



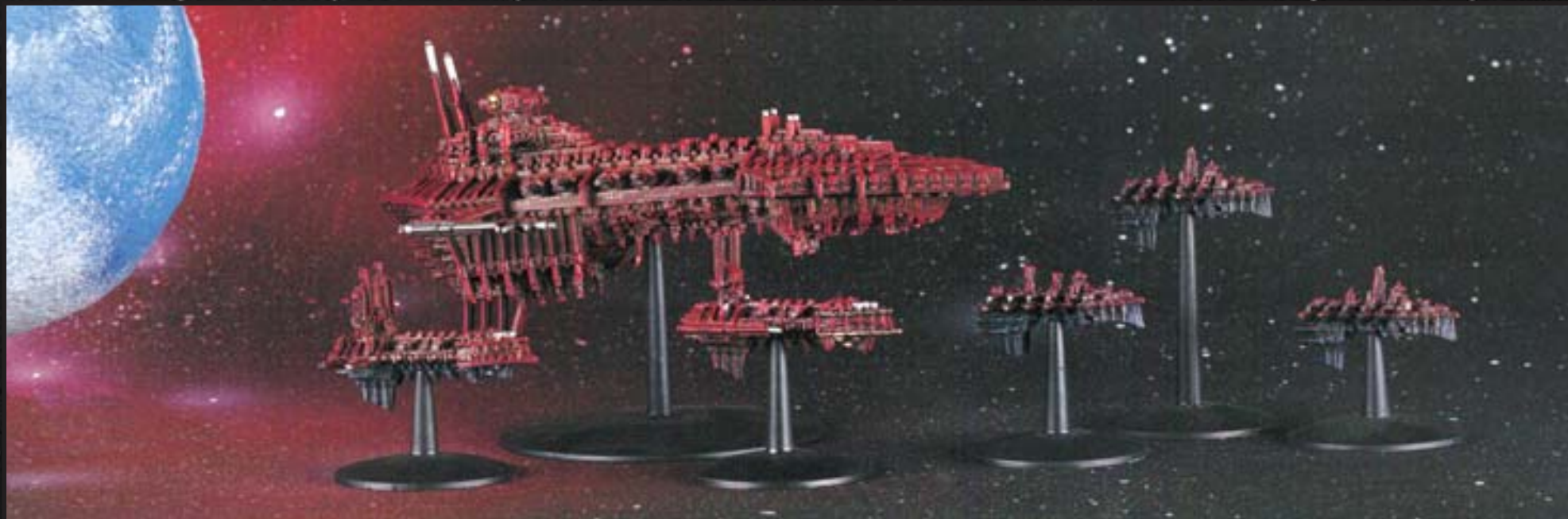
BATTLEFLEET

GOTHIC™

*A destra:
I protettori del
Settore Gotico.
Un incrociatore imperiale
classe Gothic
raggiunge la zona dei
combattimenti, scortato
da un incrociatore
leggero classe Dauntless,
e anche da uno squadrone
di cacciatorpedinieri
classe Cobra.*



*Sotto:
La minaccia mortale.
Una nave da battaglia
classe Desolator, di
quelle che servirono le
forze del Caos durante
la Guerra Gotica,
protetta qui da
delle scorte di
classe Infidel e
Iconoclast.*





Dieci mila anni sono passati, dopo che l'Uomo ha ripreso il cammino delle stelle per reclamare i suoi possedimenti, all'indomani dei cataclismici eventi dell'Era dei Conflitti. Comandati all'epoca, dall'Immortale Imperatore e dai santi Primarchi dell'Umanita' uscirono dal marasma dalle barbarie respingendo le tenebre nel corso della leggendaria Grande Crociata. Cio' segno' la nascita di una nuova era, quella dell'Imperium.

Tutte le scoperte dell'Era della Tecnologia sono andate perse a causa di secoli di superstizione e d'oscurantismo, i mondi dell'Umanita' sono sparsi in tutti gli angoli della galassia, separati gli uni dagli altri dalle vastita' siderali. L'Imperium proietta la Luce Divina dell'Imperatore su un milione di pianeti, instaurando un regime di ferro che si materializza nel sangue, nel sacrificio, negli sforzi incessanti e in una rigorosa lealta' nella lontana Terra.

L'Uomo ha imparato, come sua religione, a muovere guerra e a imbracciare le armi contro l'intera galassia. I suoi vascelli attraversano il vuoto, pronti a fare fuoco contro i nemici del Dio Imperatore.

Tuttavia, cio' non e' sufficiente a proteggere i fragili mondi dell'Umanita' contro un universo crudele e ostile.

Cio' non e' sufficiente ad avere ragione dei popoli extraterrestri che minacciano i suoi avamposti dispersi, degli innominabili orrori che abitano pianeti dimenticati e dei cittadini eretici che osano sfidare la volonta' dell'Imperatore.

Un pericolo ancora maggiore di questi, e' l'odio implacabile di diverse migliaia di traditori che si rivoltano contro l'Imperium fin dai primi giorni della sua nascita. Traditori la cui fedelta' va ai terribili dei che abitano i Reami del Caos, traditori che ferirono a morte l'Imperatore e che lo forzarono a prendere posto sul Trono d'Oro dove Lui governa ancora.

La sua essenza e' sostenuta da individui sacrificati per il bene dei Suoi vasti domini. Grazie alla Sua devozione suprema, i servitori del male furono sconfitti e sparirono dalla vista dell'Umanita' per unirsi con nuovi maestri nelle tenebre piu' profonde.

Dieci mila anni non hanno placato la loro sete di vendetta. I loro complotti vengono perseguiti senza essere allontanati dalla loro intenzione primaria, provocare la rovina dell'ordine.

Questa e' l'era dell'Imperium, periodo di turbolenze e di battaglie nelle immensita' siderali, di vaste flotte e di potenti armi, spettatrice dell'eroismo piu' disinteressato e dell'infamia piu' nera.

Entrate se osate, in questa epoca oscura.....



BATTLEFLEET GOTHIC

Concetto e Sviluppo

Andy Chambers, Gavin Thorpe, Jervis Johnson

Illustrazione della Scatola

John Blanche

Copertina del Libro delle Regole

Richard Wright

Illustrazioni

John Blanche, Alex Boyd, Wayne England, Des Hanley, Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Paul Smith, John Wigley

Scultura dei Modelli

Tim Adcock & Dave Andrews

Modellisti

Owen Branham, Mark Jones, Chris Smart

Concezione Grafica

Wayne England & Talima Fox

Pittura dei Modelli

Dave Thomas, Matt Parkes, Keith Robertson, Martin Footitt, Stuart Thomas, Richard Baker, Neil Green

Grazie a Pete Haines, Gary "Slim" Parsons, Roger Gerrish, Jes Goodwin, Rick Priestley, John Carter, Che Webster, Richard Hodgekinson & a tutti quelli che ci hanno detto "Wow, è una grande idea!"

Versione Italiana : Mattia "**GWMattia**" Coen, Marco "**Deka**" De Carlo, Gabriele "**Gwynian**" Gavazzi, Massimo "**Gunther Priem**" Masini, Raffaele "**Hunter335**" Riccucci



SOMMARIO

INTRODUZIONE	4	SQUADRONI	37	LA GALASSIA DEL 41 ^{ESIMO} MILLENIO	85
QUELLO CHE SERVE	5	ZONE DI COMBATTIMENTO . 40		LE NAVI DEL SETTORE GOTICO.	103
PRINCIPI BASE	6	FENOMENI CELESTI	41	LE NAVI DEL SETTORE GOTICO	106
TIPI DI NAVI	8	REGIONI DI UN SISTEMA	42	LISTA DELLE FLOTTE DEL SETTORE GOTICO .115	
DISCIPLINA	10	ELEMENTI SCENICI	44	LA FLOTTA DA GUERRA DI ABADDON	116
ORDINI SPECIALI	11	EFFETTI CELESTI	47	LISTA FLOTTA DEGLI INCURSORI DEL CAOS .128	
IL TURNO	13	BATTAGLIE NELL'ORBITA BASSA	48	I CORSARI ELGAR IN BATTLEFLEET GOTHIC.	129
SEQUENZA DEL TURNO	14	CANTIERE NAVALE	49	LISTA FLOTTA DEI CORSARI ELGAR	134
LA FASE DI MOVIMENTO . . . 15		SCENARI	65	I PIRATI ORKI IN BATTLEFLEET GOTHIC	135
MOVIMENTO BASE	16	GLI SCENARI	66	LISTA FLOTTA DEI PIRATI ORKI DEL CONGLOMERATO DEL CICLOPE	139
LA FASE DI FUOCO	18	SCENARIO 1: SCONTRO DI INCROCIATORI. .68		DIFESE PLANETARIE	140
FUOCO DIRETTO	19	SCENARIO 2: L'ESCA	70	LISTA DELLE DIFESE DEL SETTORE GOTICO.147	
DANNI	23	SCENARIO 3: I PREDONI	71	REGOLE CAMPAGNA	148
LA FASE DI SUPPORTO	27	SCENARIO 4: ATTACCO A SORPRESA.	72	SEQUENZA PRE-BATTAGLIA	150
TIPI DI UNITA' DI SUPPORTO	28	SCENARIO 5: FORZATE IL BLOCCO	73	SEQUENZA DOPO-BATTAGLIA	152
LA FASE FINALE.	31	SCENARIO 6: CONVOGLIO	74	MAPPE DEI SOTTO-SETTORI	158
REGOLE AVANZATE	32	SCENARIO 7: ASSALTO PLANETARIO	76	NOTE DEGLI AUTORI	160
FASE DI MOVIMENTO	33	SCENARIO 8: INGAGGIO PROG.	77		
FASE FINALE.	34	SCENARIO 9: EXTERMINATUS!	78		
DIFESE PLANETARIE	36	SCENARIO 10: SCONTRO DI FLOTTE	80		
		MISSIONI SECONDARIE . . . 82			



INTRODUZIONE



Benvenuti in Battlefleet Gothic, il gioco di combattimenti spaziali futuristici. L'azione si svolge durante la Guerra Gotica, un periodo nel quale l'Imperium dell'Umanità lotta per la propria sopravvivenza in una galassia ostile. Battlefleet Gothic vi mette al comando di una flotta di vascelli spaziali, in combattimenti mortali tra le stelle, dandovi la possibilità di decidere se salvare o annientare il genere umano.

Questa sezione iniziale di Battlefleet Gothic spiega le regole base del gioco e descrive come i diversi vascelli si schierano e si affrontano nello spazio. Le sezioni seguenti coprono gli eventi della Guerra Gotica e come organizzare una serie di partite collegate. Non avete bisogno di conoscere tutte queste regole per iniziare a giocare, potreste rimanere confusi fin dall'inizio. Se avete iniziato da poco, sappiate che solo alcune partite hanno bisogno dell'uso di tutte le regole, base e avanzate. Vi consigliamo di cominciare dando un'occhiata al libro senza leggere tutti i dettagli, ma semplicemente per farvi un'idea di cosa si tratta e delle diverse regole. Dopo avere fatto questo, lanciatevi e provate a giocare la vostra prima partita! Se doveste incontrare delle situazioni che non sapete come risolvere basta che consultiate la sezione del regolamento relativa.

Le pagine riguardanti i tipi di unità, i test di Comando, la fase di movimento, la fase di fuoco, la fase di supporto e la fase finale, contengono tutte le regole di cui avrete bisogno per potere cominciare a giocare. Se comincerete così, vi renderete conto che qualche partita di prova sarà sufficiente per imparare le regole base e che per la maggior parte dei casi basterà consultare la scheda di riferimento.

Nel momento in cui introdurrete nelle vostre partite altri elementi, gli squadroni, i velivoli d'attacco e le enormi navi da guerra, leggete le sezioni relative e in caso non le ricordate, rileggetele durante il gioco.

Questo libro si divide in sei sezioni contenenti le regole di base e avanzate, una guida alla pittura, delle idee sulle battaglie, degli elementi storici e alcuni dettagli su come organizzare una campagna che utilizzi come sfondo la "Guerra Gotica".

Le Regole Base vi permettono di mettere in pratica le vostre prime battaglie. Spiegano i diversi tipi di vascelli, il Comando, gli ordini speciali, il movimento il fuoco, l'armamento e i danni.

Le Regole Avanzate contengono nuovi elementi come lo speronamento, le azioni d'abbordaggio, la formazione in squadroni, le difese planetarie e anche consigli su come allestire un campo di battaglia con i suoi corpi celesti.

La Guida alla Pittura e al Modellismo vi fornirà consigli su come dipingere i vostri modelli passo per passo, sugli schemi di colore, sulla conversione delle navi, sui sistemi di difesa planetari e sui fenomeni spaziali come anche sulla collezione dei modelli.

La Sezione Scenari illustra dieci missioni da giocare e con gli intrighi secondari per aggiungere un pò di colore alle vostre partite.

La Guerra Gotica narra la storia del conflitto su cui si basa questo gioco, con specifiche sulle formazioni utilizzate, sulle liste delle flotte in modo che possiate comporne una vostra, assieme alle regole sui vascelli pirati Orki e sui corsari Eldar.

Le Regole della Campagna spiegano come collegare fra loro le battaglie con principi d'avanzamento d'esperienza, di guadagno (o perdita) di reputazione per i comandanti, sulle riparazioni, sui miglioramenti e sul controllo dei sistemi stellari.

Tutta la parte iniziale di questo libro, quella che state per cominciare a leggere, è dedicata alle convenzioni del gioco Battlefleet Gothic sulla scala dei modelli e a quello che dovete sapere inizialmente. Anche se siete abituati a giochi da tavolo, vi consigliamo di perdere un pò di tempo leggendo questa sezione prima di passare al resto.

La Pace è una Guerra,
La Libertà una Schiavitù
E l'Ignoranza una Forza.

Iscrizione ornante la facciata
della Cappella Primus del Diritto Divino.

QUELLO CHE SERVE

Oltre a questo libro di regole, per giocare avrete bisogno di altre cose, in particolare di due giocatori e di modelli per rappresentare le loro navi. Dovrete anche trovare un campo di battaglia sul quale affrontarvi. Qualsiasi superficie piatta utilizzerete, come il tavolo da cucina o il pavimento, sarà perfetta. E' una buona idea utilizzare un vecchio pezzo di stoffa o una coperta per proteggere il vostro tavolo da eventuali graffi. Certi giocatori utilizzano come superficie di gioco un foglio di cartone che viene messo sul tavolo prima di posizionare i corpi celesti, come pianeti, lune, campi di asteroidi o nubi di polveri, tutti elementi attorno ai quali si svolgono

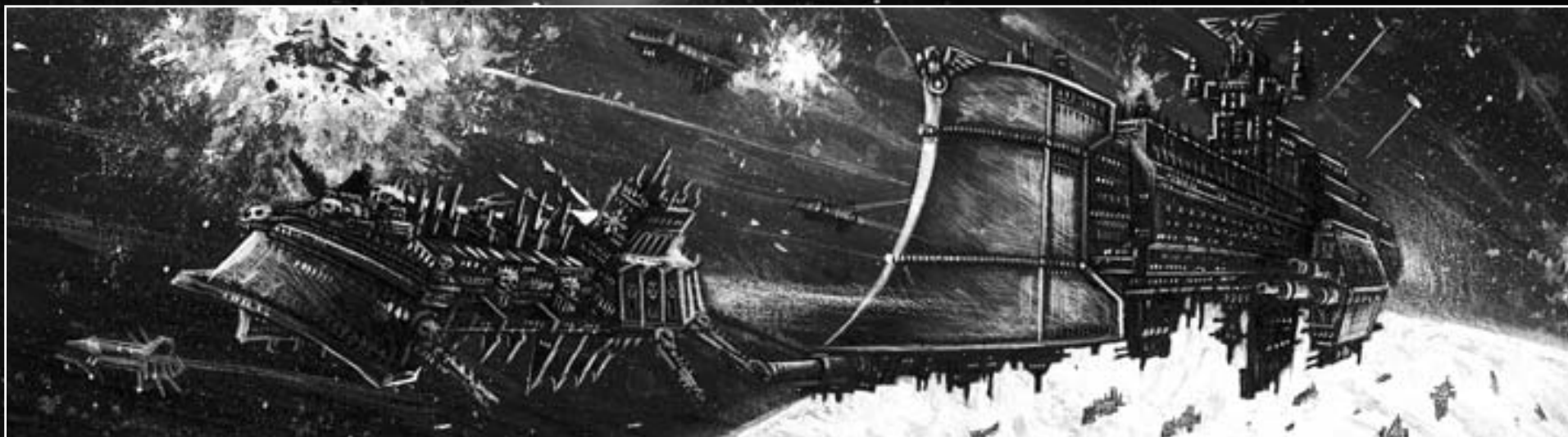
le battaglie. Troverete più avanti informazioni sulle flotte e su come preparare il vostro campo di battaglia.

Oltre ai giocatori, al campo di battaglia e alle navi, servono ancora poche altre cose. Uno strumento di misura in centimetri, come un righello o un metro retrattile. Tutte le distanze di questo gioco sono espresse in centimetri. Vi serve infine qualche dado degli ordini a sei facce, dei fogli di carta una penna per annotare i danni inflitti e altri piccoli dettagli della partita.

QUELLO CHE SERVE



Qui sopra, il materiale indispensabile per una partita di Battlefleet Gothic : carta, penne, dadi a sei facce, dadi per gli ordini speciali e uno strumento di misura in centimetri. Non vi resta altro che trovare una superficie piatta su cui giocare.



In tutti i momenti ed in tutte le situazioni, l'Imperatore si attende che voi vi comportiate in maniera appropriata, ricordando i grandi doveri e le tradizioni della Sua Gloriosa e Onorevole Flotta."

Linea d'Apertura degli Articoli di Guerra della Flotta Imperiale.

PRINCIPI BASE

Iniziamo stabilendo qualche principio basilare relativo al gioco di Battlefleet Gothic.

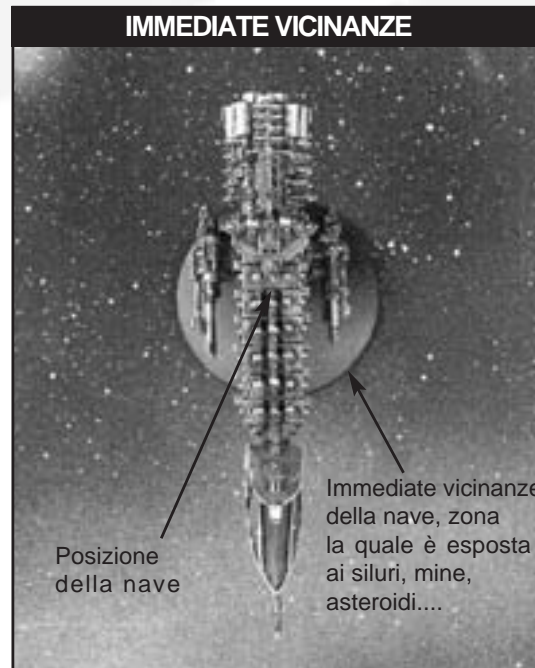
SCALA

Iniziamo col dire che lo spazio è vasto, molto, molto, molto vasto. Prendete la vostra concezione di un viaggio (quello che fate dal centro della vostra città, per esempio) moltiplicatelo per un milione poi ancora una volta per un milione..... poi ancora una volta e non arriverete lontanamente ad immaginare le distanze che separano i luoghi nella nostra galassia. Per potere includere nel campo di battaglia qualche elemento interessante come i pianeti senza che le navi siano della misura di un atomo, Battlefleet Gothic ha dovuto prendersi qualche libertà di scala. I modelli inoltre sono stati concepiti per essere gradevoli da dipingere e da guardare. Per prevenire problemi in termini di gioco, si suppone che ogni nave occupi un punto nello spazio, evidenziato dal centro della sua base.



Per questo principio, le distanze di movimento sono misurate a partire da questo punto e le distanze delle armi sono misurate dal centro della basetta della nave fino al centro della basetta del suo bersaglio.

La basetta, rappresenta le immediate vicinanze della nave (una zona di appena qualche migliaio di chilometri...) A questa distanza, tutti i tipi di pericoli possono colpire il vascello, come i siluri le squadriglie di bombardieri spaziali, l'esplosione di altre navi o gli asteroidi. Inoltre, per necessità di gioco, se qualsiasi cosa influenza una zona del tavolo, come i segnalini utilizzati per rappresentare le salve dei siluri oppure i limiti d'un campo d'asteroidi, una nave sarà colpita se la sua basetta verrà toccata o se spostandosi, la sua basetta entrerà in contatto con l'elemento pericoloso.



3D O NON 3D ?

L'abbiamo già detto, l'universo è vasto. Tutto è lontano in tutte le direzioni, ma malgrado questo, Battlefleet Gothic si gioca su una superficie piatta. Per rappresentare le vaste distanze e il margine di manovra che autorizza la realtà tridimensionale, le navi possono attraversare con il loro fuoco altre navi senza alcun rischio. E' facile immaginare che le navi siano separate ancora da qualche centinaio di chilometri e che questa distanza le lasci navigare in tutta libertà senza rischio di collisione.

Due ragioni spiegano l'assenza del movimento sui tre piani. Innanzi tutto, meccanismi di gioco in tre dimensioni non avrebbero apportato grandi vantaggi alla tattica: al contrario del combattimento aereo dove la gravità garantisce a colui che vola più in alto un vantaggio, l'altitudine non ha nessuna influenza a gravità zero. Secondo, complicherebbe enormemente il gioco in cambio di nulla, senza parlare della gestione dei modelli !

TIRO DEI DADI

In numerose occasioni, dovrete tirare dei dadi per determinare il risultato delle azioni di una nave, l'efficacia di un tiro, i danni inflitti ad un'altra nave oppure come un capitano e il suo equipaggio reagiscono ad una situazione.

In Battlefleet Gothic, tutti i tiri utilizzano dadi a sei facce ordinari, abitualmente designati come D6. Il risultato di un tiro dovrà a volte essere modificato, ed indicato come "1D6 più o meno una certa cifra", come 1D6+1 o 1D6-2. Tirate il dado e applicate il modificatore indicato per ottenere il risultato finale.

1D6+2 significa ad esempio aggiungere 2 al tiro di un dado che risulterà quindi un risultato compreso tra 3 e 8.

Qualche volta, vi troverete a tirare un certo numero di dadi assieme, questo è descritto come 2D6, 3D6, e così via. Tirate il numero dei dadi richiesti e sommate i risultati ottenuti: il totale di un tiro di 2D6 sarà quindi compreso tra 2 e 12, quello di 3D6 tra 3 e 18, ecc.

Un tiro di 2D6 dove i dadi indicano un 5 e un 3 darà come risultato 8.

Vi potrà essere chiesto di moltiplicare il risultato di un dado per un certo numero di volte. Quindi, 1D6x5 significa che il risultato d'un D6 deve essere moltiplicato per 5, dando quindi un totale compreso tra 5 e 30.

A volte, si verificheranno delle combinazioni di questi metodi come 2D6+5, risultato che sarà compreso tra 7 e 17, o 3D6-3 per ottenere un numero tra 0 e 15.

In qualche rara circostanza, vi potrà essere chiesto di tirare 1D3. Poichè questo tipo di dado sarebbe di difficile realizzazione, utilizzate il seguente metodo: tirate 1D6 e dividete il risultato per due arrotondando al numero superiore. Quindi, un 1 o un 2 equivarrà a un 1, un 3 o un 4 equivarrà a un 2 e un 5 o un 6 equivarrà a un 3.

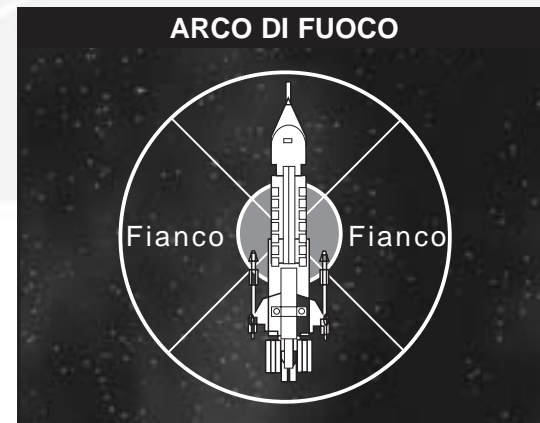
Rilanci

In certe situazioni, le regole vi permettono di rilanciare un tiro di dadi. Scegliete quindi il numero di dadi che desiderate rilanciare e tirateli nuovamente per ottenere un altro risultato. Anche se è peggiore del primo, è sempre il secondo risultato quello che conta in caso di rilancio, nessun dado può essere rilanciato più di una sola volta, qualunque sia la ragione del rilancio.



IL COMPASSO

Un strumento essenziale in Battlefleet Gothic è il compasso costituito da una sagoma di cartone con un foro al centro. Questo compasso copre un doppio ruolo. Innanzi tutto serve per verificare gli archi di fuoco delle navi al fine di sapere quali armi possono fare fuoco sul nemico. Per fare questo, piazzate la sagoma sopra la vostra nave in modo che il foro si trovi sullo stelo della bassetta e che le due frecce siano puntate alle sue due estremità.



Ognuno dei quattro quadranti ha un'ampiezza di 90°, uno si trova davanti alla nave, un altro dietro e gli ultimi due su entrambi i fianchi. Gli archi di fuoco sono trattati dettagliatamente nella sezione sulla fase di fuoco.

Il compasso è utilizzato anche per sapere quale parte del vascello viene esposto ad una nave che gli spara contro. Il compasso è piazzato sul bersaglio nel modo già descritto e i quadranti mostrati alla nave che spara, indicano quale parte del bersaglio viene colpito.



"Il principio essenziale del combattimento navale è di permettere a qualsiasi dannata nave in possesso della Marina, di essere nel luogo desiderato."

Capitano Grenfeld, della Hammer of Justice

TIPI DI NAVI

Battlefleet Gothic vi permette di combattere fra le stelle del Settore Gothico, durante il periodo di agitazioni e turbolenze che fu annunciato dalla nona Crociata Nera di Abaddon, avvenuta nel quarantunesimo millennio. Durante i conflitti di questa epoca si affrontarono navi di tutte le razze, imperiali, rinnegati, orki e eldar. Grossi incrociatori e navi da battaglia si affrontarono in giostrine galattiche con lance a fusione, scambiandosi un fitto fuoco di batterie, mentre le agili scorte approfittando della confusione della battaglia, cercavano di avere la meglio sulle flotte nemiche.

Nelle regole seguenti, i modelli Citadel utilizzati per giocare a Battlefleet Gothic sono chiamati navi. Ognuno di essi è una macchina individuale che ha capacità proprie, i diversi tipi di vascelli sono separati in tre categorie secondo le loro caratteristiche: le navi da battaglia, gli incrociatori e le navi di scorta.

Le **navi da battaglia** sono i vascelli più grandi che navigano nello spazio, capaci di assorbire una quantità di danni impressionante ed equipaggiate con batterie che potrebbero radere al suolo continenti interi. Queste navi sono imponenti e sono ovviamente molto lente da manovrare, per questo hanno bisogno del supporto fornito da navi più leggere.

Gli **incrociatori** sono l'ossatura di tutta la flotta, maneggevoli, ben armati, in grado di operare lontano dalla base per lunghi periodi. Vengono normalmente impiegati nell'uso intensivo di pattugliamenti prolungati, in embarghi, in raid nei settori nemici: durante le battaglie maggiori, sostengono le scorte nella protezione della flotta e formano la linea di fuoco una volta che le ostilità sono iniziate.

Le **scorte** sono i vascelli più comuni, rapidi, leggeri, e capaci a manovrare attorno alla navi più grosse che accompagnano per proteggerle dagli attacchi di siluri e respingere le scorte nemiche. A volte, svolgono missioni indipendenti, di protezione convogli, d'esplorazione e di caccia ai pirati.

Per ragioni di comodità, le navi da battaglia e gli incrociatori sono spesso denominati con il termine generico di *navi di linea* e si applica a tutti i vascelli di questi due tipi.

SCHEDE DELLE NAVI

Troverete più avanti nella sezione Navi del Settore Gotico, il profilo completo di tutti i vascelli disponibili in questo gioco. L'insieme delle caratteristiche specificherà il valore della loro velocità, della loro manovrabilità, della loro corazza e del loro armamento.

La tabella qui sotto indica le caratteristiche di un incrociatore imperiale classe Lunar e di un incrociatore del Caos classe Murder.

NOME: AGRIPPA		CLASSE: LUNAR		DISCIPLINA: 7	
TIPO/PS	VELOCITÀ	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA	ARCO FUOCO	
Batt. Laser di sinistra		30 cm	2	Sinistra	
Batt. Laser di dritta		30 cm	2	Destra	
Batterie artiglieria di sinistra		30 cm	6	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		30 cm	6	Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

NOME: UNCLEAN		CLASSE: MURDER		DISCIPLINA: 7	
TIPO/PS	VELOCITÀ	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA	ARCO FUOCO	
Batterie artiglieria di sinistra		45 cm	10	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		45 cm	10	Destra	
Batt. Laser di prua		60 cm	2	Fronte	

Nome : Tutte le navi hanno diritto a un nome! Soprattutto le navi di linea. La sezione "Navi del Settore Gotico" fornisce una lista dei nomi di vascelli più celebri che hanno preso parte alla Guerra Gotica sentitevi liberi di copiare tali nomi o di inventarne di vostri.

Classe: Le navi non sono tutte uguali, ognuna appartiene a una classe particolare. Diverse classi possono essere simili in termini di taglia e stazza ma differiscono nei dettagli: delle armi particolari possono essere state adattate su uno scafo classico, dei motori più grossi, la corazza rinforzata o indebolita.... Le navi possono anche passare da una classe all'altra in seguito a delle migliorie. Questo si può riscontrare esaminando un incrociatore imperiale classe Lunar e un incrociatore del Caos classe Murder. Notate che anche se sono dello stesso tipo, le loro caratteristiche sono differenti.

Disciplina: Il valore di Disciplina di una nave indica l'esperienza e l'addestramento del suo equipaggio come anche l'esperienza del suo capitano. In una semplice partita di Battlefleet Gothic, questo valore è generato a caso. Se le vostre navi partecipano ad una campagna, la Disciplina può evolversi in funzione delle loro azioni.

Tipo/Punti Struttura: Il tipo di nave indica se si tratta di una nave da battaglia, di un incrociatore o di una scorta. Il suo numero di Punti Struttura rappresenta la sua taglia, la concezione dello scafo e la grandezza dell'equipaggio, in altre parole il numero di volte che potrà essere danneggiata prima di essere ridotta allo stato di relitto. Notate che i Punti Struttura sono a volte chiamati Punti Danni, ma questi due termini hanno lo stesso significato. I due incrociatori del nostro esempio, hanno 8 Punti Struttura, che è la media per questo tipo di vascello.

Velocità: Indica quale distanza una nave può percorrere in un solo turno, potenzialmente si potrebbe muovere più rapidamente, ma dovrebbe convogliare più energia destinata al suo armamento. L'incrociatore del Caos dispone di un leggero vantaggio sulla sua controparte imperiale in velocità, che gli permette una maggiore spinta durante il combattimento.

Virate : Una nave vira normalmente una volta a turno. Questo valore indica a quale angolazione possono virare. Entrambe le nostre due navi possono ruotare di 45°, la norma degli incrociatori.

Scudi: Quasi tutte le navi sono protette da potenti generatori di campi di forza che assorbono o deviano il fuoco. Gli scudi sono classificati secondo il numero dei colpi che assorbono in un turno prima di essere temporaneamente saturati. Gli scudi dei due vascelli sono entrambi in grado d'assorbire due colpi.

Corazza: Il valore di corazza indica quanto sia protetta una nave e la difficoltà nel danneggiarla. Se una nave è bersagliata, l'attaccante deve ottenere su 1D6 un risultato superiore o uguale alla sua Corazza per causare danni. Quella dell'incrociatore del Caos è di 5+ su tutti i lati, ma la prua pesantemente rinforzata dell'incrociatore imperiale aumenta la sua Corazza a 6+ contro i colpi frontali.

Torrette: Oltre all'armamento pesante, la maggior parte delle navi sono equipaggiate per tutta la loro lunghezza da diverse torrette con cadenza di fuoco elevata per abbattere siluri e caccia. Ciascuna delle navi del nostro esempio ne conta abbastanza poiché il loro valore Torrette è di 2.

Armamento : Questa parte descrive la lista delle armi principali della nave e la loro locazione.

"Non c'è nulla di meglio che un uomo possa fare che sacrificare la sua vita in nome dell'Imperatore."

Iscrizione alla sommità del Monolito Gotico nella Sala degli Eroi.

Portata/Velocità: La portata massima delle armi è espressa in centimetri. Nel caso dei segnalini di supporto come siluri e caccia, indica invece, il valore della velocità con cui l'arma si muove verso il suo bersaglio. Come potete vedere, l'incrociatore classe Lunar incorpora sistemi d'arma migliori rispetto a quelli dell'incrociatore classe Murder, inoltre hanno anche una maggior portata.

Potenza di Fuoco/Forza: Maggiore è questo valore, più l'arma è efficace quando spara. Certi sistemi d'arma speciale come i siluri e le batterie laser hanno un valore di Forza invece che di Potenza di Fuoco. Nel nostro esempio, la migliore Potenza di Fuoco delle batterie dell'incrociatore classe Murder è contro bilanciata dalle batterie laser e dai siluri del vascello imperiale.

Arco di Fuoco: I sistemi d'arma non possono fare fuoco in tutte le direzioni ma l'arco di tiro dipende da dove sono posizionati sulla nave. La maggior parte dell'armamento dei nostri incrociatori è stato montato sui fianchi. Poche navi hanno armi rivolte posteriormente, in effetti, i motori sono solitamente troppo grandi e la perturbazione termica che generano rendono il puntamento delle armi praticamente impossibile.

+++ TRASMISSIONE.ORDINI+++ADUNATA.FLOTTA.AL.PUNTO.586/A(GETHSEMANE)+++SIGNORE.RAVENSBURG.AL.COMANDO.DELLA.DIVINE.RIGHT
+++PRESENZA.GRUPPO.DI.BATTAGLIA.FEROCIOS.REQUIRE+++PRESENZA.GRUPPO.DI.BATTAGLIA.IMPETUOUS.REQUIRE+++PRESENZA.PATTUGLIA.ERINYES.
REQUIRE+++OPERAZIONE.ERADICAZIONE.TOTALE.FORZE.NEMICHE.CON.TUTTI.MEZZI.NECESSARI+++POSSA.L.IMPERATORE.GUIDARE.I.VOSTRI.CANNONI+++

+++AL.VOSTRO.COMANDO+++PREGHIAMO.PER.L.IMPERATORE+++

DISCIPLINA

"E' una magnifica nave, senza dubbio, ma mi aspetto soprattutto che il suo equipaggio sappia la differenza fra dritta e sinistra!"

Attribuito all'Ammiraglio Rath al ricevimento del comando della corazzata classe Emperor Dominus Astra.

Anche la più piccola nave stellare è un prodigio di ingegneria, ricca di congegni e tecnologia di elevata raffinatezza. La grandezza reale delle navi stellari, è alquanto impossibile da immaginare considerando le migliaia di uomini d'equipaggio, addestrati a un'infinità di mansioni necessarie per mantenere l'intero vascello operativo. Viene detto

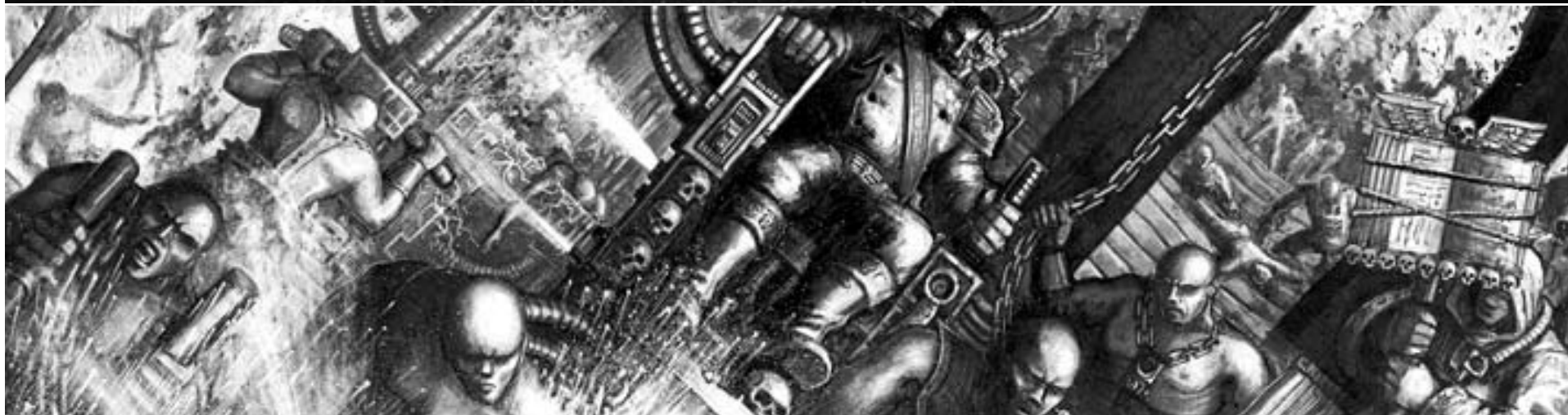
che nessun uomo potrebbe comprendere da solo la complessità di tutti i congegni e i sistemi che operano assieme per fare funzionare un simile vascello. Ciò nonostante, è il capitano con il suo equipaggio a determinare in quale modo una nave si comporterà in combattimento. Solo una nave sotto il comando di un bravo capitano con un equipaggio ben addestrato potrà prevalere.

L'esperienza del capitano e dei suoi uomini è misurata dal valore di Disciplina: più è elevato questo valore, migliore è il suo equipaggio. La Disciplina è molto importante, poichè serve per effettuare test in caso di ordini speciali.

VALORI INIZIALI

Come già detto precedentemente, prima di iniziare una partita, deve essere stabilito il valore Disciplina di ogni nave. Tira 1D6 per ogni vascello e controlla la seguente tavola qui sotto per identificare il suo valore di Disciplina.

RISULTATO	COMANDO
1	Novizio (D 6)
2-3	Recluta (D 7)
4-5	Veterano (D 8)
6	Esperto (D 9)



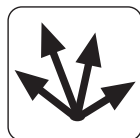
"L'Imperatore e' il padrone della galassia, ma il capitano e' il solo padrone a bordo della sua nave."

ORDINI SPECIALI

Esistono sei ordini speciali differenti, ognuno di essi permette al vascello di eseguire meglio alcune azioni relative al fuoco o alla navigazione. Questi sei ordini sono i seguenti:



Avanti Tutta : Il vascello dirige più potenza ai suoi motori per produrre un maggiore scatto di velocità, guadagnando quindi 4D6 cm di movimento supplementare. Le armi hanno efficacia dimezzata e la nave non può virare dopo avere effettuato questo ordine.



Nuova Rotta : La nave sacrifica parte della sua potenza di fuoco per virare bruscamente, permettendo al vascello di virare due volte, invece che una sola, durante la sua fase di movimento. Tuttavia la Potenza di Fuoco o la Forza delle Armi verrà dimezzata.



Indietro Tutta: La nave dirige una parte della sua energia ai retrorazzi per rallentare e mantenere la propria posizione. Ancora una volta, la Forza e la Potenza di Fuoco del suo armamento viene ridotta, ma il vascello ha la possibilità di virare bruscamente, quindi usando i retrorazzi potrà ruotare sul posto.



Agganciamiento: La nave mantiene una traiettoria costante e utilizza l'energia risparmiata per sparare salve multiple. Quest'ordine ha due effetti: il primo che la nave non può virare, il secondo che può rilanciare nuovamente tutti i tiri per colpire che hanno mancato durante la fase di fuoco. Questo, probabilmente è l'ordine più utile quando il nemico si trova a portata.



Ricarica Supporti: Tutte le navi cominciano la partita con il loro sistema di armi di supporto come siluri e velivoli d'attacco, carichi e pronti al lancio. Tuttavia, una volta lanciate, la nave deve ricaricarle nuovamente prima di poterle riutilizzare. Questo può essere effettuato grazie a un ordine speciale di *Ricarica Supporti* che non inibisce la manovrabilità o il fuoco della nave ma rimane un'azione vitale per le navi che si affidano principalmente a questo tipo di armi.



Prepararsi all'Impatto: Questo ordine è il più inusuale, nel senso che può essere usato durante la fase di fuoco di supporto o durante il turno nemico (di solito quando una salva sta per distruggere la nave). Il capitano ordina al suo equipaggio di prepararsi all'impatto: l'energia viene deviata agli scudi, i portelli anti esplosione chiusi e l'equipaggio si assicura a quello che può. Il vascello guadagna un tiro salvezza di 4+ su 1D6 contro ogni colpo inflitto dal nemico, ma l'efficacia del suo fuoco viene ridotto della metà e non può ricevere altri ordini speciali fino alla fine del proprio turno seguente, tempo necessario al personale di bordo per ridirigere l'energia, riaprire i portelli anti esplosione, ecc.

Ogni ordine speciale è spiegato dettagliatamente nelle sezioni appropriate e un sommario è incluso nella tabella di gioco per comodità.

EFFETTUARE UN TEST DI DISCIPLINA

Nel mezzo della battaglia, un ammiraglio può ordinare alla nave di effettuare ordini particolari come dirigere più potenza alle batterie o alla propulsione. Per applicare gli effetti di un ordine, il vascello che lo riceve deve prima superare un *test di Disciplina*.

Per effettuare un test di Disciplina, tirate 2D6 e confrontate il risultato con il valore di Disciplina della nave. Se il risultato è uguale o inferiore a questo valore, la nave è riuscita nel suo test e potete applicare l'ordine. Per ricordarlo, piazzate un dado di ordini speciali vicino al modello con il simbolo appropriato rivolto verso l'alto.

Per tutti gli ordini ad eccezione di *Prepararsi all'Impatto*, tutti i test si effettuano all'inizio della fase di movimento, prima di spostare la nave.

Se il risultato dei due dadi è superiore al valore di Disciplina della nave, il test è fallito e l'ordine speciale non si applica. Inoltre, una volta fallito un test di Disciplina da una nave della flotta, nessun'altra nave potrà tentare test di Disciplina per effettuare un ordine speciale durante il turno. Si presume che il tempo perso per cercare di fare eseguire l'ordine, non permetta più a nessuno di tentarne altri.

"Colui che trae profitto da un'opportunità è l'uomo giusto."

Ammiraglio della Flotta Hawke.



Modificatori alla Disciplina

Certe circostanze rendono gli ordini speciali più facili o più difficili da eseguire. Due modificatori, uno negativo e l'altro positivo, possono influenzare i test di Disciplina.

Sotto il fuoco nemico: -1

Se alcuni Segnalini d'Impatto sono in contatto di basetta con una nave, questa si trova sotto il fuoco nemico e soffre di un malus di -1 alla Disciplina. I Segnalini d'Impatto sono descritti in dettaglio nella sezione che tratta il fuoco. Per il momento, vi basta sapere che rappresentano l'impatto delle armi, le nuvole di detriti, la radioattività o altri fenomeni nocivi all'efficienza operativa di una nave.

Contatto nemico: +1

Gli ordini speciali eseguiti dai vascelli nemici creano delle variazioni di attività che rendono più facile la scelta di una risposta adeguata. Per questo motivo, si applica un bonus di +1 alla Disciplina se almeno una nave nemica sta eseguendo un ordine speciale.

*Per esempio, l'incrociatore imperiale Agrippa ha un valore Disciplina di 7 e vuole usare l'ordine speciale **Avanti Tutta** per raggiungere un incrociatore del Caos. Quest'ultimo, aveva ricevuto l'ordine **Agganciamento** il turno precedente, quindi l'Agrippa ottiene un bonus di +1 alla Disciplina. Tirando due dadi, il giocatore imperiale ottiene un totale di 8 e riesce quindi nel suo test avendo raggiunto un risultato uguale alla sua Disciplina modificata dal bonus di +1.*

Altri Test di Disciplina

A volte una nave dovrà testare contro il valore di Disciplina per una ragione diversa dall'esecuzione di ordini speciali, ad esempio quando il capitano ed il suo equipaggio devono reagire ad una situazione pericolosa o prendere una decisione eroica.

Ad esempio, un test contro la Disciplina è necessario, per speronare una nave nemica, navigare in un campo di asteroidi o effettuare un'azione particolare. Questi test si effettuano allo stesso modo tirando due dadi e confrontando il totale con il valore di Disciplina della nave: se è inferiore o uguale, il test è riuscito.

Questi test di Disciplina possono essere tentati anche se un test di Disciplina per gli ordini speciali è stato fallito durante il turno.

SOMMARIO DEGLI ORDINI SPECIALI**RICARICA SUPPORTI**

Il vascello può ricaricare i sistemi d'arma di supporti di cui è equipaggiato, durante la fase di fuoco

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a una.

Armamento: Pieno potenziale.

**AVANTI TUTTA**

La nave si può muovere più rapidamente.

Velocità: Velocità di crociera +4D6 cm (un solo tiro per tutta la formazione).

Virate: Nessuna.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**INDIETRO TUTTA**

La nave può muovere fino alla metà della sua velocità di crociera o rimanere stazionaria.

Velocità: Fino alla metà della velocità di crociera.

Virate: Fino a una.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**AGGANCIAMENTO**

I tiri per colpire falliti con le batterie laser e d'artiglieria, possono essere tirati nuovamente.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Nessuna.

Armamento: Pieno potenziale.

**NUOVA ROTTA**

La nave può effettuare una virata supplementare.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a due.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

**PREPARARSI ALL'IMPATTO**

Questo ordine può essere usato durante il turno dell'avversario o nella fase di supporto, rimpiazzando l'ordine speciale al quale la nave stava obbedendo. Essa ottiene un tiro salvezza di 4+ contro ogni punto danno inflitto (i colpi inflitti agli scudi non possono essere salvati). La nave non può ricevere nessun altro ordine speciale fino a quando questo è in gioco. Lasciate l'ordine attivo fino alla fine del turno seguente della nave.

Velocità: Dalla metà della velocità di crociera fino al suo massimo.

Virate: Fino a una.

Armamento: Potenziale ridotto della metà.

IL TURNO

Una partita di Battlefleet Gothic non si svolge come una partita di scacchi dove ogni avversario muove un pezzo alla volta. Centinaia di azioni vengono effettuate simultaneamente, le navi manovrano e fanno fuoco le une contro le altre, i caccia e i bombardieri vengono lanciati in vaste ondate offensive e i siluri sibilano verso i loro bersagli.

Nel corso di una vera battaglia le azioni si susseguono con un ritmo estremamente veloce e caotico. Per rappresentare il susseguirsi di tali eventi in BattleFleet Gothic i giocatori muovono le loro navi ogni turno: in questo modo i vascelli possono spostarsi fare fuoco e dare ordini come se fosse un vero scontro. Il giocatore A comincia manovrando ed agendo con i suoi vascelli, dopo è il turno del giocatore B e di nuovo quello del giocatore A e così via.

All'inizio del proprio turno, un giocatore può fare agire tutte le sue navi. I movimenti e il fuoco sono trattati separatamente gli uni dopo gli altri: il giocatore ha inizialmente l'opportunità di spostare tutte le sue navi poi di fare fuoco con quelle che ne hanno la possibilità. E' quindi più facile sapere quando le azioni di ogni giocatore sono state completate.

Ogni azione si svolge durante la fase appropriata, questa potrebbe essere la fase di movimento, di fuoco o di supporto. Quello che accade precisamente

durante ognuna di queste fasi è descritta più a fondo nella sezione sulla sequenza del gioco.

CHI INIZIA PER PRIMO

Ci sono diversi modi per determinare quale dei due giocatori ottiene il primo turno. Normalmente, ognuno tira 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto può decidere se giocare per primo o per secondo. A volte, il tipo di partita, deciderà per voi: per esempio, in *I Predoni* l'attaccante sarà sempre il primo.

Tutti i vari tipi di battaglie diverse sono spiegate nella sezione Scenari.

FINE DELLA BATTAGLIA

Una partita di Battlefleet Gothic si può concludere in diversi modi. Ordinariamente, la battaglia continua fino a quando uno dei due abbandona il campo o quando non ci sono più navi sul tavolo.

Tuttavia, in certe battaglie, i giocatori possono ottenere una vittoria per "morte improvvisa" mettendo fine immediatamente alla partita, ad esempio distruggendo la nave ammiraglia nemica. Se non avete la possibilità di giocare per lungo tempo, potete decidere ugualmente di mettere termine alle ostilità ad un ora prefissata.

I modi differenti su come terminare una partita sono spiegati nella sezione Scenari.

ECCEZIONI

I giocatori potrebbero a volte compiere certe azioni anche se non è il loro turno, come per esempio dare un ordine speciale *Prepararsi all'Impatto*. Qualche volta un evento particolare interromperà il turno di un giocatore, come l'individuazione di una nave nemica. La cosa più importante da tenere a mente è che la sequenza del turno riprende sempre normalmente dopo questa interruzione.



SEQUENZA DEL TURNO

1. FASE DI MOVIMENTO

E' in questa fase che le navi si muovono.

Il giocatore comincia rimuovendo tutti i dadi degli ordini speciali eseguiti nel turno precedente, ad eccezione dell'ordine *Prepararsi all'Impatto* che rimane in gioco per questo turno.

Lo spostamento delle navi e degli squadroni avviene uno alla volta. Il giocatore può anche effettuare dei test di Disciplina per eseguire ordini speciali prima di muovere una nave o uno squadrone. Appena uno di questi test è fallito, nessun altro ordine potrà essere tentato nello stesso turno.

Ricordate che le navi devono muoversi sempre di almeno metà della loro velocità a meno che non abbiano ricevuto l'ordine speciale *Indietro Tutta* che permetterebbe loro di rimanere anche ferme sul posto. Consultate le regole del movimento per maggiori dettagli sullo spostamento delle navi.

2. FASE DI FUOCO

È durante questa fase del proprio turno che i giocatori possono impiegare le batterie delle loro navi per colpire vascelli nemici a portata di tiro. Le regole di questa sezione trattano il fuoco e imparerete cosa fare per risolverlo.

3. FASE DI SUPPORTO

I due giocatori possono muovere i segnalini di supporto lanciati precedentemente durante la fase di fuoco o presenti sul tavolo da un turno precedente. Vedere le regole sulle armi di supporto.

4. FASE FINALE

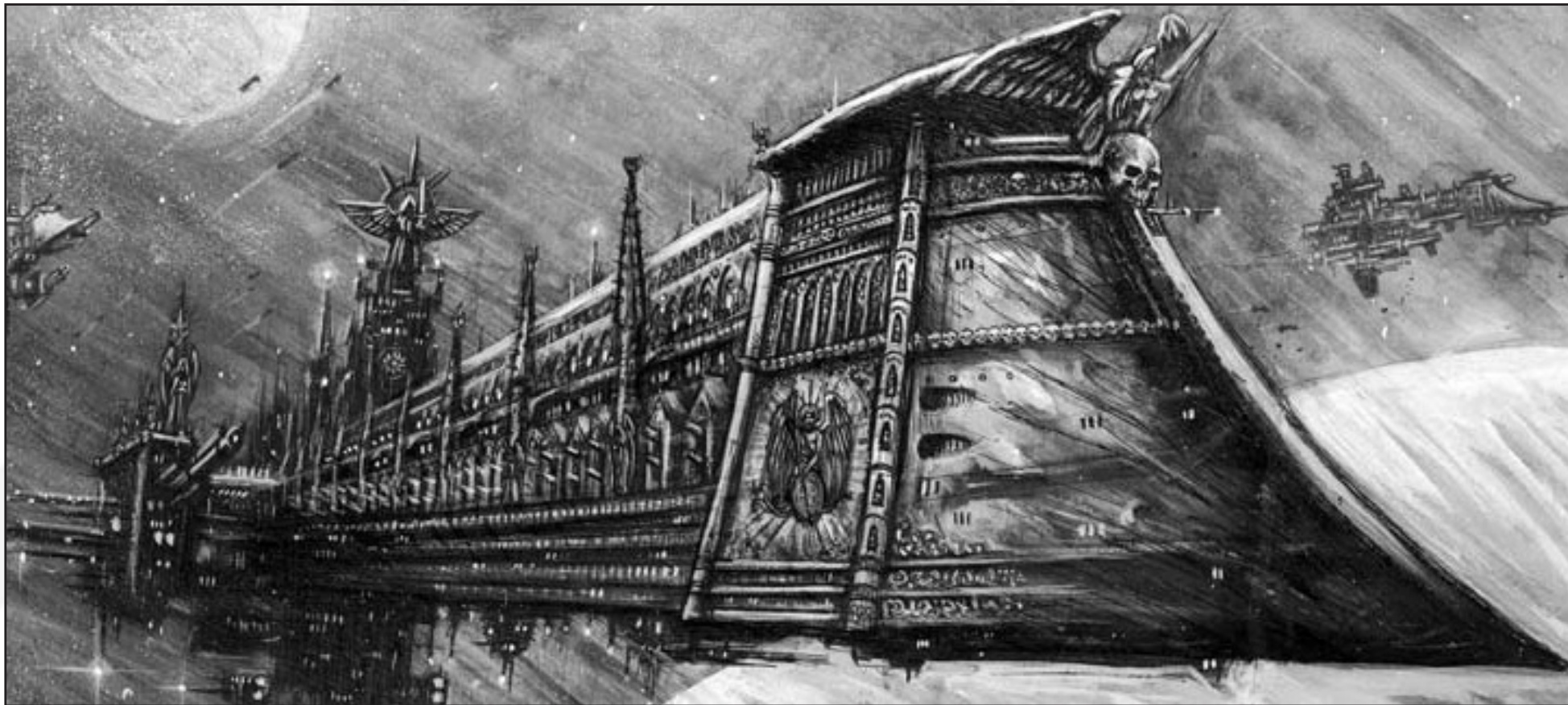
I due giocatori possono tentare di riparare i danni critici che sono stati inflitti ai loro vascelli ed il giocatore di turno potrà eliminare 1D6 Segnalini d'Impatto dal tavolo. La sezione dedicata alla fase finale vi indicherà come effettuare le riparazioni e come eliminare i Segnalini d'Impatto.



LA FASE DI MOVIMENTO



Nel corso della fase di movimento, la flotta manovra per ingaggiare il nemico. Manovrare la flotta in modo adeguato è di vitale importanza: alle volte è importante mantenere una certa distanza dal nemico mentre a volte è necessario colpire in combattimento ravvicinato. La fase di movimento offre molte opportunità, quella di circondare un bersaglio per distruggerlo meglio, di sfondare il cuore della linea nemica, di nascondersi dietro pianeti, d'allontanarsi da navi pericolose o di tendere imboscate eliminando capitani imprudenti. Tutto questo potrà essere orchestrato durante la fase di movimento da un accorto ammiraglio.



MOVIMENTO BASE

Un giocatore potrà muovere ognuna delle sue navi della distanza massima di movimento ogni turno. Una volta che la nave ha effettuato il movimento, il giocatore ne sceglie un'altra fino a che, tutte le navi che desidera manovrare non siano state mosse. Questo può essere riassunto nel seguente modo:

1. Segliete una nave.
2. Muovete la nave fino alla sua distanza di movimento massima.
3. Passate a un'altra nave.

Nota che un giocatore è **obbligato** a muovere tutte le sue navi di almeno il movimento minimo, a meno che non stia eseguendo l'ordine speciale *Indietro Tutta* per rimanere stazionario.

DISTANZA DI MOVIMENTO

Le navi sfrecciano nel firmamento grazie a potenti motori, le loro sezioni posteriori non sono altro che una massa di enormi tubi, collegati a compartimenti pieni di macchine urlanti che possono occupare fino a un terzo dello scafo. Nel combattimento spaziale, la potenza di accelerazione che dispone una nave può fare la differenza tra la sopravvivenza o la distruzione

Tutte le navi possono muovere fino al massimo della loro velocità di crociera che varia da una nave all'altra. Per esempio, la velocità di un incrociatore imperiale classe Lunar è di 20 cm per turno.

Il movimento normale di una nave può a volte essere incrementata dall'ordine speciale *Avanti Tutta* descritto su questa pagina, o al contrario essere rallentato dalle circostanze della battaglia. I danni subiti possono inibire l'efficienza dei motori e ridurre la velocità massima del vascello. Inoltre una nave la cui traiettoria è ostacolata da dei Segnalini d'Impatto, rallenterà a causa delle onde d'urto e delle esplosioni.

Distanza Minima di Movimento

Nello spazio, la potenza conferita alle navi genera un'enorme spinta inerziale: se la nave tentasse di rallentare senza una certa preparazione, alcune sue parti si troverebbero a viaggiare a velocità diverse e la probabilità che la sua struttura si danneggi sarebbe alta. A causa di questo, le navi devono sempre muovere di almeno la metà della propria velocità massima a meno che non stiano eseguendo l'ordine speciale *Indietro Tutta* descritto qui sotto.

Ordine Speciale: *Avanti Tutta*



Una nave può avanzare molto più velocemente della sua velocità di crociera grazie all'ordine speciale *Avanti Tutta*. Se riesce nel suo test di Comando, aggiunge 4D6 cm alla sua distanza di movimento è obbligata a percorrerla integralmente. Un ordine speciale *Avanti Tutta* non permetterà al vascello di ruotare e il suo tiro sarà meno efficace, come spiegato nella fase di fuoco. Questo ordine è soprattutto utile per avvicinarsi a un nemico in fuga o per fuggire da una brutta situazione.



Ordine Speciale: *Indietro Tutta*

Una nave non può muoversi meno della metà della propria velocità di crociera a meno che non segua questo ordine speciale. Se riesce nel test di Disciplina, si muoverà meno della metà della propria velocità di crociera o potrà anche rimanere stazionaria. Una nave che segue questo ordine potrà ruotare, ma il suo tiro sarà meno efficace. *Indietro Tutta* è molto utile quando un movimento porterebbe la nave nel raggio di fuoco nemico o la farebbe sfracellare contro un asteroide.

VIRARE

Più una nave è grande, meno riuscirà a manovrare. Mentre le scorte leggere rimangono relativamente agili, i lunghi incrociatori sono ben più pesanti e i tempi che necessitano tra l'inizio di una rotazione e la virata effettiva è considerevole. Questo tempo è addirittura maggiore nelle navi da battaglia.

Quando si muovono, le navi devono avanzare dritte davanti a loro in linea retta. Tuttavia, possono compiere una virata come parte integrante del loro movimento, a meno che un ordine speciale non lo impedisca.

Una nave può virare al massimo di 45° o di 90°, secondo quello indicato nelle sue caratteristiche. Un incrociatore imperiale classe Lunar può, per esempio, effettuare virate fino al massimo di 45°.

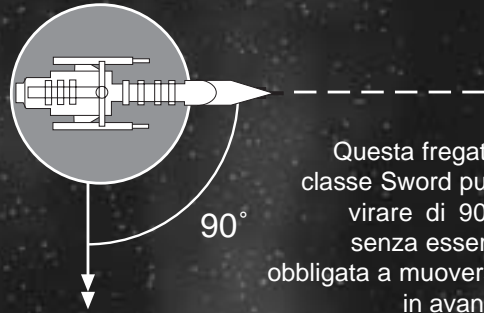
Prima di potere virare, la maggior parte delle navi sono obbligate a percorrere una certa distanza che dipende dal loro tipo:

- Una nave da battaglia deve percorrere 15 cm prima di potere eseguire una virata.
- Un incrociatore deve percorrere 10 cm prima di potere eseguire una virata.
- Una scorta può eseguire una virata in qualsiasi punto del suo movimento.

"Benedetto sia il plasma della sala macchine,
Spiritus Machina, salvaci dalle fiamme divine.
Infondi nella nostra volontà il potere della luce
Fai che la Macchina funzioni per il meglio"

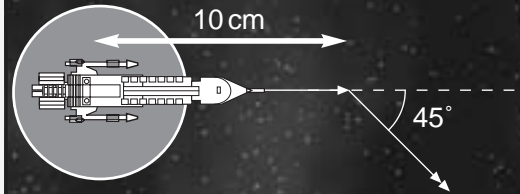
Catechismo del Motore Santo

VIRATA BASE 1



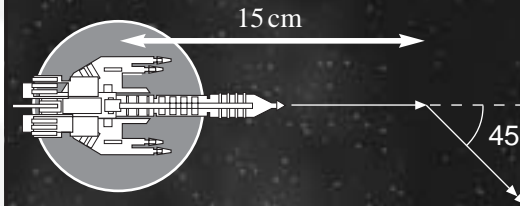
Questa fregata classe Sword può virare di 90° senza essere obbligata a muoversi in avanti.

VIRATA BASE 2



Questo incrociatore classe Lunar deve avanzare almeno 10 cm in avanti prima di poter virare di 45°.

VIRATA BASE 3



Questa nave da guerra classe Retribution deve avanzare almeno 15 cm prima di poter virare di 45°.

Il suo grande talento era essere nel posto giusto al momento giusto, altri non sarebbero stati così scaltri."

Capitano Compel Bast
a proposito dell'Amiraglio Ravensburg.

Ordine Speciale: Nuova Rotta

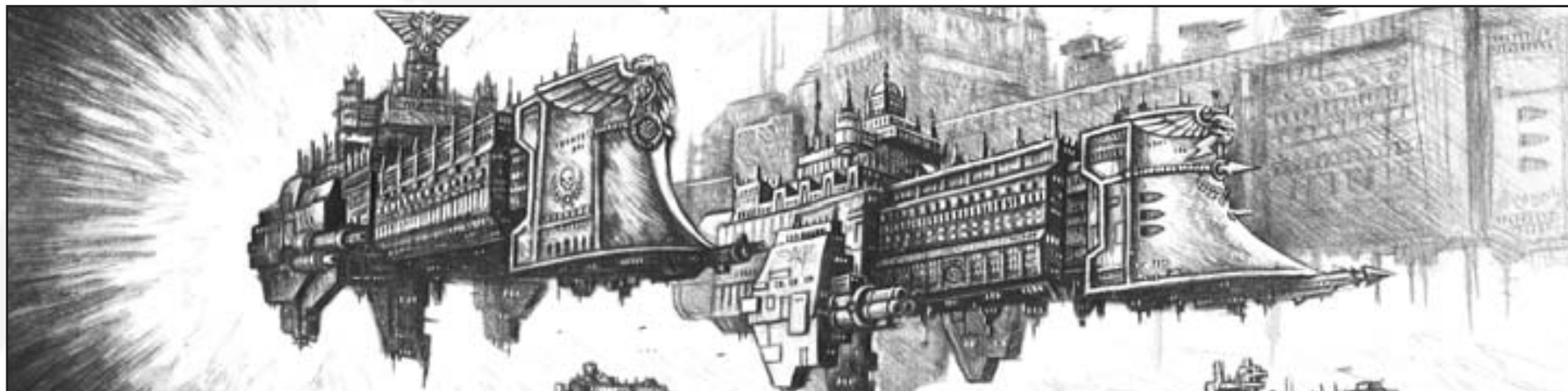
Grazie all'ordine speciale *Nuova Rotta*, una nave può virare più rapidamente. Nel caso in cui riesca nel suo test di Comando, questo ordine permette di effettuare una virata supplementare durante il suo movimento, ma sarà meno efficace durante la fase di fuoco, come spiegato nella relativa sezione. Dare l'ordine di una *Nuova Rotta* è soprattutto utile per ottenere un angolo d'attacco più favorevole contro un avversario che stia tentando di fuggire o per manovrare attorno ad una nave nemica più pesante. Tutte le normali restrizioni (come quella di muovere di 10 cm un incrociatore prima di ruotarlo, ecc.) si applicano alla seconda virata.

Ordine Speciale: Avanti Tutta

Come già menzionato, una nave che obbedisce all'ordine *Avanti Tutta* non può ruotare.

Ordine Speciale: Indietro Tutta

Una nave che utilizza *Indietro Tutta* può effettuare un'unica virata senza essere obbligata a muoversi.



LA FASE DI FUOCO



Durante questa fase, le vostre navi hanno l'opportunità di utilizzare due tipi di armamenti : quelli a fuoco diretto o le armi di supporto. Il fuoco diretto include le armi laser, raggi a fusione e lancia-plasma i cui proiettili, quando lanciati, coprono in un attimo diverse decine di migliaia di chilometri. Le armi di supporto includono i siluri e i velivoli d'attacco, lanciati durante la fase di fuoco, ma i cui effetti non sono risolti fino a quando non colpiscono il loro bersaglio nella fase di supporto.



L' Incendrius tremava al fuoco continuo dei nostri ponti d'armamento. Una dopo l'altra, le nostre bordate, allineate sulla prua del nostro gran incrociatore, penetravano i suoi scudi devastando la corazza frontale. Il nemico tentò una virata al fine di utilizzare le proprie batterie, ma il Capitano Grendl anticipando la manovra si spostò con essa, continuando a riversare contro il torrente di plasma. Lingue di fuoco cominciarono a lambire il fianco di sinistra dello scafo dei traditori, ora che le fessure lasciavano uscire nel vuoto aria pressurizzata, infiammata dalla perpetua tempesta di plasma che cadeva."

Estratto dal libro di bordo del Terzo Luogotenente Brass, in evocazione alla distruzione della Portatrice di Disperazione ad opera dell'Incendrius.

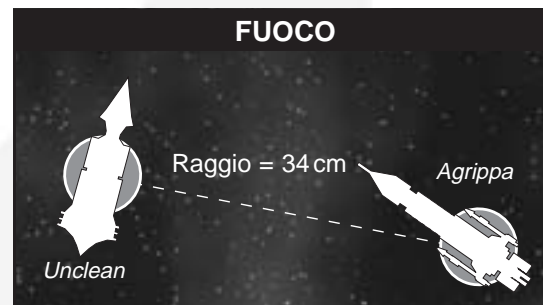
FUOCO DIRETTO

Il fuoco diretto di una nave usa le batterie d'artiglieria, i pezzi di batterie laser e il cannone nova. Durante il suo turno, un giocatore può effettuare attacchi di fuoco diretto con ciascuno dei suoi vascelli: per fare questo, alcune delle loro armi devono avere, nel loro arco di fuoco, un nemico a portata. Quando una nave ha finito di sparare, il giocatore ne seleziona un'altra fino a quando non ha sparato con tutte le navi che desideravano farlo. Riassumendo:

1. Scegliete una nave con cui sparare.
2. Verificate che ci siano bersagli a portata
3. Verificate se la nave possiede delle armi a portata nell'arco di fuoco dove si trova il bersaglio.
4. Risolvete il fuoco.
5. Scegliete un'altra nave con cui sparare.

RAGGIO

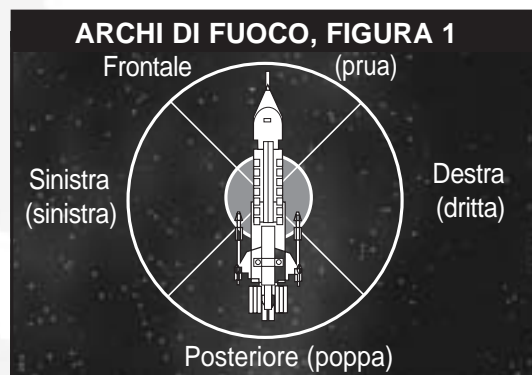
Misurate la distanza che separa il bersaglio dalla nave che spara. Poi controllate le caratteristiche per verificare il raggio delle armi: un'arma che non è a portata non può sparare. Poiché le dimensioni delle navi variano enormemente, ricordate che le distanze tra due modelli sono calcolate partendo dal centro delle rispettive basette.



L'Unclean decide di bersagliare l'Agrippa. Le due navi sono distanti 34 cm, le batterie dell'Unclean (che hanno un raggio di 45 cm) sono quindi in grado di sparare.

ARCHI DI FUOCO

Le armi dispongono solo di un certo angolo di visuale secondo la loro posizione sulla nave. I differenti archi di fuoco sono: frontale, posteriore, destra e sinistra.



Un sistema d'armamento deve avere un bersaglio in vista nel suo arco di fuoco per potere aprire il fuoco.



L'Agrippa si trova nell'arco di destra dell'Unclean, il quale può quindi dirigere contro di lui tutte le armi di questo fianco che abbiano una portata sufficiente.

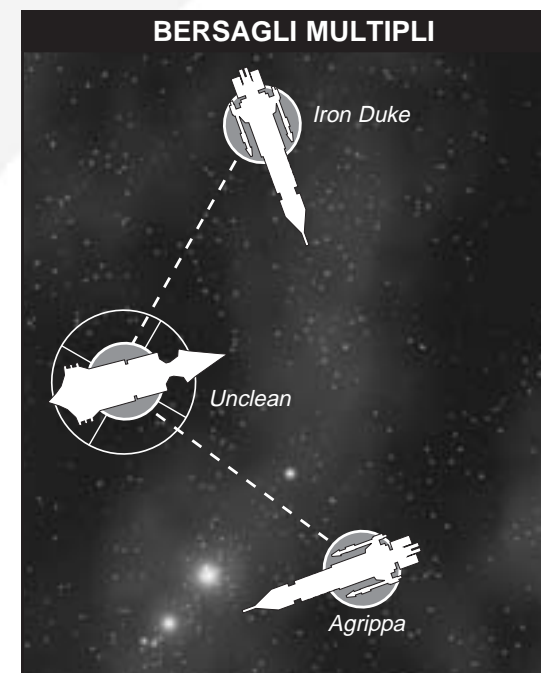
Certi sistemi d'arma non sono limitati a un solo arco di fuoco, alcuni incrociatori dispongono di armi dorsali montate sulla sommità del loro scafo e possono sparare frontalmente, a sinistra e a destra. Altre, possono sparare in tutte le direzioni.

BERSAGLI PRIORITARI

I nemici più vicini costituiscono una minaccia immediata rispetto a quelli più lontani. Una nave deve generalmente sparare al bersaglio nemico più vicino, ma può anche decidere di mirare ad un altro bersaglio se riesce in un test di Disciplina su 2D6.

Bersagli Multipli.

Capita spesso che solo una parte dell'armamento di una nave possa essere diretto contro il nemico più vicino. Gli altri sistemi d'arma possono quindi scegliere altri bersagli, purché il nemico bersagliato per primo sia quello più vicino nel loro arco di fuoco.



Questo esempio mostra l'Unclean impegnato a utilizzare l'armamento del suo fianco sinistro, contro l'Iron Duke e quello del suo fianco destro contro l'Agrippa.

"Nessuna battaglia mal pianificata e' mai stata vinta. Nessun piano mal congegnato ha mai avuto successo."

Ammiraglio Ravensburg

FUOCO DIRETTO DELLE BATTERIE LASER

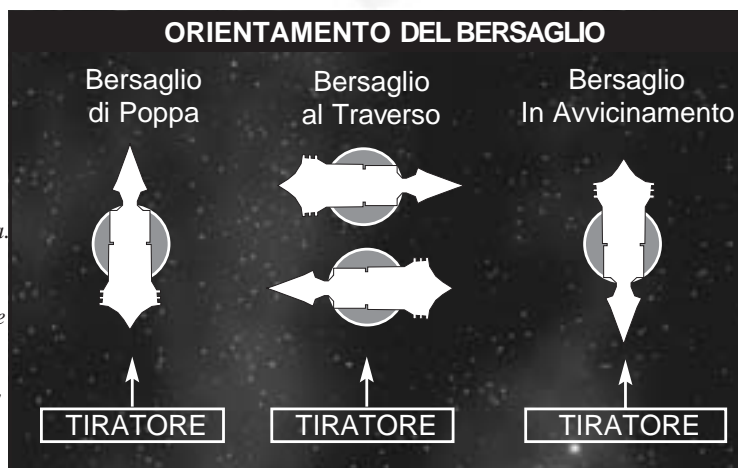
Questi pezzi sono armi che richiedono una quantità incredibile d'energia, i loro colpi possono perforare senza alcun sforzo uno scafo corazzato o tagliare una scorta in due. Sulle navi caotiche o imperiali, sono generalmente costituite da tre o quattro proiettori d'energia in una torretta, dove i flussi vengono concentrati in un solo raggio.

Regole delle Batterie Laser

Se un bersaglio si trova a portata e nell'arco di fuoco di un pezzo, tirate semplicemente 1D6 per ognuno dei suoi punti Forza. Tutti i risultati di 4, 5 o 6 colpiscono il bersaglio, indifferentemente dal valore della Corazza infliggendo un Punto Danno.

Per esempio, l'Agrippa dispone di batterie laser a Forza 2. Se decidesse di utilizzarle, dovrebbe tirare 2D6 e provocherebbe un Punto Danno per ogni dado con un risultato di 4 o più.

L'orientamento dipende dall'arco entro il quale si trova la nave che spara sul suo bersaglio, come mostra questo diagramma. L'orientamento e il tipo del bersaglio permette di determinare quale colonna della Tabella dell'Artiglieria utilizzare.



FUOCO DIRETTO DELLE BATTERIE D'ARTIGLIERIA

Le batterie d'artiglieria formano l'armamento principale nella maggior parte delle navi da battaglia, i cui scafi sono tempestati di cannoni. Ogni batteria è costituita da molte file di armi diverse: proiettori al plasma, cannoni laser, tubi lancia-missili, rampe di proiettili subsonici, raggi fusori e pulsar gravitonici. Queste batterie sparano in salve coordinate in modo che i loro bersagli si trovino nel mezzo d'un uragano di distruzione.

Regole delle Batterie d'Artiglieria

Se un bersaglio si trova a portata e nell'arco di fuoco di una batteria d'artiglieria, rilevate la Potenza di Fuoco tra le caratteristiche della nave e confrontatela con il tipo di bersaglio e il suo orientamento nella Tabella dell'Artiglieria.

Se diverse batterie di una sola nave sparano sullo stesso bersaglio, sommate la loro Potenza di Fuoco prima di consultare la Tabella dell'Artiglieria. Cercate questa Potenza di Fuoco globale nella colonna di sinistra, dopodichè ricercate in alto nella tabella la colonna corrispondente al tipo di bersaglio.

Il modo in cui è orientato il bersaglio è importante per la risoluzione del fuoco, poichè è molto più

ORIENTAMENTO DEL BERSAGLIO

In Avvicinamento



L'orientamento del bersaglio è determinato utilizzando il compasso controllando in quale arco passa la linea di fuoco della nave che spara.

"Siamo a corta gittata, crivellategli la prua Non ci dimenticheranno facilmente !!"

Ordini del Capitano Grenfield durante la Battaglia di Merlin VI

arduo colpire una nave che attraversa il vostro arco di vista rispetto a un'altra che si avvicina o si allontana.

Comparando la Potenza di Fuoco del tiro con il tipo del bersaglio e il suo orientamento, otterrete il numero di dadi da tirare. Ogni dado che ottiene un risultato superiore o uguale al valore di Corazza del bersaglio, colpisce e infligge un Punto Danno.

UTILIZZARE LA TABELLA DELL'ARTIGLIERIA



L'Unclean apre il fuoco con le sue batterie di artiglieria di dritta, le quali hanno una Potenza di Fuoco pari a 10. L'Agrippa è una nave di linea che si avvicina di prua. Dopo avere consultato la Tabella dell'Artiglieria, l'Unclean tira 7D6. La Corazza frontale della Agrippa è di 6+, l'Unclean deve quindi ottenere dei 6 per colpire.

Modificatori al tiro

Certe circostanze influiscono, a volte, sulla difficoltà di un tiro: per esempio, le navi molto lontane saranno più difficili da colpire rispetto a quelle che si trovano più vicine. Inoltre, un bersaglio può essere oscurato da detriti o da radiazioni rappresentate dai Segnalini d'Impatto. Questi ultimi sono descritti in dettaglio più avanti. Per il momento vi basta sapere che possono influenzare la visibilità.

I modificatori si applicano sotto forma di slittamento di colonna. Al momento di determinare il numero dei dadi per colpire che dovrete tirare, una situazione favorevole (come essere a corta gittata) vi permette di utilizzare la colonna alla sua sinistra, un'altra condizione sfavorevole vi obbliga ad utilizzare la colonna alla sua destra. I modificatori al tiro possono riassumersi nel seguente modo:

Modificatori:

- > Bersaglio in un raggio di 15 cm: una colonna verso sinistra.
- > Bersaglio a più di 30 cm: una colonna verso destra.
- > Segnalino d'Impatto interposto tra la nave ed il suo bersaglio: una colonna verso destra.

Per riprendere il nostro esempio, l'Unclean tira 7D6 per sparare sull'Agrippa. Se questo bersaglio si trovasse a meno di 15 cm, lo slittamento di una colonna verso sinistra nella Tabella dell'Artiglieria farebbe passare questo numero a 9D6. Al contrario, più di 30 cm tra le due navi ridurrebbe il numero dei dadi a 5D6.

Dividere il fuoco

Una nave può scegliere di dividere la Potenza di Fuoco delle sue batterie o la Forza delle sue batterie laser tra diversi bersagli. Ricordatevi che la nave deve effettuare con successo un test di Disciplina per potere sparare ad un nemico più lontano.

Ordine Speciale : Agganciamento

Grazie a questo ordine speciale, una nave può aumentare la precisione del fuoco. Se riesce nel suo test di Disciplina, può allora rilanciare tutti i dadi per colpire delle sue batterie d'artiglieria e batterie laser, durante la fase di fuoco. Raccogliete ogni dado che ha mancato il suo bersaglio e tiratelo nuovamente. Una nave che obbedisce all'ordine speciale *Agganciamento* non può virare durante la fase di movimento, poichè mantiene una traiettoria fissa e dirige la potenza delle sue turbine verso i suoi sistemi d'armamento. Questo ordine speciale è veramente utile una volta che la nave è a gittata e non necessita alcuna virata.

TABELLA DELL'ARTIGLIERIA					
IN AVVICINAMENTO		NAVE DI LINEA	NAVI DI SCORTA		
DI POPPA			NAVE DI LINEA	NAVI DI SCORTA	
DI TRAVERSO				NAVE DI LINEA	NAVI DI SCORTA
SPECIALE *	DIFESE				Supporti
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

Nota: Per comodità, gli incrociatori e le navi da guerra sono nominate con il termine generico nave di linea.

**Il fuoco sulle difese (batterie a terra e satelliti, per esempio) e dei segnalini di supporto non sono influenzati dal loro orientamento.*

I lamenti dell'equipaggio furono coperti dalla voce ferma e tonante del Capitano Artigliere Murman.

"Muovetevi, ratti spaziali! Spezzatevi la schiena nel sacro nome dell'Imperatore!"

Nel clangore di ingranaggi in movimento, i quaranta uomini tiravano catene per portare in posizione l'enorme proiettile del macrocannone.

"E' sufficiente, prepararsi a ricaricare!" ordino' Murman. Gli uomini lasciarono le catene e si misero a fianco dell'enorme finestra d'espulsione. Al segnale del Capitano Artigliere dieci uomini aprirono il blocco della culatta. Quando fu aperto gli altri azionarono il verricello di carico infilando, nel cuore del cannone, il proiettile pesante diverse tonnellate. Con un clangore assordante la culatta fu chiusa nuovamente.



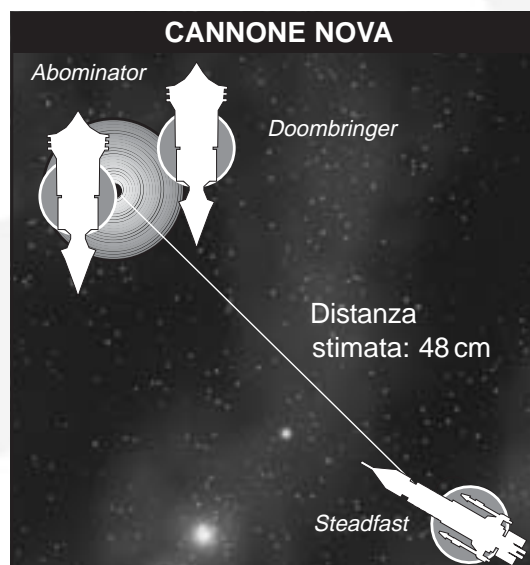
CANNONE NOVA

Si tratta di una arma gigantesca, normalmente montata sulla prua, in quanto, il rinculo generato possa essere compensato dalla potenza dei motori. Grazie a dei propulsori gravitonici, un canone nova può sparare un proiettile ad una velocità prossima a quella della luce regolato per esplodere ad una distanza predeterminata con una potenza maggiore ad una dozzina di bombe al plasma.

Regole del Cannone Nova

Nominate un bersaglio e stimate la distanza che lo separano dal cannone nova. Posizionate di seguito la sagoma del cannone in modo che il suo bordo più lontano dalla vostra nave sia alla distanza stimata rispettando sempre la gittata massima dell'arma. Se il foro centrale della sagoma tocca la basetta di una nave, amica o nemica, essa subirà 1D6 di Punti Danno qualunque sia il valore della sua Corazza. Una nave la cui basetta è parzialmente coperta dalla sagoma subisce un danno automatico. Se nessuna nave è colpita, piazzate un Segnalino di Impatto sotto il centro della sagoma (vedere più avanti per i dettagli sui Segnalini d'Impatto).

Gittata Minima: A differenza della maggior parte delle armi, i cannoni nova esigono una certa distanza di sicurezza. La stima non può essere inferiore a 30 cm, la distanza minima che il proiettile deve percorrere prima della detonazione.



Nel diagramma, un incrociatore classe Dominator, lo Steadfast, spara col suo cannone nova sull'Abominator stimando una gittata di 48 cm. Il bordo della sagoma è piazzato a questa distanza, il suo foro centrale copre parzialmente la basetta dell'Abominator, infliggendogli 1D6 Punti Danno. Lo Doombringer si trova in prossimità ed è coinvolto anche esso nell'esplosione subendo un Punto Danno.

NOTA IMPORTANTE : Se alcune delle vostre navi sono equipaggiate con cannoni nova, dovete stimare con tutte prima di procedere al resto del fuoco. La ragione è estremamente semplice: alcuni individui con pochi scrupoli potrebbero approfittare di un tiro con altri armi per "stimare" meglio una distanza dopo avere preso tutte le misure e elaborato sapienti calcoli. Di conseguenza, se dimenticate di aprire il fuoco con i vostri cannoni nova prima di passare alle altre armi, non potrete più utilizzarli durante il turno.

Ordini Speciali: *Avanti Tutta / Indietro Tutta / Nuova Rotta*

Una nave che obbedisce agli ordini speciali *Avanti Tutta*, *Indietro Tutta* e *Nuova Rotta* sacrifica la propria capacità di fuoco migliorando quella dei suoi motori. Durante la fase di fuoco, la nave che segue questi ordini divide per due la Potenza di Fuoco delle batterie d'artiglieria e la Forza delle batterie laser (arrotondato per eccesso). I cannoni nova non possono sparare.

"Questo è un colpo, un colpo molto efficace!"

Attribuito al Colonnello Bast durante la Difesa d'Orar.

DANNI

Certe navi montano armi molto potenti in grado di ridurre delle intere città allo stato di pianure vetrificate, bisogna quindi che siano abbastanza corazzate per evitare un infausto destino. I loro scafi sono pesantemente rinforzati per sopravvivere alla incessante martellamento di gigawatts d'energia, inoltre devono proteggere gli uomini all'interno, molto vulnerabili alle fiamme della battaglia o al freddo glaciale del vuoto. Spesso sono le perdite inflitte all'equipaggio a paralizzare una nave piuttosto che all'implosione delle sue turbine.

**"Prendeteli, bruciateli
o distruggeteli!"**

Ordini del Contro-Ammiraglio Mourndark
per la Seconda Battaglia di Walpurgis

SUBIRE DANNI

Quando una nave è danneggiata, annotate sulla scheda il numero di Punti Struttura persi.

Quando un vascello perde la metà dei suoi Punti Struttura, è considerata *in avaria*. Se li perde tutti è *fuori combattimento* e deve essere effettuato un tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici per verificare se esplose oppure se è semplicemente alla deriva.

Per esempio, un incrociatore standard classe Lunar ha 8 Punti Struttura e sarà quindi in avaria dopo avere subito 4 Punti Danno.

Navi in avaria

La Forza e la Potenza di Fuoco delle armi di una nave in avaria, come anche le caratteristiche delle Torrette e degli Scudi sono dimezzate (arrotondate per eccesso) e il movimento è ridotto di 5 cm. Se ha un cannone nova, non può più utilizzarlo.

Ordine Speciale: *Prepararsi all'Impatto*



L'ordine speciale *Prepararsi all'Impatto* può essere dato nel corso della fase di fuoco avversaria o in qualsiasi altra fase avversaria. In caso di successo del test di Comando, la nave rimane sotto questo ordine fino alla fine del suo turno seguente e guadagna un tiro salvezza contro ogni colpo andato a segno (tranne quelli che colpiscono gli scudi). Tirate 1D6 : con un risultato di 4, 5 o 6 il colpo è ignorato. Una nave che segue questo ordine speciale non può iniziare un altro ordine speciale durante il suo turno successivo e la Potenza di Fuoco come la Forza di tutto il suo armamento è diviso per due, perfino i cannoni nova non possono fare fuoco. *Prepararsi all'Impatto* ha effetto solamente contro i tiri per colpire effettuati dopo che questo ordine è stato dato. In altri termini, non potete attendere il risultato delle conseguenze di una salva per annunciare "*Prepararsi all'Impatto!*"



COLPI CRITICI

Le armi utilizzate nello spazio sono così distruttive che quanto una nave è colpita, esiste la possibilità che una locazione vitale sia gravemente danneggiata. I colpi critici possono mettere temporaneamente fuori uso il suo armamento o i suoi motori, appiccare degli

incendi a bordo oppure anche danneggiare seriamente lo scafo.

Tirate 1D6 per ogni Punto Danno inflitto ad una nave (non ai suoi scudi). Da 1 a 5, il colpo non ha altri effetti, con un risultato di 6, provoca un colpo critico. Tirate 2D6 e consultate questa tabella.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

2D6	Danni Supp.	Risultato
2	+0	Armamento Dorsale Danneggiato. L'armamento dorsale della nave ha sofferto gravemente dal colpo: le sue linee di alimentazione sono interrotte, i suoi meccanismi di traverso danneggiati e diversi artiglieri uccisi. Può sparare solo dopo essere stato riparato.
3	+0	Armamento di Dritta Danneggiato. L'armamento di dritta è stato messo fuori uso e può sparare solo dopo essere stato riparato.
4	+0	Armamento di Sinistra Danneggiato. Pesanti danni hanno ridotto al silenzio l'armamento di sinistra, che può sparare solo dopo essere stato riparato.
5	+0	Armamento di Prua Danneggiato. La parte frontale della nave è stato centrato da un proiettile. L'armamento di prua può sparare solo dopo essere stato riparato.
6	+1	Sala Macchine Danneggiata. Il personale di bordo è impegnato a riattivare i reattori. La nave non può effettuare nessuna virata fino a quando i guasti non siano riparati.
7	+0	Al fuoco! Le condutture si rompono provocando degli incendi in diversi compartimenti. Tirate i dadi per riparare questi danni (per estinguere i focolai) alla fine del turno: se il fuoco è ancora acceso, provoca un Punto Danno e la nave continua a bruciare.
8	+1	Propulsione Danneggiata. Un blocco del motore non è più operativo. Riducete la velocità della nave di 10 cm fino a quando i guasti non siano riparati.
9	+0	Plancia Distrutta. Il ponte che ospitava gli ufficiali è stato distrutto. La Disciplina del vascello è diminuito di -3. Questo danno non può essere riparato.
10	+0	Scudi Fuori Uso. Un sovraccarico provoca l'esplosione dei generatori degli scudi, lasciando la nave senza difese. Il numero degli Scudi della nave è ridotta a 0. Questo danno non può essere riparato.
11	+D3	Breccia nello Scafo. Una enorme crepa provoca il trapasso in massa dell'equipaggio.
12	+D6	Collasso delle Paratie Stagne. I piloni portanti della nave iniziano a cedere, interi compartimenti crollano. Pregate che la nave resista al colpo!

Nota : Se il risultato di un colpo critico non può essere applicato, come per esempio Armamento di Prua Danneggiato su una nave che non lo possiede, applicate il risultato seguente, nel nostro caso Sala Macchine Danneggiata. Se uno stesso sistema è colpito diverse volte, per poter funzionare nuovamente deve essere riparato per ogni volta che è stato danneggiato.

I danni provocati da un colpo critico non possono provocarne altri a loro volta.

Colpi Critici contro le Scorte

Una scorta che subisce un colpo critico per qualsiasi ragione, come per esempio in seguito ad un'azione d'abbordaggio, è automaticamente distrutta.

Nota: Qualunque sia la ragione, c'è sempre una possibilità che un danno inflitto ad una nave sia serio. Il tiro di dado, che determina la gravità del colpo è effettuata per ogni Punto Danno inflitto ad una nave, indifferentemente dalla fonte.

SEGNALINI D'IMPATTO

Quando le navi vengono bersagliate, ne risultano enormi esplosioni, onde d'urto, nubi di radiazioni intense, rigetti di plasma, di detriti, oppure testate inesplose. Tutti questi elementi sono rappresentati dai Segnalini d'Impatto.

Piazzare dei Segnalini d'Impatto.

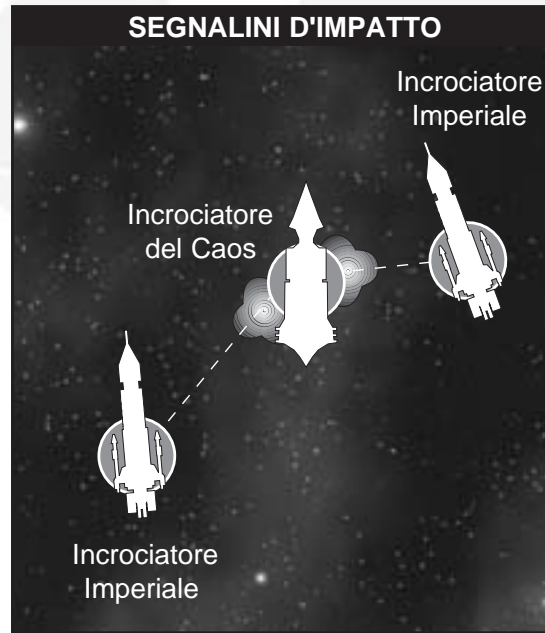
I Segnalini d'Impatto sono piazzati sul tavolo dove avviene un certo evento e rimangono in gioco fino a quando non siano rimossi successivamente, alla fine di un turno. La maggior parte indicano i colpi assorbiti dagli scudi, ma possono generarli anche l'esplosione di una nave o certe armi apocalittiche. I Segnalini d'Impatto sono posizionati sul tavolo nelle seguenti circostanze:

- Per ogni colpo assorbito dagli scudi.
- Per le navi ridotte a 0 Punti Struttura, secondo la Tabella dei Colpi Catastrofici.
- Per ogni colpo di un cannone nova fallito.

I Segnalini d'Impatto derivanti da colpi agli scudi sono piazzati in contatto di basetta con la nave, orientati nella direzione da dove proviene il colpo

Notate che una volta sul tavolo, i Segnalini di Impatto non si muovono. Indicano delle zone di turbolenze e diventano temporaneamente elementi del campo di battaglia a tutti gli effetti.

Nell'esempio qui sotto, due incrociatori imperiali aprono il fuoco su una nave omologa del Caos. Ognuno infligge un colpo, viene quindi piazzato in contatto di basetta con l'incrociatore nemico, un Segnalino d'Impatto entrambi orientati rispetto alle due fonti di fuoco.



Effetti dei Segnalini d'Impatto

Movimento: Se una nave si muove toccando dei Segnalini d'Impatto, la sua velocità è ridotta di 5 cm per quella fase, indifferentemente dal numero di segnalini incontrato. In queste circostanze, una nave il cui valore Scudi sia pari a 0 subisce un Punto Danno con un risultato di 6 su 1D6. Se un segnalino di un'arma di supporto passa sopra un Segnalino d'Impatto, come una salva di siluri o una squadriglia, è eliminato dal tavolo con un risultato di 6 su 1D6.

Fuoco: I Segnalini d'Impatto interferiscono con il fuoco in quanto oscurano la visuale e fanno apparire numerosi echi sui sensori. Se la linea di tiro di una nave attraversa un Segnalino d'Impatto (compresi quelli in contatto con la sua basetta), vi obbliga a scalare di una colonna verso destra la Tabella dell'Artiglieria. Le batterie Laser e il

cannone nova non ne sono influenzati. Notate che l'effetto dei Segnalini d'Impatto è immediato e che possono quindi influenzare i tiri seguenti nella stessa fase di fuoco nei punti dove essi siano stati piazzati.

Scudi: Se la basetta di una nave è in contatto con uno o più Segnalini d'Impatto, il suo valore di Scudi è ridotto di -1 per ciascuno d'essi.

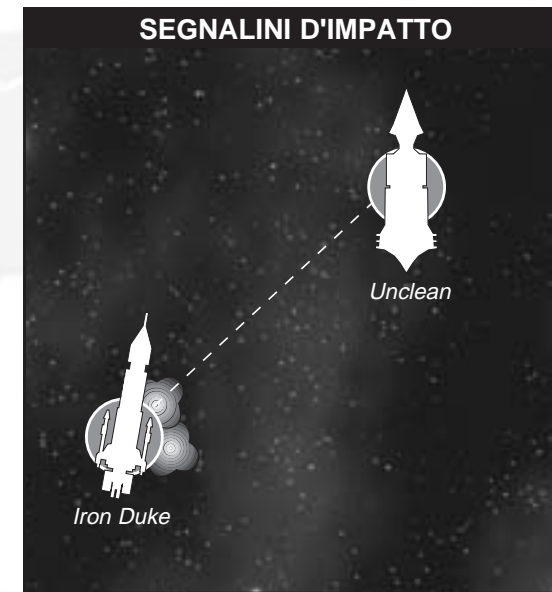
SCUDI

Al fine di sopravvivere ai rigori degli scontri, le navi sono protette da potenti scudi che formano un campo di forza attorno ad esse, come una bolla invisibile, potrebbe assorbire e respingere un eccesso di radiazioni stellari, piogge di meteoriti o una salva di fuoco diretto. La quantità di danni che questi scudi possono sopportare sono tuttavia limitati, un attacco sostenuto provocherà il loro spegnimento temporaneo, necessario ai generatori per dissipare il calore eccessivo, evitando un sovraccarico d'energia.

Ogni scudo può assorbire un Punto Danno inflitto alla nave durante la fase di fuoco. Viene piazzato in contatto di basetta, un Segnalino d'Impatto per ogni colpo bloccato, indicando la quantità d'energia assorbita.

Quando il numero dei Segnalini d'Impatto in contatto di basetta con una nave è uguale al suo numero di Scudi, non possono essere assorbiti ulteriori danni durante il turno e ogni colpo seguente sarà inflitto alla nave. Nel momento in cui gli Scudi vengono sovraccaricati, potranno essere riattivati solo dopo che la nave è sfuggita alla tempesta di onde d'urto rappresentate dai Segnalini d'Impatto. Quando la nave si allontanerà dai Segnalini d'Impatto in una fase di movimento successiva, gli scudi si riattiveranno.

Gli scudi sono efficaci solamente contro il fuoco delle batterie laser, batterie di artiglieria e dei cannoni nova. Gli speronamenti, gli attacchi dei bombardieri e dei siluri penetrano nell'area di protezione, vanificando l'effetto degli Scudi.



In questo esempio, l'Iron Duke (dotato di due scudi) viene bersagliata dall'Unclean subendo tre Punti Danno. Due sono assorbiti dai suoi scudi: lo stesso numero di Segnalini d'Impatto viene quindi piazzato in contatto con la sua basetta per mostrare che i suoi scudi hanno fermato due colpi in questo turno. Poiché i suoi scudi sono sovraccaricati, il terzo colpo centerà la nave come ogni ulteriore colpo subito dall' Iron Duke durante il turno in corso.

L' Intolleranza era circondata da una sfera effervescente di plasma e di detonazioni, tenuta a bada dagli scintillanti archi di energia degli scudi. Con un lampo accecante, i generatori collassarono sotto il massacro lasciandola alla merce' del nemico.

COLPI CATASTROFICI

Una nave senza nessun Punto Struttura è fuori combattimento: alcuni membri dell'equipaggio potrebbero essere in vita, imprigionati nei compartimenti ancora connessi all'energia, ma non sono più in grado di battersi. Quando delle scorte sono ridotte a 0 Punti Struttura, eliminatele dal gioco rimpiazzandole con dei Segnalini d'Impatto per rappresentare la nuvola di detriti, ultimo segnale della loro esistenza. Nel caso delle navi di linea, esiste una possibilità che siano distrutte da una reazione a catena causata dal propulsore al plasma o da un incidente al motore Warp. Tirate 2D6 e consultate la Tabella dei Colpi Catastrofici.

Nota: I relitti in fiamme o alla deriva, bloccano la linea di vista che attraversa la loro bassetta a causa delle nubi di gas e di detriti che genera. I siluri che colpiscono un relitto esplodono al suo contatto (vedere le regole sulle armi di supporto per maggiori dettagli). Se un relitto subisce dei nuovi danni, effettuate un nuovo tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici. I relitti in fiamme o alla deriva non hanno un valore di Scudi o di Torrette. Il relitto può sempre essere preso di mira (nella speranza che esplodendo danneggi il nemico!): utilizzate quindi il valore di Corazza normale.

TABELLA DEI COLPI CATASTROFICI

Segnalini Impatto		
2D6	Supplem.	Risultato
2-6	1	Relitto alla Deriva. La nave, ridotto ad un involucro senza vita, avanza di 4D6 cm nel vuoto dello spazio durante ciascuna delle sue fasi di movimento successive. Piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto di base dopo ogni suo movimento.
7-8	1	Relitto in Fiamme. La nave è un'ammasso incandescente di incendi incontrollati su tutti i suoi ponti. Questi incendi si estingueranno o provocheranno una esplosione cataclismica. Il relitto avanza di 4D6 cm durante ciascuna delle sue fasi di movimento successive. Piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto di base ed effettuate un nuovo tiro su questa tabella dopo ogni suo movimento.
9-11	Variabile	Sovraccarico della Propulsione al Plasma I motori esplodono in una palla incandescente. La nave è eliminata dal gioco, lasciandosi dietro un numero di Segnalini d'Impatto pari alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Tutte le navi nel raggio di 3D6cm sono colpite da una batteria laser con Forza pari alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Effettuate normalmente il tiro per colpire.
12	Variabile	Implosione della Propulsione Warp. Il motore Warp implode, generando un'onda d'urto nello spazio reale. La nave è eliminata dal gioco, lasciandosi dietro un numero di Segnalini d'Impatto pari ai suoi Punti Struttura iniziali. Tutte le navi nel raggio di 3D6 cm sono colpite da una batteria laser con Forza pari ai suoi Punti Struttura iniziali. Effettuate normalmente il tiro per colpire.



"Mi aspetto che ogni uomo usi le dita fino all'osso, nel compimento del proprio compito e se non fosse sufficiente che le usi fino al midollo!"

Primo Ordine Permanente assegnato dal Capitano Krassus (oggi Ammiraglio)

LA FASE DI SUPPORTO

Il termine *supporto* serve ad identificare tutti i tipi di armi utilizzate dalle navi, che viaggiano indipendenti verso il loro bersaglio. Questa categoria include siluri e le squadriglie di velivoli d'attacco come caccia o bombardieri.

Tutti gli attacchi di supporto sono rappresentati da segnalini piazzati all'inizio di ogni fase di supporto i quali attaccano se entrano in contatto con un altro segnalino di supporto o una nave.

LANCIARE UN'ARMA DI SUPPORTO

Le navi dotate di siluri e/o ponti di lancio possono lanciare delle armi di supporto durante la fase di fuoco (i segnalini sono piazzati sulla basetta della nave per mostrare che sono stati lanciati), ma si muoveranno durante la fase di supporto. Dopo avere lanciato le sue armi di supporto, una nave potrà lanciarne delle nuove solo dopo avere effettuato l'ordine *Ricarica Supporti*.

Ordine Speciale: *Ricarica Supporti*



Le armi di supporto hanno bisogno di essere armate prima del lancio. Si considera che le navi comincino la partita con i loro siluri armati e i loro velivoli d'attacco riforniti e pronti al decollo. Tuttavia una volta che le armi di supporto sono state lanciate, devono ricevere l'ordine speciale *Ricarica Supporti* prima di poterle lanciare nuovamente. Se la nave che riceve questo ordine riesce nel suo test di Disciplina, la manovra ha successo e potrà utilizzare le armi di supporto nella seguente fase di fuoco o conservarle ed utilizzarle più tardi. Indicate sulla vostra scheda, quale nave ha le armi di supporto pronte al lancio.

Armi di Supporto terminate.

Se un nave ottiene un risultato doppio sul test di Comando durante la *Ricarica Supporti* viene considerato che i suoi ponti di lancio abbiano avuto un incidente, che i siluri siano terminati o che un'altro colpo di sfortuna abbia colpito la nave. Questa nave non potrà più tentare la *Ricarica Supporti* per tutta la partita. Il risultato è sempre applicato: se il doppio ottenuto permette alla nave di riuscire nel suo test di Disciplina, le armi sono ricaricate ma ne rimane a corto per il resto della partita. Di conseguenza, se la nave ottiene un doppio superiore alla sua Disciplina, non riuscirà a ricaricare e non potrà più tentare di farlo per tutta la partita.

MOVIMENTO DELLE ARMI DI SUPPORTO

Durante la fase di Supporto, i giocatori possono muovere ed attaccare con i segnalini di supporto inclusi quelli che sono stati lanciati nei turni precedenti. A volte entrambi i giocatori hanno segnalini da muovere ed è importante sapere chi inizia: il giocatore di turno muove i segnalini per primo.

Tutte le armi di supporto hanno un valore di Velocità che definisce la loro distanza di movimento massima durante ogni fase. Gli attacchi di queste armi di supporto sono rappresentati da segnalini che vengono mossi sul tavolo di gioco.

Armi di supporto e Segnalini d'Impatto

A differenza delle navi più grandi, le armi di supporto non sono schermate, di conseguenza potrebbero essere distrutte se attraversano un qualsiasi numero di Segnalini d'Impatto durante il loro movimento. Tirate 1D6 : con 6, il segnalino è rimosso dal gioco.

FUOCO CONTRO LE ARMI DI SUPPORTO

Durante la fase di fuoco, le armi a tiro diretto possono aprire il fuoco contro le armi di supporto. Queste ultime sono considerevolmente più piccole e rapide per le batterie d'artiglieria, utilizzate quindi la colonna delle Armi di supporto sulla Tabella dell' Artiglieria. L'orientamento del bersaglio è indifferente, ma si applicano ugualmente gli slittamenti di colonna dovute alla portata o ai Segnalini di Impatto. Le batterie laser e d'artiglieria devono ottenere dei 6 per colpire bersagli di taglia così ridotta. I segnalini di supporto colpiti sono immediatamente rimossi dal gioco, come anche quelli coinvolti in una detonazione del cannone nova.

ATTACCHI DELLE ARMI DI SUPPORTO

Se un segnalino d'arma di supporto entra in contatto con un altro segnalino o la basetta di una nave, attaccherà causando effetti descritti nelle pagine seguenti. Tutti gli attacchi delle armi di supporto ignorano gli scudi.

TIPI DI ARMI DI SUPPORTO

SILURI

Il termine "siluro" è sempre stato utilizzato per descrivere tutti i missili a lungo raggio d'azione trasportati da una nave stellare. Il tipico siluro misura più di 75 metri di lunghezza e la sua propulsione è assicurata da un motore al plasma che, combinata all'esplosione della sua testata, lo trasformano in una vera bomba al plasma. L'area di una nave riservata al lancio di queste macchine di morte è un enorme complesso sintonato con montacarichi e gru che convogliano i proiettili, dai magazzini blindati dove sono immagazzinati, fino ai tubi di lancio.

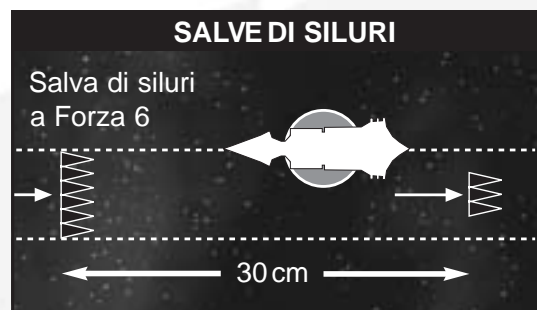
Una volta lanciato, la propulsione al plasma proietta il siluro in avanti a grande velocità, iniziando un processo d'accumulo d'energia che raggiungerà il suo culmine poco prima della detonazione. I siluri hanno una capacità limitata d'individuare i bersagli e modificheranno la loro traiettoria solo se passeranno a qualche migliaio di chilometri da una nave.

Regole dei Siluri

I siluri possono essere lanciati da una nave con tubi di lancio che si trovano normalmente nella prua. In Battlefleet Gothic, i siluri hanno valori di Forza e di Velocità ben definiti, mostrati nelle loro caratteristiche. Più è elevata la Forza di una salva, più alto è il numero dei siluri e più largo è il segnalino che li rappresenta. Più elevata è la Velocità e più rapidamente viaggiano i siluri.

Una volta lanciati, i siluri normali si muovono in linea retta di una distanza pari alla loro velocità durante ogni fase di supporto, fino a quando non esplodono o lasciano il tavolo. A differenza dei vascelli, non possono controllare la propria velocità e sono obbligati a muoversi della loro distanza di movimento massima ad ogni fase di supporto.

L'attacco è risolto se il segnalino viene in contatto con la basetta d'una nave (amica o nemica). Tirate 1D6 per ogni punto di Forza della salva. Ogni dado con un risultato superiore o uguale al valore della Corazza della nave, infligge un Punto Danno. I siluri oltrepassano gli scudi prima dell'impatto ignorando quindi questa protezione. Dopo la risoluzione dell'attacco, la nave continua il suo movimento, ma la Forza è ridotta di 1 per ogni Punto Danno inflitto. Se necessario, rimpiazzate il segnalino con un altro di grandezza appropriata.



Una salva di siluri a Forza 6 arriva in contatto di una nave. Sono lanciati 6D6 di cui tre infliggono danni: la salva riduce la Forza a 3 e continua il suo movimento fino a percorrere la totalità della sua distanza. Se altre navi si trovano sulla loro traiettoria, rischiano anch'esse di essere danneggiate.

Detonazione Anticipata

Una salva di siluri può esplodere anticipatamente a causa di una circostanza seguente:

- Con un risultato di 6 su 1D6 se attraversa dei Segnalini d'Impatto.
- Se la salva è bersagliata da armi a fuoco diretto ed è colpita almeno una volta.
- Se colpisce un segnalino di altri siluri

Se una salva di siluri esplose anticipatamente rimuovetela dal gioco.

SILURI D'ABBORDAGGIO

I siluri d'abbordaggio sono concepiti per perforare lo scafo esterno di un vascello nemico e permettere l'assalto di truppe armate, incaricate di sabotare i sistemi dell'obbiettivo.

Questi siluri hanno un equipaggio, possono quindi ruotare fino a 45° all'inizio della fase di supporto.

I siluri d'abbordaggio non attaccano fino a quando entrano in contatto con la basetta di una nave nemica. Lasciate il segnalino in contatto e risolvete un attacco morde-e-fuggi alla fine del turno. Queste azioni sono descritte dettagliatamente nelle regole avanzate.

VELIVOLI D'ATTACCO

I velivoli d'attacco sono dei minuscoli vascelli che arrivano in battaglia a bordo di navi più grandi. In caso d'attacco, assistono la loro nave madre o effettuano offensive a lungo raggio.

I velivoli d'attacco variano dal semplice caccia monoposto al bombardiere pesante. Costituiscono dei bersagli difficili da colpire per le navi ordinarie, la loro taglia e la loro agilità gli permette di uscire indenni dal fuoco più sostenuto. Tuttavia, hanno un raggio d'azione ristretto e possono operare lontano dalla loro nave madre per un periodo limitato, prima di dovere ritornare alla base per riapprovvigionarsi di carburante e munizioni.

"Mentre ero a caccia su Archandor, vidi un enorme Veldet maschio attaccato da una nube di vespe soldato. Il Veldet barriva infuriato stradicando alberi e quei piccoli insetti colorati lo colpivano ripetutamente portandosi via ogni volta una microscopica manciata di carne. In meno di un quarto del mio turno di guardia, le ossa furono lasciate sbiancare al sole. Quindi non venitemi a dire che questi velivoli d'attacco non possono farci del male!"

Regole dei Velivoli d'Attacco

I velivoli d'attacco sono lanciati dai ponti delle loro navi madri, le quali differiscono per il numero di squadriglie che possono lanciare simultaneamente. Un incrociatore classe Dictator con quattro ponti può lanciarne quattro alla volta, ognuno viene rappresentato da un segnalino distinto.

Al momento del lancio, il giocatore può selezionare quale velivolo d'attacco tra quelli che trasporta la sua nave, verrà impiegato; caccia e bombardieri o sceglierne esclusivamente un solo tipo, ognuno rappresentato da un segnalino diverso.

Contrariamente ai siluri, i velivoli d'attacco possono muoversi in qualsiasi direzione fino alla distanza massima indicata nella loro caratteristica di Velocità. Qualsiasi velivolo d'attacco che entra in contatto con altri segnalini di supporto o con navi può attaccare come descritto più avanti.

Torrette di Difesa

La maggior parte delle navi dispone di diversi sistemi d'arma e torrette in grado di abbattere siluri e velivoli d'attacco nella loro fase d'avvicinamento finale. L'armamento principale è semplicemente troppo pesante e lento per intercettare le armi di supporto a corta gittata.

Contro i Siluri: Tirate 1D6 per ogni Torretta. Con 4, 5 o 6 riducete la Forza della salva di 1.

Contro i Velivoli d'Attacco: Tirate 1D6 per ogni Torretta. Con 4, 5 o 6 distruggete una squadriglia.

Le torrette di una nave possono sparare su ogni salva di siluri o su ogni squadriglia di velivoli d'attacco nel corso della fase di fuoco di supporto. Notate tuttavia che le torrette possono essere impiegate per difendersi contro i siluri o i velivoli d'attacco ma non contro entrambi nella stessa fase. E' quindi possibile sommergere un obiettivo con attacchi combinati.

CACCIA

I caccia sono piccoli, rapidi ed estremamente agili, ma le loro armi sono adatte alla distruzione di siluri o di altri velivoli della loro taglia. Le loro missioni sono intercettare le armi di supporto nemiche oppure proteggere i bombardieri e le lance d'assalto, più vulnerabili, fino a destinazione.

Regole dei Caccia

Quando entrano in contatto, i caccia attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Segnalini di Supporto: I difensori vengono dispersi oppure distrutti nel combattimento e i caccia vittoriosi rientrano alla nave madre per riarmarsi e rifornirsi. Rimuovete dal gioco sia i segnalini difensori che quelli attaccanti.

Contro le navi: La corazza del bersaglio non può essere scalfita dall'armamento leggero dei caccia. Lasciate la squadriglia in gioco.



"I migliori negoziatori sono i vascelli di una flotta Imperiale in assetto di guerra..."

Ammiraglio Supremo Ravensburg.

BOMBARDIERI

I bombardieri sono lenti e pesanti con distruttive armi anti-nave. Anche se vulnerabili ai caccia nemici, sono una seria minaccia per le navi.

Regole dei Bombardieri

Quando entrano in contatto, i bombardieri attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Caccia: I bombardieri sono eliminati rapidamente dai caccia più veloci, che ritornano alla loro nave madre per rifornirsi e riarmarsi. Rimuovete dal gioco i due segnalini.

Contro altri Segnalini di Supporto: i bombardieri riescono ad evitare lo scontro senza ulteriori effetti. Lasciate i due segnalini in gioco.

Contro le Navi: I bombardieri effettuano un attacco. Per ogni squadriglia di bombardieri, effettuate 1D6 di tiri per colpire il valore più basso della Corazza della nave. Questo numero è ridotto di -1 per ogni Torretta sulla nave. Una volta terminato il bombardamento, rimuovete i segnalini delle squadriglie dal gioco.

Un'ondata di due squadriglie di bombardieri attacca un incrociatore con due torrette. Quest'ultimo può tirare due dadi per tentare di abbattere le squadriglie in avvicinamento, quelle sopravvissute effettueranno 1D6-2 di attacchi ciascuna e saranno rimosse dal gioco.

LANCE D'ASSALTO

Le lance d'assalto sono concepite per attaccarsi ad una nave e sfondare lo scafo permettendo alle squadre speciali di assaltarla, innescando cariche esplosive, massacrando l'equipaggio e provocando più danni possibili prima di ritirarsi.

Regole delle Lance d'Assalto

Quando entrano in contatto, le lance d'assalto attaccano con i seguenti effetti:

Contro i Caccia: Gli avversari hanno la meglio su di essi prima di ritornare alla nave madre per rifornirsi. Rimuovete dal gioco i due segnalini.

Contro altri Segnalini di Supporto : Le lance d'assalto effettuano semplicemente una manovra di aggiramento. Lasciate i due segnalini in gioco.

Contro le Navi: Le lance effettuano un attacco sulla nave. Lasciate il segnalino in contatto di bassetta con la nave e risolvete un attacco morde-e-fuggi alla fine del turno per ogni squadriglia di lance d'assalto. Questi attacchi sono descritti in dettaglio nelle regole avanzate. Dopo l'attacco, le lance d'assalto tornano alla loro nave madre per rifornirsi di carburante e di truppe fresche. Una volta risolto l'attacco alla fine del turno, rimuovete dal gioco il segnalino della squadriglia.

LANCIARE ONDATE DI VELIVOLI D'ATTACCO

Quando una nave lancia le sue squadriglie, può ordinare di agire in modo individuale o raggrupparle in ondate. Per rappresentare un'ondata, mettete semplicemente i segnalini delle squadriglie in contatto e muovetele assieme. Un'ondata composta da velivoli che viaggiano ad una velocità differente, si spostano alla velocità di quello più lento.

Se i caccia/le torrette nemiche attaccano un'ondata, dovranno eliminare le squadriglie dei caccia prima di passare ai velivoli più grossi. Potrete trarre vantaggio da questa regola per formare delle ondate dove sarà possibile sacrificare i caccia salvando i bombardieri o le lance d'assalto che stanno scortando.

Se lo desiderate, le ondate possono dividersi durante il loro movimento, ma una volta separate, non possono ritornare in formazione, poichè un'ondata può essere organizzata solo al lancio dalla nave madre.

Il più grande vantaggio di questi raggruppamenti è che le torrette di difesa di una nave possono sparare solo una volta ad ogni ondata, dando ai velivoli una maggiore possibilità di sopravvivenza. Tuttavia, se un'ondata è colpita dal fuoco delle batterie di artiglieria o batterie laser, è interamente distrutta in un solo colpo.



LA FASE FINALE

Durante la fase finale, i giocatori determinano le conseguenze di azioni intraprese precedentemente e possono tentare di riparare gli effetti dei colpi critici. Alcuni Segnalini d'Impatto sono rimossi dal tavolo, poichè l'energia e i detriti generati si dissipano naturalmente. La fine del turno è una occasione per pulire il tavolo, per conteggiare i Punti Vittoria, per verificare se le condizioni di vittoria dello scenario siano state raggiunte e per fare una pausa con dei biscotti. Procedete nel seguente ordine:

1. Tentate di riparare i danni dei colpi critici.
2. Rimuovete 1D6 di Segnalini d'Impatto dal tavolo

CONTROLLO DANNI

Nella fase finale, i due giocatori possono tentare di riparare le conseguenze dei colpi critici, poichè l'equipaggio di soccorso lavora continuamente per saldare le breccie nello scafo, riparare i circuiti di alimentazione ed estinguere i focolai d'incendio. Per rappresentare i loro sforzi, alla fine del turno, ogni nave di linea può tirare un numero di D6 uguale al numero di Punti Struttura rimasti. Ogni 6 ottenuto indica la riparazione di una locazione o l'estinzione di un incendio. Se la nave è in contatto con uno o più Segnalini d'Impatto, dovrete tirare solo la metà della quantità normale dei dadi (arrotondata per eccesso).

RIMOZIONE DEI SEGNALINI D'IMPATTO

Con il tempo, le nuvole di detriti e di turbolenze rappresentate dai Segnalini d'Impatto si dissipano sufficientemente fino a non essere di alcun ostacolo. Il giocatore di turno rimuove dal tavolo 1D6 di Segnalini d'Impatto. Quelli in contatto di basetta con una nave non possono essere rimossi, del resto il giocatore è libero di scegliere quali dissipare.

Avete terminato di leggere le regole più importanti di Battlefleet Gothic. A questo punto, vi suggeriamo di giocare il primo scenario descritto a pagina 68, *Scontro di Incrociatori*, per vedere come funziona.



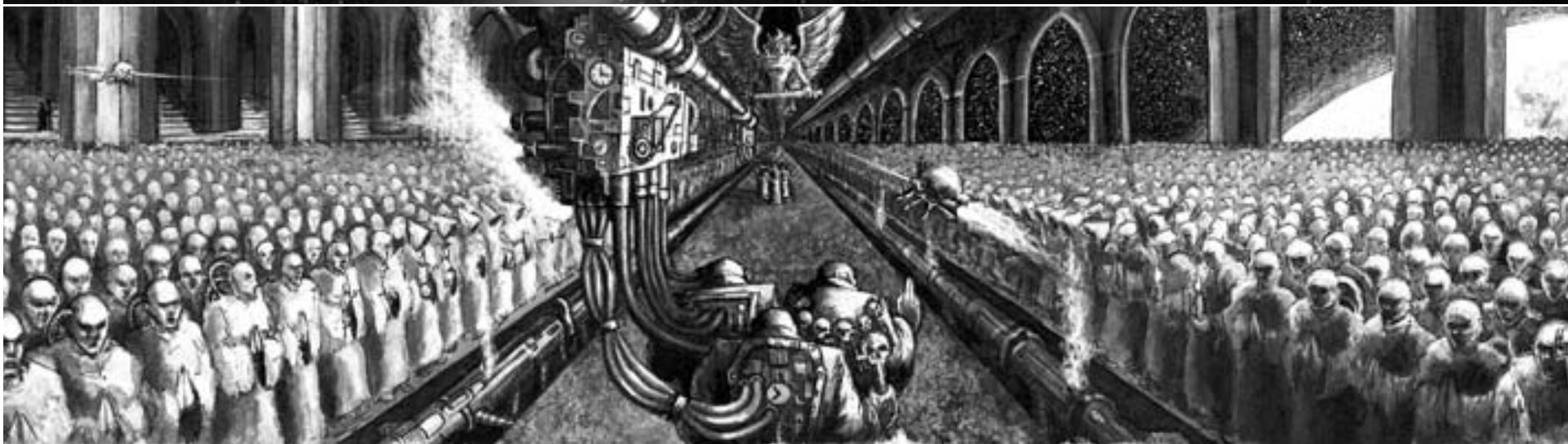
"Solo una nave folle combatterebbe contro una stazione spaziale."

Attribuita all'Ammiraglio Supremo Ravensburg

REGOLE AVANZATE



La sezione seguente é dedicata a tutte quelle regole piú particolari che non sempre vengono usate in partita e che necessitano di una buona dimestichezza con i principi base del gioco: anche se si riferiscono a situazioni possibili, tattiche come quella di speronare o di abbordare altre navi rimangono eventi rari. Queste regole sono state semplicemente pensate per completare il meccanismo delle regole base, una volta che le avrete comprese interamente. Allo stesso modo, i fenomeni spaziali e gli scenari non sono indispensabili alle vostre partite, ma apportano delle novità interessanti.



O Eterno dio Imperatore. Tu che da solo distendi il paradiso davanti a noi e ci proteggi dall'ira del Warp.
Colui che ha attraversato il vuoto legandolo fino a quando il giorno e la notte non esistano piú'.
Sii lieto di ricevere sotto la Tua Gloriosa e potente protezione le anime dei Tuoi servitori e la flotta in cui serviamo.
Preservaci dai pericoli del vuoto e dalla violenza del nemico.
Affinche' possiamo essere i guardiani dei nostri fratelli umani e dei suoi domini, i protettori di coloro che attraversano il vuoto per servire la Tua grandiosita'.
Affinche' gli abitanti del nostro Imperium possano servirTi, nostra Sapienza e che possiamo ritornare trionfanti con i frutti del nostro lavoro.
E che pensieri ringrazievoli della tua misericordia rendano grazia al tuo Santo Nome.
Per i millenni del Tuo regno eterno.
Amen.

Preghiera quotidiana della Flotta.

FASE DI MOVIMENTO

AVANTI TUTTA, VELOCITA' DI SPERONAMENTO

Una nave che sta eseguendo l'ordine *Avanti Tutta* può tentare di speronare una nave nemica. Durante la sua fase di movimento, deve arrivare in contatto di base con la vittima designata.

La nave deve effettuare un test di Disciplina e in caso di successo, il capitano manovra con talento riuscendo a speronare. In caso di fallimento, il bersaglio devia lo speronamento e prosegue il movimento. E' più semplice per un scorta speronare una nave da battaglia piuttosto che il contrario. Il test di Disciplina, si effettua quindi tirando 3D6 se la nave bersaglio è di tipo più piccolo rispetto a quella che sta tentando lo speronamento, al contrario se il tipo di nave è più grossa, il test si effettua tirando un solo D6.

Per esempio, l'incrociatore imperiale Agrippa deve effettuare un test di Disciplina su 2D6 per speronare un altro incrociatore; su 3D6 nel caso di una scorta e su 1D6 per speronare una nave da battaglia.

Se la nave riesce nella sua manovra d'avvicinamento, tira 1D6 per ogni Punto Struttura iniziale (e non quello rimanente). Tutti i risultati superiori o uguali al valore della Corazza del bersaglio, infliggono un Punto Danno. Questo tipo di attacco non può essere deviato dagli scudi.

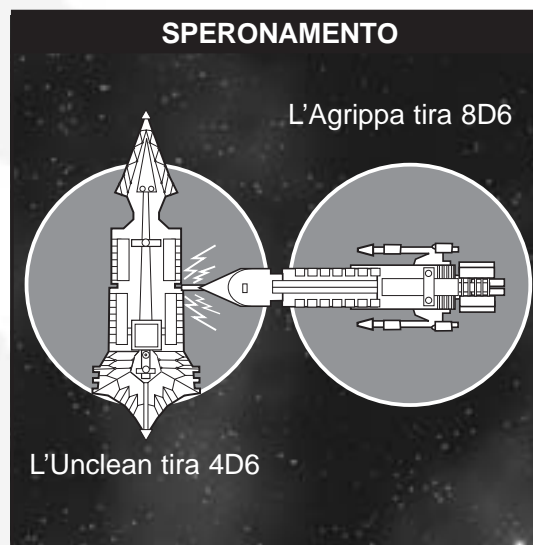
La nave speronata tira un numero di D6 uguale alla metà dei suoi Punti Struttura iniziali. Ogni risultato superiore o uguale al valore della Corazza frontale della nave che sta effettuando lo speronamento infligge un Punto Danno. In caso di collisione frontale (anteriore contro anteriore), la nave speronata tira anch'essa D6 pari al numero di Punti Struttura che aveva all'inizio della partita.

RIASSUNTO DELLO SPERONAMENTO

Nave speronante: Tira un numero di D6 pari al numero di Punti Struttura iniziali.

Nave speronata lateralmente o posteriormente: Tira un numero di D6 pari alla metà del numero di Punti Struttura iniziali.

Nave speronata frontalmente: Tira un numero di D6 pari al numero di Punti struttura iniziali.



Esempio di speronamento: L'Agrippa, un incrociatore classe Lunar, sperona l'Unclean, un incrociatore del Caos classe Murder sul fianco a dritta. L'Agrippa avendo inizialmente 8 Punti Struttura tira quindi 8D6 per danneggiare l'Unclean (il quale valore Corazza è di 5). Ottiene 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5 e 6, e infligge tre Punti Danno. Di seguito, l'Unclean, il quale aveva all'inizio 8 Punti Struttura, tira 4D6 contro l'Agrippa (il cui valore Corazza è di 6 grazie alla sua prua rinforzata). I risultati dei dadi sono 3, 3, 5 e 6, quindi solo un Punto Danno viene inflitto all'Agrippa.

DISIMPEGNO DA UN COMBATTIMENTO

E' meglio, qualche volta, scappare con la coda tra le gambe ritornando per prendersi la rivincita. Il capitano di una nave che non ha più la possibilità di vincere, o incontra semplicemente un nemico superiore numericamente, può capire di essere senza speranza. La procedura di disimpegno classica consiste in un cambiamento brutale della traiettoria frontale, lo spegnimento di tutti i sistemi, per evitare di essere traditi dall'emissione di energia. Con un pò di fortuna, la nave può lasciare la zona di battaglia e fare rotta verso un porto d'attracco appena la situazione si è tranquillizzata.

Per disimpegnarsi, una nave deve riuscire, alla fine del suo movimento, in un test di Disciplina. Si applicano i seguenti modificatori:

Ogni Segnalino d'Impatto nel raggio di 5 cm +1
*Fenomeno celeste nel raggio di 15 cm +3**
Per ogni nemico o segnalino d'arma di supporto nemico in un raggio di 15 cm -1

** Come un campo d'asteroidi o un pianeta. In caso di effetto stellare come una radiazione o una eruzione solare, questo bonus si applica a tutto il tavolo.*

Se il test riesce, la nave viene rimossa dal tavolo e non può ritornare per il resto della partita. Nel caso di fallimento, la nave rimane in gioco ma non può fare fuoco, utilizzare le sue armi di supporto nè obbedire a un ordine speciale per il turno in corso.

"E' cio' che pensate? Peccato che non siete pagato per pensare !!"

Risposta dell'Ammiraglio Krantz alla proposta di ripiegare formulata dal Capitano Abram nel Settore della Losande.

FASE FINALE

Gli ingegneri erano pronti, i loro attrezzi sostituiti dai fucili e pesanti uncini d'arrembaggio. La paratia interna fu illuminata a giorno dall'esplosione di luce e dalle lance a caldo della squadra d'abbordaggio del Chaos. Gli ingegneri aprirono il fuoco, riempiendo la breccia con i corpi dei loro nemici.

ABBORDAGGI

Le azioni di abbordaggio, tragiche e disperate, possono avvenire quando due navi si trovano molto vicine le une alle altre. Dopo essersi avvicinata alla sua vittima, l'attaccante invia tramite teletrasporti, navette, tute pressurizzate e moduli di salvataggio, membri del suo equipaggio armati fino ai denti al fine di mettere piede sullo scafo, aprire delle breccie, cercando di avere la meglio sul nemico nel corso del sanguinoso corpo a corpo. Gli abbordaggi presentano un pericolo per entrambi i contendenti e anche una nave vittoriosa può subire danni critici in seguito ai combattimenti o alla esplosione del bersaglio.

Manovra di Avvicinamento

Se una nave si trova in contatto di base con un vascello nemico nella fase finale, può tentare un abbordaggio prima di avere tentato la riparazione dei colpi critici e che i Segnalini d'Impatto siano rimossi. Una nave che tenta un abbordaggio, deve annunciarlo nella fase di movimento una volta entrata in contatto. Non può né sparare né lanciare armi di supporto per il turno in corso, poiché l'equipaggio è troppo occupato a gestire la situazione.

Per risolvere un abbordaggio, ognuno dei due giocatori tira 1D6 e aggiunge al risultato i modificatori appropriati della seguente lista.

Modificatori di Abbordaggio

<i>Segnalini d'Impatto in contatto con la nave nemica</i>	+1
<i>Nave nemica in avaria</i>	+2
<i>Nave nemica sotto ordine speciale</i>	+1
<i>Orki o Chaos</i>	+1
<i>Space Marine</i>	+2
<i>Valore d'abbordaggio superiore</i>	+1*
<i>Valore d'abbordaggio due volte superiore</i>	+2*
<i>Valore d'abbordaggio tre volte superiore</i>	+3*
<i>Valore d'abbordaggio quattro o più volte superiore</i>	+4*

*Applicate il modificatore più alto.

Valore di Abbordaggio

Il valore d'abbordaggio di una nave è uguale al numero di Punti Struttura rimasti. Inoltre, la nave abbordata aggiunge il valore delle sue Torrette.

Risultato di un Abbordaggio

Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince. La nave sconfitta subisce un Punto Danno per ogni punto di differenza tra i due risultati. Ogni nave rischia di subire un colpo critico come indicato dalla tabella. Se una nave raggiunge 0 Punti Struttura in seguito ad un abbordaggio, viene ridotta allo stato di Relitto alla Deriva, senza tirare sui Colpi Catastrofici (salvo se un colpo critico fa perdere al vascello il suo ultimo Punto Struttura). Una nave che sopravvive al suo abbordaggio può muoversi normalmente nella fase di movimento successiva.

RISULTATO DI ABBORDAGGIO

Diff. dei Risultati	Risultato dell'Abbordaggio	Vincitore/Perdente Tiro Critico su
1	Stallo Strategico	5+/5+
2	Combattimento Duro	4+/5+
3	Difensori Sopraffatti	3+/6+
4	Difensori Schiacciati	2+/6+
5+	Difensori Annichiliti	Auto/Nessuno

Esempio: L'Hyperion (3 Punti Struttura rimasti) è abbordato dalla Plagueclaw (6 Punti Struttura). Dopo i modificatori, la Plagueclaw ottiene un totale di 6 contro il 4 dell'Hyperion, che perde di 2 punti e subisce quindi 2 Punti Danno. In più, il risultato Combattimento Duro, indica che l'Hyperion subisce un colpo critico con un tiro di 4, 5 o 6 su 1D6. In quanto alla Plagueclaw, ne subisce uno con un risultato di 5 o 6.

Pareggio

Se dopo l'applicazione dei modificatori i due giocatori hanno lo stesso risultato, l'abbordaggio termina in un pareggio, in questo caso le due navi si fermano e proseguiranno il loro combattimento alla fine di ogni turno seguente. Nessuna delle due navi potrà sparare o lanciare armi di supporto fino a quando una delle navi verrà ridotta a 0 Punti Struttura. La nave sopravvissuta potrà allora muoversi e prendere parte alla battaglia nel turno seguente.

Abbordaggi Multipli

Quando diverse navi abbordano un unico nemico, aggiungono i loro valori d'abbordaggio e un solo tiro di dado determina il risultato della loro azione combinata. I Punti Danno inflitti sono ripartiti dall'attaccante, ma le possibilità di subire un colpo critico si applicano a tutte le navi che hanno partecipato all'abbordaggio. (effettuate i tiri separatamente).

Navi di Scorta e Abbordaggi

In rispetto a queste regole, le scorte possono tentare l'abbordaggio di altre navi, anche delle navi da battaglia se lo desiderano, tuttavia per avere veramente una possibilità, la loro vittima dovrà essere gravemente danneggiata. Nota che se abbordano o vengono abbordate, le scorte saranno distrutte automaticamente da un colpo critico, è quindi possibile che non sopravvivino ad un abbordaggio vittorioso.

ATTACCHI "MORDI E FUGGI"

Nel corso di un'attacco "mordi e fuggi", soldati scelti sono inviati ad installare cariche esplosive in una locazione specifica del vascello nemico, il quale può, in seguito a questo intervento, trovarsi senza difese ed esposto al fuoco convenzionale che lo massacrerebbe senza problemi.

Gli attacchi mordi e fuggi possono essere effettuati da lance d'assalto, da siluri d'abbordaggio o anche tramite teletrasporto con truppe inviate da una nave vicina.

Lance d'Assalto

Questi velivoli si fissano allo scafo esterno della nave nemica prima di sfondarla, permettendo a l'equipaggio che trasportano, di penetrare all'interno. Le lance d'assalto, possono decollare dai ponti di lancio come tutti gli altri velivoli d'attacco e spostarsi di 30cm in qualsiasi direzione durante la fase di supporto. Le navi che possono lanciare questo tipo di lance sono specificate nella lista della flotta.

Se una lancia d'assalto, entra in contatto con la basetta d'una nave, verrà bersagliata dalle Torrette allo stesso modo dei bombardieri. Se sopravvive, si procederà ad un'attacco "mordi e fuggi" prima di rimuoverla dal gioco.

Siluri d'Abbordaggio

Questi siluri trasportano truppe specializzate ne l'assalto, che attraversando la corazza della nave bersaglio, innescano cariche esplosive nel mezzo delle infrastrutture nemiche. Possono essere lanciate come siluri ordinari, dai vascelli specificati nella lista della flotta. Una nave non può lanciare siluri d'abbordaggio e siluri ordinari durante lo stesso turno. I siluri d'abbordaggio percorrono 30cm durante ogni fase di supporto. A differenza dei siluri classici, possono effettuare, all'inizio della loro fase di movimento, una rotazione di 45° dal loro centro. Nel momento in cui, i siluri d'abbordaggio vengono in contatto con la basetta di una nave, il loro attacco è risolto come i siluri ordinari (con tiri per colpire dopo il fuoco delle Torrette). Invece di causare Punti Danno, ogni siluro che colpisce può effettuare un attacco "mordi e fuggi".

Teletrasporto

Le navi in prossimità del nemico, possono effettuare un abbordaggio su scala ridotta facendo uso del teletrasporto. Tuttavia, gli scudi attivi interferiscono con i raggi di teletrasporto e tali attacchi possono essere tentati solo contro un avversario i cui scudi siano abbassati. Solo le navi più grandi possiedono una capacità di teletrasporto

tale da poter mandare un consistente numero di uomini a infliggere danni significativi. Infatti un attacco di questo tipo obbliga a spostare una grande quantità di energia dai reattori ai sistemi di teletrasporto.

Una nave che non è né in avaria né sotto ordine speciale, può decidere di effettuare un attacco di teletrasporto alla fine del turno contro un bersaglio senza scudi nel raggio di 10cm.

Mettere fuori uso le batterie di una nave da battaglia richiede un numero di sabotatori maggiore rispetto a una normale fregata. Poiché le scorte e le difese non hanno più di un Punto Struttura non possono effettuare teletrasporti. Inoltre, un vascello non può utilizzare il teletrasporto, contro un obiettivo che ha più Punti Struttura di lui.

Una nave non può effettuare più di un teletrasporto a turno. Per ognuno, risolvete un attacco "mordi e fuggi".

Risolvere un attacco "mordi e fuggi"

Per determinare gli effetti di un attacco "mordi e fuggi", tirate 1D6. Con 1, il raid è fallito. Con 2 o più, applicate il guasto corrispondente al risultato ottenuto sulla Tabella dei Colpi Critici i quali possono essere riparati normalmente. Ricordatevi che una scorta che subisce un colpo critico è automaticamente distrutta.



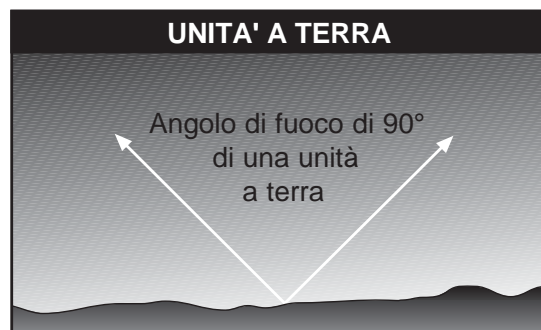
DIFESE PLANETARIE

Certi scenari autorizzano a uno dei due giocatori la selezione di parte della sua flotta in difese planetarie, generalmente per assisterlo durante la protezione di un mondo. Ogni razza della galassia ha le sue proprie difese planetarie, satelliti e installazioni le quali costituiscono deterrenti per dissuadere l'avvicinamento di flotte nemiche. Queste difese includono ugualmente vascelli senza propulsione Warp, incapaci di conseguenza di lasciare il loro sistema d'attracco, campi minati, ecc. Troverete una lista completa alla fine della sezione Navi del Settore Gotico.

Le difese planetarie introducono due nuovi tipi di unità: i *satelliti* e le *unità a terra*.

I **satelliti**, in orbita stazionaria attorno ad un pianeta o talvolta isolati nelle profondità dello spazio, non possono muoversi. Le loro armi possono fare fuoco in tutte le direzioni, non preoccupatevi quindi del loro arco di fuoco.

Le **unità a terra** proteggono i pianeti contro navi sufficientemente vicine per sbarcare truppe sulla superficie. Per la loro protezione, queste armi anti aeree sono interrate nei silos e non possono quindi essere spostate. Il loro arco di fuoco è limitato a 90° dalla superficie del pianeta.



REGOLE DEI SATELLITI E UNITA' A TERRA

I satelliti e le unità a terra possono essere bersagliate utilizzando la colonna delle Difese nella Tabella dell'Artiglieria. Possono solo ricevere l'ordine speciale *Ricarica supporti*, i test devono essere effettuati con un valore di Disciplina di 7, lo stesso valore è utilizzato anche per tutti gli altri test. Nel momento in cui vengono eliminati i segnalini d'Impatto alla fine del turno, eliminate 1D6 segnalini aggiuntivi in contatto con satelliti o unità a terra.

PUNTI STRUTTURA

Certe piattaforme difensive d'avanguardia, le stazioni spaziali e le enormi fortezze Blackstone, possiedono diversi Punti Struttura e obbediscono alle stesse regole delle navi da battaglia riguardo i danni e i colpi critici, sono considerate in avaria una volta che abbiano perso la metà dei loro Punti Struttura. Quando una di queste difese è ridotta a 0 Punti Struttura, effettuate un tiro sulla Tabella dei Colpi Catastrofici. Tuttavia, le difese non vanno mai alla deriva e restano sul posto.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

2D6	Danni Supp.	Risultato
2-3	+0	Laser Danneggiati. I Laser della stazione di difesa sono stati messi fuori uso dal colpo e devono essere riparati prima di potere sparare nuovamente.
4	+0	Armamento Principale Danneggiato. Danni gravi hanno azzittito le batterie della stazione, che devono essere riparate prima di potere sparare nuovamente.
5	+0	Armamento di Supporto Danneggiato. I ponti di lancio sono devastati dalle esplosioni. Nessuna arma di supporto può essere lanciata fino a quando non viene riparata.
6	+1	Generatori Danneggiati. L'alimentazione è stata interrotta. I valori delle Torrette e degli Scudi della stazione sono dimezzati fino alla riparazione dei circuiti.
7	0	Incendio! Le condutture dell'ossigeno si rompono provocando incendi in diversi compartimenti. Tirate i dadi per riparare questi danni (spegnere l'incendio) alla fine del turno. Se l'incendio non è stato domato, provoca un nuovo Punto Danno e la stazione continua a bruciare.
8-9	+1	Perdita dell'orbita. Gli strumenti di sospensione non sono più operativi. All'inizio di ogni fase di movimento del giocatore, la stazione cade di 1D6cm verso la superficie fino a quando i danni non siano riparati oppure urta contro il pianeta, distruggendola.
10	0	Scudi Fuori Servizio Un sovraccarico degli scudi lascia il satellite senza difese. Il valore degli Scudi è ridotto a 0. Questi danni non possono essere riparati.
11	+D3	Breccia nello scafo. Una crepa enorme provoca la morte in massa dell'equipaggio.
12	+D6	Cedimento paratia esterna Esplosioni squotono la stazione in seguito alla perdita di diversi portelloni blindati nella paratia stagna.

Nota: Se il risultato di un colpo critico non può essere applicato, come per esempio Laser Danneggiati per una stazione che non ne possiede, applicate il risultato successivo, in questo caso Armamento Principale Danneggiato. Se la stessa locazione è colpita più volte, tutti i danni subiti devono essere riparati più volte prima che possa funzionare nuovamente.

SQUADRONI

“Mettetevi in linea e preparatevi al combattimento. Squadroni Secundus e Veritas, in formazione sul mio quadrante di sinistra. Per l'Imperatore, questa volta, li abbiamo!”

Le navi più piccole, come le scorte, hanno una scarsa possibilità di danneggiare navi più grosse e operano, come regola generale, in squadroni che rimangono in formazione serrata in modo da combinare efficacemente la loro potenza di fuoco. Anche se gli incrociatori e le navi da battaglia agiscono abitualmente da sole, possono raggrupparsi in squadroni per uno scontro massiccio o per fare buon impiego della loro terrificante potenza di fuoco.

Gli squadroni possono avere diversi tipi di nomi, formazioni, flottiglie, gruppi, ma funzionano tutti allo stesso modo.

TEST DI COMANDO DEGLI SQUADRONI

Utilizzare la formazione in squadroni permette ad un ammiraglio di dare ordini a più navi nello stesso momento invece che inviarli separatamente ad ognuna di esse. In Battlefleet Gothic questo si traduce nel vantaggio di dover effettuare un unico test di disciplina per tutto lo squadrone quando si deve dare un ordine speciale. Inoltre, se uno squadrone è composto da navi con valori di Disciplina differenti, viene utilizzato quello più alto.

I modificatori per il contatto nemico o il fatto di trovarsi sotto il fuoco nemico, si applicano allo squadrone anche se solo alcune delle sue navi sono in contatto con Segnalini d'Impatto.

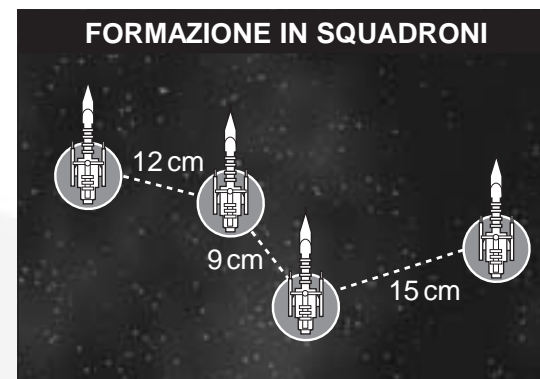
FORMAZIONE IN SQUADRONI

Gli squadroni sono creati all'inizio della partita, prima che la flotta stessa sia schierata. Si possono scegliere fino a sei navi che devono essere tutte dello stesso tipo: potete quindi avere degli squadroni di scorte, di incrociatori o addirittura di navi da battaglia (ahia!). Le navi dello stesso squadrone possono essere di classi differenti ma devono rimanere sempre dello stesso tipo. Potete, per esempio, ordinare la formazione di una scorta composta da tre cacciatorpedinieri Cobra e di tre fregate classe Firestorm. In pratica è sempre meglio utilizzare un solo tipo di classe per squadrone poiché la manovra e la scelta degli ordini diventa più facile da decidere. Tuttavia la scelta è lasciata al giocatore.

Per far sì che ci sia uno squadrone le navi devono restare vicine le une alle altre durante tutta la battaglia. Nessuna nave si può allontanare per più di 15cm, in modo che lo squadrone formi una catena continua senza che questa distanza tra i suoi membri sia superata.

La voce del Tenente di Vascello era severa e gracchante "L'Opticon indica squadroni nemici in avvicinamento da dritta" "Fatemeli vedere" replicò Capitano Grenfeld. Il suo leggio si illuminò di luce verdastra, mostrando la vista di dritta dell'opticon. Le sagome rapaci delle navi del Caos apparvero, indicando numeri e lettere che stimavano la loro velocità e traiettoria. "Stanno cercando di aggirarci" mormorò "Tenente, modificare la traiettoria a uno-zero-otto..." Il Tenente di Vascello sembrava sorpreso "Ma Signore così gli presenteremo la nostra poppa!!" Grenfeld gli lanciò uno sguardo glaciale. "Eseguite i miei ordini o lasciate il ponte tenente" Il Tenente di Vascello sbiancò "B..Bene Signore, traiettoria uno-zero-otto" "Adesso potreste ordinare allo squadrone Fury di avvicinarsi a venti mila e ingaggiare il nemico appena inizia l'attacco..."

Ammiraglio Grafton alla Battaglia d'Arunthal.



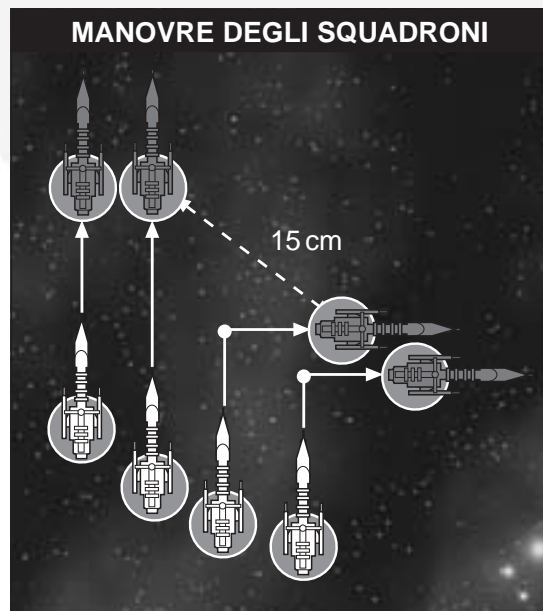
Notate che ogni nave si trova in un raggio di 15cm da un'altra: sono quindi tutte in formazione.

Le navi, a volte, si possono ritrovare isolate dalla formazione a causa di una manovra o per la distruzione di alcune di esse. Se una nave perde la formazione, non fa più parte dello squadrone fino a quando non ritorna nel raggio di 15cm da una delle altre navi. Un vascello isolato deve cercare di ritrovare la formazione prima possibile e può ricevere ordini speciali solo dopo essersi ricongiunto.

SQUADRONI

Manovrare gli Squadroni

Ogni nave di uno squadrone è libera di muoversi individualmente secondo le normali regole, fin tanto che rimane in formazione.



Nell'esempio qui sopra, le scorte dello squadrone hanno manovrato individualmente: due hanno virato a dritta mentre le altre due hanno continuato la stessa traiettoria. Notate che si trovano sempre in formazione alla fine del loro movimento.

SPARARE AGLI SQUADRONI

Quando uno squadrone viene bersagliato, è facile che alcune delle sue navi si presentino sotto un angolo differente: alcune saranno di prua mentre altre saranno di traverso. In questo caso, il tiratore deve scegliere quale categoria di bersagli vuole colpire, ma non potrà infliggere danni su qualsiasi bersaglio che sia più difficile colpire rispetto alla categoria scelta. Per esempio, se uno squadrone ha due navi di prua e due di traverso, l'attaccante può sparargli contro come se fossero tutte di prua ma colpirà solo le due navi che presentano la loro parte frontale.

Allocazione dei Colpi agli Squadroni

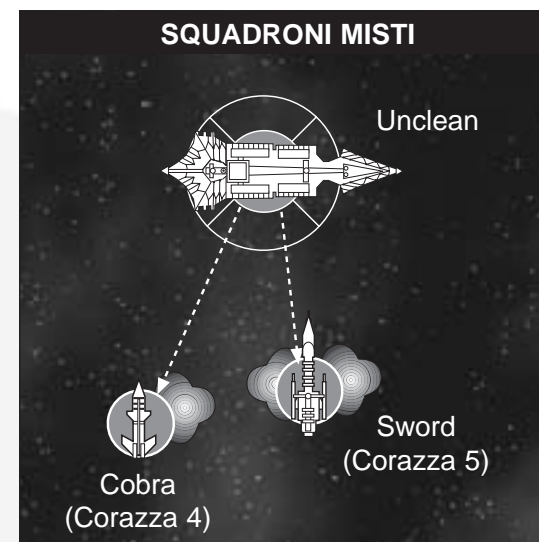
Quando uno squadrone si fa sparare contro, i colpi sono allocati alla nave più vicina nello squadrone fino a quando non è distrutta, poi i colpi restanti colpiscono la nave seguente e così di via. Le navi dello squadrone che si trovano fuori dall'arco di fuoco non possono essere colpite.



Nell'esempio qui sopra l'Unclean, incrociatore del Chaos, bersaglia uno squadrone di fregate imperiali. L'Unclean ottiene tre colpi. Il primo satura lo scudo della fregata più vicina e il secondo la distrugge. Il terzo colpo è risolto contro lo scudo del bersaglio seguente più vicino. Notate che un'altra fregata è più vicina all'Unclean, ma si trova fuori dal suo arco di tiro.

Valori di Corazza differenti

Uno squadrone misto può includere navi con corazze differenti, a causa della classe o perchè questo valore non è lo stesso sulla prua o sui fianchi. Contro uno squadrone con valore Corazza differente, determinate la più debole prima di tirare i dadi. Tutti i risultati superiori o uguali alla Corazza della più debole infligge un colpo. Allocate un dado alla volta cominciando dal risultato più basso contro il bersaglio più vicino che può essere danneggiato prima di passare al seguente.



L'Unclean apre il fuoco contro uno squadrone formato da una fregata classe Sword e un cacciatorpediniere classe Cobra. Tirando tre dadi ottiene 4,5 e 6. Il 4 è sufficiente ad infliggere un colpo al Cobra, il 5 e il 6 possono entrambi danneggiare la fregata Sword e sono quindi allocati a quest'ultima poichè costituisce il bersaglio più vicino.

FUOCO DEGLI SQUADRONI

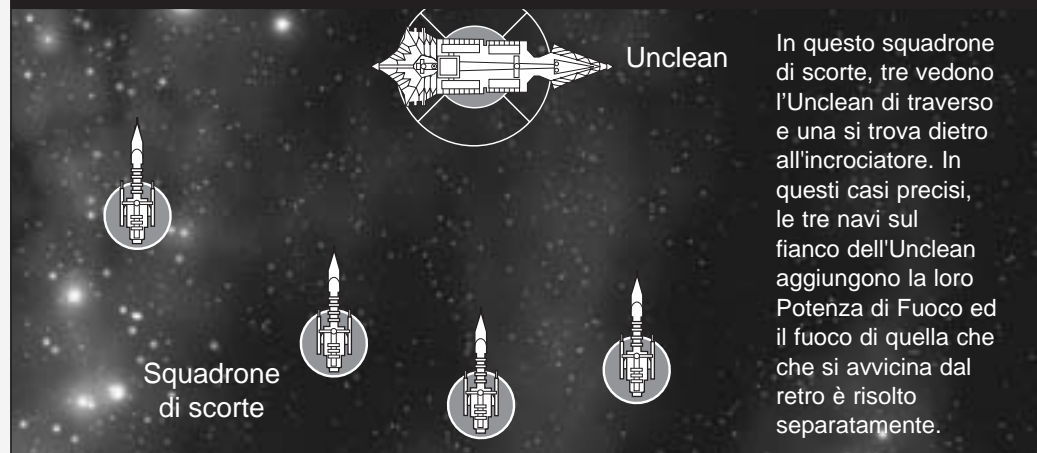
Gli squadroni fanno fuoco in modo combinato. Uno squadrone che apre il fuoco è soggetto alle stesse restrizioni di un'unica nave. Per esempio, se desidera sparare ad un bersaglio che non è il più vicino, deve riuscire in un test di Disciplina. Tutte le navi che non sono a portata o che non sono nell'arco di fuoco del bersaglio designato dal resto dello squadrone possono aprire il fuoco su un altro nemico.

Fuoco delle Batterie d'artiglieria

Le navi di uno squadrone sparano normalmente con le loro batterie d'artiglieria sommando la loro Potenza di Fuoco prima di consultare la Tabella dell'Artiglieria. Il fuoco delle batterie di uno squadrone può a volte causare problemi, poichè le posizioni delle navi possono mostrare il bersaglio sotto un'altra angolazione, non sono alla stessa distanza, ecc. Calcolate quindi il numero dei dadi separatamente.

+++FORMAZIONE.D.ATTACCO.DELTA+++SILURI.ARMATI+++
 SEQUENZA.DI.FUOCO.DESTRUCTUS+++LANCIO.A.450.5.DOPO.IL.SEGNALE
 +++TRAETTORIA.45/67/90,5%+++POSSANO.LE.NOSTRE.ARMI.PORTARE.
 LA.VENDETTA.DELL.IMPERATORE+++

BATTERIE D'ARMI



Fuoco delle Armi di Supporto

Le navi di uno squadrone lanciano le loro armi di supporto separatamente, a meno che non siano in contatto di basetta. Qualsiasi nave in contatto di basetta con altre navi del proprio squadrone può decidere di combinare le sue armi di supporto in una salva di siluri o in un'ondata di velivoli d'attacco più grande. Misurate la distanza percorsa dal segnalino di supporto dalla nave più lontana dal bersaglio, in modo che la distanza massima di movimento sia rispettata.

SALVE COMBinate

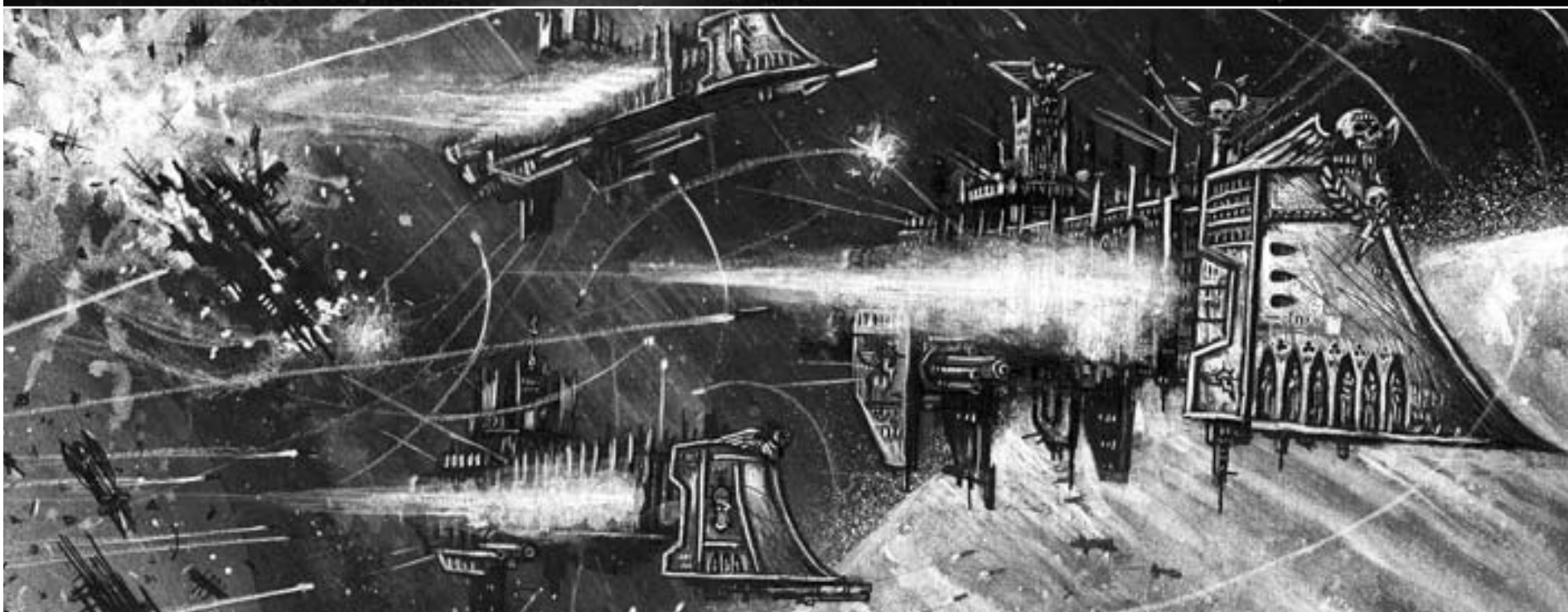


LA ZONA DI COMBATTIMENTO

Prima di iniziare una battaglia, avrete bisogno di una superficie che sarà il teatro delle operazioni. Non ha importanza quale superficie piatta e stabile utilizzerete, alcuni si accontentano del pavimento, ma la maggior parte dei giocatori preferiscono un tavolo protetto con un panno o una coperta.

Se potete permettervelo, la migliore opzione rimane una superficie di gioco in compensato o truciolato, che potete posare a vostro piacimento su un tavolo o riporre in un angolo. La zona di combattimento dovrebbe misurare fra 1,80 m e 2,40 m di lunghezza e fra 1,20 m e 1,80 m di larghezza.

In effetti, potreste accontentarvi di fare scontrare le flotte su una superficie più piccola, ma in questo caso, assicuratevi di utilizzare un numero inferiore di navi in modo che tutte abbiano possibilità di manovra.



"Nelle mascelle della morte, dentro la bocca stessa dell'inferno!"

Prima trasmissione del Signore Ammiraglio durante la Battaglia di Gethsemane.

FENOMENI CELESTI

Nel "vuoto" dello spazio sono presenti diversi tipi di elementi che separano le stelle.

Certo, questi elementi non sono molto vicini, ma hanno effetti sulla navigazione e la strategia tanto che le battaglie sono spesso disputate attorno al loro ambiente.

Le nubi di polveri e i campi d'asteroidi sono sufficienti a rallentare forzatamente una nave costituendo quindi l'ambiente ideale per una imboscata. La cattura o l'incursione di un mondo è anche un obiettivo delle navi, è facile quindi che le battaglie siano combattute vicino ad essi.

Questa sezione tratta di quello che chiameremo "zone di combattimento", visto che "campo di battaglia" non era molto appropriato. Gli elementi scenici costituiscono un aspetto molto importante in una partita quindi non sottovalutateli.

Avete adesso la vostra zona di combattimento, ma è priva di carattere, vuota. Mentre questo potrebbe essere appropriato se vi trovate nelle profondità dello spazio, rimane monotono se dovete giocare una battaglia. E' qui che i fenomeni spaziali assumono tutta la loro importanza: un accorto ammiraglio li utilizzerà a suo vantaggio per bloccare la linea di vista nemica, disponendo pesanti incrociatori in buone posizioni di tiro e nascondendo le scorte fino a quando non sia giunto il momento di attaccare.

Poichè lo scenario regalerà spessore alle vostre partite, collezionare elementi che rappresentino i vari fenomeni spaziali è uno degli aspetti più interessanti di questo hobby. La maggior parte di essi possono essere costruiti facilmente, con un costo minimo, utilizzando sabbia o ciottoli, oltre a questi esempi potrete aggiungere una infinità di elementi facili da realizzare e poco onerosi. Qualche

sforzo e diventerete esperti nella creazione di pianeti, di lune e altri corpi celesti, utilizzando materiali della vita di tutti i giorni. Questo aspetto è spiegato dettagliatamente nelle pagine a colori questo libro che vi mostreremo in decine di esempi. La rivista White Dwarf dedica frequenti articoli sulla realizzazione di elementi scenici, fonte inesauribile d'ispirazione.

PIAZZARE I FENOMENI CELESTI SUL TAVOLO

Ci sono diversi modo per piazzare fenomeni celesti nella zona di combattimento e tutti sono validi fin tanto che il risultato sia equilibrato. Lo scopo di questi elementi scenici è di avere un teatro delle operazioni interessante, non quello di restringere la zona di schieramento al punto di rendere praticamente impossibile trovare il nemico. Se desiderate che un elemento scenico giochi un ruolo preponderante nelle vostre partite, come una cintura d'asteroidi che attraversi tutto il tavolo, ciò avrà sempre delle conseguenze evidenti sul suo svolgimento, quindi assicuratevi prima di cominciare che vada bene anche dall'avversario. Di seguito vari metodi di schieramento che potete provare per ricreare rapidamente un ambiente spaziale.

Primo Metodo di Schieramento

Uno dei giocatori posiziona tutti i fenomeni celesti desiderati sul tavolo, l'altro sceglie in quale lato schierare. In numerosi scenari viene determinato da un tiro di dado quale giocatore sceglierà la zona di schieramento, ma se uno dei giocatori decide come sarà la zona di combattimento, è giusto lasciare all'altro la scelta del lato d'arrivo. Questo metodo è perfetto per una partita a casa di uno dei giocatori, in quanto si può preparare il tavolo prima dell'arrivo dell'altro giocatore in modo che la partita possa iniziare prima possibile.

Secondo Metodo di Schieramento

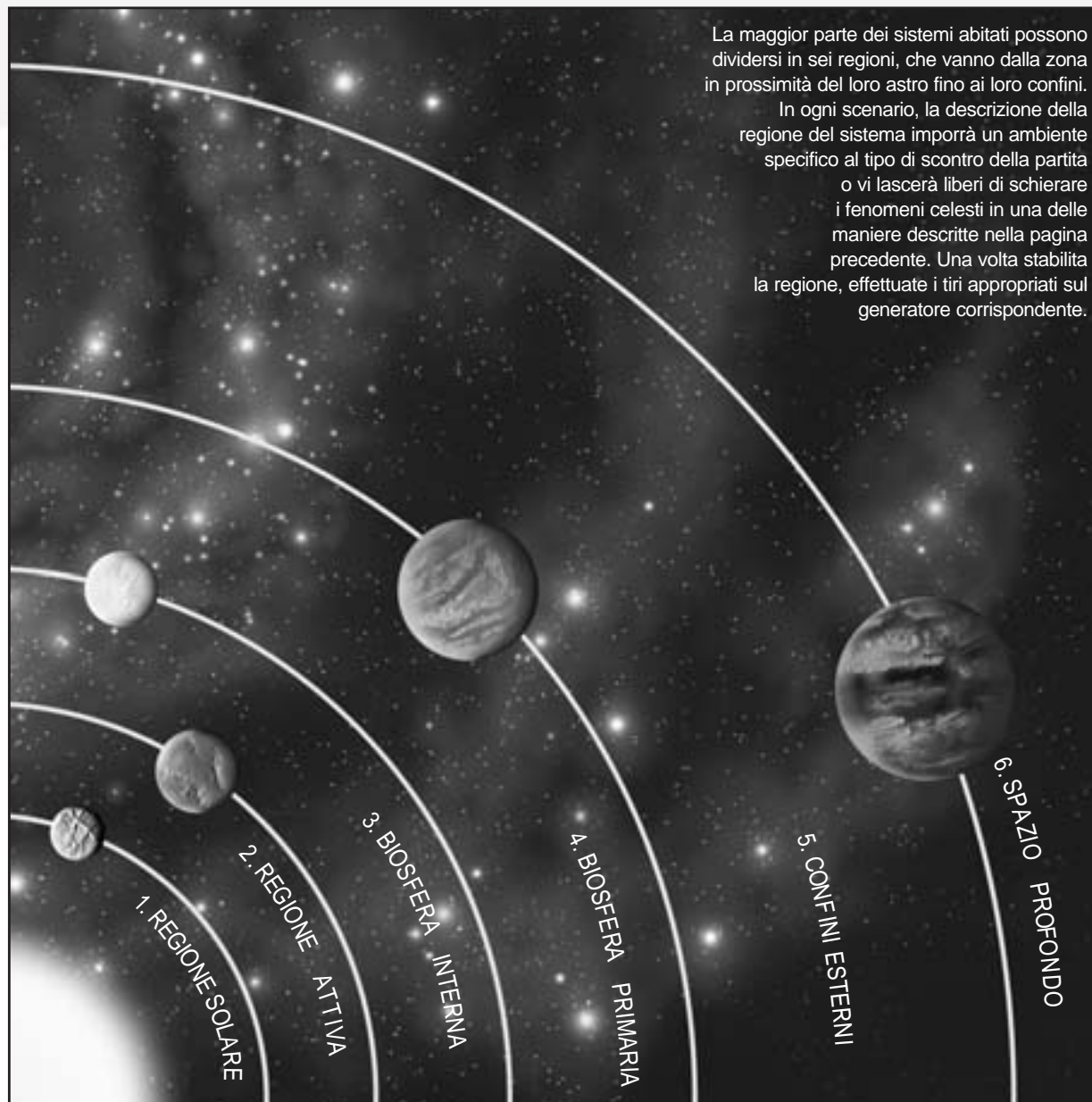
Dividete la tavola in varie sezioni da 60cm di lato e tirate 1D6 per ognuna di esse. Con un 4 o più, l'area riceve un fenomeno determinato a caso sul generatore appropriato. Tirate 1D6, il risultato indicherà quale generatore utilizzare per la zona (o sceglietelo assieme al vostro avversario) prima di effettuare il tiro per ogni sezione che riceve un fenomeno celeste. Posizionate il fenomeno designato a caso nella sua area di tavolo, senza ammassarlo troppo. Troverete nelle pagine seguenti qualche esempio di generatori di zone d'ingaggio, ma vi sarà facile immaginare le vostre zone di combattimento utilizzando gli elementi scenici della vostra collezione.

Terzo Metodo di Schieramento

Potete anche servirvi del Valore di Attacco delle flotte in gioco per vedere quale sceglierà il luogo e l'ora della battaglia, ciascuna cercando di portare la formazione nemica laddove desidera. Ogni giocatore sceglie in segreto una regione del sistema e aggiunge la cifra che corrisponde al suo Valore di Attacco. Gli avversari dichiarano di seguito il risultato ottenuto, il più alto vince e la battaglia si svolgerà nella regione corrispondente.

Attraversa lo spazio per cercare la gloria
La gioia di quelli che hanno vinto
Ascolta il marinaio, che racconta la storia
Quello che sa e quello che ha visto
Del mare di stelle e dei mondi al di là
Piu' lontano dei pianeti degli uomini
Ma ricordati sempre che non parlerà
Degli orrori neri del Warp

REGIONI DEL SISTEMA



La maggior parte dei sistemi abitati possono dividersi in sei regioni, che vanno dalla zona in prossimità del loro astro fino ai loro confini.

In ogni scenario, la descrizione della regione del sistema imporrà un ambiente specifico al tipo di scontro della partita o vi lascerà liberi di schierare i fenomeni celesti in una delle maniere descritte nella pagina precedente. Una volta stabilita la regione, effettuate i tiri appropriati sul generatore corrispondente.

Alcuni degli scontri più aspramente combattuti nella Guerra Gotica si svolsero all'interno e ai confini del Distretto di Quinrox, la cui grande proporzione di colonie minerarie lo rendeva essenziale per la riparazione e la costruzione di navi. Le due forze presenti subirono pesanti perdite nel tentativo di controllare il sotto settore. Nel solo sistema di Corilia, soprannominato il Cimitero dei relitti, si trovano le carcasse di almeno tredici navi di linea, sia Imperium che Caos, e anche quelle di più di una ventina di scorte, disperse in un campo di detriti nel cuore delle orbite interne. Il Cimitero dei relitti, divenne presto un punto cruciale degli scontri, in quanto le flotte belligeranti si affrontavano per accaparrarsi le vestigie dei vecchi vascelli. Il Distretto di Quinrox divenne teatro di audaci incursioni per recuperare i tesori nascosti nelle carcasse abbandonate e anche un luogo di raduno per avidi pirati e rinnegati di tutti i tipi, che attendevano pazientemente, all'ombra di questi relitti lasciati alla deriva, l'opportunità di cogliere di sorpresa gli incoscenti.

1. Generatore della Regione Solare

La regione solare occupa una posizione centrale in un sistema, percorsa da venti radioattivi e lingue di gas incandescenti provocati da eruzioni sulla superficie della stella. I pianeti in questo perimetro sono quasi sempre mondi morti, troppo martoriati dal calore per essere adatti alla vita.

D6	Risultato
1	Eruzione solare
2	Eruzione solare
3	Radiazioni improvvise
4	Campo d'asteroidi
5	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

2. Generatore della Regione Attiva

La ferocia del sole è praticamente impossibile da sopportare ma la regione non è influenzata dalla azione devastante della sua attività eruttiva. Si possono addirittura individuare pianeti in grado di accogliere un ecosistema limitato nelle profondità della superficie o forme di vita eliofobe in movimento continuo per rimanere nella facciata all'ombra.

D6	Risultato
1	Eruzione solare
2	Radiazioni improvvise
3	Campo d'asteroidi
4	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
5	1D3 nubi di gas/polveri (tracce di una recente eruzione)
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

3. Generatore della Biosfera Interna

Allontanandosi dall'astro, si trovano pianeti più ospitali, anche se spesso le loro atmosfere sono ancora composte da gas nocivi. Tuttavia in alcuni sistemi sono presenti colonie e città formicaio.

D6	Risultato
1	Tirate un dado. 1-3: radiazioni 4-6: eruzione solare
2	Campo d'asteroidi
3	1D3 campi d'asteroidi
4	1D3 nubi di gas/polveri
5	1D3 nubi di gas/polveri
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

4. Generatore della Biosfera Primaria

Un equilibrio fragile fra il calore ardente del sole e il freddo glaciale del vuoto si trova nella biosfera primaria. E' qui che si riscontrano la maggior parte dei mondi abitati e logicamente anche la maggior parte delle difese di un sistema.

D6	Risultato
1	Campo d'asteroidi
2	1D3 campi d'asteroidi
3	Nube di gas/polveri
4	1D3 nubi di gas/polveri
5	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 5: piccolo, 6: medio)*

5. Generatore dei Confini Esterni

I confini di un sistema sono i domini di giganti gassosi e di corpi troppo aridi o troppo freddi per accogliere la vita. Si combattono numerose battaglie, gli occupanti dei pianeti abitabili cercano di impedire al nemico di entrare nella biosfera primaria.

D6	Risultato
1	1D3+1 campi d'asteroidi
2	1D3 campi d'asteroidi
3	1D3 nubi di gas/polveri
4	Nube di gas/polveri
5	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 3: piccolo, 4 a 6: gigante)*
6	Pianeta (Tirate un dado. 1 a 3: piccolo, 4 a 6: gigante)*

6. Generatore dello Spazio Profondo

In seguito all'uscita del Warp, le navi devono comparire ad una distanza rispettabile dal sistema per non rischiare la distruzione in un flusso gravitazionale. Diversi mondi civilizzati delimitano i punti di uscita con fari di navigazione e anche un luogo ideale per schierare una flotta in allerta e in attesa dell'arrivo di nemici.

D6	Risultato
1	1D3 campi d'asteroidi
2	Campo d'asteroidi
3	1D3 nubi di gas/polveri
4	Nube di gas/polveri
5	Fessura Warp
6	Pianeta piccolo (una roccia solitaria con un'orbita eccentrica)*

**In tutte queste regioni, si può avere al massimo un pianeta presente sul tavolo; rigeneratelo se questo risultato è ottenuto due volte. Non dimenticate di determinare se un pianeta ha delle lune. Un gigante sarà attorniato da anelli con un risultato di 4 o più su 1D6.*

>>CARICAMENTO DI COORDINATE DEL SISTEMA<<

>>TRASMISSIONE<<

>>COORDINATE RICEVUTE<<

Nome: Elysium

Ammasso: Therax

Localizzazione: Settore Gotico,

Segmentum Obscurus

Attitudine: VH32/HSI72

Distanza dalla Terra: 26364 anni luce

Tipo Primari: Solitario F6V

Corpi in Orbita: V: Classe D; Corpi secondari; Classe V; Classe A; Classe C;

Corpi secondari; Classe G; Classe D

Gravimetria: 4B*87/ 6:659+8[7>674/98{56/87}76-0KH:6(98+5/L98)hg/76.99.]

ELEMENTI SCENICI

Le descrizioni seguenti sono relative ai fenomeni celesti schierati sul tavolo. Lasciate sempre dello spazio sufficiente tra essi.

Gli elementi scenici sono spesso in relazione con la stella più vicina, di fatto, praticamente tutto è catturato dalla sua inconcepibile attrazione gravitazionale e quindi in orbita attorno ad essa.

La direzione del sole gioca un ruolo essenziale in Battlefleet Gothic, prima di tutto cominciate determinando qual'è il bordo del tavolo più vicino all'astro. Tirate quindi 1D6.



Potete in seguito cominciare a disporre sul tavolo i diversi tipi di fenomeni spaziali, ognuno con la sua dimensione e il metodo di schieramento. Tuttavia, se avete costruito i vostri elementi su basette di taglia particolare, utilizzateli così. Inoltre, non lasciate che i suggerimenti seguenti vi impediscano di provare qualche cosa di nuovo: lontano da essere delle regole definitive, si tratta solo di linee guida per aiutarvi a preparare il vostro tavolo evitando grattacapi che questi elementi potrebbero suscitare.

NUBI DI GAS/POLVERI

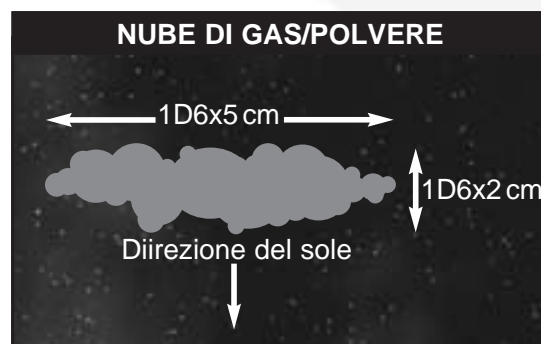
Queste nubi presentano spesso una notevole densità di molecole d'idrogeno o di particelle microscopiche di materia. Possono essere il risultato di frammenti proiettati lontano dalla formazione dei pianeti in un sistema, una protostella, l'espulsione di una nebulosa o delle lingue di gas generate da una eruzione solare. Uno scudo ordinario è sufficiente a prevenire la maggior parte dei danni, anche se non impedisce alla nave di essere rallentata. Queste nubi nuociono alla visuale delle batterie d'artiglieria provocando a volte, addirittura la distruzione di siluri che le attraversano, dettaglio che le rende sfruttabili durante il combattimento.

Effetti

Queste nubi, in contatto di basetta con una nave, hanno lo stesso effetto di un Segnalino d'Impatto sotto tutti i punti di vista (movimento, fuoco, armi di supporto, scudi e Disciplina).

Schieramento

Utilizzate un batuffolo di cotone per rappresentare le vostre nubi. Ognuna, forma una striscia larga 1D6x2 cm e lunga 1D6x5 cm, orientata parallelamente verso il bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole.



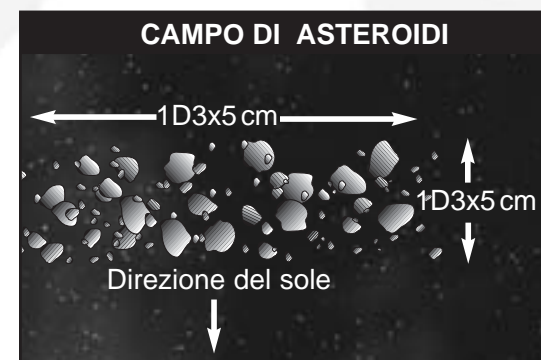
CAMPI DI ASTEROIDI

I campi d'asteroidi si trovano nell'orbita delle stelle a distanze variabili e si stima che si tratta di solito di detriti lasciati da collisioni fra planetoidi durante la formazione del sistema. Possono essere anche i resti della distruzione di una luna o di un pianeta oppure relitti di navi distrutte in seguito ad una battaglia.

Effetti

Un campo d'asteroidi blocca la linea di vista e tutti i siluri che lo colpiscono vengono distrutti, come anche i relitti alla deriva. Una squadriglia di velivoli d'attacco che attraversa un campo d'asteroidi, viene distrutta con un risultato di 6 su 1D6.

Le navi che attraversano un campo di asteroidi o in contatto di basetta con il suo bordo, devono superare un test di Disciplina su 2D6 per seguire la rotta senza pericoli, o su 3D6 se sta obbedendo all'ordine speciale *Avanti Tutta*. Le scorte possono ripetere questo test se fallito, ma devono accettare il secondo risultato. In caso di fallimento del test di Disciplina, una nave subisce 1D6 di Punti Danno in seguito all'impatto degli asteroidi, colpi che possono essere assorbiti normalmente dagli scudi.



Schieramento

Questi campi misurano ordinariamente 1D3x5cm di lunghezza per 1D3x5 cm di larghezza e possono essere rappresentati da piccole pietre o dalla lettera del gatto (pulita, ovviamente). Come le nubi, sono orientati parallelamente al bordo del tavolo del sole.

FESSURE WARP

Una rottura temporanea fra lo spazio reale e l'Immaterium può a volte prodursi, durante una tempesta Warp particolarmente violenta o dopo la riapparizione di una flotta di traditori. Entrare in questa fessura è rischioso, ma può avvantaggiare un capitano sufficientemente coraggioso o disperato.

Effetti

Una fessura Warp blocca la linea di vista e tutti i siluri che entrano in contatto esplodono. I relitti che vengono inglobati, spariscono e non possono essere recuperati dopo la battaglia. Squadriglie di velivoli d'attacco che l'attraversano sono distrutte.

Tutte le navi che entrano in una fessura Warp devono riuscire in un test di Disciplina su 3D6 per navigarci con successo. Se il test riesce, la nave può essere riposizionata fino a 2D6x10cm di distanza dalla

faglia, orientata in qualsiasi direzione. In caso di fallimento, sparisce dal tavolo di gioco per errare qualche tempo nel Warp!

Per ognuna delle navi entrate nel Warp, tirate 1D6 alla fine della partita. Con 1, la nave si perde nell'Immaterium, condannata a errare nelle sue correnti fino al trapasso del suo equipaggio. Con un risultato da 2 a 6, riesce a ritrovare la rotta e a ricongiungersi con la sua flotta.

Schieramento

Raffigurate la fessura con una striscia di carta o di cotone, larga 1D3x5 cm e lunga 1D3x10 cm.

PIANETI

Si trovano dei mondi simili alla Terra in orbita attorno ad un unico astro in meno dell'1% dei sistemi solari. Tuttavia, ci sono milioni di sistemi con miliardi di pianeti nella galassia e la stragrande maggioranza dei pianeti sono morti e privi di atmosfera, anche se non è questa la causa che impedisce la proliferazione della vita. Il Settore Gotico conta più di duecento mondi abitati su decine di milioni, i quali furono spesso teatro di battaglie tra flotte desiderose di stabilire basi

avanzate o estendere il loro dominio su un sistema contestato.

Effetti

Un pianeta può essere rappresentato da una grossa palla o una sagoma sul tavolo. Blocca la linea di vista e tutti i siluri che la colpiscono esplodono (con grande disagio per le specie viventi locali!) anche i relitti alla deriva vengono distrutti in caso di collisione. Le navi possono "attraversare" un pianeta (passandoci sopra o sotto).

Ogni pianeta è attorniato da una zona spaziale entro la quale l'attrazione è sufficiente per influenzare le manovre ed il movimento delle navi. Questa zona è denominata *campo di gravità* e si estende fino ad una certa distanza, che dipende dalla sagoma che rappresenta il pianeta.

TAGLIA DELLE SAGOME PLANETARIE:

Pianeta piccolo (come Mercurio, Plutone o Marte): Fino a 15 cm di diametro.

Pianeta medio (equivalente alla Terra o Venere): Da 16 a 25 cm di diametro.

Pianeta gigante (della taglia di Saturno o Giove): Da 26 a 50 cm di diametro.



LA ZONA DI COMBATTIMENTO

CAMPO DI GRAVITA':

Pianeta piccolo: Fino a 10cm dal bordo della sagoma.

Pianeta medio: Fino a 15cm dal bordo della sagoma.

Pianeta gigante: Fino a 30cm dal bordo della sagoma.

Le navi in un campo di gravità planetario possono effettuare all'inizio e alla fine del loro movimento una virata gratuita di 45° verso la sagoma. Non sono obbligate a muoversi del loro movimento minimo per effettuare questa rotazione.

Una nave che si trova in un campo di gravità di un pianeta può decidere di entrare in orbita alta o in orbita bassa. Una nave in orbita alta non è più obbligata a muoversi. Una nave che entra in orbita bassa è rimossa dal gioco e (nei casi specificati dallo scenario) schierata su un tavolo separato di orbita bassa. Le navi che lasciano l'orbita bassa vengono schierate in contatto con il bordo della sagoma del pianeta.

Schieramento

I pianeti sono generalmente separati da distanze tali che non ce ne sarà più di uno sul tavolo da gioco, salvo che non vi venga in mente di inventare uno scenario "Collisione dei Pianeti" dove due di essi saranno incredibilmente vicini.....

ANELLI

Qualche pianeta (i più grossi) sono accerchiati da anelli composti da residui e detriti diversi, rappresentati da nubi di gasi, di polveri o da campi d'asteroidi in cerchio attorno al pianeta.

Schieramento

Se sul tavolo c'è un pianeta gigante, tirate 1D6: sarà attorniato da anelli con un risultato di 5 o 6. Schierate 1D3 anelli attorno al pianeta tirando 1D6 per conoscere il tipo di ognuno di essi (da 1 a 4: gas e polveri, 5 o 6: asteroidi). Ogni anello è largo 1D6cm e allineato a 1D6x5cm dalla

superficie del pianeta. Notate che questi anelli possono sovrapporsi.

LUNE

Attorno alla maggior parte dei pianeti gravitano dei satelliti naturali, spesso non più grandi di asteroidi di proporzioni generose. Questi corpi sono delle vere lune con diversi migliaia di chilometri di diametro.

Effetti

Le lune contano sotto tutti i punti di vista come dei piccoli pianeti, compresa la rotazione delle navi attorno ad esse.

Schieramento

I pianeti medi hanno abitualmente 1D3-1 lune, quelli giganti 1D6-2. Le loro lune misurano fino a 5cm di diametro e sono disposte a caso attorno ad essi fino a 2D6x10 cm dalla loro superficie.



"E attorno a Port Maw si ammassavano le difese. Fortezze in orbita, piattaforme pullulanti di armi spianate in attesa di un attacco imprudente. Campi minati in abbondanza, erano la' per scoraggiare gli stolti."

Lexicus Planetarium, M.38

EFFETTI SPAZIALI

I fenomeni spaziali seguenti interessano la zona di combattimento nella sua integrità. Si possono combinare con gli altri per avere, per esempio, una battaglia attorno ad un pianeta vicino al sole.

DIREZIONE DEL SOLE

La prossimità del sole locale nel corso delle battaglie combattute vicino al centro di un sistema influenzano la capacità delle navi di individuare le altre. A lunga distanza, il bagliore dell'astro tenderà ad oscurare il segnale energetico dei vascelli nemici, mentre in prossimità di nave, il bersaglio nemico sarà più facile da reperire visualmente e da seguire grazie agli analizzatori di proiezione delle ombre e di cattura d'immagine.

Effetti

Nei confini esterni e nello spazio profondo, il sole distante non ha effetti sul combattimento. Al contrario, i suoi effetti sono i seguenti nel corso di una battaglia che ha luogo fra la regione solare e la biosfera primaria incluse:

Tutti i tiri effettuati in direzione del bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole raddoppia lo slittamento di colonna per i tiri a corta o a lunga gittata. A lunga gittata (più di 30cm), la fotosfera disturba i sensori, slittate di due colonne verso

destra invece che una sola nella Tabella della Artiglieria. A corta gittata (15cm o meno), il contrasto sottolinea la forma delle navi: slittate di due colonne verso sinistra.

ERUZIONI SOLARI

Di tanto in tanto, delle esplosioni di materia fusa escono da minuscole fessure dalla superficie della stella, anche se a questa scala "minuscole" significa lunghe centinaia di migliaia di chilometri. L'energia generata da queste eruzioni attraversa il sistema ad una velocità impressionante, riempiendo l'ambiente di particelle cariche di onde d'urto magnetiche. Le navi dotate di scudi rischiano di vedere le loro protezioni saturate per un po' di tempo, le altre non avranno questa fortuna.

Effetti

Tirate 1D6 all'inizio del turno di ogni giocatore. Se è stata generata più di una eruzione all'inizio della partita, tirate 1D6 per ciascuna di esse. Con un 6, avviene una eruzione. Piazzate un Segnalino di Impatto in contatto con ogni nave, orientato verso il bordo del tavolo da dove proviene la luce del sole. Una nave senza scudi subisce un colpo, il quale è critico con un tiro di 4 o più su 1D6. Tirate 1D6 per ogni segnalino di supporto: con 4 o più, viene rimosso dal gioco.

RADIAZIONI

Assieme alle sue eruzioni, il sole emette molto frequentemente onde radio e elettromagnetiche, che bloccano temporaneamente le trasmissioni fra le navi, sono così intense che disturbano anche le comunicazioni interne. Comandare una flotta in queste condizioni diviene estremamente arduo e per questo motivo, la maggior parte dei comandanti cercano di evitare, come la peste, le regioni solari.

Effetti

Tirate 1D6 all'inizio del turno di ogni giocatore. Se è stata generata più di una radiazione all'inizio della partita, tirate 1D6 per ciascuna di esse. Con un 6, avviene una emissione di radiazioni. Tirate di nuovo un 1D6 per determinare il livello delle interferenze durante il turno, tutte le navi sul tavolo riducono il valore di Disciplina del risultato ottenuto. Per esempio, se si ottiene un 3 per il livello delle interferenze prodotte, tutte le navi subiscono una penalità di -3 fino alla fine del turno.

Oltre a questa penalità dovuta alle perturbazioni, i comandanti di flotta non possono utilizzare i loro rilanci durante questo turno tranne per i test di Disciplina della loro nave o del loro squadrone.

L'allarme suonava lungo tutto il vascello. Cercai di raggiungere il ponte inferiore, ma la paratia d'emergenza era stata abbassata. Sporadiche fiammate dai reattori ci spingevano verso sinistra, mentre la nostra poppa si avvicinava alla prima luna di Proxadis. Sentii uno dei Tecno Maghi annunciare sul canale interno che la gravità artificiale dei ponti d'armamento di sinistra ci aveva abbandonato. Con il ponte di comando distrutto, ero io l'ufficiale con il grado più alto a bordo. Corsi verso un gruppo di reclute occupate a sganciare i resti della batteria laser terziaria in fiamme e gli ordinai di recarsi ai moduli di salvataggio. Fu allora che l'esplosione che scosse la nave, ci mandò all'aria in tutte le direzioni. Salii al secondo ponte posteriore per richiedere un rapporto sulla situazione. Il timone non controllava più niente, il quinto, il nono e l'undicesimo reattore perdevano del plasma e il numero tre era nella fase terminale di sovraccarico. Ordinai l'evacuazione generale prima di portare l'equipaggio del ponte all'estremità della piattaforma C, quartiere di dritta. Appena dopo la nostra espulsione, il fianco del vascello mi apparve attraverso l'obolo. Il plasma stava inglobando lentamente la sezione delle turbine e delle fiamme salivano da uno squarcio aperto nelle gallerie del quarto. Eravamo lontani circa 12.000 quando i reattori esplosero. Anche se nessuna scheggia ci colpì, l'onda d'urto generata ci danneggiò seriamente, disattivando i motori.

La perdita dell'Invincibile pervenuta dal Quarto Luogotenente Burns, uno dei soli mille duecento cinquanta sopravvissuti.

BATTAGLIE NELL'ORBITA BASSA

In certi scenari, le navi si avvicinano ad un pianeta per prenderlo. La loro entrata in orbita bassa diviene essenziale a causa delle distanze massime di sbarco. Inoltre, colpire delle truppe a terra, dallo spazio è più una questione di fortuna che di bravura.

Per rappresentare l'orbita bassa di un pianeta, avete bisogno di un tavolo separato o di uno spazio riservato nel vostro tavolo principale, questo non dovrà essere molto grande, 45-60cm di larghezza per 90-130cm di lunghezza. Un bordo lungo del tavolo dovrà essere designato come superficie del pianeta. Le navi nel campo di gravità di un pianeta possono decidere di entrare nell'orbita bassa a l'inizio di uno qualsiasi dei loro turni. Piazzatele sul tavolo dell'orbita bassa, in contatto con il bordo del tavolo opposto alla superficie.

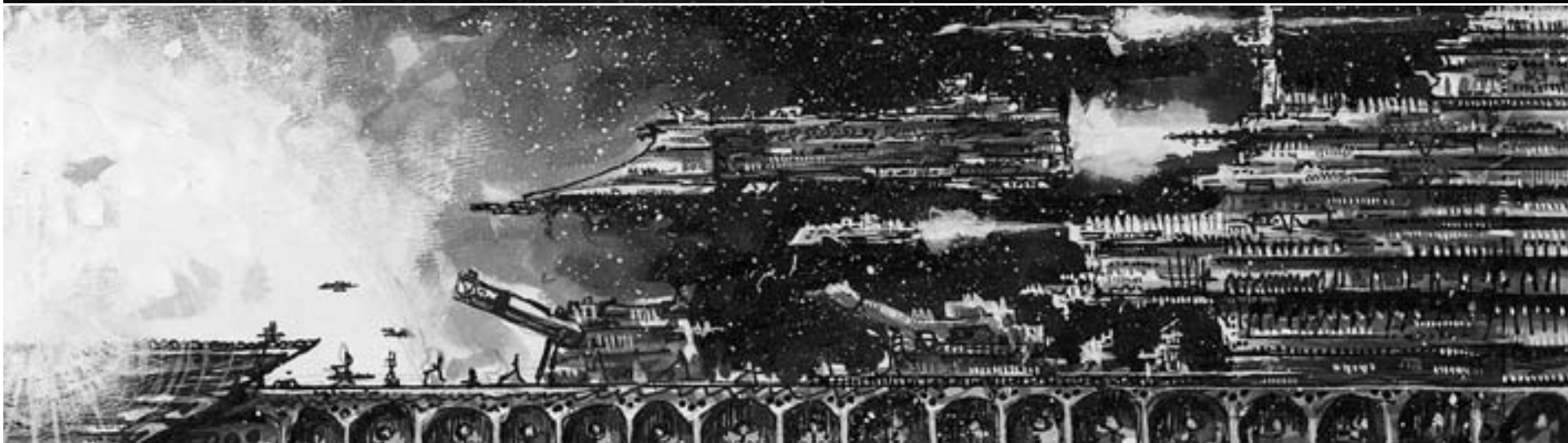
Le navi nell'orbita bassa non sono obbligate a muoversi e le navi di linea non devono percorrere una distanza minima prima di potere virare. Per rappresentare le interferenze dovute al campo di gravità e alle correnti superiori dell'atmosfera, il fuoco delle batterie subisce uno slittamento di una colonna verso destra nella Tabella dell'artiglieria, le batterie laser e i cannoni nova devono ottenere un risultato di 4 o più su 1D6 per potere sparare e nessuna nave può lanciare dei siluri.

Le navi che arrivano ad una distanza di 45cm dalla superficie sono trascinate dalla gravità e devono utilizzare i loro motori se non desiderano schiantarsi. All'inizio del turno di ogni giocatore, tutte le navi a 45cm o meno dal bordo che rappresenta la superficie sono mosse verso il pianeta (senza che questo influisca sulla direzione in cui sono rivolte).

La distanza percorsa dipende dalla taglia del pianeta (piccolo = 5cm ; medio = 8cm ; gigante = 10 cm). Tutte le navi che in questo modo lasciano il bordo del tavolo che rappresenta il pianeta sono distrutte. Scorte e trasporti che escono volontariamente dalla zona da questo bordo del tavolo sono atterrate e sono rimosse dal gioco, cosa impossibile da effettuare ad una nave di linea. Se una nave esce dalla zona da un altro bordo del tavolo, lascia l'orbita bassa e ritorna sul tavolo principale dove è piazzata in contatto con il bordo del pianeta. Una nave non può entrare nell'orbita bassa e lasciarla nello stesso turno.

A parte questo, i movimenti e le azioni sono risolte normalmente da ogni giocatore durante il turno.

Se vi manca il posto, potete rappresentare il tavolo dell'orbita bassa con un foglio di carta annotando la posizione delle navi.



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 Anteprima, 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 aggiuntive 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 aggiuntivi 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, installazione da 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%.

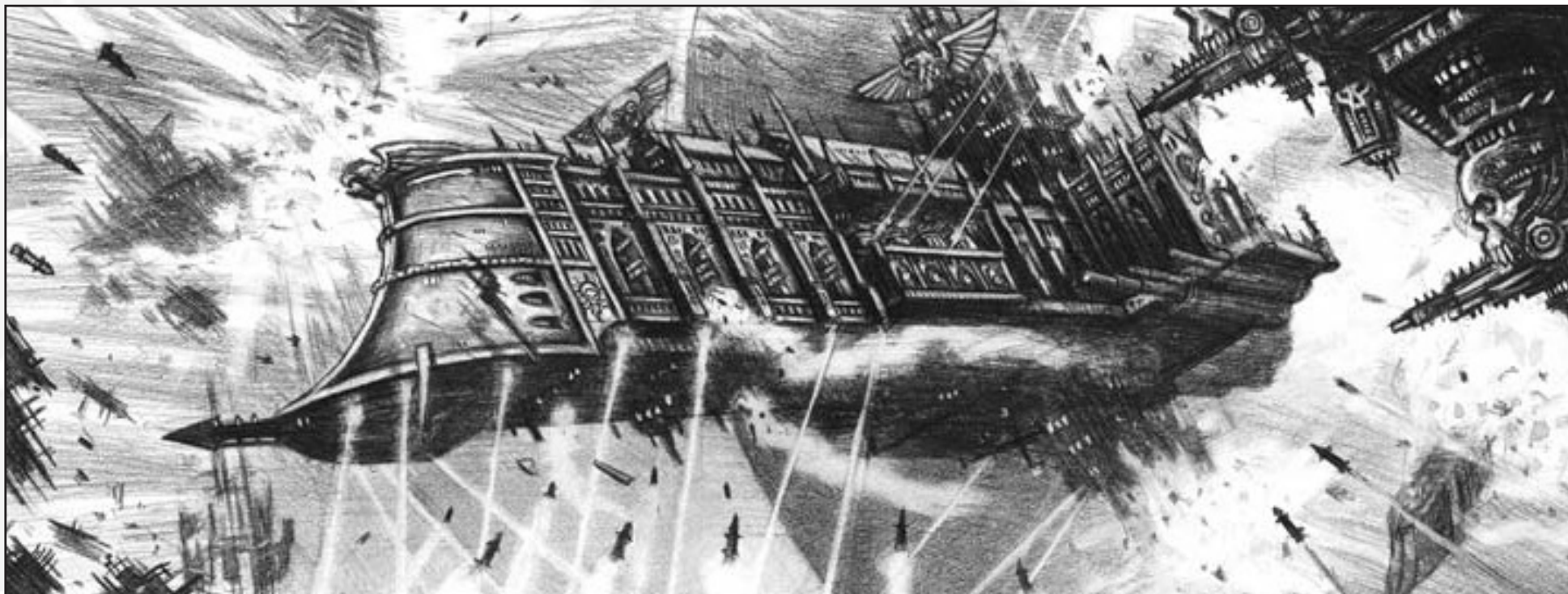
Controllo del campo: Punti Vittoria uguali al 50% del costo in punti di ogni Relitto (amico e nemico) sul tavolo.

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 dovreste 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

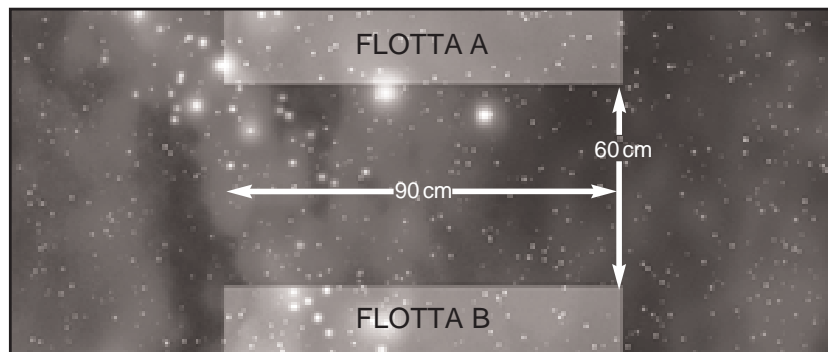
Per la vostra prima partita, vi suggeriamo di non piazzare alcun Fenomeno Celeste.

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 vostr 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 abbordaggi.



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

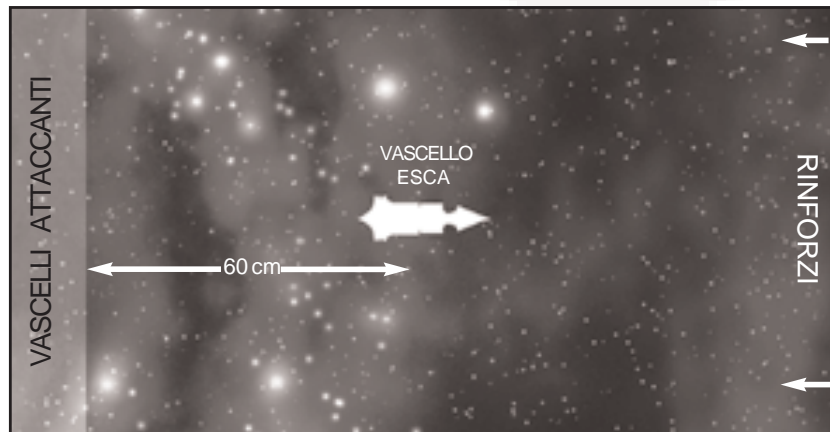
Questo scenario e' un raid, quindi si gioca meglio con forze non superiori a 750 punti. Questi sono divisi come mostrato in seguito.

Forze inseguitrici: Fino a 500 punti.

Forze inquisite: 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

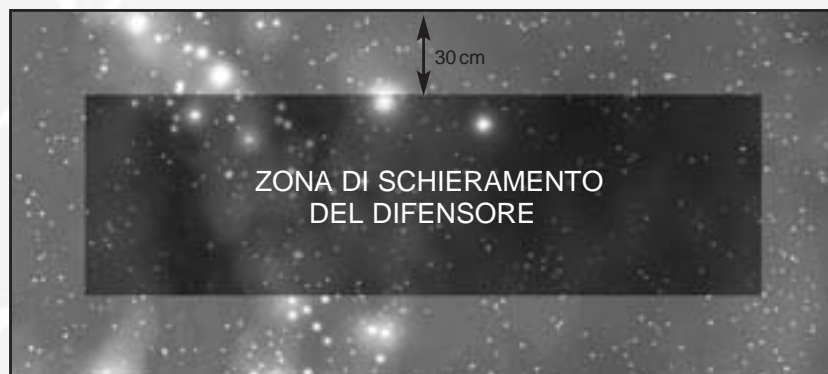
Una piccola forza d'attacco è stata distaccata per danneggiare o distruggere quante più navi della flotta nemica possibile prima di essere distrutta a sua volta. Se la flotta attaccante sopravvive, la flotta difensiva verrà messa fuori uso per mesi, permettendo al nemico di navigare incontrastato.

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 stesso 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

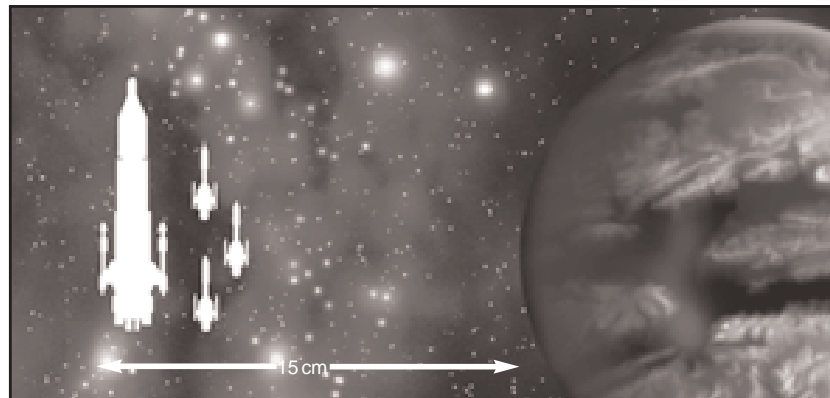
Entrambe le flotte hanno lo stesso valore in punti. In aggiunta, il difensore può spendere un D6x10 punti extra di difese planetarie per ogni 500 punti (o una parte) nella sua flotta (es, 10-60 punti per fino a 500 punti di navi, 20-120 punti per 501-1000 punti di navi e così via).

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 Golam Perez, comandante PDF, Escallio II, attaccato dagli Eldar 145.M41

SCENARIO CINQUE: FORZATE IL BLOCCO

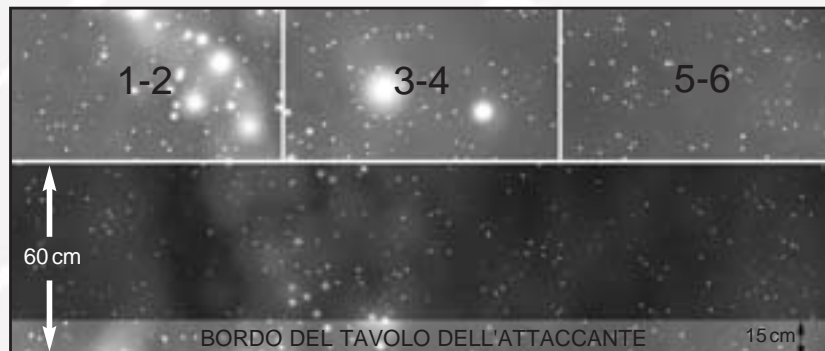
Una flotta è stata imprigionata nel sistema per alcuni mesi, incapace di combattere la flotta avversaria che controlla un punto di salto. Una piccola forza di attacco è stata selezionata per sfondare il blocco nel suo punto più debole, nella speranza di tornare con sufficienti rinforzi.

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

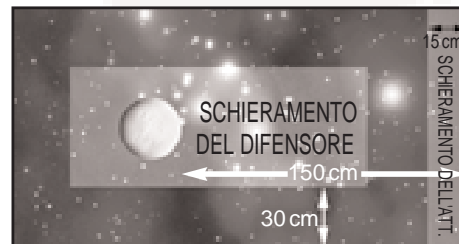
Entrambe le flotte hanno lo stesso valore in punti. Il difensore può spendere un D6x10 punti extra ogni 500 punti della sua flotta. L'attaccante può avere due trasporti gratis ogni 500 punti della sua flotta.

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 bombardata il pianeta, non può fare niente altro per quel turno.

DURATA

Il gioco dura finché una flotta non viene distrutta o disimpegna, 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.

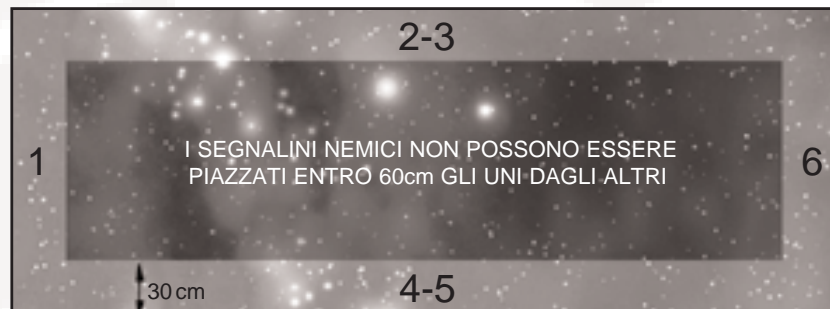
ZONA DI BATTAGLIA

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 aggiuntivi 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.

“**C**ontro l'oscurità assoluta potei vedere la Distruttrice Senza cuore con un opaco bagliore rosso che illumina le ondeggianti nuvole di gas espulso dallo scafo danneggiato. Ipotizzato, 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 meteore. 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 lanciarli 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.

Reporto 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 aggiuntivi 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.

1	2-3	6
RISULTATO DEL D6		
	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. Compare 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 sparge 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

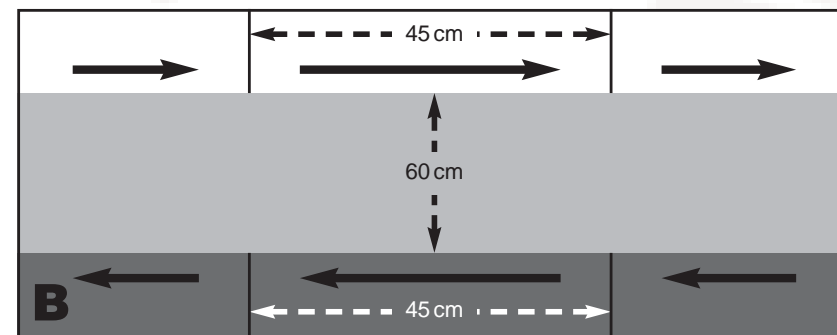
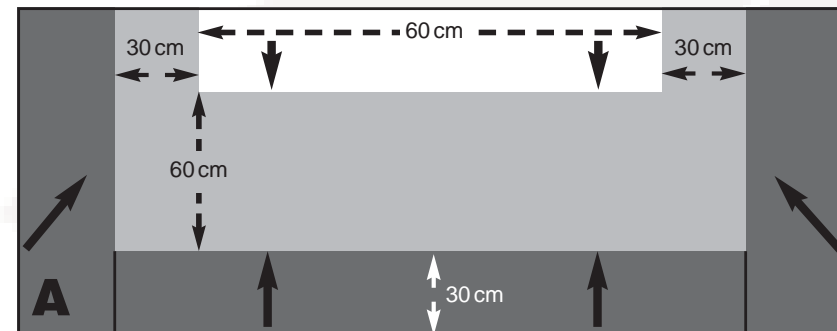
usare. Una volta che lo schieramento è stato deciso, entrambi i giocatori lanciano un D6 e il giocatore che ottiene il risultato più basso deve schierare uno squadrone o nave nella sua zona di schieramento. I giocatori quindi si alternano finché le flotte sono schierate.

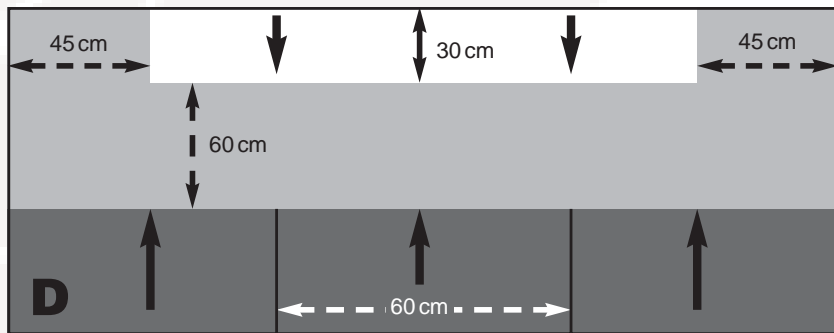
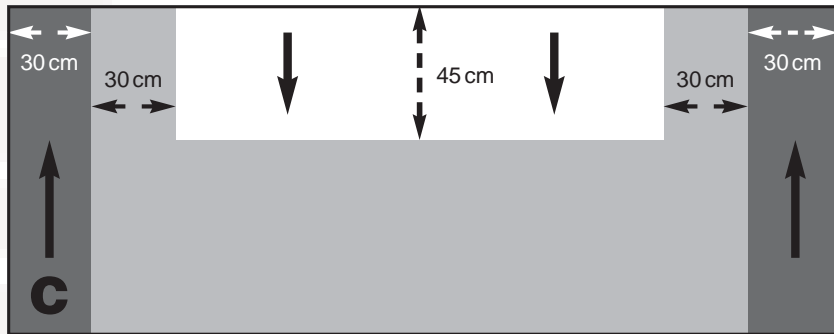
Divisioni

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.

Porre la flotta in pieno allarme. Squadroni Balihazar e Melchior rompete la formazione e circondare. 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 Mourdark, 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

RISULTATO DELLA BATTAGLIA

Missione principale e secondaria completate

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.

Missione principale completata

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.

Missione principale fallita ma secondaria completata

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.

Missione principale e secondaria fallite

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 piu' brillanti nacquero dalle situazioni piu' disperate. Per esempio il Capitano Gornwallis della Invincibile sperono' 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 piu' 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 vengano 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. Nominare 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)

LA GALASSIA DEL 41.^{MO} MILLENNIO



L'Imperium esiste da più di diecimila anni, guidato dalla luce dell'Immortale Imperatore della Terra. Gli uomini popolano più di un milione di mondi sparsi in tutta la galassia, lottano quotidianamente per la loro sopravvivenza contro entità pericolose, alieni ostili o ancora con le insidiose rivolte interne. Vivere nell'età dell'Imperium significa esistere in un'epoca travagliata dalle guerre fra razze, dove milioni di persone muoiono ogni giorno, come i fedeli servitori dell'Imperatore che sono pronti a sacrificare la loro esistenza in cambio di un futuro più clemente.

L'Imperium è troppo vasto per essere concepito dalla comune comprensione mortale. Si estende per decine di milioni di anni-luce e le sue armate sono composte di innumerevoli miliardi di soldati. La poderosa burocrazia dell'Adeptus Terra, sovente chiamata Ecclesiarchia, è in grado di trattare ed analizzare i milioni di dati informativi che le pervengono da questo impero gigantesco: rapporti di guerre e di battaglie, dimensioni dei sistemi stellari lontani, uomini ed equipaggiamenti necessari alla colonizzazione dei pianeti... ma tentare di comprendere veramente un universo così complesso significa rischiare la follia stessa.

IL WARP

La colonizzazione della galassia da parte degli uomini è stata resa possibile grazie all'esistenza di una dimensione instabile detta Warp. Tale spazio, una sorta di qualcosa di parallelo all'universo materiale, è unicamente costituito di energie alla deriva e di entità prive di sostanza. Nel Warp non esistono concetti come tempo, distanze, è solamente percorso da un flusso costante d'immaterium. Un vascello spaziale che sia equipaggiato di motori Warp è capace di infrangere la barriera che separa l'universo reale dal Warp e di non sottostare al normale corso del tempo. Solo un viaggio all'interno del Warp permette di percorrere le distanze immense che separano le stelle in un lasso di tempo accettabile se confrontato con la durata della vita di un uomo, nonostante esso non sia affatto istantaneo. Un solo mese passato a bordo di un vascello che stia viaggiando attraverso il Warp può tradursi, nell'universo materiale, in un tempo alterato compreso tra sei mesi e alcuni anni.

Questo sfalsamento spiega il perchè alcune flotte rispondendo a richieste di soccorso sopraggiungano settimane, mesi, ed a volte anche anni troppo tardi. Da qui si deduce la difficoltà di iniziare e proseguire le centinaia di guerre attraverso tutta la galassia.

NAVIGARE DENTRO IL WARP

Un vascello può effettuare con un certo grado di precisione dei corti salti nel Warp, corrispondenti a distanze di circa quattro o cinque anni luce. Tuttavia, i viaggi più lunghi necessitano di veri specialisti capaci di navigare all'interno di questa dimensione aliena. Il Warp è come un oceano, percorso da correnti, tempeste e maree che devono essere abilmente sfruttate o evitate del tutto. Nell'Imperium, solo i Navigatori mutanti sono con sicurezza in grado di discernere le correnti che agiscono nel Warp e di condurre un vascello verso la destinazione finale.

Naturalmente anche tali esperti hanno bisogno di un punto di riferimento ed è per questo che fanno affidamento al potente faro psichico della Terra chiamato Astronomican. Alimentato dall'energia di diecimila psionici umani, risulta visibile a circa settanta mila anni luce. Un Navigatore può quindi percepirne il segnale e servirsene per orientarsi facilmente. Esistono anche fari con più debole raggio d'azione che servono a mantenere aperte certe vie di navigazione là dove le correnti Warp sono più pericolose.

Mi è proibito descrivere quello che vidi dentro il Grande Inconscio. Posso solo accennare all'impossibile, castelli evanescenti che fluttuavano lontano, fiumi di pura vibrazione che ricadevano su se stessi per l'eternità, l'amore delle madri per i loro figli che prendevano forma. Ma nulla di tutto questo e in grado di avvicinarsi, seppure vagamente, a quello che appare in realtà.

Varentias Jugold della Nobiltà Navale.

LA FLOTTA IMPERIALE

La quasi totalità dei vascelli dell'Imperium fanno parte della Flotta Imperiale controllata dai Tecnopreti, le rimanenti manciate di vascelli sono sotto la diretta influenza di altre organizzazioni specifiche come ad esempio l'Adeptus Mechanicus, capitoli di Space Marines, l'Inquisizione o ancora di antiche famiglie di mercanti. Anche tutti i reggimenti della Guardia Imperiale devono essere trasportati da una zona di guerra ad un'altra. Quest'ultima è divisa in due grandi gruppi: i vascelli civili della Flotta Mercantile e le navi da combattimento della Flotta da Guerra.

Per semplificarne la gestione, Imperium è diviso in cinque Segmenti Maggiori, che dispongono delle proprie Flotte Mercantili e da Guerra, le cui basi sono situate all'interno delle Fortezze di ciascun Segmentum: Marte per il Segmentum Solar, Kar Duniash per il Segmentum Ultima, Bakka per il Segmentum Tempestus, Hydraphur per il Segmentum Pacificus e Cypra Mundi per il Segmentum Obscurus. I comandanti delle flotte dei cinque Segmenti, i Supremi Ammiragli, sono individui potenti che fanno a volte anche parte dei mistici Alti Signori della Terra.

Ogni regione dello spazio è suddivisa in settori, figure cubiche di circa duecento anni luce di lato. Ogni settore comprende un certo numero di sotto-settori che hanno dimensioni che possono andare da dieci a venti anni luce di diametro ed il cui centro è di solito un sistema solare a forte densità di popolazione, un pianeta importante o un punto di intersezione dentro più rotte commerciali di grande rilevanza. Le regioni selvagge che si trovano all'interno di sotto-settori e settori, come zone inesplorate o disabitate, imperi alieni, posti resi inaccessibili dalla presenza di un certo flusso del Warp, ecc., rappresentano una parte della galassia ben più grande di quella controllata dall'Umanità.

Dal punto di vista pratico, la flotta da guerra di un settore è la più importante ed imponente organizzazione operativa, posta sotto l'alto comando di un Supremo Ammiraglio. Qualunque flotta da guerra è suddivisa in più gruppi di combattimento, i quali non sono sempre organizzazioni permanenti ma sono forze d'interdizione allestite di volta in volta e destinate a scortare convogli, effettuare pattugliamenti o altri compiti assegnati. A volte però succede che alcuni gruppi di combattimento, divengano organizzazioni permanenti come la celebre 1.a Armata della Terra, ma per la maggior parte del tempo sono costituiti e in seguito sciolti in funzione dei bisogni del momento. Secondo la taglia ed il ruolo, un gruppo di combattimento può essere comandato da un Contrammiraglio, un Capitano esperto, un Ammiraglio come dal Supremo Ammiraglio stesso.

I VASCELLI DA GUERRA DELL'IMPERIUM

Ogni flotta di guerra è costituita normalmente da cinquanta a settantacinque vascelli di dimensione diversa, anche se possono esserci variazioni tra i vari settori in funzione della loro importanza e del grado di pericolosità del nemico. Oltre alle sue torpediniere fregate, incrociatori e navi da battaglia, una flotta ha accesso a tutta una serie di vascelli ausiliari come i trasporti, le navicelle, i vascelli per le comunicazioni e pattugliatori interstellari. Alcuni settori sono inoltre protetti da numerosissimi vascelli che non dispongono della possibilità di effettuare viaggi nel Warp, come le navi di pattuglia o quelle per le difese planetarie. Queste ultime sono di solito sistemi di difesa stazionari come per esempio le mine orbitali, le piattaforme difensive, le stazioni spaziali nei perimetri gravitazionali e i silos di lancio a terra.

Una tale concentrazione può dare la sensazione di una formidabile armata, ma la zona da proteggere è vasta

e la flotta deve tenersi sempre pronta ad intervenire su tutta la linea. Un settore medio, come quello situato nel braccio occidentale della galassia con un'alta densità di popolazione, può contenere decine di migliaia di stelle e ricomprendere una zona di otto milioni di anni luce. All'interno di uno spazio così vasto, solo una piccola parte dei sistemi solari possiedono pianeti, e tra questi solo una minima parte è abitata o può essere semplicemente abitabile. Il ruolo di una flotta da guerra è di liberare costantemente queste regioni dai nemici che vi si avventurano, di proteggere i vascelli mercantili da scorrerie di pirati o da attacchi alieni, di trasportare e scortare le armate della Guardia Imperiale, di apportare un sostegno orbitale agli eserciti dei pianeti, senza parlare delle squadre di esplorazione o di effettuare missioni di pattugliamento abituali.

L'Occhio del Terrore

Benchè il Warp sia una dimensione distinta, separata dall'universo materiale, esiste qualcosa all'interno della galassia dove le frontiere tra il Warp e lo spazio reale non esistono più, dove si fondono in un sol luogo. Tali regioni sono percorse da tempeste di energia e le leggi della fisica non sono più applicabili: l'essenza stessa del Warp si irradia nell'universo reale. L'Occhio del Terrore è la più importante di queste regioni, un luogo di tempeste dove la natura e gli incubi si fondono e si mescolano. Vi si possono trovare mondi immersi in mari di sangue e con i cieli in fiamme, lune che urlano, stelle che vagano nel vuoto interstellare e che si urtano le une alle altre deflagrando infine come gigantesche supernove. L'Occhio del Terrore è anche il principale rifugio dei servitori del Caos, dei rinnegati e dei traditori dell'Imperatore, che si sono donati interamente alle oscure entità malefiche in cambio del potere e della immortalità. E' dall'interno di questa regione che lanciano le loro scorrerie ed i loro assalti avendo l'obiettivo di distruggere l'Imperium e di rovesciare la legge e l'ordine rimpiazzandoli con l'anarchia e la confusione.

"E' qui. La voce dello Stregone del Caos sembrava appena un mormorio.

La piccola forza di rinnegati si trovava dentro una depressione del terreno che appariva appassita con qualche albero nei suoi dintorni che sembrava essersi svuotato di qualsiasi tipo di vita. Al centro della piana si trovava una piccola collina di rocce che riparava l'entrata di una grotta dalla quale fuoriuscivano abbondanti spire di fumo nero, il cui odore intenso ed acre colpiva i sensi affinati dei Marine del Caos.

Abaddon avanzava per porre il proprio occhio all'interno della caverna, come se sfidasse qualche animale pericoloso ad uscire per affrontarlo.

"Io vado da solo. Rimanete qui e tenete gli occhi bene aperti" comando' il Maestro della Guerra.

Appena fu penetrato dentro la caverna, Abaddon fu inghiottito da una semi-oscurita', poiche' la debole luce dell'antico sole riusciva a malapena ad illuminare i primi metri. I suoi occhi modificati si tararono molto rapidamente abituandosi alla penombra e fu presto in grado di vedere chiaramente. La grotta era interamente decorata: alcuni crani umani e animali ricoprivano il suolo, viscere pendevano qua' e la' attaccate ad uncini ed erbe con un odore nauseante si essiccavano dispiegate su tavole di legno marcito. Ossa cave mosse dal vento erano appese al soffitto oscillavano a livello del suolo, le flebili correnti che soffiavano nella grotta facevano loro emettere inquietanti e sinistri sibili che si alternavano ai ticchettii delle ossa spenzolanti. Il Maestro della Guerra non era per nulla impressionato. Tali sciocchezze erano fatte per impressionare i mortali mentre lui faceva guerra da ormai mille anni ed aveva trasformato infiniti campi di battaglia in immensi carnieri. Aveva ridotto in schiavitù le popolazioni di interi pianeti mentre altri lo erano divenuti nel suo nome. Da quel luogo non aveva assolutamente nulla da temere.

Un denso fumo si librava nella grotta partendo da un braciere al centro della grotta, alimentato da un qualche combustibile nocivo che produceva fiamme viola che parevano esagerare le ombre anziche' fornire una qualche sorta di illuminazione. Nella penombra, Abaddon pote' intravedere una figura ricurva, smunta. Era ricoperta di stracci che un tempo dovevano essere di colore verde scuro, ma che ora apparivano grigi, sporchi, essiccati e ricoperti di sangue rappreso e muffe polverose.

"Benvenuto, signore Abaddon, il Tre Volte Dannato, Distruttore dei Mondi". La voce, da tagliente e sibilante, degenero in un incomprensibile e rauco suono che perduro' per alcuni istanti. Abaddon avanzo' in direzione del centro della grotta e si mise dietro alla tetra figura accovacciata.

"Tu sai perche' io sono qui, strega. Dimmi cio' che ho bisogno di sapere!" domando' con tono di minaccia.

La figura giro' la testa e si lascio' cadere il cappuccio sulle spalle. Il viso della donna era screpolato e rugoso, i suoi capelli si limitavano a qualche ciuffo di pelo bianco e filaccioso. Abaddon pote' constatare che le sue orbite erano completamente vuote, due buchi neri dai quali uscivano copiose lacrime di sangue.

"Il potente Abaddon viene a consultare la vecchia Moriana. Cosa mi puoi offrire in cambio?" si affretto' a chiedere la strega decrepita.

Abaddon avanzo' afferando il collo della strega con l'Artiglio di Horus. "Se non mi riveli il mio destino, sarai tu a pagare e lo farai con la vita!"

La vecchia eruppe in una tetra risata, tanto acuta da far stridere i denti di Abaddon.

"Uccidimi, e non lo saprai mai!" le rispose, con le labbra contorte in una raccapricciante smorfia. "Non vedrai nemmeno la fine di quest'anno, eliminato da un traditore del tuo stesso lignaggio. Ferma questa follia. Io ho gia' cospirato con creature ben piu' pericolose di te e non ho paura di morire tra le tue mani".

Emettendo un grugnito, Abaddon rallento' la presa sul collo e indietreggio'. La vecchia donna si alzo' in uno scricchiolio di articolazioni, si diresse verso una fila di recipienti di ferraglia afferrando una manciata di polveri maleodoranti e colorate. Li getto' sul fuoco e poi si fermo' a contemplare le fiamme con il suo sguardo cieco.

"Il tuo avvenire e' tortuoso ed incerto, sia che perverrai alla tua fine, sia che ti ritirerai per la tua codardia. Gli Dei Oscuri non tollerano alcun fallimento, e tu sei sicuro di poter competere con loro?" La strega si rimise a ridere. "Vedo delle Fortezze nelle stelle, un cerchio di sei, ma stanno ancora dormendo ed attendono che tu vada a risvegliarle. Parti alla ricerca della Mano delle Tenebre, la troverai in un luogo al limite della dannazione, poiche' con essa condurrai i soli alla loro

distruzione. Impara ad usare l'Occhio della Notte nelle mani degli uomini e scopri il destino che ti e' riservato. Solo allora le cittadelle del Warp ti obbediranno ed i loro poteri saranno tuoi. Governa le tempeste del Caos che si annunciano, unisci le rivalita' sotto le tue bandiere, semina la discordia ed il terrore su un migliaio di mondi. Tienti pronto, il destino non attende chi prende troppe precauzioni, e c'e' solo un mezzo per controllarlo. Divieni un dio vivente capace di rivaleggiare con il cosiddetto Imperatore dell'Umanita'. Un coro di un miliardo di voci arrabbiate incitera' ed evochera' il tuo nome, le stelle stesse verranno purgate. Se avrai il fegato di osare, Maestro della Guerra!" La profetessa raccolse un recipiente di terracotta tutto incrinato e verso' del liquido sul fuoco estinguendolo.

"Le tue parole sono un enigma senza senso. Dove si trova il luogo sospeso prossimo alla dannazione? Cosa sono le fortezze delle stelle? Parla ora, subito, o morirai all'istante!" ordino' Abaddon estraendo la sua spada demoniaca Drach'nyen, la cui lama inondo' la grotta con una luce blu sovranaturale e gelida.

"Se hai intenzione di divenire un dio, devi cominciare ad utilizzare la testa e non solo i tuoi pugni, povero stupido!" sobilo' la strega mentre sputava. La sua voce era divenuta ad un tratto forte ed autoritaria.

"Io mi ricordero' della tua insolenza, vecchia maledetta", grido' Abaddon brandendo con forza la sua arma verso la decrepita donna. La strega non rispose, ma volto' le spalle al Maestro della Guerra, segno questo che la consultazione era definitivamente terminata. Abaddon si ritiro' lui stesso, poi giro' i talloni e si avvio' verso l'uscita della grotta, con la sua imponente armatura Terminator, urtando le ossa appese e facendole tintinnare.

Con uno sguardo denso di curiosita', lo Stregone del Caos attendeva fuori, fiancheggiato dalle guardie del corpo di Abaddon.

"Cosa ti ha detto, maestro? Ti ha parlato di me?" domando' facendo un passo avanti in direzione di Abaddon. Quest'ultimo ignoro' il servitore di Tzeentch per qualche istante, immerso come era nei suoi pensieri, poi si volto' verso Zaphiston, il suo attendente, che lui stesso aveva consacrato con la sua spada e gli disse:

"Ordina alla mia flotta di prepararsi a combattere", grido' Abaddon. "Andremo a ricercare il nostro destino tra le stelle!"



LA DIRITTO DIVINO

Segmentum d'Assegnazione: Cypra Mundi: 234-298.M36

Periodo di Varo: 300-306.M36

Storia: Vascello Ammiraglio della Flotta da Guerra Artemis 306.M36-457.M37; Vascello Ammiraglio della Flotta da Guerra Gotica 458.M37-attualmente

Periodi di Manutenzione: 341-367.M36; 598-607.M37; 194-197.M39

Battaglie Principali: Battaglia di Saronica (642.M36);

Embargo di Lapidis (130.M38); Battaglia di Fraga'Tral (312.M39);

Battaglia di Gethsemane (151.M41); Battaglia di Orion (488.M41)

Tabella di Caccia: Portatrice di Anarchia (Nave da Battaglia rinnegata);

Vendetta Feroce (Incrociatore Pesante rinnegato); Eiroanth Khaba

(Nave da Battaglia eldar); Sharak-Fraka (Nave da Battaglia fra'al)





Supremo Ammiraglio Cornelius Ravensburg

Incarico: 128.M41. Onoreficenza Obscurus; Ordine della Stella Gotica; Ordine dei Cavalieri di Cypra Mundi; Aureola di Bronzo; Sigillo della Terra; Sigillo di Cypra Mundi; Anello d'Ebano; Medaglione Scarlatto; ventisei citazioni.



Ufficiale di Sorveglianza Horatio Drumm

Incarico: 135.M41. Medaglione Scarlatto Justus Observus; una distinzione.



Capitano di Vascello Augustus Ortelius
Incarico: 134.M41. Onoreficenza Obscurus; Ordine della Stella Gotica; Aureola di Bronzo; Sigillo di Cypra Mundi; Medaglione Scarlatto; tredici citazioni.



Commissario di Flotta Severin

Incarico: 123.M41. Onoreficenza Obscurus; Onoreficenza Solar; Ordine della Stella Gotica; Ordine della Stella della Terra; Sigillo di Cypra Mundi; Medaglione Scarlatto; quarantanove citazioni.



Confessore Lambasta

Incarico: 140.M41. Ordre du Vide Gothique Mundanus; Sigillo della Terra; Sigillo di Cypra Mundi; Medaglione Scarlatto; otto citazioni.



Tenente di Vascello Nicodemus Martyrn

Incarico: 138.M41. Onoreficenza Obscurus; Ordine della Stella Gotica; Sigillo di Cypra Mundi; Medaglione Scarlatto; otto citazioni.



Techno-Prete Superiore Sablus Ironika
Incarico: 101.M41. Membro dell'Ordine Vide Gothique Mundanus; Sigillo di Marte; Sigillo di Cypra Mundi; Medaglione Scarlatto Mundanus; Verifix Majorix; sette citazioni.



Navigatore Principale Athello

Accorpamento: 134.M41
Ordine della Stella Gotica Mundanus; Medaglione Scarlatto Mundanus; due citazioni.



Maestro Artigliere Alucius Hephasta

Accorpamento: 122.M41.
Ordine del Vuoto Gotico; Aureola di Bronzo; tre citazioni.



Uomini della Pena

Adempiono a tutti quei compiti che non necessitano di alcun addestramento come il trasporto delle munizioni o la rimozione dei detriti o avanzi. Servono anche come forza d'abbordaggio.



Maestro Cannoniere Alberto Bordini

Incarico: 129.M41
Ordine del Vuoto Gotico;
Medaglione Scarlatto; tre citazioni.



Lavoratori Aruolati

Prigionieri prelevati dalle colonie penali e costretti ai lavori volontari per tentare di riabilitarli agli occhi dell'Imperatore.



Maestro d'Arma Voltan Keppler

Incarico: 129.M41. Ordine del Vuoto Gotico; Medaglione Scarlatto; otto citazioni.



Artiglieri

Sotto la responsabilità di un Capitano Artigliere, ricaricano le armi e si tengono pronti per aprire il fuoco.



Capo Astropate Dolva Vier

Elevazione: 139.M41
Ordine della Stella Gotica
Mundanus; Medaglione Scarlatto;
Libra Voltari; dieci citazioni.



Ingegneri

Si attivano costantemente al fine di mantenere in efficienza e in stato di marcia i sistemi del vascello e tutte le armi inerenti le operazioni di abbordaggio.



Chirurgo di Vascello Marius Alteborg

Incarico: 139.M41
Aureola di Bronzo; otto citazioni.



Servitori

Mezzi-uomini, mezza-macchine, sono esseri ai quali sono state eliminate le funzioni cerebrali complesse. Sono in grado di effettuare operazioni semplici che non necessitano di alcuna riflessione.

139-142.M41 - OSCURI PRESAGI

Numerosi sono gli studiosi imperiali che ritennero la Guerra Gotica iniziata solo pochi anni prima rispetto all'apparizione nel Settore Gotico della flotta di invasione. Ma ad uno sguardo più attento si può effettivamente constatare che avvenimenti all'apparenza scollegati presagivano in realtà il bagno di sangue che si sarebbe verificato negli anni a venire.

LA SCORRERIA DI ARX

Sebbene il grosso delle difese imperiali intorno all'occhio del Terrore siano basate nella regione chiamata il Cancellone Cadiano, numerose stazioni di sorveglianza si trovano disseminate attraverso il Segmentum Obscurus. Tali avamposti sono da sempre regolarmente assaliti dai nemici dell'Imperatore, ma la frequenza degli attacchi è drammaticamente aumentata a partire dalla metà del secondo secolo del quarantunesimo millennio. Il punto di partenza che origina tutto, secondo gli studiosi, rimane l'assalto alla stazione d'osservazione di Arx. In virtù del suo ruolo secondario e delle sue ridotte dimensioni, solo un piccolo contingente di Guardia Imperiale di pochi effettivi, aveva l'incarico di proteggere i pochi Techno-adeptes necessari al mantenimento degli equipaggiamenti.

All'inizio del 139.M41, la fregata da ricognizione Ascendenza registrò un vago appello di soccorso con il suo Astropate proveniente dalla stazione di Arx. L'identità degli attaccanti non fu mai precisata e quando le navi di rinforzo sopraggiunsero quattro mesi più tardi, non ne trovarono alcuna traccia. Le Guardie Imperiali di stanza sul pianeta erano state annientate, come riporta il Capitano Thetis del 122.mo Borliano sul suo diario personale:

“Li hanno orribilmente massacrati, e i loro corpi mutilati abbandonati agli erranti cani selvaggi, i soli predatori naturali di Arx...”

L'Inquisizione inviò sul posto uno dei suoi agenti, l'espertissimo Inquisitore Horst, ma nemmeno lui riuscì a capire di più di altri.

Se Arx fosse stato l'unico avamposto ad essere attaccato a quel modo, la scorreria sarebbe ben presto divenuta un altro affascinante mistero in una galassia che ne è saturata, e quindi dimenticata. Tuttavia, nel corso dei tre anni seguenti, una moltitudine di attacchi simili furono registrati all'interno dei sistemi vicini e dei loro settori limitrofi. L'Inquisitore Horst cominciò, a questo punto, a sospettare di attacchi pianificati, ma senza prove a conferma delle sue teorie ed intuizioni circa l'identità del nemico, decise di attendere l'evolversi di una eventuale mossa successiva.

LA DANNAZIONE SI ESTENDE

Appena un anno dopo alla scorreria di Arx, alcuni vascelli da ricognizione finirono per fare una triste scoperta all'interno del settore Athena. Numerosi vascelli mercantili ed imperiali, tra i quali anche una nave da battaglia classe Emperor, furono avvistati alla deriva nello spazio deserto. Le truppe d'abbordaggio trovarono tutti i membri dell'equipaggio deceduti, i loro corpi corrosi dalla furia della malattia nei compartimenti o nei ponti, alcuni perfino ancora alla loro postazione. Xebal Astolax, un Magos Biologus de l'Adeptus Mechanicus, riscontrò vari e diversi sintomi nel corso dei suoi esami autoptici sui corpi del personale a bordo del vascello mercantile Shanxi.

“La loro pelle era interamente di crepe e piccole pustole sanguinolente. Il sangue, da parte sua, pareva esageratamente fluido ed annacquato. Escrescenze fungine scoperte all'interno della cavità cranica che devono avere causato certamente un dolore estremo ed una agonia delirante fino a quando le vittime erano ancora in vita.”

Tutti i vascelli portavano con sé le tracce della breve battaglia, come anche i segni dell'abbordaggio, ma nessun cadavere del nemico fu mai ritrovato.

Mentre l'Inquisitore Horst si interessava a questi nuovi elementi unendoli, i suoi agenti investigavano permettendogli di collezionare altre informazioni. Una voce si stava diffondendo tra i capitani della flotta da guerra Imperiale a proposito di un antico vascello del Caos denominato Artiglio della Peste. Pilotato dai corrotti servitori del Dio della Decadenza, questa nave fu la bestia nera delle forze imperiali nel corso dei millenni, e la sua recente riapparizione sembra coincidere con la contaminazione degli equipaggi dei vascelli ritrovati. Così, allora quando una forza di Marine della Guardia della Morte saccheggiò il mondo formicaio di Morganghast, Horst ebbe la certezza che le truppe del Caos preparavano una nuova incursione su vasta scala. Gli avamposti attorno al Cancellone Cadiano furono posti in stato di massima allerta e la flotta da guerra del Segmentum Obscurus rimossa al fine di intensificare le pattuglie attorno a Cadia.

L'ANARCHIA S'INSTAURA

Mentre l'Inquisitore Horst continuava a compiere le sue investigazioni sull'attività del Caos all'interno delle regioni di Arx e dei sistemi vicini, gli eventi che si provocarono dentro il Settore Gotico, a circa duemila - cinquecento anni luce di distanza, aggravarono enormemente la situazione. Gli Astropati della Navis Nobilitate riferirono di importanti perturbazioni rilevate attorno al settore, e la minaccia di tempeste Warp aumentò a dismisura con il passare del tempo.

Su numerosi mondi, queste notizie seminarono il panico, paura che fu rafforzata da fanatici religiosi che ammonivano i fedeli adducendo all'ira divina dell'Imperatore, il quale adirato, stava scatenando potenti tempeste Warp per punire i miscredenti.

Sorsero numerose sette che predicavano sventure e la fine imminente. I loro adepti erano anime che avevano perso ogni speranza nella luce dell'Imperatore, come descrive il Predicatore Flexeberg:

“Trascorrono il loro tempo a flaggellarsi al fine di purificare la loro anima, denigrando le debolezze e gli eccessi dei loro simili. Costringono le genti a confessare i peccati e gli atti blasfemi. Benchè i loro intenti siano lodevoli e auspicabili, essi hanno dimenticato il loro sacro dovere verso l'Imperatore. Mentre gemono e piangono, le casse rimangono vuote!”

Su molti pianeti, tali culti diventarono particolarmente influenti, sostenuti dalla popolazione ad un punto tale che l'Ecclesiarchia (e alcune volte anche gli stessi governi planetari) non poterono fare nulla per fermare queste orde scatenate. Crescendo l'isteria bande sempre più feroci setacciavano le città formicaio e i mondi miniera alla ricerca dei presunti impuri per giustizziarli. I roghi e le impiccagioni spontanee divennero comuni allorquando i cittadini disperati ed infervorati dal sentore di un destino apocalittico, purgavano i loro vicini da peccati reali o immaginari commessi presumibilmente contro il Divino Imperatore dell'Umanità. Ma inutilmente. Come si nota dallo sconforto dell'ammiraglio Bratha che lamentava mentre inviava un messaggio alla base navale di Porto Maw:

“Il Warp non cessa di turbinare e la situazione diviene sempre più disperata.”

Sotto la copertura di una paranoia diffusa e generica, culti nascosti finirono per insinuarsi in posizioni di rilevante potere, riuscendo a convertire masse di fedeli alle loro cause perverse. Poco a poco, i servitori infiltrati degli Dei Oscuri cominciarono a proclamare apertamente che il Caos avrebbe salvato l'Umanità quando l'Imperatore se ne sarebbe disinteressato. Migliaia, forse milioni di cittadini imperiali furono sedotti dalle loro false promesse e risposero all'appello.

L'Inquisizione fu impegnata a fondo nella soppressione di qualsiasi culto, deviante o eretico, ed a complicare ulteriormente le cose, numerosi vascelli furono distrutti negli spaziorporti, per sovraccarico dei reattori o per l'esplosione dei depositi munizioni. I rapporti ufficiali minimizzarono tali incidenti adducendo a scarsa manutenzione, munizioni difettose o altre cause banali, ma sempre più persone iniziavano a convincersi di trovarsi di fronte a veri e propri sabotaggi effettuati da ribelli infiltrati nei ranghi della Marina Imperiale.

LA MANO DELLE TENEBRE

Mentre il Settore Gotico sprofondava nell'anarchia e nella confusione, Horst cercava ulteriori indizi sui piani degli eretici. Quando seppe di un attacco del Caos contro il mondo imperiale di Purgatorio, chiese il permesso di inviare una flotta ad investigare. Una cosa differenziava sostanzialmente questo raid dagli altri precedenti: la presenza di un dispositivo chiamato La Mano delle Tenebre. Si trattava di un artefatto alieno antichissimo ritrovato sotto la superficie del pianeta la cui esistenza era nota solo ad una cerchia ristretta dei membri più importanti dell'Inquisizione. Tutti i tentativi fino allora eseguiti per scoprire la sua utilità si erano rivelati assolutamente infruttuosi, anche se era menzionato con orrore da antiche e perdute leggende Eldar. La si ritenne ad ogni modo un arma potentissima anche se il suo funzionamento rimase un mistero. Appena Horst giuse sul pianeta scoprì che i suoi sospetti erano fondati: La Mano delle Tenebre era sparita. Se i seguaci del Caos ne avessero svelato i segreti usandola contro l'Imperium, che conseguenze ne sarebbero derivate?

L'INVASIONE DI ORNSWORLD

Horst era a conoscenza dell'esistenza di un altro artefatto simile che, come La Mano delle Tenebre, era ricordato in antichi miti: l'Occhio della Notte, ritrovato sul pianeta di mezzuomini di Ornsworld. Mentre era in rotta per quel pianeta, fu informato dell'attacco: una piccola flotta di rinnegati era atterrata nelle vicinanze del sito ove si trovava l'Occhio, incastonato in una antica statua rappresentata una locale divinità di mezzuomini di

epoca pre-imperiale. La guarnigione di guardie imperiali parvero riuscire a controllare l'assalto, ma un mese più tardi, numerosi vascelli del Caos assalirono Ornsworld e lanciarono una invasione su vasta scala. I mezzuomini non ebbero alcuna possibilità contro i depravati Marine del Caos che ne uccisero a milioni riversando sulle colline una autentica pioggia di granate e fuoco. Il Tenente Compton-Hawkins descrisse così le scene che seguirono l'attacco:

“Pile di teschi si ammucchiano sulle pianure, pire funebri ammorbano ed oscurano il cielo in quanto i traditori cancellano con il fuoco tutto ciò che incontrano nella loro avanzata. La piccola colonia nella valle Esmeralda è ridotta ad un cratere fumante ed annerito, le ossa dei suoi quattro mila abitanti ridotte in polvere o sparpagliate per le rovine. Una detonazione di potenza sismica distrusse la Grande Panse (il fianco della montagna detta..), provocando la caduta di tonnellate di rocce che seppellirono ottantadue mila ratling...”

Durante la carneficina, l'Occhio della Notte fu estratto dal suo rifugio e fu portato tra le stelle. A questo punto, le forze del Caos, avevano a disposizione entrambi gli artefatti e con essi probabilmente il potere di rovesciare definitivamente l'Imperium. L'Inquisitore Horst era tormentato da una sola domanda: dove sarebbe stato scagliato il primo attacco? La risposta non si fece attendere a lungo.

LA TEMPESTA SI SCATENA

Il vecchio Inquisitore cominciò a compilare disperati resoconti di una attività anormale in una vasta zona che stava espandendosi, descrivendo la confusione e la distruzione che impregnavano il Settore Gotico. Raccolse nella regione numerose segnalazioni di avvistamenti di vascelli del Caos, rafforzando la sua convinzione che il Settore sarebbe stato il teatro della prossima incursione maggiore. Un mese dopo l'arrivo di Horst, tre anni dopo le sue prime indagini su Arx, un onda cataclismatica scosse il Warp, e il Settore Gotico fu percorso da una terribile tempesta che isolò la regione dal resto dell'Imperium. Le flotte ed i soldati di stanza in quel luogo si trovarono soli a fronteggiare il loro destino comune.

143.M41 - ATTACCO A SORPRESA

La prima vera battaglia di una certa dimensione della Guerra Gotica si svolse verso la fine dell'anno 143.M41. Nel corso dei primi mesi del conflitto, le forze del Caos lanciarono un impressionante numero di attacchi a largo raggio contro le basi della Marina da Guerra Imperiale disseminate nel settore.

LA PRIMA ONDATA

Rapporti di attacchi orchestrati da parte della flotta del Caos cominciarono a giungere dai quattro angoli del Settore Gotico. Questa prima serie di attacchi contro una dozzina di basi maggiori era stata di sicuro minuziosamente preparata: senza preavviso, i rinnegati colpirono duro e rapidamente, sorprendendo i vascelli imperiali mentre erano ancorati alle stazioni. Colpita a freddo, e già messa in difficoltà dalle tensioni interne che dividevano e frammentavano il settore intero, la Flotta Imperiale si ritrovò impreparata per reagire ad una offensiva di tali proporzioni. A Bladen, il Radamantino aveva i suoi ponti di lancio di dritta annientati da salve di siluri; a Cherys invece, squadre di bombardieri Doomfire della Distruttrice Senza cuore danneggiarono a tal punto i motori Warp della Lord Sylvanus che ci vollero due anni di riparazioni ininterrotte per permettere al vascello di effettuare nuovamente dei salti di almeno cinque anni luce.

Numerose stazioni orbitali furono distrutte o catturate grazie alla rapidità dell'attacco. La perdita di alcuni di questi cantieri navali, come ad esempio Tripol, Porto Imperiale e di Gathara ebbe un doppio impatto: non solo i vascelli imperiali si ritrovarono privi di hangar e ricoveri di manutenzione e di appoggio per i rifornimenti, ma erano utilizzati dal nemico che ne traeva profitto. Il Capitano Grove dell'Admiral Drake, un vecchio incrociatore di classe Relentless utilizzato come rimorchiatore, fu uno dei rari sopravvissuti all'attacco condotto contro la base Halemnet situata dentro l'Ammasso del Ciclope. Grove e il suo equipaggio riuscirono a fuggire, come testimoniato dalle registrazioni:

Quarto quarto, tredicesimo giorno d'Eufisto. Siamo sotto attacco da parte di vascelli rinnegati. Sono arrivati da poppa con il sole alle spalle, eludendo la sorveglianza. Salve di siluri a lungo raggio hanno annientato la Vanguard (un incrociatore leggero di classe Dauntless) e danneggiato l'Indomitus Imperious (un incrociatore di classe Lunar). Siamo costretti ad evacuare con i reattori solo al 75% del loro potenziale. Uno squadrone di fregate rinnegate ci ingaggia a breve distanza, distruggendoci le batterie di dritta e i tubi lancia siluri di prua.

Gli incendi si sono propagati sino alle paratie di sinistra, obbligandoci a depressurizzare per ristabilire le condizioni di sicurezza. Le perdite sono al momento stimate a circa cinquemila uomini, molti dei quali vittime dell'esplosione delle artiglierie di dritta. Stiamo tentando di manovrare al fine di evitare un vascello di classe Slaughter in avvicinamento mentre lascia i campi gravitazionali di Halemnet. Ho appena ordinato che tutta la potenza disponibile sia deviata sui motori. Io me ne resto qua, nella cappelletta di bordo a supplicare l'Imperatore che ci protegga tutti.

Par fortuna per l'equipaggio dell'Ammiraglio Drake e per quello di altri vascelli, la flotta del Caos non era intenzionata a sostenere battaglie di vaste proporzioni, preferendo attacchi rapidi e chirurgici che lasciassero, prima del ripiegamento, relitti di navi imperiali alla deriva con i corpi degli uomini persi nel vuoto e il numero più alto possibile di vascelli gravemente danneggiati.

LA DIFESA DI ORAR

Le forze del Caos non riuscirono comunque ad ottenere un successo totale, subirono infatti anche rovesciamenti di una certa portata, come dimostrato dalla valorosa difesa del mondo formicaio di Orar.

Quando una delle numerose flotte da guerra del Caos, comandata dal Maestro di Guerra Malefica Arkham, tese un agguato al gruppo da combattimento stazionario nei pressi di Orar, egli pensò di trovarsi di fronte ad un avversario sorpreso e mal preparato.

Il gruppo da combattimento imperiale, diretto dal Capitano Compel Bast a bordo dell'incrociatore Imperious, stava lasciando l'orbita del pianeta in quanto aveva ricevuto l'ordine di sedare una ribellione scoppiata in un sistema vicino. Già in stato di allerta, le navi imperiali poterono dunque facilmente manovrare per evitare le salve di siluri lanciate dai rinnegati e di seguito contrattaccare. Cosa accadde successivamente fu riassunto e chiarito da Bast in persona:

“Impossibilitati a fermare l'attacco, i nostri assalitori filarono dritti contro una enormità di siluri, e di colpi di artiglieria sparati dalle piattaforme di difesa orbitale situate intorno ad Orar. Il nostro cannone nova colpì in pieno il fianco del vascello rinnegato Senza anima, che fu immediatamente arso in una enorme bolla di fuoco, di gas e di detriti. Con quel tiro, tutti gli artiglieri si meritavano una doppia razione di birra!

Allorquando ci avvicinammo per portare il colpo di grazia, gli altri vascelli del Caos tentarono la fuga abbandonando al suo destino la Senza anima, che fu infine distrutta per il collasso e la seguente implosione dei suoi motori Warp sottoposti a continuo bombardamento. Il vascello di Arkham, la Morte Proibita, aveva i ponti ridotti in briciole da una salva sparata dalla Duca di Ferro, e alcune voci confermarono che fu lui l'unico sopravvissuto a quell'inferno di detriti, aiutato senza dubbio dai suoi Dei Oscuri.

Ho citato gli equipaggi dei nostri velivoli d'attacco per il loro incredibile coraggio. Numerose squadriglie di nostri bombardieri furono determinanti per la distruzione

della Testa di Morto. Sfortunatamente, non potemmo rivendicare il bottino del nostro successo in quanto il relitto fu catturato dal campo gravitazionale di Orar e si distrusse entrando nella sua atmosfera.”

Solo un pugno di navi scorta del Caos riuscì a fuggire e la Morte Proibita fu inseguita fino al bordo esterno del sistema dalla flotta imperiale.

ALLEATI INATTESI

Orar non fu l'unico teatro dove le forze del Caos subirono dei rovesci importanti nella prima fase del conflitto. In un'altra occasione, una piccola forza di rinnegati composta per lo più da navi scorta di classe Iconoclast e Infidel, tentarono una scorreria su Denerair sito all'interno dell'Ammasso del Ciclope, ma si imbararono in una grossa banda di pirati Orki vaganti per la regione. Furono intercettate le trasmissioni intercorse tra i vascelli del Caos e questo permise di farsi un'idea dell'accaduto.

Utilizzando la loro abituale tattica consistente nel nascondersi dentro un campo di asteroidi, gli orki emersero e sciamarono facilmente sulla flottiglia del Caos. Nell'impossibilità di esprimere la loro superiore manovrabilità all'interno del campo di asteroidi, gas e nubi di polveri, i vascelli del Caos furono assaliti ininterrottamente dagli Orki, che non ne risparmiarono nemmeno uno.

Appena fu messo al corrente di tali avvenimenti, l'Ammiraglio Supremo Ravensburg pronunciò queste parole: *“Se non fosse un dannato pelle-verde, farei del loro comandante un Ammiraglio!”*, che successivamente negò di aver detto. Tali fatti furono comunque molto rari, tanto più che gli Orki mostrarono un crescente entusiasmo nel cacciare ed inseguire le flotte imperiali.

LA BATTAGLIA DELLA FORTEZZA IV

Gli attacchi iniziali delle forze d'invasione diedero priorità come obiettivo alle forge dell'Adeptus Mechanicus ed alle basi navali. Delle diciassette

basi del Settore Gotico, sei erano state costruite sulle strutture delle Fortezze Blackstone, come lo si può desumere nel Liber Monumenta:

“L'architettura degli edifici conosciuti come Fortezza Blackstone resta incomprensibile. Tutte le analisi concernenti i materiali che le costituiscono e i dettagli sui loro metodi di costruzione si son rivelati inconcludenti. Anche i tentativi di datarle attribuiscono loro una età ricompresa tra diciassette mila e trecentomila anni fa. Tali Fortezze sono da considerarsi inattive già dall'alba del secondo millennio di regno da parte del Divino Imperatore. Considerato che la maggior parte dei loro sistemi sono non operativi, possono essere considerate un luogo di impianto ideale per una base navale.”

Dopo le modifiche strutturali apportate su di loro dall'Adeptus Mechanicus, come la costruzione di torrette di difesa e l'aggiunta di altri sistemi di armamento, il potenziale difensivo delle Fortezze Blackstone rivaleggiava con le basi poste sotto il comando di Porto Maw. Il fatto che non fossero mai state danneggiate era, per la Flotta da Guerra Gotica, motivo di vanto ed orgoglio.

Ma le cose dovevano cambiare nel sistema di Rebo, dove la Fortezza Blackstone IV orbitava intorno al quinto pianeta. Senza preavviso, una forza del Caos, con tutta probabilità comandata da Abaddon in persona, attaccò Rebo V. Benché i vascelli imperiali si trovarono a difendersi con incredibile valore, furono sommersi dall'importanza e dal numero della flotta nemica: non meno di venti vascelli di linea, tra i quali due navi da battaglia di classe Despoiler, e un numero infinito di navi scorta assalirono i difensori per tentare di catturare la Fortezza stessa.

La battaglia fu breve ma sanguinaria, nel momento stesso nel quale la flotta del Caos apparve, gli accumulatori d'energia della Fortezza persero tutta la loro potenza, impedendo all'equipaggio di aprire il fuoco e di disporre gli scudi di protezione sui ponti di atterraggio. La totalità della base si trovò quindi senza difese, ed immediatamente dopo che il capo Astropate aveva irradiato le notizie nel Warp, la Fortezza Blackstone IV cadde nelle mani degli

assalitori. Nessun altro messaggio fu inviato da Rebo, e da questo si dedusse che nessuno doveva essere sopravvissuto. Questo fu il primo colpo di una serie che proiettò l'Imperium all'alba di una guerra sanguinaria.

LA FINE DI SAVAVEN

Subito dopo l'assalto condotto da Abaddon contro Rebo, un altro disastro vide precipitare la situazione dei difensori lealisti del Settore Gotico. Su Savaven, un mondo-monastero appartenente all'Ecclesiarchia, la piccola flotta di difesa non fu in grado di contrastare ed impedire l'assalto al pianeta da parte di un vascello di nuova concezione e particolarmente temibile, detto la Distruttrice di Pianeti: una piatta monolitica eresia di batterie laser, di pezzi d'artiglieria e di tubi lancia siluri. I difensori non ebbero altra scelta se non che ripiegare di fronte a tanta potenza, e la Distruttrice di Pianeti si posizionò in orbita attorno al mondo di Savaven. Jeremiah Soldagen, comandante delle forze di difesa orbitale, descrive in questi termini gli avvenimenti che seguirono:

“All'interno della cavità centrale (della Distruttrice), i nostri strumenti rivelarono una grossa sorgente energetica, che si manifestava inoltre con fragorosi crepitii lungo i numerosi condotti presenti sullo scafo. Con una esplosione che oscurò i nostri sensori, aprì improvvisamente il fuoco. Il raggio persistè per circa mezz'ora, solo l'Imperatore sa come abbiano potuto stoccare una tale energia. Noi tentammo di entrare in contatto con i sopravvissuti sul pianeta per sapere cosa era successo sulla superficie. Il raggio si era scavato una strada attraverso la crosta planetaria, e quando cessò, il magma risalì dal foro grande quanto un continente, segnando il destino di Savaven. I mari presero a bollire ed evaporarono, le calotte polari fusero e si riversarono sulla popolazione. L'energia liberata fu tale che il pianeta fu persino deviato dalla sua orbita. Ritengo che a quel punto della situazione nessun abitante fosse ancora in vita e, nel caso, non lo sia rimasto per lungo tempo. Come un frutto maturo stretto in pugno, Savaven implose su se stesso disperdendosi in una miriade di frammenti. Attualmente quel che ne resta è un campo di asteroidi talmente denso da risultare non attraversabile. Quattordici miliardi di esseri umani vivevano su Savaven, quattordici miliardi di morti in un ora.”

LE FORTEZZE BLACKSTONE

Subito dopo tali avvenimenti, Soldagen e gli altri sopravvissuti presentarono gravi traumi psicologici e finirono, in poco tempo, per suicidarsi collettivamente. La distruzione di Savaven degradò il morale delle forze imperiali. Tutto l'universo conosceva l'esistenza dell'Exterminatus effettuato con siluri a fusione e granate batteriologiche, ma sapere che il nemico fosse capace di distruggere un pianeta, e non solamente la vita che vi risiedeva, fu una scoperta particolarmente terrificante. Mentre la flotta imperiale cercava di digerire questa scoperta, l'Inquisitore Horst si domandava se tutta questa potenza derivasse dal possesso della Mano delle Tenebre e dell'Occhio della Notte.

GLI ELDAR SI INTROMETTONO

Il Supremo Ammiraglio Ravensburg, comandante della flotta da guerra del Settore Gotico, aveva constatato la presenza degli Eldar all'interno del settore. Questi effettuavano delle veloci scorrerie e poi riparavano dentro la nebulosa Graildark, e pensava che un qualche Arcamondo si trovasse nascosto all'interno del settore a quell'epoca. Questa ipotesi non venne mai confermata ed il vascello non fu mai localizzato.

Fra i pirati che infestavano l'Imperium, una forza soprannominata gli Esecutori si dimostrò la più attiva durante tutto il progredire della Guerra Gotica. Il numero delle loro scorrerie passò da tre nel 143.M41 a otto nel 147.M41. Impossibilitato ad inseguire fino alle loro basi le veloci navi Eldar, sospettate tra l'altro di essere in relazione con il misterioso Arcamondo, Ravensburg non poté fare di meglio che affidarsi completamente al talento dei suoi comandanti per reagire al meglio contro questa minaccia.

I Lupi si Raccolgono

Gli Eldar non furono i soli a catturare i vascelli da trasporto mercantile dell'Imperium. Bande di pirati umani, di rinnegati fuoriusciti dalla regione nota come l'Occhio del Terrore e le navi di un'altra razza aliena aumentarono in modo esponenziale la frequenza dei loro attacchi. Soprannominati il Branco di Lupi dagli ufficiali della flotta incaricata ad inseguirli, questi piccoli gruppi di vascelli si accanivano contro convogli di qualsiasi tipologia. L'Ammiraglio Koburn, della Seconda Flotta d'Interdizione, descrisse con grande amarezza questi avvenimenti:

“In una battaglia aperta, questi pirati non dispongono di alcuna possibilità contro la nostra potenza di fuoco, ma sono astuti ed evitano sempre tale tipo di conflitto. Il Branco aggredisce i nostri convogli, catturando un vascello da trasporto qui, una nave mercantile là. La loro tattica preferita è di nascondersi all'interno di campi di asteroidi o di operare partendo da lune deserte, in questo modo è praticamente impossibile rilevarli ed ancora più difficile intercettarli. Ho persino sentito parlare di un Branco che trovava riparo dentro l'atmosfera di un gigante gassoso situato nel sistema di Fullarn. Ogni mese giungono resoconti e rapporti che descrivono i loro attacchi, ma noi non possiamo in nessun modo permetterci di ritirare i vascelli impiegati in guerra per formare squadre a protezione dei convogli.”

Le forze imperiali si trovarono dunque ad affrontare due nemici allo stesso tempo: la flotta del Caos e i pirati. Inoltre, erano schierate sulla difensiva, obbligati a proteggere un mondo appresso all'altro, sistema vicino a sistema. Le perdite si accumularono talmente che i cantieri navali erano sempre a corto di approvvigionamenti e di mano d'opera. Un'ombra si estendeva sul Settore Gotico, e sembrò che mai più la luce sarebbe ricomparsa ad illuminare.

144.M41 LE FORTEZZE BLACKSTONE

L'Imperium si trovò assalito da numerose flotte del Caos comandate dai Maestri della Guerra (fra otto e venti secondo le stime), ciascuna che si trovò opposta ad un gruppo di combattimento messo in formazione dal Supremo Ammiraglio Ravensburg. Una in particolare, comandata da Abaddon, si distinse come la più pericolosa di tutte.

LA STAZIONE LUKITAR

Davanti alla minaccia della Distruttrice di Pianeti, numerosi furono i mondi imperiali che si arresero senza combattere. Uno dopo l'altro, i sotto-settori sfuggirono al controllo imperiale, questo naturalmente comportò la perdita di ulteriori cantieri navali e di altre stazioni orbitali. A questo punto l'Imperium, che faceva sempre più fatica a riparare le navi danneggiate, si rese conto che costruirne di nuove diveniva sempre più impossibile. Grazie ai loro attacchi

a sorpresa, le forze del Caos avevano quasi vinto la guerra prima ancora che fosse cominciata.

Tuttavia, la Flotta Imperiale nutriva ancora un barlume di speranza. Su una luna in orbita attorno ad un gigante gassoso nel sistema di Lukitar, si trovavano delle installazioni dell'Adeptus Mechanicus. I Techno-Preti stavano effettuando delle ricerche destinate ad ottenere sistemi d'armamento più performanti, dei motori migliorati e dei generatori di scudi ancora più efficaci. Qualche vascello imperiale fu dotato di

sistemi ed apparati migliorati, ma i risultati non rivelarono molto soddisfacenti. I livelli energetici delle navi modificate rimanevano limitati, se si aumentava la potenza di fuoco, i loro sistemi di comunicazione ne subivano le conseguenze, oppure, se si lanciavano i motori al loro massimo, i generatori di scudo si trovavano impoveriti improvvisamente da pericolosi cali di energia. Ma le ricerche continuarono e qualche nuovo tentativo si rivelò leggermente più fruttuoso di quelli fatti in precedenza.

Ma fu proprio allora che i vascelli di Abaddon apparvero. Il Contro-Ammiraglio Vandez, alla testa dello squadrone Rosso 202 costituito da quattro fregate classe Sword, fece parte della prima forza imperiale a stabilire un contatto visivo con tali navi subito prima dell'attacco contro la Fortezza IV.

2.do quarto, 19.mo giorno di Aphrodael, sistema di Lukitar. I rapporti della stazione d'osservazione sono corretti. I nostri assaltatori dispongono di una riserva d'energia di magnitudine inimmaginabile. L'equipaggio teme la comparsa della Distruttrice di Pianeti, l'ultima volta è stata vista a Saviour, a sessantacinque anni luce da qui.

9.no quarto, 19.mo giorno di Aphrodael, sistema di Lukitar. Io non credo ai miei occhi! Numerosi vascelli di linea rinnegati accompagnati da decine di navi di scorta si dirigono dritti su di noi. E c'è una Fortezza Blackstone con loro! Sembra diversa, quasi viva. Abbiamo rilevato numerose armi che appaiono di fattura aliena e non imperiale. Come hanno fatto a risvegliare la bestia? Per il sangue dell'Imperatore, sta cominciando ad accumulare energia per aprire il fuoco, anche da quella distanza!

3.2o quarto, giorno di Sanacleus, Immaterium. Abbiamo appena abbandonato quel che resta della stazione di Lukitar. La Fortezza Blackstone si è rivelata praticamente invulnerabile ai rari vascelli che sono riusciti ad avvicinarsi a lei. Dispone di armamenti così sofisticati come non ne avevamo mai visti, nemmeno tra i pirati Eldar o presso i corsari Fra'al di Bhein Morr. E' riuscita a vaporizzare la stazione di Lukitar in qualche minuto. Brinaga non si trova che a sette anni luce da qui, e noi stiamo lanciando l'allarme

al fine di prevenire l'attacco, in quanto ritengo che i rinnegati vogliano tentare di impadronirsi di un'altra Fortezza.

Malgrado l'avvertimento di Vandez, solo un piccolo numero di vascelli mosse effettivamente alla difesa della Fortezza Blackstone VI. Come in occasione della cattura della prima Fortezza, le forze del Caos disponevano di un congegno atto al controllo remoto, in grado di neutralizzare i suoi sistemi energetici e la trasformava in un luogo senza riparo per le decine di migliaia di membri dell'equipaggio al suo interno. Quattro mesi dopo l'attacco condotto contro Lukitar, il sistema di Brinaga finì nelle mani di Abaddon.

UNA POTENZA INCOMMENSURABILE

Mentre era alle prese con problemi di tipo militare e logistico del suo settore da tempo isolato, il Supremo Ammiraglio Ravensburg ricevette la visita dell'Inquisitore Horst. Le loro conversazioni non furono registrate, ma il vecchio Inquisitore parlò a Ravensburg della Mano delle Tenebre e dell'Occhio della Notte. Maturò inoltre l'idea di tentare di riprendere le Fortezze Blackstone usando sistemi inusuali anziché eseguire un attacco frontale.

Ma prima che si potesse prendere tale decisione, pervenne loro la notizia di un nuovo assalto, condotto dalla flotta di Abaddon contro la Fortezza Blackstone I nel sistema di Fularis. Le registrazioni del

Sottotenente Elijah Borgia della Vendicativa furono ritrovate nella consolle carbonizzata di una nave alla deriva.

“La flotta di Abaddon attacca l'altra faccia di Fularis II, questo significa che dovrà affrontare i sistemi di difesa orbitale e planetaria per giungere nei pressi della Fortezza Blackstone. Noi siamo preparati a questa eventualità e dubito che il nemico, pur disponendo di due Fortezze Blackstone, abbia una benchè minima opportunità.”

L'ottimismo del Borgia fu rapidamente spazzato via: *“Le due Fortezze Blackstone sono stazionarie e affiancate separate da circa ventimila chilometri. Si sono posizionate arretrando a circa trecentomila chilometri da Fularis II, giusto fuori portata delle nostre piattaforme di tiro, ad eccezione dei tubi lancia siluri. Rileviamo una forma di energia produrre un picco, dentro le due Fortezze. Il Techno-Prete Flavix dice che è una sorta di mutamento prodottosi la dentro. Per l'Imperatore, riesco a scorgerlo io stesso. Una colonna di crepitante energia che unisce le due Fortezze. L'intensità continua ad aumentare rendendo questo cordone sempre più visibile. Quel dannato Astorpatte continua ad urlare, parla di qualcosa di indefinito, qualcosa come una frattura del Warp. Quale malvagio colpo stanno preparando? Oh mio...”*

Un potentissimo raggio d'energia colpì Fularis II. La Vendicativa fu urtata da una frusta, i suoi scudi istantaneamente saturati e il suo scafo sventrato dall'onda energetica. L'atmosfera di Fularis II fu vaporizzata per l'attacco, ed il pianeta stesso fu ridotto ad un cumulo di rocce senza vita. Anche la Fortezza Blackstone I era scomparsa.

Una enorme esplosione rieccheggia nei ponti lontani della Fortitude, e l'onda d'urto che si produsse costrinse il Tecno-Prete Muorex ad urtare violentemente contro una paratia. Mentre stava cercando di riprendersi, vide una inquietante luce arancione brillare in fondo al corridoio dinnanzi a lui. Si alzò per dirigersi prontamente in direzione della sirena d'allarme più vicina, premendo con il palmo della mano la grande runa rossa che la azionava. Nel secondo seguente nel corridoio rieccheggia un grido lacerante. Il fumo stava già invadendo tutti i passaggi e lasciava intendere il crepitio delle fiamme nelle vicinanze. Una serie di colpi metallici gli annunciava l'arrivo degli uomini del soccorso ancora prima di averli nel campo visivo, una cinquantina di membri delle squadre antincendio che portavano con se tre lance di estinzione. Le srotolarono rapidamente davanti a loro prima di dirigerle sulle fiamme, protetti come erano dagli scafandri ignifughi. Rendendosi conto che nessun Techno-Prete li accompagnava e che erano in seria difficoltà per evocare gli spiriti delle lance brandi il simbolo della Machina che pendeva dal suo collo e cominciò con il suo rituale impregnato di incantesimi.

O gran Dio della Machina, noi T'imploriamo di proteggerci dai pericoli. O gran Dio della Machina, noi T'imploriamo di invadere questi corpi metallici con il Tuo spirito. O gran Dio della Machina, noi T'imploriamo di donare la vita a questi oggetti inanimati. O gran Dio della Machina, gratificaci con il Tuo sacro soffio.

Mentre tutti recitavano l'invocazione, con le fiamme intorno che si agitavano furiose, Muorex scuoteva il suo simbolo sopra le lance spingendole di finì goccioline di olio benedetto che colava intorno ai loro ugelli. Appena ebbe finito, premette con un dito la runa di attivazione sulla prima lancia, la quale, istantaneamente, si mise ad irrorare di densa schiuma biancastra la zona del ponte che stava ardendo velocemente innanzi.

144-149.M41 - LA GUERRA CONTINUA

Attraverso il Settore Gotico, le flotte del Caos ed imperiali s'affrontarono per più di cinque anni, e le perdite di entrambe le fazioni si contarono a milioni. Pianeti furono resi schiavi e poi riconquistati, flotte intere scomparvero in imboscate, le basi si trovano assalite in tutto il settore, che così si ritrovò completamente senza aiuto esterno.

LA BATTAGLIA DENTRO LE STELLE

Dalla frangia esterna della costellazione del Pescecane fino al cuore dell'Ammasso del Ciclope, le forze imperiali ingaggiarono un combattimento disperato per contenere le flotte del Caos che assalivano il Settore Gotico. In certe regioni le truppe dell'Imperatore furono sopraffatte dalla ferocia dell'invasore, mentre in altre, beneficiando di comandanti eccellenti ed esperti, furono in grado di rispondere in maniera adeguata respingendo gli attacchi. E' comunque impossibile fornire un resoconto dettagliato sull'evoluzione dei combattimenti, tanto più che molti mondi cambiarono mano numerose volte. Nel corso dell'anno 147.M41, il sotto-settore di Lysades fu pressochè interamente sottomesso ed una dozzina di sistemi vicini a Porto Maw finirono sotto il controllo delle forze del Caos. Tuttavia, nell'Ammasso del Ciclope, gli Orki opposero al Caos una vivace opposizione, che permise alle flotte imperiali di lanciare numerosi contro-attacchi contro le basi-appoggio del Distretto di Quinox e respingere gli invasori.

Durante il periodo nel quale le flotte imperiali e rinnegate si affrontarono, gli attacchi dei pirati orki, eldar ed umani, approfittando della situazione, si fecero via via più frequenti. Numerosi convogli furono catturati e molte città si trovarono sotto scorrerie incessanti. I vascelli da trasporto che riuscivano a scappare dagli attacchi pirata finivano per essere assaliti dalle forze nemiche prima di giungere comunque a destinazione in modo che fosse impedito a tutti i vascelli di forzare la cintura d'embargo dei pianeti assediati. Sul mondo

di Stranivar, tre città-formicaio abitate da più di cento miliardi di uomini conobbero rivolte sanguinose causate dal razionamento dell'acqua potabile. Causa l'assenza d'approvvigionamenti esterni, i centri di riciclaggio del pianeta finirono per trovarsi nell'incapacità di sopperire ai bisogni della popolazione per cui i quattro quinti di essa perirono per la disidratazione prima che un convoglio riuscisse a forzare il blocco. I cantieri navali furono ugualmente privati di approvvigionamenti ed i vascelli furono sovente rinviati nelle zone di combattimento dopo aver subito riparazioni di fortuna e con riserve di munizioni davvero esigue.

IL RIFUGIO DEI PIRATI

Mentre lottavano contro le flotte del Caos, le forze imperiali comandate dal Supremo Ammiraglio Ravensburg ottennero risultati significativi contro un altro nemico. Una confederazione formatasi unendo una ventina di bande di pirati operava dentro il Distretto di Quinox. Composta da più di cinquanta navi scorta, da un incrociatore di classe Gothic catturato e da due altri incrociatori di classe Lunar recuperati, costituiva un serio pericolo per tutti i viaggi spaziali intrapresi nel sotto-settore. Impossibilitato dal seguire personalmente questo problema in virtù del fatto che l'incursione del Caos rappresentava una minaccia prioritaria, Ravensburg affidò la responsabilità delle operazioni all'Ammiraglio Mourndark, il quale ricevette l'ordine di adottare tutte le misure necessarie.

Mourndark iniziò con il requisire numerosi vascelli di linea squadronati in differenti gruppi di combattimento, come la Spada di Orion, la Havok, la Uziel, la Fortitude e la

invincibile Cypra Probatii. Prese sotto il suo diretto comando anche il ventiquattresimo squadrone di navi torpediniere (gli Uccisori), accompagnato dalla prima falange di fregate (gli Artiglieri dell'Aquila) così come la flotta di pattugliamento Incudine 206 costituita da fregate di classe Sword. Utilizzò alcuni vascelli da trasporto vuoti al fine di attirare i pirati nella sua trappola, e appena questa scattò, diede l'ordine alla sua flotta di contrattaccare intimando ai suoi ufficiali di non farsi scappare nessuna nave nemica. In effetti, grazie all'aiuto del Maestro Navigatore Absalom Draal, Mourndark poté scoprire dove i pirati si rifugiavano all'interno del Sistema di Barnarus Costa. Confidando sulla sicurezza del nascondiglio, non avevano predisposto alcun dispositivo difensivo, di modo che furono totalmente incapaci di opporre resistenza all'attacco imperiale, come riporta lo stesso Mourndark nel suo rapporto:

“Noi piombammo loro addosso come il lupo lo fa sull'agnello. Loro tentarono velocemente di abbandonare il rifugio, ma le nostre fregate li attendevano. La Cypra Probatii raggiunse quota quindici nella sua speciale tabella di caccia e le perdite totali dei nemici ammontarono a circa trenta vascelli. Alcuni pensarono a mettersi in salvo sulla superficie di Barbarus III, in quanto fuori portata dalle nostre artiglierie, ma si sbagliarono di grosso. Grazie all'ausilio dei siluri al plasma modificati dal Magos Urilun dell'Adeptus Mechanicus, bombardammo la superficie del pianeta semi-deserto e li lasciammo al loro destino. Solo tre dei loro vascelli scamparono e vennero a chiedere la grazia. I nostri cannoni dimostrarono la mansuetudine dell'Imperatore.”

Così, avendo annientato la maggior parte dei pirati in un solo attacco, Ravensburg poté ridirigere la totalità delle sue forze contro la minaccia del Caos.

150-151.M41 - L'IMPERIUM REAGISCE

Dopo i primi sette anni della Guerra Gotica, le forze dell'Imperium riuscirono pienamente ad organizzare la difesa del settore su un fronte esteso. Ma a partire dal 151.M41, il Supremo Ammiraglio decise che era giunto il momento di passare all'attacco per tentare di riconquistare tutto ciò che era stato perso.

LA BATTAGLIA DI GETHSEMANE

Ravensburg sapeva che i vascelli del Caos erano molto più numerosi, ma che erano anche frazionati in tante piccole flotte, per cui decise che le avrebbe affrontate separatamente con la totalità della sua armata in scontri isolati, nei quali non avrebbe rischiato. Esisteva comunque un rischio, assemblare tutte le differenti flotte significava privare i convogli delle scorte, utilizzare tutte le pattuglie e gli squadroni assegnati alla caccia dei pirati riassegnandoli a nuovi compiti. Ravensburg spiegò le ragioni delle sue scelte in una lettera indirizzata all'Inquisitore Horst:

“Sono tempi difficili, la situazione esige che noi si prenda l'iniziativa. Se non agiamo con fermezza confidando nell'aiuto dell'Imperatore, il nemico avrà ragione di noi nel giro di qualche anno e la totalità del settore finirà nelle sue mani. Un attacco decisivo permetterà non solo di annientare i vascelli rinnegati, ma dimostrerà a tutti, amici o nemici che l'Imperium non ha nessuna intenzione di ritirarsi senza combattere.”

Dopo un certo numero di attacchi abortiti e di false partenze, Ravensburg poté avere la prima vera grande occasione nel corso dell'anno 151.M41, quando alcuni dei suoi vascelli da ricognizione rivelarono la presenza di una massiccia flotta del Caos che si dirigeva verso il sistema di Gethsemane. Il Supremo Ammiraglio Ravensburg ordinò allora alla sua intera flotta di portarsi rapidamente nel teatro di guerra, prendendo lui stesso il comando della Diritto Divino. Con diciassette vascelli di linea (tra i quali due navi da battaglia e due incrociatori da combattimento) e venti navi scorta sotto i suoi ordini, Ravensburg seguì la flotta nemica dentro

il sistema di Gethsemane. Rendendosi conto che la loro situazione era critica, i rinnegati tentarono di allontanarsi sufficientemente dal sole al fine di poter effettuare un salto nel Warp, ma Ravensburg reagì inviando i suoi vascelli più rapidi alle costole dei fuggitivi, e dopo una corsa durata più di una settimana finalmente li raggiunsero. La sequenza degli avvenimenti è descritta nelle memorie del Capitano Blythe della Guardianio:

“Mentre eravamo concentrati ad inseguire i rinnegati, ci accorgemmo che un'altra flotta nemica si stava approssimando a noi. Eravamo caduti in trappola! Con il rinforzo di una dozzina di vascelli, le forze del Caos virarono per affrontarci, non lasciandoci altra soluzione se non tentare il tutto per tutto per contrastarli. In sostanza, noi perdemmo tre cacciatorpedinieri e quattro fregate coinvolte in una serie di piccole scaramucce, mentre le perdite del nemico furono di almeno cinque navi scorta o forse più. Ci avevano rotto le uova nel paniere e nonostante gli ordini di Ravensburg non potevamo continuare a rischiare in quel modo, così che la ritirata fu la sola soluzione percorribile. Il cacciatore era divenuto preda!”

Blythe avvicinò il suo gruppo di combattimento al corpo principale della flotta di Ravensburg, il quale anche se consisteva di numerosi vascelli di linea, era stato nettamente surclassato in termini di potenza di fuoco. Durante i tre giorni successivi, le due armate si girarono intorno attraverso il sistema, senza che nessuno dei comandanti osasse esporsi al fuoco delle batterie

d'artiglieria dei vascelli nemici, ignorandone persino la posizione esatta. Tre settimane dopo l'arrivo nel sistema, le due flotte finirono con lo scontrarsi. Sei fregate di classe Firestorm riuscirono a localizzare le forze del Caos nascoste dietro a Gethsemane II, mentre usufruivano della copertura di tempeste di polveri per evitare di essere rilevate. Approfitando al volo dell'occasione, il Supremo Ammiraglio ordinò alla totalità della propria flotta di attaccare. Le cacciatorpediniere Cobra lanciarono numerose salve di siluri a lunga gittata nella speranza di infliggere danni e di costringere le navi nemiche a ruotarsi in direzione della flotta imperiale. Il Sottotenente Martyrn, imbarcato a bordo della Diritto Divino, ricordò così gli avvenimenti:

“Costretti ad un ingaggio frontale dalla nostra flotta, i rinnegati non ebbero modo di evitarci all'apertura delle ostilità. I nostri siluri sfrecciarono nella loro direzione, alcuni mancando il bersaglio mentre altri colpirono e finirono in sfavillanti esplosioni. Noi eravamo protetti dai nostri scudi e dalle prue corazzate, per cui la loro risposta produsse solo lievi danni. Le nostre navi di scorta manovrarono al fine di obbligare la forza dei rinnegati a rimanere unita, e nel momento del nostro attraversamento della loro linea, Ravensburg ordinò fuoco a volontà. I loro vascelli furono scossi quando finirono sotto il bombardamento ravvicinato delle nostre potenti armi. A questa distanza fu praticamente impossibile mancare il nostro obiettivo”.

"L'Imperatore sia lodato, ho compiuto il mio dovere."

Supremo Ammiraglio Ravensburg prima della Battaglia di Gethsemane.

L'IMPERIUM REAGISCE

La flotta imperiale colpì ripetutamente quella del Chaos, danneggiando quattro vascelli di linea e distruggendo undici scorte durante le prime fasi del combattimento. Il Signore della Guerra del Chaos, piuttosto che continuare a combattere, nel qual caso la sua superiorità in termini di potenza di fuoco si sarebbe manifestata, chiese alla sua flotta di perseguire ad ogni costo l'ordine precedentemente impartito, proseguendo con le manovre elusive.

LA BATTUTA DEGLI ESECUTORI

Mentre i vascelli rinnegati stavano rapidamente distanziando gli inseguitori, sembrava che ancora una volta la flotta del Chaos riuscisse a salvarsi dalla giustizia dell'Imperatore. Fu allora che un evento inatteso si verificò, come riporta nel suo registro di bordo il Capitano Drew della Fortitude:

“Attaccarono senza preavviso. Gli schermi di controllo, un attimo prima silenziosi, annunciarono il momento dopo l'arrivo di una formidabile armata Eldar esattamente contrapposta ai vascelli del Chaos. Quando riconoscemmo sulle loro navi quelli che parevano i colori degli Esecutori, tememmo per le nostre vite, e ci preparammo immediatamente a fronteggiare in modo adeguato la nuova minaccia. La gioia prese il posto dello sconforto iniziale: increduli potemmo constatare che gli Eldar attaccavano il nemico, non noi! Rammento le urla di gioia attraverso le passerelle

quando un perfetto colpo di artiglieria atteraversò lo scafo di una nave rinnegata, facendola esplodere in una miriade di detriti e fiamme, grazie alle armi superiori.”

Preso tra due fuochi, la flotta del Chaos fu annientata, anche se una dozzina di vascelli dell'Imperatore fu danneggiata o distrutta durante lo scontro. Non si saprà mai perchè gli Eldar combatterono al fianco delle forze imperiali, ma si suppone che lo fecero perchè vennero a conoscenza che Abaddon si era impadronito di alcune Fortezze Blackstone e si resero conto che la loro intera sopravvivenza dipendeva da quella insolita alleanza.

IL VENTO GIRA

La notizia della grande vittoria di Ravensburg nella Battaglia di Gethsemane si diffuse in tutta la flotta mentre altri avvenimenti incoraggianti cominciavano a profilarsi. Nel corso degli ultimi mesi dell'anno 151.M41, le tempeste Warp, che avevano a lungo isolato l'intero Settore Gotico, cominciarono a calmarsi e numerosi vascelli facenti parte di flotte stanziati nei pressi del teatro di guerra offrirono il loro aiuto. Vascelli da combattimento ed incrociatori d'attacco di numerosi Capitoli di Space Marine si mossero per portare aiuto ed assistenza con le loro truppe d'élite. Le solide difese imperiali avevano davvero sofferto, ma erano comunque riuscite ad impedire

che la flotta del Chaos ottenesse una vittoria lampo. In quel momento, con l'aiuto degli Eldar e potendo contare sull'appoggio dei vascelli dei settori limitrofi, le forze dell'Imperatore potevano lanciare una controffensiva.

LA DISTRUZIONE DI TARANTIS

Poichè Ravensburg non era un uomo che concepiva la ritirata, così Abaddon non era affatto il tipo da cedere quel che aveva così duramente conquistato. Con due, probabilmente tre Fortezze Blackstone ai suoi ordini e pronte a scatenarsi, rappresentava la più grande minaccia per i mondi imperiali del Settore Gotico. La vera portata di tale pericolo fu del tutto compresa quando venne scagliato l'attacco al sistema di Tarantis. Situato ai margini del Settore Gotico, questo sistema fungeva da riparo e riparo per i vascelli che affluivano dal settore vicino di Tamahl. Fu proprio per limitare la disponibilità di rinforzi che Abaddon attaccò quella regione. Il grosso della sua flotta, accompagnato dalle tre Fortezze Blackstone catturate, fuse qualche vascello imperiale che si trovava in prossimità del luogo dove emerse dal Warp, e si mosse rapidamente sommergendo tutte le difese che incontrava per permettere alle Fortezze di avvicinarsi all'obiettivo da distruggere. Dieci milioni di membri della marina da guerra e di soldati imperiali morirono, dieci pianeti furono distrutti e



numero incalcolabile di innocenti perì, prima che le due potenti armate potessero finalmente rincontrarsi. Quello che si produsse poi eclissò per inaudita violenza tutto quello che il conflitto aveva fino ad allora prodotto.

Combinando la loro potenza, le Fortezze Blackstone rilasciarono una massiccia ondata energetica contro il sole di Tarantis. Appena certi di aver colpito l'obiettivo, la flotta del Caos manovrò per ritirarsi e scappò ancora una volta all'interno del Warp.

Per un mese intero, il sole primario di Tarantis balenò, la sua superficie fu percorsa da continue ed immense esplosioni ed il suo diametro continuò ad espandersi inglobando tutti i pianeti più vicini. Tutti quelli che poterono evaquarono il sistema, ma per le popolazioni dei tre restanti pianeti era un ordine impossibile da eseguire. Quattro settimane dopo l'attacco, il sole di primario di Tarantis si trasformò in una supernova, distruggendo ogni cosa in un raggio di miliardi di chilometri tutto intorno. Il sistema solare di Tarantis non esisteva più, Abaddon aveva dimostrato che poteva portare la distruzione ovunque lo desiderasse.

LA TRAPPOLA SI RICHIUDE

Ravensburg era fermamente convinto che Abaddon avrebbe tentato di impadronirsi delle altre tre rimanenti Fortezze Blackstone, ma non sapeva quale sarebbe finita per prima sotto attacco. La caccia andò avanti per i successivi sei mesi, i vascelli imperiali ed eldar pattugliarono il sistema attraverso condotti dimenticati da tempo memorabile nella speranza di trovare il Signore della Guerra e le sue armi di distruzione. Finalmente, gli eldar localizzarono la flotta di Abaddon a Lysades e poterono anche seguirla attraverso il Warp grazie alla loro sofisticata tecnologia.

Fu possibile dedurre dalla sua rotta che la flotta del Caos si preparava ad attaccare Schindlegeist, dove si trovava la Fortezza Blackstone V. Lasciando solo qualche vascello ad occuparsi delle altre piccole flotte del Caos, Ravensburg e gli eldar raggiunsero Schindlegeist il più rapidamente possibile. Servendosi

degli antichi portali Warp mostrati loro dagli eldar, le forze imperiali attraversarono il settore e pervennero a destinazione circa cinque giorni prima dell'arrivo previsto dei rinnegati. Disponendo di un flusso costante di informazioni circa gli spostamenti e le gesta della flotta di Abaddon, le forze imperiali ed eldar combinate poterono prepararsi adeguatamente.

In totale inferiorità numerica e presi di sorpresa, i capitani dei vascelli rinnegati non ebbero altra scelta che battersi fino alla morte. Per tre giorni interi, le due potenti flotte si affrontarono, infliggendosi numerose perdite disastrose. Malgrado la loro ferocia, le forze del Caos non riuscirono a sconfiggere la coalizione avversaria, ed al termine del terzo giorno, Abaddon tentò una sortita con le sue Fortezze Blackstone per avvicinarsi al sole. Pur consapevole che non avrebbero avuto molte opportunità contro tali immensità, Ravensburg ordinò a tutti i vascelli disponibili di intercettarle. Solo la Fiamma di Purezza era vicina a sufficienza per tentare l'attacco, ma come previsto le armi dell'incrociatore non sortirono un grande effetto.

Le Fortezze cominciarono ad accumulare l'energia necessaria per scatenare il loro cataclismico attacco. Non rimanendo altra soluzione, il Capitano Abridal della Fiamma di Purezza ordinò di concentrare tutta l'energia degli scudi e di ridirigerla verso il punto di intersezione dei raggi che convergevano dalle Fortezze. Il vascello fu polverizzato all'istante, ma come aveva ipotizzato il Capitano Abridal, la detonazione assorbì completamente l'energia e le Fortezze si ritrovarono a corto di energia ed in stallo per poter immagazzinare la potenza necessaria a rilanciare il loro attacco. Il tempo infatti era proprio ciò che mancava ad Abaddon.

LA SCONFITTA DI ABADDON

A corto di energia le Fortezze si ritrovarono del tutto senza difese. Dopo un rapido inseguimento ed un salto all'interno del Warp pericolosamente vicino al campo gravitazionale del sole, Abaddon riuscì ad evadere

con appresso solo due Fortezze. La flotta imperiale stanò la terza e concentrò su di lei un enorme volume di fuoco, ma senza ottenere buoni risultati. Finalmente, due incrociatori d'attacco del Capitolo degli Angeli della Redenzione insieme ai veicoli d'assalto della Diritto Divino abbordarono la Fortezza Blackstone e tentarono di riconquistarla. L'Ufficiale di Vascello Goldwyn, che faceva parte delle forze di abbordaggio della flotta imperiale, scrisse un dettagliato rapporto:

"Fummo sorpresi nel non trovare personale all'interno della Fortezza. Non incontrammo nessuna forma di resistenza, e mano a mano che avanzavamo, non riconoscevo più la base dove avevo prestato servizio. Le pareti stesse emettevano pulsazioni, la loro superficie era coperta di uno strano materiale nero e venato, fortemente in contrasto con i corridoi dipinti di bianco immacolato che ricordavo quando vi prestavo servizio sei anni prima. Non c'era più alcuna traccia delle modifiche effettuate dai Tecno-Preti, come se il nostro passaggio fosse stato completamente cancellato. Eravamo a bordo da più di un ora quando sentimmo un boato assordante che percorse la base e le pareti cominciarono a tingersi. Fummo colti dal panico e corremmo in una precipitosa ritirata verso le Shark (i nostri veicoli di abbordaggio). Ce ne andammo appena in tempo, l'istante successivo alla nostra partenza la Fortezza cominciò ad implodere, sbriciolandosi lentamente in milioni di frammenti. Avremmo dovuto essere senza dubbio felici da questa esposizione, ma benchè non lo possa dire, la cosa mi riempì di tristezza: avevo la certezza che qualcosa di meraviglioso fosse stato perso per sempre."

Nel momento stesso che la Fortezza riconquistata esplose anche le altre, disseminate nel Settore Gotico, fecero la stessa cosa. Nessuno sa se anche quelle rimaste sotto il controllo diretto di Abaddon subirono la stessa sorte. Le cause che distrussero le Fortezze Blackstone rimangono avvolte nel mistero, ma l'Inquisitore Horst si rivolse al Supremo Ammiraglio Ravensburg in questi termini:

"Chi può dire cosa avrebbe fatto Abaddon se fosse riuscito ad impadronirsi di tutte e sei le Fortezze? Ci sono cose troppo pericolose per tollerare l'esistenza, e qualcuno o qualcosa ha deciso che le Fortezze Blackstone rientravano in questa categoria..."

152-160.M41 - IL RITORNO DELL'ORDINE

Dopo la ritirata di Abaddon, l'attenzione delle forze imperiali si rivolse contro le altre flotte del Caos, considerato che la quiete sopraggiunta delle tempeste Warp permisero a numerosi rinforzi di affluire nel Settore Gotico.

SUPERIORITA' NUMERICA

La maggior parte dei Signori della Guerra del Caos seguirono l'esempio di Abaddon e si rifugiarono dentro l'Occhio del Terrore per digerire la sconfitta e sfruttare eventuali nuove opportunità qualora si presentassero. Quattro gruppi di combattimento imperiali, ciascuno di numerose decine di vascelli di linea e di navi scorta, distrussero sistematicamente tutti i rinnegati che trovarono sul loro cammino. All'interno del sotto-settore di Porto Maw, un titanico conflitto ingaggiato dal gruppo di combattimento dell'Ammiraglio Storn e dalla flotta di Heinrich Bale si protrasse per altri dieci anni, fino a quando i vascelli del Caos furono scacciati da tutti i sistemi, tornando saltuariamente per condurre piccoli attacchi usufruendo di condizioni a loro favorevoli. La battaglia per il Distretto di Quinox costò ancora un enorme numero di vite considerato che i vascelli del Caos approfittando dei cumuli di rottami piombavano su navi scorta ed incrociatori lasciati isolati.

IL MALE SI ARGINA

Nonostante le battaglie volgessero alla fine occorsero altri otto anni per riconquistare i mondi perduti. Molti erano stati completamente devastati e del tutto deturpati, le loro popolazioni rese schiave o sacrificate nel nome degli Dei Oscuri. Lentamente ma inesorabilmente, la Guardia Imperiale purgò tutti i mondi in mano al Caos. I missionari ed i confessori dell'Ecclesiarchia si impegnarono per restaurare la parola dell'Imperatore e l'Inquisizione

si occupò di tutti quelli che avevano complottato con i servitori degli Dei Oscuri. La purga non fu totale, rimasero ancora alcuni mondi dentro la nebulosa Graildark che attendevano solamente l'arrivo di una flotta imperiale per venire liberati. Alcuni vascelli del Caos sono ancora presenti nel settore, e due o tre flotte intere continuano a fare rotta all'interno nelle regioni della costellazione dello Squalo e nell'Ammasso del Ciclope, attendendo solo il momento opportuno per lanciare una nuova offensiva.

LE MUTE SI SPARPAGLIANO

Sempre più vascelli del Caos trovavano la salvezza fuggendo prima di essere distrutti nell'Occhio del Terrore; Ravensburg riunì due dei suoi più importanti gruppi di combattimento mettendoli sulle tracce dei pirati, le quali forze non avevano cessato di crescere durante il conflitto. Le bande furono inseguite una ad una, e non ebbero altra scelta se non rifugiarsi in sistemi solari dimenticati o in campi di asteroidi non segnalati. Gli orki dell'Ammasso del Ciclope furono l'oggetto di una campagna di sterminio e furono completamente cacciati dai mondi che avevano in precedenza conquistato.

Venti anni di guerra avevano lasciato profonde cicatrici dentro il Settore Gotico, e sarebbero stati necessari secoli di lavoro e perseveranza per sanare le ferite, sia materiali che spirituali, inflitte da Abaddon e i suoi sgherri.

LE ODI DELLA VITTORIA

Per la Flotta Imperiale ed in particolare per quella del Settore Gotico, le perdite furono estremamente elevate, sia in termini di vite umane che in numero di vascelli. Molti immani sacrifici erano stati compiuti e grandi eroi erano così stati consacrati nel nome dell'Imperatore. Ma grazie alla determinazione, al coraggio ed alla lealtà di tutti i soldati, la guerra fu infine vinta.

Gli Alti Signori della Terra si felicitarono con tutta la flotta del settore per la sua efficacia, e i nomi di tutti i soldati che avevano partecipato alla guerra, dal Signor Ammiraglio Ravensburg fino anche all'ultimo membro dell'equipaggio della più modesta nave mercantile, fu scolpito su un monolito alto come dieci uomini eretto proprio per l'occasione all'interno della magnifica Sala degli Eroi in seno al Palazzo Imperiale. L'Inquisitore Horst proseguì nel suo sacro compito, passando il resto dei suoi giorni alla ricerca di Abaddon, cercando di scoprire quel che era avvenuto a Fortezze Blackstone. Nessuno sa se è riuscito nel suo scopo in quanto nessuno lo rivide dopo la Guerra Gotica.

Il Settore Gotico aveva attraversato il periodo più oscuro ed era riuscito a sopravvivere. Era tempo per i coraggiosi difensori dell'Imperium di ritornare alle loro attività abituali: cacciare i pirati elder ed i contrabbandieri, ricercare costantemente le tracce di una nuova eventuale incursione del Caos, sedare le ribellioni degli eretici, oltre a mille altre cose per le quali l'Umanità tutta deve e dovrà per il futuro a venire alla Flotta Imperiale, la sua eterna gratitudine.

"Ad un grande male, un grande rimedio".

Inquisitore Horst dopo l'Exterminatus di Lowengulf.

VASCELLI DEL SETTORE GOTICO



VASCELLI DEL SETTORE GOTICO

Questa sezione contiene diverse liste di flotte che vi permettono di mettere in piedi delle forze imperiali, rinnegate, eldar o orko. Rispettando le limitazioni imposte dalle liste, i vostri avversari e voi potrete selezionare delle flotte che saranno di potenza equivalente, equilibrando il gioco.

Ogni lista di flotta è divisa in diverse sezioni, descritte qui sotto:

Comandante di Flotta. La vostra flotta può essere diretta da un comandante, come un Ammiraglio Imperiale, un Signore del Caos, un Principe Pirata eldar o un Signore della Guerra Orko. Una flotta il cui valore in punti superi 750 **deve** essere diretta da un Comandante di Flotta. Quelle di valore inferiore possono esserlo ugualmente, ma non è obbligatorio. Le flotte del Caos possono scegliere dei Signori del Caos per comandare i vascelli che li compongono, inoltre le flotte orko possono integrare diversi Signori della Guerra. Queste diverse opzioni sono precisate nelle liste.

Rilanci di Comandanti di Flotta

I Comandanti di Flotta dispongono di un certo numero di rilanci (vedere la sezione riguardante in ogni lista). Ognuno di questi rilanci può essere utilizzato una sola volta per partita e permette di rilanciare un test di comando fallito per vascello o per squadrone della flotta. E' possibile utilizzare solo un rilancio alla volta, non potete quindi utilizzarne diversi per lo stesso test fallito. Se la nave ammiraglia del Comandante di Flotta subisce un colpo critico *Plancia Distrutta*, tutti i restanti rilanci del Comandante di Flotta sono persi per il resto della battaglia.

Navi di Linea. Questa sezione spiega quali sono le navi di linea alle quali avete accesso ed in quale quantità. Generalmente, il numero delle grosse navi di linea (come navi da battaglia, incrociatori pesanti del Caos e incrociatori da combattimento imperiali) dipende da quello degli incrociatori ordinari presenti nella vostra flotta. Ciò rappresenta il fatto che questi vascelli operano raramente da soli e combattono solo nelle flotte più grandi.

Scorte. Questa sezione presenta i diversi tipi di scorte alle quali avete accesso. Il loro numero non ha generalmente nessuna restrizione, anche se alcuni tipi sono limitati in certe liste.

Armi di Supporto. Questa sezione specifica i diversi tipi di armi di supporto disponibili ai vascelli della vostra flotta.

VALORI IN PUNTI

In Battlefleet Gothic, ogni tipo di vascello ha un valore in punti, che riflette la sua efficacia in termini di gioco. Più questo valore è elevato, più il vascello in questione è potente. Per esempio, un piccolo cacciatorpediniere imperiale classe Cobra costa solo 30 punti, mentre un'imponente nave da battaglia del Caos classe Desolator vale 300 punti, che rappresenta dieci Cobra!

Taglia della partita

Per giocare una partita, i due giocatori si accordano generalmente sul numero di punti massimo che

comporranno le loro flotte. Per esempio, potete decidere di giocare con flotte da 1500 punti ciascuno. Una battaglia che comprende delle flotte di un valore compreso tra 500 e 1000 punti vi prenderà qualche ora, mentre degli scontri che implicano flotte da 1500 punti o più sarà molto più lunga. Se giocate con 3000 punti, vi prenderà una buona parte della giornata e se volete farle ancora più grandi, aspettatevi di andare a dormire molto tardi !

In certi scenari, le flotte non hanno valori uguali, o dispongono di vascelli addizionali per un totale casuale. In questi casi, lo scenario fornisce le informazioni necessarie.

UTILIZZARE LE LISTE

Adesso che conoscete la taglia della battaglia che giocherete, potete cominciare a selezionare dei vascelli per costituire la vostra flotta. Sommate semplicemente il costo in punti fino a quando avrete raggiunto il limite fissato. Non potete superarlo e resterà spesso qualche punto non utilizzato. Ricordatevi che quando costituirete la vostra flotta di avere i modelli che rappresentino i vostri vascelli. Se volete optare per un incrociatore classe Gothic con due batterie laser, dovete avere il modello adeguato per rappresentarlo. Ciò permetterà ad ogni giocatore di ricordarsi esattamente come sono armati i vascelli ed evitare brutte sorprese durante la partita.

("Allora, vedi questo, è un cannone nova.")

Varianti di Classe

Vascelli di una stessa classe possono presentare delle varianti, come un armamento diverso. Per esempio, il Minotauro, un incrociatore classe Lunar, ha un cannone nova a prua, al posto dei siluri. Potete selezionare queste navi, ma il loro costo sarà più o meno elevato rispetto la versione standard. Come menzionato qui sopra, non dimenticate che l'armamento dei vascelli deve essere rappresentato sui vostri modelli.

COSTITUIRE UNA FLOTTA

Le scorte devono essere riunite in squadroni compresi fra due e sei vascelli. Le navi di scorta di uno stesso squadrone non devono essere necessariamente della stessa classe.

Gli incrociatori, gli incrociatori pesanti e gli incrociatori da battaglia possono essere riuniti in squadroni da due a quattro navi. Uno stesso squadrone può includere incrociatori di categoria diversa.

Gli incrociatori super pesanti e le navi da battaglia possono essere riuniti in squadroni di due o tre vascelli, ma non potete mischiare navi da battaglia e incrociatori super pesanti.

Giocare senza le Liste di Flotta

Le liste di flotta sono state realizzate al fine di permettere ai giocatori di costituire delle flotte di potenza equivalente. Ciò significa che giocatori che non si siano ancora incontrati come durante un torneo, abbiano la sicurezza di giocare una partita equilibrata.

Tuttavia, se giocate regolarmente con stessi avversari, potete decidere di scegliere delle flotte che ignorano certe o tutte le restrizioni imposte dalle liste. Per esempio, potete decidere di selezionare i vostri incrociatori da battaglia, super pesanti e pesanti senza essere obbligati ad includere a priori nella vostra lista un numero di incrociatori normalmente richiesti.

Abbiamo lavorato per dare alle flotte imperiali e rinnegate un carattere e metodi di combattimento propri. Tuttavia, poichè la maggior parte delle

navi del Caos sono dei vecchi vascelli imperiali, non c'è ragione per la quale non possiate includere dei vascelli della lista del Caos in una flotta imperiale e viceversa. Inoltre, se desiderate costituire una flotta pirata che rappresenti una alleanza tra diverse bande di corsari, potete semplicemente selezionare navi di scorta che trovate nelle quattro liste al fine di ottenere una ciurma di taglia gole imperiali, rinnegati, eldar e orki.

AL DI LA' DELLE REGOLE

Le regole di Battlefleet Gothic, gli scenari e le liste di flotta, sono concepite per aiutare i giocatori a ingaggiare battaglie con le immense navi spaziali. Non esitate a modificarle, a scrivere le vostre proprie regole per siluri a ricerca, a inventare un nuovo scenario, ecc. La rivista The Official Battlefleet Gothic (pubblicata solo in inglese) propone regolarmente numerose regole alternative, consigli tattici e altri aiuti al gioco.



NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE EMPEROR..... 345pt



Le navi da battaglia classe Emperor in servizio nel Settore Gotico sono tra le più vecchie navi della Flotta da Battaglia "Oscure". Lo scafo del *Diritto Divino* fu ritrovato dentro lo Space Hulk *Instillo Malefico*, dopo la sua cattura vicino al sistema Charos nel corso del 36° millennio. La maggior parte dei sistemi energetici fu ritrovato ancora funzionante dopo che la nave aveva trascorso dieci millenni alla deriva nel warp, indicando che la sua scomparsa sia avvenuta prima della grande crociata. La nave recuperata fu rimessa in servizio dai cantieri orbitali di Cypra Mundi e da allora, pattuglia senza interruzioni il Segmentum Obscurus. La costruzione della *Legatus Stygies* fu iniziata sul mondoghia Stygies nel sistema di Vulcanis intorno al trentesimo millennio. Lì rimase incompleta, in orbita attorno al pianeta, per più di due millenni, dopo che gli eretici avevano bloccato il pianeta e distrutto la maggior parte delle industrie e cantieri navali di Stygies. Si pensa che i lavori siano stati completati intorno al 32° millennio, ma a causa di due tempeste warp, di incidenti e di alcune incursioni del Caos, la partenza è avvenuta alla fine del millennio. Nonostante il difficile inizio, la *Legatus Stygies* è stata riconosciuta come la migliore nave che abbia servito nella Flotta Obscurus e con ottime motivazioni. La nave è sopravvissuta ad uno speronamento durante la battaglia Callavell, dove fu una delle poche navi scampate alla distruzione nel disastro d'Ulthanx e distrusse la Nave da Battaglia del Caos *Dolore Nero* a Arriva.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	15 cm	45°	4	5+	5
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA		ARCO DI TIRO
Batterie artiglieria di sinistra		60 cm	6		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta		60 cm	6		Destra
Ponte di lancio di sinistra		Furies: 30cm Starhawks: 20cm Sharks: 30cm	4 squadriglie		—
Ponte di lancio di dritta		Furies: 30cm Starhawks: 20cm Sharks: 30cm	4 squadriglie		—
Batterie artiglieria dorsale		60 cm	5		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie artiglieria prua		60 cm	5		Sinistra/Fronte/Destra

Notes: La nave da battaglia classe Emperor è una nave lenta e massiccia. Non è possibile usare l'ordine speciale Nuova Rotta. Inoltre, questo tipo di nave sacrifica parte della sua corazza di prua per trasportare un gran numero di sensori ed antenne, conferendogli un bonus di +1 alla Disciplina del Comandante. Una nave classe Emperor può trasportare lance d'assalto Shark al costo di +5 punti.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Legatus Stygies Diritto Divino

"O Dio Macchina, noi T'imploriamo di posare il Tuo sguardo benevolo sul nostro vascello, d'inondare i suoi motori con il Tuo fuoco divino e di accordare la Tua protezione ai suoi generatori di scudi e al suo scafo corazzato. Noi T'imploriamo di manifestare la Tua incommensurabile ira e vendetta attraverso le misteriose batterie laser, plasma e siluri. Noi T'imploriamo d'investire questo scafo con il Tuo spirito e conferire vita nei suoi rele' di potenza e condotti d'energia.

NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE RETRIBUTION 365 pt



Le due navi da battaglia classe Retribution della Flotta del settore Gotico sono state costruite nei primi giorni dell'Imperium. La caratteristica prua corazzata e i multiugelli dei motori al plasma la individuano come nave costruita nei cantieri di Marte. Le informazioni più antiche sulla *Falco Sanguinario* sono andate perdute durante la battaglia di Merin, dove fu gravemente danneggiata da una salva di siluri. Nel corso dell'era dell'Apostasia, la *Falco Sanguinario* si ritrovò circondata dalle forze dell'ammiraglio rinnegato Sehella che attaccò la base di Hydraphur. Ma dopo combattimenti eroici e battaglie epiche ruppe il contatto dagli squadroni di Sehella e arrivò a Cypra Mundi otto anni più tardi, dove fu inserita nella Flotta da Guerra Obscurus. La *Cardinale Boras* è conosciuta per aver guidato la sfortunata flotta d'esplorazione dei mercanti indipendenti di Ventunius verso la frangia esterna e fu una delle sole cinque navi che tornarono indietro. In seguito partecipò alle battaglie di Callavell, d'Arnot e di Korsk, dove il suo bombardamento portò alla capitolazione della ribellione del regime Ferro. La *Cardinale Boras* è una nave itinerante, infatti è stata assegnata alle flotte di diciotto settori differenti in quattro millenni. Infine fu assegnata alla flotta del settore Gotico quattrocento anni fa.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	20 cm	45°	4	6+ prua/5+	4
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI FUOCO	
Batterie artiglieria di sinistra		60 cm	12	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		60 cm	12	Destra	
Batterie Laser dorsale		60 cm	3	Sinistra/Fronte/Destra	
Siluri di prua		Velocità 30 cm	9	Fronte	

Nota: Le navi della classe Retribution sono difficili da manovrare e non è possibile usare l'ordine speciale Nuova Rotta.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Falco Sanguinario

Cardinale Boras



INCROCIATORE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE MARS 270pt



L'*Imperioso* e' uno degli unici esemplari funzionanti di classe Mars. La produzione di questi vascelli fu discontinua per diciotto secoli prima dell'inizio della Guerra Gotica e il numero di navi in servizio e' calato sensibilmente da allora. Ritenuta poco armata da molti capitani, l'incrociatore da battaglia classe Mars *Imperioso* guadagnò la gloria all'inizio della guerra durante un attacco a sorpresa sul mondo formicaio di Orar. Fin dall'inizio dell'ingaggio la *Imperioso* manovrò in modo da sferrare un devastante colpo all'incrociatore classe Slaughter *Senz'anima* con il suo cannone nova. Mentre la *Senz'anima* stava vacillando a causa del danno, una salva di batteria laser sparata dalla *Imperioso* fece esplodere il suo reattore plasma, annichilendola. Un'ondata di bombardieri Starhawk della *Imperioso* ridusse in avaria un altro incrociatore classe Slaughter che fu successivamente distrutto dalle difese orbitali di Orar, rompendo la retroguardia dell'attacco del Caos con perdite minime tra le forze imperiali. Il Capitano Compel Bast della *Imperioso* fu successivamente promosso ad Ammiraglio Solare per azioni eroiche della sua nave e il suo equipaggio.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA *Imperioso*

Nota: Dopo la battaglia d'Orar, L'Imperioso fu equipaggiata con una matrice di puntamento ivi recuperata che conferisce alle batterie artiglieria uno slittamento di una colonna a sinistra sulla Tabella Artiglieria per un costo addizionale di +15 punti.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc. da Battaglia/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA		FORZA	
Ponte di lancio di sinistra		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm		2 squadriglie	
Ponte di lancio di dritta		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm		2 squadriglie	
Batterie artiglieria di sinistra		45cm		6	
Batterie artiglieria dritta		45 cm		6	
Batterie laser dorsale		60 cm		2	
Cannone nova di prua		30 – 150 cm		1	
				Sinistra	
				Destra	
				Sinistra/Fronte/Destra	
				Fronte	

NOMI DELLE NAVI IMPERIALI

Le navi imperiali vengono battezzate seguendo una sorta di strana moda, dovuta ai loro diversi punti di provenienza. Le navi imperiali sono originate da quattro punti essenziali: alcune da relitti alla deriva o (molto spesso) nel warp, alcune costruite dai governatori planetari come parte dei tributi all'Imperium, alcune costruite presso le maggiori basi della Marine Imperiale

ed altre presso i mondi forgia dell'Adeptus Mechanicus. I Relitti recuperati (che sono molto richiesti per la loro tecnologia superiore) sono tradizionalmente battezzati dal capitano che li trova per primo e solitamente hanno nomi relativi al luogo di origine, la nave che li scopre o gli eventi del loro ritrovamento - infatti la nave da battaglia classe Emperor *Diritto Divino* fu battezzata dal Capitano Jacobus che aveva creduto che le visioni dell'Imperatore l'avessero guidato fino al Relitto. I governatori planetari hanno il diritto di battezzare le navi costruite presso i loro mondi,

normalmente sfruttando l'occasione per dare lustro al proprio nome dando vita a nomi come *Lord Daros*, *Archon Kort*, *Demiarch Vespasian*. Le navi costruite nei cantieri navali principali e nei mondi forgia ricevono un nome ereditario, precedentemente appartenuto a navi distrutte o perse nel warp per più di cinquanta anni (come la *Imperturbabile*, la *Giusta Furia* e la *Imperioso*), oppure ancora vengono battezzate in Alto Gotico in relazione al loro punto d'origine (come nel caso della *Cypra Probatii* e la *Legatus Stygies*).

INCROCIATORE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE OVERLORD . . 235pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc.da Battaglia/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie artiglieria di sinistra		60 cm	8	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		60 cm	8	Destra	
Batterie laser dorsale		60 cm	2	Sinistra/Fronte/Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

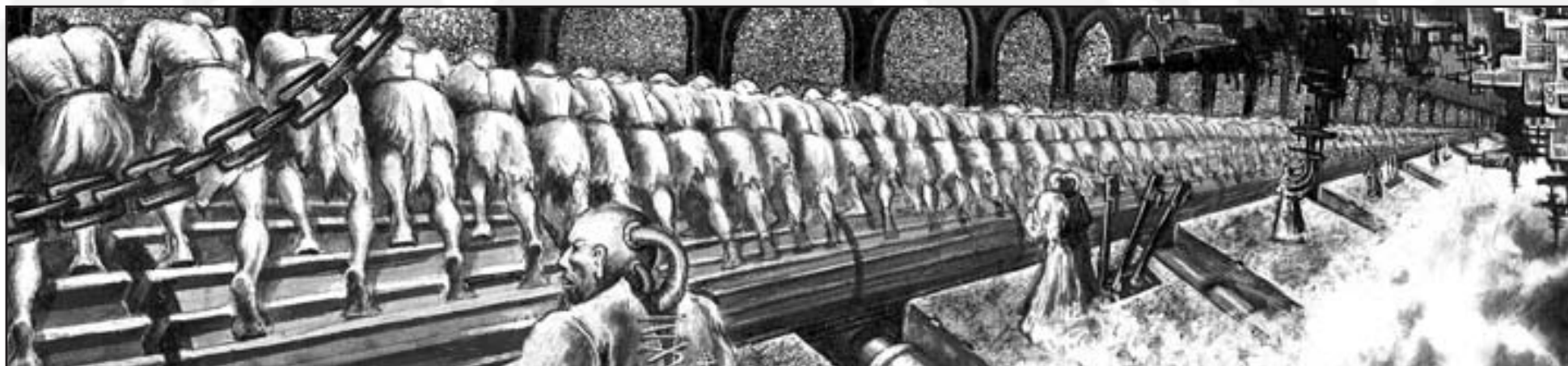
Nota: Il numero delle torrette del Cypra Probatii può aumentare da 2 a 3 per un costo addizionale di +10 punti.

Basato sul design dell'incrociatore da battaglia Acheron, l'incrociatore da battaglia classe Overlord fu realizzato per dotare la Flotta Imperiale di una nave di categoria incrociatore che possedesse l'armamento a lungo raggio di una nave da battaglia. A causa della difficoltà di trasmissione d'energia, la prua dell'Acheron fu sostituita con la prua standard degli incrociatori, corazzata e lancia siluri. Queste modifiche permisero di migliorare le batterie laser dorsali, portando la sua portata comparabile ad altre navi a lunga gittata. Solo le difficoltà di costruzione della classe Overlord limitarono il numero delle navi che servirono nella Flotta del Segmentum Obscurus, ogni vascello fu realizzato nei cantieri di *Cypra Mundi*. Tre navi servirono nella flotta di settore durante le Guerre Gotiche: la *Fiamma della Purezza*, la *Spada del Castigo* e la *Cypra Probatii*. La costruzione di quest'ultima fu terminata durante la guerra e giunse nel settore Gotico solamente dopo un lungo e pericoloso viaggio nel Warp. La *Fiamma della Purezza* e la *Spada del Castigo* combatterono insieme per la maggior parte della guerra, proteggendo importanti sistemi solari dalle incursioni delle navi del Caos

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Fiamma della Purezza
Spada del Castigo

Cypra Probatii



INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE LUNAR 180pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie laser di sinistra	30 cm	2	Sinistra		
Batterie laser di dritta	30 cm	2	Destra		
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	6	Sinistra		
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	6	Destra		
Siluri di prua	30 cm	6	Fronte		

Gli incrociatori classe Lunar formano l'ossatura della Flotta da Guerra Obscuras, più di seicento di queste navi hanno operato direttamente nel Segmentum, segno che hanno preso parte alla Guerra Gotica. La concezione semplice di questi vascelli assicura una grande robustezza e permette la loro costruzione sui mondi formicaio o industriali normalmente inadatti a fabbricare una nave di linea. Il caso più eclatante è senza dubbio la *Lord Daros*, che fu costruita sul mondo selvaggio d'Unloth. Le tribù primitive che vi vivevano furono convinte a scavare delle miniere per estrarre il minerale per offrirlo in sacrificio ai templi del cielo come stabilito dal Governatore Planetario. I metalli principali vennero così accumulati e inviati in orbita ogni equinozio primaverile. Alla fine dei vent'anni, le tribù furono ricompensate per i loro sforzi guardando una nuova stella attraversare il cielo mentre la *Lord Daros* lasciava il sistema per ricongiungersi alla Flotta da Guerra Obscuras.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Iron Duke Retribution Agrippa Minotaur Justicar Lord Daros

Nota: Le navi classe Lunar, Minotaur e Lord Daros, possono sostituire i siluri di prua con un cannone nova per un costo addizionale di +20 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE TYRANT 185pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batt. artiglieria di sinistra	45 cm	4	Sinistra		
Batt. artiglieria di dritta	45 cm	4	Destra		
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	6	Sinistra		
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	6	Destra		
Siluri di prua	30 cm	6	Fronte		

Alla fine del 38° millennio, il famoso Artigiano-Mago Hyus N'dai lavorò sulla tecnologia delle armi al plasma ad alta cadenza. L'incrociatore classe Tyrant, divenne molto popolare nei cantieri navali grazie alle sue batterie artiglieria al plasma ad alta cadenza capaci di sparare salve a una portata ben superiore a quelle delle batterie classiche. Ciò costituì una piccola rivoluzione, in quanto il segreto della fabbricazione delle armi a lunga gittata era stato perso dopo l'Era della Tecnologia. In pratica però, queste armi a lunga gittata non hanno la potenza necessaria per costituire una minaccia seria contro navi diverse dalle scorte. Due delle navi classe Tyrant assegnate alla flotta del Settore Gotico, la *Zealous* e la *Dominion*, ricevettero delle migliorie utilizzando armi recuperate da relitti delle navi del Caos. Queste modifiche resero la loro potenza di fuoco comparabile a quelle di un incrociatore da combattimento, facendole divenire delle avversarie temibili a lunga gittata.

VASCELLI FAMOSE DELLA GUERRA GOTICA

Lord Sylvanus Zealous Dominion Incendrius

Nota: La Zealous e la Dominion possono rimpiazzare le batterie artiglieria di portata 30 cm con batterie artiglieria con una portata di 45 cm ad un costo addizionale di +20 punti. La Zealous può inoltre rimpiazzare i siluri di prua con un cannone nova per +20 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE DOMINATOR 190pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	12	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	12	Destra	
Cannone Nova di Prua	30 - 150cm	1	Fronte	

Gli incrociatori classe Dominator sono navi atipiche, costruiti originariamente per supportare la flotta negli scontri più grandi e negli assalti planetari. Fu concepita per tener lontano e usare il potente cannone nova per colpire il nemico a lunga distanza. La classe Dominator è la più comune nella Flotta del Segmento Ultima che del Segmento Obscurus, poichè sono realizzate per la maggior parte nel cantiere navale di Kar Duniash. Le sole navi classe Dominator che hanno servito nel Settore Gotico dall'inizio della guerra Gotica furono *Martello della Giustizia*, sotto il comando del Capitano Grenfeld. Nelle esercitazioni non aveva brillato mentre il suo passato non era stato particolarmente glorioso, la *Martello della Giustizia* partecipò a tutta la guerra con vigore e risoluzione ad ogni opportunità. La potenza in qualche modo ingombrante del Cannone Nova fu abilmente sfruttata dal Capitano Grenfeld durante il blocco di Port Maw e il raid su Alios. Effettivamente, durante il corso della guerra, molte altre navi sostituirono, durante i lavori di manutenzione, i loro armamenti di prua con un cannone nova.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Martello della Giustizia

Nota: La Martello della Giustizia fu in origine realizzata con batteria artiglieria portata 45 cm (ma forza 6), rimpiazzate successivamente con batterie a corta gittata ma più potenti. Potete optare per l'originale versione di questo vascello, con una riduzione del costo di -5 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE GOTHIC 180pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Batterie laser di sinistra	30 cm	4	Sinistra	
Batterie laser di dritta	30 cm	4	Destra	
Siluri di prua	30 cm	6	Fronte	

Gli incrociatori classe Gothic sono molto comuni in tutto l'Imperium, con molte navi in servizio nelle flotte di ogni settore. E' una nave potente, la classe trasporta più batterie laser di ogni altro incrociatore imperiale del settore Gotico, rendendolo un avversario pericoloso per navi nemiche di ogni stazza. Tuttavia, nel corso della guerra è risultato evidente che può operare con successo solo insieme ad altri vascelli, dopo i due incontri tra la *Furia Rigorosa* con l'incrociatore pesante del Caos *Spada Insanguinata*. In entrambi i casi la *Furia Rigorosa* fuggì a malapena soffrendo pesanti danni colpendo solo una manciata di volte il vascello nemico. Le batterie laser sono efficaci quando possono danneggiare una nave avversaria abbastanza velocemente nei duelli. Il Capitano Hodge della *Furia Rigorosa*, cambiò le tattiche, unendo navi classe Gothic con scorte ed altri incrociatori. Allora, inganggiarono il nemico al traverso, mentre il resto dello squadrone l'accerchiò attaccandolo da tutti i lati. Fu un ottimo uso delle batterie laser che abbatterono gli scudi permettendo alle altre navi di attaccare, impedendogli di scappare. Con la nuova tattica, la Gothic dette un grande contributo alle sorti della guerra distruggendo finalmente gli incrociatori del Caos *Odio Stridente* e *Glorioso Bagno di Sangue*.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Invincibile Ira dell'Imperatore Furia Rigorosa Spada di Orion



INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE DICTATOR 220pt



Gli incrociatori classe Dictator sono costruiti a partire dallo scafo della classe Lunar, ma le batterie laser sono state sostituite da ponti di lancio per velivoli d'attacco. Queste modifiche furono effettuate per dar modo alla flotta di poter inviare in orbita bassa un grande numero di velivoli atmosferici, come i caccia Thunderbolt e i bombardieri Marauder, per effettuare missioni di supporto alle operazioni di terra. Comunque, successivi miglioramenti sui sistemi di comunicazione e stoccaggio aumentarono la capacità della Dictator di lanciare velivoli d'attacco a lungo raggio. Furono sempre più equipaggiate con caccia e bombardieri classe Fury e Starhawk a lungo raggio e utilizzate come vascelli di supporto alla flotta e navi da pattuglia indipendenti in tutto il Settore. Una sola Dictator con una manciata di fregate costituisce una forza estremamente flessibile contro i pirati oppure contro pianeti ostili colpendoli con ondate di velivoli d'attacco. Una nota particolare per la *Rhadamanthine*, di concerto con la pattuglia Skargul, ella ottenne spettacolari vittorie contro i pirati del sottosettore d'Orar. Nel corso della Guerra Gotica, gli incrociatori classe Dictator si sono rivelati di inestimabile valore per la scorta dei convogli attraverso le regioni infestate dalle forze del Caos. Vista la necessità di velivoli d'attacco, molti Lunar danneggiati furono riconvertiti in Dictator. Alla fine della guerra, altri sette incrociatori Dictator erano in servizio, compensando la perdita della *Rhadamanthine* e della *Archon Kort*, ad opera della flotta di Abbadon.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Ponte di lancio di sinistra		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm	2 squadriglie	-	
Ponte di lancio di dritta		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm	2 squadriglie	-	
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	12		Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	12		Destra	
Siluri di prua	30 cm	6		Fronte	

NAVI FAMOSE DELLA GUERRA GOTICA

Archon Kort Fortitude Rhadamanthine

INCROCIATORE LEGGERO IMPERIALE CLASSE DAUNTLESS 110pt



Gli incrociatori leggeri classe Dauntless rappresentano la onnipresenza della Flotta Imperiale in tutta la galassia. Un incrociatore leggero è equipaggiato con sufficiente potenza di fuoco da opporsi egregiamente alle scorte, grazie alle grandi riserve d'energia e magazzini che le consentono di operare lontano dalle basi per diversi mesi. La Dauntless è una classe molto stimata, veloce e manovrabile come una fregata ma ha una potente batteria laser di prua. Durante le Guerre Gotiche, gli incrociatori *Uziel* e *Barone Surtur* furono i primi a rilevare la flotta del Signore della Guerra Khuzor vicino all'ammasso Formosa, ciò permise all'Ammiraglio Sartus d'attaccare il nemico impreparato.

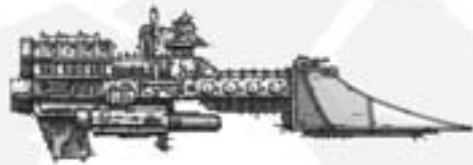
VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Abdiel Uziel Vigilant Barone Surtur Havock Guardian

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/6	25 cm	90°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batt. artiglieria di sinistra		30 cm	4	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta		30 cm	4	Destra	
Batterie laser di prua		30 cm	3	Fronte	

Nota: Propulsori migliorati (+1D6 cm quando viene dato l'ordine speciale Avanti Tutta). La Vigilant e la Havok possono rimpiazzare la batteria laser dorsale con siluri forza 6 senza costo addizionale.

FREGATA IMPERIALE CLASSE SWORD 35pt



La venerabile fregata classe Sword ha servito nella Flotta da Guerra Obscuras per migliaia d'anni. Ogni parte di questa nave è stata provata e testata in innumerevoli scontri. Sia le batterie artiglieria che le torrette hanno un eccezionale livello di efficacia, pari a 82%. Di semplice costruzione, i suoi motori al plasma hanno ispirato la realizzazione di numerose altre navi e può essere utilizzata da personale con poca esperienza. Una classica nave di scorta sotto ogni aspetto, poche navi da battaglia combattono senza avere almeno un paio di Sword che gli proteggono la poppa contro i cacciatorpedinieri ed i bombardieri nemici.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	25 cm	90°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie artiglieria		30 cm	4	Sx/Fronte/Dx	

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Squadrone Blu

Squadrone Rosso

Squadrone Omega

FREGATA IMPERIALE CLASSE FIRESTORM 40pt



Le fregate di classe Firestorm costituiscono un'innovazione relativamente recente dentro la Flotta da Guerra Obscuras. Il progetto fu creato nello sforzo di bilanciare la manovrabilità delle fregate con la forza delle batterie laser. La Firestorm è stata realizzata partendo dallo scafo di una fregata classe Sword, la variazione più grande è stata la riconfigurazione del sistema laser centrale per convogliare parte dell'energia verso la batteria laser di prua. Solo cinque squadroni di Firestorms hanno combattuto nelle Guerre Gotiche ed erano surclassati numericamente in molti scontri, poichè non c'erano rinforzi disponibili. L'azione più eclatante fu eseguita da un paio di Firestorms dello squadrone ORO durante la battaglia di Veras. Le due fregate intercettarono un gruppo di fregate Infidel che stavano attaccando l'*Intolleranza*, una nave da battaglia classe Emperor. Tre fregate Infidel furono distrutte contro una Firestorm solamente, permettendo all'*Intolleranza* di lanciare ventiquattro bombardieri contro la *Dolore Eterno*, una nave da battaglia del Caos classe Desolator.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	25cm	90°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie laser		30 cm	1	Fronte	
Batterie artiglieria		30 cm	2	Sx/Fronte/Dx	

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Patuglia Erinyes

Squadrone Lexus

Patuglia Costa Barbarus



CACCIATORPEDINIERE IMPERIALE CLASSE COBRA 30pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	30cm	90°	1	4+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Siluri di prua		30 cm	2	Fronte
Batterie artiglieria		30 cm	1	Sx/Fronte/Dx

Le fregate classe Cobra rappresentano una parte importante della flotta da guerra Obscuras, la loro flessibilità fa di questi vascelli perfetti per le operazioni di ricognizione, di pattugliamento e di raids. La caratteristica migliore della Cobra è la sua velocità molto elevata, che la rende capace di sopravvivere alle navi piccole e veloci dei pirati. Nel Settore Gotico, la pattuglia Skargul del Capitano Walker ha dimostrato questo concetto con la distruzione di settanta navi pirates in venti mesi dall'inizio della guerra Gotica.

Nota: Il 24° Squadrone Cacciatorpediniere (il Widowmakers) fu equipaggiato con un sensore a lungo raggio sperimentale. Questo permette di raddoppiare il bonus di Disciplina per la vicinanza del nemico da +1 a +2 (Esempio: quando il nemico ha effettuato un ordine speciale), in questo caso le Cobra perdono le batterie artiglieria.

TRASPORTO IMPERIALE punti: speciale



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15cm	45°	1	4+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Batterie artiglieria dorsale		15cm	2	Sx/Fronte/Dx

Centinaia, forse migliaia, di trasporti hanno preso parte alla Guerra Gotica. La maggior parte delle navi erano adibite al trasporto dei materiali di guerra nei sistemi sotto embargo, altri per il trasporto delle provviste e parti di ricambio per la flotta, formando all'occorrenza basi temporanee di riparazione in sistemi isolati. L'equipaggio di queste piccole navi, nonostante non fosse stato addestrato alla guerra, lottò valorosamente contro probabilità spesso impossibili e pagò un pesante tributo di sangue per i suoi sforzi. Molti mercantili sono equipaggiati con qualche armamento per proteggersi dai pirati e altri raziatori, ma senza decenti sensori, controllo di fuoco e ufficiali esperti, le possibilità di colpire il nemico sono minime. Una eccezione fu la *Figlio di John*, un mercantile classe Tarask che partecipò ad un convoglio verso Port Maw all'inizio della guerra. Quando il convoglio fu attaccato dall'incrociatore del Chaos classe Slaughter, passato attraverso lo schermo di navi di scorta, la *Figlio di John* ingaggiò la nave nemica in un combattimento ravvicinato, riuscendo a distrarlo per il tempo necessario a far scappare le altre navi del convoglio. Le sue misere armi spararono per l'ultima volta, la nave imperiale fu distrutta, ma il suo eroismo e sacrificio portarono un raggio di luce negli oscuri giorni che seguirono.

Nota: I trasporti non sono equipaggiati con i potenti motori di cui sono dotate le navi da guerra. I trasporti utilizzano l'ordine Avanti Tutta sommando solo +3D6cm alla loro velocità. Inoltre riducono di un punto il valore di comando assegnato con il d6, facendo così oscillare tale valore tra 5 e 8, invece che tra 6 e 9. Il costo è indicato come speciale perché i trasporti vengono utilizzati come obiettivi in alcuni scenari e missioni o come navi incendiarie nello schieramento delle difese planetarie.

VELIVOLI D'ATTACCO IMPERIALI punti: speciale



Caccia Fury



Bombardiere Starhawk



Lancia d'assalto Shark

La Flotta Imperiale ha sempre impiegato una varietà impressionante di velivoli leggeri a bordo dei suoi vascelli. Dai trasporti truppa e materiali, ai semplici trasporti postali, oppure esploratori o corrieri per documenti, dai bombardieri ai caccia, praticamente tutte le navi possiedono una serie di velivoli ottenuti da dozzine di mondi diversi, addirittura costruiti artigianalmente a bordo delle navi stesse. Ciò nonostante i velivoli d'attacco sono suddivisi per capacità simili in grandi sottocategorie. I caccia di classe Fury, sono realizzati per essere veloci e manovrabili e sono dotati di molti propulsori e reattori. L'equipaggio dei Fury varia da due a quattro e solitamente è armato con banchi laser anteriori e baie di lancio per missili. I bombardieri di classe Starhawk sono velivoli grandi e lenti che trasportano un grande carico di bombe al plasma e missili perforanti adatti a distruggere le navi nemiche. Gli Starhawk hanno un equipaggio numeroso, la maggior parte del quale si occupa della difesa ravvicinata del bombardiere. Gli lance d'assalto di classe Shark sono realizzate con un motore centrale ed un compartimento corazzato nel quale vengono trasportate le truppe da sbarco. Sulla prua sono dotate di gangi magnetici e batterie a fusione capaci di perforare lo scafo di un vascello. Appena la breccia è stata aperta, le truppe da sbarco sciamano all'interno e attaccano dall'interno le sue difese.

VELIVOLI D'ATTACCO	PORTATA
Caccia Fury	30 cm
Bombardiere Starhawk	20 cm
Lancia d'assalto Shark	30 cm

Nota: I velivoli d'attacco sono imbarcati in navi più grandi e non hanno un valore in punti separato.

LISTA DELLA FLOTTA DEL SEGMENTUM OBSCURUS

COMANDANTE DELLA FLOTTA

0-1 Ammiraglio

Potete includere un Ammiraglio nella flotta, deve essere assegnato ad una nave modificando la *Disciplina* con i valori indicati qui sotto. Una flotta con più di 750 punti deve includere un ammiraglio.

Viceammiraglio (Cd 8)	50 pt
Ammiraglio (Cd 9)	100 pt
Amiraglio di Settore (Cd 10)	150 pt



Gli ammiragli hanno un rilancio incluso nel loro costo. Se volete averne altri dovete acquistarli al costo sottoindicato:

Un rilancio supplementare	25 punti
Due rilanci supplementare	75 punti
Tre rilanci supplementari.	150 punti

NAVI DI LINEA

Navi da Battaglia

Potete includere una nave da battaglia nella vostra flotta ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia.

Nave da Battaglia classe Retribution	365 pt
Nave da Battaglia classe Emperor	345 pt

Incrociatori da Battaglia

Potete includere nella vostra flotta un incrociatore da battaglia ogni due incrociatori.

Incrociatore da Battaglia classe Mars	270 pt
Incrociatore da Battaglia classe Overlord.	235 pt

0-12 Incrociatori

Incrociatore classe Dictator.	220 pt
Incrociatore classe Dominator.	190 pt
Incrociatore classe Tyrant	185 pt
Incrociatore classe Lunar	180 pt
Incrociatore classe Gothic	180 pt
Incrociatore leggero classe Dauntless	110 pt

SCORTE

Potete includere tutte le navi di scorta che volete all'interno della vostra flotta.

Fregate classe Firestorm	40 punti
Fregate classe Sword	35 punti
Cacciatorpediniere classe Cobra	30 punti

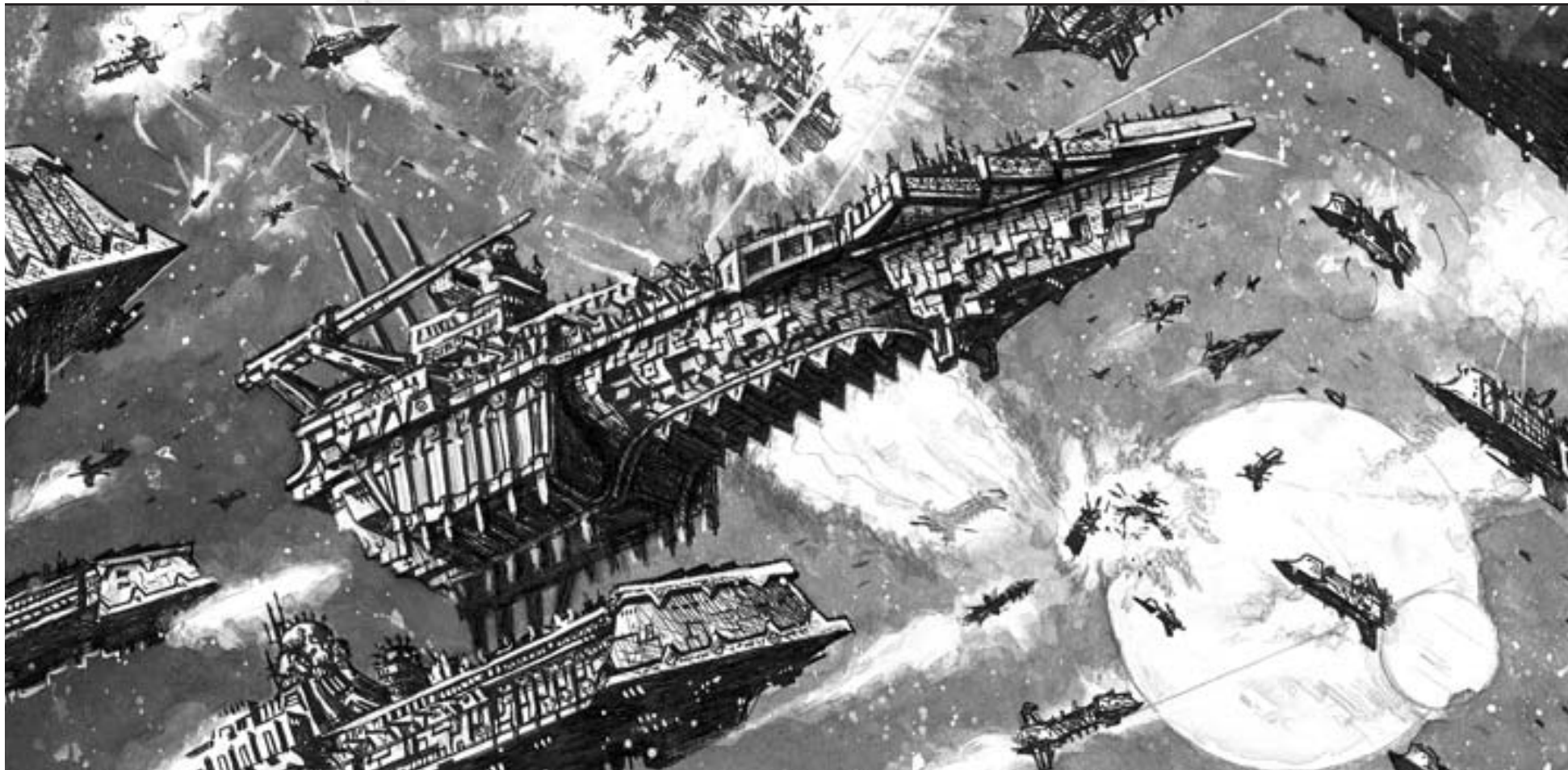


VELIVOLI D'ATTACCO E SILURI

Ogni nave con ponti di lancio può scegliere di lanciare una combinazione di Fury e di Starhawk. Una Nave da Battaglia classe Emperor può essere equipaggiata con lance d'assalto Shark ad un costo addizionale di +5 punti. Le navi dotate di tubi per siluri sono equipaggiate con siluri ordinari.

NOTIZIE RIGUARDO I VASCELLI DEL CAOS CHE HANNO SERVITO ABADDON DURANTE LA GUERRA GOTICA

Ricerche effettuate da Kale Moor, Adeptus Astronimus di terza classe.



“Come l’uragano dell’Eresia, le Forze del Vero Dio si abatterono sugli schiavi del Falso Imperatore, le stelle tremeranno al loro passaggio, la possente armata dei Maestri della Guerra annichileranno centinaia di mondi. Grande sarà il massacro, dolce sarà il flusso di sangue. Gli stolti che venerano l’Usurpatore saranno sconfitti e si dovranno inginocchiare in mezzo ai cadaveri dei loro genitori e bambini. Il Tre Volte Maledetto diventerà un dio vivente e la sua potenza gli permetterà di distruggere il Debole Imperatore che sarà alla sua merce’. Ricordatevi di queste parole, poiché ciò si avvererà’ e la galassia stessa sarà il trofeo della vittoria”

Costanza la Veggente, bruciata come eretica nel 6875356.M38.

NAVE DA BATTAGLIA DEL CAOS CLASSE DESPOILER 400pt



La corazzata di classe Despoiler fu sviluppata a metà del trentaseiesimo millennio come parte della cosiddetta Prerogativa Gaerox. La consapevolezza della forza dei velivoli d'attacco intesa come arma risolutiva nella guerra spaziale convinse il comando della Flotta da Guerra Tempestus a progettare quindici corazzate di classe Despoiler. Tuttavia, come la storia ci mostra, la comparsa di questa variante di nave d'attacco non rese obsoleta la corazzata vera e propria, ed il programma fu interrotto appena dopo la costruzione di solamente tre vascelli. Al loro debutto, le Despoiler furono impiegate in piccoli combattimenti in quanto utilizzate principalmente per effettuare pattugliamenti su lunghe distanze all'interno di sistemi relativamente tranquilli. All'incirca duecentocinquanta anni dopo l'abbandono del progetto, la *Morte Inesorabile* scomparve nel corso di una missione di pattugliamento all'interno del Settore Amerikon, riapparendo circa trenta anni più tardi durante il cosiddetto Conflitto di Banardi, dove sorprese e distrusse sedici navi da trasporto imperiali senza scorta ed in rotta verso il mondo di Banardi Prime. La nave fu inoltre coinvolta in numerosi altri combattimenti, ognuno dei quali sempre più prossimo all'area detta Occhio del Terrore, fino alla sua ultima scomparsa all'inizio del trentanovesimo millennio. Successivamente, le altre due Despoiler, dopo aver aperto il fuoco contro vascelli alleati fuggirono nello spazio Warp. Con l'avvento della Guerra Gotica, voci concernenti gli exploits della *Morte Inesorabile* e riguardanti l'apparizione delle sue navi sorelle hanno ricominciato a circolare.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

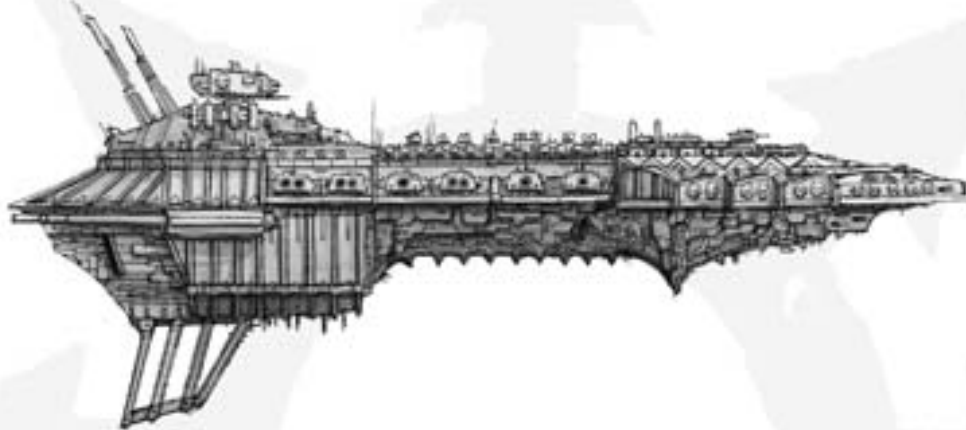
Morte Inesorabile *Furia della Dannazione*
Fortezza dell'Agonia

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	20 cm	45°	4	5+	4
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DIFUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponte di Lancio di sinistra		Swiftdeaths : 30 cm Doomfires : 20 cm Dreadclaws : 30 cm	4 squadriglie		–
Ponte di Lancio di dritta		Swiftdeaths : 30 cm Doomfires : 20 cm Dreadclaws : 30 cm	4 squadriglie		–
Batterie d'artiglieria di sinistra	60 cm		6		Sinistra
Batterie d'artiglieria di dritta	60 cm		6		Destra
Batterie Laser dorsali	60 cm		3		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie Laser di prua	60 cm		4		Fronte

Nota: Non può utilizzare l'ordine speciale Nuova Rotta. La Furia della Dannazione può rimpiazzare i suoi pezzi d'artiglieria di prua con Siluri a Forza 8 per un costo di +10 punti.

“Siamo rimasti appostati là per tre interi giorni, con i cannoni costantemente puntati e i motori pronti ad attivarsi, manovrando lentamente tra gli asteroidi. Improvvisamente i sensori segnalavano deboli tracce di reattori in avvicinamento. Infine arrivarono. Suonai subito gli allarmi di 'inizio scontro' e appena prima che i reattori prendessero vita, sentii il lamento delle batterie di artiglieria che entravano in pieno stato d'allerta. Gettai un rapido sguardo alla plancia assicurandomi che l'equipaggio fosse anch'esso in piena allerta. Non ce ne fu bisogno - la mia banda di furfanti, come sempre, era pronta e desiderosa della battaglia.”

NAVE DA BATTAGLIA DEL CAOS CLASSE DESOLATOR..... 300pt



La corazzata di classe Desolator risale all'incirca alla nascita dell'Imperium stesso ed utilizza una tecnologia che l'Adeptus Mechanicus ha da lungo tempo perso nell'oblio. Nessuno di questi vascelli naviga oggi al servizio dell'Imperatore, ma è noto che almeno cinque Desolator abbiano disertato nel periodo compreso tra il trentunesimo e trentaquattresimo millennio. Di queste, la *Dolore Eterno*, così ribattezzata dal suo capitano rinnegato, è senza dubbio la più tristemente celebre. Dopo il suo tradimento nel 453.M33, almeno sette corazzate imperiali sono note per essere state distrutte dall'immensa forza delle sue batterie armate a lungo raggio, senza contare le navi più piccole cadute a causa di questo poderoso gigante delle stelle. La *Tormento*, ancora più antica della *Dolore Eterno*, fu catturata da pirati rinnegati durante la Guerra Spartana ed in seguito alla completa distruzione dei suoi motori finì alla deriva in un campo di asteroidi minato. Settantotto anni dopo la sua cattura, la *Tormento* svolse un ruolo molto importante nell'annientamento delle difese orbitali di Ghor VI, subito prima dell'invasione del pianeta da parte di pirati eldar. La *Tormento* fu notata un po' ovunque nel Segmentum Ultima e partecipò anche all'attacco di un convoglio imperiale all'interno del settore di Jobe, posizionato nella frangia settentrionale.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt/12	20 cm	45°	4	5+	4
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Laser di sinistra		60 cm	4		Sinistra
Batterie Laser di dritta		60 cm	4		Destra
Batterie d'artiglieria dorsali		60 cm	6		Sx/Fronte/Dx
Siluri di prua		30m	9		Fronte

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

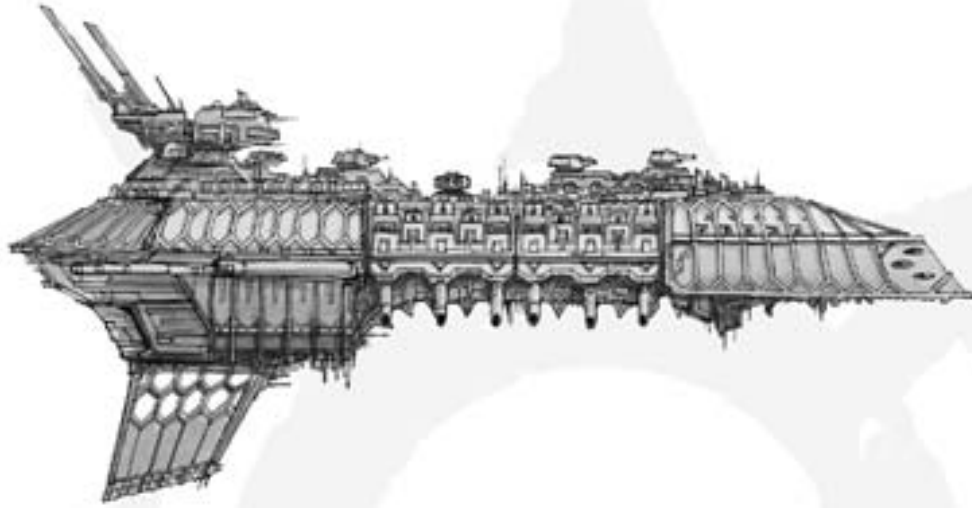
Tormento

Dolore Eterno

Nota: Non può utilizzare l'ordine speciale Nuova Rotta.



INCROCIATORE PESANTE DEL CAOS CLASSE REPULSIVE 230pt



L'Incrociatore Pesante è stato precursore del Incrociatore da battaglia, ora così tanto diffuso da essere prevalente in moltissime flotte imperiali. Praticamente alla pari con le più grandi corazzate sia dal punto di vista della resistenza che per potenza di fuoco, l'incrociatore pesante cadde in disgrazia allorquando la scienza necessaria alla costruzione dei suoi motori fu definitivamente perduta (i motori di recente concezione sono al momento incapaci di portare la nave ad una velocità di combattimento sufficiente). Alcuni ed antichi incrociatori pesanti si possono ancora trovare destinati alle flotte di riserva del Segmentum Obsurus e del Segmentum Pacificus, ma essi sono da considerarsi completamente obsoleti. Dei venticinque incrociatori pesanti che, dalla loro comparsa, si crede abbiano lasciato il servizio imperiale intorno al trentaquattresimo millennio, appena in circa una dozzina sono stati ricatturati o distrutti. Delle navi traditrici rimanenti, la *Falcia-Nemici* è la più attiva, essendo stata avvistata parecchie volte nei maggiori scontri navali durante i ventitre secoli trascorsi dopo la corruzione operata dai Poteri Oscuri. Fu questo vascello a coprirsi di infamia distruggendo facilmente le installazioni dell'Adeptus Mechanicus su AFR-74: cinquantamila adepti morirono in un attimo, quando una salva di siluri appositamente modificata perforò gli eco - scudi che proteggevano gli abitanti dalla nociva atmosfera di meta - nitrato del satellite.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/10	20cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria di sinistra		45 cm	14		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta		45 cm	14		Destra
Batterie Laser dorsali		30 cm	3		Sinistra/Fronte/Destra
Siluri di Prua		30 cm	6		Fronte

Note: La Portatrice di Disperazione è equipaggiata con antichi sistemi di puntamento che consentono di aumentare la gittata delle sue Batterie Laser dorsali a 45 cm, per un costo addizionale di +10pt.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Spada Insanguinata Falcia-Nemici
Portatrice di Disperazione

“**I** quattro cacciatorpedinieri del Chaos, Iconoclast, non lasciavano nessuna via di scampo, e non lasciavano presagire dove ci avrebbero spinto. Mi avvicinai ad alta velocità, fino a circa quattromila. Sentii che il momento era arrivato e ordinai di aprire il fuoco sul bersaglio più vicino. A quattromila, i miei cannoni non potevano mancare. Il vascello nemico vacillò e tremò appena gli artiglieri lo soffocarono col fuoco. L'opposizione fu straordinariamente debole, una mera salva di laser dalla Iconoclast, che colpì il magazzino di dritta dando vita ad un piccolo incendio. Comunque, non c'era nulla di fatto in questa azione, così mi concentrai nel colpire velocemente e mi avvicinai ancora. A questa distanza potei vedere grandi pezzi di scafo alla deriva dalla Iconoclast, le piastre dello scafo furono divelte completamente appena le nostre salve di fuoco penetrarono nel fianco ed esplosero.

INCROCIATORE DA BATTAGLIA DEL CAOS CLASSE STYX 290pt



TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	ARMATURA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponte di Lancio di sinistra		Swiftdeath: 30 cm Doomfire: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	3 squadriglie		–
Ponte di Lancio di dritta		Swiftdeath: 30 cm Doomfire: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	3 squadriglie		–
Batterie Laser dorsali		60 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie artiglieria di prua		60 cm	6		Sinistra/Fronte/Destra

Li pressammo da vicino, entro duemila. Gli armamenti di dritta tornarono in azione. L'equipaggio espulse i caricatori infuocati nel vuoto e ne carico' degli altri. Con uno scoppio di fuoco, la Iconoclast, s'accartoccio' come fosse di carta. Si disintegro' e scomparse, i nostri scudi baluginavano quando i detriti metallici del nemico si avvicinavano.

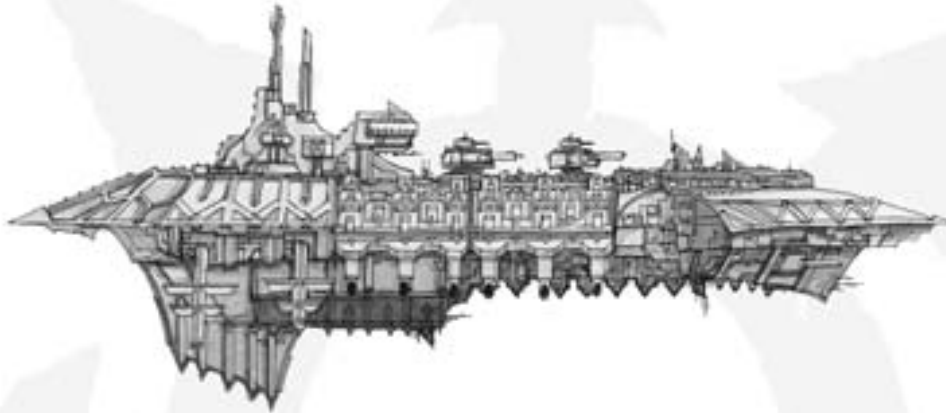
La Iconoclast successiva era circa a soli cinquemila, leggermente davanti a noi, che ci sparava. Le altre Iconoclast erano scomparse, come lo era la nostra nave gemella dopo di loro. Tagliai attraverso la scia del nemico, aprendo il fuoco appena lo incrociammo. Stava virando rapidamente per fuggire, cosi' incrementai alla massima velocita' per raggiungerlo, e ingaggiarlo sul suo lato sinistro entro circa quattromila.

L' Incrociatore da Battaglia classe Styx fu utilizzato, nel corso del trentaduesimo e del trentatresimo millennio, attraverso il Segmentum Obscurus ed in numerosissime flotte presenti nell'Ultima Segmentum. Nella maggioranza dei casi furono tuttavia ritirate dal servizio attivo in favore dei nuovi incrociatori da combattimento costruiti su Marte. Attrezzata con le sue batterie d'artiglieria a lunga gittata e con enormi ponti di lancio, la Styx risulta essere più formidabile di quanto la sua immensa stazza possa, a prima vista, lasciare supporre. Esistono sette registrazioni d'archivio nelle quali incrociatori da battaglia di classe Styx hanno affrontato vascelli imperiali dentro il Segmentum Obscurus prima della Guerra Gotica. Nel corso del conflitto, quella cifra salì a trentanove scontri maggiori che coinvolsero le Styx, a dimostrazione del valore attribuito alle loro capacità da parte dei servitori gli Oscuri Poteri. Delle cinque navi che furono schierate in opposizione alle flotte imperiali nel corso di quella campagna, solamente due furono con certezza identificate: la *Orribile* e la *Distruttrice Senzacuore*. Entrambe assemblate e varate presso i noti cantieri portuali di Cypra Mundi all'inizio trentatresimo millennio furono molto spesso impiegate in azioni concertate. Nel 299.M35, la più antica delle due sopra citate, la *Distruttrice Senzacuore*, disimpegnò dalla battaglia che la opponeva ad alcune navi di predoni rinnegati, lasciando che il vascello amico fosse ridotto ad un relitto e finisse catturato. Non si conoscono altri rapporti che parlino di loro avvistamenti oltre alla loro riapparizione durante la Guerra Gotica. Certi incidenti che furono riportati, allorquando i due vascelli combatterono assieme, stanno ad indicare l'inimicizia ed il risentimento che scorreva tra loro: nel corso della Battaglia di Duran, l'*Orribile* persegui la sua vendetta. Abbandonò infatti la flotta del Caos durante l'assalto finale, e la *Distruttrice Senzacuore* fu gravemente danneggiata. Con i ponti fuori uso andò alla deriva finendo sotto il fuoco delle piattaforme di difesa planetaria che la distrussero.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Orribile *Distruttrice Senzacuore*

INCROCIATORE DA BATTAGLIA DEL CAOS CLASSE HADES 200pt



La *Artefice di Guerre* fu uno dei più decorati vascelli dell'intero Settore Gotico, ma è ora annoverato tra i peggiori nemici dell'Imperium dell'uomo. Prima della Guerra Gotica, la nave prestava servizio come vascello d'addestramento, essendo stata ritirata dal servizio attivo dopo che per tredici secoli fu la leale nave ammiraglia della Quarta Flottiglia di incrociatori da battaglia. Chi può dire per quanto tempo i poteri perniciosi del Caos abbiano corrotto il suo scafo costituito da un poderoso carapace? E quanti promettenti ufficiali furono nutriti con blasfemi ideali, prima di essere spediti ai quattro angoli della flotta ad infondere il loro odioso credo negli equipaggi? Il tradimento fu scoperto solo con l'avvento della Guerra Gotica, quando la *Artefice di Guerre* aprì il fuoco sulla stazione orbitale di Jamu subito dopo aver lasciato il porto. I detriti della stazione spaziale piombarono sulla capitale di Jamu, uccidendo più di tre milioni di cittadini imperiali con l'esplosione che ne risultò. La *Artefice di Guerra* si allontanò rapidamente dagli altri vascelli mettendosi a distanza di sicurezza e fu successivamente avvistata mentre scortava una flotta di predoni che tentavano un assedio ad un mondo all'interno del sistema di Slavonis. A tutt'oggi la *Artefice di Guerre* è sempre riuscita ad evitare la cattura e la distruzione, per ben due volte è stata seriamente danneggiata ma si è sempre ritirata, sotto la protezione delle sue scorte.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Malignus Maximus *Ingiustizia*
Artefice di Guerre

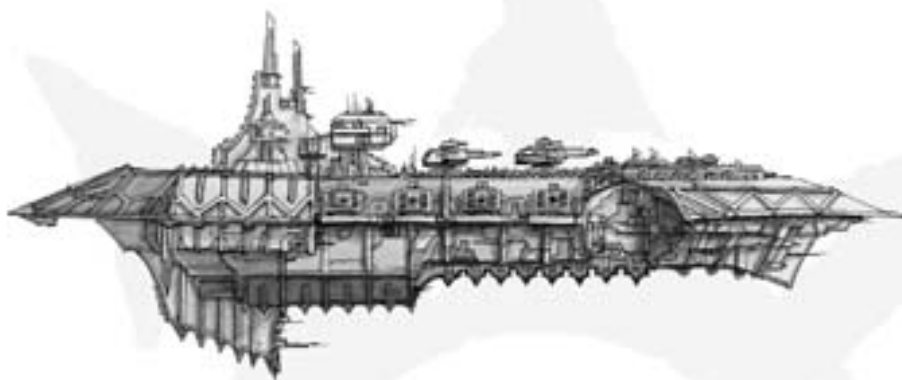
TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria di sinistra		45 cm	10		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta		45 cm	10		Destra
Batterie Laser dorsali		60 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie Laser di prua		60 cm	2		Fronte

“I miei cannoni lo stavano colpendo duramente, i laser di prua si surriscaldarono. Decisi di speronarlo per impedire la sua fuga. Suonando l'allarme per le 'postazioni di speronamento' lo lasciai entrare nel mio arco frontale e quindi m'avventai su di lui alla massima velocità.

Colpimmo a circa 20 iarde dai suoi reattori. L'affilato Adamantium del rostro della mia prua penetrò nel metallo scavando e rodendo appena sopra la poppa della Iconoclast. Potei sentire noi che attraversavamo, profondi dentro la nave, quando la Iconoclast si spezzò in due. La poppa si strappò e scivolò lungo dritta, il rimanente passò a sinistra; eravamo penetrati dentro il nemico.

Capitano Bayforth della fregata Lupogrigio, descrizione di un'azione contro le Fregate del Caos nel sistema Magreth.

INCROCIATORE DA BATTAGLIA DEL CAOS CLASSE ACHERON... 190pt



La *Chaos Eternus* è un vascello inusuale sotto molti aspetti. Come le registrazioni di archivio mostrano, un solo vascello di classe Acheron fu varato, costruito al fini di testare nuovi sistemi d'arma derivati dall'analisi di antichi e probabilmente alieni, vascelli scoperti all'interno del Settore 51 (il quale contiene inoltre il Porto Chtulhus, famoso per la sua sinistra reputazione). Se la successiva defezione della *Chaos Eternus* sia imputabile all'utilizzo di tali manufatti rimane, negli ambienti accademici della Marina Imperiale, ancora oggetto di varie congetture. In origine, per cause non precisate, la *Chaos Eternus* non aveva nome ma era stata designata solo con il codice BF/67-A. Fu soprannominata *Chaos Eternus* dall'Ammiraglio Grove quando la nave riuscì a fuggire alla sua flotta per la quarta volta durante il conflitto di Schamhorst.

VASCELLI FAMOSI
DELLA GUERRA GOTICA
Chaos Eternus

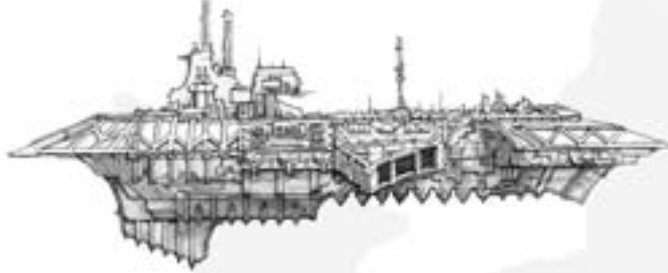
TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Laser di sinistra		60 cm	2		Sinistra
Batterie Laser di dritta		60 cm	2		Destra
Batterie Laser dorsali		45 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie artiglieria di prua		45 cm	6		Sinistra/Fronte/Destra

Il capitano Streck percorse la plancia come un animale in gabbia, osservando il relitto della nave da battaglia del Chaos alla deriva. Un altro vascello del Chaos era in agguato, ma nell'orbita bassa attorno al pianeta, Numitor. Se l'Ira dell'Imperatore fosse stata colta di sorpresa, il danno sarebbe stato peggiore di quello subito nello scontro con la Tormento. Streck stava ascoltando superficialmente i numerosi rapporti provenienti da tutta la nave. "Motori all'ottantuno per cento della capacità." "Batterie di dritta dalla dieci alla quattordici fuori uso." "Magazzino siluri comunica una salva rimasta." "Comunicazione in arrivo dall'Ammiraglio di Flotta Mourndark, signore." La voce dell'addetto alle comunicazioni sovrastò il vociò e Streck girò bruscamente sul tallone. "Sullo schermo," ordinò il Capitano, avvicinandosi allo schermo per le comunicazioni. Il tremolio statico venne rimpiazzato dalla faccia dell'Ammiraglio, interrotto da intermittenti interferenze. "Capitano Streck, qual'è il vostro status?" chiese Mourndark. "Stiamo ancora combattendo, Ammiraglio" replicò Streck riserbatamente. "Abbiamo rilevato un segnale in movimento attorno a Numitor," disse Mourndark con un tetro sorriso. "Voglio che posizioni l'Ira dell'Imperatore sopra la regione polare sud. La Zelous prenderà posizione sul polo nord. Dalle letture energetiche, sembra che abbiamo trovato la Chaos Eternus. Se riusciamo a prenderla, l'Ammiraglio Groove consegnerà medaglie per una settimana!" "Ho capito, signore" replicò Streck e l'Ammiraglio di Flotta chiuse il collegamento.

"Porre in standby i motori. Tracciare la rotta per zero-sei-due. Raddoppiare i gruppi di manutenzione per le batterie di dritta. Caricare i siluri rimasti, pronti a far fuoco. Allertare la sala macchine per essere pronti a effettuare un'avanti tutta." Appena Streck distribuì gli ordini gli ufficiali di plancia entrarono in azione, lavorando ai comunicatori e alle stazioni di monitoraggio. Il Primo Ufficiale, Brannan, camminò verso Streck toccando il margine del suo cappello in segno di saluto.

"In attesa di ordini, signore" disse Brannan. "Molto bene signor Brannan," rispose Streck con un cenno del capo, iniziando a camminare nuovamente. "L'ordine, signore?" Chiese Brannan. "Pazienza, signor Brannan. Se ci muoviamo troppo presto, ci rileveranno e potrebbero andarsene. Possiamo aspettare qualche momento," disse calmo Streck. "Sorvegliatori, estendete il raggio dei sensori al massimo, voglio sapere il momento in cui appariranno all'orizzonte." Ci fu un inteso mezzo minuto prima che gli ufficiali riportarono il bersaglio situato sopra il polo sud. Streck ghignò. "Lanciate i Siluri! Abbaio! Avanti tutta! Avremo i traditori stavolta. Li avremo!"

INCROCIATORE DEL CAOS CLASSE DEVASTATION. 190pt



TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Ponti di lancio di sinistra	Doomwing: 30 cm Firelord: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	2 squadriglie	-		
Ponti di lancio di dritta	Doomwing: 30 cm Firelord: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	2 squadriglie	-		
Batterie Laser di sinistra	60 cm	2	Sinistra		
Batterie Laser di dritta	60 cm	2	Destra		
Batterie artiglieria di prua	30 cm	6	Sx/Fronte/Dx		

L' *Imperdonabile* meritò tale soprannome nel corso del trentasettesimo millennio, durante uno scontro che finì per essere conosciuto come l'Incidente Mordiano. Il vascello, in origine chiamato *Furia Rigorosa*, accompagnava quattordici trasporti della Marina (caricati con trentaduemila Guardie Imperiali, millecinquecento carri da battaglia e più di mille ausiliari ed i loro veicoli) accanto alla *Justus Dominus*, un incrociatore da battaglia di classe Oberon, e sei navi scorta di tipi diversi. I sensori a lungo raggio della *Furia Rigorosa* avvertirono una presenza e la nave lanciò i suoi caccia e bombardieri per intercettare una eventuale minaccia. Tuttavia, questo non fu altro che un subdolo stratagemma per lanciare tutti i velivoli d'attacco. Appena questi furono al fianco della *Justus Dominus*, cambiarono bruscamente rotta e perpetuarono una devastante ondata d'attacco bombardando l'incrociatore da battaglia. Seriamente Danneggiata da questo attacco a sorpresa, la *Justus* non riuscì a reagire allorché la *Furia Rigorosa* rivolse le sue batterie contro le navi scorta, distruggendone quattro e costringendo le altre due al disimpegno. I trasporti si ritrovarono senza alcuna difesa contro l'incrociatore rinnegato e dopo tredici ore di bombardamento continuo, i velivoli d'attacco della *Furia Rigorosa* avevano distrutto le quattordici navi imperiali. Solo tremila uomini sopravvissero fuggendo sulle capsule di atterraggio ma la perdita delle truppe favorì la caduta del mondo di Gestenbal di fronte all'invasione di Orki. Ribattezzata l'*Imperdonabile*, l'incrociatore rinnegato continuò in un crescendo di devastanti attacchi che durarono per tre millenni, fino alla sua distruzione operata dal *Martello della Giustizia*, comandata dal capitano Grenfeld, durante il Blocco di Port Maw nel corso della Guerra Gotica.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Morte Sventurata *Imperdonabile*

INCROCIATORE DEL CAOS CLASSE MURDER 170pt



TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria di sinistra	45 cm	10	Sinistra		
Batterie artiglieria di dritta	45 cm	10	Destra		
Batterie Laser di prua	60 cm	2	Fronte		

Prima di essere rimpiazzata dall'incrociatore di classe Lunar, la nave di classe Murder è stata il pilastro della Flotta da Guerra Obscurus. Circa cinquecento vascelli di questa classe furono costruiti tra il trentatreesimo e trentasettesimo millennio, ma uno sproporzionato numero si ribellò alleandosi con le forze del Caos. Equipaggiata con numerose batterie dei migliori cannoni al plasma mai costruiti dall'Adeptus Mechanicus, queste navi sono formidabili avversari a lunghe gittate e dotate di pulsanti motori che permettono loro di rimanere fuori dalla portata di vascelli nemici altrettanto bene armati. L'azione combinata di alcuni di questi vascelli può danneggiare seriamente le più imponenti corazzate: fu uno squadrone composto dalla *Portatrice del Fato*, dalla *Zanna d'Acciaio* e dalla *Mostruosa* che distrusse la corazzata imperiale *Persecuzione Implacabile* (proveniente dal settore Ardekka) nel corso delle azioni più cruente della Guerra Gotica.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Portatrice del Fato *Lama Assassina* *Zanna d'Acciaio* *Mostruosa* *Empio Dominio*
Artiglio della Peste *Spregevole Estasy*

Nota L'Artiglio della Peste e la Spregevole Estasy possono gratuitamente ridurre la Potenza di Fuoco delle loro batterie d'artiglieria a 4 aggiungendo due ponti laterali armati con Batterie Laser a Forza 2 e con Portata di 45 cm.

INCROCIATORE DEL CAOS CLASSE CARNAGE 180pt



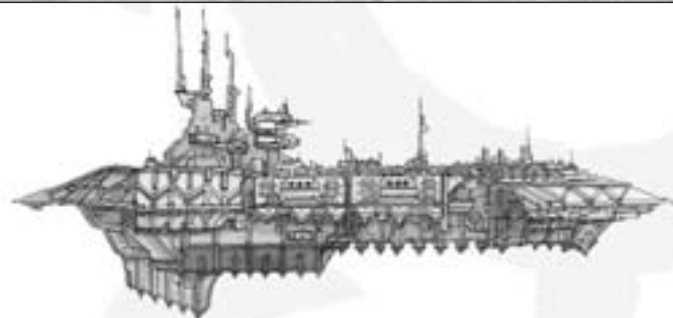
TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	25 cm	45°	2	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie artiglieria di sinistra	45 cm		6	Sinistra
Batterie artiglieria di dritta	45 cm		6	Destra
Batterie artiglieria di sinistra	60 cm		4	Sinistra
Batterie artiglieria di dritta	60 cm		4	Destra
Batterie artiglieria di prua	60 cm		6	Sx/Fronte/Dx

Gli incrociatori di classe Carnage furono messi a punto per servire da supporto alla flotta, utilizzando la lunga gittata delle loro armi, rimanendo a distanza e coprendo le spalle agli altri vascelli. L'idea si rivelò inattuabile, sia per le evidenti difficoltà di alimentare dal punto di vista energetico batterie di tali armi a lungo raggio, sia per le divisioni in seno al Comando della Flotta da Guerra Oscura. Il primo incrociatore di classe Carnage (la *Implacabile*) apparve in battaglia nel corso dell'Atterraggio di Skalathrax, appoggiando sei trasporti imperiali che tentavano di stabilire una testa di ponte sulla superficie del mondo conteso. Quando i vascelli rinnegati s'avvicinarono al convoglio, la *Implacabile* ruotò le sue armi e aprendo il fuoco sui trasporti ne distrusse tre. I vascelli rimanenti atterrarono sulla superficie del pianeta per scoprire che le loro basi erano compromesse e furono rapidamente sopraffatti dai rinnegati. Ribattezzata l'*Iniziato di Skalathrax*, il vascello sopravvisse per circa tremila anni di blocchi e attacchi ai convogli, fino a quando fu finalmente distrutta da parte di agenti imperiali mentre si trovava alla fonda nella fortezza ribelle di Darkstation, situata dentro il settore di Priamo. Molti altri incrociatori di classe Carnage si ribellarono all'Imperium, tra di queste la *Vendetta Anarchica* che vide un massiccio ammutinamento del suo equipaggio il quale abbandonò i resti mutilati degli ufficiali a bordo della stazione 26/A, lasciando il porto e causando ingenti danni. Fu finalmente costretta alla ritirata per l'intervento della corazzata di classe Apocalypse *Duca Helbrecht*.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Iniziato di Skalathrax Profanazione Deliberata Eccessiva Vendetta Anarchica

INCROCIATORE DEL CAOS CLASSE SLAUGHTER 165pt



TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	30 cm	45°	2	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie Laser di sinistra	30 cm		2	Sinistra
Batterie Laser di dritta	30 cm		2	Destra
Batterie artiglieria di sinistra	30 cm		8	Sinistra
Batterie artiglieria di dritta	30 cm		8	Destra
Batterie artiglieria di prua	30 cm		6	Sx/Fronte/Dx

L'incrociatore di classe Slaughter utilizza le bobine del noto motore Scartix, che gli permettono di beneficiare di una velocità considerevolmente superiore ad ogni altro vascello. Quando la *Rispettosa*, un incrociatore di classe Slaughter, fu posta in disarmo nel 126.M34, si ribellò e bombardò il mondo-forgia di Sethelan, i progetti delle bobine dei motori Scartix furono persi. Alcuni arrivarono a formulare l'ipotesi che l'attacco avesse il solo scopo di impedire la costruzione di altri vascelli della suddetta classe. La *Rispettosa* fu ribattezzata *Senzanima* dall'Ammiraglio Dorez, che per quell'atto deplorabile, gli diede la caccia attraverso lo spazio imperiale nel corso dei sette millenni successivi. Fu finalmente distrutta nel corso del Raid su Orar, quando i suoi motori al plasma furono annientati dall'*Imperioso*, un incrociatore da battaglia di classe Mars. Da parte sua, la *Uccisione Esaltante* ha una reputazione sinistra e deve il suo nome ad una sua peculiarità particolare. Ovunque sia apparso, il vascello ha sempre emesso un unico messaggio su tutte le frequenze: UCCISIONE ESALTANTE ... UCCISIONE ESALTANTE... Il capitano della nave, che si ritiene essere ancora Abraham Thurst, mostra un incredibile disinteresse per la sicurezza del suo vascello, e continua sovente a combattere nonostante i gravi danni riportati, senza disingaggiare.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Teschio di Morte Uccisione Esaltante Senzanima Promessa Infedele

Nota: Per via dei suoi motori migliorati, muove di +5D6 cm con l'ordine Avanti Tutta.

FREGATA DEL CAOS CLASSE IDOLATOR. 45pt



Gli Incursori del Caos di classe Idolator sono un enigma. Si sa poco circa la loro origine, ma alcune insistenti voci pretendono di sapere che fu costruita sul mondo-forgia scomunicato di Xana II, situato in prossimità dell'Occhio del Terrore. Le Idolator incorporano sistemi e apparati di origine chiaramente aliena, probabilmente rubati o catturati ad altre razze capaci di compiere viaggi interstellari, come i famigerati mercenari kroot o i pirati Fra'al. Queste navi montano armi di grande precisione a lunga portata e questo fa supporre l'utilizzo di sistemi di puntamento progrediti, che l'Adeptus Mechanicus è per ora incapace di riprodurre in serie. Gli squadroni di navi di classe Idolator sono una minaccia costante per tutti i vascelli che viaggiano in rotte tangenti i bordi dell'Occhio del Terrore, e non è per nulla inusuale che quattro o cinque vascelli forzino i blocchi del Cancellò Cadiano per attaccare gli ignari convogli imperiali seminando il caos per poi scappare nelle profondità del vuoto.

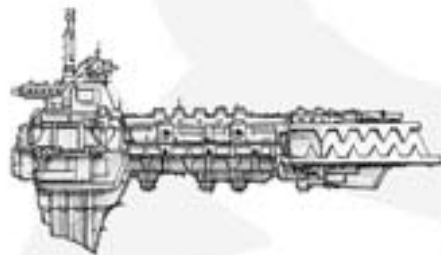
SQUADRONI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Ritorsori Purgatori Immondi Devastatori Discepoli di Khorne

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	30 cm	90°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria		45 cm	2	Sx/Fronte/Dx	
Batterie Laser		30 cm	1	Fronte	

Nota: Non subisce la penalità di una colonna a destra per bersagli a più di 30 cm.

FREGATA DEL CAOS CLASSE INFIDEL. 40pt



Alla fine del quarantesimo millennio, i progetti di una nave scorta di grande taglia, destinata a rimpiazzare il cacciatorpediniere Cobra, sparirono dal porto orbitale di Monsk. Alcuni anni più tardi, alcuni vascelli che presentavano tale configurazione lanciarono alcuni assalti su avanposti e convogli Imperiali. I primi attacchi interessarono il Settore di Damocle, a solamente settecentoquarantotto anni luce dal porto di Monsk, ma nel corso degli ultimi due secoli gli attacchi sono stati perpetuati in un'area molto più vasta. Si ritiene che gli squadroni di questa classe di vascelli siano i responsabili di numerosi attacchi verso basi imperiali isolate del Segmentum Obscurus, e molti sostengono di averle riscontrate poco distanti da Alphon dentro il Segmentum Solar e Xanthus presso la frangia settentrionale. Denominate Infidel dalla Gerarchia Navale, questi vascelli parteciparono numerosissimi alla Guerra Gotica, dimostrando particolare abilità negli attacchi a sorpresa contro i vascelli in orbita stazionaria in attesa di riassetto e riarmo. In particolare, uno squadrone di quattro Infidel, autoproclamatosi gli *Exterminators*, prese parte al tristemente celebre Raid su Orar durante la Guerra Gotica e si manifestò di nuovo in almeno tredici occasioni, malgrado la perdita di un totale di venti o più navi.

SQUADRONI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Artigli Dannati Exterminators

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	30 cm	90°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria		30 cm	2	Sx/Fronte/Dx	
Siluri		30 cm	2	Fronte	

CACCIATORPEDINIERE DEL CAOS CLASSE ICONOCLAST 30pt



TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	30 cm	90°	1	4+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	3		Sx/Fronte/Dx

Le bande vaganti di cacciatorpedinieri di classe Iconoclast sono un pericolo costante per le navi in viaggio nello spazio. Utilizzate essenzialmente da pirati ed altri fuorilegge, le Iconoclasts sono di concezione progettuale simile a qualsiasi nave scorta costruita da un qualunque astroporto. Nonostante la piccola taglia, beneficiano di una potenza di fuoco consistente, ed un loro attacco combinato può facilmente preoccupare una nave di linea. All'interno di una flotta, svolgono azioni di ingaggio verso le navi scorta nemiche, abbattano i velivoli d'attacco e distruggono i siluri in avvicinamento. Lo squadrone *Carogna*, una banda di rinnegati operativi attorno alla luna di Duran, divenne celebre per la sua abilità nel condurre attacchi ai convogli, incuneandosi tra i vascelli di difesa e distruggendo le navi trasporto prima di defilarsi definitivamente. Anche lo squadrone *Anime Perse* divenne famoso per il ruolo ricoperto durante il cosiddetto Assalto di Faustus. Furono le loro rapide corse d'attacco che distrussero la metà delle difese orbitali del pianeta, permettendo in questo modo alla *Excessive* e alla *Artiglio della Peste* di bombardarne la superficie in appoggio alla successiva invasione.

SQUADRONI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Flagelli dei Mercanti Anime Perse Squadrone Carogna Incriminati di Harok

TRASPORTI pt: speciale



Nota: Per il dettaglio delle Navi Trasporto, vi riportiamo alla sezione riguardante i vascelli imperiali.

Sebbene per quanto ne sappiamo, le forze del Caos non costruirono nessuna nave adibita a trasporto durante la Guerra Gotica, fecero grande uso dei vascelli imperiali catturati. Alcuni di questi portavano sovente le tracce delle riparazioni di fortuna apposte ai danni subiti durante la loro cattura, ma verso la fine della Guerra Gotica, si cominciano a notare i deformanti effetti dovuti ad anni di influenza nefasta dei Poteri Oscuri. Gli equipaggi di tali navi è generalmente di cultisti, di pirati ed altri rinnegati, sempre comunque in numero limitato. Da questo si può dedurre che i servitori del Caos fossero riluttanti a prendere parte alle missioni cosiddette passive quali il trasporto di armi, di schiavi o di rifornimenti per il resto della loro flotta.

VELIVOLI DEL CAOS pt: speciale



Bombardiere Doomfire



Caccia Swiftdeath



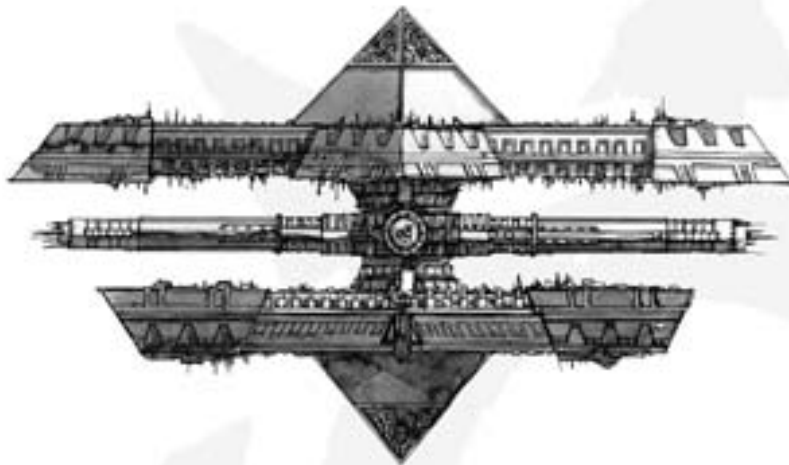
Dreadclaw

VELIVOLI D'ATTACCO	VELOCITA'
Caccia Swiftdeath	30 cm
Bombardiere Doomfire	20 cm
Lancia d'assalto Dreadclaw	30 cm

Nel corso della Guerra Gotica, una grande varietà di velivoli d'attacco fu sviluppata dalle forze del Caos. I più comuni dei quali erano velivoli d'attacco conosciuti con il nome in codice Swiftdeath. Si rivelarono efficacissimi nella neutralizzazione dei siluri largamente utilizzati dalla flotta imperiale. I pericolosi bombardieri Doomfire furono la vera piaga di numerose navi scorta e persino di alcuni vascelli di linea, e fu una massiccia ondata di bombardieri di questo tipo a infliggere il colpo di grazia alla corazzata *Cypra Probatii* durante la battaglia di Gethsemane. Le lance d'assalto Dreadclaw sono allo stesso modo tremendi, stipati come sono di contingenti di fanatici e sanguinari adoratori del Caos, o da Space Marine, esponenti delle famigerate legioni traditrici. Usando una antica tecnologia con generatori di campi di fase, le Dreadclaws possono molto velocemente trapassare anche gli scafi più solidi e spessi e sbarcare le loro truppe prima che il vascello invaso possa organizzare una qualche difesa.

Nota: Per il dettaglio sui velivoli d'attacco, vi riportiamo alla descrizione dei velivoli imperiali.

FORTEZZA BLACKSTONE ATTIVATA 750pt



Come sia stato possibile che le forze del Chaos abbiano infine imparato ad attivare e controllare le Fortezze Blackstone resta un mistero, sebbene si ritenga sia a causa del furto dei due manufatti alieni conosciuti con i nomi di Mano di Tenebra e Occhio della Notte. Una Fortezza Blackstone attivata ed operativa è, da sempre, il vascello più devastante della galassia. Le sue numerose armi utilizzano conoscenze di tecnologia Warp che sorpassano persino quelle degli eldar. Quale sia stato il reale processo, sembra che l'armamento principale delle Fortezze sia capace di tagliare la barriera che separa il Warp dall'universo materiale e liberare un raggio di puro Immaterium. L'energia fluttuante di tale raggio sarebbe capace di attraversare gli scudi d'un vascello e di annientarlo. Questa tecnologia potrebbe inoltre essere utilizzata per lacerare la materia stessa dello spazio e rilasciare un'onda Warp inarrestabile capace di distruggere tutto al suo passaggio: ciò si potrebbe facilmente ottenere combinando più fortezze. Durante la Guerra Gotica, Abaddon utilizzò tre Blackstone per distruggere la stella del Sistema di Taratis. Chi può dire quali orrori potrebbe scatenare se riuscisse riunirle tutte e sei?

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/16	10cm	Speciale	6+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Cannone Warp		90cm	8	360°

Regole Speciali: Una Fortezza Blackstone non può effettuare nessun ordine speciale ma si ritiene sia capace di passare automaticamente tutti i test di Disciplina che è chiamata ad effettuare. La Fortezza può muovere di 10cm in ogni direzione durante la fase di movimento; a differenza di un normale vascello non può effettuare nessuna virata. Non possiede equipaggio a bordo e non aggiunge perciò il D6 al suo valore in caso di azione di abbordaggio. I cannoni Warp della Fortezza Blackstone lanciano un dado per punto di Forza e necessitano di un valore di 4+ per colpire, con lo stesso effetto di una Batteria Laser. Di fatto, i suoi colpi ignorano gli scudi e colpiscono direttamente i vascelli causando punti danno.

Nota dei designer: Per il momento, preferiamo lasciare in disparte la regola "Super-Raggio-della-Morte" della Fortezza Blackstone, ma pensiamo di introdurla più tardi in un prossimo numero di White Dwarf. Questa regola permetterà di combinare insieme più Fortezze Blackstone. Se nel frattempo dovete avere qualche idea in merito non esitate a renderci partecipi!

“Signore! La Fortezza Blackstone sembra analizzarci. Sta facendo impazzire i nostri sorvegliatori!” Disse senza fiato il Guardiamarina Davo.

"Calate le paratie di emergenza!" comando' il Capitano Blade. "Attivate i rostri a compressione! Regolate gli smorzatori interni! A tutte le squadre di riparazione, piena allerta! Gruppi estintori fare rapporto a tutte le postazioni! Comunicare l'allarme di prepararsi all'impatto! Ripeto, prepararsi all'impatto!"

LISTA DELLA FLOTTA DA INCURSIONE DEL CAOS DEL SETTORE GOTICO

COMANDANTE DI FLOTTA

1 Maestro della Guerra del Caos

Si deve includere un Maestro della Guerra del Caos nella vostra flotta, anche se è composta da soli 750 punti o meno. Il Warmaster deve essere assegnato al vascello più importante (vale a dire quello dal costo in punti più alto) e gli si deve conferire il valore di disciplina al costo di seguito indicato.

Maestro della Guerra del Caos (Ld 8) 50 pt
(Ld9) 100 pt

Il Maestro della Guerra del Caos beneficia di un rilancio di dado. Inoltre può persino scegliere uno dei quattro Marchi del Caos elencati nella lista di seguito riportata (nessun marchio può essere scelto più di una volta).



Marchio di Slaanesh +25 pt

Il Maestro della Guerra è accompagnato da una dissonante ed urlante orda di demoni di Slaanesh, il principe del piacere e della sofferenza. I vascelli nemici situati in un raggio di 15cm attorno alla sua nave subiscono una riduzione del loro valore di Disciplina di -2.

Marchio di Khorne +20pt

Il Maestro della Guerra ed i suoi seguaci decantano le loro preghiere a Khorne, attendendo l'occasione per fare scorrere sangue in violenti corpo a corpo. Il vascello del Maestro della Guerra raddoppia il suo valore nelle azioni di abbordaggio ed aggiunge un +1 ai suoi tiri effettuati per determinare se infligge danni critici durante l'abbordaggio stesso.

Marchio di Tzeentch. +30pt

Il Maestro della Guerra beneficia della protezione del Signore del Mutamento, la sua demoniaca presenza gli permette di comandare sul destino. In virtù di questo il Maestro della Guerra beneficia di un rilancio di dadi supplementare.

Marchio di Nurgle +35pt

Il vascello del Maestro della Guerra è costellato di doni putrefatti e i suoi servitori portano le abominevoli stimate della mollezza e della decadenza. Guadagna un in tal modo Punto di Struttura supplementare e non può subire un azione di abbordaggio.

0-3 Signore del Caos

La vostra flotta può includere fino a tre Signori del Caos. Qualsiasi Signore del Caos deve essere assegnato ad un vascello al quale conferirà il valore di Disciplina indicato qui sotto.

Signore del Caos (Cd 8) 50pt

Un Signore del Caos può ricevere fino ad uno dei seguenti Marchi del Caos.

Marchio di Slaanesh +25pt

I vascelli nemici situati dentro un raggio di 15cm attorno alla sua nave subiscono una riduzione di Disciplina di -2.

Marchio di Khorne +20pt

Il vascello del Signore del Caos raddoppia il valore delle sue azioni di abbordaggio

Marchio di Tzeentch. +30pt

Il Signore del Caos beneficia di un ulteriore rilancio.

Marchio di Nurgle +35pt

Il vascello del Signore del Caos guadagna un Punto Struttura supplementare e non può subire azioni di abbordaggio.

NAVIDI LINEA

Navi da Battaglia

La vostra flotta può includere una nave da battaglia ogni tre incrociatori, incrociatori pesanti o incrociatori da battaglia.

Nave da Battaglia classe Despoiler 400pt

Nave da Battaglia classe Desolator 300pt

Incrociatori Pesanti

La vostra flotta può includere un incrociatore pesante ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia.

Incrociatore Pesante classe Repulsive 230pt

Incrociatori da Battaglia

La vostra flotta può includere un incrociatore da battaglia ogni due incrociatori.

Incrociatore da Battaglia classe Styx 290pt

Incrociatore da Battaglia classe Hades 200pt

Incrociatore da Battaglia classe Acheron 190pt

0-12 Incrociatori

Incrociatore classe Devastation 190pt

Incrociatore classe Murder. 170pt

Incrociatore classe Carnage 180pt

Incrociatore classe Slaughter 165pt

SCORTE

La vostra flotta può includere un numero illimitato di scorte al suo interno.

Fregata classe Idolator. 45pt

Fregata classe Infidel. 40pt

Cacciatopediniere classe Iconoclast. 30pt

ARMI DI SUPPORTO

Tutti i vascelli equipaggiati con ponti di lancio possono lanciare indifferentemente sia caccia Swiftdeath, che bombardieri Doomfire e lance d'assalto Dreadclaw non importa in quale proporzione.

I vascelli dotati di tubi di lancio possono essere armati con siluri ordinari e siluri d'abbordaggio.

Non furono solo le tempeste warp a rendere estremamente difficile la navigazione, girava voce tra l'equipaggio della Marina che ci fosse un grande, antico predatore del warp vicino al sub-settore Bhein Morr. Ci furono pochi rapporti documentati degli attacchi di questa creatura - solo una nave, la Aristotele, in rinforzo dal settore Thrace, riportò di averlo incontrato e di esservi sopravvissuta. Il suo equipaggio descrisse in modo vario la creatura, una mostruosità gigante con tentacoli, una massa amorfa con un singolo occhio e una bestia alata con cinquanta arti simili ad artigli. Qualunque sia la veridicità di tali racconti, diciassette vascelli indipendenti operanti attorno Bhein Morr scomparirono durante la guerra, più del doppio di ogni altro sub-settore.

CORSARI ELДАР IN BATTLEFLEET GOTHC



La razza degli Eldar è molto antica e le loro navi sono tra le più sofisticate della galassia. Inoltre gli ufficiali e gli equipaggi sono più abili e addestrati di qualsiasi altra razza capace di viaggi spaziali.

Le navi Eldar si muovono sfruttando l'energia stellare che viene catturata dalle loro vele solari. La quantità di energia accumulata e quindi la distanza che possono percorrere, dipende da come sono orientate rispetto alla stella più vicina. Queste navi sono aggraziate ed estremamente manovrabili permettendo loro di sfrecciare veloci, lanciare un attacco e quindi fuggire via prima che il nemico, più lento, abbia qualche possibilità di reagire. Le navi Eldar sono protette da campi olografici che distorcono i sensori di puntamento nemici rendendole molto difficili da colpire anche se non offrono un'effettiva protezione fisica. Comunque gli attacchi che riescono a passare le difese Eldar causano danni ingenti a tali sofisticati ma fragili vascelli.

Come razza, gli Eldar sono razziatori altamente specializzati. Essi usano rapidi attacchi mordi e fuggi per eliminare gruppi isolati di nemici, sfruttando le loro grandi velocità e manovrabilità per colpire dove sono più deboli. Comunque se il nemico è in grado di opporre sufficiente resistenza, le navi Eldar non sono abbastanza resistenti per sopportare furiosi bombardamenti di qualsiasi flotta nemica. Per questo, la migliore tattica contro un attacco Eldar è rappresentata nella forza del numero e in una compatta difesa.

DISCIPLINA ELДАР

Tutte le navi Eldar hanno un +1 sul punteggio generato a pagina 10 dalla tabella della Disciplina, garantendo loro un valore di Disciplina compreso tra 7 e 10.

Grazie al loro particolare sistema di propulsione, gli Eldar non possono utilizzare i seguenti ordini speciali: *Avanti Tutta, Indietro Tutta, Nuova Rotta*

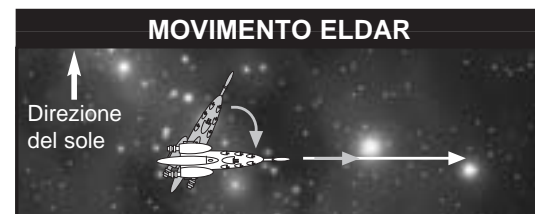
MOVIMENTO ELДАР

Le seguenti regole di movimento sostituiscono le normali regole di movimento per le navi Eldar. Considerate tali modifiche solo per gli Eldar. Le navi Eldar si muovono nella loro Fase di Movimento e nella loro Fase di Supporto. Nota che non possono muoversi nella Fase di Supporto del turno avversario.

Prima che una nave Eldar muova, può virare di 360° in ogni direzione. Essa, può sempre virare prima di muovere, quindi rimane rivolta verso la direzione scelta fino al prossimo movimento.

Dopo aver ruotato la nave, occupiamoci della velocità massima che può sostenere. Tale velocità dipende da come la nave stessa è rivolta rispetto la direzione del sole. Tutte le navi Eldar hanno tre velocità (per esempio 10/20/30). Il primo è usato se il sole è nell'arco di fuoco di prua della nave; il secondo è usato se il sole è nell'arco di fuoco di poppa; il terzo è usato se il sole è nell'arco di fuoco laterale (dritta o sinistra). Se la direzione del sole rimane esattamente tra due archi di fuoco allora il giocatore può scegliere quale velocità utilizzare.

Le navi Eldar non hanno una distanza minima di movimento. Muovono da zero alla massima velocità permessa dalla direzione del sole. Dopo la loro rotazione iniziale, non possono effettuare ulteriori rotazioni mentre muovono.



Una nave di Scorta classe Hellebore ha Velocità 10/20/30. All'inizio del suo movimento, vira nella direzione mostrata, in modo da catturare il vento solare nel proprio arco di fuoco sinistro. Questo le fa avere una velocità di 30cm. Può quindi muovere in linea retta di 30cm.

Come già detto, gli Eldar muovono due volte per turno. Il secondo movimento è effettuato nella fase di supporto dopo che ogni segnalino di supporto ha mosso, ma a parte questo si applicano tutte le regole descritte prima.

Segnalini d'Impatto e Accumulatori Gravitazionali

Gli Eldar sono soggetti agli effetti dei Segnalini d'Impatto nello stesso modo in cui lo sono le navi delle altre razze senza scudi - subiscono un punto danno con 6+ su un D6 e riducono il movimento di 5cm per questo turno. Gli accumulatori gravitazionali permettono agli Eldar di virare attorno ad un pianeta durante il normale movimento in linea retta; la nave, quindi, può effettuare una rotazione "gratuita" verso il pianeta alla fine del movimento (non ci sono ulteriori benefici all'inizio del movimento della nave Eldar).

Campi Olografici

Contro attacchi che usano la Tabella Artiglieria, i Campi Olografici causano uno slittamento di colonna verso destra che è cumulativo con qualsiasi altro slittamento dovuto ai Segnalini d'Impatto o distanza del nemico. Contro qualsiasi altra forma di attacco (Batterie Laser, Siluri, ecc.), tira per colpire la nave Eldar normalmente, ma il giocatore Eldar può effettuare un tiro salvezza grazie ai suoi Campi Olografici:

D6	RISULTATO
1	Colpito! La nave Eldar subisce un danno
2-6	Mancato! Metti un Segnalino d'Impatto a contatto con la nave Eldar

Notate che i campi olografici degli Eldar non proteggono dai danni derivati dall'attraversamento dei Segnalini d'Impatto come scritto prima. Tali campi funzionano, invece, anche contro attacchi di siluri e bombardieri.

Danni Critici Eldar

Qualsiasi colpo inflitto ad una nave Eldar causerà un danno critico con 4+ su un D6 invece che con 6. Lanciate 2D6 sulla tabella dei Colpi Critici Eldar invece che sulla tabella tandard.

ARMI ELДАР

Le navi Eldar montano tre principali sistemi d'armamento, descritti di seguito.

Laser a Impulsi

I Laser a Impulsi proiettano intense raffiche di raggi laser. Questi contano come Batterie Laser, e colpiscono col 4+ senza tenere conto del valore di corazza nemico. Comunque, se un colpo di Laser a Impulsi colpisce, potete continuare a colpire fino a che non venga fallito un tiro per colpire o totalizzate un totale di 3 colpi andati a segno.

Batterie d'Artiglieria

Le batterie d'artiglieria Eldar sono armi a corta gittata che scatenano un torrente di fuoco. Tali batterie impiegano avanzati sistemi di puntamento che le rendono molto accurate in qualsiasi angolo di attacco. Per rappresentare l'accuratezza delle batterie Eldar, si considera che trattino tutti i bersagli in Avvicinamento quando si consulta la Tabella Artiglieria, senza considerare il reale assetto del nemico. A parte questo si applicano tutte le normali regole.

Siluri

I siluri Eldar impiegano sofisticati sistemi di puntamento interferometrici per rendersi virtualmente invisibili finché non arriva il momento di attaccare. Per rappresentare questo, le torrette difensive nemiche colpiscono i siluri Eldar solo con il 6+ anziché del consueto 4+ su un D6.

Inoltre, grazie ai loro accurati sensori, potete ripetere il tiro per colpire per ogni siluro che manca il bersaglio al primo tentativo.

"...Ripeto, qui e' la Imperturbabile che richiede assistenza a qualsiasi vascello Imperiale nelle vicinanze di Picus VI. I motori e le armi sono danneggiati, incendi su 12 ponti... Abbiamo subito un'imboscata da vascelli Eldar alieni nel campo di asteroidi 2.3 ore standard fa. I diavoli potrebbero usarci come esca adesso... avvicinarsi con cautela... Ripeto, qui e' la Imperturbabile che richiede assistenza..."

Comunicazione effettuata durante l'Offensiva Picus

TABELLA DEI DANNI CRITICI ELДАР

2D6	DANNO EXTRA	RISULTATO
2	+0	Circuito infinito danneggiato. Il circuito infinito della nave che supporta il controllo e le comunicazioni interne è stato danneggiato dal colpo. La disciplina della nave è ridotta di 1 finché il danno non viene riparato.
3	+0	Armamento ventrale danneggiato. L'armamento ventrale è disattivato dal colpo e non può essere utilizzato finché il danno non viene riparato.
4	+0	Armamento di prua danneggiato. La prua della nave è squarciata. L'armamento corrispondente non può essere utilizzato finché non viene riparato.
5	+0	Alberatura troncata. I sistemi che consentono alla nave di cambiare l'angolazione delle vele solari e virare agilmente sono compromessi dal danno. Finché il danno non viene riparato, la nave può virare al massimo di 90° prima di muovere.
6	+0	Vela di maestra trinciata. La vela solare di maestra presenta un danno superficiale che riduce la sua capacità di raccogliere energia. Ognuna delle tre velocità della nave è ridotta di 5cm finché il danno non viene riparato.
7	+0	Superstruttura danneggiata. Il danno squarcia la nave causando una piccola breccia. Ulteriori tensioni strutturali possono incrementare il danno. Finché il danno non viene riparato, lancia un dado per ogni volta che la nave vira più di 45°. Con un risultato di 1, la nave subisce un'ulteriore punto struttura di danno.
8	+0	Vela di maestra stracciata. Le celle solari della vela di maestra sono squarciate in brandelli dal colpo. La nave non può muovere nella Fase di Supporto finché il danno non viene riparato.
9	+1	Circuito infinito frantumato. La fragile matrice cristallina del circuito infinito è in frantumi. La Disciplina della nave è ridotta di 3. Questo danno non può essere riparato.
10	+0	Generatori dei campi olografici. I generatori dei campi olografici sono distrutti. La nave non può più usufruire dei benefici dati dai campi olografici. Questo danno non può essere riparato.
11	+1D3	Breccia nello scafo. Un'enorme squarcio si crea nello scafo della nave, causando ingenti perdite tra l'equipaggio.
12	+1D6	Collasso delle paratie. I piloni portanti della nave iniziano a cedere. Prega solo che qualche parte della nave rimanga intatta!

INCROCIATORE ELДАР CLASSE SHADOW. 210pt



L'incrociatore classe Shadow è la tipica nave di linea Eldar. Le sue multiple vele solari le permettono grandi velocità e monovrabilità, ed è in grado di superare anche le Navi di Scorta delle altre razze. Il più infame incrociatore classe Shadow combattente nel settore Gotico fu la *Stella Nera* ritenuta responsabile della perdita di diverse navi principali imperiali e di ingenti quantità di mercanzie imperiali. La *Stella Nera* evitò la distruzione per l'intera Guerra Gotica e continuò a condurre attacchi dalle profondità della nebulosa Graildark fino ad oggi. La *Fhianna Rethol* è ricordata per esser stata la prima nave Eldar catturata relativamente intatta. Comunque, mentre il relitto stava per essere studiato alla Stazione Argante, una piccola flotta di Navi di Scorta Eldar irruppe. Facendosi strada attraverso le poche navi da difesa del sistema, gli Eldar lanciarono molti siluri al vascello attraccato annichilendolo completamente, prima di ritirarsi ad alta velocità.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	10/20/25	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Siluri ventrali		30cm	4		Fronte
Batterie Artiglieria di prua		30cm	12		Fronte

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Stella Nera *Figlio di Khaine* *Re Celeste* *Biga di Mathurir*
Fhianna Rethol *Artiglio Splendente*

INCROCIATORE ELДАР CLASSE ECLIPSE. 250pt



La classe Eclipse rappresenta la più evidente classe di navi d'attacco "porta-aerei" del Settore Gotico. Mentre la maggior parte di navi come la classe Eclipse devono mantenere considerevoli distanze dal nemico, incrementando il tempo necessario a caccia e bombardieri per ingaggiare il nemico, la classe Eclipse può lanciare i suoi caccia Darkstar ed i bombardieri Eagle entro brevi distanze dal bersaglio e quindi ritirarsi grazie alla grande velocità e manovrabilità. Unisci a questo la straordinaria efficienza di una nave d'attacco Eldar e potrete capire perché gli incrociatori classe Eclipse erano l'incubo dei comandanti di convoglio imperiali nel Settore Gotico. In particolare la *Morte Stellare* causò la distruzione di almeno quattordici convogli. La *Morte Stellare* venne successivamente catturata ed eliminata dalle fregate della pattuglia Skargul quando un fortunato danno da siluro distrusse i campi olografici Eldar, dopo tre giorni di ostinata caccia nella nebulosa Graildark. La *Guerriero Silenzioso* ottenne maggiore successo nella zona di Port Maw dopo l'Attacco Walpurgis, durante il quale il suo equipaggio di pirati abbordò e catturò la *Vigilante*, che era alla stazione spaziale per scortare diversi trasporti della Legione Penale verso la Guardia Imperiale combattente su Lethe. I pirati Eldar costrinsero il capitano della *Vigilante* a trasmettere il segnale di via libera, quindi i trasporti senza difese lasciarono l'atmosfera del pianeta per il rendezvous, furono distrutti senza pietà dai bombardieri Eldar decollati dai ponti di lancio della *Guerriero Silenzioso*.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	10/20/25	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponti di lancio ventrali		Darkstar: 30cm Eagle: 20cm	4 squadroni		-
Laser a Impulsi di prua		30cm	2		Fronte

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Guerriero Silenzioso *Prescelto di Asuryan* *Morte Stellare* *Dono di Eliarenath*

FREGATA ELDAR CLASSE HELLEBORE. 75pt



La nave di Scorta più pesantemente armata dell'intero settore Gotico, la classe Hellebore rappresenta pienamente le idee e la supremazia tecnologica Eldar. Anche se non è in grado di sostenere gravi danni, monta abbastanza armi da esser l'equivalente Eldar di un incrociatore leggero imperiale e da infliggere orrendi danni alle navi più grandi. Quando organizzate in squadroni, le navi classe Hellebore, sono una letale combinazione di velocità, manovrabilità e potenza di fuoco, unendo la capacità a lungo raggio dei lancia-siluri con la solida potenza di fuoco del Laser a Impulsi e della Batterie d'artiglieria. Le Hellebore eccellono negli attacchi a sorpresa, capaci di rompere la formazione nemica con i loro siluri e quindi attaccare in forze qualsiasi nave isolatasi dal gruppo. Questa tattica si è rivelata vincente in molte occasioni durante le incursioni imperiali nella nebulosa Graildark. Fu infatti uno squadrone composto da tre fregate Hellebore a ridurre a un relitto la *Fortitude* e a danneggiare la *Spada di Orion* durante la vana Offensiva Picus negli ultimi anni della Guerra Gotica.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Laser a Impulsi di prua		30cm	1	Fronte
Siluri ventrali		30cm	2	Fronte
Batterie artiglieria di prua		30cm	1	Fronte

FREGATA ELDAR CLASSE ACONITE. 65pt



Le fregate classe Aconite usano la migliore tecnologia laser Eldar, che conferisce loro una potenza di fuoco inimmaginabile per la loro dimensione. Normalmente organizzate in squadroni da tre o quattro navi, possono scatenare una scarica di fuoco che eguaglia quella prodotta dalle batterie d'artiglieria di una Nave da Battaglia - e quindi ritirarsi prima che il nemico possa aprire il fuoco su di loro. In particolare, le Aconite usualmente sfruttano la propria grande manovrabilità per raggiungere la poppa delle navi più grandi dove non possono subire attacchi da quest'ultime. Se le navi di Scorta nemiche cambiano rotta per ingaggiare le Aconite, queste possono muovere rapidamente via dal pericolo per attaccare in altre zone. Questa tattica fu impiegata regolarmente durante il corso della Guerra Gotica, e fu responsabile della distruzione di almeno tre navi principali imperiali e diversi vascelli del Caos, inclusa la *Empio Dominio*.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie artiglieria di prua		30cm	5	Fronte

"Avremmo dovuto sterminarti prima che tu potessi inquinare le stelle con la tua presenza"
 Lord Ombra' Arain.

CACCIATORPEDINIERE ELДАР CLASSE NIGHTSHADE. 40pt



La grande forza delle cacciatorpediniere classe Nightshade è l'abilità con cui lanciano salve di siluri a distanza ravvicinata per poi eludere agilmente gli attacchi nemici. I siluri Eldar possiedono un'acquisizione del bersaglio altamente sensibile e sistemi per il controllo dell'impatto, inoltre sono spesso armati con testate neutroniche o vortex. L'Adeptus Mechanicus teorizzò che tali siluri possedevano un potenziale distruttivo almeno doppio rispetto ai siluri plasma standard imperiali. Quando questo potente sistema d'arma è montato su rapide navi, come le Nightshade, allora si ottiene un'arma che può virtualmente distruggere qualsiasi bersaglio. Questo fu ampiamente dimostrato durante l'attacco su Naxos, quando la corazzata caotica *Furia Dannata* venne danneggiata da tre salve di siluri sparate in sequenza da uno squadrone di tre Nightshade, nonostante la protezione di molte altre navi caotiche.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri ventrali		30cm	2	Fronte
Batterie artiglieria di prua		30cm	1	Fronte

CACCIATORPEDINIERE ELДАР CLASSE HEMLOCK. 40pt



La classe Hemlock è particolare per il semplice design. Quest'ultimo consiste in un Laser a Impulsi, sistema propulsivo e poco più. L'Ammiraglio Groove descrisse così la classe Hemlock : "...più un'arma mobile che una nave stellare vera e propria". Con la potenza necessaria per la propulsione e il Laser a Impulsi, pur considerando l'avanzata tecnologia, la classe Hemlock probabilmente non è che in grado di generare le condizioni ambientali interne stabili, sufficienti per manovrare la nave e far fuoco con il Laser a Impulsi. Questo fatto le rende molto vulnerabili specialmente negli abbordaggi da parte del nemico sempre che riesca ad avvicinarsi abbastanza da abborderle.

Note: Una nave classe Hemlock non può effettuare azioni di abbordaggio. Qualsiasi nave che abbordera una nave classe Hemlock guadagna un +1 oltre qualsiasi altro modificatore.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Laser a Impulsi		30cm	1	Fronte

"E' piu' facile catturare la luce stellare che portare gli Eldar alla battaglia"
Detto navale.

VELIVOLI D'ATTACCO ELДАР. pt: speciale



Caccia Darkstar



Bombardiere Eagle

VELIVOLO D'ATTACCO	VELOCITA'
Darkstar	30cm
Eagle	20cm

Proprio come le loro navi stellari, i vascelli d'attacco degli Eldar beneficiano largamente della tecnologia di questa antica razza e delle capacità dei loro equipaggi. I caccia Eldar Darkstar sono i più sofisticati intercettori che ci siano. Non solo sono agili ed estremamente veloci (utilizzano una sorta di smorzamento inerziale che consente loro di virare sul posto) ma i loro sistemi energetici cristallini garantiscono una autonomia operativa maggiore rispetto agli altri caccia. Questo significa che in uno scontro di vascelli minori, anche se i Darkstar non hanno la meglio sul nemico, possono riuscire a farlo ritirare per mancanza di munizioni e carburante. I bombardieri Eagle beneficiano di una versione modificata dei generatori di campi olografici presente sulle navi stellari più grandi, disegnata per distorcere la loro immagine sensoriale alle corte distanze. I bombardieri Eagle spesso montano testate soniche ad alto potenziale, che non solo sono molto precise sul bersaglio, ma anche capaci di annichire la più spessa corazza. In combinazione, i velivoli d'attacco Eldar sono composti da efficacissimi bombardieri, protetti dai più efficienti intercettori del settore Gotico. Non sono riportati attacchi di pirati Eldar che impiegassero lance d'assalto nel settore Gotico.

Regole Speciali: Quando un caccia Eldar rimuove un'altro segnalino di supporto muovendocisi sopra, tirate un dado con un risultato di 4+ non rimuovete il caccia Eldar, rimane in gioco. Notate che un caccia può rimuovere un segnalino nemico per Fase di Supporto

Le torrette difensive hanno bisogno di un 6, anziché del 4+, per colpire i bombardieri Eldar. Potete lanciare di nuovo il dado per determinare quanti attacchi effettua un bombardiere se il primo risultato non vi soddisfa. Ricordate che il secondo risultato è quello definitivo, anche se è peggiore.

LISTA DELLA FLOTTA ELДАР DEL SETTORE GOTICO

COMANDANTE DI FLOTTA

0-1 Principe Pirata

Potete includere un Principe Pirata nella vostra flotta, egli deve essere assegnato ad una nave che somma un +2 al proprio valore di Disciplina fino ad un massimo di 10. Se la flotta supera i 750 punti, allora deve essere incluso un Principe Pirata per comandarla.

Principe Pirata (D +2). 100pt

Potete acquistare dei rilanci per il Principe Pirata al costo qui indicato.

- Un rilancio 25pt
- Due rilanci 50pt
- Tre rilanci 100pt

NAVI DI LINEA

0-12 Incrociatori

Incrociatore classe Eclipse 250pt

Incrociatore classe Shadow. 210pt

SCORTE

La vostra flotta può avere un qualsiasi numero di Navi di Scorta.

Fregata di classe Hellebore 75pt

Fregata di classe Aconite. 65pt

Cacciatorp. di classe Hemlock 40pt

Cacciatorp. di classe Nightshade 40pt

ARMI DI SUPPORTO

Ogni nave con ponti di lancio può scegliere di avere una qualsiasi combinazione di Caccia Darkstar e bombardieri Eagle. Le navi armate con tubi dei siluri sono armate con i siluri Eldar.

Voi primitivi vi credete i padroni delle stelle ma non avete concezione di quello di cui parlate. Sapete appena comandare il vostro stesso rozzo corpo, così, come potete credere di soggiogare interi mondi?

Attribuito al 'Principe' Morvael dei Corsari della Bianca Fiamma risposta all'ordine di arrendersi alle forze Imperiali nella Battaglia di Lithore.

I PIRATI ORKI IN BATTLEFLEET GOTHIC

Gli orki non sono la razza più abile nei viaggi stellari. I loro vascelli sono generalmente degli ammassi di ruggine in cattive condizioni e mantenuti in funzione dagli sforzi combinati dei Mekkanici orki e dei loro schiavi sgorbi. Gli Orki, fanno largamente uso di navi abbandonate e i loro vascelli sono spesso degli Space Hulk riadattati, provvidenzialmente emersi dal Warp vicino ad uno dei loro mondi. Gli attacchi dei pirati orki sono diretti e brutali: le loro navi puntano dritto verso il loro bersaglio mentre le loro armi sparano in tutte le direzioni. Sfortunatamente, le navi degli orki sono armate pesantemente rispetto alla loro taglia e questo rende la loro tattica molto più difficile da combattere contrariamente a quello che si possa pensare.

REGOLE SPECIALI DEGLI ORKI

Disciplina

Anche se gli orki affrontano il combattimento spaziale con l'entusiasmo da loro riservato a qualunque forma di violenza, la natura tecnica di questo tipo di conflitto sfugge spesso alle loro minuscole capacità intellettuali. In termini di gioco, causa a tutte le loro navi una riduzione di -1 alla Disciplina, il cui valore varierà quindi fra 5 e 8.

Avanti Tutta

Una cosa che gli orki non hanno bisogno di farsi ripetere è andare veloci. Le loro navi, generalmente, sono dotate di una quantità mostruosa di motori, di propulsori e reattori (anch'essi mostruosi), azionati da un grosso bottone rosso situato nella cabina di pilotaggio.

Di conseguenza, gli orki non devono effettuare un test di Comando per utilizzare l'ordine *Avanti Tutta*. Tuttavia, i motori degli orki sono nettamente meno perfezionati e con una peggiore manutenzione rispetto a quelli delle altre razze, per questo motivo avanzano solo di 2D6cm supplementari invece che dei 4D6cm abituali.

Abbordaggio

Gli orki sono degli avversari pericolosi in corpo a corpo e si dimostrano particolarmente efficaci durante gli abbordaggi, dove la loro forza brutale e la loro resistenza si esprime pienamente con effetti devastanti. Per rappresentare la loro celebre brutalità, ricevono un bonus di +1 durante le azioni d'abbordaggio.

ARMAMENTO ORKO

Le armi montate sulle navi degli orki si limitano nella maggior parte dei casi a lancia-missili e cannoni rustici ma efficaci, ai quali occasionalmente si aggiungono delle armi recuperate dai relitti delle loro vittime o dagli Space Hulks. La loro efficacia varia da un tiro all'altro, poichè potrebbero, nel frattempo, incepparsi, essere riparate o migliorate nel corso del combattimento.

Kannoni

Le batterie d'artiglieria delle navi orki sono chiamate Kannoni. Dispongono di una Potenza di Fuoco variabile determinata ogni volta che aprono il fuoco. Il tiro di dadi appropriato ed i suoi eventuali modificatori sono indicati nelle caratteristiche di ogni nave.

Ziluri

Come tutte le loro armi, i siluri orko hanno un'efficacia variabile. La Forza di una salva di Ziluri orko è determinata a caso ogni volta che viene lanciata, il numero di dadi da tirare è indicato nelle caratteristiche della nave. Gli squadroni delle navi degli orki non possono combinare i loro siluri per formare una salva più grossa.

Kannoni Pezanti

Oltre ai loro Kannoni, gli orki montano spesso sulle loro navi delle grosse armi, dotate di una gittata limitata, capaci di distruggere facilmente un vascello nemico.

I Kannoni Pezanti tirano i dadi per colpire nello stesso modo delle batterie d'artiglieria ordinarie, ma non devono slittare le colonne a causa della gittata. Ogni colpo di un Kannoni Pezante non infligge uno ma due Punti Danno.

Kaccia-Bomma

I velivoli d'attacco orko sono conosciuti come Kaccia-Bomma e ricoprono sia il ruolo d'intercettori che di bombardieri. Equipaggiati con fusori e razzi per gli attacchi a corta gittata, non esitano a prendersela allegramente con altri velivoli d'attacco oppure con incrociatori più grossi. A causa di questo approccio ibrido al combattimento, sono considerati come caccia ordinari in grado di attaccare, allo stesso modo dei bombardieri, anche i vascelli. Tuttavia, contro una nave ogni squadriglia effettua solo 1D3 di tiri invece che 1D6 abituali.

Lo spettacolo che offriva il ponte della nave orko era caotico. Detriti e gocce di sangue rosso vivo piombavano attraverso i compartimenti prima di precipitare contro i portelli stagni. Il Kapoguerra scosse la testa per riprendere i sensi e gridare agli schiavi sgorbi e agli orki di stare pronti. Attraverso spessi oblo' rinforzati, poteva distinguere una serie di lampi luminosi che indicavano la posizione dei ragazzi del Chaos che bombardavano la sua nave. I mekkanici si dibattevano in mezzo ad una foresta di cavi, imprecaando e urlando ma la "zedia di kontrollo" era sempre nera e silenziosa. Non c'è grave penso' Uruk il nemico sapeva dove erano loro e lui sapeva dove era il nemico. Colpi' la zeatola che parla del suo trono, azionando la leva e fu' vagamente sorpreso sentirla gracchiare: c'era ancora quindi qualche cosa che funzionava nella nave. Chiamo' le gli artiglieri dei Kannoni ottenendo una risposta dopo il terzo urlo, gli ordino' di tenersi pronti poi passo' alla sala macchine gridando di virare a destra. Dopo un attimo le stelle cominciarono a muoversi dall'altro lato degli oblo' blindati, la nave fu colpita nuovamente. Delle lingue di fuoco arancioni oscuravano gli astri, il vascello tremava e vacillava, poi del fuoco uscì dal pannello di controllo, pruciando gravemente uno dei mekkanici, Uruk ignoro' il pandemonio e sbatte' il pugno sul grosso bottone rosso che ornava il bracciolo del suo trono. Un istante piu' tardi, tutto quello che non era legato o che non si aggrappava fu mandaton nel posteriore del ponte e la nave fu proiettata in avanti. Gli incendi che si potevano vederè dagli oblo' sparirono all'indietro e loro si lanciarono attraverso il maelstrom. Una delle navi del Caos si avvicinava a vista d'occhio e Uruk senti' il ponte fremere quando la batteria anteriore aprì il fuoco e causave numerose esplosioni sul suo scafo.

L'orko accenno' un sorriso rivelando le sue zanne ingallite, quando realizzo' che poteva tentare uno speronamento.

INKROCIATORE ORKO KILL 155pt



Le navi pesanti da guerra degli orki erano il terrore dei vascelli mercantili del Settore Gotico, anche in tempi di pace e la guerra non fece che rinforzare la loro presenza, in gran parte a causa del numero impressionante di relitti che gli orki riuscirono a recuperare in seguito a battaglie fra i caotici e gli imperiali. La configurazione più comune degli inkrociatori orki è dotata di un numero impressionante d'armi e di cannoni, essenzialmente raggruppati in potenti batterie di prua. Un solo inkrociatore orko, chiamato *Macellaio* dal servizio di ricognizione della flotta imperiale, fu identificato con certezza come attivo durante la Guerra Gotica, ma anche altri potrebbero essere stati "camuffati" dalle modifiche costanti che subiscono le navi degli orki. Il *Butcher* attaccò sei convogli nel settore di Quinrox, distruggendo un totale di quindici trasporti di vitale necessità alle forze imperiali, sette scorte e l'inkrociatore *Admiral Lenox*. Viene attribuita al *Macellaio*, anche la razzia della stazione spaziale Bralutha e fuggito prima che giungessero i rinforzi.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/10	20cm	45°	1	6+ prua/ 5+ fianco/ 4+ retro
ARMAMENTO		PORTATA/VEL	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO
Kannoni Pezanti di sinistra		15 cm	4	Sinistra
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6	Sinistra
Kannoni Pezanti di dritta		15cm	4	Destra
Kannoni di dritta		30 cm	1D6	Destra
Kannoni Pezanti di prua		15 cm	6	Fronte
Kannoni di prua		45 cm	1D6+2	Fronte

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Macellaio

Nota: Un Inkrociatore Orko Kill può rimpiazzare la sua batteria di Kannoni Pezanti di prua per dei Ziluri (Velocità 30 cm, Forza 1D6+2) senza costi supplementari. Se è dotato di Ziluri, un Inkrociatore Kill può essere equipaggiato con siluri d'abbordaggio (Velocità 20 cm, Forza 1D6+2) per un costo di +5 punti.



Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
Noi zi va, noi zi va, nel kozmo,
Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
Noi zi va, noi zi va, nell'infinito

Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
Noi zi va, non zi za dofe ma zi va.

Canto spaziale degli orki,
intonato su uno Space Hulk in partenza.

INKROCIATORE ORKO TERROR 185pt

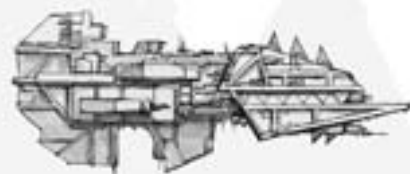


Variante dell'Inkrociatore ordinario, le navi orko "Terror" furono originariamente associate ai raids lanciati contro gli avanzposti poco protetti e le stazioni radar del Conglomerato del Ciclope. Gli Orki, inviano nubi di velivoli d'attacco servendosi di questa nave madre soprattutto per rifornirsi e riarmarsi. La maggior parte degli Inkrociatori "Terror" sembrano costruiti con relitti, poichè è molto facile per gli orki realizzare dei ponti di lancio: è sufficiente fare dei grossi buchi! Gli Inkrociatori "Terror" trasportano miriadi di navicelle d'assalto e Kaccia-Bomma: questi ultimi non sono equipaggiati solo per occuparsi delle armi ausiliarie nemiche ma anche con bombe e missili capaci di danneggiare un vascello da guerra. Le navicelle d'assalto degli orki sono dei semplici scafi dotati di motori posteriori e di un solido rostro anteriore. Assomigliano più a dei siluri d'abbordaggio che ai velivoli raffinati disponibili alle altre razze. Un esempio tipico della brutalità degli orki è l'attacco su Mirrobel, una piccola base di rifornimento utilizzata dalle pattuglie interstellari. Due Inkrociatori "Terror" emersero ai bordi del sistema, accompagnati da una mezza dozzina di scorte. Dopo essere entrati nell'orbita di Mirrobel, iniziarono a lanciare diverse ondate di navicelle d'assalto piene di guerrieri orki. Mentre la base cadeva nelle loro mani, una pattuglia di riconoscimento composta dall'*Abdiel* e dall'*Uziel*, due incrociatori leggeri classe Dauntless e da quattro fregate classe Firestorm apparvero nelle vicinanze e nella speranza di contrastare l'assalto, attaccarono i due Inkrociatori "Terror". Anche se le navicelle d'assalto erano al momento occupate sulla superficie di Mirrobel, la potenza di fuoco degli Inkrociatori fu sufficiente a respingere la pattuglia, l'*Aziel* si ritirò in avaria e una fregata fu distrutta.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/10	20 cm	45°	1	6+ prua/ 5+ fianco/ 4+ retro	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO	
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6	Sinistra	
Ponti di lancio sinistra		Kaccia-Bomma: 25 cm Lance d'assalto: 30cm	2	-	
Kannoni di dritta		30 cm	1D6	Destra	
Ponti di lancio dritta		Kaccia-Bomma: 25 cm Lance d'assalto : 30cm	2	-	
Kannoni di prua		45 cm	1D6+2	Fronte	
Kannoni Pezanti di prua		15 cm	6	Fronte	

Nota: Un Inkrociatore "Terror" può sostituire gratuitamente la sua batteria di Kannoni Pezanti di prua per dei Ziluri (Velocità 30cm, Forza 1D6+2). Se è dotato di Ziluri, un Inkrociatore "Terror" può essere equipaggiato con siluri d'abbordaggio (Velocità 20 cm, Forza 1D6+2) per un costo aggiuntivo di +5 punti.

NAVE D'ATTACCO ORKO ONSLAUGHT 45pt



La nave d'attacco Onslaught, difficile da manovrare e scarsamente armata ha una corazza posteriore e laterale ridicola. Di fatto è utilizzabile solo per attacchi frontali. Tuttavia, la sua solida prua la protegge durante l'avvicinamento e le batterie multiple possono liberare una pioggia di fuoco, l'Ammiraglio Sartus a bordo della *Lartes*, lo scoprì a sue spese. Come tutti i vascelli d'attacco orko, l'Onslaught sono in grado di atterrare e possono trasportare una banda da guerra di orki al completo con veicoli e artiglieria durante un assalto planetario.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	20 cm	45°	1	6+ prua/4+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO	
Kannoni		30 cm	1D6+1	Fronte	

"Mi sarebbe difficile immaginare una flotta piu' disperata, piu' inefficace e soprattutto piu' brutta."

L'Ammiraglio Sartus a Platea

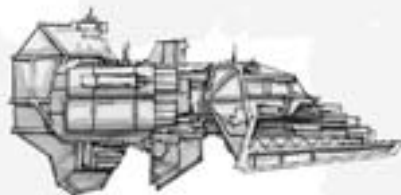
CANNONIERA ORKO SAVAGE 40pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	45°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO
Kannoni Pezanti		15cm	4	Fronte

Ancora più estreme delle Onslaught nel loro approccio al combattimento, le cannoniere orko chiamate Savage sono dotate unicamente di batterie pesanti anteriori a corta gittata. Può essere possibile che le Savage non siano altro che delle Onslaught modificate, o vice-versa. La razza degli orki viene considerata imbattibile nell'arte del recupero e dell'improvvisazione, è quindi probabile che queste due supposizioni abbiano un fondo di verità. In combattimento aperto, le Savage sono meno pericolose delle Onslaught poiché avendo una corta gittata, possono essere evitate e distrutte a lunga distanza. Di conseguenza, le Savage eccellono nelle imboscate, nascondendosi dietro un campo di asteroidi possono avvicinarsi al nemico scaricando un fitto fuoco.

NAVE D'ATTACCO ORKO RAVAGER 35pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	45°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO
Ziluri		30cm	1D6	Fronte
Kannoni		30cm	2	Fronte

Contrariamente agli imperiali, gli orki utilizzano siluri per attacchi d'opportunità e non come una tattica militare. Questo è senza dubbio dovuto in parte all'incompetenza dell'equipaggio che ha grandi difficoltà a ricaricare durante la battaglia. Di conseguenza, le Ravager sono state spesso avvistate in compagnia delle Onslaught e delle Savage piuttosto che raggruppate in squadroni come i cacciatorpedinieri imperiali Cobra. Tuttavia, le Ravager sono equipaggiate con una grande quantità di tubi lancia-siluri e anche se riescono raramente a lanciare una salva, si può rivelare estremamente efficace. Fortunatamente, una buona parte dei siluri non danneggerà l'obbiettivo a causa della cattiva costruzione, è per questo motivo che gli orki preferiscono, se ne hanno la possibilità, utilizzare siluri catturati.

I trasporti viaggiavano, come sempre, sparpagliati ovunque. Inviai la Drake e la Renowned in supporto appena ci avvicinammo alla Nube del Mosaico. Il comandante Janieson della Drake si lamentava, deplorando la mancanza di disciplina della flotta mercantile. Il convoglio era sempre sparpagliato, da quando eravamo arrivati ai bordi della gigantesca spirale gassosa. Fu mentre ci addentravamo, che i nostri sensori furono sommersi dai segnali: numerose navi si stavano avvicinando a noi a velocità sostenuta.

Ordinai al mio equipaggio di raggiungere i posti di combattimento: la Drake e la Renowned restarono con il convoglio mentre io stesso e la Guardian andammo ad investigare. I nostri sistemi non poterono analizzare la natura esatta dei nostri aggressori fino a quando li ritrovammo a 25.000. Erano dei pirati orki, diretti verso di noi il più velocemente possibile. Potei contare sette Savage, tre Ravager e distinguere le sinistre forme di due Incrociatori Terror.

La Guardian era l'avanguardia della flotta e dovette effettuare una nuova rotta per potere utilizzare i pezzi d'artiglieria. Inflisse danni significativi alle scorte della prima linea, ma gli orki hanno sparato qualche colpo e hanno continuato ad avvicinarsi alla mia nave: era chiaro che volevano i trasporti. Ordinai alla sala macchine di azionare i retrorazzi per farci ruotare sul posto e per beneficiare di una intera bordata. Attendemmo in seguito che fossero a portata."

Capitano Ezram di Valiant

NAVE ARIETE ORKO BRUTE 25pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	25 cm	90°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO
Kannoni		30 cm	2	Sx/Fronte/Dx

La nave Brute è un vascello insolito e decisamente orko nel suo concetto. E' dotato di turbine direzionali e di motori più potenti rispetto a quelli che si trovano su tutte le altre navi orko, ma non sono destinati a rendere il vascello più manovrabile in combattimento. Il vero obiettivo delle Brute è rivelato dal suo rostro corazzato, equipaggiato con lame rotanti e trapani, che la rendono mortale in caso di speronamento ad alta velocità. Durante la battaglia la Brute manovra mettendosi in posizione per speronare una nave nemica e distruggerla con una sola carica: è anche possibile che riesca ad infliggere grossi danni ad una nave di linea.

Nota: La nave ariete Brute è concepita per speronare le navi nemiche, tira quindi 4 dadi per infliggere danni durante lo speronamento.

FLOTTA DEI PIRATI ORKI NEL CONGLOMERATO DEL CICLOPE

SIGNORE DELLA GUERRA

Fino a 1 Signore della Guerra ogni 500 punti di flotta

La flotta può includere 1 Signore della Guerra o più, ognuno deve essere assegnato ad una nave o ad uno squadrone. Se la flotta è di 500 punti o più, deve includere almeno un Signore della Guerra.

Signore della Guerra Orko 40pt

I Signore della Guerra Orki beneficiano di un rilancio e possono averne altri supplementari per il costo indicato di seguito

Un rilancio supplementare 20pt
Due rilanci supplementari 40pt

La nave del Signore della Guerra raddoppia il suo valore d'Abbordaggio e può ricevere una delle seguenti migliori al costo indicato.

Artiglieri Maniaci +35pt

La nave può rilanciare i dadi che determinano la Potenza di Fuoco dei suoi Kannoni.

Mekkanici Pazzi +25pt

La nave può rilanciare i dadi di riparazione per i danni critici.

Kampo di Forza +25pt

Il valore degli Scudi della nave è aumentato di 1.

Truppa d'Assalto in Mega Armatura +15pt
Bonus di +1 durante gli abbordaggi.

Ziluri Ratzati +20pt
La nave può rilanciare i dadi che determinano la Forza delle salve dei siluri.

Una flotta orko può includere al massimo un Signore della Guerra per ogni 500 punti. Se la vostra flotta vale 500 punti potrà includerne solo uno, se ha un valore compreso fra 500 e 1000 punti, potrà includerne due, ecc.

INKROCIATORI

La flotta può includere fino a sei inkrociatori.

Inkrociatore Kill 155pt
Inkrociatore Terror 185pt

SCORTE

La flotta può includere qualsiasi numero di scorte desiderato.

Nave d'attacco Onslaught 45pt
Cannoniera Savage 40pt
Nave d'attacco Ravager 35pt
Nave ariete Brute 25pt

"Se i barbari orki apparissero alle porte dei mondi sotto la vostra egidia, metterebbero a segno un'offensiva nelle sfere abitate, inviando forze maggiori sui mondi meno difesi ritirandosi da quelli maggiormente difesi. Se venissero respinti i Signori della Guerra Orki ripiegherebbero ai confini esterni del sistema appostandosi in fortezze nascoste, su mondi non abitati e su asteroidi, fuori portata da un giusto castigo. L'., inizieranno a moltiplicarsi ed estendersi come un virus, ogni Signore obbligherà i suoi servitori ad estrarre metalli al fine di costruire nuove navi. Queste navi attaccheranno senza pietà e saccheggeranno i vascelli di passaggio e per questo che navi sentinella dovranno essere messe di guardia ai campi di battaglia per prevenire che gli Orki non rubino o catturino relitti e detriti da aggiungere alla loro flotta. Senza una campagna xenocida, efficace e aggressiva, in poco tempo queste bestie saranno così numerose che ritorneranno per sopraffare i pianeti abitati.

Estratto dal De Xenos Maleficorum,
volume inquisitoriale dell'Ordo Xenos.

DIFESE PLANETARIE

Oltre ai vascelli da guerra, un sistema planetario può anche beneficiare di protezioni locali, la cui prima linea è costituita da difese situate in orbita alta, per attaccare navi nemiche nel momento in cui si avvicinano al pianeta. Queste piattaforme sono dotate di armi che si trovano anche sui vascelli, come batterie di cannoni o tubi lancia-siluri, costituendo una solida difesa. Esistono anche delle installazioni più grandi, come delle stazioni e degli attracchi costellati da armi e ponti di lancio. Le più potenti di tutte sono le sei Fortezze Blackstone del Settore Gotico e le loro immense batterie d'artiglieria capaci di annichilire una nave di linea o di falciare degli interi squadroni di vascelli più piccoli.

Oltre a questo, numerosi sistemi fanno uso di navi di difesa planetarie: a differenza dei vascelli da guerra, esse sono sprovviste di motore Warp e non possono quindi lasciare il mondo d'origine. Anche se sono meno agili delle veloci fregate e cacciatorpedinieri della Flotta Imperiale, le loro armi sono sempre in grado d'infliggere dei danni ai vascelli più grossi.

Un pianeta può in oltre ospitare diverse armi a terra, come dei silo per missili, delle batterie laser e degli intercettori pronti a neutralizzare vascelli che entrano in orbita bassa per bombardare il pianeta o per sbarcare truppe.

INCLUDERE DELLE DIFESE PLANETARIE

Ci sono diversi modi per utilizzare delle difese planetarie nelle vostre partite:

Scenario: Certi scenari specificano che il difensore può spendere parte dei suoi punti in difese planetarie. In questo caso, è libero di scegliere gli elementi di difesa che desidera, rispettando ovviamente il limite di punti imposto dallo scenario.

Alcune delle più imponenti difese planetarie, come le stazioni spaziali e le Fortezze Blackstone, potranno senza dubbio, essere incluse solo in partite veramente grosse o durante scenari che avrete concepito specialmente per esse. Ad esempio, vorrete rievocare l'attacco di Abaddon alle Fortezze Blackstone. A questo fine, potrete autorizzare il difensore a spendere una parte dei suoi punti in difese planetarie, ciò implica che potrà ridurre la mobilità dei suoi vascelli per una potenza di fuoco superiore.

Partite Normali che coinvolgono un Pianeta:

In qualsiasi scenario, potrete utilizzare il seguente metodo per includere delle difese planetarie. Se ottenete un pianeta, generando dei fenomeni celesti, potete dotarlo di difese planetarie, se lo desiderate. Un pianeta piccolo può avere 1D6-2 difese, un pianeta medio 1D6-1 e un pianeta gigante 1D6 difese. Se lo scenario indica un giocatore come difensore, esso è considerato come proprietario del pianeta (anche se sarebbe possibile ingaggiare battaglie difensive in un sistema nemico). Se il difensore non è precisato, i giocatori determinano casualmente colui che controllerà il pianeta. Ogni difesa planetaria può essere di un valore di 1D6x5 punti: tirate un dado per ognuna di esse. Potete aggiungere punti di diverse difese per farne una sola più potente. Per esempio, se avete una difesa da 5 punti, una da 15 punti e una da 20 punti, potete combinarle per fare un campo minato (40 punti).

Potete inoltre decidere prima della partita di ingaggiare battaglia vicino ad un pianeta, nel tal caso il difensore potrà comprare delle difese planetarie al costo normale. Un pianeta piccolo può avere al massimo 4 difese, un pianeta medio 5 e un pianeta grande 6. E' inoltre saggio porre un limite al numero dei punti che possono essere

spesi in difese (per esempio, per una battaglia standard, non più del 10% dei punti non può essere spesa in difese planetarie).

Ricordatevi che i pianeti piccoli e giganti hanno meno possibilità di essere abitati rispetto ai pianeti medi e che la maggior parte dei mondi del Settore Gotico non è occupata. Potete includere delle difese planetarie per aggiungere un pò di varietà, ma non sentitevi obbligati a farlo tutte le volte che è presente un pianeta.

Durante una Campagna: Se giocate una campagna e avete stabilito in quale tipo di sistema si svolge (mondo formicaio, mondo agricolo, ecc) potete utilizzare la seguente tabella per determinare il livello delle difese presenti. Ricordatevi che non tutte le battaglie combattute si svolgono per forza ai bordi di un mondo principale e che ogni sistema può ospitare pianeti abitati o pianeti deserti.

Potete inoltre utilizzare la tabella durante una partita fuori dalla campagna: tirate 2D6 e consultate la tabella per determinare il tipo di pianeta che avete sul tavolo. In questo caso, il numero di difese planetarie sarà determinato dal tipo del pianeta piuttosto che dalla sua grandezza

2D6	Tipo de Pianeta	Nr. di Difese
2	Mondo-forgia	1D6+1
3	Mondo-formicaio	1D6
4-5	Mondo civilizzato	1D6-1
6-7	Disabitato	1D3-1
8-9	Mondo Agricolo	1D6-2
10-11	Mondo minerario	1D6-2
12	Colonia penale	1D6

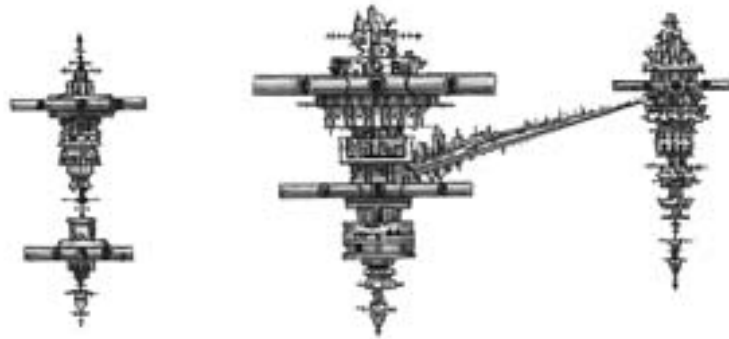
Disciplina delle Difese Planetarie

Come indicato nelle Regole Avanzate, le difese planetarie possono usare solo l'ordine speciale Ricarica *Supporti* e contano come se avessero un valore Disciplina di 7.

DIFESE IN ORBITA ALTA

Le difese in orbita alta possono essere schierate attorno ad un pianeta o a una luna e devono essere piazzate nel suo campo gravitazionale (in un raggio di 10 cm per un pianeta piccolo, 15 cm per uno gigante, ecc.)

PIATTAFORMA ORBITALE DI LASER DI DIFESA 30pt



I laser di difesa sono delle immense armi ad energia, simili alle batterie laser dei vascelli. Costruiti attorno ad un potente reattore al plasma, una piattaforma di questo tipo è dotata di diversi ed enormi cannoni, che gli conferiscono la possibilità di sparare in tutte le direzioni. Queste difese sono particolarmente efficaci per distruggere le rapide scorte che formano l'avanguardia di una flotta nemica. Parteciparono attivamente alla distruzione delle forze del Caos durante l'attacco su Orar e Elysium nelle prime ore della Guerra Gotica.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/l	0	0	1	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie Laser		30 cm	2	360°	

BATTERIA DI SILURI ORBITALI 30pt



Le batterie orbitali di siluri e missili sono una delle armi più efficaci per dissuadere il nemico nell'avvicinarsi a un mondo. Possono attaccare una flotta nemica a lunga gittata per disperderne la formazione o infliggere il colpo di grazia a vascelli che osano avvicinarsi. La *Barbarica*, un Inkrociatore Terror orko, fu distrutto dalle salve combinate di tre batterie di siluri durante l'attacco sulla colonia di Platea nell'Ammasso del Ciclope e si rivelarono anche utili per respingere diverse incursioni del Caos.

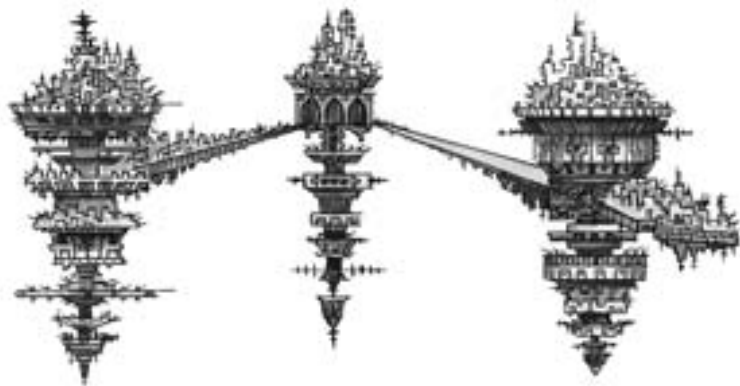
TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/l	0	0	1	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Siluri		30 cm	6	360°	

0700 Reclute ai posti di combattimento.
 1145 Bersaglio designato dal primo ufficiale d'artiglieria (di superficie). Artiglieria nemica. Truppe alleate in prossimità, fuoco preciso di rigore. Bersaglio di terza bordata colpito e eliminato.
 1200 Nuovo bersaglio. Avamposto nemico. Colpo confermato.

1330 Visuale di tiro libera. Cambiamento posizione.
 1455 Nuovo bersaglio. Sito costruzione di armi nemiche.
 1505 Fuoco sulla fabbrica. Colpo confermato dalla seconda bordata.
 1540 Attesa di nuovo bersaglio. Trasporto nemico, visibilità ridotta. Nuovi colpi suolo-spazio, ci hanno mancato.

1550 Prepararsi a fare fuoco sull'artiglieria nemica. Colpo confermato.
 1700 Velivoli d'attacco individuati allarme giallo.
 1705 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.
 1730 Dodici attacchi sul trasporto della Guardia. Torrette difensive inefficaci.

PIATTAFORMA ORBITALE D'ARTIGLIERIA 30pt



Una piattaforma orbitale d'artiglieria è generalmente equipaggiata con diverse batterie cannoni laser capaci di colpire il nemico prima che si avvicini troppo al pianeta. Numerose piattaforme di questo tipo sono sotto la responsabilità della Flotta Imperiale, ma alcune, sono costruite e equipaggiate da governatori planetari. Le piattaforme più sofisticate, come quelle che sono di guardia attorno a Porto Maw e ai mondi dell'Adeptus Mechanicus, sono completamente automatizzate e usano dei sistemi d'individuazione perfezionati per fare fuoco sui vascelli che non emettono un codice d'identificazione appropriato.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	1	6+
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria	60cm	6	360°	

MINA ORBITALE. 5pt



Una mina orbitale è una enorme carica esplosiva destinata a interdire il passaggio verso un pianeta, un satellite o una stazione spaziale. Dotata di un piccolo motore, si dirige automaticamente verso vascelli che emettono un segnale sconosciuto. A corta gittata, la sua carica esplode ed è capace di infliggere danni molto gravi ad una nave di linea.

Regola Speciale:
 All'inizio di ogni fase di supporto, una mina orbitale si muove di 10cm verso il vascello nemico più vicino. Nel momento in cui entra in contatto con la sua bassetta, esplode tirando 8 dadi per colpire. Le Torrette della nave possono essere utilizzate normalmente e se la colpiscono, la mina tira invece 4 dadi per colpire. Una mina orbitale è trattata come un segnalino di supporto ordinario per quanto riguarda il movimento, i Segnalini d'Impatto e il fuoco. Le mine non sono influenzate e non influenzano il contatto con altri tipi di armi di supporto, ad eccezione dei caccia. Se una squadriglia di caccia entra in contatto con una mina, i due segnalini sono eliminati.

1730 Venti caccia orki sopra la zona d'atterraggio.
 1830 Sermone del Predicatore Trust alla cappella del terzo ponte. Ci ha ricordato la necessità della vigilanza. Sacramento vero!
 1844 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.
 1850 Rapporto del Tecnoprete Juliz: corto-circuito dei sistemi

di ventilazione dell'accumulatore al plasma. Fermare il fuoco fino a riparazione avvenuta.
 1857 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.
 1940 Riparazione del sistema di ventilazione terminato.
 2000 Nuovo bombardamento.
 2100 Velivoli d'attacco individuati allarme giallo.

2110 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso. Impatti di bombe sul motore di dritta. Fuoco delle torrette efficace.
 2150 Ultimi spari su avamposti nemici. Una buona giornata.
 2230 Arresto dei ponti d'artiglieria.
 Giornale del Capitano Artigliere Brimst, cannone C, 14ma batteria di dritta Dominion, durante l'attacco preparatorio dell'Assalto su Faustus.

CAMPO MINATO..... 40pt

Oltre a mine orbitali isolate, certi sistemi sono protetti da campi minati che coprono milioni di chilometri. Se un vascello nemico si avvicina, i sensori di movimento possono attivare diverse mine e mandarle ad esplodere contro l'intruso.

**Regole Speciali:**

Un campo di mine copre una zona di 1D3 x 5cm su 1D3 x 5cm e deve essere piazzato in modo che uno dei suoi bordi si trovi in un raggio di 15cm da un elemento scenico (come un pianeta, una luna, o un campo d'asteroidi). Un campo minato blocca la linea di vista. Durante ogni fase di supporto, tirate un dado per ogni vascello nemico entro 30cm o meno da uno dei bordi del campo minato. Aggiungete +1 se il vascello sta obbedendo all'ordine Avanti Tutta e sottraete -1 se sta obbedendo all'ordine Indietro Tutta. Con un risultato di 5 o 6 la nave è stata individuata. Il giocatore piazza quindi 1D3 mine orbitali in contatto con il bordo del campo minato. Una volta in gioco, essa utilizza le regole normali delle mine orbitali.

E' possibile neutralizzare un campo minato sparandogli contro: le batterie d'artiglieria e quelle laser possono in effetti creare una nube di gas e detriti che confonde i sensori di movimento. Un campo minato può essere bersagliato come se si trattasse di un segnalino di supporto con una Corazza di 6. Per ogni colpo ottenuto, piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto con il campo minato. Se un campo minato a dei Segnalini d'Impatto in contatto, il vascello che rischia di essere individuato sottrae -1 dal tiro di dado. Durante ogni fase finale, ogni campo minato si sbarazza di 1D6 Segnalini d'Impatto, che non sono compresi nel totale dei Segnalini d'Impatto da rimuovere nel turno.

NAVE INCENDIARIA..... 10pt



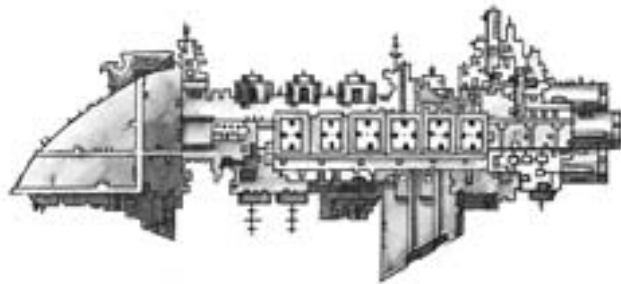
Le navi incendiarie sono delle navi da guerra smantellate, dei trasporti commerciali o un qualsiasi altro tipo di vecchia nave, riempita d'esplosivo e di plasma altamente instabile. Sono successivamente condotte nel cuore delle linee nemiche da un equipaggio pronto a lasciare la nave in moduli di sopravvivenza dopo avere attivato l'autodistruzione, anche se è già successo che rimanga a bordo fino alla fine, assicurandosi che il vascello causi più danni possibili. La massiccia esplosione di una nave incendiaria può superare gli scudi e causare danni irrimediabili a tutte le navi che si trovano nella deflagrazione. Le prime navi incendiarie della Guerra Gotica furono utilizzate dal Vice-Ammiraglio Kurtz durante la difesa di Delos, e l'*Imperdonabile* si ritrovò in avaria in seguito all'esplosione simultanea di due navi incendiarie mentre si stava avvicinando a Delos IV.

Regole Speciali:

Il giocatore che la controlla può attivare l'esplosione di una nave incendiaria in qualsiasi momento del suo movimento, infliggendo 1D3 colpi critici "Al fuoco!" a tutte le navi in un raggio di 3D6cm. Come tutte le scorte che subiscono un critico, tutte quelle che sono in questo raggio saranno automaticamente distrutte, come anche i segnalini di supporto. La nave incendiaria è, in seguito, rimossa e rimpiazzata da un Segnalino d'Impatto..

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15 cm	45°	1	5+	1

NAVE PLANETARIA 20pt



Questa categoria raggruppa dei vascelli d'assalto a corto raggio d'azione e altre navi incapaci di viaggi interstellari. Spesso comandate da civili, sono sprovviste di sistemi di monitoraggio perfezionati, motori potenti e turbine direzionali precise come quelle in dotazione alle navi da guerra, anche se raggruppate in numero potrebbero essere degli avversari pericolosi. Nel corso dell'attacco eldar su Misere nel 153.M41, la sfarzosa flotta personale del governatore fu equipaggiata con ponti d'artiglieria ed inviata a combattere. Fu alla fine distrutta, ma si portò via due scorte nemiche.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15 cm	45°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	3		Sx/Fronte/Dx

NAVE DA DIFESA 60pt

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10 cm	45°	2	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	8		Sx/Fronte/Dx
Batterie Laser		30 cm	1		Fronte

Le navi di difesa sono vascelli specializzati nel ruolo a loro affidato, concepite per bersagliare il nemico a corta gittata e comandate da membri della Flotta Imperiale. Poichè l'essenza energetica alimenta le loro armi ma non i loro motori, come conseguenza queste navi hanno certa potenza di fuoco rispetto alla stazza ma sono relativamente difficili da manovrare. Tuttavia, durante un attacco planetario diretto dove il nemico è obbligato ad avvicinarsi ad esse, la mancanza di manovrabilità non è certamente più un problema.

ATTRACCO ORBITALE 90pt

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/6	0	0	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	4		360°
Ponti di lancio		Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadriglie		-

In tempi di pace, gli attracchi orbitali sono delle stazioni che permettono alle navi di trasporto interstellare di scaricare le loro merci o i loro passeggeri fino a quando non siano trasferiti sul pianeta e di imbarcarne dei nuovi. Se il sistema è attaccato, le numerose installazioni degli attracchi possono essere rapidamente convertite per permettere di ospitare squadriglie di velivoli militari in modo da combattere il nemico. Beneficiano inoltre di equipaggiamento che permette loro di costruire e di riparare piccoli vascelli, ma non dispongono purtroppo di materiale necessario alla costruzione e al riarmo di navi da guerra.

"Tireremo, lavoreremo e faticheremo
 Nel sangue, nel sudore e nell'olio del motore
 Da quando ci alzeremo fino a quando le nostre forze cederanno
 Con la frusta per renderci leali"

Canto intonato dalle squadre di marinai durante il duro lavoro.

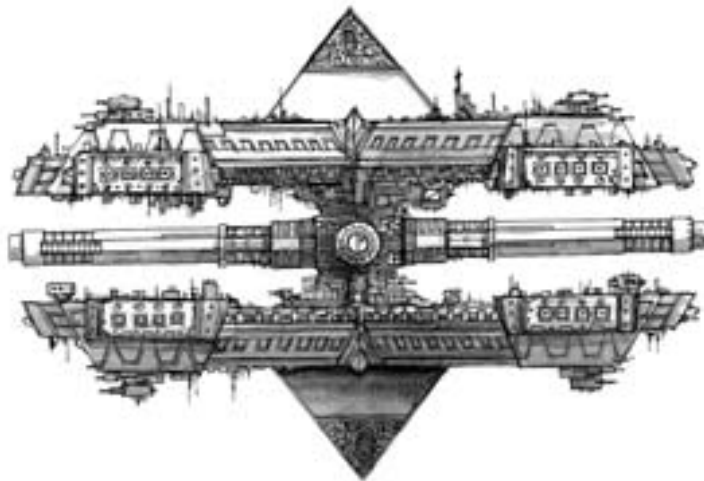
STAZIONE SPAZIALE 150pt



Il termine stazione spaziale comprende un grande numero d'installazioni orbitali che possono andare dai cantieri navali militari o commerciali, alle basi di ricerca dell'Adeptus Mechanicus, passando dai quartieri generali della Flotta, fino ad abitazioni civili. Le più grandi possono accogliere diverse navi di linea militari, mentre le più piccole possono ospitare solo un incrociatore o uno squadrone di scorte alla volta. La maggior parte dei porti sono controllati dalla Flotta Imperiale o dall'Adeptus Mechanicus, anche se certi mondi del Settore Gotico, come Luxor e Verstep, siano responsabili delle loro proprie stazioni in seguito ad un vecchio accordo stipulato con Porto Maw. Le stazioni spaziali sono imponenti, ben armate e possono generalmente assicurare la propria difesa contro delle piccole flotte di razziatori, supportando il grosso dei combattimenti attorno al loro sistema. Nel corso della Guerra Gotica, il controllo delle stazioni capaci di riparare e riarmare dei vascelli da guerra era di una importanza vitale e queste divennero rapidamente il punto centrale di numerose offensive. Il porto Chrysalis d'Arimaspia fu teatro di diciotto scontri tra il 150 e il 153.M41, nei quali vide una feroce battaglia tra Marine rinnegati e personale della Flotta.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Défense/8	0	0	2	5+	4
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO		
Batterie artiglieria	60cm	12	360°		
Batterie Laser	30cm	3	360°		
Ponti di lancio	Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadriglie	-		

FORTEZZA BLACKSTONE 400pt



Le potenti Fortezze Blackstone formarono la strategia navale di base della Flotta Imperiale ed erano la ragione della sua presenza nel Settore Gotico. Ad eccezione di Porto Maw, ogni sotto settore era basato su una delle Fortezze, queste erano le basi principali. Anche se interamente disattivate, le forze imperiali potevano utilizzare le Fortezze Blackstone: l'Adeptus Mechanicus collegò innumerevoli sistemi d'armamento alla loro fonte d'energia extraterrestre e sconosciuta, adattando vaste sale per fare ponti di lancio ed installando delle torrette di difesa su tutta la loro superficie. Anche se la Flotta le giudicava impredibili, furono alla fine conquistate da Abaddon. Questi scoprì un metodo per tagliare le fonti di energia, rendendo le loro armi e le loro torrette inutili. Una volta disattivate, si trovarono senza difese contro il fuoco nemico ed incapaci di resistere ad un abbordaggio determinato. Alla fine della Guerra Gotica, le Fortezze Blackstone, ancora sotto il controllo imperiale si autodistrussero e si ignora se lo fecero anche quelle catturate da Abaddon.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Difesa/16	0	0	6	5+	6
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO		
Batterie artiglieria	60cm	20	360°		
Batterie Laser	60cm	4	360°		
Ponti di lancio	Caccia : 30cm Bombardieri: 20cm	8 squadriglie	-		

DIFESE A TERRA

Queste difese possono essere piazzate su un tavolo di orbita bassa. Sono tutte terrestri e devono quindi essere schierate in contatto con il bordo del tavolo che rappresenta il suolo. I silo di difesa laser e di missili hanno un arco di fuoco opposto al suolo e orientato verso lo spazio. Le difese d'orbita bassa non possono in alcun caso attaccare un vascello che non è su un tavolo d'orbita bassa. In particolare, notate bene che le armi di supporto lanciate da esse non possono raggiungere l'orbita alta: la quantità di carburante consumata le renderebbe praticamente inutili una volta raggiunta l'orbita alta.

SILO DI DIFESA LASER 15pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	0	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie Laser		60cm	3	Fronte

Queste enormi installazioni montano armi immense capaci di raggiungere bersagli situati a centinaia di chilometri dal loro pianeta, ma questi laser necessitano ancora più energia delle batterie laser dei vascelli per compensare l'inevitabile perdita di potenza dovuta alla dissipazione naturale del raggio nell'atmosfera. Queste installazioni sono generalmente sotterranee, dettaglio che le permettono di beneficiare della protezione di decine di metri di roccia oltre ai muri rinforzati del silo stesso.

SILO DI MISSILI 5pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	0	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri		30cm	6	Fronte

Esistono diversi tipi di sistemi di difese a terra che utilizzano missili. Alcuni non sono altro che semplici tubi lanciamissili interrati nella superficie del pianeta che lasciano guidare il cervello automatizzato del missile fino al suo bersaglio. Altri sono delle rampe mobili che possono accompagnare le armi a terra e fornire una protezione anti orbitale, ricorrendo generalmente ad un sistema di guida a lunga gittata per individuare i vascelli nemici in avvicinamento e indirizzare gli enormi proiettili verso i loro obiettivi.

BASE AEREA 20pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	0	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Ponti di lancio		Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadriglie	-

Numerosi caccia e bombardieri sono concepiti per operare ugualmente bene nello spazio che in una atmosfera. Lanciandosi dalle loro piste di decollo o da rampe di lancio sotterranee, questi velivoli d'attacco possono lasciare il pianeta per attaccare i vascelli schierati in orbita bassa o per intercettare siluri e bombardieri lanciati contro le difese a terra.

“L'aspetto piu' importante per un buon assalto planetario e' di assicurare il passaggio delle navette e dei moduli d'atterraggio. La minaccia piu' grande risiede nelle difese a terra.”

Dogma di Addestramento della Flotta Imperiale.

LISTA DELLE DIFESE DEL SETTORE GOTICO

DIFESE ORBITALI

Piattaforma orbitale di laser di difesa . . .	30pt
Batterie di siluri orbitali	30pt
Piattaforma orbitale d'artiglieria	30pt
Mina orbitale	5pt
0-2 Campo minato	40pt
0-6 Nave Incendiaria	10pt
Nave planetaria	20pt
Nave da difesa	60pt
Attracco Orbitale	90pt
Stazione Spaziale	150pt
Fortezza Blackstone	400pt

DIFESE A TERRA

0-8 Silo di difesa laser	15pt
0-8 Silo di missili	5pt
0-4 Base aerea	20pt

"Contemplai la stanza delle cuccette, non piu' larga di cinque passi per lato, dove ventidue di noi dovevano mangiare, dormire e vivere senza alcuna privacy. Due grossi tavoli di metallo occupavano la maggior parte dello spazio disponibile, ridotto ulteriormente da un verricello d'artiglieria in un angolo e da macchinari in un altro. Il pezzo era situato all'estremita' di una delle piattaforme di tiro, cio' significava che uno dei muri era convesso diminuendo maggiormente lo spazio. Proprio sopra di me, una massa di tubi, fili e condotti uscivano dalla paratia. Il muro era percorso da oblo' che potevano essere chiusi con coperchi di metallo in situazione di combattimento. Ognuno sorvegliava gelosamente la sua cuccetta, ma finii per comprendere per quale ragione nessuno voleva la mia: il condotto di ventilazione situato vicino alla mia testa era il passaggio preferito dei ratti quando si spostavano da un ponte all'altro."

Artigliere Johans, Piattaforma XXI, rete di difesa di Porto Maw.



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 disabilitato, 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 poiché 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'Impeatore 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 ELGAR

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

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 dovete 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  , almeno in teoria, capace di condurre un vascello ovunque entrando nel Warp. Il suo lavoro   inoltre reso pi  facile da certe vie stabilite che possono anche permettere a delle navi senza Navigatore di effettuare balzi pi  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 pi  rapidamente e con molta pi  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 poiché 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 un 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 *Aggiungimento*.
- 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 devatanti. 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 torpedini 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.

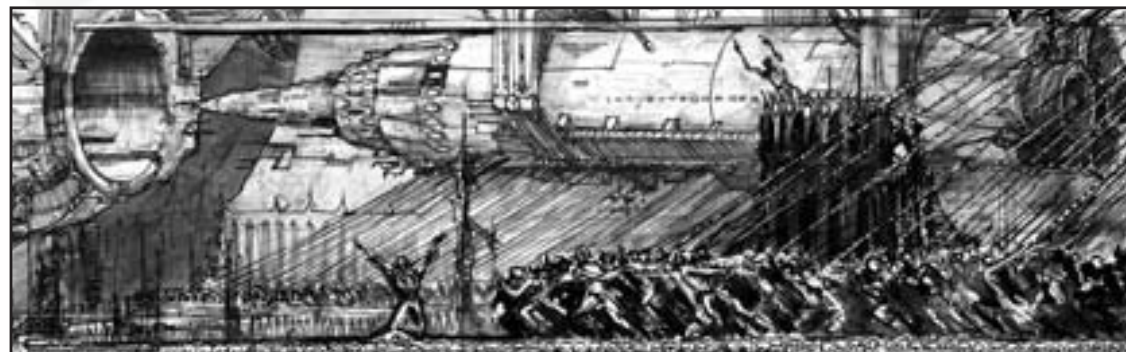
SPACE MARINES

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 (indicatelo 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 Chaos 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 15cm 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 Chaos (con un marchio del Chaos se lo desiderate) al vostro registro di flotta.
- 6 Un distaccamento di Space Marines del Chaos 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 Chaos si radunano ai vostri fianchi. La vostra nave ammiraglia e ogni altra nave che trasporta un Signore del Chaos guadagna un bonus di +1 per tutti gli abordaggi nei quali è coinvolta fino alla fine della campagna.
- 8 Le legioni del Chaos 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 Chaos. 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 Chaos su una delle vostre navi. Nella prossima battaglia, può ricevere gratuitamente una Ricompensa del Chaos, come se un Maestro della Guerra o un Signore del Chaos si trovasse a bordo (questo può essere combinato con le Ricompense del Chaos di un Maestro della Guerra o un Signore del Chaos).
- 11 Gli dei del Chaos 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 Chaos 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 base.

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

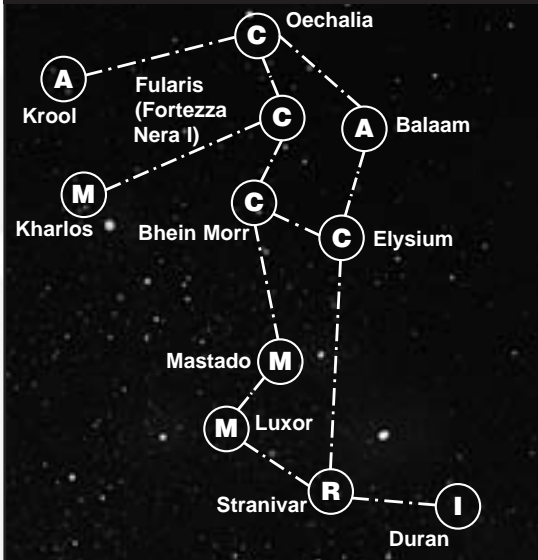
diversi pianeti ma sono classificati per il potere politico e le risorse principali. Il tipo di sistema influenzerà la quantità di danni che possono riparare e il livello delle difese orbitali.

Note

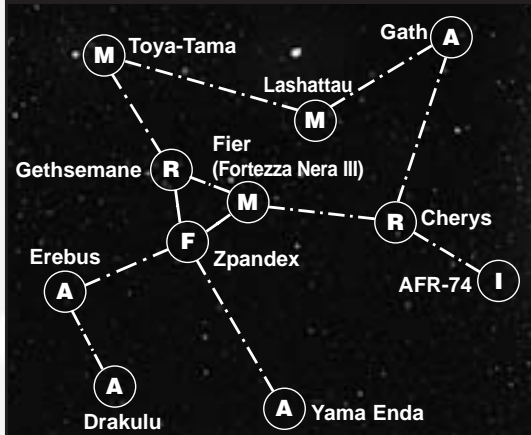
Fortezze Blackstone: Abbiamo segnalato sulle mappe la locazione di ogni Fortezza Blackstone. Se lo desiderate (ma non è d'obbligo), potete includere una Fortezza Blackstone nelle difese planetarie di quel sistema.

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.

Sotto-Settore 1-565/6/GS/NW – “Bhein Morr”



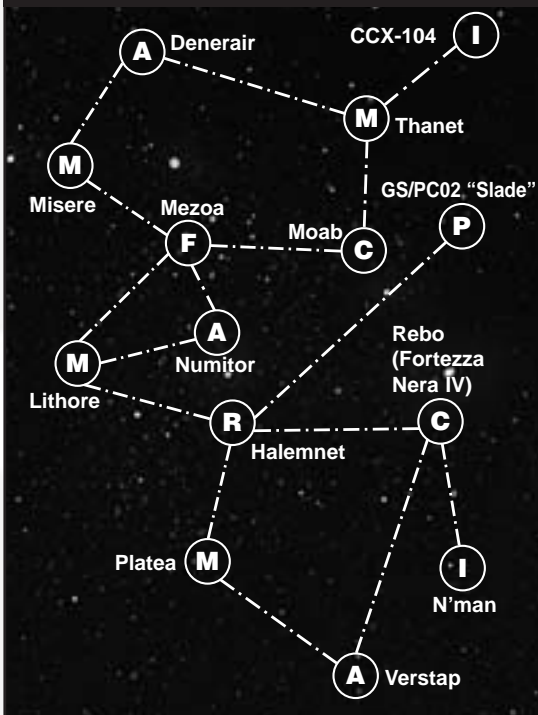
Sotto-Settore 127/23/GS/SSW – “Gethsemane”



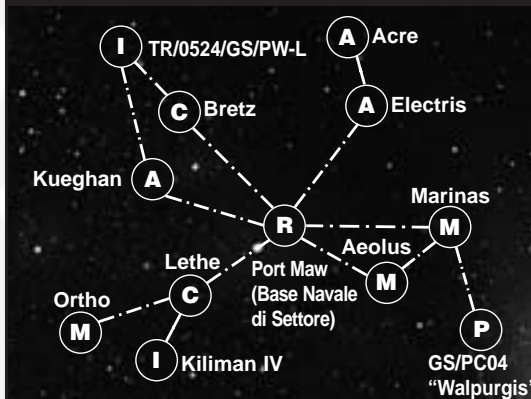
Sotto-Settore 1-565/6/GS/NW – “Lysades”



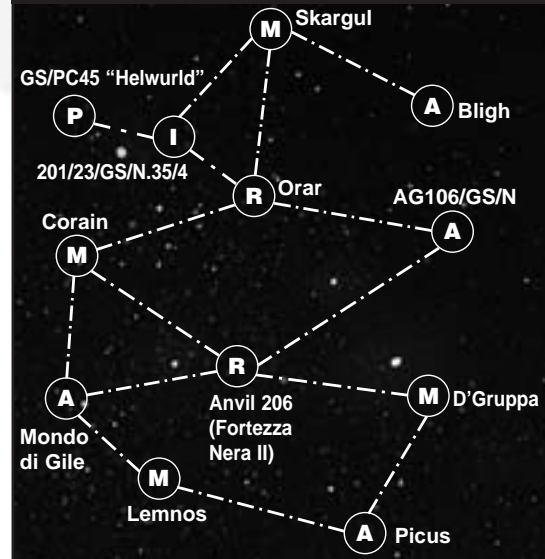
Settore 199/64/GS/NE – “Ammasso del Ciclope”



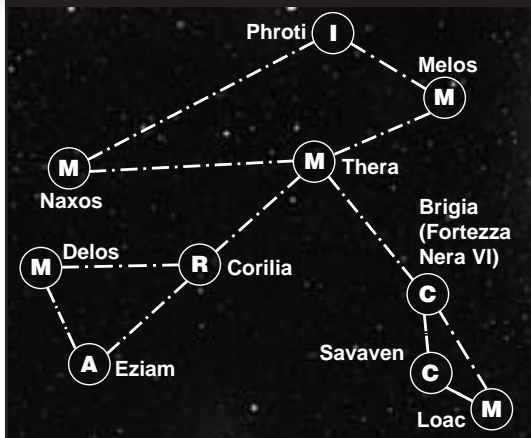
Sotto-Settore 199-1/1/GS/E – “Port Maw”



Sotto-Settore 201/23/GS/S – “Orar”



Sotto-Settore 231/0-4/GS/SW – “Distretto Quinrox”



Legenda Mappe di Sotto-Settore

- | | | |
|-------------------------|-------------------------------|---------------------|
| P Colonia penale | M Monde miniera | A Agri-mondo |
| R M.formicaio | I Sistema disabilitato | |
| 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

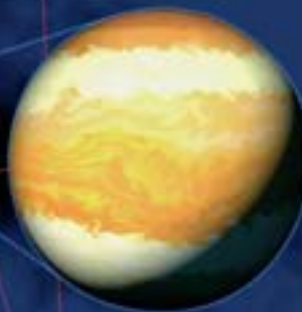
INDICE DATA

Fich. Inquisition a/0lgw
Forze presenti
Frasi 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

TAMAHL SECTOR

GOTHIC SECTOR

Ammasso del Ciclope

Passaggio di Tamahl

Basse Lysades

Scala d'Archon

Pulsars

Lysades

Passaggio di Lysades

Grande Bolo

Nova d'Allas

Porto Maw

Via di Bhein

Verso il centro della galassia

Bhein Morr

Pulsars

Cammino del Fuoco

Distretto di Quinox

Gethsemane

Nebulosa di Graildark

Nube d'Angelique

Passaggio d'Orar

Orar

Anvil 206

Profondita' di Hammerhead

Terra



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 Supporto. 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 è fallito, nessun'altra nave potrà effettuare un ordine speciale per il resto del turno.

AVANTI TUTTA



Velocità: Max+4D6cm
Virate: Nessuna
Armi: Meta' effetto
Unit di Supporto: Normale

INDIETRO TUTTA



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

NUOVA ROTTA



Velocità: Da meta' a max
Virate: Fino a due
Armi: Meta' effetto
Unit di Supporto: Normale

AGGANCIAMENTO



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

RICARICA SUPPORTI



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

PREP. ALL'IMPATTO



Velocità: 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.
Unit 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 finché non verrà riparato.
3	+0	Armamento di Dritta Danneggiato. Non potrai usarlo finché non verrà riparato.
4	+0	Armamento di Sinistra Danneggiato. Non potrai usarlo finché non verrà riparato.
5	+0	Armamento di Prua Danneggiato. Non potrai usarlo finché non verrà riparato.
6	+1	Sala Macchine Danneggiata. Non puoi virare finché 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 finché 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 LINEA	NAVI DI SCORTA	
DI TRAVERSO				NAVI DI LINEA	NAVI DI SCORTA
SPECIALE *	DIFESE				U. SUPPORTO
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 più' di 30cm:
slitta di una colonna a destra
- > Bersaglio coperto da Segn. Imp.:
slitta di una colonna a destra

ORIENTAMENTO DEL BERSAGLIO



Note: Per comodità, 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.

