

SCENARI

Sebbene alcune battaglie spaziali risultino evidenti, con due flotte che si combattono per distruggersi l'un l'altra, altre lo sono meno, con flotte che devono adempiere a compiti diversi come scortare un convoglio o supportare un'assalto planetario. Questa sezione di Battlefleet Gothic fornirà le regole per combattere questi differenti tipi di battaglie.

SCEGLIERE UNO SCENARIO

Per la vostra prima serie di partite vi consigliamo di giocare lo scenario introduttivo *Scontro di Incrociatori*, a pagina 68 per prendere confidenza con le regole ed iniziare a costruire la vostra flotta. Una volta che vi sarete fatti un'idea su come funzionano le regole potrete provare a giocare altri scenari. Ci sono dieci scenari in questo manuale, divisi in raid di piccole dimensioni e battaglie più grandi, qui di seguito sono descritti alcuni metodi per decidere quali giocare.

Metodo di Decisione Arbitraria

Questo rappresenta il metodo più facile e veloce per scegliere uno scenario. Malgrado il titolo poco grandioso, questo metodo coinvolge molto i giocatori, infatti possono liberamente decidere quale scenario giocare a seconda delle flotte loro disponibili, risparmiando tempo, oppure perchè preferiscono così.

Metodo di Generazione Casuale

Se desiderate scegliere casualmente uno scenario, tirate un D6. Con un risultato di 1, 2 o 3, tirate ancora sulla tabella dei Raid. Con un risultato di 4 o più, tirate sulla tabella delle Battaglie. In alternativa potreste a priori decidere di combattere un Raid o una Battaglia e tirare il dado sulla tabella appropriata.

RAIDS

D6	Scenario
1	Scontro di Incrociatori
2	L'Esca
3	Predoni
4	Forzate il Blocco
5-6	Convoglio

BATTAGLIE

D6	Scenario
1	Exterminatus!
2	Attacco a Sorpresa
3	Assalto Planetario
4	Ingaggio Progressivo
5-6	Scontro di Flotte

USARE IL VALORE D'ATTACCO

Alcune flotte sono indiscutibilmente migliori di altre nel lanciare attacchi quando combattono. Questo può essere dovuto da un Ammiraglio capace, navi più veloci, migliore organizzazione o da l'impiego di potenti psionici che scrutano il futuro predicendo le mosse del nemico. Può anche essere dovuto all'abilità della flotta di navigare nel Warp, garantendo attacchi lampo, aggressivi e casuali (specialmente gli Orki!). Tutto ciò è chiamato Valore d'Attacco della flotta, che rappresenta quanto sia capace una flotta di ingaggiare combattimento come attaccante o difensore. La tabella che segue mostra i Valori d'Attacco delle flotte dell'Impero, Caos, Orki e Eldar.

VALORE DI ATTACCO

FLOTTE	VALORE DI ATTACCO
Impero	2
Caos	2
Orki	3
Eldar	4

Potete usare il Valore d'Attacco per determinare lo scenario da giocare con il seguente metodo. Tirate un numero di D6 uguale al Valore d'Attacco e scegliete il miglior risultato ottenuto da ogni singolo dado. La flotta che ha ottenuto il punteggio più alto lancia un'attacco alla flotta avversaria e può scegliere quale scenario giocare. Se ottenete un pareggio effettuate nuovamente il tiro.

ATTACCANTI E DIFENSORI

Nella maggior parte degli scenari, un lato sarà attaccante e l'altro difensore. Se uno scenario ha un attaccante e un difensore, puoi semplicemente decidere chi sarà l'attaccante e chi il difensore, oppure in modo casuale tirando un dado, una moneta, giocando a forbici-carta-sasso e così via. In alternativa, puoi usare il Valore d'Attacco come appena descritto. Come per determinare lo scenario, i giocatori lanciano i dadi per determinare chi sarà l'attaccante e chi il difensore.

Se state usando i Valori d'Attacco per determinare lo scenario da giocare (vedi sopra), il giocatore che ottiene la scelta dello scenario sarà l'attaccante.

GLI SCENARI

Ogni scenario viene presentato in questo modo:

Titolo e Anteprema, spiega il tipo di scenario da giocare, con una piccola descrizione della situazione che si presenta ai comandanti delle flotte.

Forze, spiega come comporre la flotta, solitamente in accordo con la Lista della Flotta di questo manuale. In alcuni scenari, una fazione può avere forze casuali, o risorse addizionali come difese planetarie, vascelli da trasporto, ecc.

Zona di Battaglia, mostra le restrizioni, se ve ne sono, relative allo scenario, come i Fenomeni Celesti che devono essere piazzati sul campo.

Schieramento, fornisce istruzioni per ogni flotta, mostrando dove esse inizieranno la battaglia, da dove giungeranno i rinforzi, ecc.

Primo Turno, spiega quale flotta ha il primo turno. Spesso i giocatori tirano un D6 e chi ha ottenuto il punteggio più alto decide se iniziare per primo o per secondo.

Regole Speciali, fornisce i dettagli di qualsiasi regola speciale dello scenario, ad esempio come assaltare un pianeta, come usare i segnalini speciali Contatto, gli squadroni in ordine di attesa e così via.

Durata, spiega quanti turni dura la partita e quali eventi la fanno terminare.

Condizioni di Vittoria, molto importante! E' qui che troverai quello che la tua flotta dovrà fare per vincere. Spesso i punti vittoria sono usati per determinare il vincitore, seguono le regole per i punti vittoria.

PUNTI VITTORIA

In molti scenari, il vincitore sarà colui che totalizza più Punti Vittoria. Questi vengono guadagnati danneggiando o distruggendo le navi nemiche. Si possono accumulare Punti Vittoria addizionali raggiungendo certi obiettivi, come spiegato nelle Condizioni di Vittoria dello scenario. I Punti Vittoria si guadagnano nel seguente modo:

Navi di Linea

Se una Nave di Linea viene distrutta, il giocatore avversario ottiene un numero di Punti Vittoria uguale al valore in punti della nave. Questo include il valore in punti di qualsiasi Ammiraglio o Condottiero del Caos a bordo e qualsiasi altra spesa per le altre migliorie.

Se una Nave di Linea è in avaria, il giocatore avversario ottiene il 25% del punteggio totale (arrotondando per eccesso) come Punti Vittoria.

Alla fine della battaglia, la flotta che controlla il campo ottiene Punti Vittoria per il numero di Relitti che può catturare. La tua flotta controlla il campo se tutte le navi nemiche sono distrutte (o disimpegnate) e la tua flotta ha almeno una nave operativa sul tavolo alla fine della battaglia. Se una flotta controlla il campo il giocatore ottiene la metà del valore in punti per ogni Relitto sul tavolo. Nota che ottieni Punti Vittoria anche per i Relitti delle tue navi distrutte (poichè negli

le risorse all'avversario) proprio come per i Relitti avversari.

Navi di Scorta, Difese Orbitali e Altri Vascelli

Ogni Nave di Scorta distrutta, istallazione di difesa planetaria ecc, valgono tanti Punti Vittoria quanto il loro costo in punti.

Navi Disimpegnate

Le navi in avaria che disimpegnano danno a l'avversario il 25% del loro costo in punti come Punti Vittoria. Se una nave non è in avaria prima del disimpegno varrà il 10% del suo costo in punti.

SOMMARIO DEI PUNTI VITTORIA

Ogni nave nemica distrutta: Punti Vittoria uguali al costo in punti.

Ogni Nave di Linea nemica in avaria: Punti Vittoria uguali al 25% del costo in punti.

Ogni nave nemica disimpegnata: Punti Vittoria uguali al 25% del costo in punti se in avaria, altrimenti al 10%.

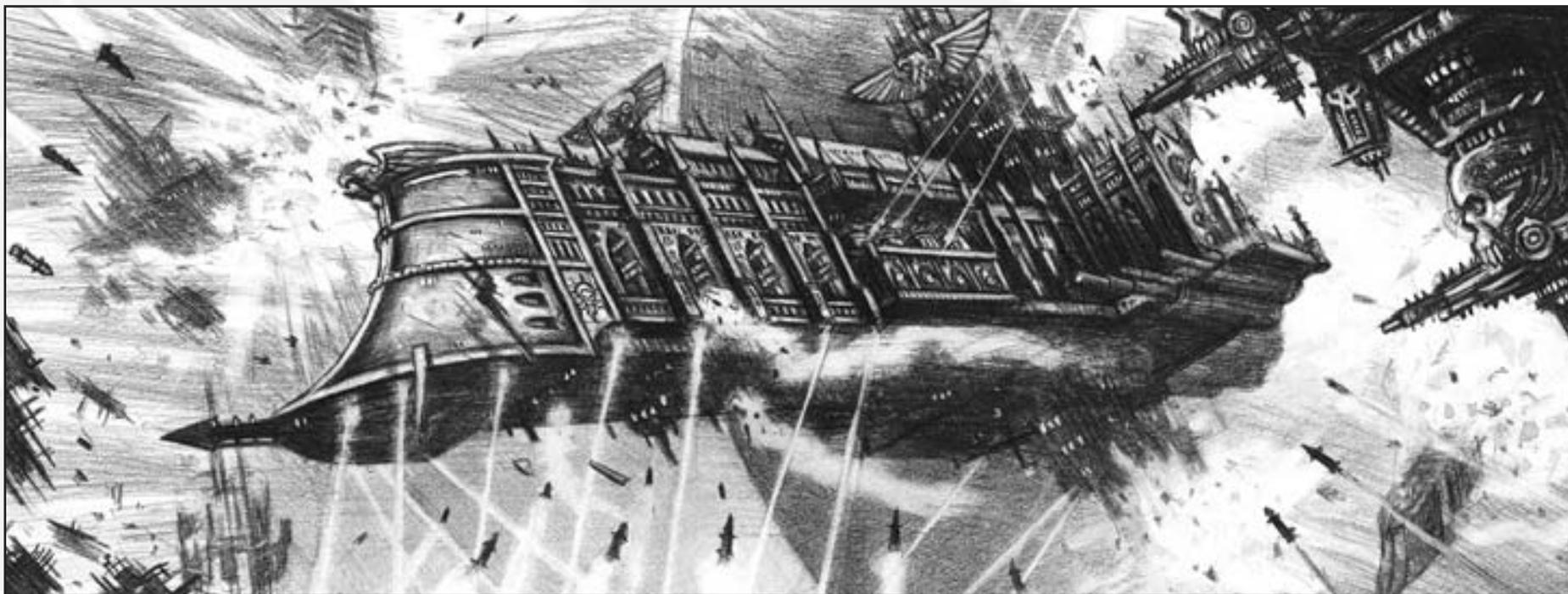
Controllo del campo: Punti Vittoria uguali al 50% del costo in punti di ogni Relitto (amico e nemico) sul tavolo.

Obiettivi dello scenario: I Punti Vittoria sono assegnati come spiegato in ogni scenario.

SOMMARIO PRE-BATTAGLIA

1. **Determinate lo scenario.** Scegliete lo scenario, generatelo casualmente o usate i Valori d'Attacco.
2. **Decidete Attaccante e Difensore.** Se lo scenario ha un attaccante o un difensore potete decidere casualmente chi attacca, o usare il Valore d'Attacco per determinare l'attaccante. Se state usando il Valore d'Attacco per scegliere uno scenario, il giocatore che sceglie è l'attaccante.
3. **Componete le Forze.** Componete la vostra flotta seguendo le indicazioni dello scenario.
4. **Disponete i Fenomeni Celesti.** Determinate il tipo di campo di battaglia dove giocare e disponete i corpi celesti sul tavolo (vedi pagina 41-46 per i dettagli dei corpi celesti).
5. **Generate la Disciplina.** Tirate per i valori di Disciplina delle vostre navi e squadroni.
6. **Schierate le Flotte.** Schierate le vostre navi come spiegato nello scenario.
7. **Determinate il Primo Turno.** Vedete chi detiene il primo turno nelle regole dello scenario scelto.
8. **Iniziate a Combattere!**

Porto Maw è il sistema cardinale del Settore Gotico. Il pianeta in se è il più produttivo mondo formicaio nella regione, con una popolazione di oltre 200 miliardi di persone. Intorno al pianeta ci sono tre stazioni navali orbitanti, incluso il Comando di Flotta di tutte le flotte da battaglia Gotiche, la Stazione Nexus - il cantiere navale più grande del Settore Gotico. Le difese orbitali superano anche la Fortezza Blackstone e la flotta del Caos ha deciso saggiamente di non lanciare un attacco massiccio a questa base. Invece, la base navale è stata bloccata continuamente per sette anni dalle navi caotiche. Durante questo periodo poche navi sono riuscite a entrare o uscire dal sistema, e il bisogno di cibo e rifornimenti è diventato grande. Dopo sette anni, un breve affievolimento delle tempeste warp attorno al sottosettore dette alle navi da battaglia, Spada della Redenzione, e altre navi di linea, l'opportunità di lanciare un massiccio attacco, cacciando il blocco del Caos dal sistema e permettendo alla marina di sfruttare al meglio le considerevoli capacità del cantiere di Porto Maw.



SCENARIO UNO: SCONTRO DI INCROCIATORI

Lo Scontro di Incrociatori è un'introduzione alle regole di *Battlefleet Gothic* e può essere giocato con le navi incluse nella scatola base. Vi consigliamo di giocarlo molte volte per apprendere le regole, aggiungendo regole aggiuntive dalla sezione *Alternative* man mano che prenderete più familiarità con il funzionamento del gioco. Dopo alcune partite dovrete essere in grado di giocare una partita utilizzando solo le informazioni sulle schede riassuntive. In questa battaglia, due forze nemiche di incrociatori si sono ingaggiate nei pressi del punto di salto di un sistema. Scorgendo i loro odiati nemici, attaccheranno immediatamente. La fazione che infliggerà il maggior danno al nemico emergerà vittoriosa.

FORZE

Ogni flotta è composta da uno a quattro incrociatori (entrambe le fazioni hanno lo stesso punteggio). Ogni nave non può costare più di 185 punti e deve essere scelta dall'appropriata lista. Vedi la sezione Navi del Settore Gotico per le caratteristiche, ecc., delle differenti classi di incrociatori.

ZONA DI BATTAGLIA

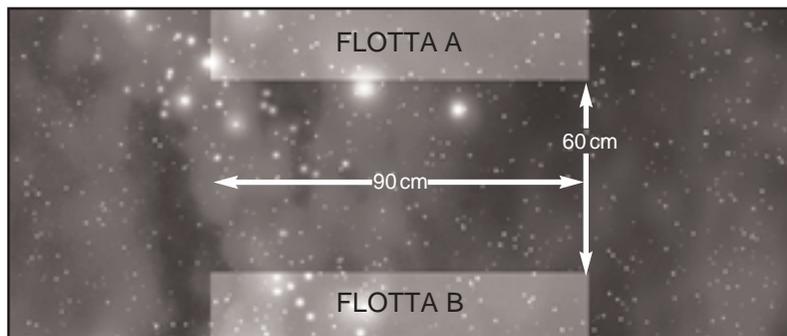
Per la vostra prima partita, vi suggeriamo di non piazzare alcun Fenomeno Celeste.

SCHIERAMENTO

Ricordate di determinare la Disciplina delle vostre navi prima di schierarle, usando la tabella a pagina 10 (oppure sulle schede riassuntive).

Un giocatore lancia un dado. Con 1, 2 o 3 le sue navi vengono piazzate nell'area chiamata Flotta A sulla mappa. Con 4, 5 o 6 verranno schierate in Flotta B.

Entrambi i giocatori lanciano un dado. Il giocatore con il peggior punteggio schiera uno dei suoi incrociatori per primo. L'altro giocatore ne schiera uno



dei suoi alternandosi finché tutte le flotte sono sul tavolo. Le navi possono essere schierate ovunque entro la zona ma poste verso il lato lungo opposto del tavolo.

PRIMO TURNO

Entrambi i giocatori lanciano un dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se avere il primo turno o il secondo.

DURATA

La partita dura finché entrambi i giocatori hanno giocato otto turni a testa o finché una flotta ha tutte le navi distrutte.

CONDIZIONI DI VITTORIA

I normali punti vittoria non vengono usati in questo scenario. Invece, alla fine della partita, ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni punto di danno inflitto alle navi nemiche. Il giocatore ottiene un punto aggiuntivo per ogni nave nemica in avaria, oppure 3 punti per ogni nave avversaria distrutta. Per esempio, se una nave subisce 5 punti di danno, il suo avversario guadagna 5 punti e un'addizionale punto in caso di avaria. Nota che ricevi solo 3 punti per ogni nave distrutta - non otterrai il punto per aver mandato in avaria una nave distrutta in seguito.

Il giocatore che ottiene più punti è il vincitore.

GUIDA DI RIFERIMENTO

In basso la lista delle pagine dove trovare le regole di cui hai bisogno per giocare lo Scontro di Incrociatori:

- Disciplina – pagina 10
- Movimento – pagina 16-17
- Fuoco – pagina 19-26
- Siluri – pagina 27-30
- Fase Finale – pagina 31

ALTERNATIVE

Dopo aver giocato questo scenario una o due volte, potreste decidere di introdurre alcune delle altre regole di Battlefleet Gothic.

FORZE

Una cosa che dovrete trascurare è la restrizione in punti per la scelta degli incrociatori, questo significa che potete schierare incrociatori con il Cannone Nova e ponti di lancio se lo desiderate. In alternativa, potete permettere ad ogni giocatore di schierare una sola nave dotata di ponti di lancio o restrizioni simili. Fate riferimento alla lista della Flotta per il costo di ogni incrociatore.

Come altra alternativa, i giocatori possono avere un qualsiasi numero di incrociatori, fino ad punteggio limite deciso in precedenza, usando la lista della Flotta. Un buon punteggio limite di partenza è 750 punti, o 1000 punti se vuoi includere comandanti di flotta nella partita. I comandanti di flotta sono Ammiragli e Maestri della Guerra che conducono le flotte in battaglia. Le regole per i comandanti di flotta possono essere trovate a pagina 104 assieme alle opzioni disponibili all'inizio della lista della Flotta.

ZONA DI BATTAGLIA

Una volta che avete imparato a muovere e sparare con le vostre navi in campo aperto, potete provare a piazzare alcuni fenomeni celesti sul tavolo. Prima di tutto, piazzate alcune nubi di detriti (nebulose) sul tavolo e dopo aver giocato diverse volte aggiungete un pianeta o qualche campo di asteroidi a vostro piacere.

Quando vi sarete fatti un'idea su come funzionano le regole basilari per i fenomeni celesti durante il gioco (e le tattiche che potete usare per sfruttarli), potrete usare tutte le regole per i fenomeni celesti. Se è così, lanciate un dado - con 1, 2 o 3 la battaglia ha luogo nei Confini Esterni; con 4, 5 o 6 la battaglia viene combattuta nello Spazio Profondo. Vedete la sezione dei Fenomeni Celesti a pagina 41 per maggiori dettagli.

SCHIERAMENTO

Potete decidere di usare le regole per lo schieramento dello Scontro di Flotte a pagina 80.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Oltre a sommare i punti danno, potreste utilizzare il sistema dei punti vittoria descritto nell'introduzione della sezione degli Scenari.

REGOLE AVANZATE

Una volta che avrete preso confidenza con le regole base di Battlefleet Gothic, potrete usare alcune Regole Avanzate a pagina 32-48. In particolare potreste decidere di usare le regole dello speronamento e degli abordaggi.



SCENARIO DUE: L'ESCA

Una nave solitaria è stata inviata in un sistema per attrarre le forze di difesa in un inseguimento prolungato. All'insaputa degli inseguitori, il vascello "esca" fuggiasco ha alcuni amici in attesa poco distante.

FORZE

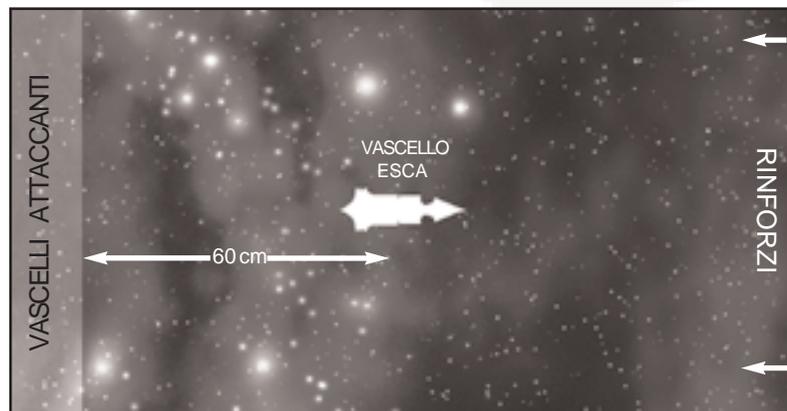
Questo scenario e' un raid, quindi si gioca meglio con forze non superiori a 750 punti. Questi sono divisi come mostrato in seguito.

Forze inseguitrici: Fino a 500 punti.

Forze insegue: Un incrociatore o squadrone da 250 punti o meno, con fino a 500 punti di rinforzi.

ZONA DI BATTAGLIA

Questa battaglia viene combattuta preferibilmente nei Confini Esterni, appena fuori da un sistema, o nello Spazio Profondo vicino a un punto di salto. Se state utilizzando un generatore casuale, lanciate un D6: 1-3 = Confini Esterni, 4-6 = Spazio Profondo.



SCHIERAMENTO

Il vascello inseguito viene schierato in mezzo al tavolo, rivolto verso uno dei bordi corti del tavolo. Gli inseguitori sono schierati ad almeno 60cm dietro di lui. I rinforzi per la nave inseguita arrivano dal bordo verso il quale e' rivolta.

PRIMO TURNO

La nave inseguita ha il primo turno.

REGOLE SPECIALI

Qualsiasi rinforzo per la nave in fuga, può entrare in qualsiasi turno, incluso il primo. Se le navi di rinforzo entrano in gioco dopo il primo turno, possono essere schierate fino a 30cm in avanti dal lato corto del tavolo per ogni turno dopo il primo.

Per esempio, un incrociatore classe Slaughter entra come rinforzo al quarto turno, può essere schierato fino a 90cm dal lato corto del tavolo.

DURATA

Il gioco continua finchè una flotta disimpegna oppure è distrutta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

I punti vittoria standard vengono assegnati per navi in avaria o distrutte. In aggiunta la flotta inseguitrice guadagna un punto vittoria uguale al valore di punti che qualsiasi rinforzo ha acquisito per portare aiuto al vascello inseguito.



SCENARIO TRE: I PREDONI

Una piccola forza d'attacco è stata distaccata per danneggiare o distruggere quante più navi della flotta nemica possibile prima di essere distrutta a sua volta. Se la flotta attaccante sopravvive, la flotta difensiva verrà messa fuori uso per mesi, permettendo al nemico di navigare incontrastato.

FORZE

Fissate un limite in punti per la battaglia. Il difensore può spendere tutti i punti concordati, mentre l'attaccante può spenderne fino a metà.

ZONA DI BATTAGLIA

L'attacco può avvenire vicino a un pianeta, o nello Spazio Profondo, piazzate i fenomeni celesti usando uno qualsiasi dei metodi descritti.



SCHIERAMENTO

Il difensore schiera per primo tutta la sua flotta. La flotta difensiva deve essere schierata a oltre 30cm da tutti i bordi del tavolo e ogni nave deve essere rivolta verso lo stessa direzione. Ogni nave difensiva deve essere entro 20cm da un'altra (squadroni inclusi). L'attaccante muove la sua flotta da qualsiasi bordo del tavolo primo turno.

PRIMO TURNO

L'attaccante ha il primo turno e muove la sua flotta da uno dei bordi del tavolo.

REGOLE SPECIALI

Per i primi D6 turni, tutte le navi del difensore subiscono un -1 alla Disciplina per rappresentare il loro ridotto stato di allerta.

DURATA

Il gioco dura otto turni, oppure finchè una flotta non disimpegna.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della partita calcolate i Punti Vittoria e determinate il vincitore.



SCENARIO QUATTRO: ATTACCO A SORPRESA

Una flotta attaccante ha sferrato un attacco a sorpresa al nemico, prendendolo alla sprovvista mentre stava ancora rifornendosi. I difensori devono organizzare una difesa il più velocemente possibile, prima di essere distrutti.

FORZE

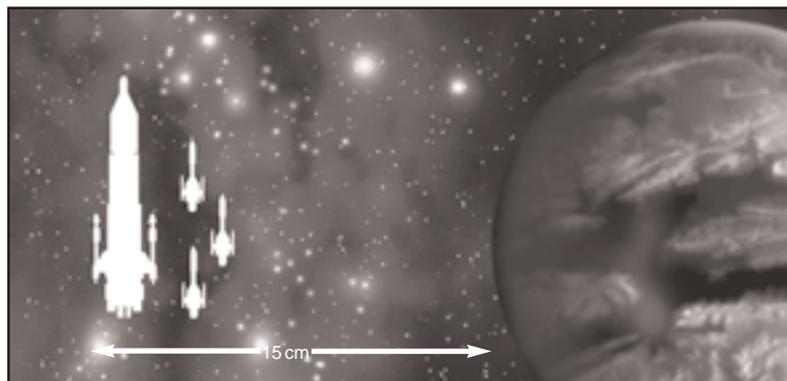
Entrambe le flotte hanno lo stesso valore in punti. In aggiunta, il difensore può spendere un D6x10 punti extra di difese planetarie per ogni 500 punti (o una parte) nella sua flotta (es, 10-60 punti per fino a 500 punti di navi, 20-120 punti per 501-1000 punti di navi e così via).

ZONA DI BATTAGLIA

Un attacco a sorpresa normalmente avviene nella biosfera interna o primaria. Schierate un pianeta in mezzo al tavolo. La dimensione del pianeta dipende dalle dimensioni delle flotte: fino a 500 punti = piccolo, tra 501 e 1500 punti = medio, sopra 1500 = grande. Generate gli anelli, le lune, ecc come di consueto. Quindi determinate il bordo del tavolo più vicino alla stella e disponete i Fenomeni Celesti.

SCHIERAMENTO

All'inizio della partita, il difensore può scegliere D3 navi o squadroni da porre in pieno allarme. Queste navi possono essere schierate ovunque sul tavolo a oltre 30cm dai bordi del tavolo. Il resto della flotta è in attesa. Gli squadroni in attesa devono essere schierati con almeno una nave entro 15cm dal pianeta e tutte le navi devono essere di Trasverso alla superficie del pianeta. L'attaccante muove da un bordo del tavolo scelto da lui.



PRIMO TURNO

L'attaccante ha il primo turno.

REGOLE SPECIALI

Gli squadroni in attesa non possono fare nulla finché non passano allo stato di allerta. Per farlo, lo squadrone deve passare un test di Disciplina. Nota che non è un test di Disciplina relativo a ordini speciali: se fallite, potete tentare con le altre navi o squadroni. Se una nave o squadrone si allerta non potrà effettuare ordini speciali per quel turno.

DURATA

Il gioco continua finché una flotta disimpegna oppure è distrutta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della battaglia calcola i Punti Vittoria per determinare il vincitore.

“Abbiamo tre batterie orbitali, un paio di piattaforme laser e trentacinquemila chilometri quadrati di campo minato. Penso che siamo abbastanza al sicuro”
Ultime parole di Golan Perez, comandante PDF, Escallio II, attaccato dagli Eldar I45.M41

SCENARIO CINQUE: FORZATE IL BLOCCO

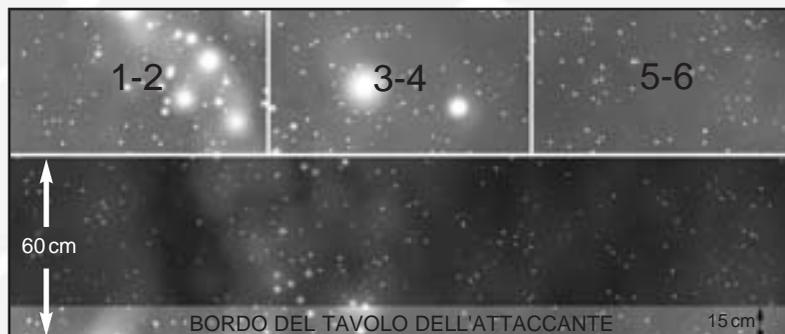
Una flotta è stata imprigionata nel sistema per alcuni mesi, incapace di combattere la flotta avversaria che controlla un punto di salto. Una piccola forza di attacco è stata selezionata per sfondare il blocco nel suo punto più debole, nella speranza di tornare con sufficienti rinforzi.

FORZE

Fissate il limite di punti totale. L'attaccante (che si accinge a forzare il blocco) può spendere fino a metà di questi punti per le navi.

ZONA DI BATTAGLIA

La flotta del blocco è situata ai margini del sistema, quindi la battaglia può avvenire nei Confini Esterni o nello Spazio Profondo.



SCHIERAMENTO

Dividete il lato lungo del tavolo in tre parti come mostrato. Il giocatore che controlla il blocco schiera la flotta. Lanciate un D6 per ogni nave e squadrone del blocco per determinare in quale parte dello schieramento vanno disposte. Tali navi possono essere rivolte in ogni direzione, ma devono essere schierate a oltre 60cm dal lato del tavolo dell'attaccante. L'attaccante quindi schiera la sua flotta entro 15cm dal lato del tavolo.

PRIMO TURNO

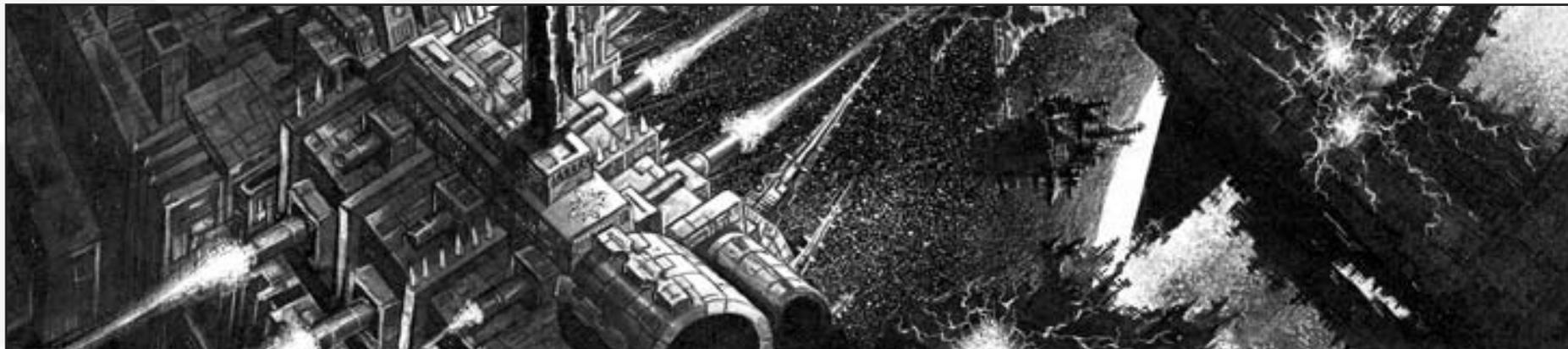
Entrambi i giocatori lanciano un dado e il giocatore che ottiene il risultato più alto può scegliere se iniziare per primo o per secondo.

DURATA

La partita finisce dopo sei turni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

I punti vittoria standard vengono assegnati per navi in avaria o distrutte. In aggiunta l'attaccante guadagna un punto vittoria uguale al valore di punti di qualsiasi nave che riesce a muovere via dal campo tramite il lato del tavolo del giocatore che controlla il blocco. Le navi in avaria valgono un quarto del loro valore in punti se l'attaccante riesce a farle fuggire dal tavolo.



SCENARIO SEI: CONVOGLIO

In questo scenario, il difensore deve scortare un convoglio di vascelli da trasporto vitali in un sistema stellare minacciato da forze nemiche. Con l'obiettivo di catturare il convoglio, le forze attaccanti hanno disseminato una vasta area di spazio con navi in agguato con l'energia al minimo per evitare di essere rilevate e salve di siluri che verrebbero lanciate non appena il nemico registrasse la loro presenza. Ma il convoglio è disperatamente atteso e deve giungere a destinazione nonostante i siluri e le navi nemiche.

FORZE

Il convoglio deve includere almeno due navi da trasporto. Ogni due trasporti, il difensore, può scegliere fino a 100 punti di navi per proteggere il convoglio. Esse possono essere schierate in un massimo di uno squadrone per paio di trasporti nel convoglio. I trasporti possono formare un singolo squadrone se lo desiderate.

Gli attaccanti sono decisi casualmente. Effettuate un D3 tiri sulla tabella qui sotto più un tiro extra per ogni paio di navi da trasporto del convoglio.

D6	RISULTATO
1	1 segnalino di siluri o velivoli d'attacco
2	2 segnalini di siluri o velivoli d'attacco
3	3 segnalini di siluri o velivoli d'attacco
4	1 squadrone di Scorte (fino a 100 punti)
5	1 squadrone di Scorte (fino a 150 punti)
6	1 nave di Linea (fino a 200 punti)



Gli squadroni di Scorte e le navi di linea vengono scelte dalla lista della Flotta dell'attaccante.

ZONA DI BATTAGLIA

Il convoglio può essere attaccato vicino a un pianeta, oppure nello Spazio Profondo, quindi piazzate i fenomeni celesti usando uno qualsiasi dei metodi descritti. Se volete potete usare i generatori della zona di battaglia per questo scenario. Tirate per determinare attraverso quale regione di spazio il convoglio si sta muovendo e quindi generate i Fenomeni Celesti tramite la tabella appropriata.

SCHIERAMENTO

L'attaccante schiera per primo. Piazzate un segnalino Contatto capovolto sul tavolo per ogni nave di linea, squadrone, salva di siluri o velivoli d'attacco. I segnalini devono essere posizionati ad almeno 30cm tra loro e oltre 30cm dai bordi del tavolo. Se tutti i segnalini non entrano sul tavolo, iniziate a sovrapporre quelli già posizionati.

Il giocatore che controlla il convoglio lancia un D6 per determinare da quale bordo del tavolo il convoglio arriva. Piazzate una nave del convoglio sul bordo del tavolo per indicare da dove il convoglio muove. Il convoglio deve essere schierato entro la Zona del Convoglio.

PRIMO TURNO

Il giocatore che controlla il convoglio ha il turno. Il convoglio muove sul tavolo dal punto indicato. Qualsiasi nave che non entra in gioco nel primo turno deve muovere nel secondo turno del convoglio. Qualsiasi nave che fallisce l'ingresso in gioco nel secondo turno è considerata persa nel Warp e non prende parte alla partita.

REGOLE SPECIALI

I segnalini Contatto dell'attaccante vengono attivati da vascelli del convoglio che passano entro 30cm da loro. Ribaltate i segnalini attivati non appena un vascello entra nel raggio e quindi termina il suo movimento. Appena la fase di movimento del convoglio è finita, schierate le forze attaccanti per ogni segnalino attivato come segue.

L'attaccante può decidere di attivare un segnalino all'inizio della sua fase di Movimento per rappresentare le sue forze che rilevano il convoglio in avvicinamento. Se una qualsiasi delle navi del convoglio sta usando un ordine speciale, l'attaccante può attivare fino a due segnalini.

Siluri	Sostituite il segnalino di Contatto con una salva con Forza 2D6+2. L'attaccante può orientare la salva in qualsiasi direzione. I Siluri hanno una velocità di 30cm e iniziano a muovere nella prossima fase di Supporto.
Velivoli d'attacco	Sostituite il segnalino di Contatto con D3+1 squadroni di velivoli d'attacco. L'attaccante può scegliere una qualsiasi combinazione di velivoli (caccia, bombardieri, ...) e può unirli in ondate se vuole.
Squadroni	Schierate una nave dello squadrone sul segnalino di Contatto. Il resto dello squadrone è in formazione con la prima nave, non più vicino al nemico della prima nave schierata. Lo squadrone può essere orientato in ogni direzione, ma tutte le navi devono avere la stessa direzione.
Navi di Linea	Schierate la nave di Linea sul segnalino di Contatto, orientata in qualsiasi direzione l'attaccante desidera.

DURATA

La battaglia continua finché l'ultimo trasporto lascia il tavolo oppure è distrutto.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il successo o il fallimento del convoglio dipende dal numero di trasporti che si salvano. Solo i trasporti che riescono a fuggire indenni dal lato corto opposto del tavolo contano ai fini della vittoria.

TRASPORTI USCENTI

Nessuno

Uno

Due

Tre o più

RISULTATO

Vittoria dell'Attaccante

Le forze difensive hanno fallito miseramente. Gli attaccanti si diletteranno con il loro bottino.

Vittoria Marginale degli Attaccanti

Un solo trasporto è riuscito a passare. Se gli attaccanti riescono a mantenere questo livello di stretta mortale, il sistema è spacciato.

Vittoria Marginale del Convoglio

Il convoglio è stato difeso adeguatamente - due dei trasporti più importanti ce l'hanno fatta. Si può fare di più.

Vittoria del Convoglio

Il convoglio ha raggiunto il sistema con abbastanza trasporti da superare la crisi. Medaglie e promozioni ovunque!



SCENARIO SETTE: ASSALTO PLANETARIO

Una flotta si sta preparando a depositare le truppe su un pianeta contestato, per invaderlo o portare rinforzi ai propri eserciti. Tale flotta deve sopravvivere ai difensori in orbita e mantenere la posizione in caso di controattacchi dei difensori mentre invia le truppe sulla superficie.

FORZE

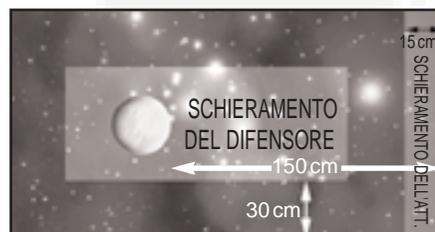
Entrambe le flotte hanno lo stesso valore in punti. Il difensore può spendere un D6x10 punti extra di difese planetarie ogni 500 punti della sua flotta. L'attaccante può avere due trasporti gratis ogni 500 punti della sua flotta.

ZONA DI BATTAGLIA

Un assalto planetario normalmente prende luogo nella biosfera interna o primaria del sistema. Piazzate un pianeta a non più di 150cm da uno dei lati corti del tavolo (lanciate un D6 per la dimensione: 1 = piccolo, 2-5 = medio, 6 = grande) e generate gli anelli, le lune, ecc. come al solito. Dichiarate il bordo da cui proviene la luce stellare e posizione i fenomeni celesti come di consueto.

SCHIERAMENTO

Il difensore può scegliere di schierare navi e squadroni sia in pattugliamento che in attesa nell'orbita alta entro la gravità del pianeta. Lancia un D6 per ogni nave/squadron difensivo in pattugliamento: con 1-3 l'attaccante può schierarlo a suo piacimento, con 4-6 il difensore schiera le sue navi come al solito. Le navi di pattuglia possono essere schierate ovunque sul campo ma oltre 30cm da tutti i bordi del tavolo o da fenomeni celesti. Il difensore decide l'orientamento delle proprie navi, anche se schierate dall'avversario. L'attaccante schiera la sua flotta entro 15cm dal lato corto del tavolo più lontano dal pianeta. Avrete bisogno di un'altro tavolo per rappresentare l'orbita bassa.



PRIMO TURNO

Entrambi i giocatori lanciano un D6. Chi ottiene il risultato più alto decide se iniziare per primo o per secondo.

REGOLE SPECIALI

Le navi attaccanti devono muovere entro 30cm dal pianeta sul tavolo rappresentante l'orbita bassa per depositare le truppe sulla superficie e bombardare le postazioni nemiche. Per ogni turno che una nave di linea attaccante rimane entro 30cm dal bordo del pianeta, l'attaccante guadagna 1 punto assalto. Per ogni turno che un trasporto

attaccante rimane entro 30cm dal bordo del pianeta, l'attaccante guadagna 2 punti assalto. Una nave che deposita le truppe o bombarda il pianeta, non può fare niente altro per quel turno.

DURATA

Il gioco dura finché una flotta non viene distrutta o disimpegno, o l'attaccante ha ottenuto 10 o più punti assalto.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Sommate i punti assalto guadagnati dall'attaccante e sommate un +1 al totale per ogni 500 punti vittoria (arrotondate per difetto) segnati dall'attaccante per aver distrutto o costretto in avaria navi o difese planetarie. Sottraete 1 punto assalto per ogni 500 punti vittoria (arrotonda per eccesso) segnati dal difensore. Controlla la tabella qui sotto dopo aver determinato i punti assalto.

PUNTI ASSALTO TOTALI

RISULTATO

0-1

Vittoria del Difensore

Le forze d'invasione non concludono nulla. Il misero numero di truppe giunte sul pianeta sarà velocemente azzerato.

2-5

Vittoria Marginale del Difensore

Alle forze d'invasione è stato impedito di effettuare un massiccio deposito di truppe. I distaccamenti nemici verranno braccati e distrutti.

6-9

Vittoria Marginale dell'Attaccante

L'invasione ha portato abbastanza truppe da catturare buona parte delle risorse del pianeta. Le future battaglie per il pianeta dureranno per mesi se non anni.

10+

Vittoria dell'Attaccante

Gli attaccanti hanno sfondato attraverso le linee dei difensori, e scaricato le truppe da sbarco nei punti chiave su tutto il pianeta. Entro qualche settimana di combattimenti a terra gli attaccanti avranno il pieno controllo del pianeta.

Note: Se siete interessati a giocare campagne di Warhammer 40000 e/o Epic 40000 basate su questo scenario di Battlefleet Gothic, usa i seguenti punteggi:

Ogni punto assalto = 400 punti in Epic 40'000 o 2000 punti in Warhammer 40'000.

SCENARIO OTTO: INGAGGIO PROGRESSIVO

Due flotte nemiche sono in zona, nessuna di loro conosce la posizione e la dimensione del nemico. Per velocizzare la ricerca, ogni flotta si divide, due gruppi entrano in contatto e avvertono il resto delle loro flotte. Quali navi arriveranno prima? Riusciranno a travolgere il nemico? Solo il tempo potrà dirlo...

FORZE

Entrambe le flotte dei giocatori sono divise in 5 parti. Ogni giocatore prende 5 segnalini Contatto per rappresentare le divisioni e assegnare parte delle loro flotte ad ogni segnalino. Vedete sotto quali vascelli e squadroni assegnare ai segnalini.

Non ci sono restrizioni riguardo al tipo di nave per divisione. Solo una divisione muove sul tavolo, e non è costretta a rimanere in formazione come gli squadroni. Comunque, tutti e cinque i segnalini Contatto devono essere assegnati ad alcune navi ed in modo casuale, rendendo conveniente dividere le forze. Ricordatevi inoltre che l'arrivo di una divisione dipende dalla velocità del vascello più lento.

ZONA DI BATTAGLIA

Gli *Ingaggi Progressivi* possono avere luogo ovunque dallo spazio profondo fino a l'interno di un sistema, usa il metodo che vuoi per piazzare i Fenomeni Celesti.

SCHIERAMENTO

All'inizio della battaglia, ogni giocatore ha solo una divisione sul tavolo: le altre arriveranno come rinforzi in seguito. Ogni giocatore sceglie casualmente un segnalino Contatto come forza iniziale. Lanciate per vedere chi piazza per primo il proprio segnalino. Quest'ultimo può essere piazzato ovunque sul campo ma non entro 30cm da ogni lato e oltre 60cm da un segnalino avversario.

Quando entrambi i segnalini sono schierati, depositate le navi che fanno parte di quella divisione entro 10cm dal segnalino.



PRIMO TURNO

Dopo aver schierato, entrambi i giocatori lanciano un D6 e il giocatore che ottiene il miglior risultato può scegliere se iniziare per primo o per secondo.

REGOLE SPECIALI

Nella Fase Finale di ogni turno, il giocatore sceglie casualmente un altro segnalino e lo piazza lungo un lato del tavolo a caso usando le seguenti restrizioni:

- Il segnalino non può essere piazzato entro 60cm da una nave nemica.
- Se ci sono navi amiche entro 30cm da un bordo del tavolo, il segnalino deve essere piazzato entro 30cm da loro.

All'inizio del turno, il giocatore può tentare di ottenere navi aggiuntive lanciando un D6 per ogni segnalino Contatto in gioco sul bordo del tavolo. Il punteggio minimo necessario dipende dalla nave più lenta della divisione:

VELOCITA' DIVISIONE	fino a 20cm	25 cm	30cm o piu'
Arriva con *	5+	4+	3+

*Se navi amiche sono entro 30cm da un segnalino Contatto somma +2 al lancio di dado.

Se il risultato del lancio è uguale o superiore al numero richiesto, le navi di quella divisione possono muovere ovunque sul tavolo lungo i bordi del tavolo entro 10cm dal segnalino Contatto.

Se il lancio fallisce, il segnalino Contatto può muovere lungo i bordi del tavolo alla velocità della nave più lenta.

DURATA

La partita dura finché una delle due flotte disimpegna o è distrutta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine della battaglia calcolate i Punti Vittoria per determinare il vincitore.

SCENARIO NOVE: EXTERMINATUS!

La flotta attaccante sta scortando delle Exterminator, navi capaci di portare distruzione all'intera popolazione planetaria e obliterare tutta la vita su un mondo nel giro di ore. La flotta di Exterminator deve essere fermata e ogni nave nelle vicinanze si precipita per difendere il pianeta.

FORZE

Concorda i punti totali per la partita. L'attaccante sceglie una flotta fino al punteggio stabilito e in aggiunta può includere navi Exterminator. L'attaccante può includere tali navi ogni 1000 punti (o parte) della sua flotta (es, fino a 1000 punti = una Exterminator, 1001-2000 punti = due Exterminator, ecc). Nominare una nave di linea che sarà la Exterminator: l'armamento di prua viene sostituito da un'arma Armageddon, che può essere usata solo contro pianeti (in effetti l'armamento di prua è perso). Una flotta attaccante del Caos può scegliere di usare una Fortezza Blackstone attivata (le regole nella sezione Flotta del Caos) invece di navi di linea modificate. In tal caso la fortezza non sacrifica nessuna delle sue armi per essere in grado di montare un'arma Armageddon.

Il difensore sceglie una flotta per difendere il pianeta e riceve rinforzi addizionali durante il gioco. Il difensore può spendere un D6x10 punti extra sulle difese planetarie ogni 500 punti (o parte) della sua flotta (es, 10-60 punti fino a 500 punti di navi, 20-120 punti per 501-1000 punti di navi, ecc). Se lo desidera, il difensore, può spendere fino al 25% dei punti della flotta in più in difese planetarie.

“Contro l'oscurità assoluta potei vedere la Distruttrice Senza cuore con un opaco bagliore rosso che illuminava le ondeggianti nuvole di gas espulso dallo scafo danneggiato. Ipnottizzato, attraverso l'opticon vidi un'altra salva di siluri diretta verso di lei. A circa duemila, le torrette si attivarono con impressionante spettacolo di fuoco distruggendo qualche siluro, ma erano già divisi, ognuno generò uno sciame di dozzine di ordigni più piccoli che si inoltrarono attraverso il fuoco difensivo come meteorite. Mezzo secondo dopo colpirono e colonne di fiamme arancioni si dipartirono dall'impatto. Le colonne infuocate si spensero, lasciando rossi squarci pulsanti sulla superficie, ma con nostro stupore la Distruttrice si inclinò lentamente e sparò un'altra salva più debole adesso ma sempre accecante nell'oscurità. Incrementammo la velocità al massimo e come virammo a sinistra per lanciare i nostri siluri, fummo travolti dalle onde d'urto lasciate dalla sua scia. Le fendemmo, ma la nostra velocità fece sobbalzare la nave da poppa a prua. Un impatto particolarmente solido colpì la plancia, forse un frammento di rottami troppo lento per gli scudi. La probabilità che avremmo avuto altre occasioni per lanciare altri siluri era svanita. Non avremmo potuto lanciaarli comunque poiché l'ultimo impatto aveva danneggiato i tubi. I minuti finali della battaglia furono come una mischia di cacciatorpedinieri sfreccianti tutt'intorno da ogni parte del vuoto. La Virago perforò la parte frontale dopo il contatto con i siluri e con sollievo passammo molto vicini al suo lato di dritta.

Rapporto del Guardiamarina Butler sulla distruzione dell'incrociatore del Caos Distruttrice Senza cuore nella battaglia di Duran.

ZONA DI BATTAGLIA

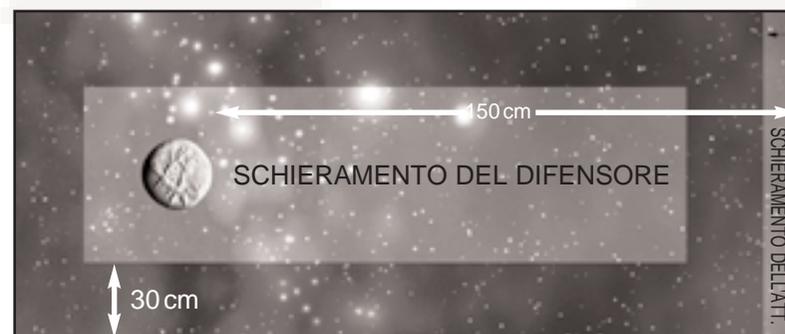
La battaglia si svolge nella biosfera primaria o interna. Posizionate un pianeta a non più di 150cm da un lato corto del tavolo (lancia un D6 per la dimensione: 1 = piccolo, 2-5 = medio, 6 = grande), generate anelli e lune come al solito. Dichiarate da quale bordo proviene la luce solare come mostrato nella regole per i Fenomeni Celesti e piazza fenomeni addizionali usando qualsiasi metodo voi vogliate.

SCHIERAMENTO

Il difensore ha la maggior parte della sua flotta stazionata vicino al pianeta in attesa del nemico, ma molte navi e squadroni sono in pattugliamento e arriveranno durante lo scontro. Il difensore deve togliere dalla flotta ogni 500 punti uno squadrone o una nave di linea. Questi non vengono schierati all'inizio della partita, il resto della flotta può essere schierata ovunque sul campo ma oltre 30cm da tutti i bordi del tavolo.

L'attaccante schiera tutta la sua flotta entro 15cm dal lato corto più lontano dal pianeta.

Avrete anche bisogno di un'altro tavolo per l'orbita bassa, come descritto nella sezione dei Fenomeni Celesti.



PRIMO TURNO

Entrambi i giocatori lanciano un dado e il giocatore che ottiene il risultato più alto può scegliere se iniziare per primo o per secondo.

REGOLE SPECIALI

Le Exterminator devono entrare in orbita bassa e muovere entro 45cm dal lato del tavolo rappresentante il pianeta. All'inizio di ogni turno che l'Exterminator si trova in posizione, lancia un D6. Con 4+, essa attiva la sua arma Armageddon causando un catastrofico evento che oblitererà tutta la vita sul pianeta! Il difensore può sempre bersagliare un'Exterminator - anche se non è la nave in vista più vicina non è richiesto il test di Disciplina. All'inizio di ogni turno del difensore, quest'ultimo lancia un D6 per ogni propria nave di linea e squadrone non schierati sul campo per determinare se entrano in gioco come rinforzi.

VELOCITA' DELLE NAVI	fino a 20cm	25 cm	30cm o più
Arriva con	5+	4+	3+

Se il risultato è uguale o superiore del numero in tabella, la nave arriva come rinforzo da un bordo del tavolo deciso casualmente.

	2-3	
1	RISULTATO DEL D6	6
	4-5	

Note: Se lo scenario viene giocato come parte di una campagna e il pianeta viene distrutto, effettuate un lancio sulla tabella qui sotto.

D6	RISULTATO
1-3	Il sistema diventa disabitato, annotatelo sulla mappa del sottosettore
4-6	Il pianeta principale del sistema è distrutto ma uno o più pianeti ospitano ancora la vita. Tira ancora per vedere cosa diventa questo sistema: 1-3 mondi agricoli, 4-6 mondi miniera.

DURATA

Il gioco finisce quando una flotta disimpegna, tutte le Exterminator nemiche sono distrutte oppure una Exterminator distrugge il pianeta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Se una flotta disimpegna perde automaticamente. Se tutte le Exterminator nemiche sono distrutte, il difensore vince. Se il pianeta viene distrutto l'attaccante vince!



SCENARIO DIECI: SCONTRO DI FLOTTE

Sebbene molte guerre spaziali siano combattute tra forze relativamente piccole con obiettivi molto specifici - raziare convogli, attacchi a sorpresa e così' via - grandi flotte qualche volta si danno battaglia per proteggere un sistema, tenere il fronte o semplicemente per distruggere il nemico.

FORZE

Entrambe le flotte hanno lo stesso valore in punti.

ZONA DI BATTAGLIA

Le azioni della flotta prendono luogo nella biosfera interna o primaria per preservare un mondo in particolare fuori portata dai bombardamenti, anche se possono essere combattute ovunque. I fenomeni celesti vengono posizionati con il metodo accordato dai giocatori.

SCHIERAMENTO

Ogni giocatore deve scegliere una delle seguenti formazioni per la flotta. Comparete le due formazioni scelte sulla tabella sottostante e usa lo schieramento indicato.

Sfera: Questa formazione garantisce un'allargamento della flotta così da avvolgere la flotta nemica, accerchiando le navi all'interno. La sfera è vulnerabile ad una formazione a cuneo che sfonderà la rete della sfera.

Cuneo: Un cuneo è facilmente aggirabile da più complesse formazioni come la sfera o la croce. Comunque un cuneo mantiene la flotta compatta per darsi supporto e metterla in grado di sfondare attraverso le deboli e sparpagliate flotte nemiche.

Croce: Una formazione che schiera le navi per contrastare il nemico su una vasta area per un ingaggio prolungato.

TUA SCELTA	SCELTA DEL NEMICO		
	Sfera	Cuneo	Croce
Sfera	B	A(grigio)/C(grigio)	A(grigio)/D(grigio)
Cuneo	A(bianco)/C(bianco)	D(grigio)/D(bianco)	B
Croce	A(bianco)/D(bianco)	B	B

Note: Nei doppi risultati (es, A(grigio)/D(grigio)) entrambi i giocatori lanciano un D6 per vedere quale schieramento usare. Il giocatore la cui nave più veloce è più veloce di qualunque nave nemica, ha +1 al suo lancio. La flotta col migliore Ammiraglio (es, la più' alta Disciplina) somma +1 al suo lancio. La flotta con più' navi di scorta somma +1. Il vincitore del lancio può decidere quale schieramento

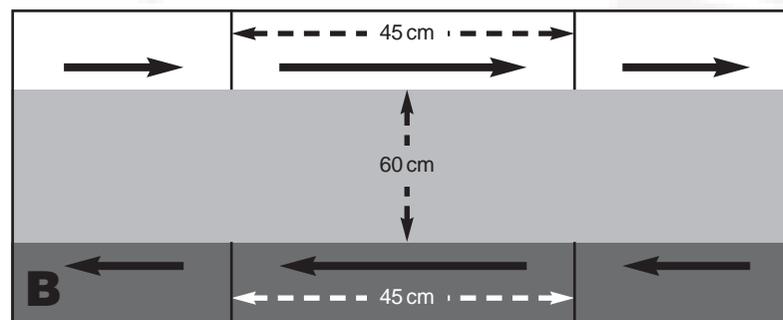
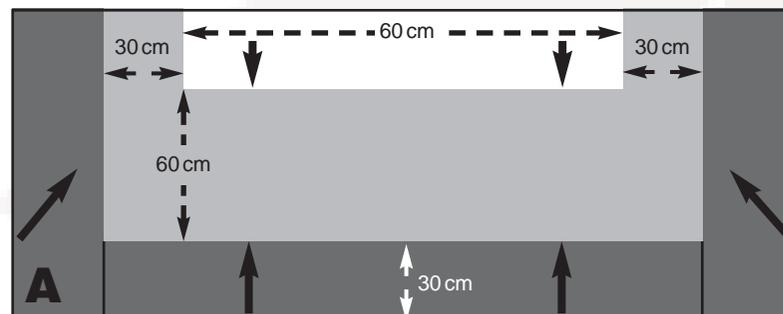
usare. Una volta che lo schieramento è stato deciso, entrambi i giocatori lanciano un D6 e il giocatore che ottiene il risultato più basso deve schierare uno squadrone o nave nella sua zona di schieramento. I giocatori quindi si alternano finchè le flotte sono schierate. Nota bene: per grigio s'intende le parti in grigio scuro.

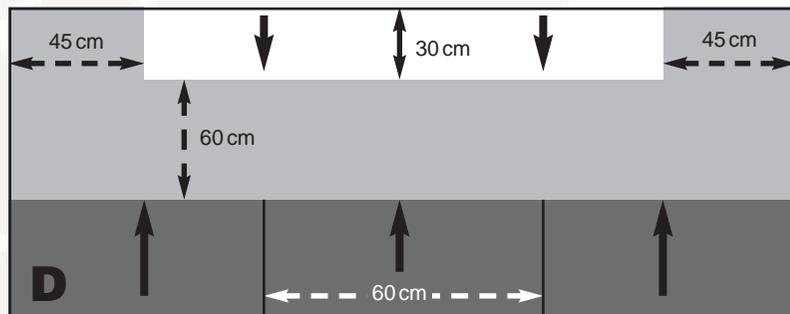
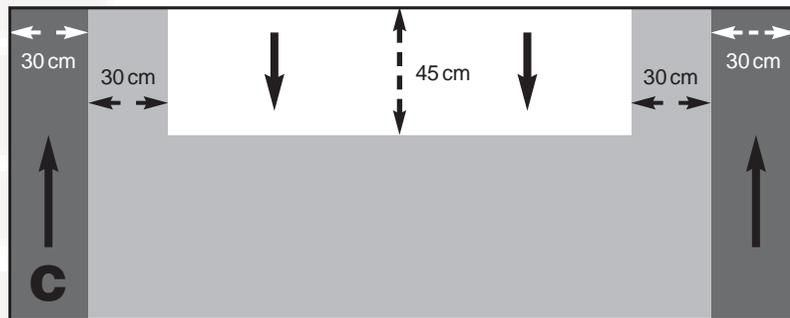
Divisioni

Alcuni schieramenti dividono la zona di schieramento in alcune divisioni. Quando accade, la flotta deve distaccare almeno una nave o squadrone in ogni divisione.

Angolo di Avvicinamento

Le mappe dello schieramento hanno delle frecce che indicano l'angolo di avvicinamento per la flotta nemica. Quando una nave viene schierata deve essere rivolta nello verso della freccia della divisione a cui appartiene.





PRIMO TURNO

Quando le flotte sono schierate, entrambi i giocatori lanciano un D6 e il giocatore che ottiene il risultato più alto sceglie se iniziare per primo o per secondo.

DURATA

La partita finisce quando una flotta disimpegna o è distrutta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Entrambe le flotte segnano punti vittoria come al solito e la flotta con più punti vittoria totali vince.

“**P**orre la flotta in pieno allarme. Squadroni Balihazar e Melchior rompete la formazione e circondate. Solenne prendere posizione sul nostro quadrante di dritta. Vigilante prendere posizione di supporto sul fianco di sinistra dello squadrone Melchior. Accelerate alla velocità di combattimento. Caricare le batterie principali e i laser. Preparare i velivoli d'attacco per il lancio immediato. Pregate l'Imperatore, che non scapperanno questa volta!”

Ammiraglio Mourndark, comandante della Legatus Stygies durante la terza Battaglia di Savaven.



UFFICIALE DI FLOTTA

MISSIONI SECONDARIE

Ogni giocatore puo' generare una missione secondaria se lo desidera (nota che in una campagna devi generare ogni missione secondaria). Lancia un D6. Con 1-2, tirate sulla tabella Eredita' di Guerra. Con 3-4, tirate sulla tabella Circostanze Casuali. Con 5-6, tirate sulla tabella delle Tattiche Segrete.

Ogni missione secondaria include condizioni di vittoria aggiuntive, che possono o meno completare la vostra missione principale. Se state combattendo una battaglia con le missioni secondarie, ci sono quattro diversi risultati di vittoria, dipendenti dal completamento della missione principale e della secondaria.

REPUTAZIONE

Se state giocando in una campagna, potete ottenere o perdere Reputazione per aver o meno raggiunto l'obiettivo della missione secondaria. Questo è dato tra parentesi come qui: (Reputazione acquisita per completamento / Reputazione persa per fallimento). Per esempio, la missione secondaria Scontro Esteso è (+1/0), significa che guadagnate Reputazione se completate la sotto-trama ma non ne perdetevi alcuna se fallite.

OBIETTIVI COMPLETATI

Missione principale e secondaria completate

Missione principale completata

Missione principale fallita ma secondaria completata

Missione principale e secondaria fallite

RISULTATO DELLA BATTAGLIA

Eroica Vittoria!

Sarai a lungo ricordato come un grande comandante. Le tue epiche avventure verranno narrate, le imprese e le tattiche tramandate alle future generazioni.

Vittoria!

La tua reputazione sta crescendo, come colui che porta a termine un obiettivo nonostante gli ostacoli e miriadi di distrazioni. Il tuo nome diventa sinonimo di tattica e ferma disciplina.

Eroica Sconfitta!

Sarai ricordato per aver mantenuto alto l'onore nella sconfitta. Le storie narreranno dello scontro impari senza speranza e delle circostanze imprevedibili. Sarai ricordato per il tuo coraggio e determinazione.

Miserabile Sconfitta!

Il tuo nome diventa sinonimo di incompetenza e fallimento. Se morirai non sarai pianto da nessuno. Questo è un oscuro giorno per la tua razza...

Molti comandanti navali e capitani furono ispirati tattici e strateghi, ma alcune tra le strategie più brillanti nacquero dalle situazioni più disperate. Per esempio il Capitano Gornwallis della Invincibile sperò un vascello del Caos che aveva ridotto in avaria mentre stava attivando i motori warp. Le due navi agganciate tra loro andarono alla deriva nel warp, mentre numerose squadre d'assalto imperiali sferravano il colpo mortale all'incrociatore caotico.

Sono giunti anche molti rapporti di bombardieri che effettuavano attacchi suicidi contro le navi nemiche quando le loro bombe e i loro missili erano terminati. Casi simili possono essere trovati nelle azioni delle lance d'assalto. I team d'abbordaggio predisponavano le lance Shark di autodistruggersi dopo che erano entrati a bordo delle navi nemiche, creando voragini nelle paratie della nave bersaglio, combattendo fino all'ultimo uomo infliggendo il più grande danno interno possibile.

TABELLA DELL'EREDITA' DI GUERRA

D6 MISSIONE SECONDARIA

- 1 Artiglieri Esperti.** In molte battaglie spaziali, la vittoria della flotta deriva dagli artiglieri esperti. Non è inusuale per un comandante di flotta ordinare ai suoi capitani di concentrare gli addestramenti sull'artiglieria più di ogni altra cosa. Lanciate un D6 per ogni nave di linea della tua flotta. Con 4+ la nave ha +1 a Disciplina quando tenta l'ordine speciale Agganciamento.

Mettete alla prova la saggezza dei vostri ordini e infliggete almeno 1 punto danno ad ogni nave di linea nemica. (+1/-1)

- 2 Scontro Esteso.** Verso la fine della Guerra Gotica, entrambe le fazioni erano in in condizioni disastrose. I vascelli spesso combatterono ancora provati da battaglie precedenti, o in mancanza di uomini e munizioni. Lanciate un D6 per ogni nave di linea della flotta. Con 1, inizia la battaglia con D3 punti struttura meno del normale. Con 2, subisce un -1 ai test di Disciplina per gli ordini speciali Agganciamento e Ricarica Supporti. Con 3+ la nave è intatta.

Distrugete/riducete in avaria più punti delle navi nemiche di quelli che perdetevi. (+1/0)

- 3 Legame di Sangue.** I capitani di vascello che lavorano assieme per lunghi periodi sviluppano un grande senso di cameratismo. Essi spesso spingono i loro equipaggi a dare il massimo per vendicare i propri commilitoni caduti. D'altro canto, se la flotta perde troppe navi, il morale ne risentirà pesantemente. Se una delle vostre navi di linea è in avaria o distrutta, tutte le altre navi di linea otterranno +1 alla Disciplina per il prossimo turno.

Terminate la battaglia con meno di metà delle tue navi di linea in avaria o distrutte. (+1/-1)

- 4 Flotta Esperta.** Una flotta che per molto tempo è stata sotto lo stesso comandante conosce i suoi piani e pensieri. In alcuni casi riesce a predire gli ordini del comandante. Ogni nave entro 30cm dalla nave del comandante può usare la sua Disciplina.

La nave del comandante della tua flotta deve sopravvivere con almeno il 75% dei punti struttura originali o perde confidenza con i suoi subordinati. (+1/-1)

- 5 Senza Quartiere!** Con il protrarsi della guerra, la battaglia raggiunge proporzioni spaventose. Spesso le flotte vengono inviate senza altro obiettivo che disintegrare il nemico!

Distrugete/riducete in avaria almeno la metà del valore in punti della flotta nemica. (+1/-1)

- 6 Vendetta.** Con il progredire della guerra, i mondi vengono razzati e le popolazioni schiavizzate o sterminate. Le navi nemiche sono colpevoli di gravi azioni e questo rappresenta un impulso al morale se si riesce a distruggerle.

Nominate una nave di linea nemica che sarà l'oggetto della vostra vendetta. Distrugete o riducete in avaria la nave di linea nominata. (+1/-2)

TABELLA DELLE CIRCOSTANZE CASUALI

D6 MISSIONE SECONDARIA

- 1 Tempesta di Meteoriti.** Le tempeste di meteoriti sono la causa maggiore di danni alle navi. Lanciate un D6 per ogni nave di linea della vostra flotta. Con 1, 2 e 3, lanciate sulla tabella dei Colpi Critici e applicate l'effetto all'inizio della battaglia.

Non ci sono condizioni di vittoria addizionali. Se riuscirete a vincere con la vostra flotta in tali condizioni ciò sarà considerato veramente eroico, se fallirete sarete condannati per la vostra scarsa abilità di manovra e di adattamento alle circostanze. (+3/-2)

- 2 Segnalazione Problemi.** A causa delle tempeste warp in aumento, gli Astropati spesso non sono in grado di comunicare attraverso i sistemi stellari, così le navi di scorta vengono usate per comunicare gli ordini. Potete usare i rilanci del comandante solo su squadroni che abbiano almeno una nave entro 30cm dalla nave del comandante.

Almeno la metà delle tue navi di scorta deve sopravvivere alla battaglia. (+1/-1)

- 3 Aiuto Inaspettato.** Molte navi sono usate in piccolo numero come navi da pattuglia a lungo raggio. In molte battaglie, una o l'altra fazione si trova con dei rinforzi inaspettati dovuti all'incontro di questi vascelli o squadroni solitari. Potete aggiungere navi di linea o scorte per D3X50 pt. alla flotta prima dell'inizio della battaglia.

Almeno una nave dei rinforzi deve sopravvivere senza essere distrutta o in avaria per poter continuare la propria missione. (0/-2)

- 4 Rischi di Navigazione.** I campi di asteroidi e le nebulose possono aiutare o intralciare una flotta, dipende da come tali coperture vengono sfruttate.

Lancia un D6:

D6	Effetto
1-2	Piazzate una nebulosa aggiuntiva sul tavolo.
3-4	Piazzate due nebulose aggiuntive sul tavolo.
5	Piazzate un campo di asteroidi aggiuntivo sul tavolo.
6	Piazzate un campo di asteroidi e D3 nebulose aggiuntive!

Nessuna condizione di vittoria aggiuntiva. Vincete e sarete osannati per aver usato le condizioni avverse contro il nemico, perdetevi e sarete dannati per non aver scelto una zona di battaglia migliore! (+1/-1)

- 5 Capitano Novizio.** Capitani di vascello che hanno combattuto molte battaglie spesso vengono riassegnati a navi più grandi e armate. Questo significa che la nave del capitano precedente dovrà adattarsi a quello nuovo. Nominate casualmente una delle vostre navi di linea (tranne la nave del comandante). Il vascello subisce -1 alla Disciplina.

La nave scelta deve mandare in avaria o distruggere navi nemiche per un totale in punti uguale o superiore al proprio. (+1/-1)

- 6 Piani Nemici.** I team di abbordaggio occasionalmente scoprono i piani nemici. Ogni volta che lanciate un'abbordaggio contro una nave di linea nemica, tirate un D6. Con 4+, i piani nemici sono stati trovati. Sommate +1 al tiro se abbordate la nave ammiraglia nemica.

Dovete catturare i piani di battaglia nemici. (+1/-1)

TABELLA DELLE TATTICHE SEGRETE

D6 MISSIONE SECONDARIA

- 1 Attacco a Sorpresa!** Sebbene molte battaglie vengano decise dal peso del fuoco e grandi cannoni, molte altre sono vinte da una flotta che ne attacca di sorpresa un'altra mentre viaggia verso destinazione. Un comandante di flotta che volesse tendere un'imboscata al nemico dovrebbe massimizzare il proprio vantaggio prima che il nemico si riorganizzi. La flotta nemica non può effettuare ordini speciali per i primi D3 turni.
- Non ci sono condizioni di vittoria aggiuntive. Se vincerete la vostra astuta strategia sarà osannata per tutto il settore; se fallirete sarete condannato per la vostra avventatezza e il piano scarsamente ragionato. (+2/-2)*
- 2 Informazioni Segrete.** Spie e traditori possono essere trovati in ogni flotta della Guerra Gotica. Sebbene la maggior parte di loro sia utile solo per informare il nemico della posizione della flotta a livello strategico, occasionalmente essi riescono a sapere il piano di battaglia del comandante poco prima dello scontro che comunicano alla fazione opposta. In questa battaglia ottenete un rilancio aggiuntivo per il vostro comandante.
- Scegliete una nave di linea nemica dove si nasconde il vostro informatore. Devi abbordarla o lanciare un attacco Mordi e Fuggi almeno una volta. (0/-1)*
- 3 Nave Sperimentale.** Entrambe le fazioni hanno tentato numerose imprese per guadagnare qualsiasi vantaggio sui loro nemici. Strategie e tattiche sarebbero cambiate e un campo di sperimentazioni era diventato la progettazione di navi sperimentali. Molti vascelli furono costruiti con sistemi d'arma, scudi e motori su richiesta e le loro capacità vennero attentamente monitorate. Spesso antiche tecnologie ritrovate o artefatti alieni vengono installate sui vascelli per modificare le loro proprietà in un modo o nell'altro. Sfortunatamente, non c'è una perfetta combinazione ed ogni volta che qualcosa viene migliorato, qualcos'altro deve essere sacrificato per avere il nuovo sistema. Scegliete casualmente una nave di linea della vostra flotta. Questa nave è stata dotata di un sistema sperimentale che deve essere ancora testato in battaglia. Lanciate un D6 sulle tabelle per vedere come la nave è stata migliorata (rilanciate gli effetti collaterali se ottenete una contraddizione):
- | D6 | Miglioria | D6 | Effetto Collaterale |
|----|-------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Batterie di Artiglieria e Laser +50% di portata | 1 | -1 scudi |
| 2 | +1 scudi | 2 | Batterie di Artiglieria e Laser -50% di portata |
| 3 | Velocità +5cm | 3 | -2 punti struttura |
| 4 | +2 punti struttura | 4 | Velocità -5cm |
| 5 | Virata massima 90° | 5 | -1 Disciplina |
| 6 | +1 Disciplina | 6 | Potenza di fuoco delle Batterie di Artiglieria e Laser al 50% (arrotonda per eccesso) |
- Dovete evitare che la nave sperimentale venga distrutta o ridotta in avaria così da poter essere analizzata e acquisire le sue particolarità. (+1/-1)*
- 4 Missione Disperata.** Non è inusuale per vascelli individuali essere distaccati dalla flotta principale per adempiere a missioni speciali. Questo può spaziare da trasportare piani d'attacco, a piccole razie, o scortare Agenti Imperiali come Inquisitori o Assassini alle loro segrete destinazioni.
- Nominate una delle vostre navi di linea per la missione disperata. Dovete preservarla dalla distruzione e dallo stato di avaria. (+1/-1)*
- 5 Esca.** Ci sono situazioni durante la guerra in cui entrambe le fazioni usano navi-esca per distrarre il nemico e creare confusione. Spesso queste esche sono incredibilmente antiche, vascelli fuori servizio o trasporti modificati da sembrare navi da guerra. Esse hanno un equipaggio minimo e il loro obiettivo è di attirare il fuoco nemico e in aggiunta sviare la flotta, anche se tale vascello avrà le caratteristiche di un trasporto. Non dite all'avversario di quale nave si tratta finché non subisce il fuoco o spara a sua volta. L'esca non vale nessun punto vittoria.
- Se il nemico spara con una nave di linea all'esca il vostro piano è riuscito, altrimenti fallite. (+1/-1)*
- 6 Mordi e Fuggi.** Sebbene la guerra sia una costante battaglia di posizione strategica, la velocità spesso è vitale. Se una flotta può colpire duro e veloce porterà a termine i propri obiettivi prima che le navi nemiche reagiscano. Se un attacco può essere velocemente respinto, allora un attacco di risposta rapido può disperdere o distruggere la flotta nemica.
- Lanciate 2D6. Quello che ottenete è il numero di turni che avete per vincere la partita. Se non vincete nel tempo stabilito, fallite la missione secondaria. (+1/-1)*