

MODIFICATORI CANNONI

Mod	Condizione
-1	Ogni 10 Nodi di velocità del bersaglio ³
-1	(opzionale) Se posizionati entro i 45° frontali del bersaglio
-2	Conseguenza del danno Lieve
-3	Ordine Ammiraglio <i>Fuoco Difensivo</i> in caso di danno Grave
Gittata Minima: valore in cm pari a metà del dado del calibro	

MODIFICATORI SILURI

Mod	Condizione
+3	Se il bersaglio è BB, BC o CV
+2	Se il bersaglio è PB, CA o CVL
+1	Se il bersaglio è CL, AK o CVE
+1	Se il bersaglio è entro 10 cm
-1	Ogni 10 Nodi di velocità del bersaglio ⁴
+1	Se si è entro i 90° laterali del bersaglio

MODIFICATORI BOMBE AEREI

Mod	Condizione
+3	Se il bersaglio è BB, BC o CV
+2	Se il bersaglio è PB, CA o CVL
+1	Se il bersaglio è CL, AK o CVE
+1	Se il bersaglio è fermo

AZIONI AUTOMATICHE

DANNO LIEVE
Prossima attivazione (e solo per quella) deve virare non appena possibile allontanandosi dai nemici più vicini, deve mantenere la velocità invariata e non può far decollare/atterrare aerei ; può sparare, ma il suo Valore di attacco subirà un malus di -2.
DANNO GRAVE
Prossima attivazione (e solo per quella) deve virare non appena possibile allontanandosi dai nemici più vicini, deve mantenere la velocità invariata e non può far decollare/atterrare aerei ; non può sparare (a meno di ricevere l'Ordine Ammiraglio <i>Fuoco Difensivo</i>).
FUOCO
Salvo Ordini Ammiraglio, ogni unità aprirà il fuoco sul suo bersaglio più vicino fino alla perdita del contatto
CONTRAEREA
La contraerea apre il fuoco su ogni squadriglia che termini il suo movimento entro i suoi 20 cm (ripartendo il valore fra i bersagli)

ATTACCO FRA AEREI

Bers.▼ Att.►	Caccia	Bombardiere scarico
Caccia	1D6 contro 1D6	1D6-2 contro 1D6
Bombardiere	5+ su 1D6	6+ su 1D6
Aerosilurante	4+ su 1D6	6+ su 1D6
Bombardiere tattico	6+ su 1D6	6+ su 1D6
Bombardiere scarico	1D6 contro 1D6-2	6+ su 1D6

RISULTATI DEI CRITICI

GRA	LIE	SIL	Effetto
2		2	Caldaia distrutta: velocità massima dell'unità scenderà a 5 Nodi.
3		3	Colpito servo motore: per il resto della partita la velocità massima dell'unità è dimezzata (l'unità dovrà decelerare del max fino ad arrivarci).
4		4	Colpita caldaia: per il resto della partita la velocità massima dell'unità scende di 5 Nodi
5		5 ⁵	Danneggiato il timone: per ruotare a DESTRA, deve ottenere prima 4+ su 1D6.
6		6	Forato il serbatoio del carburante: ogni attivazione, 4+ su 1D6 per procedere normalmente altrimenti deve rallentare del max consentito fino a fermarsi.
7			Colpito deposito munizioni secondario: la riparazione di questo danno costerà 2 punti di CD
8			Danneggiato gravemente il ponte di volo: per due turni gli aerei dell'unità non potranno atterrare e decollare
9	2		Colpiti tubi lanciasiluri (cumulativo) - una delle postazioni lanciasiluri disponibile viene distrutta
10	3		Colpiti aerei sul ponte (cumulativo): una squadriglia, non in volo, presente sull'unità viene distrutta
11	4		Colpita torre di comunicazione: Radar distrutto (malus di -1 all'Attacco a lunga gittata) e radio distrutta (Ordini Ammiraglio solo a unità / da Ammiraglie di Flotta entro 30 cm e entro la sua linea di vista (al momento in cui si impartisce l'Ordine Ammiraglio)).
12	5		Colpito torrione di comando: nella sua successiva attivazione: 1) può sparare solo all'ultima nave cui ha sparato (o alle ultime se ha <i>splittato</i> il tiro), anche se non è il bersaglio più vicino , e non può in nessun caso bersagliare altre unità; 2) non può virare per nessun motivo e dovrà mantenere inalterata la velocità; 3) non può dare né ricevere Ordini Ammiraglio.
13	6		Colpita antiaerea (cumulativo) - al valore di contraerea della nave viene applicato un malus di -1
14		5 ⁵	Danneggiato il timone: per ruotare a SINISTRA, deve ottenere prima 4+ su 1D6.
15			Esplosione nell'hangar (cumulativo): la metà degli aerei (arrotondata per eccesso) dell'unità non decollate viene distrutta. Si determini a caso quali.
16			Antiaerea gravemente danneggiata (cumulativo) - al valore di contraerea viene applicato un malus di -2
17			Danneggiata Batteria secondaria (cumulativo): la batteria secondaria dell'unità subisce un malus di -1
18			Danneggiata Batteria primaria (cumulativo): la batteria primaria dell'unità subisce un fattore di degrado di -1
19			Danneggiato impianto elettrico: la nave non può sparare e deve decelerare per 2 turni
20			Colpito il deposito delle munizioni: subisce un nuovo Danno Grave, con conseguente Danno critico

3 - Il malus non si applica ai calibri pari a 1D6

4 - Il malus non si applica agli aerosiluranti

5 - L'effetto si applica al lato DX o SX colpito dal siluro



ADMIRAL

TABELLE RIASSUNTIVE ORDINI AMMIRAGLIO

ORDINE	EFFETTO
Macchine al 110%	+ 1 Nodo di velocità extra per ogni 10 Nodi completi del suo attuale valore di massima velocità (la nave deve andare alla sua massima velocità in questo turno).
Manovra Evasiva	Dichiarata a inizio turno, prima di muovere l'unità. La nave si sposta sul tavolo alla metà della sua velocità dichiarata. Può ripetere tutti i tiri di Difesa e schivare i siluri ottenendo 6+ su 1D6 fino alla sua prossima attivazione.
Virata Pianificata	Dichiarata alla fine del movimento dell'unità. L'unità può usare i cm percorsi dall'ultima virata per stabilire quando può virare nel turno successivo.
Bersaglio Specifico	L'unità può bersagliare una specifica unità nemica anche se non è il bersaglio più vicino. Può essere usato insieme a <i>Fuoco splittato</i> per sparare anche al bersaglio più vicino, o a quello di <i>Fuoco di sbarramento</i> .
Fuoco di Sbarramento	L'unità può sparare con una delle sue batterie due volte ad un bersaglio nello stesso turno ma con un malus al <i>Valore di attacco</i> di -2. Non è possibile usarlo con <i>Fuoco splittato</i> per sparare a due bersagli diversi.
Fuoco Splittato	L'unità può sparare, nello stesso turno, a più bersagli invece che solo a quello più vicino, ma partendo da quest'ultimo, per poi passare via via agli altri. Può essere usato in combinazione con <i>Bersaglio specifico</i> per sparare contro più bersagli di cui uno non fra i più vicini.
Fuoco Difensivo	In caso di Azione Automatica da danno Grave, l'unità può sparare con malus di -3.
Ordini Tempestivi	L'unità può ignorare le Azioni Automatiche da danno Lieve ad eccezione del malus all'attacco di -2.
Decollo aerei	Una unità dotata di aerei ne può far decollare 3 squadriglie .
Atterraggio aerei	Una unità dotata di aerei ne può far atterrare 2 squadriglie .
Cortina Fumogena	L'unità deve essere dotata di <i>Proiettori di Fumo</i> . L'unità può rilasciare uno schermo di fumo che causa un malus di -1 a tutti gli attacchi la cui linea di vista la attraversano.
Campo Minato	L'unità deve essere dotata di <i>Posa Mine</i> . Una volta per partita , l'unità può rilasciare una linea di mine durante il suo movimento. Le unità che la attraversano subiscono danno grave con critico da siluro (ma senza Azioni Automatiche) se ottengono 4+ su 1D6. Il Campo Minato permane per il resto dello scontro.
Siluri di Sbarramento	Per ogni postazione ancora disponibile, la nave può piazzare un segnalino Siluri di sbarramento, parallelo al lato della stessa, ad una distanza compresa fra i 10 e i 20 cm dal suo torrione e entro i 90° del lato da cui sono stati lanciati. I segnalini permangono sul campo fino alla fine del turno e ogni unità (amica o nemica) che si troverà ad attraversarli verrà colpita da un siluro se ottiene 1 su 1D10.
Cappello di Protezione	Una portaerei può assegnare o rimuovere squadriglie di caccia o bombardieri (non caricati con bombe) a protezione di un'altra unità. Tali verranno attivate insieme all'unità che devono proteggere fermo restando che dovranno rimanere entro una distanza appropriata da una portaerei o un aeroporto come di consueto.
Crea Formazione	Tale ordine deve essere impartito alla fine del turno designando una Capo Formazione e le sue gregarie. Le gregarie possono essere immerse (ma non in Navigazione Profonda), devono trovarsi a non più di 20 cm dalla CF (da torrione a torrione), devono procedere nella stessa direzione della CF (anche se non proprio parallele) e non devono, nel turno successivo, essere soggette a <i>movimenti obbligatori</i> . Da questo momento le carte attivazione delle gregarie sono rimosse dalla sequenza e si attiveranno tutte con quella della CF .
Lascia Formazione	Si può sciogliere una Formazione o distoglierne una o più unità.
Preordine	Quando si dovrebbe attivare una unità, si tiene invece la sua carta di attivazione segreta e si passa il turno tenendo l'unità in <i>stand-by</i> . Ogni turno successivo si deve spendere 1 Punto Ammiraglio se si vuole tenere ancora l'unità in <i>stand-by</i> , altrimenti si deve attivare. Può essere attivata al posto di /insieme a quella che si sarebbe dovuta attivare.

DETERMINAZIONE VALORE AMMIRAGLIO

1D10	Ammiraglio	Modif.	1D10	Ammiraglio	Modif.
10	Eccellente	+2	3 - 7	Medio	+0
9 - 8	Buono	+1	1 - 2	Scarso	-1

RISCHIO INCAGLIAMENTO

Tipo	1/3 velox ¹	Altra ²	Tipo	1/3 velox ¹	Altra ²
BB - BC - CV	7+	3+	CL - AK - CVE	9+	7+
PB - CA - CVL	8+	5+	DD	10	9+

1 - Si ferma sul posto (velocità = 0) e deve ripetere il test per disincagliarsi.

2 - Si ferma sul posto e incassa un danno grave con critico da siluro (ma senza Azione automatica). Deve ripetere il test per disincagliarsi (senza danno)