

REGOLE CAMPAGNA

In un momento della vita, tutti i giocatori contemplan la possibilità di iniziare una campagna. Questo è comprensibile, una battaglia non si svolge da sola ma all'interno di una guerra. Ecco che cos'è precisamente una campagna, delle battaglie collegate in modo che il risultato di una, abbia delle conseguenze sulle altre. In relazione a questa guerra, avrete l'occasione di sviluppare abili strategie per diventare padroni di un intero sotto settore e di vedere la vostra flotta svilupparsi mentre i vostri capitani guadagnano esperienza oppure vengono annientati con le loro navi prima di essere rimpiazzati da ufficiali inesperti. Ci saranno vittorie gloriose o sconfitte vergognose, dalle quali emergeranno comandanti leggendari per la loro saggezza o per la loro incompetenza e i vascelli della vostra flotta saranno nominati per le incredibili imprese compiute in circostanze sfavorevoli. Vi consigliamo inoltre di scrivere una cronaca con la progressione degli eventi che segneranno una parte della storia del Settore Gotico.

Sperando di avervi convinto che le campagne sono divertenti da giocare, andiamo a dimostrare che non sono difficili da organizzare. Per aiutarvi, forti delle nostre lunghe esperienze di giocatori, abbiamo messo a punto un sistema di mappe, che potrete modificare come meglio credete.

Giocare una campagna offre l'opportunità di provare nuove classi di navi di vostra invenzione o di collegare delle partite di Warhammer 40,000 alle vostre battaglie per risolvere le azioni di abbordaggio e quelle sulla superficie dei mondi. Le possibilità sono realmente senza limiti.

PER COMINCIARE

Per creare tensione nella vostra campagna, avete bisogno almeno di una flotta Imperiale e una del Caos. Potete fare partecipare qualsiasi numero di flotte, comprese quelle dei giocatori orki o eldar.

Scegliete come teatro delle operazioni una delle mappe dei sotto-settori che sono elencate alla fine di questa sezione. Se si tratta della vostra prima campagna, vi suggeriamo di limitarvi ad una delle più piccole, a meno che non vogliate fare partecipare più di otto giocatori. Dovrete fotocopiare la mappa spaziale che avete scelto (o ricopiarla in bella copia) per tenere nota dell'insieme dei mondi controllati da ogni giocatore. Per quanto ci riguarda, abbiamo incollato la mappa su una plancia di cartone prima di affiggerla al muro e di utilizzare delle puntine colorate per indicare quali giocatori hanno il controllo del settore. Potete anche tenere nota della campagna, semplicemente su un pezzo di carta.

In seguito, radunate i vostri giocatori per un "briefing della campagna". Il punto più importante da sottolineare è l'insieme delle regole specifiche, in modo che tutti ne siano al corrente. Decidete di seguito, in modo comune, la durata della campagna: come vostra prima esperienza, vi raccomandiamo una durata di un mese. In generale è meglio che sia corta, potrete sempre iniziarne un'altra in seguito.

Quando tutto sarà stabilito, i giocatori potranno decidere i loro sistemi iniziali, comporre le flotte in rispetto delle regole descritte più avanti e infine giocare. Una buona idea consiste trovare un luogo dove i partecipanti ingaggeranno battaglia ad un

ora e ad una data prefissata. Inoltre, un arbitro designato potrà essere incaricato di assicurarsi che il tutto si svolga per il meglio. Potete ugualmente redigere una lettera d'informazioni, nel tal caso avrete bisogno di trovare un capo redattore!



SISTEMI INIZIALI

All'inizio della campagna, la maggior parte dei sistemi del sotto-settore saranno neutrali, ma questo è destinato a cambiare durante la campagna, i giocatori che prenderanno il controllo dei pianeti riceveranno un tributo e potranno riparare le loro navi

Nota: Questi sistemi saranno normalmente sotto in controllo dell'Imperium, ma i governatori planetari fanno spesso i loro affari prima di essere richiamati all'ordine, sono quindi sotto tutti i punti di vista considerati neutrali.

I giocatori dell'Imperium o del Caos cominciano con un sistema del sotto-settore controllato da loro. Ognuno tira 1D6 per decidere l'ordine nel quale li sceglieranno, piazzate di seguito sulla mappa delle puntine colorate corrispondenti. Gli orki e gli eldar invece, stabiliscono entrambi il luogo della base pirata segreta, in un sistema annotato segretamente su un pezzo di carta (che potrebbe essere già occupato da un giocatore imperiale o del Caos).

FLOTTE INIZIALI E REGISTRO DI FLOTTA

Le flotte dell'Imperium e del Caos iniziano la campagna con 2000 punti, quelle degli eldar e degli orki con 1500 points. *Importante:* dovete disporre dei modelli necessari per rappresentare tutte le navi della vostra flotta, nel caso in cui si trovassero tutte assieme in una battaglia! Se le vostre navi non vi permettono di raggiungere i 2000 punti, utilizzate quelle che avete e non preoccupatevi, potrete aggiungerle alla vostra flotta, nel corso della campagna, nel momento stesso che aggiungerete nuovi modelli alla vostra collezione.

Ogni giocatore ha il suo proprio registro di flotta, dove annota la classe di ogni vascello, la data di commissionamento (acquistata), quella della fine del periodo di prova (una volta che è assemblata dipinta e determinato il suo valore di Disciplina), delle sue varie esperienze ed infine delle perdite subite. Proposta: se una nave è utilizzata prima che il suo periodo di prova sia terminato (e arriva quindi sul tavolo da gioco senza essere dipinta), subisce un colpo critico con un risultato di 1 tutte le volte che utilizza un ordine speciale!

Le navi aggiunte al registro di flotta dopo l'inizio della campagna subiscono un malus di -1 al valore di Disciplina a causa di una veloce mobilitazione e di una mancanza di addestramento degli ufficiali.

Prima di ogni battaglia, i giocatori devono scegliere le loro forze presenti solo sul loro registro di flotta.

IL COMANDANTE

Ogni flotta è sotto gli ordini di un comandante (o un dirigente della sua razza con un titolo appropriato), rappresentante il giocatore. Nel corso degli eventi, questo comandante accumulerà dei Punti Reputazione e avanzerà di grado. Alla fine della campagna verrà dichiarato vincitore, il giocatore con il totale di Punti Reputazione più elevato.

Una volta aggiornato il vostro registro di flotta, dovrete descrivere i dettagli del vostro comandante. Ha bisogno di un nome e inizia la campagna con 1 Punto Reputazione, un rilancio e deve essere assegnato ad uno dei vostri vascelli, designato come nave ammiraglia. Se questa nave partecipa ad una battaglia, "voi" siete là personalmente e potrete utilizzare il rilancio e tutte le altre abilità speciali del vostro comandante.

Nel caso in cui la vostra nave ammiraglia venga distrutta, si suppone che il vostro comandante riesca a scappare in un modo o nell'altro. Non può più influenzare la battaglia in corso, ma potrete scegliere per lui, una nuova nave alla fine della partita.

COMBATTERE LE BATTAGLIE

Per fare evolvere gli eventi, i giocatori devono combattere delle battaglie (ma dai?) Al livello più semplice, tutti i giocatori devono sfidare qualsiasi altro partecipante alla campagna. Se la sfida è accettata, la partita segue regole aggiuntive della campagna descritte in seguito, oltre alle regole normali.

L'unico vero problema a questo principio è che potrebbero verificarsi delle situazioni improbabili dove delle flotte imperiali attaccano altre flotte imperiali per guadagnare il controllo di un sistema. Meglio quindi non autorizzare i giocatori dell'Imperium ad affrontarsi e domandare ai comandanti eldar e del Caos di evitare, se possibile, di astenersi nell'attaccare giocatori della loro stessa razza. Se la vostra campagna conta su molte flotte imperiali (o unicamente Imperiali), è meglio dividerle in ribelli e leali, le prime non molto lontane da essere cadute nell'abbraccio del Caos.

Qualunque cosa deciderete, dovrete sfidare altri giocatori. La partita è organizzata allo stesso modo di una battaglia semplice. Mettetevi d'accordo sul luogo e l'ora e poi, che vinca il migliore!

Potete giocare tutte le battaglie che desiderate, quello che dovete fare, è semplicemente trovare un avversario.

Notate che gli avversari potenziali non sono per niente obbligati ad accettare le vostre sfide, ma si può decidere di penalizzare i giocatori che rifiutano di giocare per periodi troppo lunghi, evitando che rovinino la campagna.

Per esempio, un giocatore che abbia giocato una sola partita dopo dieci, quindici giorni potrebbe perdere un Punto Reputazione e se non ha ancora giocato dopo un mese, uno sei suoi sistemi (determinato a caso) si ribella e passa sotto il controllo di un altro partecipante.

IL TURNO CAMPAGNA

Le battaglie di una campagna richiedono alcune azioni supplementari, descritte di seguito, all'inizio e alla fine di ogni partita. A meno che non sia specificato diversamente, si applicano tutte le regole normali.

Ogni volta che due partecipanti si apprestano a giocare, iniziano un *turno campagna*. Il turno usa la seguente sequenza di gioco:

1) Sequenza pre-battaglia

Iniziativa

Tiri per la Ricezione degli Ordini
Selezione del sistema se necessario
Selezione delle forze nel registro di flotta

2) Battaglia

3) Sequenza dopo battaglia

Appropriazione del sistema
Adeguamento della Reputazione
Promozioni & Degradazioni
Esperienza delle navi
Riparazioni & Ritirate
Richieste

SEQUENZA PRE-BATTAGLIA

Come indica il nome, questa sequenza avviene all'inizio della battaglia, prima che i giocatori abbiano schierato o scelto la flotta. Deciderete dove si svolgerà la battaglia, quale scenario giocare e la grandezza effettiva delle flotte. Procedete nel seguente ordine:

- 1) Iniziativa
- 2) Ricezione degli Ordini
- 3) Selezione delle Flotte

1. Iniziativa

Ogni giocatore tira un dado per stabilire chi è l'attaccante (quello che ottiene il risultato più alto) e chi è il difensore. Se uno dei giocatori controlla più sistemi dell'altro, i suoi effettivi sono più dispersi, l'altro può quindi aggiungere +1 al risultato che ottiene sul suo dado. Potete incorporare in questo modo la procedura dei Valori d'Attacco data nella introduzione della sezione Scenari, questi valori indicano il numero di dadi che possono essere tirati utilizzando il risultato più alto.

2. Ricezione degli Ordini

Sebbene i comandanti di flotta godano di una certa autonomia, è il loro stato maggiore che ha l'autorità di stabilire gli obiettivi che devono essere raggiunti. Di fatto se i giocatori decidono la serie di manovre durante le battaglie, gli ordini ricevuti impongono il tipo di scontro e di conseguenza il rispetto di una strategia specifica. Uno dei giocatori tira 1D6 per stabilire il tipo di battaglia da combattere.

TABELLA RICEZIONE DEGLI ORDINI

D6	Ordini
1-2	Raid (500-750 punti)
3-6	Battaglia (750-1500 punti)

Se uno dei due avversari ha già accumulato più di 20 Punti Reputazione, può scegliere il tipo di scontro. Quando entrambi i giocatori hanno raggiunto questo status, tirate un dado per determinare chi decide.

Scenario: Effettuate un tiro sulla tabella appropriata che determinerà lo scenario giocato, o scegliete per accordo comune uno di quelli corrispondenti allo scontro stabilito precedentemente.

RAID

D6	Scenario
1	Scontro di Incrociatori
2	L'Esca
3	I 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



La composizione e lo schieramento corretto di una flotta sono così fondamentali che non importa quale manovra verrà eseguita una volta individuato il pericolo. Considerate bene gli obiettivi. Contro un nemico rapido e agile, come gli eldar, vi servirà una preponderanza di navi da battaglia e di incrociatori. Per scontrarsi con un nemico che fa largo uso di armi a lunga gittata, dovete mobilitare una flotta che possa avvicinarsi rapidamente e sovrastarlo a corta gittata.

Discorso dell'Ammiraglio Ravensburg al Consiglio degli Ammiragli della Flotta del Settore Gotico, 127.M41

Locazione: L'attaccante decide il sistema dove si svolgerà lo scenario, questo dovrà essere collegato ad uno di quelli già in suo possesso tramite una via di navigazione Warp. Se nessuno di questi sistemi non è già controllato, può essere selezionato qualsiasi sistema. Se il sistema scelto è disabitato, il difensore deve ridurre di 100 punti il valore della sua flotta. Altri tipi di sistemi possono influenzare il numero delle difese planetarie, come descritto nell'altra parte di questo libro.

Valori in Punti: Una volta generata la missione, i giocatori si mettono d'accordo sul valore in punti della flotta prima di selezionarla la quale non deve superare i limiti fissati dalla Tabella di Ricezione degli Ordini. Se uno dei due giocatori controlla più

sistemi dell'altro, la distanza lo obbliga a disperdere le sue forze e a ridurre il valore della sua flotta di 10 punti moltiplicato per la differenza del numero dei sistemi controllato dall'avversario.

Scenari Orki e Eldar: Gli eldar e gli orki sferrano solo a raid senza mai prendere parte a delle vere battaglie. Se il tiro sulla Tabella di Ricezione degli Ordini indica una battaglia, è considerata come un raid maggiore: lo scenario è determinato in quella dei raid, ma la limitazione in punti è quella di una battaglia.

3. Selezione delle Flotte

I due giocatori possono ora radunare i vascelli disponibili dal loro registro di flotta. Il loro valore in punti non deve eccedere il totale per il quale si sono messi d'accordo nella scelta dello scenario. Notate che non vi è permesso modificare le navi del vostro registro o di aggiungere al loro valore nessun punto in questo momento della partita: devono essere iscritti e non possono essere modificati in nessun modo.

Battaglia: Ora che il preambolo arriva alla sua fine, non dovete fare altro che determinare gli obiettivi secondari e ordinare alla ciurma di combattere!

Attacchi alle Basi Pirata: Orki ed Eldar non catturano mai sistemi e preferiscono le basi segrete. Se l'avversario di un giocatore Orko o Eldar ha già raggiunto il grado di Ammiraglio o un grado più elevato (o l'equivalente per un'altra razza) e ottiene l'iniziativa, può tentare un attacco alla base avversaria.

Queste basi devono inoltre essere individuate dall'attaccante, che tira 1D6 moltiplicando il risultato per 10. Se il totale ottenuto è inferiore alla al totale della Reputazione del comandante Orko o Eldar, è stata trovata e deve rivelare quel sistema all'attaccante. Nel caso in cui l'attaccante non riesca e a localizzare la base (a causa di un totale superiore o uguale alla Reputazione del difensore), giocate uno scenario normale. Una volta localizzata la base dall'attaccante, non c'è più bisogno di cercarla nuovamente e può se vuole, rivelarla agli altri partecipanti della campagna.

Se sa dove si trova la base, l'attaccante può lanciare un attacco solo se controlla il sistema in questione o se è neutrale. Se nessuna di queste condizioni è rispettata, giocate uno scenario normale. Nella situazione in cui la base sia scoperta e possa essere attaccata, giocate lo scenario Assalto Planetario o Exterminatus. Nel caso di vittoria dell'attaccante, la base è distrutta e non può essere più utilizzata dal giocatore Orko o Eldar.



SEQUENZA DOPO-BATTAGLIA

Quando i cannoni saranno silenziosi e sapete cosa hanno combinato, arriverete probabilmente a quello che è il momento più cruciale nella campagna, la sequenza dopo battaglia, durante la quale scoprirete gli effetti che hanno generato le vostre decisioni sulla mappa del sotto-settore come anche sulle navi e sull'equipaggio che hanno preso parte agli scontri. Procedete nel seguente ordine:

- 1) Bottino di Guerra
- 2) Adeguamento della Reputazione
- 3) Promozioni & Degradi
- 4) Esperienza dei vascelli
- 5) Riparazioni & Ritirate
- 6) Richieste

1. Bottino di Guerra

Quando l'attaccante vince una battaglia, può reclamare il controllo del sistema da lui scelto collegato con una via di navigazione Warp a uno di quelli che già controlla e unicamente se era neutro o apparteneva al giocatore battuto.

Quando l'attaccante vince un raid, può contare il sistema dell'avversario come se fosse il suo per il resto del turno campagna in corso (ciò è di una certa importanza, in quanto influenzerà la sua capacità di riparare i suoi vascelli, ecc.)

2. Adeguamento della Reputazione

La Reputazione esprime la misura della vostra gloria o della vostra infamia. Ogni comandante di flotta inizia la campagna con 1 Punto Reputazione e può guadagnarne o perderne, come spiegato nella tabella qui di fianco. La Reputazione è molto, molto importante poichè alla fine della guerra, il giocatore che avrà il punteggio più alto sarà dichiarato vincitore! Notate che la Reputazione di un giocatore può adeguarsi anche se la nave ammiraglia non ha combattuto.

TABELLA DELLA REPUTAZIONE

I Punti Reputazione possono essere guadagnati per le seguenti ragioni:

Vittoria di una battaglia o di un raid maggiore	+2
Vittoria di un raid	+1
Punti Vittoria	+(Punti Vittoria/100 e arrotondati per eccesso)
Obbiettivi Secondari	variable
Ogni relitto di nave di linea catturato	+1
Partita contro un comandante con Reputazione più alta	+1
Sconfitta contro una flotta con valore in punti superiore	+1
Vittoria contro una flotta con valore in punti superiore	+2

I Punti Reputazione possono essere persi per le seguenti ragioni:

Sconfitta in una battaglia	-1
Sconfitta in un raid	-1
Ogni nave di linea persa	-1
Obbiettivi Secondari	variable

Nota: Un comandante non può mai sendere sotto 1 Punto Reputazione (anche se è conosciuto per essere un comandante incompetente è pur sempre conosciuto).



3. Promozioni & Degradi

Un giocatore sale di grado secondo le tabelle elencate qui sotto e può anche scendere nella gerarchia perdendo dei Punti Reputazione. Questi gradi determinano il numero di rilanci e di marchi del Caos che dispongono durante le loro battaglie.

“L’Imperatore giudicherà i vostri peccati, ma non prima che l’Ufficiale di Sorveglianza abbia terminato con voi!”

Detto della Flotta

TABELLA DI PROMOZIONE IMPERIALE

Reputazione	Titolo	D	Note
1-5	Comandante	8	1 rilancio
6-10	Comandante di Gruppo	8	2 rilanci
11-20	Comandante di Sotto-Settore	9	2 rilanci
21-30	Ammiraglio	9	3 rilanci
31-50	Ammiraglio di Flotta	10	3 rilanci
51+	Ammiraglio Stellare	10	4 rilanci

TABELLA DI PROMOZIONE DEL CAOS

Reputazione	Titolo	D	Note
1-5	Campione del Caos	8	1 rilancio
6-10	Campione Esaltato	8	1 rilancio, 1 marchio del Caos
11-20	Tiranno	9	1 rilancio, 1 marchio del Caos
21-30	Signore del Caos	9	1 rilancio, 2 marchi del Caos
31-50	Signore Supremo	10	1 rilancio, 2 marchi del Caos
51+	Maestro della Guerra	10	1 rilancio, 3 marchi del Caos

TABELLA DI PROMOZIONE DEGLI ORKI

Reputazione	Titolo	Note
1-5	Tezta	1 rilancio
6-10	Grande Tezta	2 rilanci
11-20	Kapo	2 rilanci
21-30	Grande Kapo	3 rilanci
31-50	Kapoguerra	3 rilanci
51+	Signore della Guerra	4 rilanci

TABELLA DI PROMOZIONE DEGLI ELДАР

Reputazione	Titolo	Bonus di D	Note
1-5	Capitano	0	1 rilancio
6-10	Signore	+1	1 rilancio
11-20	Signore delle Ombre	+1	2 rilanci
21-30	Principe	+2	2 rilanci
31-50	Principe delle Ombre	+2	3 rilanci
51+	Re	+2	4 rilanci



“E gli piombammo addosso come rapaci in un cielo senza nubi. I cannoni erano i nostri artigli e i laser i nostri becchi laceranti. Il loro vascello fu fatto a pezzi in un lampo e facemmo subito rotta verso casa, rivolgendo una preghiera di ringraziamento al nostro Imperatore e al nostro Capitano”

4. Esperienza dei Vascelli

Man mano che una campagna avanza, i vascelli (o piuttosto i loro equipaggi) guadagnano esperienza, ciò si traduce in un aumento del loro valore di Disciplina e in un'acquisizione di competenze speciali. Al contrario, quelli che sono gravemente danneggiati perdono buona parte del loro equipaggio effettivo, della loro efficacia e le navi distrutte sono rimpiazzate da altre.

Guadagnare Esperienza: Le navi che hanno partecipato a una battaglia senza essere in avaria o distrutte tirano 2D6. Se il risultato è superiore al loro valore Disciplina, possono aumentarlo di un punto (fino ad un massimo di 10) o il vascello in questione può effettuare un tiro sulla Tabella delle Competenze dell'Equipaggio. La scelta tra le due opzioni è lasciata al giocatore a meno che la Disciplina della nave in oggetto sia di 6 o 7, nel tal caso l'aumento di questo valore è obbligatorio.

Vascelli in Avaria: Le navi mandate in avaria nel corso di una partita perdono -1 in Disciplina (fino a un minimo di 6). Notate che l'equipaggio non perde le sue competenze, anche se la sua Disciplina è ridotta a 6 o 7.

Vascelli distrutti: Le navi i cui Punti Struttura siano stati ridotti a 0 devono essere rimpiazzate con altre. Cambiate il loro nome nel vostro registro di flotta. La nave ha una Disciplina di 6, nessuna competenza e tutte le modifiche sono andate perse (vedere le regole più avanti).

Scorte: Gli squadroni di scorte guadagnano o perdono dei punti di Disciplina e delle competenze nello stesso modo delle navi di linea. Gli squadroni che subiscono il 50% di perdite o più sono considerati come in avaria dal punto di vista dell'esperienza. 100% di perdite equivale ovviamente alla loro distruzione.

5. Riparazioni & Ritirate

Nel corso di una campagna, i vascelli che sono stati danneggiati devono essere riparati. Il numero di sistemi sotto il dominio di un giocatore determina la quantità di danni che è in grado di fare riparare. A volte, i sistemi sotto la vostra egidia non hanno la capacità sufficiente per riparare tutti i vostri vascelli, nel tal caso potete procedere al ritiro di alcuni di essi o lasciarli nello stato in cui sono fino a quando poterli fare riparare.

Riparazioni: Ogni sistema sotto il controllo di un giocatore permette di riparare un certo numero di Punti Danni secondo il tipo di sistema, come indicato sotto. La Reputazione assume qui importanza: aiuta a reclutare delle squadre di manutenzione, a requisire materiali o risorse supplementari, ecc. Riguardo ai colpi critici sono riparati automaticamente, anche quelli che non possono essere riparati nel corso della partita (come *Plancia Distrutta* o *Scudi Fuori Uso*). Ricordatevi che se l'attaccante vince un raid, può contare il sistema nemico o il luogo dello scontro come se fosse il suo per questo turno. Potete utilizzare il vostro potenziale di riparazione per riportare gli squadroni di scorte agli effettivi completi, nel tal caso ogni scorta equivale a un Punto Struttura riparato.

RIPARAZIONI DI FLOTTE

Un comandante imperiale vince una battaglia. Forte di 28 Punti Reputazione, controlla un mondo formicaio, due mondi agricoli e una colonia penale. Nel corso degli ultimi combattimenti, uno dei suoi incrociatori ha incassato 5 Punti Danno, un altro 3 e un terzo 4 Punti; ha anche perso due fregate su uno squadrone di quattro. Grazie ai sistemi sotto il suo controllo, questo comandante imperiale può riparare 9 Punti Danno più 1D6-2 per la sua colonia penale, il tiro restituisce un 4, che lo porta ad un totale di 11. Decide di fare riparare integralmente i suoi due primi incrociatori e rimpiazzare due delle fregate perse. Ciò significa quindi che può riparare solo un Punto Struttura al terzo incrociatore, che comincerà la partita seguente con 3 Punti Struttura in meno.

Ritirata di una Nave: Un giocatore può decidere di procedere ad un invio del vascello presso delle installazioni competenti che se ne occupino, indicando le navi nel suo registro di flotta. I vascelli che sono stati ritirati non sono disponibili nella battaglia seguente, dopo questa vengono reintegrati nella flotta con la totalità dei loro Punti Struttura. Gli squadroni di scorte ritirati tornano con gli effettivi al completo.

Reputazione	Colonia Penale Agri-Mondo (min. di 1)	Mondo Minera	Mondo-forgia, mondo- formicaio, base pirata	Mondo civilizzato	Sistema Disabilitato
1-2	1	1	2	3	1
6-10	1	1D6-4	2	3	2
11-20	1	1D6-3	2	4	3
21-30	2	1D6-2	2	5	4
31-50	2	1D6-1	3	6	5
51+	3	1D6	4	12	6

6. Richieste

Una volta effettuate le riparazioni, i due giocatori possono appellarsi ad una autorità superiore o agli Dei del Caos. Si sa bene che si presta solo ai ricchi, l'aiuto che ci si può attendere di ricevere quindi, dipende dalle azioni misurate dalla loro Reputazione. Il numero di richieste che si possono emettere sono in funzione della Reputazione e sono elencate nella tavola seguente.

REPUTAZIONE	NUMERO DI RICHIESTE
1-10	1 Richiesta
11-30	2 Richieste
31-50	3 Richieste
51+	4 Richieste

Le richieste possono riguardare varie cose. Se avete diritto a diverse richieste, potete domandare lo stesso tipo di aiuto fino a due volte (nel qual caso ognuno dei vostri desideri può essere esaudito) o domandare due richieste differenti, a voi la scelta! Dovete tuttavia dichiarare tutte le vostre richieste per il turno prima di determinare se sono ascoltate o no, dopo di ch  non dovrete fare altro che tirare 1D6 per ognuna di esse.

TIPI DI RICHIESTE AUTORIZZATE

Imperium: Rinforzi, Modifiche, Space Marine.

Caos: Rinforzi, Modifiche, Forze del Caos.

Orki: Rinforzi, Modifiche.

Eldar: Rinforzi, Modifiche.

RICHIESTA ACCORDATA	
Rinforzi	2+
Modifiche	4+
Altro	5+

Rinforzi

Se la richiesta trova un orecchio favorevole, una nuova nave di linea o squadrone fino a cinque navi di scorta possono essere aggiunte al vostro registro di flotta, alla condizione che possediate i modelli per rappresentarle.

Modifiche

Leggendo le sezioni di questo libro relative alla storia della Guerra Gotica, avrete costatato che i vascelli vedono spesso il loro equipaggiamento o armamento aggiornato o migliorato. Questo   il genere di modifiche di cui si tratta qui: durante una campagna, potrete procedere a tali cambiamenti sui vostri vascelli per (o nella maggior parte dei casi nella speranza di) renderli pi  potenti.

Un giocatore che ha diritto ad una modifica deve indicare uno delle sue navi di linea, tirare 1D6 al fine di saper quale tipo d'equipaggiamento riceve. Con un risultato di 1 o 2, la modifica riguarda la nave stessa, i suoi motori con un 3 o un 4 e il suo armamento con un 5 o un 6. Effettuate un nuovo tiro e consultate la tabella relativa nella pagina seguente. Se il vascello ha gi  ricevuto tale modifica, rilanciate fino ad ottenere qualche cosa che ancora non beneficia. Il valore in punti della nave   aumentato del 10% ad ogni modifica, ci    quello che dovrete annotare nel vostro registro di flotta.

Altre Richieste

Le altre richieste vi permettono di ricorrere all'aiuto di alleati. I giocatori imperiali possono quindi richiedere l'aiuto di un capitolo di Space Marine, quelli del Caos appellarsi alla magia delle forze del Warp, ecc. Se la lista dei Tipi di Richieste Autorizzate ve lo permette di prendere, tirate allora un dado sulla tabella appropriata. Rilanciate un effetto se gi  ottenuto fino ad avere un risultato valido.

CONCLUSIONE

In tutte le cose bisogna considerare la fine. Come vi parlavamo nell'introduzione, fissate una data per conteggiare i Punti Reputazione che determineranno il vincitore assoluto della campagna. Inoltre, una volta che avrete esperienza nell'organizzare campagne, vorrete cambiare o adattare criteri per la vittoria, come ad esempio potrete concedere la campagna al primo giocatore che conquister  cinque sistemi

(attenzione, questo non sar  facile per i giocatori orki o eldar!) Potete altrimenti giocare fino a che la totalit  del sotto-settore sia nelle mani del Caos, nel qual caso tutti i giocatori del Caos e degli Orki vincono, o dell'Imperium, evento che segna la vittoria dei giocatori imperiali e degli Eldar.

Altre alternative? Perch  non organizzare un convoglio, una flotta che deve attraversare tutta una mappa passando di sistema in sistema, o basare la vostra campagna su una *Waaagh!* di Orki autorizzandoli a occupare dei mondi? La cosa pi  importante nelle campagne   ricordare che le regole non sono altro che un punto di partenza e che le specifiche che la renderanno interessante dipendono solo dalla vostra immaginazione!

Un Navigatore di talento e', almeno in teoria, capace di condurre un vascello ovunque entrando nel Warp. Il suo lavoro e' inoltre reso piu' facile da certe vie stabilite che possono anche permettere a delle navi senza Navigatore di effettuare balzi piu' lunghi. Queste vie sono segnalate da relais astropatici che danno ai capitani un mezzo per orientarsi per tutta la lunghezza, certe fanno parte di un insieme di portali che collegano diverse zone del Settore Gotico grazie a tunnel Warp stabilizzati. Durante la Guerra Gotica, quando le tempeste rendevano i balzi estremamente rischiosi in tutta la regione, il controllo di queste vie divenne vitale. Le principali intersezioni di vie commerciali, come quelle di Porto Maw e dei sotto-settori di Lysades, furono luoghi di battaglie maggiori. Colui che dominava queste zone poteva muovere i propri vascelli da un punto all'altro del settore molto piu' rapidamente e con molta piu' precisione.

TABELLA DELLE MODIFICHE

Dei sistemi addizionali guarniscono le turbine della nave o sono state apportate varie migliorie ai generatori e ai relè. Tirate 1D6:

D6 Modifiche

- 1 **Reattori Secondari.** I nuovi generatori di potenza della nave le imprimono delle accelerazioni folgoranti per brevi periodi di tempo, permettendole di lanciare 2D6 supplementari quando obbedisce all'ordine speciale *Avanti Tutta*.
- 2 **Propulsione Laterale.** I fianchi dello scafo sono equipaggiati con motori a combustione rapida in modo di farla virare più rapidamente come reazione al fuoco nemico. Se riesce in un test di Disciplina all'inizio della fase di fuoco nemica, il vascello può effettuare immediatamente una rotazione di 45°. Tuttavia non potrà obbedire ad un ordine speciale durante il turno seguente.
- 3 **Motori di Manovra.** Tubi di potenza disposti sulla lunghezza dello scafo permettono di virare più rapidamente. La distanza che la nave deve muoversi in avanti prima di potere virare è ridotta di -5 cm.
- 4 **Motori di Frenatura.** Diversi motori secondari sono stati montati in prossimità del vascello per permettergli di ridurre più bruscamente la sua velocità. Ad ogni tentativo di obbedire agli ordini *Indietro Tutta* o *Nuova Rotta*, la nave può aggiungere +1 al suo valore di disciplina.
- 5 **Relais Ausiliari.** Il blocco di potenza posteriore è percorso da innumerevoli cavi e condutture d'approvvigionamento. La velocità della nave è aumentata di +5 cm.
- 6 **Scudi di Navigazione.** Il vascello è protetto da scudi a bassa frequenza concepiti per respingere i detriti e tutto quello che potrebbe nuocere alle manovre. La sua velocità non è ridotta se attraversa dei Segnalini d'Impatto, delle nubi di gas, di polveri o altri fenomeni con effetti simili.

Nuovi equipaggiamenti sono stati installati e alcuni membri d'equipaggio sono stati addestrati meglio o addetti specializzati sono saliti a bordo. Tirate 1D6:

D6 Modifiche

- 1 **Sensori Migliorati.** I nuovi strumenti del vascello lo rendono più sensibile ai segnali energetici delle navi nemiche. Quando il vascello effettua un test di Disciplina per obbedire a un ordine speciale, guadagna un bonus di +2 se delle navi nemiche sono poste sotto ordine speciale invece che di +1 come solito.
- 2 **Generatori di Scudi Addizionali.** La nave può assorbire maggior volume di fuoco nemico poichè il valore degli Scudi è aumentato di +1.
- 3 **Controllo Danni Avanzato.** Il vascello beneficia di un sistema di autoriparazione o di tecnici a bordo più adatti. Può tirare un dado supplementare nella fase finale per tentare di riparare i colpi critici.
- 4 **Scafo Rinforzato.** Delle nuove putrelle blindate aumentano i Punti Struttura della nave di 25% (arrotondato per eccesso), ma riduce la sua Velocità di -5 cm.
- 5 **Logistica Migliorata.** Gli innumerevoli matricolatori e contatori meccanici permettono all'equipaggio di lavorare al meglio anche nelle condizioni estreme. Il vascello non subisce il malus di -1 in Disciplina se si trova in contatto con dei Segnalini d'Impatto.
- 6 **Capacitatori di Scudi ad Accumulazione.** Dei relais specifici permettono agli ingegneri di bordo d'effettuare delle deviazioni temporanee per alimentare gli scudi. Per ogni colpo risolto contro gli scudi, tirate 1D6. Con un risultato di 6, il colpo è ignorato e nessun Segnalino d'Impatto è piazzato in contatto con la nave.

I sofisticati sistemi d'arma di cui è equipaggiato il vascello aumentano enormemente la sua efficacia in combattimento. Tirate 1D6:

D6 Modifiche

- 1 **Torrette Supplementari.** Per abbattere meglio i siluri e i velivoli d'attacco, la nave è arricchita con difese a corta gittata che aumentano il suo valore di Torrette di +1.
- 2 **Armamento-Turbo.** La precisione a lunga distanza delle batterie della nave le impediscono di subire uno slittamento di colonna verso destra se il bersaglio è a più di 30cm.
- 3 **Matrice di Puntamento.** I sistemi d'armamento del vascello sono collegati fra loro da una rete che conserva le coordinate dei bersagli al fine di massimizzare la loro efficacia. Tutte le batterie d'artiglieria beneficiano di uno slittamento di colonna verso sinistra sulla Tabella d'Artiglieria (prima degli slittamenti della gittata o dei Segnalini d'Impatto).
- 4 **Caricamento Automatizzato.** I membri dell'equipaggio sono aiutati nel loro compito di approntare i siluri e i velivoli d'attacco da granti macchinari. La nave guadagna un bonus di +1 in Disciplina quando tenta di effettuare l'ordine speciale *Ricarica Supporti*. Rilanciate questo risultato se il vascello non dispone di armi di supporto.
- 5 **Controllo di Fuoco Avanzato.** Un sistema di controllo di traiettorie balistiche è stato installato sulla plancia per aiutare gli ufficiali addetti al fuoco. La nave guadagna un bonus di +1 in Disciplina quando tenta di effettuare l'ordine speciale *Agganciamiento*.
- 6 **Bersaglio Giroscopico** Un complesso insieme analitico collegato ai sistemi di navigazione permette agli artiglieri di aprire il fuoco in bordate precise malgrado le manovre compiute. Quando il vascello obbedisce agli ordini speciali *Avanti Tutta*, *Indietro Tutta*, o *Nuova Rotta*, la Potenza di Fuoco delle sue batterie e la Forza delle batterie laser sono ridotte del 25% (arrotondate per eccesso) invece che essere divise per due.

MOTORI

NAVE

ARMAMENTO

COMPETENZE DELL'EQUIPAGGIO

D6 Competenza

- 1 **Artiglieri Esperti.** Gli artiglieri della nave, sono i migliori di tutto il settore, sapendo orchestrare sbarramenti devastanti. Quando la nave deve obbedire all'ordine speciale *Agganciamento* tirate 3D6 e utilizzate i due risultati più bassi prima di compararli con la Disciplina della nave.
- 2 **Ingegneri di Talento.** I responsabili delle macchine sono diventati maestri nel loro campo e le loro risposte alle domande di trasferimento d'energia non conoscono alcun ritardo. Quando la nave deve obbedire agli ordini speciali *Avanti Tutta* o *Indietro Tutta*, tirate 3D6 e utilizzate i due risultati più bassi prima di compararli con la Disciplina della nave.
- 3 **Maestri Timonieri.** Gli ufficiali incaricati della manovra si vantano di potere speronare un caccia se solo lo volessero! Quando la nave tenta di obbedire all'ordine speciale *Nuova Rotta*, tirate 3D6 utilizzando i due risultati più bassi prima di compararli con la Disciplina della nave.
- 4 **Piloti Eccellenti.** Rilanciate questo risultato per le navi eldar o per le navi che non dispongono velivoli d'attacco. La nave è rispettata per i suoi piloti intrepidi: le minuziose incursioni dei suoi bombardieri provocano grossi danni e i suoi caccia scappano come per magia ai loro nemici. I bombardieri lanciati da questa nave possono rilanciare i dadi per determinare il numero degli attacchi. Se i caccia di questa nave intercettano delle torpedine o altri velivoli d'attacco, tirate 1D6, con 4+ non vengono rimossi dal tavolo e rimangono in gioco.
- 5 **Equipaggio Disciplinato.** Gli uomini di bordo eseguono gli ordini con entusiasmo e rigore. Una volta per battaglia, la nave può rilanciare un test di Disciplina fallito.
- 6 **Ufficiali d'Elite.** Tutte le teste pensanti dell'equipaggio lavorano assieme per rispondere velocemente alle esigenze del comandante di flotta. Una volta per battaglia, questa nave può effettuare automaticamente un test di Disciplina senza dovere tirare i dadi.

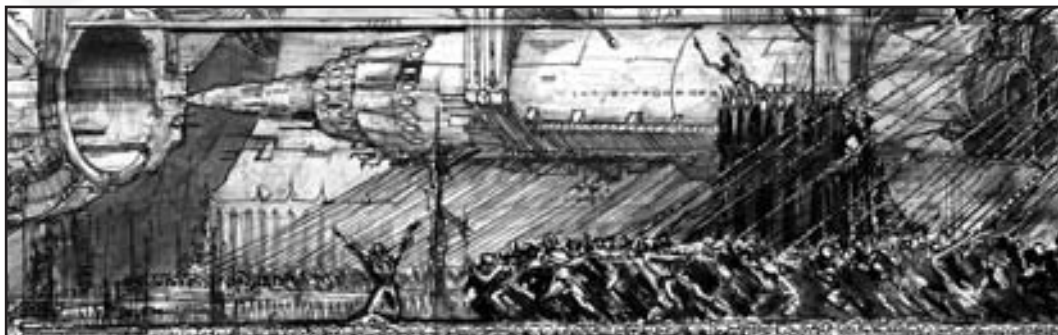
SPACE MARINES

Le vostre suppliche sono pervenute da un capitolo degli Space Marine nelle vicinanze. Tirate 2D6:

2D6 Truppe

- 2 Una Battle Barge del capitolo è stata assegnata alla vostra flotta. Potete includerla gratuitamente nella vostra flotta durante la prossima partita. Se non avete un modello per rappresentarla, rilanciate questo risultato.
- 3 Il Capitolo vi invia in assistenza due dei suoi incrociatori Strike che potete includere gratuitamente nella vostra flotta durante la prossima partita. Se non avete dei modelli per rappresentarli, rilanciate questo risultato.
- 4 Il Capitolo mette a disposizione uno dei suoi incrociatori Strike. Potete includerlo gratuitamente nella vostra flotta durante la prossima partita. Se non avete un modello per rappresentarla, rilanciate questo risultato.
- 5 Il Capitolo assegna due delle sue compagnie a bordo di due navi di vostra scelta. Aggiungete +1 ai tiri d'Abbordaggio di queste navi per il resto della campagna.
- 6 Il Capitolo assegna una delle sue compagnie a bordo di una nave di vostra scelta. Aggiungete +1 ai tiri d'Abbordaggio di questa nave per il resto della campagna.
- 7 Il Capitolo presta ad una nave di vostra scelta diverse squadre di Space Marines e delle Thunderhawk, consideratele come delle lance d'assalto (notate che la nave deve essere in grado di lanciare velivoli d'attacco). La nave può lanciare delle navicelle d'assalto per il resto della campagna.
- 8 Il capitolo presta ad una nave di vostra scelta diverse squadre di Space Marines e i loro siluri d'assalto (notate che la nave deve essere in grado di lanciare siluri). Un riapprovvigionamento di questi ultimi sarà effettuato dopo ogni scontro, le navi possono quindi lanciare siluri d'assalto per il resto della campagna.
- 9 Il Capitolo assegna diverse squadre di Terminator a bordo di una nave di vostra scelta. Aggiungete +2 ai tiri d'Abbordaggio di questa nave per il resto della campagna.
- 10 Il Capitolo delega un gruppo di veterani per addestrare l'equipaggio nell'arte dell'abbordaggio. Addestrano l'equipaggio di una nave dopo ogni partita (indicatele nella descrizione della nave nel registro di flotta). Gli equipaggi addestrati possono rilanciare il dado durante un'azione d'abbordaggio.
- 11 Il Capitolo organizza incursioni contro le linee di rifornimento nemiche, obbligandolo a difendere i suoi convogli e le sue basi. Durante la prossima partita, il vostro avversario dovrà ridurre il valore della sua flotta di 1D6x30 punti.
- 12 Il Capitolo conduce una serie di attacchi per distruggere le difese orbitali dei mondi che prevedete di attaccare. Nella prossima partita nella quale il vostro avversario disporrà di difese planetarie, il loro valore sarà ridotto di 1D6x30 punti.

Nota: Gli incrociatori Strike possono essere rappresentati da incrociatori leggeri Dauntless e le Battle Barge da navi da battaglia classe Emperor.



FORZE DEL CAOS

Le forze del Warp combattono prevalentemente l'Imperium e i devoti del Falso Imperatore. Se la vostra richiesta è ascoltata, tirate 2D6 e saprete quello che gli dei vi conceranno...

2D6 Risultato

- 2 Implorate le Quattro Potenze in modo che esse vi accordino i loro favori, ma vi puniscono per la vostra imprudenza. All'inizio della vostra prossima battaglia, effettuate un tiro sulla Tabella dei Colpi Critici e applicate il risultato alla vostra nave ammiraglia!
- 3 Gli dei del Caos vi donano una vista del futuro. All'inizio della vostra prossima partita, potete rilanciare il tiro di dadi che decide l'iniziativa, utilizzando il secondo risultato.
- 4 Le divinità inviano a fluttuare attorno ad una delle vostre navi un'orda di entità demoniache. Indicate una delle vostre navi di linea. Alla fine del vostro turno, una nave nemica nel raggio di 15 cm viene attaccata. Tirate 1D6 per determinare il numero dei tiri per colpire da risolvere contro la corazza del bersaglio (gli scudi non hanno effetto).
- 5 Un campione degli Dei si unisce al vostro seguito. Potete aggiungere un Signore del Caos (con un marchio del Caos se lo desiderate) al vostro registro di flotta.
- 6 Un distaccamento di Space Marines del Caos diventa la vostra guardia personale. La vostra nave ammiraglia guadagna un bonus di +1 in tutti gli abordaggi nei quali è coinvolta.
- 7 Le legioni del Caos si radunano ai vostri fianchi. La vostra nave ammiraglia e ogni altra nave che trasporta un Signore del Caos guadagna un bonus di +1 per tutti gli abordaggi nei quali è coinvolta fino alla fine della campagna.
- 8 Le legioni del Caos si uniscono e la vostra flotta riceve l'aiuto di numerosi guerrieri furiosi, come i Berserker di Khorne, i Noise Marine e i temuti Terminator del Caos. Una delle vostre navi guadagna un bonus di +2 per tutti gli abordaggi nei quali è coinvolta fino alla fine della campagna.
- 9 Pirati e rinnegati si uniscono in massa alla vostra causa. Una nave della vostra flotta può essere equipaggiata con siluri d'assalto e/o lance d'assalto Dreadclaw.
- 10 In seguito a sacrifici, i vostri Stregoni attirano la benedizione del Caos su una delle vostre navi. Nella prossima battaglia, può ricevere gratuitamente una Ricompensa del Caos, come se un Maestro della Guerra o un Signore del Caos si trovasse a bordo (questo può essere combinato con le Ricompense del Caos di un Maestro della Guerra o un Signore del Caos).
- 11 Gli dei del Caos usano la loro magia immonda per creare un campo di protezione. All'inizio della vostra prossima partita, indicate una delle vostre navi di linea. Tutti i nemici che le sparano contro con batterie d'artiglieria, subiscono uno slittamento di colonna verso destra nella Tabella dell'Artiglieria (prima dello slittamento della portata o dei Segnalini d'Impatto).
- 12 Grazie ai loro poteri, gli dei del Caos fanno nascere un vortice d'energia attorno ad una delle vostre navi. Indicate una delle vostre navi di linea. Nel corso della vostra prossima partita, tutte le navi nemiche in un raggio di 15 cm attorno ad essa, vengono considerate come se avessero un Segnalino d'Impatto in contatto con la loro bassetta.

MAPPE DEI SOTTO-SETTORI

Numero dei Sistemi

Un sotto-settore conta numerose stelle, ma solo una piccola parte di esse hanno dei pianeti in orbita, per la maggior parte giganti gassosi o mondi prigionieri di una lunga era glaciale. Ciò per dire che in tutti questi settori, solo per pochi sistemi vale la pena battersi. Di questi, la maggior parte ospitano mondi miniera e agricoli o altri con un livello di popolazione e tecnologia sfruttabile (classificati come mondi civilizzati). Sono rari i sistemi che contano su un mondo-forgia o un mondo-formicaio, ma i sistemi abitati avranno a volte una importanza strategica se vicini a punti di balzo o raggruppamento. Le mappe dei sotto-settori tengono conto solo di questi sistemi d'importanza strategica o militare per le flotte della Guerra Gotica.

Tunnel Warp

In teoria è possibile raggiungere qualsiasi distanza entrando nello spazio Warp. Tuttavia, le sue correnti irregolari rendono più agile il passaggio verso alcuni sistemi rispetto che ad altri e più i balzi sono corti più sono precisi, ciò è particolarmente vero nel caso di grosse flotte di navi che possono trovarsi disperse su diversi anni-luce di distanza. Per questo, i sistemi di una mappa di sotto-settore sono collegati con gli altri tramite tunnel Warp.

Tipi di Sistemi

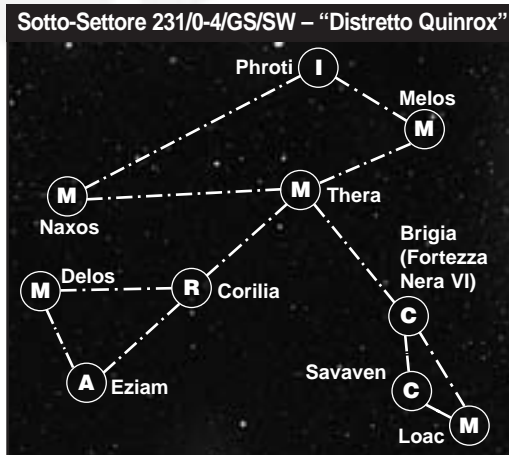
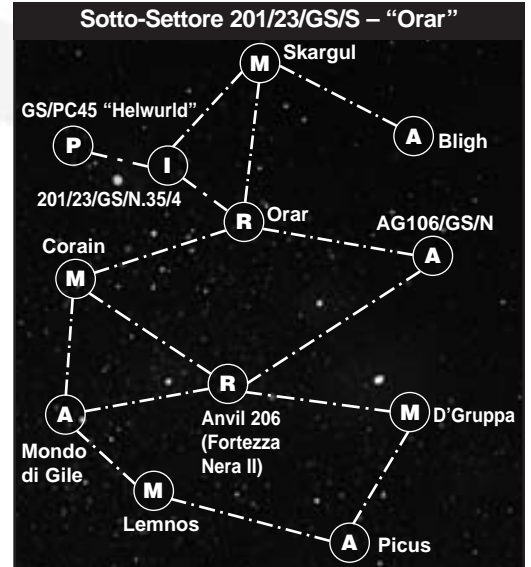
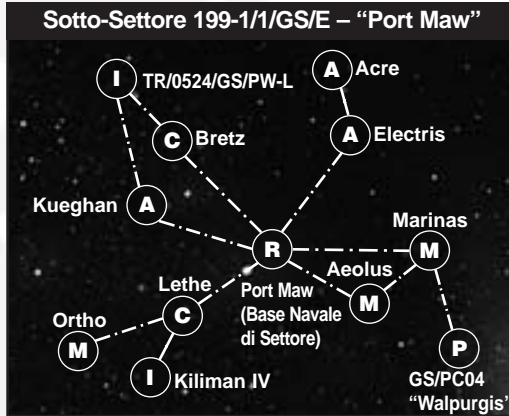
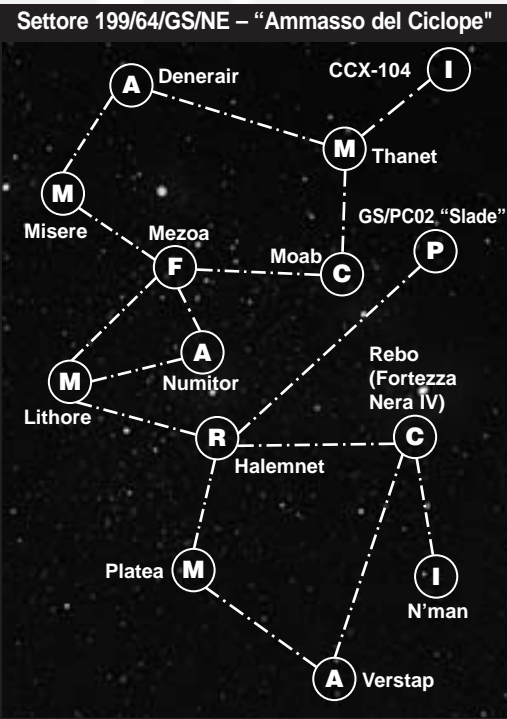
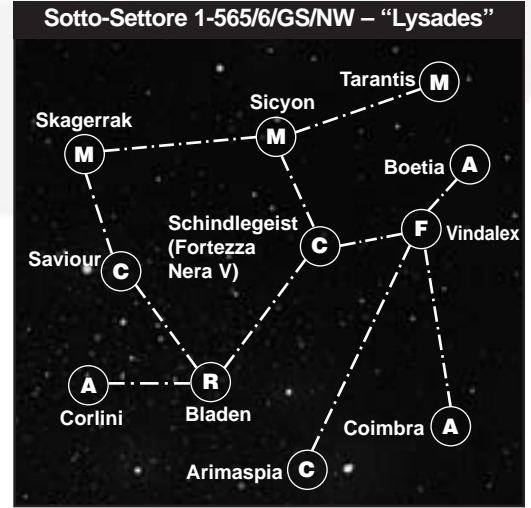
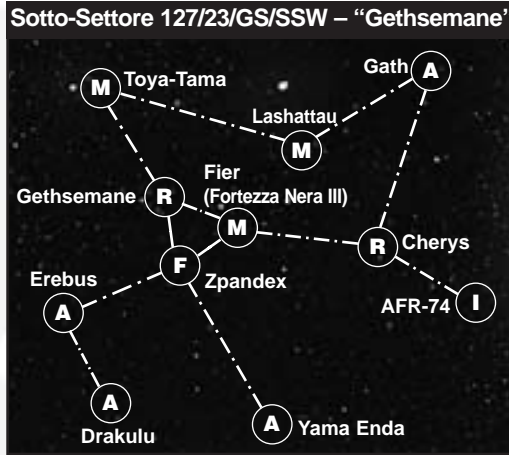
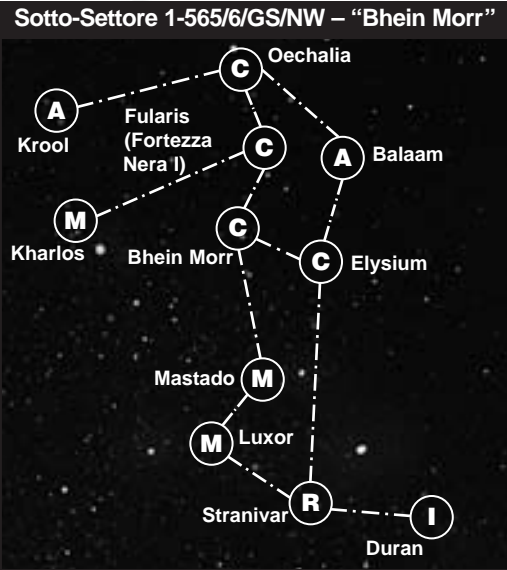
Ogni sistema può far parte di una delle seguenti categorie: disabitato, mondo agricolo, mondo miniera, mondo formicaio, colonia penale, mondo forgia o mondo civilizzato. I sistemi possono di fatto contare su

diversi pianeti ma sono classificati per il potere politico e le risorse principali. Il tipo di sistema influenzerà la quantità di danni che possono riparare e il livello delle difese orbitali.

Note

Fortezze Blakstone: Abbiamo segnalato sulle mappe la locazione di ogni Fortezza Blakstone. Se lo desiderate (ma non è d'obbligo), potete includere una Fortezza Blackstone nelle difese planetarie di quel sistema.

Porto Maw: Porto Maw è la più importante base navale del Settore Gotico e il quartier generale della sua flotta. Tutti i pianeti del sistema di Porto Maw (da non confondere con il sotto-settore di Porto Maw!) contano due volte le difese planetarie ordinarie.



Legenda Mappe di Sotto-Settore

P Colonia penale	M Monde miniera	A Agri-mondo
R M.formicaio	I Sistema disabitato	
F Mondo forgia	C Mondo civilizzato	

NOTE DEGLI AUTORI

Avete già letto tutto questo e volete ancora? Non ci resta altro che parlarvi di certi principi generali che si annidano dietro le regole. Ma prima di tutto, un grazie di cuore a tutti quelli che ci hanno mandato i loro suggerimenti, le loro idee e i loro incoraggiamenti.

La più importante delle regole che non dovrete mai dimenticare. Se (o piuttosto quando) vi trovate in una situazione che non vi sembra coperta dalle regole, tirate 1D6, lasciate che sia il destino a regolare la questione e continuate a giocare. E' più importante proseguire la vostra partita che lasciarla infossare in una lunga disputa per un piccolo dettaglio delle regole. Siete liberi di venire alle mani, ma non veniteci a dire che non vi abbiamo insegnato le buone maniere.

E se volete modificare il gioco a vostro piacere, avete il nostro consenso nel momento che otterrete anche quello del vostro avversario.

Disciplina

Disciplina Casuale. Le opinioni divergono in materia. Abbiamo ricevuto numerosi suggerimenti, quelli di generare gli equipaggi prima di assegnarli alle navi o di valori pre fissati per ogni razza. Queste idee sono tutte valide, ma ci sono sembrate vuote. L'idea che i grossi vascelli abbiano forzatamente il migliore equipaggio non trova alcun fondamento nella Storia (sono generalmente i più piccoli che fanno di più guadagnando in coesione). Inoltre, l'eventuale idea di trasferire degli equipaggi esperti da una nave ad un'altra è.....molto dubbia. Senza escludere la questione di stazza (l'equipaggio di una fregata avrà dei problemi sotto i comandi di una corazzata), una buona parte dell'esperienza

si acquisisce su una nave specifica. Un uso intelligente degli squadroni permette di arginare il problema della Disciplina, vi incitiamo quindi ad accettare gli errori occasionali di un equipaggio novizio come una sfida. Per rimediare, giocate delle campagne!

Il Turno

Il principio dei turni alterni non può essere perfetto, ma ha il merito di restare semplice. I giocatori complicando il gioco potranno fare i loro propri esperimenti. Qualche suggerimento: muovere e sparare con un vascello o uno squadrone ogni turno, introdurre un sistema d'iniziativa basato sulla velocità di movimento, estrarre a sorte segnalini che indicano quale nave agisce o decidere che il giocatore che inizia, spara per secondo (sì, abbiamo pensato anche a questo!)

La Fase di Movimento

Collisioni Accidentali. Un attento giocatore avrà notato che non accadono mai in Battlefleet Gothic collisioni accidentali. Ciò è voluto: nell'immensità dello spazio, le possibilità di avvicinarsi ad un'altra nave sono irrisorie, a meno che non si stia deliberatamente cercando di entrarci dentro!

La Fase di Fuoco

Sulla Linea. Se il bersaglio sul quale una nave vuole sparare si trova tra due archi di fuoco, il giocatore può decidere d'impiegare le armi di uno o dell'altro, mai di entrambi.

Vascelli Immobili. A volte, un vascello sarà forzato a fermarsi a causa di una combinazione di colpi critici e di Segnalini d'Impatto, o utilizzerà il campo gravitazionale di un pianeta per rimanere stazionario. In questo caso, si tratta di un bersaglio immobile, per sparargli utilizzate la colonna delle Difese nella Tabella dell'Artiglieria.

Segnalini d'Impatto. Essi hanno effetto appena piazzati e influenzano i tiri seguenti di una stessa nave nella stessa fase di fuoco (un consiglio: fate fuoco prima con le batterie d'artiglieria e dopo con quelle laser). Una nave che si allontana da Segnalini d'Impatto in contatto subisce la penalità di movimento di -5cm anche se muove direttamente lontano e non attraverso il segnalino - il colpo ricevuto limita sempre la velocità. Il fatto di essere rallentati da Segnalini d'Impatto non modifica la distanza minima che una nave di linea deve percorrere prima di virare, nemmeno quella che è obbligata a percorrere ogni turno.

La Fase di Supporto

Muovere i Segnalini. E' importante ricordarsi che questi segnalini si muovono nei turni di entrambi i giocatori. Anche se i velivoli d'attacco possono scegliere di non muovere, i siluri sono obbligati ad avanzare a tutta velocità.

Contro Valori di Corazza Misti. I bombardieri che attaccano un vascello con più valori di Corazza, scelgono sempre il più basso, di conseguenza, i siluri colpiscono il lato dalla direzione da cui provengono.

La Fase Finale

Scudi. Sono saturati dalla presenza dei Segnalini d'Impatto. E' esattamente come volevamo funzionassero, non siate quindi sorpresi se non c'è nessun dado che vi permetta di "ripararli" alla fine del turno. Se volete recuperarli, avanzate! Riappariranno dopo che sarete usciti dal martellamento a cui il vostro nemico vi stava sottoponendo.



UN PRODOTTO GAMES WORKSHOP

Citadel & il logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop & il logo Games Workshop, Space Marine, Eldar e Warhammer sono marchi depositati dalla Games Workshop Ltd. nel Regno Unito e nel resto del mondo.

Battlefleet Gothic, Incrociatore del Caos classe Murder, Incrociatore Imperiale class Lunar, Orki, Guardia Imperiale e Space Marine del Caos sono dei marchi della Games Workshop Ltd.

Tutte le illustrazioni dei prodotti Games Workshop, compresi quelle della presente opera, sono creazioni o lavori effettuati su ordine.

I diritti di queste illustrazioni e quello che rappresentano sono proprietà esclusiva della Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2003. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, né archiviata su qualsiasi supporto, né trasmessa sotto qualsiasi forma né per qualsiasi mezzo.

(elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro) senza l'autorizzazione della Workshop. © Games Workshop Ltd, 2003.

GAMES WORKSHOP

REGNO UNITO
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW RD,
LENTON,
NOTTINGHAM NG7 2WS

ITALIA
GAMES WORKSHOP
VIA DEI SETTEMETRI 11/E
00040 MORENA
ROMA

CANADA
GAMES WORKSHOP,
2679 BRISTOL CIRCLE, UNITS 2&3,
OAKVILLE, ONTARIO,
L6H 6Z8

Sito Internet Games Workshop: <http://it.games-workshop.com>

INDICE ARGOMENTI

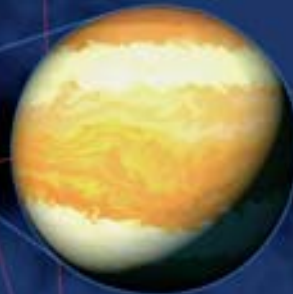
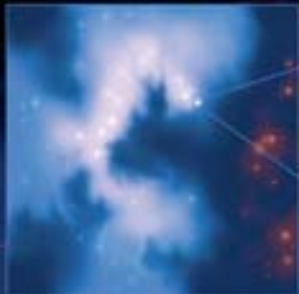
3a Guerra Cadiana
Conflitto di Spartus
Impero Fra'al
Guerre Gotica >
IncurSIONe di Theros
Pacificazione d'Agallor

INDICE DATA

Fich. Inquisition a/0lgw
Forze presenti
Frased cronologica
Storico
Localizzazione >
Personalita'

Imperator Galaxia
[Cartographia M.32]

Sotto-settore 199-1/1/GS/E
[Porto Maw]



Pianeta: Porto Maw
Dist. Orbitale Media:
285 980 000 km
Massa: 1,3
Orbita: 1,12
Rotazione: 2,35
Diametro equatoriale:
12 400 km
Gravita': 1,4
Satelliti: 2

