



BATTLEFLEET
GOTHIC

*A destra:
I protettori del
Settore Gotico.
Un incrociatore imperiale
classe Gothic
raggiunge la zona dei
combattimenti, scortato
da un incrociatore
leggero classe Dauntless,
e anche da uno squadrone
di cacciatorpedinieri
classe Cobra.*



*Sotto:
La minaccia mortale.
Una nave da battaglia
classe Desolator, di
quelle che servirono le
forze del Caos durante
la Guerra Gotica,
protetta qui da
delle scorte di
classe Infidel e
Iconoclast.*





Dieci mila anni sono passati, dopo che l'Uomo ha ripreso il cammino delle stelle per reclamare i suoi possedimenti, all'indomani dei cataclismici eventi dell'Era dei Conflitti. Comandati all'epoca, dall'Immortale Imperatore e dai santi Primarchi dell'Umanita' uscirono dal marasma dalle barbarie respingendo le tenebre nel corso della leggendaria Grande Crociata. Cio' segno' la nascita di una nuova era, quella dell'Imperium.

Tutte le scoperte dell'Era della Tecnologia sono andate perse a causa di secoli di superstizione e d'oscurantismo, i mondi dell'Umanita' sono sparsi in tutti gli angoli della galassia, separati gli uni dagli altri dalle vastita' siderali. L'Imperium proietta la Luce Divina dell'Imperatore su un milione di pianeti, instaurando un regime di ferro che si materializza nel sangue, nel sacrificio, negli sforzi incessanti e in una rigorosa lealta' nella lontana Terra.

L'Uomo ha imparato, come sua religione, a muovere guerra e a imbracciare le armi contro l'intera galassia. I suoi vascelli attraversano il vuoto, pronti a fare fuoco contro i nemici del Dio Imperatore.

Tuttavia, cio' non e' sufficiente a proteggere i fragili mondi dell'Umanita' contro un universo crudele e ostile.

Cio' non e' sufficiente ad avere ragione dei popoli extraterrestri che minacciano i suoi avamposti dispersi, degli innominabili orrori che abitano pianeti dimenticati e dei cittadini eretici che osano sfidare la volonta' dell'Imperatore.

Un pericolo ancora maggiore di questi, e' l'odio implacabile di diverse migliaia di traditori che si rivoltano contro l'Imperium fin dai primi giorni della sua nascita. Traditori la cui fedelta' va ai terribili dei che abitano i Reami del Caos, traditori che ferirono a morte l'Imperatore e che lo forzarono a prendere posto sul Trono d'Oro dove Lui governa ancora.

La sua essenza e' sostenuta da individui sacrificati per il bene dei Suoi vasti domini. Grazie alla Sua devozione suprema, i servitori del male furono sconfitti e sparirono dalla vista dell'Umanita' per unirsi con nuovi maestri nelle tenebre piu' profonde.

Dieci mila anni non hanno placato la loro sete di vendetta. I loro complotti vengono perseguiti senza essere allontanati dalla loro intenzione primaria, provocare la rovina dell'ordine.

Questa e' l'era dell'Imperium, periodo di turbolenze e di battaglie nelle immensita' siderali, di vaste flotte e di potenti armi, spettatrice dell'eroismo piu' disinteressato e dell'infamia piu' nera.

Entrate se osate, in questa epoca oscura.....



BATTLEFLEET GOTHIC

Concetto e Sviluppo

Andy Chambers, Gavin Thorpe, Jervis Johnson

Illustrazione della Scatola

John Blanche

Copertina del Libro delle Regole

Richard Wright

Illustrazioni

John Blanche, Alex Boyd, Wayne England, Des Hanley, Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Paul Smith, John Wigley

Scultura dei Modelli

Tim Adcock & Dave Andrews

Modellisti

Owen Branham, Mark Jones, Chris Smart

Concezione Grafica

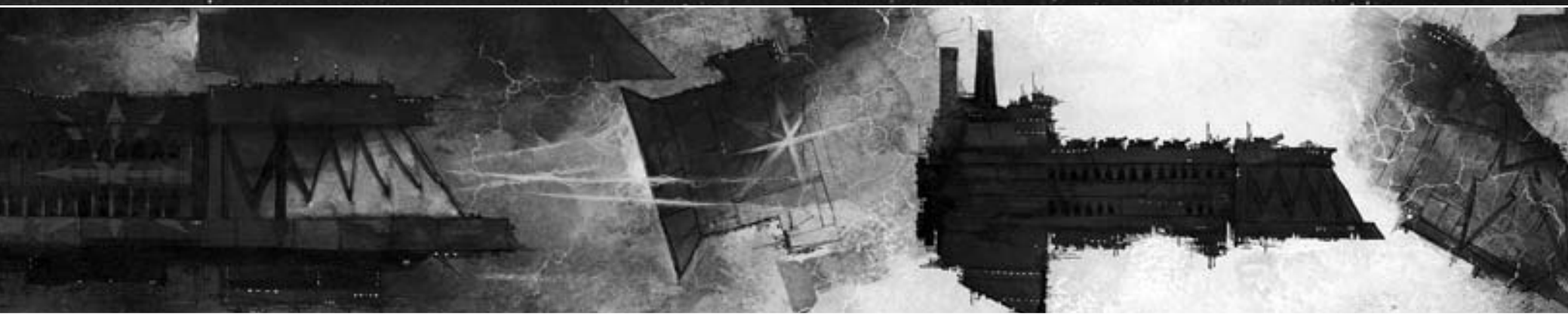
Wayne England & Talima Fox

Pittura dei Modelli

Dave Thomas, Matt Parkes, Keith Robertson, Martin Footitt, Stuart Thomas, Richard Baker, Neil Green

Grazie a Pete Haines, Gary "Slim" Parsons, Roger Gerrish, Jes Goodwin, Rick Priestley, John Carter, Che Webster, Richard Hodgekinson & a tutti quelli che ci hanno detto "Wow, è una grande idea!"

Versione Italiana : Mattia "**GWMattia**" Coen, Marco "**Deka**" De Carlo, Gabriele "**Gwynian**" Gavazzi, Massimo "**Gunther Priem**" Masini, Raffaele "**Hunter335**" Riccucci



SOMMARIO

INTRODUZIONE	4	SQUADRONI	37	LA GALASSIA DEL □	
QUELLO CHE SERVE	5	ZONE DI COMBATTIMENTO . 40		41^{ESIMO} MILLENIO	85
PRINCIPI BASE	6	FENOMENI CELESTI	41	LE NAVI DEL	
TIPI DI NAVI	8	REGIONI DI UN SISTEMA	42	SETTORE GOTICO.	103
DISCIPLINA	10	ELEMENTI SCENICI	44	LE NAVI DEL SETTORE GOTICO	106
ORDINI SPECIALI	11	EFFETTI CELESTI	47	LISTA DELLE FLOTTE DEL SETTORE GOTICO	115
IL TURNO	13	BATTAGLIE NELL'ORBITA BASSA	48	LA FLOTTA DA GUERRA DI ABADDON	116
SEQUENZA DEL TURNO	14	CANTIERE NAVALE	49	LISTA FLOTTA DEGLI INCURSORI DEL CAOS	128
LA FASE DI MOVIMENTO . . . 15		SCENARI	65	I CORSARI ELGAR IN BATTLEFLEET GOTHIC.	129
MOVIMENTO BASE	16	GLI SCENARI	66	LISTA FLOTTA DEI CORSARI ELGAR	134
LA FASE DI FUOCO	18	SCENARIO 1: SCONTRO DI INCROCIATORI	68	I PIRATI ORKI IN BATTLEFLEET GOTHIC	135
FUOCO DIRETTO	19	SCENARIO 2: L'ESCA	70	LISTA FLOTTA DEI PIRATI ORKI	
DANNI	23	SCENARIO 3: I PREDONI	71	DEL CONGLOMERATO DEL CICLOPE	139
LA FASE DI SUPPORTO	27	SCENARIO 4: ATTACCO A SORPRESA	72	DIFESE PLANETARIE	140
TIPI DI UNITA' DI SUPPORTO	28	SCENARIO 5: FORZATE IL BLOCCO	73	LISTA DELLE DIFESE DEL SETTORE GOTICO	147
LA FASE FINALE.	31	SCENARIO 6: CONVOGLIO	74	REGOLE CAMPAGNA	148
REGOLE AVANZATE	32	SCENARIO 7: ASSALTO PLANETARIO	76	SEQUENZA PRE-BATTAGLIA	150
FASE DI MOVIMENTO	33	SCENARIO 8: INGAGGIO PROG.	77	SEQUENZA DOPO-BATTAGLIA	152
FASE FINALE	34	SCENARIO 9: EXTERMINATUS!	78	MAPPE DEI SOTTO-SETTORI	158
DIFESE PLANETARIE	36	SCENARIO 10: SCONTRO DI FLOTTE	80	NOTE DEGLI AUTORI	160
		MISSIONI SECONDARIE . . . 82			



INTRODUZIONE



Benvenuti in Battlefleet Gothic, il gioco di combattimenti spaziali futuristici. L'azione si svolge durante la Guerra Gotica, un periodo nel quale l'Imperium dell'Umanità lotta per la propria sopravvivenza in una galassia ostile. Battlefleet Gothic vi mette al comando di una flotta di vascelli spaziali, in combattimenti mortali tra le stelle, dandovi la possibilità di decidere se salvare o annientare il genere umano.

Questa sezione iniziale di Battlefleet Gothic spiega le regole base del gioco e descrive come i diversi vascelli si schierano e si affrontano nello spazio. Le sezioni seguenti coprono gli eventi della Guerra Gotica e come organizzare una serie di partite collegate. Non avete bisogno di conoscere tutte queste regole per iniziare a giocare, potreste rimanere confusi fin dall'inizio. Se avete iniziato da poco, sappiate che solo alcune partite hanno bisogno dell'uso di tutte le regole, base e avanzate. Vi consigliamo di cominciare dando un'occhiata al libro senza leggere tutti i dettagli, ma semplicemente per farvi un'idea di cosa si tratta e delle diverse regole. Dopo avere fatto questo, lanciatevi e provate a giocare la vostra prima partita! Se doveste incontrare delle situazioni che non sapete come risolvere basta che consultiate la sezione del regolamento relativa.

Le pagine riguardanti i tipi di unità, i test di Comando, la fase di movimento, la fase di fuoco, la fase di supporto e la fase finale, contengono tutte le regole di cui avrete bisogno per potere cominciare a giocare. Se comincerete così, vi renderete conto che qualche partita di prova sarà sufficiente per imparare le regole base e che per la maggior parte dei casi basterà consultare la scheda di riferimento.

Nel momento in cui introdurrete nelle vostre partite altri elementi, gli squadroni, i velivoli d'attacco e le enormi navi da guerra, leggete le sezioni relative e in caso non le ricordate, rileggetele durante il gioco.

Questo libro si divide in sei sezioni contenenti le regole di base e avanzate, una guida alla pittura, delle idee sulle battaglie, degli elementi storici e alcuni dettagli su come organizzare una campagna che utilizzi come sfondo la "Guerra Gotica".

Le Regole Base vi permettono di mettere in pratica le vostre prime battaglie. Spiegano i diversi tipi di vascelli, il Comando, gli ordini speciali, il movimento il fuoco, l'armamento e i danni.

Le Regole Avanzate contengono nuovi elementi come lo speronamento, le azioni d'abbordaggio, la formazione in squadroni, le difese planetarie e anche consigli su come allestire un campo di battaglia con i suoi corpi celesti.

La Guida alla Pittura e al Modellismo vi fornirà consigli su come dipingere i vostri modelli passo per passo, sugli schemi di colore, sulla conversione delle navi, sui sistemi di difesa planetari e sui fenomeni spaziali come anche sulla collezione dei modelli.

La Sezione Scenari illustra dieci missioni da giocare e con gli intrighi secondari per aggiungere un pò di colore alle vostre partite.

La Guerra Gotica narra la storia del conflitto su cui si basa questo gioco, con specifiche sulle formazioni utilizzate, sulle liste delle flotte in modo che possiate comporne una vostra, assieme alle regole sui vascelli pirati Orki e sui corsari Eldar.

Le Regole della Campagna spiegano come collegare fra loro le battaglie con principi d'avanzamento d'esperienza, di guadagno (o perdita) di reputazione per i comandanti, sulle riparazioni, sui miglioramenti e sul controllo dei sistemi stellari.

Tutta la parte iniziale di questo libro, quella che state per cominciare a leggere, è dedicata alle convenzioni del gioco Battlefleet Gothic sulla scala dei modelli e a quello che dovete sapere inizialmente. Anche se siete abituati a giochi da tavolo, vi consigliamo di perdere un pò di tempo leggendo questa sezione prima di passare al resto.

La Pace e' una Guerra,
La Liberta' una Schiavitù'
E l'Ignoranza una Forza.

Iscrizione ornante la facciata
della Cappella Primus del Diritto Divino.

QUELLO CHE SERVE

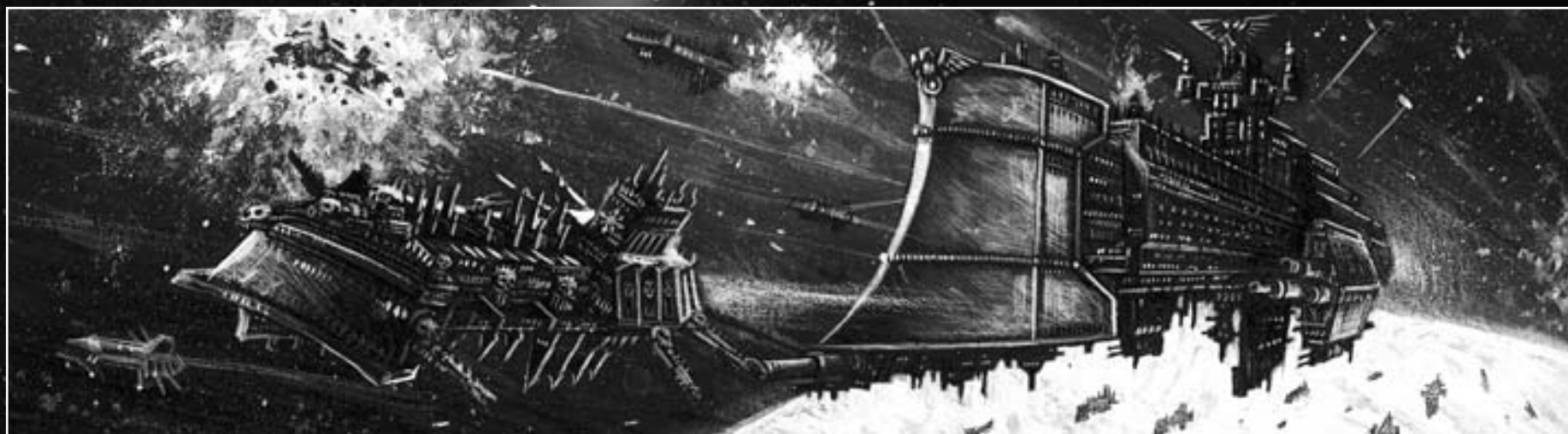
Oltre a questo libro di regole, per giocare avrete bisogno di altre cose, in particolare di due giocatori e di modelli per rappresentare le loro navi. Dovrete anche trovare un campo di battaglia sul quale affrontarvi. Qualsiasi superficie piatta utilizzerete, come il tavolo da cucina o il pavimento, sarà perfetta. E' una buona idea utilizzare un vecchio pezzo di stoffa o una coperta per proteggere il vostro tavolo da eventuali graffi. Certi giocatori utilizzano come superficie di gioco un foglio di cartone che viene messo sul tavolo prima di posizionare i corpi celesti, come pianeti, lune, campi di asteroidi o nubi di polveri, tutti elementi attorno ai quali si svolgono

le battaglie. Troverete più avanti informazioni sulle flotte e su come preparare il vostro campo di battaglia.

Oltre ai giocatori, al campo di battaglia e alle navi, servono ancora poche altre cose. Uno strumento di misura in centimetri, come un righello o un metro retrattile. Tutte le distanze di questo gioco sono espresse in centimetri. Vi serve infine qualche dado degli ordini a sei facce, dei fogli di carta una penna per annotare i danni inflitti e altri piccoli dettagli della partita.



Qui sopra, il materiale indispensabile per una partita di Battlefleet Gothic : carta, penne, dadi a sei facce, dadi per gli ordini speciali e uno strumento di misura in centimetri. Non vi resta altro che trovare una superficie piatta su cui giocare.



" **I**n tutti i momenti ed in tutte le situazioni, l'Imperatore si attende che voi vi comportiate in maniera appropriata, ricordando i grandi doveri e le tradizioni della Sua Gloriosa e Onorevole Flotta."

Linea d'Apertura degli Articoli di Guerra della Flotta Imperiale.

PRINCIPI BASE

Iniziamo stabilendo qualche principio basilare relativo al gioco di Battlefleet Gothic.

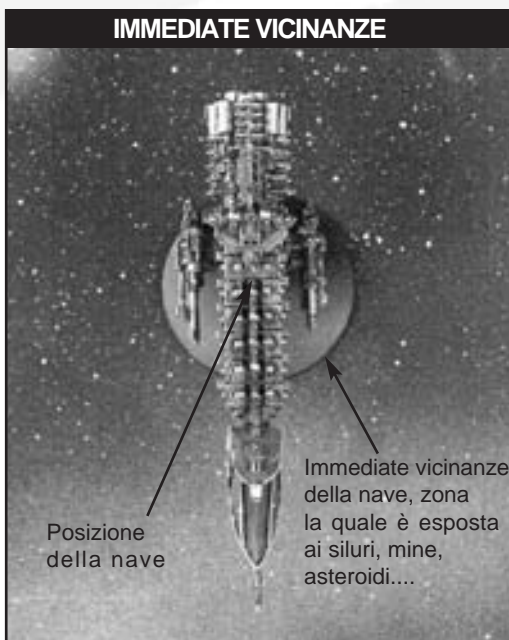
SCALA

Iniziamo col dire che lo spazio è vasto, molto, molto, molto vasto. Prendete la vostra concezione di un viaggio (quello che fate dal centro della vostra città, per esempio) moltiplicatelo per un milione poi ancora una volta per un milione..... poi ancora una volta e non arriverete lontanamente ad immaginare le distanze che separano i luoghi nella nostra galassia. Per potere includere nel campo di battaglia qualche elemento interessante come i pianeti senza che le navi siano della misura di un atomo, Battlefleet Gothic ha dovuto prendersi qualche libertà di scala. I modelli inoltre sono stati concepiti per essere gradevoli da dipingere e da guardare. Per prevenire problemi in termini di gioco, si suppone che ogni nave occupi un punto nello spazio, evidenziato dal centro della sua base.



Per questo principio, le distanze di movimento sono misurate a partire da questo punto e le distanze delle armi sono misurate dal centro della basetta della nave fino al centro della basetta del suo bersaglio.

La basetta, rappresenta le immediate vicinanze della nave (una zona di appena qualche migliaio di chilometri...) A questa distanza, tutti i tipi di pericoli possono colpire il vascello, come i siluri le squadriglie di bombardieri spaziali, l'esplosione di altre navi o gli asteroidi. Inoltre, per necessità di gioco, se qualsiasi cosa influenza una zona del tavolo, come i segnalini utilizzati per rappresentare le salve dei siluri oppure i limiti d'un campo d'asteroidi, una nave sarà colpita se la sua basetta verrà toccata o se spostandosi, la sua basetta entrerà in contatto con l'elemento pericoloso.



3D O NON 3D ?

L'abbiamo già detto, l'universo è vasto. Tutto è lontano in tutte le direzioni, ma malgrado questo, Battlefleet Gothic si gioca su una superficie piatta. Per rappresentare le vaste distanze e il margine di manovra che autorizza la realtà tridimensionale, le navi possono attraversare con il loro fuoco altre navi senza alcun rischio. E' facile immaginare che le navi siano separate ancora da qualche centinaio di chilometri e che questa distanza le lasci navigare in tutta libertà senza rischio di collisione.

Due ragioni spiegano l'assenza del movimento sui tre piani. Innanzi tutto, meccanismi di gioco in tre dimensioni non avrebbero apportato grandi vantaggi alla tattica: al contrario del combattimento aereo dove la gravità garantisce a colui che vola più in alto un vantaggio, l'altitudine non ha nessuna influenza a gravità zero. Secondo, complicherebbe enormemente il gioco in cambio di nulla, senza parlare della gestione dei modelli!

TIRO DEI DADI

In numerose occasioni, dovrete tirare dei dadi per determinare il risultato delle azioni di una nave, l'efficacia di un tiro, i danni inflitti ad un'altra nave oppure come un capitano e il suo equipaggio reagiscono ad una situazione.

In Battlefleet Gothic, tutti i tiri utilizzano dadi a sei facce ordinari, abitualmente designati come D6. Il risultato di un tiro dovrà a volte essere modificato, ed indicato come "1D6 più o meno una certa cifra", come 1D6+1 o 1D6-2. Tirate il dado e applicate il modificatore indicato per ottenere il risultato finale.

1D6+2 significa ad esempio aggiungere 2 al tiro di un dado che risulterà quindi un risultato compreso tra 3 e 8.

Qualche volta, vi troverete a tirare un certo numero di dadi assieme, questo è descritto come 2D6, 3D6, e così via. Tirate il numero dei dadi richiesti e sommate i risultati ottenuti: il totale di un tiro di 2D6 sarà quindi compreso tra 2 e 12, quello di 3D6 tra 3 e 18, ecc.

Un tiro di 2D6 dove i dadi indicano un 5 e un 3 darà come risultato 8.

Vi potrà essere chiesto di moltiplicare il risultato di un dado per un certo numero di volte. Quindi, 1D6x5 significa che il risultato d'un D6 deve essere moltiplicato per 5, dando quindi un totale compreso tra 5 e 30.

A volte, si verificheranno delle combinazioni di questi metodi come 2D6+5, risultato che sarà compreso tra 7 e 17, o 3D6-3 per ottenere un numero tra 0 e 15.

In qualche rara circostanza, vi potrà essere chiesto di tirare 1D3. Poichè questo tipo di dado sarebbe di difficile realizzazione, utilizzate il seguente metodo: tirate 1D6 e dividete il risultato per due arrotondando al numero superiore. Quindi, un 1 o un 2 equivarrà a un 1, un 3 o un 4 equivarrà a un 2 e un 5 o un 6 equivarrà a un 3.

Rilanci

In certe situazioni, le regole vi permettono di rilanciare un tiro di dadi. Scegliete quindi il numero di dadi che desiderate rilanciare e tirateli nuovamente per ottenere un altro risultato. Anche se è peggiore del primo, è sempre il secondo risultato quello che conta in caso di rilancio, nessun dado può essere rilanciato più di una sola volta, qualunque sia la ragione del rilancio.



serve per verificare gli archi di fuoco delle navi al fine di sapere quali armi possono fare fuoco sul nemico. Per fare questo, piazzate la sagoma sopra la vostra nave in modo che il foro si trovi sullo stelo della basetta e che le due frecce siano puntate alle sue due estremità.

IL COMPASSO

Un strumento essenziale in Battlefleet Gothic è il compasso costituito da una sagoma di cartone con un foro al centro.

Questo compasso copre un doppio ruolo. Innanzi tutto



Ognuno dei quattro quadranti ha un'ampiezza di 90°, uno si trova davanti alla nave, un altro dietro e gli ultimi due su entrambi i fianchi. Gli archi di fuoco sono trattati dettagliatamente nella sezione sulla fase di fuoco.

Il compasso è utilizzato anche per sapere quale parte del vascello viene esposto ad una nave che gli spara contro. Il compasso è piazzato sul bersaglio nel modo già descritto e i quadranti mostrati alla nave che spara, indicano quale parte del bersaglio viene colpito.



"Il principio essenziale del combattimento navale è di permettere a qualsiasi dannata nave in possesso della Marina, di essere nel luogo desiderato."

Capitano Grenfeld, della Hammer of Justice

TIPI DI NAVI

Battlefleet Gothic vi permette di combattere fra le stelle del Settore Gothico, durante il periodo di agitazioni e turbolenze che fu annunciato dalla nona Crociata Nera di Abaddon, avvenuta nel quarantunesimo millennio. Durante i conflitti di questa epoca si affrontarono navi di tutte le razze, imperiali, rinnegati, orki e eldar. Grossi incrociatori e navi da battaglia si affrontarono in gieste galattiche con lance a fusione, scambiandosi un fitto fuoco di batterie, mentre le agili scorte approfittando della confusione della battaglia, cercavano di avere la meglio sulle flotte nemiche.

Nelle regole seguenti, i modelli Citadel utilizzati per giocare a Battlefleet Gothic sono chiamati navi. Ognuno di essi è una macchina individuale che ha capacità proprie, i diversi tipi di vascelli sono separati in tre categorie secondo le loro caratteristiche: le navi da battaglia, gli incrociatori e le navi di scorta.

Le **navi da battaglia** sono i vascelli più grandi che navigano nello spazio, capaci di assorbire una quantità di danni impressionante ed equipaggiate con batterie che potrebbero radere al suolo continenti interi. Queste navi sono imponenti e sono ovviamente molto lente da manovrare, per questo hanno bisogno del supporto fornito da navi più leggere.

Gli **incrociatori** sono l'ossatura di tutta la flotta, maneggevoli, ben armati, in grado di operare lontano dalla base per lunghi periodi. Vengono normalmente impiegati nell'uso intensivo di pattugliamenti prolungati, in embarghi, in raid nei settori nemici: durante le battaglie maggiori, sostengono le scorte nella protezione della flotta e formano la linea di fuoco una volta che le ostilità sono iniziate.

Le **scorte** sono i vascelli più comuni, rapidi, leggeri, e capaci a manovrare attorno alla navi più grosse che accompagnano per proteggerle dagli attacchi di siluri e respingere le scorte nemiche. A volte, svolgono missioni indipendenti, di protezione convogli, d'esplorazione e di caccia ai pirati.

Per ragioni di comodità, le navi da battaglia e gli incrociatori sono spesso denominati con il termine generico di *navi di linea* e si applica a tutti i vascelli di questi due tipi.

SCHEDE DELLE NAVI

Troverete più avanti nella sezione Navi del Settore Gotico, il profilo completo di tutti i vascelli disponibili in questo gioco. L'insieme delle caratteristiche specificherà il valore della loro velocità, della loro manovrabilità, della loro corazza e del loro armamento.

La tabella qui sotto indica le caratteristiche di un incrociatore imperiale classe Lunar e di un incrociatore del Caos classe Murder.

NOME: AGRIPPA		CLASSE: LUNAR		DISCIPLINA: 7	
TIPO/PS	VELOCITÀ	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		ARCO FUOCO
Batt. Laser di sinistra		30 cm	2		Sinistra
Batt. Laser di dritta		30 cm	2		Destra
Batterie artiglieria di sinistra		30 cm	6		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta		30 cm	6		Destra
Siluri di prua		30 cm	6		Fronte

NOME: UNCLEAN		CLASSE: MURDER		DISCIPLINA: 7	
TIPO/PS	VELOCITÀ	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		ARCO FUOCO
Batterie artiglieria di sinistra		45 cm	10		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta		45 cm	10		Destra
Batt. Laser di prua		60 cm	2		Fronte

Nome : Tutte le navi hanno diritto a un nome! Soprattutto le navi di linea. La sezione "Navi del Settore Gotico" fornisce una lista dei nomi di vascelli più celebri che hanno preso parte alla Guerra Gotica sentitevi liberi di copiare tali nomi o di inventarne di vostri.

Classe: Le navi non sono tutte uguali, ognuna appartiene a una classe particolare. Diverse classi possono essere simili in termini di taglia e stazza ma differiscono nei dettagli: delle armi particolari possono essere state adattate su uno scafo classico, dei motori più grossi, la corazza rinforzata o indebolita.... Le navi possono anche passare da una classe all'altra in seguito a delle miglione. Questo si può riscontrare esaminando un incrociatore imperiale classe Lunar e un incrociatore del Caos classe Murder. Notate che anche se sono dello stesso tipo, le loro caratteristiche sono differenti.

Disciplina: Il valore di Disciplina di una nave indica l'esperienza e l'addestramento del suo equipaggio come anche l'esperienza del suo capitano. In una semplice partita di Battlefleet Gothic, questo valore è generato a caso. Se le vostre navi partecipano ad una campagna, la Disciplina può evolversi in funzione delle loro azioni.

Tipo/Punti Struttura: Il tipo di nave indica se si tratta di una nave da battaglia, di un incrociatore o di una scorta. Il suo numero di Punti Struttura rappresenta la sua taglia, la concezione dello scafo e la grandezza dell'equipaggio, in altre parole il numero di volte che potrà essere danneggiata prima di essere ridotta allo stato di relitto. Notate che i Punti Struttura sono a volte chiamati Punti Danni, ma questi due termini hanno lo stesso significato. I due incrociatori del nostro esempio, hanno 8 Punti Struttura, che è la media per questo tipo di vascello.

Velocità: Indica quale distanza una nave può percorrere in un solo turno, potenzialmente si potrebbe muovere più rapidamente, ma dovrebbe convogliare più energia destinata al suo armamento. L'incrociatore del Caos dispone di un leggero vantaggio sulla sua controparte imperiale in velocità, che gli permette una maggiore spinta durante il combattimento.

Virate : Una nave vira normalmente una volta a turno. Questo valore indica a quale angolazione possono virare. Entrambe le nostre due navi possono ruotare di 45°, la norma degli incrociatori.

Scudi: Quasi tutte le navi sono protette da potenti generatori di campi di forza che assorbono o deviano il fuoco. Gli scudi sono classificati secondo il numero dei colpi che assorbono in un turno prima di essere temporaneamente saturati. Gli scudi dei due vascelli sono entrambi in grado d'assorbire due colpi.

Corazza: Il valore di corazza indica quanto sia protetta una nave e la difficoltà nel danneggiarla. Se una nave è bersagliata, l'attaccante deve ottenere su 1D6 un risultato superiore o uguale alla sua Corazza per causare danni. Quella dell'incrociatore del Caos è di 5+ su tutti i lati, ma la prua pesantemente rinforzata dell'incrociatore imperiale aumenta la sua Corazza a 6+ contro i colpi frontali.

Torrette: Oltre all'armamento pesante, la maggior parte delle navi sono equipaggiate per tutta la loro lunghezza da diverse torrette con cadenza di fuoco elevata per abbattere siluri e caccia. Ciascuna delle navi del nostro esempio ne conta abbastanza poiché il loro valore Torrette è di 2.

Armamento : Questa parte descrive la lista delle armi principali della nave e la loro locazione.

"Non c'è nulla di meglio che un uomo possa fare che sacrificare la sua vita in nome dell'Imperatore."

Iscrizione alla sommità del Monolito Gotico
nella Sala degli Eroi.

Portata/Velocità: La portata massima delle armi è espressa in centimetri. Nel caso dei segnalini di supporto come siluri e caccia, indica invece, il valore della velocità con cui l'arma si muove verso il suo bersaglio. Come potete vedere, l'incrociatore classe Lunar incorpora sistemi d'arma migliori rispetto a quelli dell'incrociatore classe Murder, inoltre hanno anche una maggior portata.

Potenza di Fuoco/Forza: Maggiore è questo valore, più l'arma è efficace quando spara. Certi sistemi d'arma speciale come i siluri e le batterie laser hanno un valore di Forza invece che di Potenza di Fuoco. Nel nostro esempio, la migliore Potenza di Fuoco delle batterie dell'incrociatore classe Murder è contro bilanciata dalle batterie laser e dai siluri del vascello imperiale.

Arco di Fuoco: I sistemi d'arma non possono fare fuoco in tutte le direzioni ma l'arco di tiro dipende da dove sono posizionati sulla nave. La maggior parte dell'armamento dei nostri incrociatori è stato montato sui fianchi. Poiché le navi hanno armi rivolte posteriormente, in effetti, i motori sono solitamente troppo grandi e la perturbazione termica che generano rendono il puntamento delle armi praticamente impossibile.

+++TRASMISSIONE.ORDINI+++ADUNATA.FLOTTA.AL.PUNTO.586/A(GETHSEMANE)+++SIGNORE.RAVENSBURG.AL.COMANDO.DELLA.DIVINE.RIGHT
+++PRESENZA.GRUPPO.DI.BATTAGLIA.FEROCIOS.REQUIRE+++PRESENZA.GRUPPO.DI.BATTAGLIA.IMPETUOUS.REQUIRE+++PRESENZA.P.ATTUGLIA.ERINYES.
REQUIRE+++OPERAZIONE.ERADICAZIONE.TOTALE.FORZE.NEMICHE.CON.TUTTI.MEZZI.NECESSARI+++POSSA.L.IMPERATORE.GUIDARE.I.VOSTRI.CANNONI+++

+++AL.VOSTRO.COMANDO+++PREGHIAMO.PER.L.IMPERATORE+++

DISCIPLINA

"È una magnifica nave, senza dubbio, ma mi aspetto soprattutto che il suo equipaggio sappia la differenza fra dritta e sinistra!"

Attribuito all'Ammiraglio Rath al ricevimento del comando della corazzata classe Emperor Dominus Astra.

Anche la più piccola nave stellare è un prodigio di ingegneria, ricca di congegni e tecnologia di elevata raffinatezza. La grandezza reale delle navi stellari, è alquanto impossibile da immaginare considerando le migliaia di uomini d'equipaggio, addestrati a un'infinità di mansioni necessarie per mantenere l'intero vascello operativo. Viene detto

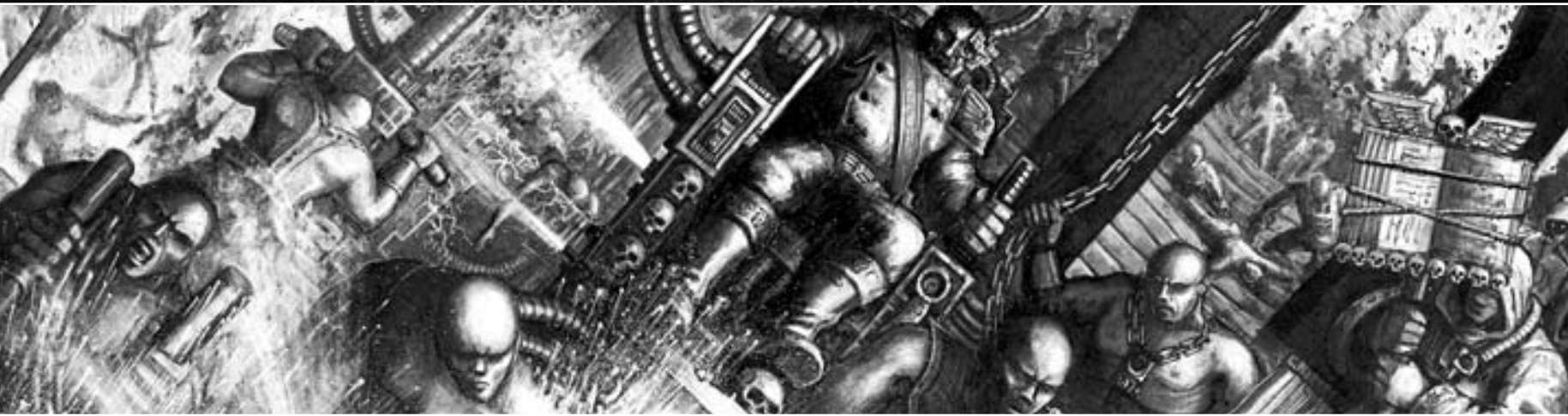
che nessun uomo potrebbe comprendere da solo la complessità di tutti i congegni e i sistemi che operano assieme per fare funzionare un simile vascello. Ciò nonostante, è il capitano con il suo equipaggio a determinare in quale modo una nave si comporterà in combattimento. Solo una nave sotto il comando di un bravo capitano con un equipaggio ben addestrato potrà prevalere.

L'esperienza del capitano e dei suoi uomini è misurata dal valore di Disciplina: più è elevato questo valore, migliore è il suo equipaggio. La Disciplina è molto importante, poichè serve per effettuare test in caso di ordini speciali.

VALORI INIZIALI

Come già detto precedentemente, prima di iniziare una partita, deve essere stabilito il valore Disciplina di ogni nave. Tira 1D6 per ogni vascello e controlla la seguente tavola qui sotto per identificare il suo valore di Disciplina.

RISULTATO	COMANDO
1	Novizio (D 6)
2-3	Recluta (D 7)
4-5	Veterano (D 8)
6	Esperto (D 9)



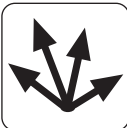
"L'Imperatore è il padrone della galassia, ma il capitano è il solo padrone a bordo della sua nave."

ORDINI SPECIALI

Esistono sei ordini speciali differenti, ognuno di essi permette al vascello di eseguire meglio alcune azioni relative al fuoco o alla navigazione. Questi sei ordini sono i seguenti:



Avanti Tutta : Il vascello dirige più potenza ai suoi motori per produrre un maggiore scatto di velocità, guadagnando quindi 4D6 cm di movimento supplementare. Le armi hanno efficacia dimezzata e la nave non può virare dopo avere effettuato questo ordine.



Nuova Rotta : La nave sacrifica parte della sua potenza di fuoco per virare bruscamente, permettendo al vascello di virare due volte, invece che una sola, durante la sua fase di movimento. Tuttavia la Potenza di Fuoco o la Forza delle Armi verrà dimezzata.



Indietro Tutta: La nave dirige una parte della sua energia ai retrorazzi per rallentare e mantenere la propria posizione. Ancora una volta, la Forza e la Potenza di Fuoco del suo armamento viene ridotta, ma il vascello ha la possibilità di virare bruscamente, quindi usando i retrorazzi potrà ruotare sul posto.



Agganciamento: La nave mantiene una traiettoria costante e utilizza l'energia risparmiata per sparare salve multiple. Quest'ordine ha due effetti: il primo che la nave non può virare, il secondo che può rilanciare nuovamente tutti i tiri per colpire che hanno mancato durante la fase di fuoco. Questo, probabilmente è l'ordine più utile quando il nemico si trova a portata.



Ricarica Supporti: Tutte le navi cominciano la partita con il loro sistema di armi di supporto come siluri e velivoli d'attacco, carichi e pronti al lancio. Tuttavia, una volta lanciate, la nave deve ricaricarle nuovamente prima di poterle riutilizzare. Questo può essere effettuato grazie a un ordine speciale di *Ricarica Supporti* che non inibisce la manovrabilità o il fuoco della nave ma rimane un'azione vitale per le navi che si affidano principalmente a questo tipo di armi.



Prepararsi all'Impatto: Questo ordine è il più inusuale, nel senso che può essere usato durante la fase di fuoco di supporto o durante il turno nemico (di solito quando una salva sta per distruggere la nave). Il capitano ordina al suo equipaggio di prepararsi all'impatto: l'energia viene deviata agli scudi, i portelli anti esplosione chiusi e l'equipaggio si assicura a quello che può. Il vascello guadagna un tiro salvezza di 4+ su 1D6 contro ogni colpo inflitto dal nemico, ma l'efficacia del suo fuoco viene ridotto della metà e non può ricevere altri ordini speciali fino alla fine del proprio turno seguente, tempo necessario al personale di bordo per ridirigere l'energia, riaprire i portelli anti esplosione, ecc.

Ogni ordine speciale è spiegato dettagliatamente nelle sezioni appropriate e un sommario è incluso nella tabella di gioco per comodità.

EFFETTUARE UN TEST DI DISCIPLINA

Nel mezzo della battaglia, un ammiraglio può ordinare alla nave di effettuare ordini particolari come dirigere più potenza alle batterie o alla propulsione. Per applicare gli effetti di un ordine, il vascello che lo riceve deve prima superare un *test di Disciplina*.

Per effettuare un test di Disciplina, tirate 2D6 e confrontate il risultato con il valore di Disciplina della nave. Se il risultato è uguale o inferiore a questo valore, la nave è riuscita nel suo test e potete applicare l'ordine. Per ricordarlo, piazzate un dado di ordini speciali vicino al modello con il simbolo appropriato rivolto verso l'alto.

Per tutti gli ordini ad eccezione di *Prepararsi all'Impatto*, tutti i test si effettuano all'inizio della fase di movimento, prima di spostare la nave.

Se il risultato dei due dadi è superiore al valore di Disciplina della nave, il test è fallito e l'ordine speciale non si applica. Inoltre, una volta fallito un test di Disciplina da una nave della flotta, nessun'altra nave potrà tentare test di Disciplina per effettuare un ordine speciale durante il turno. Si presume che il tempo perso per cercare di fare eseguire l'ordine, non permetta più a nessuno di tentarne altri.

"Colui che trae profitto da un'opportunità è l'uomo giusto."

Ammiraglio della Flotta Hawke.

Modificatori alla Disciplina

Certe circostanze rendono gli ordini speciali più facili o più difficili da eseguire. Due modificatori, uno negativo e l'altro positivo, possono influenzare i test di Disciplina.

Sotto il fuoco nemico: -1

Se alcuni Segnalini d'Impatto sono in contatto di bassetta con una nave, questa si trova sotto il fuoco nemico e soffre di un malus di -1 alla Disciplina. I Segnalini d'Impatto sono descritti in dettaglio nella sezione che tratta il fuoco. Per il momento, vi basta sapere che rappresentano l'impatto delle armi, le nuvole di detriti, la radioattività o altri fenomeni nocivi all'efficienza operativa di una nave.

Contatto nemico: +1

Gli ordini speciali eseguiti dai vascelli nemici creano delle variazioni di attività che rendono più facile la scelta di una risposta adeguata. Per questo motivo, si applica un bonus di +1 alla Disciplina se almeno una nave nemica sta eseguendo un ordine speciale.

*Per esempio, l'incrociatore imperiale Agrippa ha un valore Disciplina di 7 e vuole usare l'ordine speciale **Avanti Tutta** per raggiungere un incrociatore del Caos. Quest'ultimo, aveva ricevuto l'ordine **Agganciamento** il turno precedente, quindi l'Agrippa ottiene un bonus di +1 alla Disciplina. Tirando due dadi, il giocatore imperiale ottiene un totale di 8 e riesce quindi nel suo test avendo raggiunto un risultato uguale alla sua Disciplina modificata dal bonus di +1.*

Altri Test di Disciplina

A volte una nave dovrà testare contro il valore di Disciplina per una ragione diversa dall'esecuzione di ordini speciali, ad esempio quando il capitano ed il suo equipaggio devono reagire ad una situazione pericolosa o prendere una decisione eroica.

Ad esempio, un test contro la Disciplina è necessario, per speronare una nave nemica, navigare in un campo di asteroidi o effettuare un'azione particolare. Questi test si effettuano allo stesso modo tirando due dadi e confrontando il totale con il valore di Disciplina della nave: se è inferiore o uguale, il test è riuscito.

Questi test di Disciplina possono essere tentati anche se un test di Disciplina per gli ordini speciali è stato fallito durante il turno.

SOMMARIO DEGLI ORDINI SPECIALI**RICARICA SUPPORTI**

Il vascello può ricaricare i sistemi d'arma di supporti di cui è equipaggiato, durante la fase di fuoco

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a una.

Armamento: Pieno potenziale.

**AVANTI TUTTA**

La nave si può muovere più rapidamente.

Velocità: Velocità di crociera +4D6 cm (un solo tiro per tutta la formazione).

Virate: Nessuna.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**INDIETRO TUTTA**

La nave può muovere fino alla metà della sua velocità di crociera o rimanere stazionaria.

Velocità: Fino alla metà della velocità di crociera.

Virate: Fino a una.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**AGGANCIAMENTO**

I tiri per colpire falliti con le batterie laser e d'artiglieria, possono essere tirati nuovamente.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Nessuna.

Armamento: Pieno potenziale.

**NUOVA ROTTA**

La nave può effettuare una virata supplementare.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a due.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**PREPARARSI ALL'IMPATTO**

Questo ordine può essere usato durante il turno dell'avversario o nella fase di supporto, rimpiazzando l'ordine speciale al quale la nave stava obbedendo. Essa ottiene un tiro salvezza di 4+ contro ogni punto danno inflitto (i colpi inflitti agli scudi non possono essere salvati). La nave non può ricevere nessun altro ordine speciale fino a quando questo è in gioco. Lasciate l'ordine attivo fino alla fine del turno seguente della nave.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a una.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

IL TURNO

Una partita di Battlefleet Gothic non si svolge come una partita di scacchi dove ogni avversario muove un pezzo alla volta. Centinaia di azioni vengono effettuate simultaneamente, le navi manovrano e fanno fuoco le une contro le altre, i caccia e i bombardieri vengono lanciati in vaste ondate offensive e i siluri sibilano verso i loro bersagli.

Nel corso di una vera battaglia le azioni si susseguono con un ritmo estremamente veloce e caotico. Per rappresentare il susseguirsi di tali eventi in BattleFleet Gothic i giocatori muovono le loro navi ogni turno: in questo modo i vascelli possono spostarsi fare fuoco e dare ordini come se fosse un vero scontro.. Il giocatore A comincia manovrando ed agendo con i suoi vascelli, dopo è il turno del giocatore B e di nuovo quello del giocatore A e così via.

All'inizio del proprio turno, un giocatore può fare agire tutte le sue navi. I movimenti e il fuoco sono trattati separatamente gli uni dopo gli altri: il giocatore ha inizialmente l'opportunità di spostare tutte le sue navi poi di fare fuoco con quelle che ne hanno la possibilità. E' quindi più facile sapere quando le azioni di ogni giocatore sono state completate.

Ogni azione si svolge durante la fase appropriata, questa potrebbe essere la fase di movimento, di fuoco o di supporto. Quello che accade precisamente

durante ognuna di queste fasi è descritta più a fondo nella sezione sulla sequenza del gioco.

CHI INIZIA PER PRIMO

Ci sono diversi modi per determinare quale dei due giocatori ottiene il primo turno. Normalmente, ognuno tira 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto può decidere se giocare per primo o per secondo. A volte, il tipo di partita, deciderà per voi: per esempio, in *I Predoni* l'attaccante sarà sempre il primo.

Tutti i vari tipi di battaglie diverse sono spiegate nella sezione Scenari.

FINE DELLA BATTAGLIA

Una partita di Battlefleet Gothic si può concludere in diversi modi. Ordinariamente, la battaglia continua fino a quando uno dei due abbandona il campo o quando non ci sono più navi sul tavolo.

Tuttavia, in certe battaglie, i giocatori possono ottenere una vittoria per "morte improvvisa" mettendo fine immediatamente alla partita, ad esempio distruggendo la nave ammiraglia nemica. Se non avete la possibilità di giocare per lungo tempo, potete decidere ugualmente di mettere termine alle ostilità ad un ora prefissata.

I modi differenti su come terminare una partita sono spiegati nella sezione Scenari.

ECCEZIONI

I giocatori potrebbero a volte compiere certe azioni anche se non è il loro turno, come per esempio dare un ordine speciale *Prepararsi all'Impatto*. Qualche volta un evento particolare interromperà il turno di un giocatore, come l'individuazione di una nave nemica. La cosa più importante da tenere a mente è che la sequenza del turno riprende sempre normalmente dopo questa interruzione.



SEQUENZA DEL TURNO

1. FASE DI MOVIMENTO

E' in questa fase che le navi si muovono.

Il giocatore comincia rimuovendo tutti i dadi degli ordini speciali eseguiti nel turno precedente, ad eccezione dell'ordine *Prepararsi all'Impatto* che rimane in gioco per questo turno.

Lo spostamento delle navi e degli squadroni avviene uno alla volta. Il giocatore può anche effettuare dei test di Disciplina per eseguire ordini speciali prima di muovere una nave o uno squadrone. Appena uno di questi test è fallito, nessun altro ordine potrà essere tentato nello stesso turno.

Ricordate che le navi devono muoversi sempre di almeno metà della loro velocità a meno che non abbiano ricevuto l'ordine speciale *Indietro Tutta* che permetterebbe loro di rimanere anche ferme sul posto. Consultate le regole del movimento per maggiori dettagli sullo spostamento delle navi.

2. FASE DI FUOCO

È durante questa fase del proprio turno che i giocatori possono impiegare le batterie delle loro navi per colpire vascelli nemici a portata di tiro. Le regole di questa sezione trattano il fuoco e imparerete cosa fare per risolverlo.

3. FASE DI SUPPORTO

I due giocatori possono muovere i segnalini di supporto lanciati precedentemente durante la fase di fuoco o presenti sul tavolo da un turno precedente. Vedere le regole sulle armi di supporto.

4. FASE FINALE

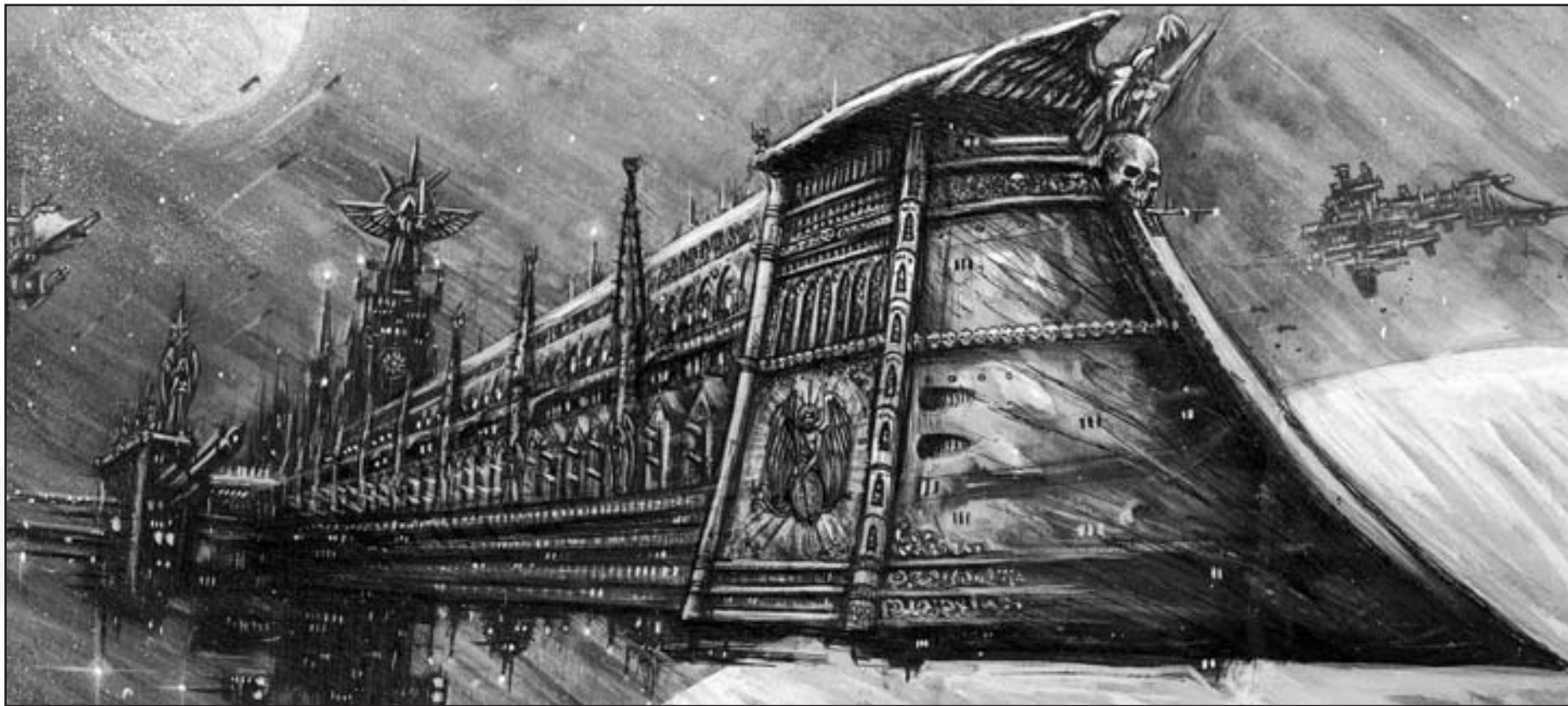
I due giocatori possono tentare di riparare i danni critici che sono stati inflitti ai loro vascelli ed il giocatore di turno potrà eliminare 1D6 Segnalini d'Impatto dal tavolo. La sezione dedicata alla fase finale vi indicherà come effettuare le riparazioni e come eliminare i Segnalini d'Impatto.



LA FASE DI MOVIMENTO



Nel corso della fase di movimento, la flotta manovra per ingaggiare il nemico. Manovrare la flotta in modo adeguato è di vitale importanza: alle volte è importante mantenere una certa distanza dal nemico mentre a volte è necessario colpire in combattimento ravvicinato. La fase di movimento offre molte opportunità, quella di circondare un bersaglio per distruggerlo meglio, di sfondare il cuore della linea nemica, di nascondersi dietro pianeti, d'allontanarsi da navi pericolose o di tendere imboscate eliminando capitani imprudenti. Tutto questo potrà essere orchestrato durante la fase di movimento da un accorto ammiraglio.



MOVIMENTO BASE

Un giocatore potrà muovere ognuna delle sue navi della distanza massima di movimento ogni turno. Una volta che la nave ha effettuato il movimento, il giocatore ne sceglie un'altra fino a che, tutte le navi che desidera manovrare non siano state mosse. Questo può essere riassunto nel seguente modo:

1. Scegliete una nave.
2. Muovete la nave fino alla sua distanza di movimento massima.
3. Passate a un'altra nave.

Nota che un giocatore è **obbligato** a muovere tutte le sue navi di almeno il movimento minimo, a meno che non stia eseguendo l'ordine speciale *Indietro Tutta* per rimanere stazionario.

DISTANZA DI MOVIMENTO

Le navi sfrecciano nel firmamento grazie a potenti motori, le loro sezioni posteriori non sono altro che una massa di enormi tubi, collegati a compartimenti pieni di macchine urlanti che possono occupare fino a un terzo dello scafo. Nel combattimento spaziale, la potenza di accelerazione che dispone una nave può fare la differenza tra la sopravvivenza o la distruzione

Tutte le navi possono muovere fino al massimo della loro velocità di crociera che varia da una nave all'altra. Per esempio, la velocità di un incrociatore imperiale classe Lunar è di 20 cm per turno.

Il movimento normale di una nave può a volte essere incrementata dall'ordine speciale *Avanti Tutta* descritto su questa pagina, o al contrario essere rallentato dalle circostanze della battaglia. I danni subiti possono inibire l'efficienza dei motori e ridurre la velocità massima del vascello. Inoltre una nave la cui traiettoria è ostacolata da dei Segnalini d'Impatto, rallenterà a causa delle onde d'urto e delle esplosioni.

Distanza Minima di Movimento

Nello spazio, la potenza conferita alle navi genera un'enorme spinta inerziale: se la nave tentasse di rallentare senza una certa preparazione, alcune sue parti si troverebbero a viaggiare a velocità diverse e la probabilità che la sua struttura si danneggi sarebbe alta. A causa di questo, le navi devono sempre muovere di almeno la metà della propria velocità massima a meno che non stiano eseguendo l'ordine speciale *Indietro Tutta* descritto qui sotto.

Ordine Speciale: *Avanti Tutta*



Una nave può avanzare molto più velocemente della sua velocità di crociera grazie all'ordine speciale *Avanti Tutta*. Se riesce nel suo test di Comando, aggiunge 4D6 cm alla sua distanza di movimento è obbligata a percorrerla integralmente. Un ordine speciale *Avanti Tutta* non permetterà al vascello di ruotare e il suo tiro sarà meno efficace, come spiegato nella fase di fuoco. Questo ordine è soprattutto utile per avvicinarsi a un nemico in fuga o per fuggire da una brutta situazione.



Ordine Speciale: *Indietro Tutta*
Una nave non può muoversi meno della metà della propria velocità di crociera a meno che non segua questo ordine speciale. Se riesce nel test di Disciplina, si muoverà meno della metà della propria velocità di crociera o potrà anche rimanere stazionaria. Una nave che segue questo ordine potrà ruotare, ma il suo tiro sarà meno efficace. *Indietro Tutta* è molto utile quando un movimento porterebbe la nave nel raggio di fuoco nemico o la farebbe sfracellare contro un asteroide.

VIRARE

Più una nave è grande, meno riuscirà a manovrare. Mentre le scorte leggere rimangono relativamente agili, i lunghi incrociatori sono ben più pesanti e i tempi che necessitano tra l'inizio di una rotazione e la virata effettiva è considerevole. Questo tempo è addirittura maggiore nelle navi da battaglia.

Quando si muovono, le navi devono avanzare dritte davanti a loro in linea retta. Tuttavia, possono compiere una virata come parte integrante del loro movimento, a meno che un ordine speciale non lo impedisca.

Una nave può virare al massimo di 45° o di 90°, secondo quello indicato nelle sue caratteristiche. Un incrociatore imperiale classe Lunar può, per esempio, effettuare virate fino al massimo di 45°.

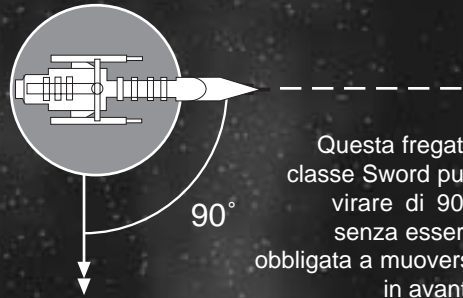
Prima di potere virare, la maggior parte delle navi sono obbligate a percorrere una certa distanza che dipende dal loro tipo:

- Una nave da battaglia deve percorrere 15 cm prima di potere eseguire una virata.
- Un incrociatore deve percorrere 10 cm prima di potere eseguire una virata.
- Una scorta può eseguire una virata in qualsiasi punto del suo movimento.

"Benedetto sia il plasma della sala macchine,
Spiritus Machina, salvaci dalle fiamme divine.
Infondi nella nostra volontà il potere della luce
Fai che la Macchina funzioni per il meglio"

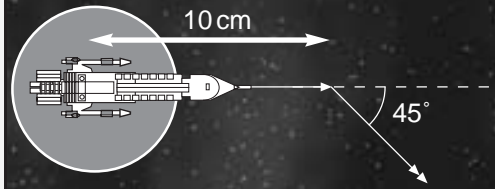
Catechismo del Motore Santo

VIRATA BASE 1



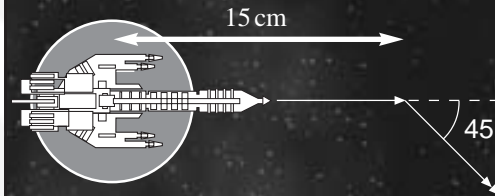
Questa fregata classe Sword può virare di 90° senza essere obbligata a muoversi in avanti.

VIRATA BASE 2



Questo incrociatore classe Lunar deve avanzare almeno 10 cm in avanti prima di poter virare di 45°.

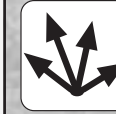
VIRATA BASE 3



Questa nave da guerra classe Retribution deve avanzare almeno 15 cm prima di poter virare di 45°.

Il suo grande talento era essere nel posto giusto al momento giusto, altri non sarebbero stati così scaltri."

Capitano Compel Bast
a proposito dell'Amiraglio Ravensburg.

Ordine Speciale: *Nuova Rotta*

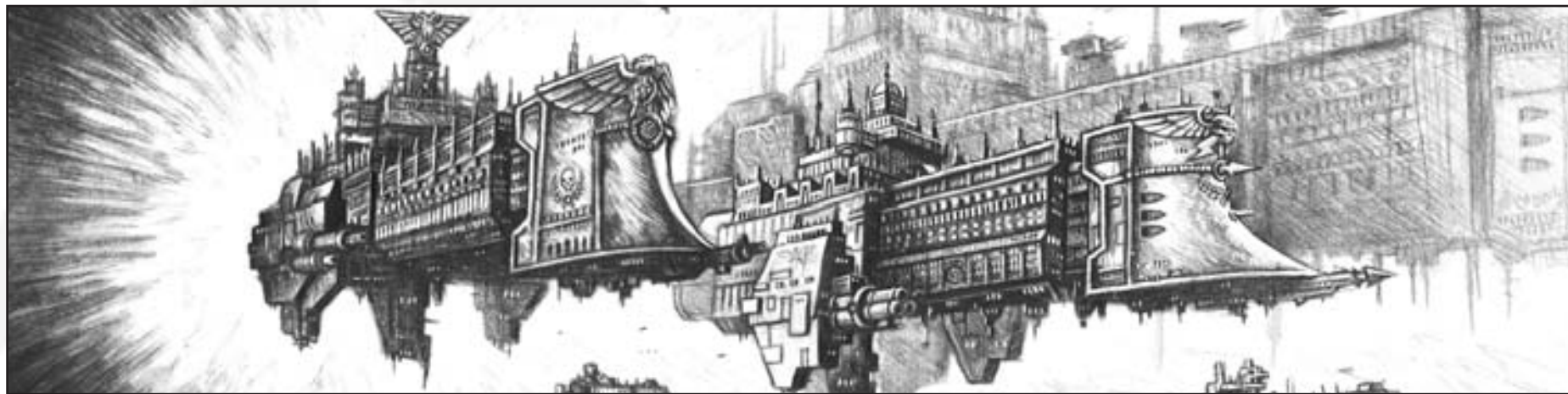
Grazie all'ordine speciale *Nuova Rotta*, una nave può virare più rapidamente. Nel caso in cui riesca nel suo test di Comando, questo ordine permette di effettuare una virata supplementare durante il suo movimento, ma sarà meno efficace durante la fase di fuoco, come spiegato nella relativa sezione. Dare l'ordine di una *Nuova Rotta* è soprattutto utile per ottenere un angolo d'attacco più favorevole contro un avversario che stia tentando di fuggire o per manovrare attorno ad una nave nemica più pesante. Tutte le normali restrizioni (come quella di muovere di 10 cm un incrociatore prima di ruotarlo, ecc.) si applicano alla seconda virata.

Ordine Speciale: *Avanti Tutta*

Come già menzionato, una nave che obbedisce all'ordine *Avanti Tutta* non può ruotare.

Ordine Speciale: *Indietro Tutta*

Una nave che utilizza *Indietro Tutta* può effettuare un'unica virata senza essere obbligata a muoversi.



LA FASE DI FUOCO



Durante questa fase, le vostre navi hanno l'opportunità di utilizzare due tipi di armamenti : quelli a fuoco diretto o le armi di supporto. Il fuoco diretto include le armi laser, raggi a fusione e lancia-plasma i cui proiettili, quando lanciati, coprono in un attimo diverse decine di migliaia di chilometri. Le armi di supporto includono i siluri e i velivoli d'attacco, lanciati durante la fase di fuoco, ma i cui effetti non sono risolti fino a quando non colpiscono il loro bersaglio nella fase di supporto.



L' Incendrius tremava al fuoco continuo dei nostri ponti d'armamento. Una dopo l'altra, le nostre bordate, allineate sulla prua del nostro gran incrociatore, penetravano i suoi scudi devastando la corazza frontale. Il nemico tentò una virata al fine di utilizzare le proprie batterie, ma il Capitano Grendl anticipando la manovra si spostò con essa, continuando a riversare contro il torrente di plasma. Lingue di fuoco cominciarono a lambire il fianco di sinistra dello scafo dei traditori, ora che le fessure lasciavano uscire nel vuoto aria pressurizzata, infiammata dalla perpetua tempesta di plasma che cadeva."

Estratto dal libro di bordo del Terzo Luogotenente Brass, in evocazione alla distruzione della Portatrice di Disperazione ad opera dell'Incendrius.

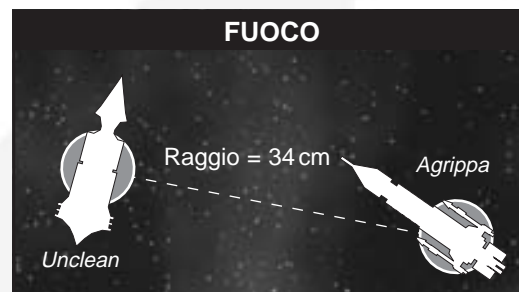
FUOCO DIRETTO

Il fuoco diretto di una nave usa le batterie d'artiglieria, i pezzi di batterie laser e il cannone nova. Durante il suo turno, un giocatore può effettuare attacchi di fuoco diretto con ciascuno dei suoi vascelli: per fare questo, alcune delle loro armi devono avere, nel loro arco di fuoco, un nemico a portata. Quando una nave ha finito di sparare, il giocatore ne seleziona un'altra fino a quando non ha sparato con tutte le navi che desideravano farlo. Riassumendo:

1. Scegliete una nave con cui sparare.
2. Verificate che ci siano bersagli a portata
3. Verificate se la nave possiede delle armi a portata nell'arco di fuoco dove si trova il bersaglio.
4. Risolvete il fuoco.
5. Scegliete un'altra nave con cui sparare.

RAGGIO

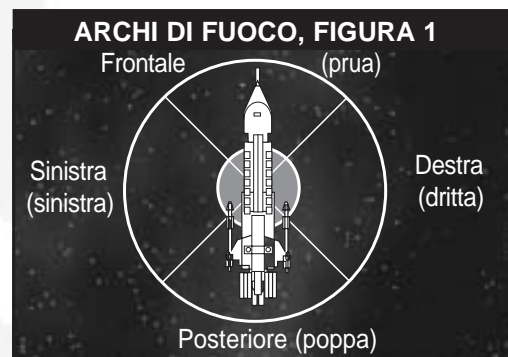
Misurate la distanza che separa il bersaglio dalla nave che spara. Poi controllate le caratteristiche per verificare il raggio delle armi: un'arma che non è a portata non può sparare. Poiché le dimensioni delle navi variano enormemente, ricordate che le distanze tra due modelli sono calcolate partendo dal centro delle rispettive basette.



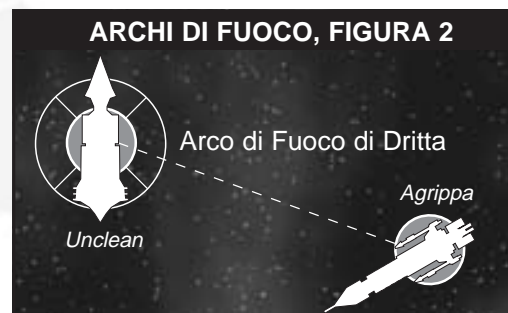
L'Unclean decide di bersagliare l'Agrippa. Le due navi sono distanti 34 cm, le batterie dell'Unclean (che hanno un raggio di 45 cm) sono quindi in grado di sparare.

ARCHI DI FUOCO

Le armi dispongono solo di un certo angolo di visuale secondo la loro posizione sulla nave. I differenti archi di fuoco sono: frontale, posteriore, destra e sinistra.



Un sistema d'armamento deve avere un bersaglio in vista nel suo arco di fuoco per potere aprire il fuoco.



L'Agrippa si trova nell'arco di destra dell'Unclean, il quale può quindi dirigere contro di lui tutte le armi di questo fianco che abbiano una portata sufficiente.

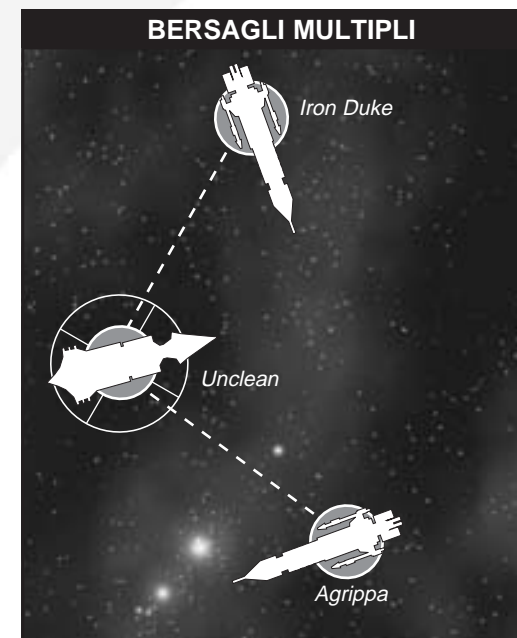
Certi sistemi d'arma non sono limitati a un solo arco di fuoco, alcuni incrociatori dispongono di armi dorsali montate sulla sommità del loro scafo e possono sparare frontalmente, a sinistra e a destra. Altre, possono sparare in tutte le direzioni.

BERSAGLI PRIORITARI

I nemici più vicini costituiscono una minaccia immediata rispetto a quelli più lontani. Una nave deve generalmente sparare al bersaglio nemico più vicino, ma può anche decidere di mirare ad un altro bersaglio se riesce in un test di Disciplina su 2D6.

Bersagli Multipli.

Capita spesso che solo una parte dell'armamento di una nave possa essere diretto contro il nemico più vicino. Gli altri sistemi d'arma possono quindi scegliere altri bersagli, purché il nemico bersagliato per primo sia quello più vicino nel loro arco di fuoco.



Questo esempio mostra l'Unclean impegnata a utilizzare l'armamento del suo fianco sinistro, contro l'Iron Duke e quello del suo fianco destro contro l'Agrippa.

"Nessuna battaglia mal pianificata è mai stata vinta. Nessun piano mal congegnato ha mai avuto successo."

Ammiraglio Ravensburg

FUOCO DIRETTO DELLE BATTERIE LASER

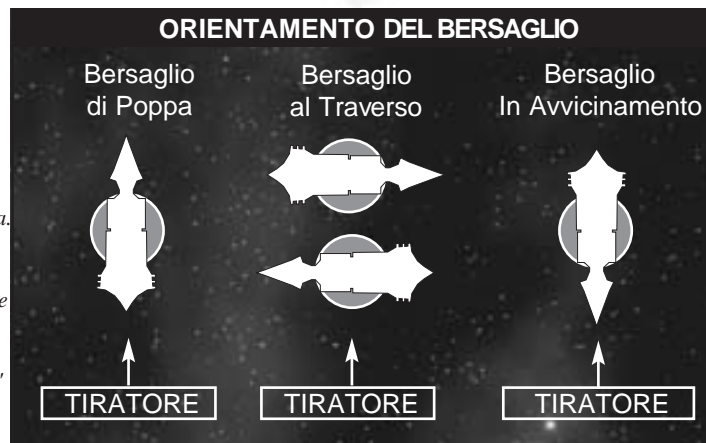
Questi pezzi sono armi che richiedono una quantità incredibile d'energia, i loro colpi possono perforare senza alcun sforzo uno scafo corazzato o tagliare una scorta in due. Sulle navi caotiche o imperiali, sono generalmente costituite da tre o quattro proiettori d'energia in una torretta, dove i flussi vengono concentrati in un solo raggio.

Regole delle Batterie Laser

Se un bersaglio si trova a portata e nell'arco di fuoco di un pezzo, tirate semplicemente 1D6 per ognuno dei suoi punti Forza. Tutti i risultati di 4, 5 o 6 colpiscono il bersaglio, indifferentemente dal valore della Corazza infliggendo un Punto Danno.

Per esempio, l'Agrippa dispone di batterie laser a Forza 2. Se decidesse di utilizzarle, dovrebbe tirare 2D6 e provocherebbe un Punto Danno per ogni dado con un risultato di 4 o più.

L'orientamento dipende dall'arco entro il quale si trova la nave che spara sul suo bersaglio, come mostra questo diagramma. L'orientamento e il tipo del bersaglio permette di determinare quale colonna della Tabella dell'Artiglieria utilizzare.



FUOCO DIRETTO DELLE BATTERIE D'ARTIGLIERIA

Le batterie d'artiglieria formano l'armamento principale nella maggior parte delle navi da battaglia, i cui scafi sono tempestati di cannoni. Ogni batteria è costituita da molte file di armi diverse: proiettori al plasma, cannoni laser, tubi lancia-missili, rampe di proiettili subsonici, raggi fusori e pulsar gravitonici. Queste batterie sparano in salve coordinate in modo che i loro bersagli si trovino nel mezzo d'un uragano di distruzione.

Regole delle Batterie d'Artiglieria

Se un bersaglio si trova a portata e nell'arco di fuoco di una batteria d'artiglieria, rilevate la Potenza di Fuoco tra le caratteristiche della nave e confrontatela con il tipo di bersaglio e il suo orientamento nella Tabella dell'Artiglieria.

Se diverse batterie di una sola nave sparano sullo stesso bersaglio, sommate la loro Potenza di Fuoco prima di consultare la Tabella dell'Artiglieria. Cercate questa Potenza di Fuoco globale nella colonna di sinistra, dopodichè ricercate in alto nella tabella la colonna corrispondente al tipo di bersaglio.

Il modo in cui è orientato il bersaglio è importante per la risoluzione del fuoco, poichè è molto più

ORIENTAMENTO DEL BERSAGLIO

In Avvicinamento



L'orientamento del bersaglio è determinato utilizzando il compasso controllando in quale arco passa la linea di fuoco della nave che spara.

"Siamo a corta gittata, crivellategli la prua Non ci dimenticheranno facilmente !!"

Ordini del Capitano Grenfield durante la Battaglia di Merlin VI

arduo colpire una nave che attraversa il vostro arco di vista rispetto a un'altra che si avvicina o si allontana.

Comparando la Potenza di Fuoco del tiro con il tipo del bersaglio e il suo orientamento, otterrete il numero di dadi da tirare. Ogni dado che ottiene un risultato superiore o uguale al valore di Corazza del bersaglio, colpisce e infligge un Punto Danno.

UTILIZZARE LA TABELLA DELL'ARTIGLIERIA



L'Unclean apre il fuoco con le sue batterie di artiglieria di dritta, le quali hanno una Potenza di Fuoco pari a 10. L'Agrippa è una nave di linea che si avvicina di prua. Dopo avere consultato la Tabella dell'Artiglieria, l'Unclean tira 7D6. La Corazza frontale della Agrippa è di 6+, l'Unclean deve quindi ottenere dei 6 per colpire.

Modificatori al tiro

Certe circostanze influiscono, a volte, sulla difficoltà di un tiro: per esempio, le navi molto lontane saranno più difficili da colpire rispetto a quelle che si trovano più vicine. Inoltre, un bersaglio può essere oscurato da detriti o da radiazioni rappresentate dai Segnalini d'Impatto. Questi ultimi sono descritti in dettaglio più avanti. Per il momento vi basta sapere che possono influenzare la visibilità.

I modificatori si applicano sotto forma di slittamento di colonna. Al momento di determinare il numero dei dadi per colpire che dovrete tirare, una situazione favorevole (come essere a corta gittata) vi permette di utilizzare la colonna alla sua sinistra, un'altra condizione sfavorevole vi obbliga ad utilizzare la colonna alla sua destra. I modificatori al tiro possono riassumersi nel seguente modo:

Modificatori:

- > Bersaglio in un raggio di 15 cm: una colonna verso sinistra.
- > Bersaglio a più di 30 cm: una colonna verso destra.
- > Segnalino d'Impatto interposto tra la nave ed il suo bersaglio: una colonna verso destra.

Per riprendere il nostro esempio, l'Unclean tira 7D6 per sparare sull'Agrippa. Se questo bersaglio si trovasse a meno di 15 cm, lo slittamento di una colonna verso sinistra nella Tabella dell'Artiglieria farebbe passare questo numero a 9D6. Al contrario, più di 30 cm tra le due navi ridurrebbe il numero dei dadi a 5D6.

Dividere il fuoco

Una nave può scegliere di dividere la Potenza di Fuoco delle sue batterie o la Forza delle sue batterie laser tra diversi bersagli. Ricordatevi che la nave deve effettuare con successo un test di Disciplina per potere sparare ad un nemico più lontano.

TABELLA DELL'ARTIGLIERIA						
IN AVVICINAMENTO		NAVE DI LINEA		NAVI DI SCORTA		
DI POPPA				NAVE DI LINEA		NAVI DI SCORTA
DI TRAVERSO						NAVE DI LINEA
SPECIALE *		DIFESE				Supporti
POTENZA DI FUOCO	1	1	1	1	0	0
	2	2	1	1	1	0
	3	3	2	2	1	1
	4	4	3	2	1	1
	5	5	4	3	2	1
	6	5	4	3	2	1
	7	6	5	4	2	1
	8	7	6	4	3	2
	9	8	6	5	3	2
	10	9	7	5	4	2
	11	10	8	6	4	2
	12	11	8	6	4	2
	13	12	9	7	5	3
	14	13	10	7	5	3
	15	14	11	8	5	3
	16	14	11	8	6	3
	17	15	12	9	6	3
	18	16	13	9	6	4
	19	17	13	10	7	4
	20	18	14	10	7	4

Nota: Per comodità, gli incrociatori e le navi da guerra sono nominate con il termine generico nave di linea.

**Il fuoco sulle difese (batterie a terra e satelliti, per esempio) e dei segnalini di supporto non sono influenzati dal loro orientamento.*

Ordine Speciale : Agganciamiento

Grazie a questo ordine speciale, una nave può aumentare la precisione del fuoco. Se riesce nel suo test di Disciplina, può allora rilanciare tutti i dadi per colpire delle sue batterie d'artiglieria e batterie laser, durante la fase di fuoco. Raccogliete ogni dado che ha mancato il suo bersaglio e tiratelo nuovamente. Una nave che obbedisce all'ordine speciale *Agganciamiento* non può virare durante la fase di movimento, poichè mantiene una traiettoria fissa e dirige la potenza delle sue turbine verso i suoi sistemi d'armamento. Questo ordine speciale è veramente utile una volta che la nave è a gittata e non necessita alcuna virata.

I lamenti dell'equipaggio furono coperti dalla voce ferma e tonante del Capitano Artigliere Murman.

"Muovetevi, ratti spaziali! Spezzatevi la schiena nel sacro nome dell'Imperatore!"

Nel clangore di ingranaggi in movimento, i quaranta uomini tiravano catene per portare in posizione l'enorme proiettile del macrocannone.

"E' sufficiente, prepararsi a ricaricare!" ordino' Murman. Gli uomini lasciarono le catene e si misero a fianco dell'enorme finestra d'espulsione. Al segnale del Capitano Artigliere dieci uomini aprirono il blocco della culatta. Quando fu aperto gli altri azionarono il verricello di carico infilando, nel cuore del cannone, il proiettile pesante diverse tonnellate. Con un clangore assordante la culatta fu chiusa nuovamente.



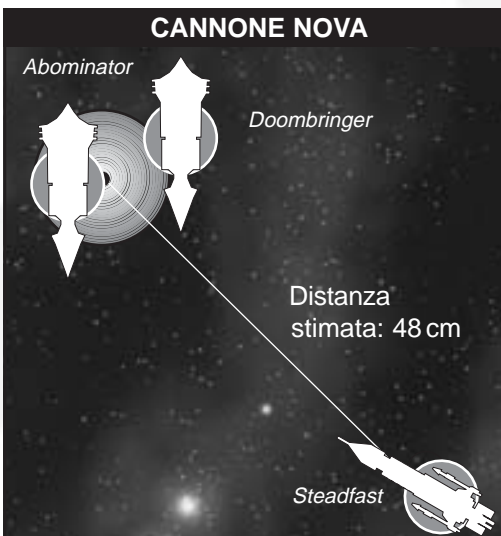
CANNONE NOVA

Si tratta di una arma gigantesca, normalmente montata sulla prua, in quanto, il rinculo generato possa essere compensato dalla potenza dei motori. Grazie a dei propulsori gravitonici, un canone nova può sparare un proiettile ad una velocità prossima a quella della luce regolato per esplodere ad una distanza predeterminata con una potenza maggiore ad una dozzina di bombe al plasma.

Regole del Cannone Nova

Nominate un bersaglio e stimate la distanza che lo separano dal cannone nova. Posizionate di seguito la sagoma del cannone in modo che il suo bordo più lontano dalla vostra nave sia alla distanza stimata rispettando sempre la gittata massima dell'arma. Se il foro centrale della sagoma tocca la basetta di una nave, amica o nemica, essa subirà 1D6 di Punti Danno qualunque sia il valore della sua Corazza. Una nave la cui basetta è parzialmente coperta dalla sagoma subisce un danno automatico. Se nessuna nave è colpita, piazzate un Segnalino di Impatto sotto il centro della sagoma (vedere più avanti per i dettagli sui Segnalini d'Impatto).

Gittata Minima: A differenza della maggior parte delle armi, i cannoni nova esigono una certa distanza di sicurezza. La stima non può essere inferiore a 30 cm, la distanza minima che il proiettile deve percorrere prima della detonazione.



Nel diagramma, un incrociatore classe Dominator, lo Steadfast, spara col suo cannone nova sull'Abominator stimando una gittata di 48 cm. Il bordo della sagoma è piazzato a questa distanza, il suo foro centrale copre parzialmente la basetta dell'Abominator, infliggendogli 1D6 Punti Danno. Lo Doombringer si trova in prossimità ed è coinvolto anche esso nell'esplosione subendo un Punto Danno.

NOTA IMPORTANTE : Se alcune delle vostre navi sono equipaggiate con cannoni nova, dovete stimare con tutte prima di procedere al resto del fuoco. La ragione è estremamente semplice: alcuni individui con pochi scrupoli potrebbero approfittare di un tiro con altri armi per "stimare" meglio una distanza dopo avere preso tutte le misure e elaborato sapienti calcoli. Di conseguenza, se dimenticate di aprire il fuoco con i vostri cannoni nova prima di passare alle altre armi, non potrete più utilizzarli durante il turno.

Ordini Speciali: *Avanti Tutta / Indietro Tutta / Nuova Rotta*

Una nave che obbedisce agli ordini speciali *Avanti Tutta*, *Indietro Tutta* e *Nuova Rotta* sacrifica la propria capacità di fuoco migliorando quella dei suoi motori. Durante la fase di fuoco, la nave che segue questi ordini divide per due la Potenza di Fuoco delle batterie d'artiglieria e la Forza delle batterie laser (arrotondato per eccesso). I cannoni nova non possono sparare.

"Questo e' un colpo, un colpo molto efficace!"

Attribuito al Colonnello Bast durante la Difesa d'Orar.

DANNI

Certe navi montano armi molto potenti in grado di ridurre delle intere città allo stato di pianure vetrificate, bisogna quindi che siano abbastanza corazzate per evitare un infausto destino. I loro scafi sono pesantemente rinforzati per sopravvivere alla incessante martellamento di gigawatts d'energia, inoltre devono proteggere gli uomini all'interno, molto vulnerabili alle fiamme della battaglia o al freddo glaciale del vuoto. Spesso sono le perdite inflitte all'equipaggio a paralizzare una nave piuttosto che all'implosione delle sue turbine.

**"Prendeteli, bruciateli
o distruggeteli!"**

Ordini del Contro-Ammiraglio Mourndark
per la Seconda Battaglia di Walpurgis

SUBIRE DANNI

Quando una nave è danneggiata, annotate sulla scheda il numero di Punti Struttura persi.

Quando un vascello perde la metà dei suoi Punti Struttura, è considerata *in avaria*. Se li perde tutti è *fuori combattimento* e deve essere effettuato un tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici per verificare se esplode oppure se è semplicemente alla deriva.

Per esempio, un incrociatore standard classe Lunar ha 8 Punti Struttura e sarà quindi in avaria dopo avere subito 4 Punti Danno.

Navi in avaria

La Forza e la Potenza di Fuoco delle armi di una nave in avaria, come anche le caratteristiche delle Torrette e degli Scudi sono dimezzate (arrotondate per eccesso) e il movimento è ridotto di 5 cm. Se ha un cannone nova, non può più utilizzarlo.

Ordine Speciale: *Prepararsi all'Impatto*



L'ordine speciale *Prepararsi all'Impatto* può essere dato nel corso della fase di fuoco avversaria o in qualsiasi altra fase avversaria. In caso di successo del test di Comando, la nave rimane sotto questo ordine fino alla fine del suo turno seguente e guadagna un tiro salvezza contro ogni colpo andato a segno (tranne quelli che colpiscono gli scudi). Tirate 1D6 : con un risultato di 4, 5 o 6 il colpo è ignorato. Una nave che segue questo ordine speciale non può iniziare un altro ordine speciale durante il suo turno successivo e la Potenza di Fuoco come la Forza di tutto il suo armamento è diviso per due, perfino i cannoni nova non possono fare fuoco. *Prepararsi all'Impatto* ha effetto solamente contro i tiri per colpire effettuati dopo che questo ordine è stato dato. In altri termini, non potete attendere il risultato delle conseguenze di una salva per annunciare "*Prepararsi all'Impatto!*"



COLPI CRITICI

Le armi utilizzate nello spazio sono così distruttive che quanto una nave è colpita, esiste la possibilità che una locazione vitale sia gravemente danneggiata. I colpi critici possono mettere temporaneamente fuori uso il suo armamento o i suoi motori, appiccare degli

incendi a bordo oppure anche danneggiare seriamente lo scafo.

Tirate 1D6 per ogni Punto Danno inflitto ad una nave (non ai suoi scudi). Da 1 a 5, il colpo non ha altri effetti, con un risultato di 6, provoca un colpo critico. Tirate 2D6 e consultate questa tabella.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

2D6	Danni Supp.	Risultato
2	+0	Armamento Dorsale Danneggiato. L'armamento dorsale della nave ha sofferto gravemente dal colpo: le sue linee di alimentazione sono interrotte, i suoi meccanismi di traverso danneggiati e diversi artiglieri uccisi. Può sparare solo dopo essere stato riparato.
3	+0	Armamento di Dritta Danneggiato. L'armamento di dritta è stato messo fuori uso e può sparare solo dopo essere stato riparato.
4	+0	Armamento di Sinistra Danneggiato. Pesanti danni hanno ridotto al silenzio l'armamento di sinistra, che può sparare solo dopo essere stato riparato.
5	+0	Armamento di Prua Danneggiato. La parte frontale della nave è stato centrato da un proiettile. L'armamento di prua può sparare solo dopo essere stato riparato.
6	+1	Sala Macchine Danneggiata. Il personale di bordo è impegnato a riattivare i reattori. La nave non può effettuare nessuna virata fino a quando i guasti non siano riparati.
7	+0	Al fuoco! Le condutture si rompono provocando degli incendi in diversi compartimenti. Tirate i dadi per riparare questi danni (per estinguere i focolai) alla fine del turno: se il fuoco è ancora acceso, provoca un Punto Danno e la nave continua a bruciare.
8	+1	Propulsione Danneggiata. Un blocco del motore non è più operativo. Riducete la velocità della nave di 10cm fino a quando i guasti non siano riparati.
9	+0	Plancia Distrutta. Il ponte che ospitava gli ufficiali è stato distrutto. La Disciplina del vascello è diminuito di -3. Questo danno non può essere riparato.
10	+0	Scudi Fuori Uso. Un sovraccarico provoca l'esplosione dei generatori degli scudi, lasciando la nave senza difese. Il numero degli Scudi della nave è ridotta a 0. Questo danno non può essere riparato.
11	+D3	Breccia nello Scafo. Una enorme crepa provoca il trapasso in massa dell'equipaggio.
12	+D6	Collasso delle Paratie Stagne. I piloni portanti della nave iniziano a cedere, interi compartimenti crollano. Pregate che la nave resista al colpo!

Nota : Se il risultato di un colpo critico non può essere applicato, come per esempio Armamento di Prua Danneggiato su una nave che non lo possiede, applicate il risultato seguente, nel nostro caso Sala Macchine Danneggiata. Se uno stesso sistema è colpito diverse volte, per poter funzionare nuovamente deve essere riparato per ogni volta che è stato danneggiato.

I danni provocati da un colpo critico non possono provocarne altri a loro volta.

Colpi Critici contro le Scorte

Una scorta che subisce un colpo critico per qualsiasi ragione, come per esempio in seguito ad un'azione d'abbordaggio, è automaticamente distrutta.

Nota : Qualunque sia la ragione, c'è sempre una possibilità che un danno inflitto ad una nave sia serio. Il tiro di dado, che determina la gravità del colpo è effettuata per ogni Punto Danno inflitto ad una nave, indifferentemente dalla fonte.

SEGNALINI D'IMPATTO

Quando le navi vengono bersagliate, ne risultano enormi esplosioni, onde d'urto, nubi di radiazioni intense, rigetti di plasma, di detriti, oppure testate inesplose. Tutti questi elementi sono rappresentati dai Segnalini d'Impatto.

Piazzare dei Segnalini d'Impatto.

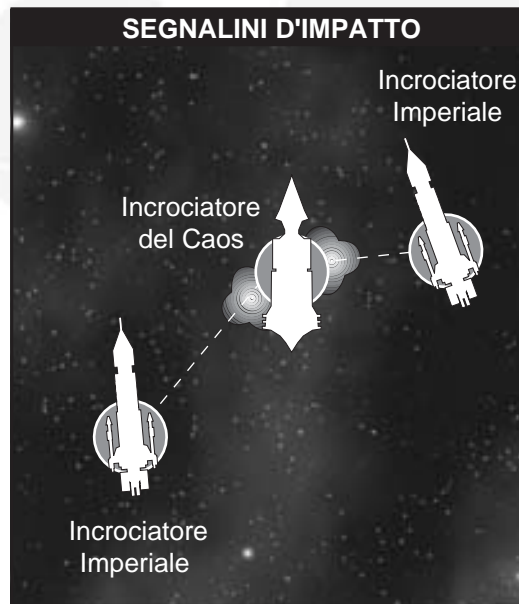
I Segnalini d'Impatto sono piazzati sul tavolo dove avviene un certo evento e rimangono in gioco fino a quando non siano rimossi successivamente, alla fine di un turno. La maggior parte indicano i colpi assorbiti dagli scudi, ma possono generarli anche l'esplosione di una nave o certe armi apocalittiche. I Segnalini d'Impatto sono posizionati sul tavolo nelle seguenti circostanze:

- Per ogni colpo assorbito dagli scudi.
- Per le navi ridotte a 0 Punti Struttura, secondo la Tabella dei Colpi Catastrofici.
- Per ogni colpo di un cannone nova fallito.

I Segnalini d'Impatto derivanti da colpi agli scudi sono piazzati in contatto di basetta con la nave, orientati nella direzione da dove proviene il colpo

Notate che una volta sul tavolo, i Segnalini di Impatto non si muovono. Indicano delle zone di turbolenze e diventano temporaneamente elementi del campo di battaglia a tutti gli effetti.

Nell'esempio qui sotto, due incrociatori imperiali aprono il fuoco su una nave omologa del Chaos. Ognuno infligge un colpo, viene quindi piazzato in contatto di basetta con l'incrociatore nemico, un Segnalino d'Impatto entrambi orientati rispetto alle due fonti di fuoco.



Effetti dei Segnalini d'Impatto

Movimento: Se una nave si muove toccando dei Segnalini d'Impatto, la sua velocità è ridotta di 5 cm per quella fase, indifferentemente dal numero di segnalini incontrato. In queste circostanze, una nave il cui valore Scudi sia pari a 0 subisce un Punto Danno con un risultato di 6 su 1D6. Se un segnalino di un'arma di supporto passa sopra un Segnalino d'Impatto, come una salva di siluri o una squadriglia, è eliminato dal tavolo con un risultato di 6 su 1D6.

Fuoco: I Segnalini d'Impatto interferiscono con il fuoco in quanto oscurano la visuale e fanno apparire numerosi echi sui sensori. Se la linea di tiro di una nave attraversa un Segnalino d'Impatto (compresi quelli in contatto con la sua basetta), vi obbliga a scalare di una colonna verso destra la Tabella dell'Artiglieria. Le batterie Laser e il

cannone nova non ne sono influenzati. Notate che l'effetto dei Segnalini d'Impatto è immediato e che possono quindi influenzare i tiri seguenti nella stessa fase di fuoco nei punti dove essi siano stati piazzati.

Scudi: Se la basetta di una nave è in contatto con uno o più Segnalini d'Impatto, il suo valore di Scudi è ridotto di -1 per ciascuno d'essi.

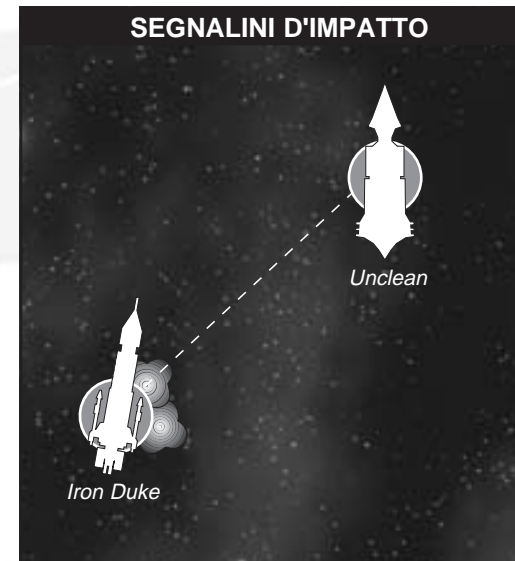
SCUDI

Al fine di sopravvivere ai rigori degli scontri, le navi sono protette da potenti scudi che formano un campo di forza attorno ad esse, come una bolla invisibile, potrebbe assorbire e respingere un eccesso di radiazioni stellari, piogge di meteoriti o una salva di fuoco diretto. La quantità di danni che questi scudi possono sopportare sono tuttavia limitati, un attacco sostenuto provocherà il loro spegnimento temporaneo, necessario ai generatori per dissipare il calore eccessivo, evitando un sovraccarico d'energia.

Ogni scudo può assorbire un Punto Danno inflitto alla nave durante la fase di fuoco. Viene piazzato in contatto di basetta, un Segnalino d'Impatto per ogni colpo bloccato, indicando la quantità d'energia assorbita.

Quando il numero dei Segnalini d'Impatto in contatto di basetta con una nave è uguale al suo numero di Scudi, non possono essere assorbiti ulteriori danni durante il turno e ogni colpo seguente sarà inflitto alla nave. Nel momento in cui gli Scudi vengono sovraccaricati, potranno essere riattivati solo dopo che la nave è sfuggita alla tempesta di onde d'urto rappresentate dai Segnalini d'Impatto. Quando la nave si allontanerà dai Segnalini d'Impatto in una fase di movimento successiva, gli scudi si riattiveranno.

Gli scudi sono efficaci solamente contro il fuoco delle batterie laser, batterie di artiglieria e dei cannoni nova. Gli speronamenti, gli attacchi dei bombardieri e dei siluri penetrano nell'area di protezione, vanificando l'effetto degli Scudi.



In questo esempio, l'Iron Duke (dotato di due scudi) viene bersagliato dall'Unclean subendo tre Punti Danno. Due sono assorbiti dai suoi scudi: lo stesso numero di Segnalini d'Impatto viene quindi piazzato in contatto con la sua basetta per mostrare che i suoi scudi hanno fermato due colpi in questo turno. Poiché i suoi scudi sono sovraccaricati, il terzo colpo centerà la nave come ogni ulteriore colpo subito dall'Iron Duke durante il turno in corso.

L' Intolleranza era circondata da una sfera effervescente di plasma e di detonazioni, tenuta a bada dagli scintillanti archi di energia degli scudi. Con un lampo accecante, i generatori crollarono sotto il massacro lasciandola alla merce' del nemico.

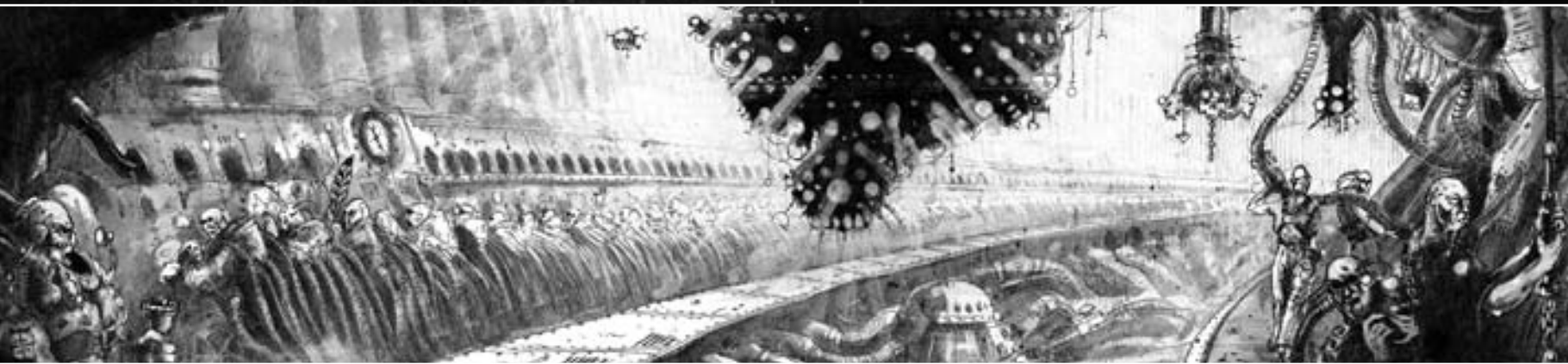
COLPI CATASTROFICI

Una nave senza nessun Punto Struttura è fuori combattimento: alcuni membri dell'equipaggio potrebbero essere in vita, imprigionati nei compartimenti ancora connessi all'energia, ma non sono più in grado di battersi. Quando delle scorte sono ridotte a 0 Punti Struttura, eliminatele dal gioco rimpiazzandole con dei Segnalini d'Impatto per rappresentare la nuvola di detriti, ultimo segnale della loro esistenza. Nel caso delle navi di linea, esiste una possibilità che siano distrutte da una reazione a catena causata dal propulsore al plasma o da un incidente al motore Warp. Tirate 2D6 e consultate la Tabella dei Colpi Catastrofici.

Nota: I relitti in fiamme o alla deriva, bloccano la linea di vista che attraversa la loro basetta a causa delle nubi di gas e di detriti che genera. I siluri che colpiscono un relitto esplodono al suo contatto (vedere le regole sulle armi di supporto per maggiori dettagli). Se un relitto subisce dei nuovi danni, effettuate un nuovo tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici. I relitti in fiamme o alla deriva non hanno un valore di Scudi o di Torrette. Il relitto può sempre essere preso di mira (nella speranza che esplodendo danneggi il nemico!); utilizzate quindi il valore di Corazza normale.

TABELLA DEI COLPI CATASTROFICI

Segnalini Impatto		
2D6	Supplem.	Risultato
2-6	1	Relitto alla Deriva. La nave, ridotto ad un involucro senza vita, avanza di 4D6cm nel vuoto dello spazio durante ciascuna delle sue fasi di movimento successive. Piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto di base dopo ogni suo movimento.
7-8	1	Relitto in Fiamme. La nave è un'ammasso incandescente di incendi incontrollati su tutti i suoi ponti. Questi incendi si estingueranno o provocheranno una esplosione cataclismica. Il relitto avanza di 4D6 cm durante ciascuna delle sue fasi di movimento successive. Piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto di base ed effettuate un nuovo tiro su questa tabella dopo ogni suo movimento.
9-11	Variabile	Sovraccarico della Propulsione al Plasma I motori esplodono in una palla incandescente. La nave è eliminata dal gioco, lasciandosi dietro un numero di Segnalini d'Impatto pari alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Tutte le navi nel raggio di 3D6cm sono colpite da una batteria laser con Forza pari alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Effettuate normalmente il tiro per colpire.
12	Variabile	Implosione della Propulsione Warp. Il motore Warp implode, generando un'onda d'urto nello spazio reale. La nave è eliminata dal gioco, lasciandosi dietro un numero di Segnalini d'Impatto pari ai suoi Punti Struttura iniziali. Tutte le navi nel raggio di 3D6 cm sono colpite da una batteria laser con Forza pari ai suoi Punti Struttura iniziali. Effettuate normalmente il tiro per colpire.



"Mi aspetto che ogni uomo usi le dita fino all'osso, nel compimento del proprio compito e se non fosse sufficiente che le usi fino al midollo!"

Primo Ordine Permanente assegnato dal Capitano Krassus (oggi Ammiraglio)

LA FASE DI SUPPORTO

Il termine *supporto* serve ad identificare tutti i tipi di armi utilizzate dalle navi, che viaggiano indipendenti verso il loro bersaglio. Questa categoria include siluri e le squadriglie di velivoli d'attacco come caccia o bombardieri.

Tutti gli attacchi di supporto sono rappresentati da segnalini piazzati all'inizio di ogni fase di supporto i quali attaccano se entrano in contatto con un altro segnalino di supporto o una nave.

LANCIARE UN'ARMA DI SUPPORTO

Le navi dotate di siluri e/o ponti di lancio possono lanciare delle armi di supporto durante la fase di fuoco (i segnalini sono piazzati sulla basetta della nave per mostrare che sono stati lanciati), ma si muoveranno durante la fase di supporto. Dopo avere lanciato le sue armi di supporto, una nave potrà lanciaarne delle nuove solo dopo avere effettuato l'ordine *Ricarica Supporti*.

Ordine Speciale: *Ricarica Supporti*



Le armi di supporto hanno bisogno di essere armate prima del lancio. Si considera che le navi comincino la partita con i loro siluri armati e i loro velivoli d'attacco riforniti e pronti al decollo. Tuttavia una volta che le armi di supporto sono state lanciate, devono ricevere l'ordine speciale *Ricarica Supporti* prima di potere lanciaarle nuovamente. Se la nave che riceve questo ordine riesce nel suo test di Disciplina, la manovra ha successo e potrà utilizzare le armi di supporto nella seguente fase di fuoco o conservarle ed utilizzarle più tardi. Indicate sulla vostra scheda, quale nave ha le armi di supporto pronte al lancio.

Armi di Supporto terminate.

Se un nave ottiene un risultato doppio sul test di Comando durante la *Ricarica Supporti* viene considerato che i suoi ponti di lancio abbiano avuto un incidente, che i siluri siano terminati o che un'altro colpo di sfortuna abbia colpito la nave. Questa nave non potrà più tentare la *Ricarica Supporti* per tutta la partita. Il risultato è sempre applicato: se il doppio ottenuto permette alla nave di riuscire nel suo test di Disciplina, le armi sono ricaricate ma ne rimane a corto per il resto della partita. Di conseguenza, se la nave ottiene un doppio superiore alla sua Disciplina, non riuscirà a ricaricare e non potrà più tentare di farlo per tutta la partita.

MOVIMENTO DELLE ARMI DI SUPPORTO

Durante la fase di Supporto, i giocatori possono muovere ed attaccare con i segnalini di supporto inclusi quelli che sono stati lanciati nei turni precedenti. A volte entrambi i giocatori hanno segnalini da muovere ed è importante sapere chi inizia: il giocatore di turno muove i segnalini per primo.

Tutte le armi di supporto hanno un valore di Velocità che definisce la loro distanza di movimento massima durante ogni fase. Gli attacchi di queste armi di supporto sono rappresentati da segnalini che vengono mossi sul tavolo di gioco.

Armi di supporto e Segnalini d'Impatto

A differenza delle navi più grandi, le armi di supporto non sono schermate, di conseguenza potrebbero essere distrutte se attraversano un qualsiasi numero di Segnalini d'Impatto durante il loro movimento. Tirate 1D6 : con 6, il segnalino è rimosso dal gioco.

FUOCO CONTRO LE ARMI DI SUPPORTO

Durante la fase di fuoco, le armi a tiro diretto possono aprire il fuoco contro le armi di supporto. Queste ultime sono considerevolmente più piccole e rapide per le batterie d'artiglieria, utilizzate quindi la colonna delle Armi di supporto sulla Tabella dell' Artiglieria. L'orientamento del bersaglio è indifferente, ma si applicano ugualmente gli slittamenti di colonna dovute alla portata o ai Segnalini di Impatto. Le batterie laser e d'artiglieria devono ottenere dei 6 per colpire bersagli di taglia così ridotta. I segnalini di supporto colpiti sono immediatamente rimossi dal gioco, come anche quelli coinvolti in una detonazione del cannone nova.

ATTACCHI DELLE ARMI DI SUPPORTO

Se un segnalino d'arma di supporto entra in contatto con un altro segnalino o la basetta di una nave, attaccherà causando effetti descritti nelle pagine seguenti. Tutti gli attacchi delle armi di supporto ignorano gli scudi.

TIPI DI ARMI DI SUPPORTO

SILURI

Il termine "siluro" è sempre stato utilizzato per descrivere tutti i missili a lungo raggio d'azione trasportati da una nave stellare. Il tipico siluro misura più di 75 metri di lunghezza e la sua propulsione è assicurata da un motore al plasma che, combinata all'esplosione della sua testata, lo trasformano in una vera bomba al plasma. L'area di una nave riservata al lancio di queste macchine di morte è un enorme complesso silonato con montacarichi e gru che convogliano i proiettili, dai magazzini blindati dove sono immagazzinati, fino ai tubi di lancio.

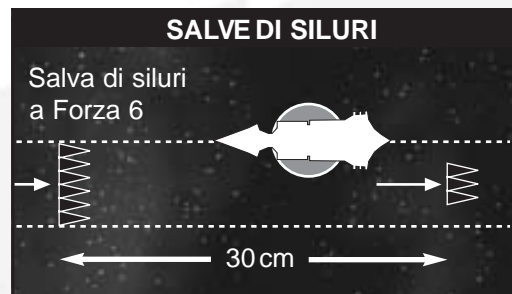
Una volta lanciato, la propulsione al plasma proietta il siluro in avanti a grande velocità, iniziando un processo d'accumulo d'energia che raggiungerà il suo culmine poco prima della detonazione. I siluri hanno una capacità limitata d'individuare i bersagli e modificheranno la loro traiettoria solo se passeranno a qualche migliaio di chilometri da una nave.

Regole dei Siluri

I siluri possono essere lanciati da una nave con tubi di lancio che si trovano normalmente nella prua. In Battlefleet Gothic, i siluri hanno valori di Forza e di Velocità ben definiti, mostrati nelle loro caratteristiche. Più è elevata la Forza di una salva, più alto è il numero dei siluri e più largo è il segnalino che li rappresenta. Più elevata è la Velocità e più rapidamente viaggiano i siluri.

Una volta lanciati, i siluri normali si muovono in linea retta di una distanza pari alla loro velocità durante ogni fase di supporto, fino a quando non esplodono o lasciano il tavolo. A differenza dei vascelli, non possono controllare la propria velocità e sono obbligati a muoversi della loro distanza di movimento massima ad ogni fase di supporto.

L'attacco è risolto se il segnalino viene in contatto con la basetta d'una nave (amica o nemica). Tirate 1D6 per ogni punto di Forza della salva. Ogni dado con un risultato superiore o uguale al valore della Corazza della nave, infligge un Punto Danno. I siluri oltrepassano gli scudi prima dell'impatto ignorando quindi questa protezione. Dopo la risoluzione dell'attacco, la salva continua il suo movimento, ma la Forza è ridotta di 1 per ogni Punto Danno inflitto. Se necessario, rimpiazzate il segnalino con un altro di grandezza appropriata.



Una salva di siluri a Forza 6 arriva in contatto di una nave. Sono lanciati 6D6 di cui tre infliggono danni: la salva riduce la Forza a 3 e continua il suo movimento fino a percorrere la totalità della sua distanza. Se altre navi si trovano sulla loro traiettoria, rischiano anch'esse di essere danneggiate.

Detonazione Anticipata

Una salva di siluri può esplodere anticipatamente a causa di una circostanza seguente:

- Con un risultato di 6 su 1D6 se attraversa dei Segnalini d'Impatto.
- Se la salva è bersagliata da armi a fuoco diretto ed è colpita almeno una volta.
- Se colpisce un segnalino di altri siluri

Se una salva di siluri esplose anticipatamente rimuovetela dal gioco.

SILURI D'ABBORDAGGIO

I siluri d'abbordaggio sono concepiti per perforare lo scafo esterno di un vascello nemico e permettere l'assalto di truppe armate, incaricate di sabotare i sistemi dell'obbiettivo.

Questi siluri hanno un equipaggio, possono quindi ruotare fino a 45° all'inizio della fase di supporto.

I siluri d'abbordaggio non attaccano fino a quando entrano in contatto con la basetta di una nave nemica. Lasciate il segnalino in contatto e risolvete un attacco mordi-e-fuggi alla fine del turno. Queste azioni sono descritte dettagliatamente nelle regole avanzate.

VELIVOLI D'ATTACCO

I velivoli d'attacco sono dei minuscoli vascelli che arrivano in battaglia a bordo di navi più grandi. In caso d'attacco, assistono la loro nave madre o effettuano offensive a lungo raggio.

I velivoli d'attacco variano dal semplice caccia monoposto al bombardiere pesante. Costituiscono dei bersagli difficili da colpire per le navi ordinarie, la loro taglia e la loro agilità gli permette di uscire indenni dal fuoco più sostenuto. Tuttavia, hanno un raggio d'azione ristretto e possono operare lontano dalla loro nave madre per un periodo limitato, prima di dovere ritornare alla base per riapprovvigionarsi di carburante e munizioni.

"Mentre ero a caccia su Archandor, vidi un enorme Veldet maschio attaccato da una nube di vespe soldato. Il Veldet barriva infuriato stradicando alberi e quei piccoli insetti colorati lo colpivano ripetutamente portandosi via ogni volta una microscopica manciata di carne. In meno di un quarto del mio turno di guardia, le ossa furono lasciate sbiancare al sole. Quindi non venitemi a dire che questi velivoli d'attacco non possono farci del male!"

Regole dei Velivoli d'Attacco

I velivoli d'attacco sono lanciati dai ponti delle loro navi madri, le quali differiscono per il numero di squadriglie che possono lanciare simultaneamente. Un incrociatore classe Dictator con quattro ponti può lanciarne quattro alla volta, ognuno viene rappresentato da un segnalino distinto.

Al momento del lancio, il giocatore può selezionare quale velivolo d'attacco tra quelli che trasporta la sua nave, verrà impiegato; caccia e bombardieri o sceglierne esclusivamente un solo tipo, ognuno rappresentato da un segnalino diverso.

Contrariamente ai siluri, i velivoli d'attacco possono muoversi in qualsiasi direzione fino alla distanza massima indicata nella loro caratteristica di Velocità. Qualsiasi velivolo d'attacco che entra in contatto con altri segnalini di supporto o con navi può attaccare come descritto più avanti.

Torrette di Difesa

La maggior parte delle navi dispone di diversi sistemi d'arma e torrette in grado di abbattere siluri e velivoli d'attacco nella loro fase d'avvicinamento finale. L'armamento principale è semplicemente troppo pesante e lento per intercettare le armi di supporto a corta gittata.

Contro i Siluri: Tirate 1D6 per ogni Torretta. Con 4, 5 o 6 riducete la Forza della salva di 1.

Contro i Velivoli d'Attacco: Tirate 1D6 per ogni Torretta. Con 4, 5 o 6 distruggete una squadriglia.

Le torrette di una nave possono sparare su ogni salva di siluri o su ogni squadriglia di velivoli d'attacco nel corso della fase di fuoco di supporto. Notate tuttavia che le torrette possono essere impiegate per difendersi contro i siluri o i velivoli d'attacco ma non contro entrambi nella stessa fase. E' quindi possibile sommergere un obiettivo con attacchi combinati.

CACCIA

I caccia sono piccoli, rapidi ed estremamente agili, ma le loro armi sono adatte alla distruzione di siluri o di altri velivoli della loro taglia. Le loro missioni sono intercettare le armi di supporto nemiche oppure proteggere i bombardieri e le lance d'assalto, più vulnerabili, fino a destinazione.

Regole dei Caccia

Quando entrano in contatto, i caccia attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Segnalini di Supporto: I difensori vengono dispersi oppure distrutti nel combattimento e i caccia vittoriosi rientrano alla nave madre per riarmarsi e rifornirsi. Rimuovete dal gioco sia i segnalini difensori che quelli attaccanti.

Contro le navi: La corazza del bersaglio non può essere scalfita dall'armamento leggero dei caccia. Lasciate la squadriglia in gioco.



"I migliori negoziatori sono i vascelli di una flotta Imperiale in assetto di guerra..."

Ammiraglio Supremo Ravensburg.

BOMBARDIERI

I bombardieri sono lenti e pesanti con distruttive armi anti-nave. Anche se vulnerabili ai caccia nemici, sono una seria minaccia per le navi.

Regole dei Bombardieri

Quando entrano in contatto, i bombardieri attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Caccia: I bombardieri sono eliminati rapidamente dai caccia più veloci, che ritornano alla loro nave madre per rifornirsi e riarmarsi. Rimuovete dal gioco i due segnalini.

Contro altri Segnalini di Supporto: i bombardieri riescono ad evitare lo scontro senza ulteriori effetti. Lasciate i due segnalini in gioco.

Contro le Navi: I bombardieri effettuano un attacco. Per ogni squadriglia di bombardieri, effettuate 1D6 di tiri per colpire il valore più basso della Corazza della nave. Questo numero è ridotto di -1 per ogni Torretta sulla nave. Una volta terminato il bombardamento, rimuovete i segnalini delle squadriglie dal gioco.

Un'ondata di due squadriglie di bombardieri attacca un incrociatore con due torrette. Quest'ultimo può tirare due dadi per tentare di abbattere le squadriglie in avvicinamento, quelle sopravvissute effettueranno 1D6-2 di attacchi ciascuna e saranno rimosse dal gioco.

LANCE D'ASSALTO

Le lance d'assalto sono concepite per attaccarsi ad una nave e sfondare lo scafo permettendo alle squadre speciali di assaltarla, innescando cariche esplosive, massacrando l'equipaggio e provocando più danni possibili prima di ritirarsi.

Regole delle Lance d'Assalto

Quando entrano in contatto, le lance d'assalto attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Caccia: Gli avversari hanno la meglio su di essi prima di ritornare alla nave madre per rifornirsi. Rimuovete dal gioco i due segnalini.

Contro altri Segnalini di Supporto : Le lance d'assalto effettuano semplicemente una manovra di aggiramento. Lasciate i due segnalini in gioco.

Contro le Navi: Le lance effettuano un attacco sulla nave. Lasciate il segnalino in contatto di bassetta con la nave e risolvete un attacco morde-e-fuggi alla fine del turno per ogni squadriglia di lance d'assalto. Questi attacchi sono descritti in dettaglio nelle regole avanzate. Dopo l'attacco, le lance d'assalto tornano alla loro nave madre per rifornirsi di carburante e di truppe fresche. Una volta risolto l'attacco alla fine del turno, rimuovete dal gioco il segnalino della squadriglia.

LANCIARE ONDATE DI VELIVOLI D'ATTACCO

Quando una nave lancia le sue squadriglie, può ordinare di agire in modo individuale o raggrupparle in ondate. Per rappresentare un'ondata, mettete semplicemente i segnalini delle squadriglie in contatto e muovetele assieme. Un'ondata composta da velivoli che viaggiano ad una velocità differente, si spostano alla velocità di quello più lento.

Se i caccia/le torrette nemiche attaccano un'ondata, dovranno eliminare le squadriglie dei caccia prima di passare ai velivoli più grossi. Potrete trarre vantaggio da questa regola per formare delle ondate dove sarà possibile sacrificare i caccia salvando i bombardieri o le lance d'assalto che stanno scortando.

Se lo desiderate, le ondate possono dividersi durante il loro movimento, ma una volta separate, non possono ritornare in formazione, poichè un'ondata può essere organizzata solo al lancio dalla nave madre.

Il più grande vantaggio di questi raggruppamenti è che le torrette di difesa di una nave possono sparare solo una volta ad ogni ondata, dando ai velivoli una maggiore possibilità di sopravvivenza. Tuttavia, se un'ondata è colpita dal fuoco delle batterie di artiglieria o batterie laser, è interamente distrutta in un solo colpo.



LA FASE FINALE

Durante la fase finale, i giocatori determinano le conseguenze di azioni intraprese precedentemente e possono tentare di riparare gli effetti dei colpi critici. Alcuni Segnalini d'Impatto sono rimossi dal tavolo, poichè l'energia e i detriti generati si dissipano naturalmente. La fine del turno è una occasione per pulire il tavolo, per conteggiare i Punti Vittoria, per verificare se le condizioni di vittoria dello scenario siano state raggiunte e per fare una pausa con dei biscotti. Procedete nel seguente ordine:

1. Tentate di riparare i danni dei colpi critici.
2. Rimuovete 1D6 di Segnalini d'Impatto dal tavolo

CONTROLLO DANNI

Nella fase finale, i due giocatori possono tentare di riparare le conseguenze dei colpi critici, poichè l'equipaggio di soccorso lavora continuamente per saldare le breccie nello scafo, riparare i circuiti di alimentazione ed estinguere i focolai d'incendio. Per rappresentare i loro sforzi, alla fine del turno, ogni nave di linea può tirare un numero di D6 uguale al numero di Punti Struttura rimasti. Ogni 6 ottenuto indica la riparazione di una locazione o l'estinzione di un incendio. Se la nave è in contatto con uno o più Segnalini d'Impatto, dovrete tirare solo la metà della quantità normale dei dadi (arrotondata per eccesso).

RIMOZIONE DEI SEGNALINI D'IMPATTO

Con il tempo, le nuvole di detriti e di turbolenze rappresentate dai Segnalini d'Impatto si dissipano sufficientemente fino a non essere di alcun ostacolo. Il giocatore di turno rimuove dal tavolo 1D6 di Segnalini d'Impatto. Quelli in contatto di basetta con una nave non possono essere rimossi, del resto il giocatore è libero di scegliere quali dissipare.

Avete terminato di leggere le regole più importanti di Battlefleet Gothic. A questo punto, vi suggeriamo di giocare il primo scenario descritto a pagina 68, *Scontro di Incrociatori*, per vedere come funziona.



"Solo una nave folle combatterebbe contro una stazione spaziale."

Attribuita all'Ammiraglio Supremo Ravensburg