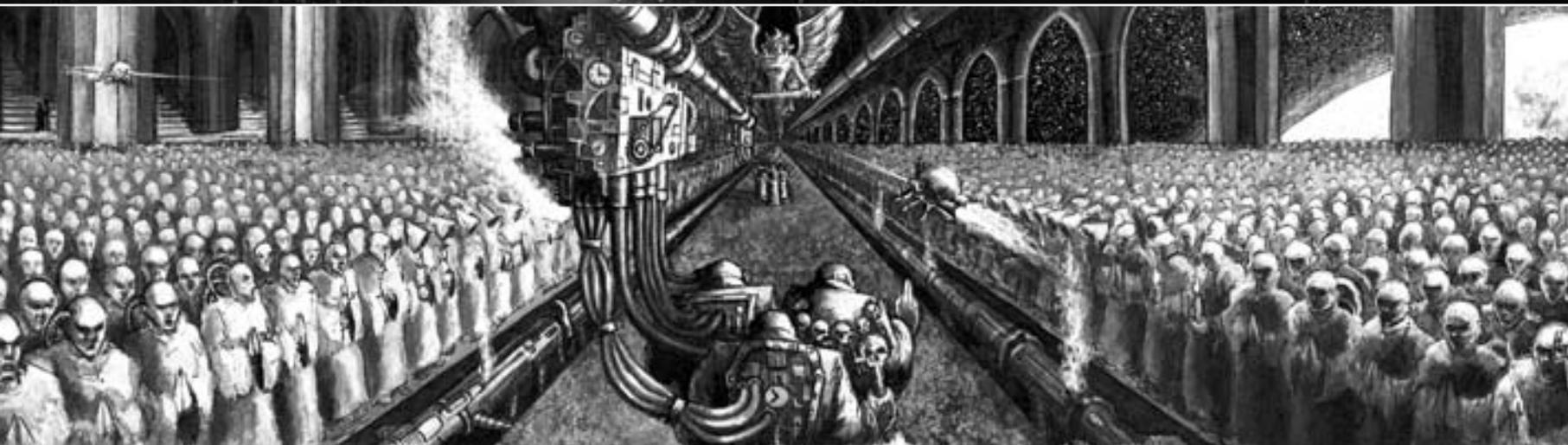


REGOLE AVANZATE



La sezione seguente é dedicata a tutte quelle regole piú particolari che non sempre vengono usate in partita e che necessitano di una buona dimestichezza con i principi base del gioco: anche se si riferiscono a situazioni possibili, tattiche come quella di speronare o di abbordare altre navi rimangono eventi rari. Queste regole sono state semplicemente pensate per completare il meccanismo delle regole base, una volta che le avrete comprese interamente. Allo stesso modo, i fenomeni spaziali e gli scenari non sono indispensabili alle vostre partite, ma apportano delle novità interessanti.



O Eterno dio Imperatore. Tu che da solo distendi il paradiso davanti a noi e ci proteggi dall'ira del Warp.
Colui che ha attraversato il vuoto legandolo fino a quando il giorno e la notte non esistono piu'.
Sii lieto di ricevere sotto la Tua Gloriosa e potente protezione le anime dei Tuoi servitori e la flotta in cui serviamo.
Preservaci dai pericoli del vuoto e dalla violenza del nemico.
Affinche' possiamo essere i guardiani dei nostri fratelli umani e dei suoi domini, i protettori di coloro che attraversano il vuoto per servire la Tua grandiosita'.
Affinche' gli abitanti del nostro Imperium possano servirTi, nostra Sapienza e che possiamo ritornare trionfanti con i frutti del nostro lavoro.
E che pensieri ringrazievoli della tua misericordia rendano grazia al tuo Santo Nome.
Per i millenni del Tuo regno eterno.
Amen.

Preghiera quotidiana della Flotta.

FASE DI MOVIMENTO

AVANTI TUTTA, VELOCITA' DI SPERONAMENTO

Una nave che sta eseguendo l'ordine *Avanti Tutta* può tentare di speronare una nave nemica. Durante la sua fase di movimento, deve arrivare in contatto di base con la vittima designata.

La nave deve effettuare un test di Disciplina e in caso di successo, il capitano manovra con talento riuscendo a speronare. In caso di fallimento, il bersaglio devia lo speronamento e prosegue il movimento. E' più semplice per un scorta speronare una nave da battaglia piuttosto che il contrario. Il test di Disciplina, si effettua quindi tirando 3D6 se la nave bersaglio è di tipo più piccolo rispetto a quella che sta tentando lo speronamento, al contrario se il tipo di nave è più grossa, il test si effettua tirando un solo D6.

Per esempio, l'incrociatore imperiale Agrippa deve effettuare un test di Disciplina su 2D6 per speronare un altro incrociatore; su 3D6 nel caso di una scorta e su 1D6 per speronare una nave da battaglia.

Se la nave riesce nella sua manovra d'avvicinamento, tira 1D6 per ogni Punto Struttura iniziale (e non quello rimanente). Tutti i risultati superiori o uguali al valore della Corazza del bersaglio, infliggono un Punto Danno. Questo tipo di attacco non può essere deviato dagli scudi.

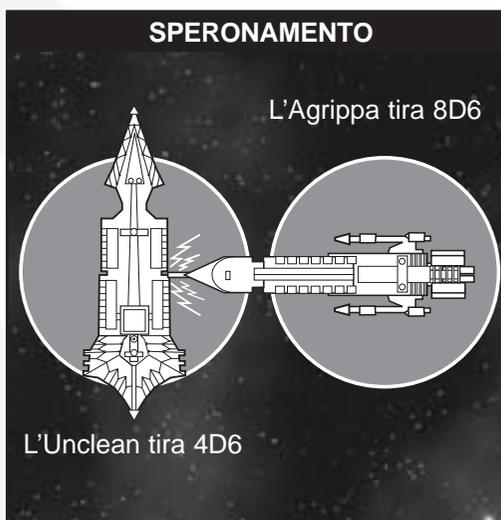
La nave speronata tira un numero di D6 uguale alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Ogni risultato superiore o uguale al valore della Corazza frontale della nave che sta effettuando lo speronamento infligge un Punto Danno. In caso di collisione frontale (anteriore contro anteriore), la nave speronata tira anch'essa D6 pari al numero di Punti Struttura che aveva all'inizio della partita. Risolto lo speronamento, la nave continua il suo movimento.

RIASSUNTO DELLO SPERONAMENTO

Nave speronante: Tira un numero di D6 pari al numero di Punti Struttura iniziali.

Nave speronata lateralmente o posteriormente: Tira un numero di D6 pari alla metà del numero di Punti Struttura iniziali.

Nave speronata frontalmente: Tira un numero di D6 pari al numero di Punti struttura iniziali.



Esempio di speronamento: L'Agrippa, un incrociatore classe Lunar, sperona l'Unclean, un incrociatore del Caos classe Murder sul fianco a dritta. L'Agrippa avendo inizialmente 8 Punti Struttura tira quindi 8D6 per danneggiare l'Unclean (il quale valore Corazza è di 5). Ottiene 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5 e 6, e infligge tre Punti Danno. Di seguito, l'Unclean, il quale aveva all'inizio 8 Punti Struttura, tira 4D6 contro l'Agrippa (il cui valore Corazza è di 6 grazie alla sua prua rinforzata). I risultati dei dadi sono 3, 3, 5 e 6, quindi solo un Punto Danno viene inflitto all'Agrippa.

DISIMPEGNO DA UN COMBATTIMENTO

E' meglio, qualche volta, scappare con la coda tra le gambe ritornando per prendersi la rivincita. Il capitano di una nave che non ha più la possibilità di vincere, o incontra semplicemente un nemico superiore numericamente, può capire di essere senza speranza. La procedura di disimpegno classica consiste in un cambiamento brutale della traiettoria frontale, lo spegnimento di tutti i sistemi, per evitare di essere traditi dall'emissione di energia. Con un pò di fortuna, la nave può lasciare la zona di battaglia e fare rotta verso un porto d'attracco appena la situazione si è tranquillizzata.

Per disimpegnarsi, una nave deve riuscire, alla fine del suo movimento, in un test di Disciplina. Si applicano i seguenti modificatori:

Ogni Segnalino d'Impatto nel raggio di 5 cm +1
*Fenomeno celeste nel raggio di 15 cm +3**
Per ogni nemico o segnalino d'arma di supporto nemico in un raggio di 15 cm -1

**Come un campo d'asteroidi o un pianeta. In caso di effetto stellare come una radiazione o una eruzione solare, questo bonus si applica a tutto il tavolo.*

Se il test riesce, la nave viene rimossa dal tavolo e non può ritornare per il resto della partita. Nel caso di fallimento, la nave rimane in gioco ma non può fare fuoco, utilizzare le sue armi di supporto nè impartire un ordine speciale per il turno in corso. Una nave che finisce fuori dal tavolo è disingaggiata, anche se fatto involontariamente!

"E' cio' che pensate? Peccato che non siete pagato per pensare !!"

Risposta dell'Ammiraglio Krantz alla proposta di ripiegare formulata dal Capitano Abram nel Settore della Lozande.

FASE FINALE

Gli ingegneri erano pronti, i loro attrezzi sostituiti dai fucili e pesanti uncini d'arrembaggio. La paratia interna fu illuminata a giorno dall'esplosione di luce e dalle lance a caldo della squadra d'abbordaggio del Caos. Gli ingegneri aprirono il fuoco, riempiendo la breccia con i corpi dei loro nemici.

ABBORDAGGI

Le azioni di abbordaggio, tragiche e disperate, possono avvenire quando due navi si trovano molto vicine le une alle altre. Dopo essersi avvicinata alla sua vittima, l'attaccante invia tramite teletrasporti, navette, tute pressurizzate e moduli di salvataggio, membri del suo equipaggio armati fino ai denti al fine di mettere piede sullo scafo, aprire delle breccie, cercando di avere la meglio sul nemico nel corso del sanguinoso corpo a corpo. Gli abbordaggi presentano un pericolo per entrambi i contendenti e anche una nave vittoriosa può subire danni critici in seguito ai combattimenti o alla esplosione del bersaglio.

Manovra di Avvicinamento

Se una nave si trova in contatto di base con un vascello nemico nella fase finale, può tentare un abbordaggio prima di avere tentato la riparazione dei colpi critici e che i Segnalini d'Impatto siano rimossi. Una nave che tenta un abbordaggio, deve annunciarlo nella fase di movimento una volta entrata in contatto. Non può né sparare né lanciare armi di supporto per il turno in corso, poichè l'equipaggio è troppo occupato a gestire la situazione.

Per risolvere un abbordaggio, ognuno dei due giocatori tira 1D6 e aggiunge al risultato i modificatori appropriati della seguente lista.

Modificatori di Abbordaggio

Segnalini d'Impatto in contatto con la nave nemica	+1
Nave nemica in avaria	+2
Nave nemica sotto ordine speciale	+1
Orki o Caos	+1
Space Marine	+2
Valore d'abbordaggio superiore	+1*
Valore d'abbordaggio due volte superiore	+2*
Valore d'abbordaggio tre volte superiore	+3*
Valore d'abbordaggio quattro o più volte superiore	+4*

*Applicate il modificatore più alto.

Valore di Abbordaggio

Il valore d'abbordaggio di una nave è uguale al numero di Punti Struttura rimasti. Inoltre, la nave abbordata aggiunge il valore delle sue Torrette.

Risultato di un Abbordaggio

Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince. La nave sconfitta subisce un Punto Danno per ogni punto di differenza tra i due risultati. Ogni nave rischia di subire un colpo critico come indicato dalla tabella. Se una nave raggiunge 0 Punti Struttura in seguito ad un abbordaggio, viene ridotta allo stato di Relitto alla Deriva, senza tirare sui Colpi Catastrofici (salvo se un colpo critico fa perdere al vascello il suo ultimo Punto Struttura). Una nave che sopravvive al suo abbordaggio può muoversi normalmente nella fase di movimento successiva.

RISULTATO DI ABBORDAGGIO

Diff. dei Risultati	Risultato dell'Abbordaggio	Vincitore/Perdente Tiro Critico su
1	Stallo Strategico	5+/5+
2	Combattimento Duro	4+/5+
3	Difensori Sopraffatti	3+/6+
4	Difensori Schiacciati	2+/6+
5+	Difensori Annichiliti	Auto/Nessuno

Esempio: L'Hyperion (3 Punti Struttura rimasti) è abbordato dalla Plagueclaw (6 Punti Struttura). Dopo i modificatori, la Plagueclaw ottiene un totale di 6 contro il 4 dell'Hyperion, che perde di 2 punti e subisce quindi 2 Punti Danno. In più, il risultato Combattimento Duro, indica che l'Hyperion subisce un colpo critico con un tiro di 4, 5 o 6 su 1D6. In quanto alla Plagueclaw, ne subisce uno con un risultato di 5 o 6.

Pareggio

Se dopo l'applicazione dei modificatori i due giocatori hanno lo stesso risultato, l'abbordaggio termina in un pareggio, in questo caso le due navi si fermano e proseguiranno il loro combattimento alla fine di ogni turno seguente. Nessuna delle due navi potrà sparare o lanciare armi di supporto fino a quando una delle navi verrà ridotta a 0 Punti Struttura. La nave sopravvissuta potrà allora muoversi e prendere parte alla battaglia nel turno seguente.

Abbordaggi Multipli

Quando diverse navi abbordano un unico nemico, aggiungono i loro valori d'abbordaggio e un solo tiro di dado determina il risultato della loro azione combinata. I Punti Danno inflitti sono ripartiti dall'attaccante, ma le possibilità di subire un colpo critico si applicano a tutte le navi che hanno partecipato all'abbordaggio. (effettuate i tiri separatamente).

Navi di Scorta e Abbordaggi

In rispetto a queste regole, le scorte possono tentare l'abbordaggio di altre navi, anche delle navi da battaglia se lo desiderano, tuttavia per avere veramente una possibilità, la loro vittima dovrà essere gravemente danneggiata. Nota che se abbordano o vengono abbordate, le scorte saranno distrutte automaticamente da un colpo critico, è quindi possibile che non sopravvivino ad un abbordaggio vittorioso.

ATTACCHI "MORDI E FUGGI"

Nel corso di un'attacco "mordi e fuggi", soldati scelti sono inviati ad installare cariche esplosive in una locazione specifica del vascello nemico, il quale può, in seguito a questo intervento, trovarsi senza difese ed esposto al fuoco convenzionale che lo massacrerebbe senza problemi.

Gli attacchi mordi e fuggi possono essere effettuati da lance d'assalto, da siluri d'abbordaggio o anche tramite teletrasporto con truppe inviate da una nave vicina.

Lance d'Assalto

Questi velivoli si fissano allo scafo esterno della nave nemica prima di sfondarla, permettendo a l'equipaggio che trasportano, di penetrare all'interno. Le lance d'assalto, possono decollare dai ponti di lancio come tutti gli altri velivoli d'attacco e spostarsi di 30cm in qualsiasi direzione durante la fase di supporto. Le navi che possono lanciare questo tipo di lance sono specificate nella lista della flotta.

Se una lancia d'assalto, entra in contatto con la basetta d'una nave, verrà bersagliata dalle Torrette allo stesso modo dei bombardieri. Se sopravvive, si procederà ad un'attacco "mordi e fuggi" prima di rimuoverla dal gioco.

Siluri d'Abbordaggio

Questi siluri trasportano truppe specializzate ne l'assalto, che attraversando la corazza della nave bersaglio, innescano cariche esplosive nel mezzo delle infrastrutture nemiche. Possono essere lanciate come siluri ordinari, dai vascelli specificati nella lista della flotta. Una nave non può lanciare siluri d'abbordaggio e siluri ordinari durante lo stesso turno. I siluri d'abbordaggio percorrono 30cm durante ogni fase di supporto. A differenza dei siluri classici, possono effettuare, all'inizio della loro fase di movimento, una rotazione di 45° dal loro centro. Nel momento in cui, i siluri d'abbordaggio vengono in contatto con la basetta di una nave, il loro attacco è risolto come i siluri ordinari (con tiri per colpire dopo il fuoco delle Torrette). Invece di causare Punti Danno, ogni siluro che colpisce può effettuare un attacco "mordi e fuggi".

Teletrasporto

Le navi in prossimità del nemico, possono effettuare un abbordaggio su scala ridotta facendo uso del teletrasporto. Tuttavia, gli scudi attivi interferiscono con i raggi di teletrasporto e tali attacchi possono essere tentati solo contro un avversario i cui scudi siano abbassati. Solo le navi più grandi possiedono una capacità di teletrasporto

tale da poter mandare un consistente numero di uomini a infliggere danni significativi. Infatti un attacco di questo tipo obbliga a spostare una grande quantità di energia dai reattori ai sistemi di teletrasporto.

Una nave che non è né in avaria né sotto ordine speciale, può decidere di effettuare un attacco di teletrasporto alla fine del turno contro un bersaglio senza scudi nel raggio di 10cm.

Mettere fuori uso le batterie di una nave da battaglia richiede un numero di sabotatori maggiore rispetto a una normale fregata. Poichè le scorte e le difese non hanno più di un Punto Struttura non possono effettuare teletrasporti. Inoltre, un vascello non può utilizzare il teletrasporto, contro un obiettivo che ha più Punti Struttura di lui.

Una nave non può effettuare più di un teletrasporto a turno. Per ognuno, risolvete un attacco "mordi e fuggi".

Risolvere un attacco "mordi e fuggi"

Per determinare gli effetti di un attacco "mordi e fuggi", tirate 1D6. Con 1, il raid è fallito. Con 2 o più, applicate il guasto corrispondente al risultato ottenuto sulla Tabella dei Colpi Critici i quali possono essere riparati normalmente. Ricordatevi che una scorta che subisce un colpo critico è automaticamente distrutta, fatti salvi gli effetti del "prepararsi all'impatto".



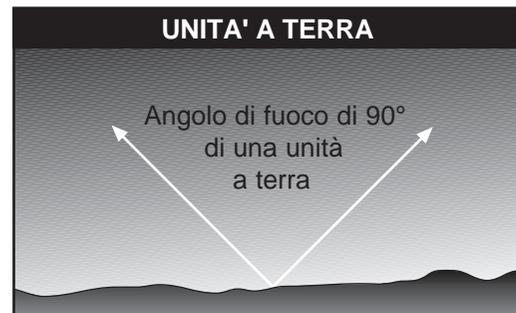
DIFESE PLANETARIE

Certi scenari autorizzano a uno dei due giocatori la selezione di parte della sua flotta in difese planetarie, generalmente per assisterlo durante la protezione di un mondo. Ogni razza della galassia ha le sue proprie difese planetarie, satelliti e installazioni le quali costituiscono deterrenti per dissuadere l'avvicinamento di flotte nemiche. Queste difese includono ugualmente vascelli senza propulsione Warp, incapaci di conseguenza di lasciare il loro sistema d'attracco, campi minati, ecc. Troverete una lista completa alla fine della sezione Navi del Settore Gotico.

Le difese planetarie introducono due nuovi tipi di unità: i *satelliti* e le *unità a terra*.

I satelliti, in orbita stazionaria attorno ad un pianeta o talvolta isolati nelle profondità dello spazio, non possono muoversi. Le loro armi possono fare fuoco in tutte le direzioni, non preoccupatevi quindi del loro arco di fuoco.

Le unità a terra proteggono i pianeti contro navi sufficientemente vicine per sbarcare truppe sulla superficie. Per la loro protezione, queste armi anti aeree sono interrate nei silos e non possono quindi essere spostate. Il loro arco di fuoco è limitato a 90° dalla superficie del pianeta.



REGOLE DEI SATELLITI E UNITA' A TERRA

I satelliti e le unità a terra possono essere bersagliate utilizzando la colonna delle Difese nella Tabella dell'Artiglieria. Possono solo ricevere l'ordine speciale *Ricarica supporti*, i test devono essere effettuati con un valore di Disciplina di 7, lo stesso valore è utilizzato anche per tutti gli altri test. Nel momento in cui vengono eliminati i segnalini d'Impatto alla fine del turno, eliminate 1D6 segnalini aggiuntivi in contatto con satelliti o unità a terra.

PUNTI STRUTTURA

Certe piattaforme difensive d'avanguardia, le stazioni spaziali e le enormi fortezze Blackstone, possiedono diversi Punti Struttura e obbediscono alle stesse regole delle navi da battaglia riguardo i danni e i colpi critici, sono considerate in avaria una volta che abbiano perso la metà dei loro Punti Struttura. Quando una di queste difese è ridotta a 0 Punti Struttura, effettuate un tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici. Tuttavia, le difese non vanno mai alla deriva e restano sul posto.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

2D6	Danni Supp.	Risultato
2-3	+0	Laser Danneggiati. I Laser della stazione di difesa sono stati messi fuori uso dal colpo e devono essere riparati prima di potere sparare nuovamente.
4	+0	Armamento Principale Danneggiato. Danni gravi hanno azzittito le batterie della stazione, che devono essere riparate prima di potere sparare nuovamente.
5	+0	Armamento di Supporto Danneggiato. I ponti di lancio sono devastati dalle esplosioni. Nessuna arma di supporto può essere lanciata fino a quando non viene riparata.
6	+1	Generatori Danneggiati. L'alimentazione è stata interrotta. I valori delle Torrette e degli Scudi della stazione sono dimezzati fino alla riparazione dei circuiti.
7	0	Incendio! Le condutture dell'ossigeno si rompono provocando incendi in diversi compartimenti. Tirate i dadi per riparare questi danni (spegnere l'incendio) alla fine del turno. Se l'incendio non è stato domato, provoca un nuovo Punto Danno e la stazione continua a bruciare.
8-9	+1	Perdita dell'orbita. Gli strumenti di sospensione non sono più operativi. All'inizio di ogni fase di movimento del giocatore, la stazione cade di 1D6cm verso la superficie fino a quando i danni non siano riparati oppure urta contro il pianeta, distruggendola.
10	0	Scudi Fuori Servizio Un sovraccarico degli scudi lascia il satellite senza difese. Il valore degli Scudi è ridotto a 0. Questi danni non possono essere riparati.
11	+D3	Breccia nello scafo. Una crepa enorme provoca la morte in massa dell'equipaggio.
12	+D6	Cedimento paratia esterna Esplosioni squotono la stazione in seguito alla perdita di diversi portelloni blindati nella paratia stagna.

Nota: Se il risultato di un colpo critico non può essere applicato, come per esempio Laser Danneggiati per una stazione che non ne possiede, applicate il risultato successivo, in questo caso Armamento Principale Danneggiato. Se la stessa locazione è colpita più volte, tutti i danni subiti devono essere riparati più volte prima che possa funzionare nuovamente.

SQUADRONI

“Mettetevi in linea e preparatevi al combattimento. Squadroni Secundus e Veritas, in formazione sul mio quadrante di sinistra. Per l'Imperatore, questa volta, li abbiamo!”

Le navi più piccole, come le scorte, hanno una scarsa possibilità di danneggiare navi più grosse e operano, come regola generale, in squadroni che rimangono in formazione serrata in modo da combinare efficacemente la loro potenza di fuoco. Anche se gli incrociatori e le navi da battaglia agiscono abitualmente da sole, possono raggrupparsi in squadroni per uno scontro massiccio o per fare buon impiego della loro terrificante potenza di fuoco.

Gli squadroni possono avere diversi tipi di nomi, formazioni, flottiglie, gruppi, ma funzionano tutti allo stesso modo.

TEST DI COMANDO DEGLI SQUADRONI

Utilizzare la formazione in squadroni permette ad un ammiraglio di dare ordini a più navi nello stesso momento invece che inviarli separatamente ad ognuna di esse. In Battlefleet Gothic questo si traduce nel vantaggio di dover effettuare un unico test di disciplina per tutto lo squadrone quando si deve dare un ordine speciale. Inoltre, se uno squadrone è composto da navi con valori di Disciplina differenti, viene utilizzato quello più alto.

I modificatori per il contatto nemico o il fatto di trovarsi sotto il fuoco nemico, si applicano allo squadrone anche se solo alcune delle sue navi sono in contatto con Segnalini d'Impatto.

FORMAZIONE IN SQUADRONI

Gli squadroni sono creati all'inizio della partita, prima che la flotta stessa sia schierata. Si possono scegliere fino a sei navi che devono essere tutte dello stesso tipo: potete quindi avere degli squadroni di scorte, di incrociatori o addirittura di navi da battaglia (ahia!). Le navi dello stesso squadrone possono essere di classi differenti ma devono rimanere sempre dello stesso tipo. Potete, per esempio, ordinare la formazione di una scorta composta da tre cacciatorpedinieri Cobra e di tre fregate classe Firestorm. In pratica è sempre meglio utilizzare un solo tipo di classe per squadrone poiché la manovra e la scelta degli ordini diventa più facile da decidere. Tuttavia la scelta è lasciata al giocatore.

Per far sì che ci sia uno squadrone le navi devono restare vicine le une alle altre durante tutta la battaglia. Nessuna nave si può allontanare per più di 15cm, in modo che lo squadrone formi una catena continua senza che questa distanza tra i suoi membri sia superata.

Ammiraglio Grafton alla Battaglia d'Arunthal.



Notate che ogni nave si trova in un raggio di 15cm da un'altra: sono quindi tutte in formazione.

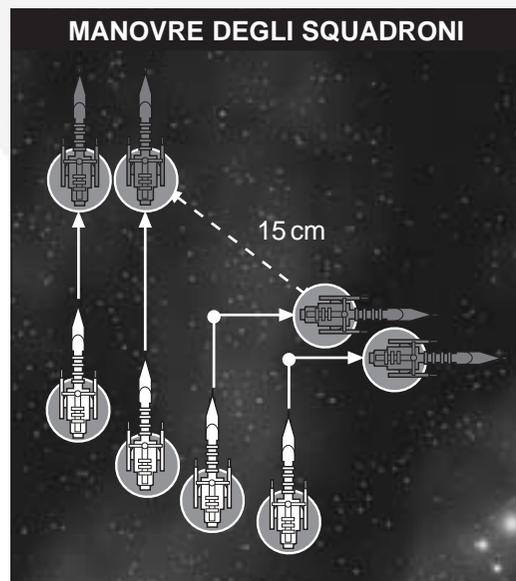
Le navi, a volte, si possono ritrovare isolate dalla formazione a causa di una manovra o per la distruzione di alcune di esse. Se una nave perde la formazione, non fa più parte dello squadrone fino a quando non ritorna nel raggio di 15cm da una delle altre navi. Un vascello isolato deve cercare di ritrovare la formazione prima possibile e può ricevere ordini speciali solo dopo essersi ricongiunto.

La voce del Tenente di Vascello era severa e gracchiante "L'Opticon indica squadroni nemici in avvicinamento da dritta" "Fatemeli vedere" replicò Capitan Grenfeld. Il suo leggio si illuminò di luce verdastra, mostrando la vista di dritta dell'opticon. Le sagome rapaci delle navi del Caos apparvero, indicando numeri e lettere che stimavano la loro velocità e traiettoria. "Stanno cercando di aggirarci" mormorò "Tenente, modificare la traiettoria a uno-zero-otto..." Il Tenente di Vascello sembrava sorpreso "Ma Signore così gli presenteremo la nostra poppa!!" Grenfeld gli lanciò uno sguardo glaciale. "Eseguite i miei ordini o lasciate il ponte tenente" Il Tenente di Vascello sbiancò "B... Bene Signore, traiettoria uno-zero-otto" "Adesso potreste ordinare allo squadrone Fury di avvicinarsi a venti mila e ingaggiare il nemico appena inizia l'attacco..."

SQUADRONI

Manovrare gli Squadroni

Ogni nave di uno squadrone è libera di muoversi individualmente secondo le normali regole, fin tanto che rimane in formazione.



Nell'esempio qui sopra, le scorte dello squadrone hanno manovrato individualmente: due hanno virato a dritta mentre le altre due hanno continuato la stessa traiettoria. Notate che si trovano sempre in formazione alla fine del loro movimento.

SPARARE AGLI SQUADRONI

Quando uno squadrone viene bersagliato, è facile che alcune delle sue navi si presentino sotto un angolo differente: alcune saranno di prua mentre altre saranno di traverso. In questo caso, il tiratore deve scegliere quale categoria di bersagli vuole colpire, ma non potrà infliggere danni su qualsiasi bersaglio che sia più difficile colpire rispetto alla categoria scelta. Per esempio, se uno squadrone ha due navi di prua e due di traverso, l'attaccante può sparargli contro come se fossero tutte di prua ma colpirà solo le due navi che presentano la loro parte frontale.

Allocazione dei Colpi agli Squadroni

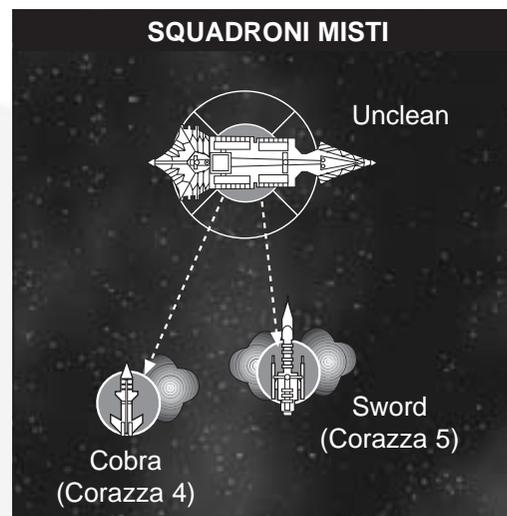
Quando uno squadrone si fa sparare contro, i colpi sono allocati alla nave più vicina nello squadrone fino a quando non è distrutta, poi i colpi restanti colpiscono la nave seguente e così di via. Le navi dello squadrone che si trovano fuori dall'arco di fuoco non possono essere colpite.



Nell'esempio qui sopra l'Unclean, incrociatore del Caos, bersaglia uno squadrone di fregate imperiali. L'Unclean ottiene tre colpi. Il primo satura lo scudo della fregata più vicina e il secondo la distrugge. Il terzo colpo è risolto contro lo scudo del bersaglio seguente più vicino. Notate che un'altra fregata è più vicina all'Unclean, ma si trova fuori dal suo arco di tiro.

Valori di Corazza differenti

Uno squadrone misto può includere navi con corazze differenti, a causa della classe o perché questo valore non è lo stesso sulla prua o sui fianchi. Contro uno squadrone con valore Corazza differente, determinate la più debole prima di tirare i dadi. Tutti i risultati superiori o uguali alla Corazza della più debole infligge un colpo. Allocate un dado alla volta cominciando dal risultato più basso contro il bersaglio più vicino che può essere danneggiato prima di passare al seguente.



L'Unclean apre il fuoco contro uno squadrone formato da una fregata classe Sword e un cacciatorpediniere classe Cobra. Tirando tre dadi ottiene 4,5 e 6. Il 4 è sufficiente ad infliggere un colpo al Cobra, il 5 e il 6 possono entrambi danneggiare la fregata Sword e sono quindi allocati a quest'ultima poichè costituisce il bersaglio più vicino.

FUOCO DEGLI SQUADRONI

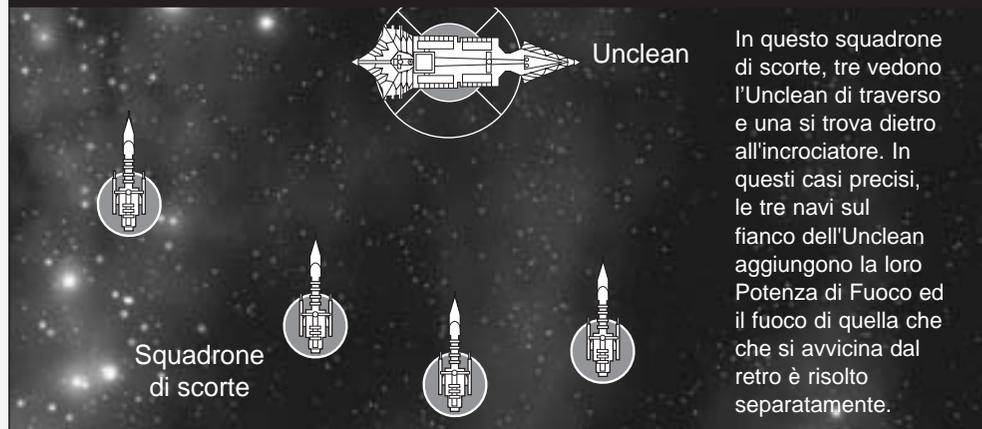
Gli squadroni fanno fuoco in modo combinato. Uno squadrone che apre il fuoco è soggetto alle stesse restrizioni di un'unica nave. Per esempio, se desidera sparare ad un bersaglio che non è il più vicino, deve riuscire in un test di Disciplina. Tutte le navi che non sono a portata o che non sono nell'arco di fuoco del bersaglio designato dal resto dello squadrone possono aprire il fuoco su un altro nemico.

Fuoco delle Batterie d'artiglieria

Le navi di uno squadrone sparano normalmente con le loro batterie d'artiglieria sommando la loro Potenza di Fuoco prima di consultare la Tabella dell'Artiglieria. Il fuoco delle batterie di uno squadrone può a volte causare problemi, poichè le posizioni delle navi possono mostrare il bersaglio sotto un'altra angolazione, non sono alla stessa distanza, ecc. Calcolate quindi il numero dei dadi separatamente.

+++FORMAZIONE.D.ATTACCO.DELTA+++SILURI.ARMATI+++
 SEQUENZA.DIFUOCO.DESTRUCTUS+++LANCIO.A.450.5.DOPO.IL.SEGNALE
 +++TRAETTORIA.45/67/90.5%+++POSSANO.LE.NOSTRE.ARMIPORTARE.
 LA.VENDETTA.DELL.IMPERATORE+++

BATTERIE D'ARMI



Fuoco delle Armi di Supporto

Le navi di uno squadrone lanciano le loro armi di supporto separatamente, a meno che non siano in contatto di bassetta. Qualsiasi nave in contatto di bassetta con altre navi del proprio squadrone può decidere di combinare le sue armi di supporto in una salva di siluri o in un'ondata di velivoli d'attacco più grande. Misurate la distanza percorsa dal segnalino di supporto dalla nave più lontana dal bersaglio, in modo che la distanza massima di movimento sia rispettata.

SALVE COMBinate

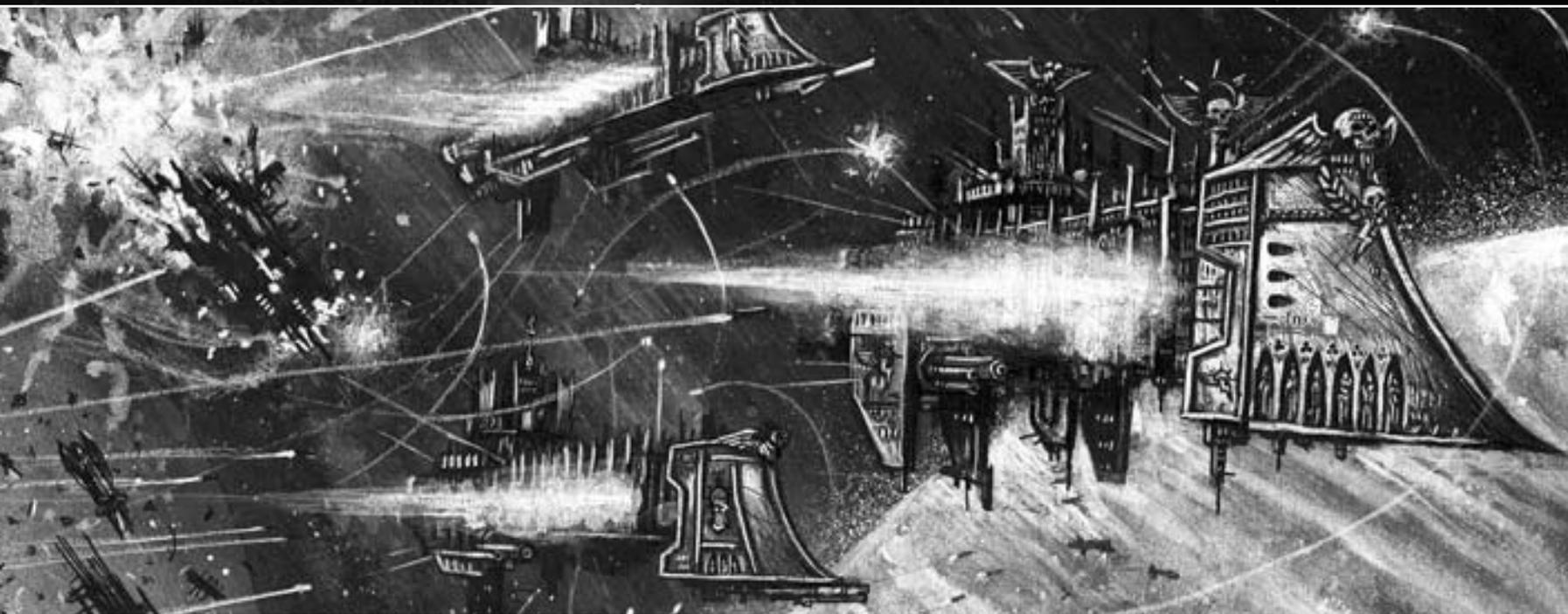


LA ZONA DI COMBATTIMENTO

Prima di iniziare una battaglia, avrete bisogno di una superficie che sarà il teatro delle operazioni. Non ha importanza quale superficie piatta e stabile utilizzerete, alcuni si accontentano del pavimento, ma la maggior parte dei giocatori preferiscono un tavolo protetto con un panno o una coperta.

Se potete permettervelo, la migliore opzione rimane una superficie di gioco in compensato o trucciolato, che potete posare a vostro piacimento su un tavolo o riporre in un angolo. La zona di combattimento dovrebbe misurare fra 1,80 m e 2,40 m di lunghezza e fra 1,20 m e 1,80 m di larghezza.

In effetti, potreste accontentarvi di fare scontrare le flotte su una superficie più piccola, ma in questo caso, assicuratevi di utilizzare un numero inferiore di navi in modo che tutte abbiano possibilità di manovra.



"Nelle mascelle della morte, dentro la bocca stessa dell'inferno!"

Prima trasmissione del Signore Ammiraglio durante la Battaglia di Gethsemane.

FENOMENI CELESTI

Nel "vuoto" dello spazio sono presenti diversi tipi di elementi che separano le stelle. Certo, questi elementi non sono molto vicini, ma hanno effetti sulla navigazione e la strategia tanto che le battaglie sono spesso disputate attorno al loro ambiente.

Le nubi di polveri e i campi d'asteroidi sono sufficienti a rallentare forzatamente una nave costituendo quindi l'ambiente ideale per una imboscata. La cattura o l'incursione di un mondo è anche un obbiettivo delle navi, è facile quindi che le battaglie siano combattute vicino ad essi.

Questa sezione tratta di quello che chiameremo "zone di combattimento", visto che "campo di battaglia" non era molto appropriato. Gli elementi scenici costituiscono un aspetto molto importante in una partita quindi non sottovalutateli.

Avete adesso la vostra zona di combattimento, ma è priva di carattere, vuota. Mentre questo potrebbe essere appropriato se vi trovate nelle profondità dello spazio, rimane monotono se dovete giocare una battaglia. E' qui che i fenomeni spaziali assumono tutta la loro importanza: un accorto ammiraglio li utilizzerà a suo vantaggio per bloccare la linea di vista nemica, disponendo pesanti incrociatori in buone posizioni di tiro e nascondendo le scorte fino a quando non sia giunto il momento di attaccare.

Poichè lo scenario regalerà spessore alle vostre partite, collezionare elementi che rappresentino i vari fenomeni spaziali è uno degli aspetti più interessanti di questo hobby. La maggior parte di essi possono essere costruiti facilmente, con un costo minimo, utilizzando sabbia o ciottoli, oltre a questi esempi potrete aggiungere una infinità di elementi facili da realizzare e poco onerosi. Qualche

sforzio e diventerete esperti nella creazione di pianeti, di lune e altri corpi celesti, utilizzando materiali della vita di tutti i giorni. Questo aspetto è spiegato dettagliatamente nelle pagine a colori questo libro che vi mostreremo in decine di esempi. La rivista White Dwarf dedica frequenti articoli sulla realizzazione di elementi scenici, fonte inesauribile d'ispirazione.

PIAZZARE I FENOMENI CELESTI SUL TAVOLO

Ci sono diversi modo per piazzare fenomeni celesti nella zona di combattimento e tutti sono validi fin tanto che il risultato sia equilibrato. Lo scopo di questi elementi scenici è di avere un teatro delle operazioni interessante, non quello di restringere la zona di schieramento al punto di rendere praticamente impossibile trovare il nemico. Se desiderate che un elemento scenico giochi un ruolo preponderante nelle vostre partite, come una cintura d'asteroidi che attraversi tutto il tavolo, ciò avrà sempre delle conseguenze evidenti sul suo svolgimento, quindi assicuratevi prima di cominciare che vada bene anche dall'avversario. Di seguito vari metodi di schieramento che potete provare per ricreare rapidamente un ambiente spaziale.

Primo Metodo di Schieramento

Uno dei giocatori posiziona tutti i fenomeni celesti desiderati sul tavolo, l'altro sceglie in quale lato schierare. In numerosi scenari viene determinato da un tiro di dado quale giocatore sceglierà la zona di schieramento, ma se uno dei giocatori decide come sarà la zona di combattimento, è giusto lasciare all'altro la scelta del lato d'arrivo. Questo metodo è perfetto per una partita a casa di uno dei giocatori, in quanto si può preparare il tavolo prima dell'arrivo dell'altro giocatore in modo che la partita possa iniziare prima possibile.

Secondo Metodo di Schieramento

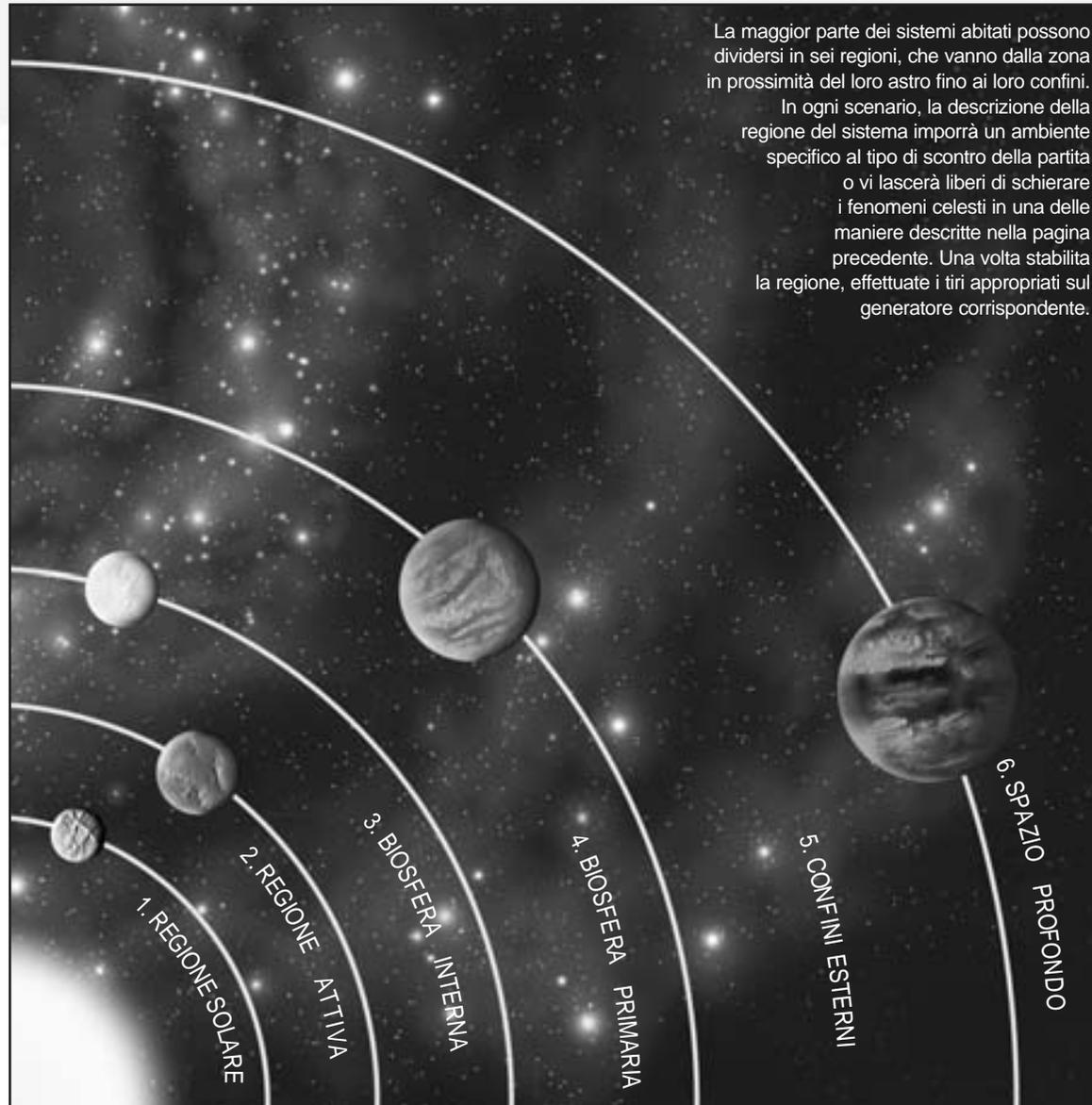
Dividete la tavola in varie sezioni da 60cm di lato e tirate 1D6 per ognuna di esse. Con un 4 o più, l'area riceve un fenomeno determinato a caso sul generatore appropriato. Tirate 1D6, il risultato indicherà quale generatore utilizzare per la zona (o sceglietelo assieme al vostro avversario) prima di effettuare il tiro per ogni sezione che riceve un fenomeno celeste. Posizionate il fenomeno designato a caso nella sua area di tavolo, senza ammassarlo troppo. Troverete nelle pagine seguenti qualche esempio di generatori di zone d'ingaggio, ma vi sarà facile immaginare le vostre zone di combattimento utilizzando gli elementi scenici della vostra collezione.

Terzo Metodo di Schieramento

Potete anche servirvi del Valore di Attacco delle flotte in gioco per vedere quale sceglierà il luogo e l'ora della battaglia, ciascuna cercando di portare la formazione nemica laddove desidera. Ogni giocatore sceglie in segreto una regione del sistema e aggiunge la cifra che corrisponde al suo Valore di Attacco. Gli avversari dichiarano di seguito il risultato ottenuto, il più alto vince e la battaglia si svolgerà nella regione corrispondente.

Attraversa lo spazio per cercare la gloria
La gioia di quelli che hanno vinto
Ascolta il marinaio, che racconta la storia
Quello che sa e quello che ha visto
Del mare di stelle e dei mondi al di là
Più lontano dei pianeti degli uomini
Ma ricordati sempre che non parlerà
Degli orrori neri del Warp

REGIONI DEL SISTEMA



Alcuni degli scontri più aspramente combattuti nella Guerra Gotica si svolsero all'interno e ai confini del Distretto di Quinox, la cui grande proporzione di colonie minerarie lo rendeva essenziale per la riparazione e la costruzione di navi. Le due forze presenti subirono pesanti perdite nel tentativo di controllare il sotto settore. Nel solo sistema di Corilia, soprannominato il Cimitero dei relitti, si trovano le carcasse di almeno tredici navi di linea, sia Imperium che Chaos, e anche quelle di più di una ventina di scorte, disperse in un campo di detriti nel cuore delle orbite interne. Il Cimitero dei relitti, divenne presto un punto cruciale degli scontri, in quanto le flotte belligeranti si affrontavano per accaparrarsi le vestigie dei vecchi vascelli. Il Distretto di Quinox divenne teatro di audaci incursioni per recuperare i tesori nascosti nelle carcasse abbandonate e anche un luogo di raduno per avidi pirati e rinnegati di tutti i tipi, che attendevano pazientemente, all'ombra di questi relitti lasciati alla deriva, l'opportunità di cogliere di sorpresa gli incofenti.

1. Generatore della Regione Solare

La regione solare occupa una posizione centrale in un sistema, percorsa da venti radioattivi e lingue di gas incandescenti provocati da eruzioni sulla superficie della stella. I pianeti in questo perimetro sono quasi sempre mondi morti, troppo martoriati dal calore per essere adatti alla vita.

D6	Risultato
1	Eruzione solare
2	Eruzione solare
3	Radiazioni improvvise
4	Campo d'asteroidi
5	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

2. Generatore della Regione Attiva

La ferocia del sole è praticamente impossibile da sopportare ma la regione non è influenzata dalla azione devastante della sua attività eruttiva. Si possono addirittura individuare pianeti in grado di accogliere un ecosistema limitato nelle profondità della superficie o forme di vita eliofobe in movimento continuo per rimanere nella facciata all'ombra.

D6	Risultato
1	Eruzione solare
2	Radiazioni improvvise
3	Campo d'asteroidi
4	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
5	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

3. Generatore della Biosfera Interna

Allontanandosi dall'astro, si trovano pianeti più ospitali, anche se spesso le loro atmosfere sono ancora composte da gas nocivi. Tuttavia in alcuni sistemi sono presenti colonie e città formicaio.

D6	Risultato
1	Tirate un dado. 1-3: radiazioni 4-6: eruzione solare
2	Campo d'asteroidi
3	1D3 campi d'asteroidi
4	1D3 nubi di gas/polveri
5	1D3 nubi di gas/polveri
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

4. Generatore della Biosfera Primaria

Un equilibrio fragile fra il calore ardente del sole e il freddo glaciale del vuoto si trova nella biosfera primaria. E' qui che si riscontrano la maggior parte dei mondi abitati e logicamente anche la maggior parte delle difese di un sistema.

D6	Risultato
1	Campo d'asteroidi
2	1D3 campi d'asteroidi
3	Nube di gas/polveri
4	1D3 nubi di gas/polveri
5	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

5. Generatore dei Confini Esterni

I confini di un sistema sono i domini di giganti gassosi e di corpi troppo aridi o troppo freddi per accogliere la vita. Si combattono numerose battaglie, gli occupanti dei pianeti abitabili cercano di impedire al nemico di entrare nella biosfera primaria.

D6	Risultato
1	1D3+1 campi d'asteroidi
2	1D3 campi d'asteroidi
3	1D3 nubi di gas/polveri
4	Nube di gas/polveri
5	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 3: piccolo, 4 a 6: gigante)*
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 3: piccolo, 4 a 6: gigante)*

6. Generatore dello Spazio Profondo

In seguito all'uscita del Warp, le navi devono comparire ad una distanza rispettabile dal sistema per non rischiare la distruzione in un flusso gravitazionale. Diversi mondi civilizzati delimitano i punti di uscita con fari di navigazione e anche un luogo ideale per schierare una flotta in allerta e in attesa dell'arrivo di nemici.

D6	Risultato
1	1D3 campi d'asteroidi
2	Campo d'asteroidi
3	1D3 nubi di gas/polveri
4	Nube di gas/polveri
5	Fessura Warp
6	Pianeta piccolo (una roccia solitaria con un'orbita eccentrica)*

**In tutte queste regioni, si può avere al massimo un pianeta presente sul tavolo; rigeneratelo se questo risultato è ottenuto due volte. Non dimenticate di determinare se un pianeta ha delle lune. Un gigante sarà attorniato da anelli con un risultato di 4 o più su 1D6.*

```
>>CARICAMENTO DI COORDINATE DEL SISTEMA<<
>>TRASMISSIONE<<
>>COORDINATE RICEVUTE<<
Nome: Elysium
Ammasso: Therax
Localione: Settore Gotico,
Segmentum Obscurus
Attitudine: VH32/HSI72
Distanza dalla Terra: 26364 anni luce
Tipo Primari: Solitario F6V
Corpi in Orbita: V: Classe D; Corpi
secondari: Classe V; Classe A; Classe C;
Corpi secondari: Classe G; Classe D
Gravimetria: 4B*87/ 6:659+8[7>674/98{56/
87}76-0KH:6(98+5/L98)hg/76.99.]
```

ELEMENTI SCENICI

Le descrizioni seguenti sono relative ai fenomeni celesti schierati sul tavolo. Lasciate sempre dello spazio sufficiente tra essi.

Gli elementi scenici sono spesso in relazione con la stella più vicina, di fatto, praticamente tutto è catturato dalla sua inconcepibile attrazione gravitazionale e quindi in orbita attorno ad essa.

La direzione del sole gioca un ruolo essenziale in *Battlefleet Gothic*, prima di tutto cominciate determinando qual'è il bordo del tavolo più vicino all'astro. Tirate quindi 1D6.



Potete in seguito cominciare a disporre sul tavolo i diversi tipi di fenomeni spaziali, ognuno con la sua dimensione e il metodo di schieramento. Tuttavia, se avete costruito i vostri elementi su basette di taglia particolare, utilizzateli così. Inoltre, non lasciate che i suggerimenti seguenti vi impediscano di provare qualche cosa di nuovo: lontano da essere delle regole definitive, si tratta solo di linee guida per aiutarvi a preparare il vostro tavolo evitando grattacapi che questi elementi potrebbero suscitare.

NUBI DI GAS/POLVERI

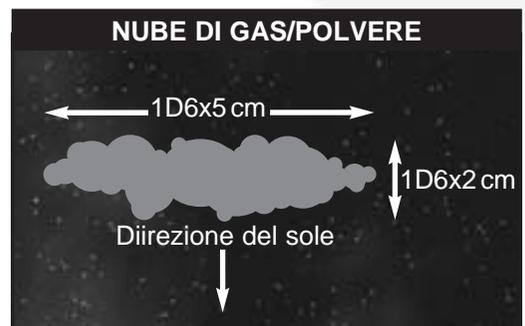
Queste nubi presentano spesso una notevole densità di molecole d'idrogeno o di particelle microscopiche di materia. Possono essere il risultato di frammenti proiettati lontano dalla formazione dei pianeti in un sistema, una protostella, l'espulsione di una nebulosa o delle lingue di gas generate da una eruzione solare. Uno scudo ordinario è sufficiente a prevenire la maggior parte dei danni, anche se non impedisce alla nave di essere rallentata. Queste nubi nuociono alla visuale delle batterie d'artiglieria provocando a volte, addirittura la distruzione di siluri che le attraversano, dettaglio che le rende sfruttabili durante il combattimento.

Effetti

Queste nubi, in contatto di basetta con una nave, hanno lo stesso effetto di un Segnalino d'Impatto sotto tutti i punti di vista (movimento, fuoco, armi di supporto, scudi e Disciplina).

Schieramento

Utilizzate un batuffolo di cotone per rappresentare le vostre nubi. Ognuna, forma una striscia larga 1D6x2 cm e lunga 1D6x5 cm, orientata parallelamente verso il bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole.



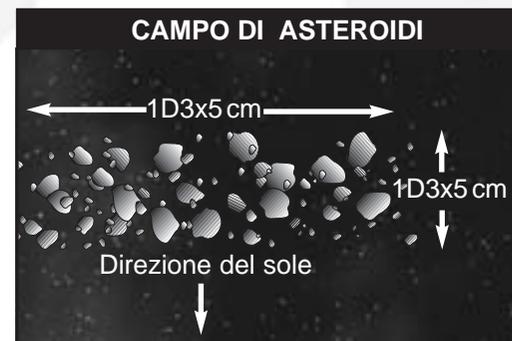
CAMPI DI ASTEROIDI

I campi d'asteroidi si trovano nell'orbita delle stelle a distanze variabili e si stima che si tratta di solito di detriti lasciati da collisioni fra planetoidi durante la formazione del sistema. Possono essere anche i resti della distruzione di una luna o di un pianeta oppure relitti di navi distrutte in seguito ad una battaglia.

Effetti

Un campo d'asteroidi blocca la linea di vista e tutti i siluri che lo colpiscono vengono distrutti, come anche i relitti alla deriva. Una squadriglia di velivoli d'attacco che attraversa un campo d'asteroidi, viene distrutta con un risultato di 6 su 1D6.

Le navi che attraversano un campo di asteroidi o in contatto di basetta con il suo bordo, devono superare un test di Disciplina su 2D6 per seguire la rotta senza pericoli, o su 3D6 se sta obbedendo all'ordine speciale *Avanti Tutta*. Le scorte possono ripetere questo test se fallito, ma devono accettare il secondo risultato. In caso di fallimento del test di Disciplina, una nave subisce 1D6 di Punti Danno in seguito all'impatto degli asteroidi, colpi che possono essere assorbiti normalmente dagli scudi.



Schieramento

Questi campi misurano ordinariamente 1D3x5cm di lunghezza per 1D3x5 cm di larghezza e possono essere rappresentati da piccole pietre o dalla lettera del gatto (pulita, ovviamente). Come le nubi, sono orientati parallelamente al bordo del tavolo del sole.

FESSURE WARP

Una rottura temporanea fra lo spazio reale e l'Immaterium può a volte prodursi, durante una tempesta Warp particolarmente violenta o dopo la riapparizione di una flotta di traditori. Entrare in questa fessura è rischioso, ma può avvantaggiare un capitano sufficientemente coraggioso o disperato.

Effetti

Una fessura Warp blocca la linea di vista e tutti i siluri che entrano in contatto esplodono. I relitti che vengono inglobati, spariscono e non possono essere recuperati dopo la battaglia. Squadriglie di velivoli d'attacco che l'attraversano sono distrutte.

Tutte le navi che entrano in una fessura Warp devono riuscire in un test di Disciplina su 3D6 per navigarci con successo. Se il test riesce, la nave può essere riposizionata fino a 2D6x10cm di distanza dalla

faglia, orientata in qualsiasi direzione. In caso di fallimento, sparisce dal tavolo di gioco per errare qualche tempo nel Warp!

Per ognuna delle navi entrate nel Warp, tirate 1D6 alla fine della partita. Con 1, la nave si perde nel l'Immaterium, condannata a errare nelle sue correnti fino al trapasso del suo equipaggio. Con un risultato da 2 a 6, riesce a ritrovare la rotta e a ricongiungersi con la sua flotta.

Schieramento

Raffigurate la fessura con una striscia di carta o di cotone, larga 1D3x5 cm e lunga 1D3x10 cm.

PIANETI

Si trovano dei mondi simili alla Terra in orbita attorno ad un unico astro in meno dell'1% dei sistemi solari. Tuttavia, ci sono milioni di sistemi con miliardi di pianeti nella galassia e la stragrande maggioranza dei pianeti sono morti e privi di atmosfera, anche se non è questa la causa che impedisce la proliferazione della vita. Il Settore Gotico conta più di duecento mondi abitati su decine di milioni, i quali furono spesso teatro di battaglie tra flotte desiderose di stabilire basi

avanzate o estendere il loro dominio su un sistema contestato.

Effetti

Un pianeta può essere rappresentato da una grossa palla o una sagoma sul tavolo. Blocca la linea di vista e tutti i siluri che la colpiscono esplodono (con grande disagio per le specie viventi locali!) anche i relitti alla deriva vengono distrutti in caso di collisione. Le navi possono "attraversare" un pianeta (passandoci sopra o sotto).

Ogni pianeta è attorniato da una zona spaziale entro la quale l'attrazione è sufficiente per influenzare le manovre ed il movimento delle navi. Questa zona è denominata *campo di gravità* e si estende fino ad una certa distanza, che dipende dalla sagoma che rappresenta il pianeta.

TAGLIA DELLE SAGOME PLANETARIE:

Pianeta piccolo (come Mercurio, Plutone o Marte): Fino a 15 cm di diametro.

Pianeta medio (equivalente alla Terra o Venere): Da 16 a 25 cm di diametro.

Pianeta gigante (della taglia di Saturno o Giove): Da 26 a 50 cm di diametro.



LA ZONA DI COMBATTIMENTO

CAMPO DI GRAVITA':

Pianeta piccolo: Fino a 10cm dal bordo della sagoma.

Pianeta medio: Fino a 15cm dal bordo della sagoma.

Pianeta gigante: Fino a 30cm dal bordo della sagoma.

Le navi in un campo di gravità planetario possono effettuare all'inizio e alla fine del loro movimento una virata gratuita di 45° verso la sagoma. Non sono obbligate a muoversi del loro movimento minimo per effettuare questa rotazione.

Una nave che si trova in un campo di gravità di un pianeta può decidere di entrare in orbita alta o in orbita bassa. Una nave in orbita alta non è più obbligata a muoversi. Una nave che entra in orbita bassa è rimossa dal gioco e (nei casi specificati dallo scenario) schierata su un tavolo separato di orbita bassa. Le navi che lasciano l'orbita bassa vengono schierate in contatto con il bordo della sagoma del pianeta.

Schieramento

I pianeti sono generalmente separati da distanze tali che non ce ne sarà più di uno sul tavolo da gioco, salvo che non vi venga in mente di inventare uno scenario "Collisione dei Pianeti" dove due di essi saranno incredibilmente vicini.....

ANELLI

Qualche pianeta (i più grossi) sono accerchiati da anelli composti da residui e detriti diversi, rappresentati da nubi di gasi, di polveri o da campi d'asteroidi in cerchio attorno al pianeta.

Schieramento

Se sul tavolo c'è un pianeta gigante, tirate 1D6: sarà attorniato da anelli con un risultato di 5 o 6. Schierate 1D3 anelli attorno al pianeta tirando 1D6 per conoscere il tipo di ognuno di essi (da 1 a 4: gas e polveri, 5 o 6: asteroidi). Ogni anello è largo 1D6cm e allineato a 1D6x5cm dalla

superficie del pianeta. Notate che questi anelli possono sovrapporsi.

LUNE

Attorno alla maggior parte dei pianeti gravitano dei satelliti naturali, spesso non più grandi di asteroidi di proporzioni generose. Questi corpi sono delle vere lune con diversi migliaia di chilometri di diametro.

Effetti

Le lune contano sotto tutti i punti di vista come dei piccoli pianeti, compresa la rotazione delle navi attorno ad esse.

Schieramento

I pianeti medi hanno abitualmente 1D3-1 lune, quelli giganti 1D6-2. Le loro lune misurano fino a 5cm di diametro e sono disposte a caso attorno ad essi fino a 2D6x10 cm dalla loro superficie.



"È attorno a Port Maw si ammassavano le difese. Fortezze in orbita, piattaforme pullulanti di armi spianate in attesa di un attacco imprudente. Campi minati in abbondanza, erano la' per scoraggiare gli stolti."

Lexicus Planetarium, M.38

EFFETTI SPAZIALI

I fenomeni spaziali seguenti interessano la zona di combattimento nella sua integrità. Si possono combinare con gli altri per avere, per esempio, una battaglia attorno ad un pianeta vicino al sole.

DIREZIONE DEL SOLE

La prossimità del sole locale nel corso delle battaglie combattute vicino al centro di un sistema influenzano la capacità delle navi di individuare le altre. A lunga distanza, il bagliore dell'astro tenderà ad oscurare il segnale energetico dei vascelli nemici, mentre in prossimità di nave, il bersaglio nemico sarà più facile da reperire visualmente e da seguire grazie agli analizzatori di proiezione delle ombre e di cattura d'immagine.

Effetti

Nei confini esterni e nello spazio profondo, il sole distante non ha effetti sul combattimento. Al contrario, i suoi effetti sono i seguenti nel corso di una battaglia che ha luogo fra la regione solare e la biosfera primaria incluse:

Tutti i tiri effettuati in direzione del bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole raddoppia lo slittamento di colonna per i tiri a corta o a lunga gittata. A lunga gittata (più di 30cm), la fotosfera disturba i sensori, slittate di due colonne verso

destra invece che una sola nella Tabella della Artiglieria. A corta gittata (15cm o meno), il contrasto sottolinea la forma delle navi: slittate di due colonne verso sinistra.

ERUZIONI SOLARI

Di tanto in tanto, delle esplosioni di materia fusa escono da minuscole fessure dalla superficie della stella, anche se a questa scala "minuscole" significa lunghe centinaia di migliaia di chilometri. L'energia generata da queste eruzioni attraversa il sistema ad una velocità impressionante, riempiendo l'ambiente di particelle cariche di onde d'urto magnetiche. Le navi dotate di scudi rischiano di vedere le loro protezioni saturate per un pò di tempo, le altre non avranno questa fortuna.

Effetti

Tirate 1D6 all'inizio del turno di ogni giocatore. Se è stata generata più di una eruzione all'inizio della partita, tirate 1D6 per ciascuna di esse. Con un 6, avviene una eruzione. Piazzate un Segnalino di Impatto in contatto con ogni nave, orientato verso il bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole. Una nave senza scudi subisce un colpo, il quale è critico con un tiro di 4 o più su 1D6. Tirate 1D6 per ogni segnalino di supporto: con 4 o più, viene rimosso dal gioco.

RADIAZIONI

Assieme alle sue eruzioni, il sole emette molto frequentemente onde radio e elettromagnetiche, che bloccano temporaneamente le trasmissioni fra le navi, sono così intense che disturbano anche le comunicazioni interne. Comandare una flotta in queste condizioni diviene estremamente arduo e per questo motivo, la maggior parte dei comandanti cercano di evitare, come la peste, le regioni solari.

Effetti

Tirate 1D6 all'inizio del turno di ogni giocatore. Se è stata generata più di una radiazione all'inizio della partita, tirate 1D6 per ciascuna di esse. Con un 6, avviene una emissione di radiazioni. Tirate di nuovo un 1D6 per determinare il livello delle interferenze durante il turno, tutte le navi sul tavolo riducono il valore di Disciplina del risultato ottenuto. Per esempio, se si ottiene un 3 per il livello delle interferenze prodotte, tutte le navi subiscono una penalità di -3 fino alla fine del turno.

Oltre a questa penalità dovuta alle perturbazioni, i comandanti di flotta non possono utilizzare i loro rilanci durante questo turno tranne per i test di Disciplina della loro nave o del loro squadrone.

L'allarme suonava lungo tutto il vascello. Cercai di raggiungere il ponte inferiore, ma la paratia d'emergenza era stata abbassata. Sporadiche fiammate dai reattori ci spingevano verso sinistra, mentre la nostra poppa si avvicinava alla prima luna di Proxadis. Sentii uno dei Tecno Maghi annunciare sul canale interno che la gravità artificiale dei ponti d'armamento di sinistra ci aveva abbandonato. Con il ponte di comando distrutto, ero io l'ufficiale con il grado più alto a bordo. Corsi verso un gruppo di reclute occupate a sganciare i resti della batteria laser terzaria in fiamme e gli ordinai di recarsi ai moduli di salvataggio. Fu allora che l'esplosione che scosse la nave, ci mandò all'aria in tutte le direzioni. Salii al secondo ponte posteriore per richiedere un rapporto sulla situazione. Il timone non controllava più niente, il quinto, il nono e l'undicesimo reattore perdevano del plasma e il numero tre era nella fase terminale di sovraccarico. Ordinai l'evacuazione generale prima di portare l'equipaggio del ponte all'estremità della piattaforma C, quartiere di dritta. Appena dopo la nostra espulsione, il fianco del vascello mi apparve attraverso l'obolo. Il plasma stava inglobando lentamente la sezione delle turbine e delle fiamme salivano da uno squarcio aperto nelle gallerie del quarto. Eravamo lontani circa 12.000 quando i reattori esplosero. Anche se nessuna scheggia ci colpì, l'onda d'urto generata ci danneggiò seriamente, disattivando i motori.

La perdita dell'Invincibile pervenuta dal Quarto Luogotenente Burns, uno dei soli mille duecento cinquanta sopravvissuti.

BATTAGLIE NELL'ORBITA BASSA

In certi scenari, le navi si avvicinano ad un pianeta per prenderlo. La loro entrata in orbita bassa diviene essenziale a causa delle distanze massime di sbarco. Inoltre, colpire delle truppe a terra, dallo spazio è più una questione di fortuna che di bravura.

Per rappresentare l'orbita bassa di un pianeta, avete bisogno di un tavolo separato o di uno spazio riservato nel vostro tavolo principale, questo non dovrà essere molto grande, 45-60cm di larghezza per 90-130cm di lunghezza. Un bordo lungo del tavolo dovrà essere designato come superficie del pianeta. Le navi nel campo di gravità di un pianeta possono decidere di entrare nell'orbita bassa a l'inizio di uno qualsiasi dei loro turni. Piazzatele sul tavolo dell'orbita bassa, in contatto con il bordo del tavolo opposto alla superficie.

Le navi nell'orbita bassa non sono obbligate a muoversi e le navi di linea non devono percorrere una distanza minima prima di potere virare. Per rappresentare le interferenze dovute al campo di gravità e alle correnti superiori dell'atmosfera, il fuoco delle batterie subisce uno slittamento di una colonna verso destra nella Tabella dell'artiglieria, le batterie laser e i cannoni nova devono ottenere un risultato di 4 o più su 1D6 per potere sparare e nessuna nave può lanciare dei siluri.

Le navi che arrivano ad una distanza di 45cm dalla superficie sono trascinate dalla gravità e devono utilizzare i loro motori se non desiderano schiantarsi. All'inizio del turno di ogni giocatore, tutte le navi a 45cm o meno dal bordo che rappresenta la superficie sono mosse verso il pianeta (senza che questo influisca sulla direzione in cui sono rivolte).

La distanza percorsa dipende dalla taglia del pianeta (piccolo = 5cm ; medio = 8cm ; gigante = 10 cm). Tutte le navi che in questo modo lasciano il bordo del tavolo che rappresenta il pianeta sono distrutte. Scorte e trasporti che escono volontariamente dalla zona da questo bordo del tavolo sono atterrate e sono rimosse dal gioco, cosa impossibile da effettuare ad una nave di linea. Se una nave esce dalla zona da un altro bordo del tavolo, lascia l'orbita bassa e ritorna sul tavolo principale dove è piazzata in contatto con il bordo del pianeta. Una nave non può entrare nell'orbita bassa e lasciarla nello stesso turno.

A parte questo, i movimenti e le azioni sono risolte normalmente da ogni giocatore durante il turno.

Se vi manca il posto, potete rappresentare il tavolo dell'orbita bassa con un foglio di carta annotando la posizione delle navi.

