

BATTLEFLEET GOTHIC™

IL TURNO
1. FASE DI MOVIMENTO
2. FASE DI FUOCO
3. FASE DI SUPPORTO
4. FASE FINALE

VALORE DI DISCIPLINA	
D6	DISCIPLINA
1	6
2-3	7
4-5	8
6	9

1. LA FASE DI MOVIMENTO

Le navi devono muovere da metà della loro velocità alla massima velocità. Esse possono effettuare una rotazione (45° o 90° come descritto nelle schede) durante il loro movimento. Una nave può effettuare un'ordine speciale passando un test di Disciplina prima di muovere (vedi sopra).

- Una nave di scorta può effettuare una rotazione in qualsiasi punto durante il suo movimento.
- Un incrociatore può effettuare una virata, ma deve muovere in avanti, in linea retta, almeno 10cm.
- Una nave da battaglia può effettuare una virata, ma deve muovere in avanti, in linea retta, almeno 15cm.

Segnalini Impatto – pagina 25

Se un vascello attraversa uno o più Segnalini d'Impatto, la sua Velocità è ridotta di 5cm (nota che le navi di linea non considerano tale malus per quanto riguarda la distanza minima di movimento necessaria per effettuare una virata).

2. LA FASE DI FUOCO

Le armi devono sparare al bersaglio più vicino entro il loro arco di fuoco, altrimenti la nave deve superare un test di Disciplina per poter colpire un bersaglio più lontano. Se quest'ultimo è oltre la portata dell'arma, il colpo è perso e manca il bersaglio automaticamente.

Batterie di Artiglieria – pagina 20

Somma la Potenza di Fuoco totale della nave che spara. Incrocia tale valore col tipo del bersaglio e il suo orientamento sulla Tabella di Artiglieria (vedi sopra). Applica tutti gli scorrimenti di colonna dovuti alla distanza ed eventuali Segnalini d'Impatto. Il risultato è il numero di dadi per colpire. Ogni dado che ottiene il valore di corazza del bersaglio o più, infligge un punto Danno.

Batterie Laser – pagina 20

Lancia un D6 per ogni punto di Forza della Batteria Laser. I Laser colpiscono sempre con un risultato di 4+ senza tenere conto del valore di Corazza del bersaglio.

Scudi – pagina 25

Ogni volta che una nave viene colpita, piazza un Segnalino d'Impatto in contatto con la sua base per indicare che i suoi scudi si sono sovraccaricati. Se non le rimangono più scudi (ad esempio i Segnalini d'Impatto in contatto sono tanti quanti gli scudi) allora ogni colpo infliggerà un punto Danno ma nessun altro Segnalino d'Impatto sarà posizionato.

Colpi Critici – pagina 24

Per ogni colpo che infligge un Danno (non assorbito dagli Scudi) lancia un D6. Con un risultato di 6, lancia 2D6 sulla tabella dei Colpi Critici (vedi sopra).

Colpi Catastrofici – pagina 26

Se una nave di linea è ridotta a 0 punti Struttura, lancia 2D6 sulla tabella dei Colpi Catastrofici.

3. LA FASE DI SUPPORTO

Quando una nave lancia unità di supporto, piazza gli appropriati segnalini sulla sua base (nel caso dei Siluri rivolgili in una direzione). Le unità di supporto muovono in entrambe le fasi di Supporto dei giocatori. Il giocatore che tiene il turno muove per primo. Tali unità possono essere prese di mira e hanno un valore di Corazza di 6. Anche le Batterie Laser hanno bisogno di un 6 per colpirle. Tutti gli attacchi delle unità di supporto ignorano gli scudi. Bobardieri e Siluri possono infliggere Colpi Critici come descritto nella fase di Fuoco.

Torrette Difensive – pagina 29

Una nave colpita da un segnalino di Supporto può lanciare un numero di D6 uguale al numero di Torrette che possiede. Tira per colpire contro tutte le salve di siluri o ondate d'attacco di Supporti. Con 4+ segni un colpo. Ogni colpo contro salve di siluri riduce di uno la loro forza. Ogni colpo contro velivoli d'attacco rimuove un segnalino. Le torrette possono sparare ai siluri o ai velivoli d'attacco nello stesso turno, non entrambi.

Siluri – pagina 28

I siluri viaggiano in linea retta. Se toccano la base di una nave tira per colpire per ogni punto di forza rimasto nella salva, I siluri che non colpiscono continuano a muovere in linea retta.

Caccia – pagina 29

Un caccia che muove su un segnalino di Supporto nemico lo distrugge e viene rimosso a sua volta. I caccia non possono attaccare le navi stellari.

Bombardieri – pagina 30

I bombardieri che sono in contatto di base con una nave la attaccheranno. Ogni segnalino di bombardiere sopravvissuto farà un numero di lanci per colpire uguale a D6 meno il valore di torrette della nave bersaglio, dopodiché viene rimosso.

Lance d'Assalto – pagina 30

Ogni segnalino di lancia d'assalto sopravvissuto effettua un attacco Mordi-e-Fuggi alla nave bersaglio, dopodiché viene rimosso.

Mordi-e-Fuggi – pagina 35

Per ogni attacco Mordi-e-Fuggi, lancia un D6, con 1 l'attacco non ha effetto. Con 2+, guarda il risultato ottenuto sulla tabella dei Colpi Critici e applica il danno immediatamente.

4. LA FASE FINALE

Nella Fase Finale c'è un certo numero di azioni da risolvere, come le riparazioni, attacchi col teletrasporto e abbordaggi.

Controllo dei Danni – pagina 31

Le navi possono tentare di riparare i Colpi Critici in entrambe le fasi Finali dei giocatori. Per ogni punto Struttura rimasto alla nave lancia un D6. Se la nave ha Segnalini d'Impatto in contatto, dimezza il risultato (arrotondando per eccesso). Per ogni 6 ottenuto, un Colpo Critico viene riparato. Le navi stellari non possono tentare di riparare punti Struttura persi, nemmeno quelli aggiuntivi causati dai Colpi Critici.

Segnalini Impatto – pagina 31

Durante la fase Finale del proprio turno, il giocatore deve rimuovere D6 Segnalini d'Impatto. Se sono in contatto con navi stellari non possono essere rimossi.

Teletrasporto – pagina 35

Le Scorte non possono effettuare attacchi col teletrasporto. Tali attacchi hanno una portata di 10cm e non possono essere tentati da una nave impegnata in un ordine speciale. La nave bersaglio deve avere gli scudi a 0 al momento dell'attacco. Una nave non può attaccare col teletrasporto se la nave bersaglio ha più punti Struttura dei suoi e potrà effettuare un solo attacco a turno. Per ogni attacco col teletrasporto, risolvi un attacco Mordi-e-Fuggi contro la nave bersaglio.

Abbordaggi – pagina 34

Per ogni dettaglio riguardante gli abbordaggi, vai a pagina 34 del libro delle regole di Battlefleet Gothic.

ORDINI SPECIALI

MODIFICATORI ALLA DISCIPLINA

- 1 Segnalini Impatto in contatto
- +1 Ordini speciali nemici

Per effettuare un ordine speciale, una nave deve fare un test di Disciplina ottenendo un risultato inferiore alla propria Disciplina su 2D6. Se il test e' fallito, nessun'altra nave potra' effettuare un ordine speciale per il resto del turno.

AVANTI TUTTA



Velocita': Max+4D6cm
Virate: Nessuna
Armi: Meta' effetto
Unità di Supporto: Normale

INDIETRO TUTTA



Velocita': da 0 a meta'
Virate: Fino ad una
Armi: Meta' effetto
Unità di Supporto: Normale

NUOVA ROTTA



Velocita': Da meta' a max
Virate: Fino a due
Armi: Meta' effetto
Unità di Supporto: Normale

AGGANCIAMENTO



Velocita': Da meta' a max
Virate: Nessuna
Armi: Pieno effetto
Ripeti i tiri per colpire falliti in Fase di Fuoco
Unità di Supporto: Normale

RICARICA SUPPORTI



Velocita': Da meta' a max
Virate: Fino a una
Armi: Pieno effetto.
Ricarica i Supporti
Special e: Se ottieni un doppio termini i Supporti
Unità di Supporto: Normale

PREP. ALL'IMPATTO



Velocita': Da meta' a max
Virate: Fino ad una
Armi: Meta' effetto
Special e: La nave ottiene un TS 4+ contro tutti i danni subiti.
L'ordine dura fino alla fine del turno successivo.
Unità di Supporto: Dimezzate

Ordini di Manovra

Ordini di Combattimento

Tabella dei Colpi Critici

2D6	Danno Agg.	Effetto
2	+0	Armamento Dorsale Danneggiato. Non potrai usarlo finchè non verrà riparato.
3	+0	Armamento di Dritta Danneggiato. Non potrai usarlo finchè non verrà riparato.
4	+0	Armamento di Sinistra Danneggiato. Non potrai usarlo finchè non verrà riparato.
5	+0	Armamento di Prua Danneggiato. Non potrai usarlo finchè non verrà riparato.
6	+1	Sala Macchine Danneggiata. Non puoi virare finchè non ripari la sala macchine.
7	+0	Ai Fuoco! 1 punto di danno aggiuntivo se il fuoco non viene estinto (riparabile).
8	+1	Reattori di Spinta Danneggiati. Velocità -10 cm finchè non riparato.
9	+0	Plancia Danneggiata. Disciplina -3. Non può essere riparato.
10	+0	Collasso degli Scudi. Scudi = 0. Non può essere riparato.
11	+1D3	Breccia nello Scafo.
12	+1D6	Collasso delle Paratie.

Note: Se non applicabile, considera il danno successivo più alto. Se una nave subisce due danni critici allo stesso sistema, per averlo di nuovo funzionante si dovrà riparare due volte lo stesso sistema.

Tabella dei Colpi Catastrofici

2D6	Segn. Imp. Agg.	Effetto
2-6	1	Relitto alla Deriva. Il relitto muove a 4D6cm dritto davanti a se in ogni sua successiva Fase di Movimento. Posiziona un Segnalino Impatto in contatto col relitto dopo ogni movimento.
7-8	1	Relitto in Fiamme. Dopo aver mosso di 4D6cm e piazzato il Segnalino Impatto, effettua di nuovo un tiro su questa tabella.
9-11	1/2 dei PS iniziali	Sovraccarico. Ogni nave entro 3D6cm subisce tanti colpi di Laser quanti la metà dei Punti Struttura originali della nave esplosa. Tira per colpire come di consueto.
12	PS iniziali	Implosione. Ogni nave entro 3D6cm subisce tanti colpi di Laser quanti i Punti Struttura originali della nave esplosa. Tira per colpire come di consueto.

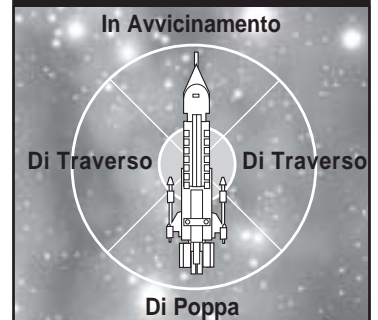
TABELLA DI ARTIGLIERIA

	IN AVVICINAM.		NAVI DI LINEA		NAVI DI SCORTA	
	DI POPPA				NAVI DI SCORTA	
	DI TRAVERSO				NAVI DI LINEA	
	SPECIALE *	DIFESE				U. SUPPORTO
POTENZA DI FUOCO	1	1	1	1	0	0
	2	2	1	1	1	0
	3	3	2	2	1	1
	4	4	3	2	1	1
	5	5	4	3	2	1
	6	5	4	3	2	1
	7	6	5	4	2	1
	8	7	6	4	3	2
	9	8	6	5	3	2
	10	9	7	5	4	2
	11	10	8	6	4	2
	12	11	8	6	4	2
	13	12	9	7	5	3
	14	13	10	7	5	3
	15	14	11	8	5	3
	16	14	11	8	6	3
	17	15	12	9	6	3
	18	16	13	9	6	4
	19	17	13	10	7	4
	20	18	14	10	7	4

MODIFICATORI

- < Bersaglio entro 15cm:
slitta di una colonna a sinistra
- > Bersaglio a piu' di 30cm:
slitta di una colonna a destra
- > Bersaglio coperto da Segn. Imp.:
slitta di una colonna a destra

ORIENTAMENTO DEL BERSAGLIO



Note: Per comodita', sia gli incrociatori che le navi da battaglia, sono identificate come navi di linea nella tabella di Artiglieria.
*Le Difese (come le difese a terra e satellitari) e armi ausiliarie non sono influenzate dall'orientamento.