

Linea di fila

Regolamento rapido per wargame navale - ver. 2.1

Scala di gioco

1 cm = 333yds \approx 300m; 1 turno \approx 5 minuti;
1 nodo = 0,5 cm/turno.

Sequenza di gioco

1. Iniziativa
2. Movimento
3. Riparazione dei danni
4. Combattimento

Iniziativa

All'inizio di ogni turno si determina casualmente quale dei giocatori muove per primo e/o l'ordine di movimento delle singole divisioni.

Movimento e formazioni

1cm per ogni punto movimento; prima di ogni virata di 45° bisogna percorrere 2cm in linea retta. Si può accelerare o decelerare del 50% rispetto alla mossa precedente, o comunque di 2cm, sino alla velocità massima. Una nave danneggiata può essere fatta "sfilare" lungo la formazione, anche spostandola leggermente all'indietro o di lato, ma deve tentare di riunirsi alla formazione una volta in grado di muoversi. Le navi maggiori che non stiano abbandonando il combattimento debbono trovarsi in una delle seguenti formazioni:

- linea di fila (navi una dietro l'altra);
- linea di fronte (navi parallele con le prue alla stessa altezza - si ottiene da una "linea di fila" virando "ad un tempo" (tutti insieme) di 90° ;
- linea di rilevamento - si ottiene da una "linea di fila" virando "ad un tempo" (tutti insieme) di 45° .

Riparazione dei danni

In Linea di Fila i danni rappresentano sia danneggiamenti reali che problemi di varia natura, compreso il morale.

Ciascuna nave/squadriglia dispone di un numero di "punti di riparazione", normalmente uguale al fattore difensivo e comunque non superiore a 8.

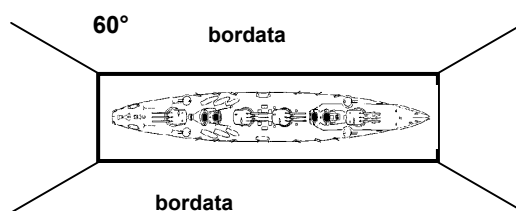
I punti vengono consumati per riparare i danni subiti oppure per effetto del tiro avversario. Ogni turno, se si dispone ancora di punti, è possibile tentare di riparare un danno all'armamento **A** (*1-3 su 1d6*) e/o uno al movimento **M** o **S** (*1-2 su 1d6*). Per ogni tentativo che ha successo si consuma un punto riparazione.

Visibilità

Questa è una regola opzionale, ma utilissima. La visibilità base è di $(50 + 2d6)$ cm. I giocatori possono simulare come credono situazioni particolari.

Tiro

Ogni nave ha un fattore d'attacco relativo alla batteria principale ed uno per la batteria secondaria, nel formato "4/3". I cannoni secondari sono efficaci solo contro navi non corazzate, tranne a breve distanza. Il fattore d'attacco della batteria principale è dimezzato se non si spara di bordata.



Nel caso di più navi che tirano sullo stesso bersaglio, è necessario indicare un "attaccante principale" ed aggiungere al fattore di attacco di quest'ultimo 1/3 di quello delle altre navi. In tutti i casi, determinare il fattore di attacco complessivo e confrontarlo al fattore di difesa del bersaglio, consultando le apposite tabelle. Ogni nave ha munizioni sufficienti per 12 turni.

Siluri

I siluri hanno una gittata di 24 cm. Per effettuare un attacco coi siluri, posizionare un segnalino a fianco della nave/squadriglia che esegue l'attacco, per determinare la distanza finale dal bersaglio. I "punti siluro" sono influenzati dai danni A e permettono attacchi risolti sulla tabella indicata tra i dati della nave. I siluri infliggono un "danno speciale" S, con effetti sul movimento e di "riparazione" più difficile

Cortine fumogene

Le squadriglie di unità leggere possono stendere una cortina fumogena durante il movimento. Il fumo si dissipa in due turni e blocca la visuale, impedendo il tiro.

Linea di fila

Regolamento rapido per wargame navale - ver. 2.1

EFFETTI DELLA GITTATA

D≤20 cm fattore d'attacco raddoppiato o cannoni secondari efficaci contro navi corazzate
D>60cm fattore d'attacco dimezzato

MODIFICHE AL TIRO DEL DADO

a partire dal 3° turno consecutivo di tiro contro lo stesso bersaglio

(purchè né il bersaglio né chi tira abbiano eseguito virate di più di 45° in totale in un singolo turno)	+1
la nave che tira non è a sua volta sotto tiro	+1
distanza finale di un attacco silurante <12cm	+1
il bersaglio dei siluri presenta la bordata all'impatto (±45°)	+1
attacco contro nave con danno 2M o 2S	+2
tiro "attraverso" navi amiche o nemiche	-1

TABELLA DI COMBATTIMENTO

2d6	RAPPORTO FATTORE D'ATTACCO/FATTORE DI DIFESA						
	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1
2...5	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-	M
7	-	-	-	-	-	-	A
8	-	-	-	-	-	M	A,M
9	-	-	-	A	A	A,M	2A,M
10	-	A	M	M	A,M	2A,M	A,2M
11	A	A,M	2A	2A,M	2A,M	A,2M	E
12	A,M	E	E	E	E	E	E

LEGENDA:

A danni all'armamento o alla condotta del tiro, fattore d'attacco dimezzato
M danni allo scafo, al timone o all'impianto propulsivo, movimento dimezzato
2A fattore d'attacco ridotto a zero (anche per effetto cumulato)
2M movimento ridotto a 2cm/turno (anche per effetto cumulato)
E rischio di esplosione – tirare 1d6: 1-5, danno 2A,M; 6, la nave esplode ed affonda

DANNI SPECIALI DEI SILURI

I danni **M** o **2M** causati dai siluri sono trasformati in equivalenti **S** o **2S**. I danni **S** hanno gli stessi effetti sul movimento dei danni **M** ma, a seguito di una "riparazione", anziché scomparire si trasformano in equivalenti **M**. **NOTA:** I siluri non possono causare danni A-2A-2A,M- trasformarli rispettivamente in S-A,S -A,2S

NOTE:

- i danni non riparati si accumulano a quelli appena ricevuti;
- una nave con un danno 2A o 2M/S che riceve danni aggiuntivi allo stesso settore perde un punto riparazione per ogni danno aggiuntivo;
- una nave con stato di danni 2A,2M/S e senza punti riparazione che riceve danni aggiuntivi affonda.