate, Incrociatori Leggeri, Incrociatori	1	2	1
Compartimenti Stiva	Incursori, Fregate, Incrociatori Leggeri, Incrociatori	2	5	1
Stiva Principale	Trasporti	2	4	1
Cabine per Passeggeri di Prima Classe	Tutte	2	1	1
Caserna	Tutte	2	4	2
Miglioramenti e Potenziamenti				
Retrorazzi Potenziati	Incursori, Fregate	3	0	2
	Trasporti, Incrociatori Leggeri	4	0	2
	Incrociatori	5	0	2
Paratie Interne Rinforzate	Trasporti, Incursori, Fregate	0	2	2
	Incrociatori Leggeri, Incrociatori	0	3	2
Blindatura Rinforzata [†]	Trasporti, Incursori, Fregate	0	1	2
	Incrociatori Leggeri, Incrociatori	0	2	2
Prua Rinforzata [†]	Incrociatori	0	4	2
Tenebro-Labirinto [†]	Trasporti, Incursori, Fregate	1	2	2
	Incrociatori Leggeri, Incrociatori	2	3	2
Installazioni Aggiuntive				
Struttura di Ricupero dell'Equipaggio [†]	Tutte	1	1	1
Camere di Approvvigionamento Ingrandite [†]	Tutte	1	4	2
Munitorium [†]	Trasporti, Incursori, Fregate	2	3	2
	Incrociatori Leggeri, Incrociatori	3	4	2
Tempio-Santuario del Dio Imperatore [†]	Tutte	1	1	1
Librarium [†]	Tutte	1	1	1
Sala dei Trofei [†]	Tutte	1	1	1
Osservatorio [†]	Tutte	0	1	1
Servitori Assassini [†]	Tutte	1	1	2

[†] Questa componente può essere selezionata una sola volta.

RIFERIMENTI PER IL COMBATTIMENTO TRA ASTRONAVI

Il combattimento tra astronavi si compie con una serie di round durante i quali ogni vascello ha il proprio turno all'interno del round. Nei combattimenti nello spazio si parla di Round Strategici per indicare i round e di Turni Strategici per indicare i turni.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- Tutte le astronavi in combattimento devono tirare 1d10 a cui aggiungere il Bonus Scoperta della nave per determinare l'Iniziativa.
- Il vascello con il più alto valore di iniziativa comincia per primo e successivamente tocca ai vascelli con Iniziativa via via più bassa.
- Durante il turno di un'astronave, l'equipaggio deve compiere un'Azione di Manovra e un'Azione di Fuoco. Qualunque Esploratore che non partecipa alle precedenti Azioni può compiere un'Azione Estesa.
- Il gioco quindi passa all'astronave successiva. Quando tutte le astronavi hanno avuto il loro Turno Strategico, comincia il successivo Round di Combattimento.

MANOVRARE

Il movimento base di un'astronave è uno spostamento in avanti di tante Unità Vuoto quant'è la sua caratteristica di Velocità. E' inoltre possibile una virata fino a 90° se la Classe della nave è: Trasporto, Incursore o Fregata; o di 45° se la nave è un Incrociatore Leggero o superiore. La nave può modificare la sua Azione di Manovra compiendo una delle seguenti Manovre Avanzate se supera una Prova di Pilotare (Astronavi) + Manovrabilità Normale (+0):

- **Disimpegnarsi:** Prova contrapposta all'abilità Scoperta della nave avversaria per fuggire dalla battaglia
- **Manovre Evasive:** Prova per rendere la nave più difficile da colpire
- **Regolare Orientamento:** Superare una Prova permette alla nave di virare prima del normale.
- **Regolare Orientamento e Velocità:** Superare una Prova per virare prima del normale e aumentare o diminuire velocità.
- **Regolare Velocità:** Superare una Prova per modificare la velocità di una nave.
- **Virata Improvvisa:** Superare una Prova per virare due volte in un turno.

FARE FUOCO

Durante l'Azione di Fuoco di un'astronave un membro dell'equipaggio può fare fuoco con tutti i Componenti Arma del Vascello. Per fare fuoco il membro dell'equipaggio deve superare una Prova di Abilità Balistica. Ogni Componente Arma può sparare nella direzione indicata dal suo arco di fuoco (vedi il Manuale Base di ROGUE TRADER pagina 219).

- **Prua:** Solamente davanti a sé in navi più piccole degli Incrociatori Leggeri. In avanti, a Babordo e a Tribordo per gli Incrociatori Leggeri e di dimensioni superiori.
- **Dorsale:** Frontale, a Babordo e a Tribordo.
- **Babordo:** Solo a Babordo.
- **Tribordo:** Solo a Tribordo.
- **Chiglia:** Tutte le direzioni.

Ogni Componente – Arma può sparare ad un bersaglio a metà della gittata o meno ottenendo un Bonus di +10, a bersagli fino all'intero raggio di gittata senza Bonus o fino a obiettivi distanti fino al doppio della gittata ma con una penalità di -10. I Macrocannoni causano un'ulteriore danno per ogni grado di successo del tiro. Le Lance mettono a segno un colpo addizionale ogni tre gradi di successo del tiro. Riducete il numero di colpi subiti da una nave nel Turno del numero di Scudi Vacuum. Per i colpi rimanenti si determinano i danni e confronta con la Blindatura dello scafo. I danni rimanenti vengono sottratti all'Integrità dello Scafo. I danni delle Lance sono applicati direttamente all'Integrità dello Scafo senza sottrarre la Blindatura.

AZIONI ESTESE

Ogni membro dell'equipaggio che non prende parte alle Azioni di Manovra o alle Azioni di Fuoco, può compiere un'Azione Estesa in ogni momento durante il turno della nave:

- **Agganciare il Bersaglio:** Usare gli scanner per migliorare l'accuratezza delle armi..
- **Aiuto allo Spirito Macchina:** Bonus temporaneo alle caratteristiche del vascello.
- **Contattare il Nemico:** Contattare un vascello nemico per intimidirlo, schernirlo o per fare un patto
- **Disturbare la Comunicazione:** Impedire al bersaglio di inviare segnali vox.
- **Metteteci l'Animal:** Inspirare (o terrorizzare) l'equipaggio perché lavori di più.
- **Mordi e Fuggi:** Spedire un gruppo ad abbordare un vascello nemico.
- **Prepararsi a Respingere gli Assalitori:** Incitare e preparare l'equipaggio a combattere un abbordaggio.
- **Propaganda:** Accresce il morale.
- **Resistete!** Inspirare l'equipaggio per ridurre il Danno al Morale.
- **Rilevatore Attivo:** Scansione dello spazio alla ricerca di nemici nascosti
- **Rivelatore Focalizzato:** Scansione di un vascello in particolare per scoprirne i segreti
- **Riparazioni d'Emergenza:** Riparare rapidamente componenti della nave.
- **Su di Giri:** Sovralimentare i motori della nave; a volte può avere conseguenze
- **Triage:** Riduce il danno alla Popolazione dell'Equipaggio.