

# SEGMENTUM SOLAR, FLOTTA DEL SETTORE ARMAGEDDON

## COMANDANTE DI FLOTTA

### 0-1 comandante di flotta

*La tua flotta può includere un comandante affinché la guidi. Se la tua flotta vale più di 750 punti deve necessariamente includere un comandante di flotta*

Viceammiraglio (D 8) . . . . .	50 pt
Ammiraglio (D 9) . . . . .	100 pt
Ammiraglio di Settore (D 10) . . . . .	150 pt
Maestro di flotta (D 10) . . . . .	50 pt

Il tuo comandante di flotta acquisisce un singolo rilancio incluso nel suo costo in punti, e può comprarne altri se lo si desidera. Il costo dei tuoi rilanci dipende dal comandante scelto (non puoi scegliere di acquistare i rilanci del Maestro di Flotta se la tua flotta è comandata da un Ammiraglio).

### Rilanci dell'Ammiraglio

Un rilancio extra . . . . .	25 pt
Due rilanci extra . . . . .	75 pt
Tre rilanci extra . . . . .	150 pt

### Rilanci del Maestro di Flotta

Un rilancio extra . . . . .	25 pt
Due rilanci extra . . . . .	50 pt
Tre rilanci extra . . . . .	75 pt

**Nota:** I compiti dei comandanti furono condivisi fra gli ufficiali della Marina Imperiale e le loro controparti Space Marine durante la Terza Guerra di Armageddon. Finché Almeno un Battle Barge Space Marine fa parte della tua flotta puoi scegliere un Maestro di Flotta, che sarà sempre assegnato ad un Battle Barge e non può essere assegnato ad una nave non Space Marine. Finché la flotta include almeno una nave di linea Imperiale essa può avere un Viceammiraglio, un Ammiraglio o un Ammiraglio di Settore, che sarà sempre assegnato ad un vascello della Marina Imperiale e non potrà essere assegnato ad un vascello Space Marine.

## NAVI DI LINEA

### Navi da Battaglia

*Puoi includere fino a una nave da battaglia nella tua flotta ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia.*

Nave da batt. Imperiale Classe Emperor . . . . .	345 pt
Nave da batt. Imperiale Classe Apocalypse . . . . .	365 pt
Nave da batt. Imperiale Classe Oberon . . . . .	335 pt
Battle Barge Space Marine* . . . . .	425 pt

*\*I vascelli Space Marine non possono formare squadroni con vascelli Space Marine.*

### Incrociatori da Battaglia

*Puoi includere fino a un incrociatore da battaglia nella tua flotta per ogni incrociatore.*

Incrociatore da batt. Imperiale Classe Mars . . . . .	270 pt
Incrociatore da batt. Imperiale Classe Armageddon . . . . .	245 pt

### 0-12 Incrociatori

Incrociatore Imperiale Classe Lunar . . . . .	180 pt
Incrociatore Imperiale Classe Tyrant . . . . .	185 pt
Incrociatore Imperiale Classe Gothic . . . . .	180 pt
Incrociatore Imperiale Classe Dictator . . . . .	220 pt
Incrociatore d'Attacco Space Marine* . . . . .	145 pt
Incrociatore leggero Classe Endeavour . . . . .	120 pt
Incrociatore leggero Classe Endurance** . . . . .	120 pt
Incrociatore leggero Classe Defiant** . . . . .	130 pt

*\*\*I vascelli Space Marine non possono formare squadroni con vascelli Space Marine.*

*\*L'Endurance e il Defiant sono varianti rare dell'Endeavour, essendo stati costruiti e inseriti nelle flotte come rimpiazzo premio durante la Terza Guerra di Armageddon, il mondo forgia di Voss ha inevitabilmente prodotto molti più Endeavour che entrambe delle due varianti. Per questa ragione, il numero di vascelli classe Endurance e Defiant insieme non può superare il numero di incrociatori leggeri classe Endeavour presenti nella flotta.*

## SCORTE

*Puoi includere un qualsiasi numero di navi di scorta nella tua flotta.*

Fregata Imperiale Classe Falchion . . . . .	35 pt
Fregata Imperiale Classe Firestorm . . . . .	40 pt
<i>Vascelli da Attacco Rapido Space Marine</i>	
Firestorm* . . . . .	45 pt
Sword* . . . . .	40 pt
Cobra* . . . . .	35 pt
Cacciatorepediniere Classe Hunter* . . . . .	40 pt
Fregata Classe Gladius* . . . . .	45 pt
Fregata Classe Nova* . . . . .	50 pt

*\*I vascelli Space Marine non possono formare squadroni con vascelli Space Marine.*

## SUPPORTI

Ogni nave della Marina Imperiale equipaggiata con baie di lancio può decidere di lanciare un insieme di intercettori Fury e bombardieri Starhawk. Una nave da battaglia classe Emperor o classe Oberon può trasportare navi d'assalto Shark per il costo addizionale di +5 punti. Le navi con tubi di lancio per i siluri sono armate con normali siluri.

I vascelli Space marine con baie di lancio trasportano Cannoniere Thunderhawk. Le navi Space Marine con tubi di lancio per siluri sono armate con siluri normali e siluri da abbordaggio.

## RISERVE

Come le altre flotte, le flotte del settore di Armageddon possono includere riserve. Ad ogni modo, è importante notare che a dispetto dei vascelli Space Marine presenti nella lista, questa rimane una flotta della Marina Imperiale e di conseguenza può scegliere le sue riserve esclusivamente dalle liste delle flotte della Marina Imperiale, non da quelle Space Marine. Inoltre, le flotte della Marina Imperiale che scelgono delle riserve da questa lista non possono scegliere vascelli Space Marine.

# FLOTTE BASTIONE DEL SEGMENTUM OBSCURUS

## LE FLOTTE BASTIONE

Anche all'interno di un singolo segmentum, le flotte da battaglia possono variare notevolmente da settore a settore, avendo preso forma durante il corso dei millenni e rispondendo ai particolari bisogni e circostanze di ogni zona.

Per esempio, la Flotta da Battaglia Gotica rappresenta una componente delle flotte del Segmentum Obscurus, come i suoi vicini, Tamahl e Odessa; allo stesso modo per le flotte da battaglia più distanti Cadia, Agripinaa, Scarus e Corona. Nonostante tutte queste flotte da battaglia condividano lo stesso segmentum di appartenenza e si affidino agli stessi mondi forgia e basi navali, permangono comunque una grande variabilità fra di esse.

In particolare le flotte da battaglia Cadia, Agripinaa, Scarus e Corona, sono collettivamente conosciute come Flotte Bastione. Queste flotte vengono spesso assegnate a guardia della regione di spazio attorno all'Occhio del Terrore, o Settore Oculare come talvolta vengono definite queste zone di frontiera. Per loro natura, le Flotte Bastione sono fra le più estese e ben equipaggiate di tutto l'Imperium, costrette ad esistere in uno stato di guerriglia perpetua contro i frequenti razziatori provenienti dall'Occhio del Terrore. Di rado queste flotte vengono forzate ad unirsi in vaste armate per respingere la temibile minaccia di una Crociata Nera, per questo mantengono sempre un sostanziale numero di riserve sempre pronte all'azione.

"Cadia, Agripinaa, Belis Corona - questi sono i mondi che si ergeranno come portali fermamente chiusi posti fra le impenetrabili mura che noi, la Marina Imperiale, dobbiamo ora erigere."

## COMANDANTE DI FLOTTA

### 0-1 Ammiraglio

*Potete includere un Ammiraglio nella flotta, questo deve essere assegnato ad una nave modificando la Disciplina con i valori indicati qui sotto. Una flotta che supera il valore di 750 punti, deve includere un ammiraglio a comandarla.*

Viceammiraglio (D 8) . . . . .	50 pt
Ammiraglio (D 9) . . . . .	100 pt
Ammiraglio di Settore (D 10) . . . . .	150 pt

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

Un rilancio extra . . . . .	25 pt
Due rilanci extra . . . . .	75 pt
Tre rilanci extra . . . . .	150 pt



## NAVI DI LINEA

### Navi da Battaglia

*Potete includere una nave da battaglia nella vostra flotta ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia. Gli incrociatori pesanti non vengono considerati in questo conteggio.*

Nave da batt. Classe Apocalypse . . . . .	375 pt
Nave da batt. Classe Emperor . . . . .	345 pt
Nave da batt. Classe Retribution . . . . .	365 pt

### Incrociatori da Battaglia e Incrociatori Pesanti

*Potete includere un incrociatore da battaglia o un incrociatore pesante per ogni due incrociatori presenti nella vostra flotta.*

Incrociatore da batt. Classe Armageddon . . . . .	245 pt
Incrociatore da batt. Classe Mars . . . . .	270 pt
Incrociatore da batt. Classe Overlord . . . . .	235 pt
Incrociatore pesante Classe Vengeance . . . . .	230 pt
Incrociatore pesante Classe Avenger . . . . .	200 pt
Incrociatore pesante Classe Exorcist . . . . .	230 pt

## 0-12 Incrociatori

Incrociatore Classe Dictator . . . . .	220 pt
Incrociatore Classe Tyrant . . . . .	185 pt
Incrociatore Classe Lunar . . . . .	180 pt
Incrociatore Classe Gothic . . . . .	180 pt
Incrociatore leggero Classe Dautless . . . . .	110 pt
Incrociatore leggero Classe Endeavour . . . . .	120 pt
Incrociatore leggero Classe Endurance* . . . . .	120 pt
Incrociatore leggero Classe Defiant* . . . . .	130 pt

*\*\*Gli Incrociatori classe Endurance Defiant sono varianti rare della classe Endeavour. Per questa ragione, il numero di vascelli classe Endurance e Defiant insieme non può superare il numero di incrociatori leggeri classe Endeavour presenti nella flotta.*

## SCORTE

*Potete includere un qualsiasi numero di navi di scorta nella vostra flotta.*

Fregata Classe Firestorm . . . . .	40 pt
Fregata Classe Sword . . . . .	35 pt
Cacciatorpediniere Classe Cobra . . . . .	30 pt



## SUPPORTI

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 aggiuntivo di +5 punti. Le navi dotate di tubi per siluri sono equipaggiate con siluri ordinari.

"Titano, Marte e l'Antica Terra - questi sono gli sfavillanti palazzi all'interno dei quali dovremo impedire l'accesso di intruso alcuno. E così sia; saremo il bastione dell'umanità intera."

- Discorso dell'Ammiraglio Quarren agli albori della Tredicesima Crociata Nera di Abaddon

**FLOTTA DA BATTAGLIA CADIANA**

Le costanti incursioni attorno ai Cancelli Cadiani obbligano la Flotta da Battaglia Cadia ad essere altamente più attiva di molte altre flotte. L'intero settore esiste praticamente in un continuo stato di allerta, quindi la richiesta di forza lavoro e risorse è enorme. Vaste schiere di nuovi ed inesperti marinai devono frequentemente essere sostituite a quelli caduti nei ripetuti scontri (molti di loro provenienti da mondi all'interno del settore Cadiano stesso come Vigilantum e Macaria). Per questo, le navi e gli squadroni della Flotta da Battaglia Cadia devono lanciare 2 dadi ed accettare il risultato più basso quando si determina la Disciplina.

Tuttavia, coloro che sopravvivono ai primi difficili anni del servizio militare attorno al settore Cadiano maturano rapidamente fino a diventare alcuni fra gli ufficiali più capaci nell'Imperium. Per rappresentare questo la Flotta da Battaglia Cadia usa la seguente lista di flotta.

**0-5 Capitani Veterani**

*Puoi includere fino a cinque Capitani Veterani nella tua flotta. Ogni Capitano Veterano deve essere assegnato ad una singola nave ed aumenta la sua Disciplina di +1.*

Capitano Veterano (D +1) . . . . . 50 pt

Puoi decidere a quale nave assegnare un Capitano Veterano anche dopo aver effettuato i tiri per la determinazione della Disciplina. Le navi assegnate ad un Capitano Veterano devono essere poste in uno squadrone (le loro abilità sono troppo preziose per essere sprecate su navi solitarie). Anche gli squadroni di navi di scorta possono avere un Capitano Veterano, in questo caso l'intero squadrone riceve il bonus alla Disciplina. Dovresti comunque contrassegnare la nave su cui il Capitano Veterano viene imbarcato, in quanto se questa viene distrutta l'intero squadrone perde il bonus.

Un Capitano Veterano possiede un rilancio incluso nel suo costo in punti che può essere usato solo per il suo vascello o per un'altra nave appartenente allo stesso squadrone.

**LE FLOTTE DI RISERVA DEL SEGMENTUM OBSCURUS**

Come per tutte le zone altamente militarizzate, è importante per la Marina Imperiale mantenere sostanziali riserve di vascelli attorno all'occhio del Terrore, pronti ad essere schierati come rinforzi dovesse presentarsi il bisogno. Anche se è possibile disporre di vascelli sempre pronti all'uso, la Flotta da Battaglia Obscura semplicemente non possiede la manodopera necessaria per lasciare equipaggi di riserva completi stazionati in queste navi. Infatti interi porti sono riempiti con file e file di silenziosi vascelli inattivi, spesso contenenti classi di navi ormai obsolete o in scarso numero. In tempi di grande necessità queste navi saranno di nuovo messe in servizio ed equipaggiate con marinai provenienti da vascelli in avaria o distrutti o addirittura composti da nuove reclute frettolosamente raggruppate, di conseguenza l'equipaggio difficilmente avrà qualche familiarità con la nuova nave. Quindi un redirezionamento ad una flotta di riserva è un compito snervante, che costringe un marinaio ad addentrarsi in un vascello sconosciuto rimasto dormiente per secoli. Queste flotte sono marchiate da molta superstizione e, forse per questo motivo, è tutt'altro che raro notare strani comportamenti da parte dell'equipaggio e del vascello stesso.

Le flotte di riserva vengono usate dalla Marina Imperiale con riluttanza e nelle situazioni più disperate; un'invasione della dimensione della Tredicesima Crociata Nera di Abaddon senza dubbio si qualifica esattamente come tale - la più terribile delle situazioni, i tempi più disperati.

Se lo desideri, puoi utilizzare una Flotta di Riserva della Flotta da Battaglia Obscura, composta seguendo la lista della flotta nella pagina precedente. In aggiunta, puoi utilizzare le regole sulle Riserve per selezionare altri vascelli Imperiali non presenti nella tua lista. Comunque, dato che una flotta di riserva contiene anche vascelli rari o decisamente vecchi, puoi anche scegliere le tue riserve selezionandole dalla seguente lista di vascelli del Caos:

Incrociatore Pesante classe Repulsive  
 Incrociatore Pesante classe Executor  
 Incrociatore da Battaglia classe Hades  
 Incrociatore classe Murder  
 Incrociatore classe Carnage

Queste vascelli di "riserva" vengono selezionati nella solita maniera, quindi per ogni 3 navi di un certo tipo scelte dalla lista di flotta principale, puoi scegliere un altro vascello dello stesso tipo da un'altra lista Imperiale, o dalla suddetta lista di vascelli del Caos (ma non da entrambe).

I vascelli di riserva seguono tutte le loro normali regole e mantengono i loro particolari tipi di supporti (p.e. i supporti del Caos sono utilizzati solo su navi del Caos scelte da una flotta di riserva) ma non puoi scegliere nessuna delle varianti descritte nelle classi di navi, in quanto queste modifiche appartengono a vascelli traditori e quindi non più in servizio nella Marina Imperiale.

**Strani Avvenimenti**

In una flotta di riserva, tutti i vascelli sono soggetti ad alcuni eventi inaspettati, come panico di massa ed addirittura ammutinamento della ciurma, rumori inspiegabili, sconcertanti avvistamenti e rilevamenti dei sensori o incidenti e malfunzionamenti degli strumenti di bordo. Quando una qualsiasi nave in una flotta di riserva ottiene un doppio in un test di disciplina diventa inaffidabile per tutto il resto della partita. Le navi inaffidabili non continueranno a combattere se ridotte in avaria. I vascelli in avaria tenderanno il disingaggio in ogni tumo e, se falliscono, fuggiranno verso il più vicino bordo del tavolo. Se un vascello in una flotta di riserva fallisce il test di disciplina ottenendo un numero doppio, non solo diventerà inaffidabile ma non potrà eseguire alcuna azione durante il turno in corso tranne che muovere della sua distanza minima in linea retta.

Contro una flotta del Caos, dove i seguaci degli Dei Oscuri sono capaci di esercitare la loro influenza contro i loro già instabili avversari, gli eventi imprevisi possono essere ben più devastanti. In una battaglia contro una flotta del Caos, un vascello che è diventato inaffidabile ed ottiene un secondo numero doppio in un test di disciplina deve tentare il disingaggio il prima possibile esattamente come se fosse stato ridotto in avaria (e continuerà a comportarsi così per il resto della partita). Se il secondo numero doppio comporta anche il fallimento del test di disciplina, la nave diserta immediatamente e passa sotto il controllo del giocatore del Caos fino al termine dello scontro! In questo caso i punti vittoria non vengono assegnati a nessuno dei giocatori, a prescindere da cosa succederà in seguito alla nave.

# LISTA DELLA FLOTTA SPACE MARINE DEL CODEX ASTARTES

## COMANDANTE DI FLOTTA

### 0-1 Maestri di Flotta

*Puoi includere 1 Maestro di Flotta. Se la tua flotta include un Battle Barge, il Maestro deve essere assegnato a questa nave piuttosto che ad un Incrociatore d'Attacco. Se la flotta supera i 750 punti, il Maestro di Flotta deve essere incluso per comandarla.*

Maestro di Flotta (D 10) . . . . . 50 pt

Puoi acquistare dei rilanci aggiuntivi per il tuo Maestro di Flotta.

Un rilancio . . . . . 25 pt

Due rilanci . . . . . 50 pt

Tre rilanci . . . . . 75 pt

In aggiunta, la nave del Maestro di Flotta può trasportare una squadra d'abbordaggio Terminator ad un costo di +50 punti. Presi dall'elitaria Prima Compagnia ed equipaggiati con le armature migliori conosciute dall'uomo, i Terminator sono i migliori della galassia nei combattimenti nave a nave. Una volta per battaglia

puoi usare i terminator in un attacco di teletrasporto. Si applicano tutte le normali regole per il teletrasporto (vedi il libro delle regole di Battlefleet Gothic) ad eccezione che questo assalto può essere fatto in aggiunta ad un normale attacco di teletrasporto in quel turno. I Terminator lanciano 2 dadi per il loro attacco mordi e fuggi ed applicano entrambi i risultati (incluso il bonus di +1 in quanto Space Marine). Una volta che i Terminator hanno eseguito il loro attacco, non potranno più essere utilizzati per il resto della battaglia.

## NAVI DI LINEA

### 0-3 Battle Barge

*Puoi includere nella tua lista un Battle Barge degli Space Marine per ogni parte, anche se incompleta, di 1,000 punti di flotta.*

Battle Barge Space Marine . . . . . 425 pt

### 0-10 Incrociatori

Incrociatori d'Attacco Space Marine . . . . . 145 pt

## SCORTE

Vascelli d'attacco rapido (Firestorm) . . . . . 45 pt

Vascelli d'attacco rapido (Sword) . . . . . 40 pt

Vascelli d'attacco rapido (Cobra) . . . . . 35 pt

Cacciatorpediniera Classe Hunter . . . . . 40 pt

Fregata Classe Gladius . . . . . 45 pt

Fregata Classe Nova . . . . . 50 pt

## SUPPORTI

Ogni nave con baie di lancio trasporta Cannoniere Thunderhawk. Vascelli armati con tubi di lancio sono equipaggiati con siluri normali e siluri d'abbordaggio.

"...Ed essi non conosceranno la paura."

- Motto Fondatore  
dell'Adeptus Astartes



# FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES



Il forte stellare classe Ramilies ha rappresentato un perno vitale nelle strategie Imperiali sin dai primi giorni della Grande Crociata. Fu progettato, in accordo con le leggende del Mechanicus, dal precedentemente sconosciuto Artisan Magos Lian Ramilies a partire da materiali SPM catturati nella purificazione del "Mondo Roccia" Ulthax. Il sistema di conduzione d'energia iper-plasmatica utilizzato dal Ramilies viene tuttora compreso a malapena dai Tecnopreti, ma grazie al sistema SPM è ancora riproducibile ed ha un'autonomia garantita di oltre 3.000 anni. Il più grande vantaggio del Ramilies sta nella capacità dei suoi potenti generatori di erigere una Sfera-Warp intorno all'intera struttura permettendo, con l'aiuto di diciassette Navigatori ed una flotta di rimorchiatori, navi di rifornimenti, vascelli da guerra e di sistema, di entrare nel Warp ed essere trainato verso differenti

sistemi stellari. Questa operazione, sempre rischiosa, ha causato la perdita di oltre 1,200 forti stellari Ramilies nei loro 10 millenni di servizio per l'Imperatore. Tuttavia questi viaggi hanno scorciato le campagne Imperiali di anni ogni volta permettendo alle flotte Imperiali di portare strutture di riparazione, comando e rifornimento direttamente sulle prime linee, risparmiando alle navi lunghi tragitti di ritorno a basi di supporto temporanee od omeggi di riparazione ben distanti dalla zona di guerra.

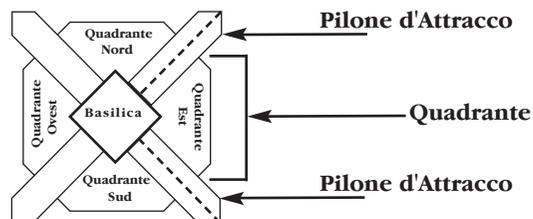
Il Ramilies stesso è pesantemente armato, come si addice al suo ruolo, perfettamente capace di competere con una flotta attaccante in caso di bisogno. Occasionalmente vengono designati come stazioni di bombardamento orbitale permanenti su mondi in guerra, o come parte delle difese di un sistema di importanza vitale. Si prevede che Cypra Mundi includerà da sei ad otto di queste gigantesche fortezze come parte del suo anello orbitale. Alcune verranno utilizzate

come strutture di ricerca spaziale dall'Adeptus Mechanicus per progetti troppo segreti perchè possano essere portati avanti vicino ad un qualsiasi mondo abitato. Altri invece sono stati assegnati all'Inquisizione, per essere usati come fortezze nascoste da questa oscura e potente organizzazione. Nel corso dei secoli, forti stellari ribelli alterati in modo blasfemo sono stati avvistati in supporto alle flotte traditrici del Caos. Tale è la ripugnanza emanata da queste distorte parodie che esse vengono cacciate accanitamente dai capitani della Marina Imperiale, tuttavia l'ultima distruzione accertata di un forte ribelle viene datata nel M.39. Pirati Orkeschi hanno catturato almeno sei Ramilies ridotti parzialmente in avaria, l'ultima perdita accertata di recente nel famoso "Incidente Skaggerak" durante la revisione della flotta Obscurus nel 975.M41.

## REGOLE SPECIALI DEL FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES

## QUADRANTI

Il forte stellare Ramilies è così grande che le sue armi, punti struttura e difese sono divise in quattro "quadranti", rappresentanti i diversi lati della stazione spaziale. Quando il forte stellare subisce fuoco nemico, determinate quale quadrante viene colpito tracciando una linea retta dal piloncino della nave che fa fuoco fino al centro del forte. Allo stesso modo, quando un segnalino di supporto colpisce, l'attacco viene risolto contro il quadrante del forte con il quale è entrato in contatto.



## Sagoma

Il Cannone Nova ed il Cannone Armageddon possono infliggere D6 colpi solo contro il quadrante che si trova maggiormente sotto il foro della sagoma.

## Danni e Colpi Critici

Tutti i danni ed i colpi critici influenzano solamente il quadrante verso il quale sono stati diretti, a meno che non venga specificato diversamente. I quadranti vengono ridotti in avaria individualmente quando i loro punti struttura scendono a 6. Quando i punti struttura di un quadrante arrivano a 0 qualsiasi colpo ulteriore attraverso il relitto vagante e non causa nessun danno ulteriore, da ora in poi considerate quel quadrante del forte come un campo di asteroidi.

## Attacchi Mordi e Fuggi

Gli attacchi Mordi e Fuggi vengono risolti unicamente contro il quadrante sul quale sono stati diretti e non influenzeranno gli altri quadranti.

## Abbordaggio

Il Ramilies non può essere abbordato dalle navi. Sarebbero necessari interi reggimenti. l'unico vascello che può tentare l'abbordaggio di un Ramilies è uno Space Hulk, in quanto solo quest'ultimo possiede le truppe necessarie allo scopo.

## Controllo dei Danni

Anche il controllo dei danni viene eseguito individualmente. Sotto ogni punto di vista i quattro quadranti funzionano come stazioni individuali poste "una accanto all'altra". Il forte stesso viene distrutto solo quando tutti i quattro quadranti vengono ridotti a zero punti struttura, si dovrà quindi procedere con il lancio per i danni catastrofici sulla tabella esclusiva del Ramilies.

## SUPPORTI

I singoli quadranti hanno i loro personali supporti e li termineranno sul lancio di un numero doppio come di norma. Le armi della basilica godono di riserve illimitate di siluri, pertanto, non termineranno mai.

## SCUDI E SEGNALINI D'IMPATTO

Ogni quadrante ha i propri scudi; quando piazzate dei segnalini d'impatto metteteli in contatto con il relativo bordo della bassetta del forte. Nella Fase Finale eliminate D6 segnalini per l'intero forte, non un D6 per ciascun quadrante.

## ATTRACCO

Navi alleate in contatto con il modello del Ramilies possono fermare il loro movimento come se fossero in un campo gravitazionale. Se desiderano virare possono usare un ordine speciale di Indietro Tutta senza bisogno del test di disciplina. Se una nave è in contatto con uno dei quattro piloni d'attracco la nave guadagna 4 dadi extra da utilizzare per il controllo dei danni durante la battaglia e può ripristinare i supporti nel caso li avesse terminati, rimanendo in contatto con il pilone ed effettuando l'ordine speciale Ricarica Supporti per due turni consecutivi, ritornando carica nel terzo turno. Anche se attraccata la nave rimane può essere comunque bersagliata ed attaccata separatamente dal forte, tuttavia viene considerata in formazione ravvicinata con esso e segue la regola del fuoco di massa delle torrette, con i benefici ed i pericoli conseguenti. Per maggiori dettagli vedi pagina 158.

## ORDINI SPECIALI

A differenza della maggior parte delle difese, i controlli di comando e comunicazione del Ramilies sono superiori perfino a quelli di una nave da guerra. Per questo un Ramilies può usare i seguenti ordini di combattimento:

- Ricarica Supporti
- Agganciamento
- Prepararsi all'Impatto

I Ramilies sono generalmente manovrati da personale esperto quindi la Disciplina viene determinata come per una nave di linea. Un Ramilies gode di un singolo rilancio per i test di disciplina che può essere usato quando tenta di eseguire un ordine speciale. Ad un Ramilies infine può essere assegnato un Comandante di Flotta, in questo caso si usa il valore di disciplina di quest'ultimo ed il rilancio del forte si somma a quelli personali dell'ufficiale permettendo di applicarlo a tutta la flotta.

## ORDINI SUDDIVISI

Le comunicazioni interne del Ramilies permettono ai diversi quadranti di usare differenti squadroni e differenti ordini speciali simultaneamente. Allo scopo di assegnare ordini speciali al Ramilies il giocatore che lo controlla può di fatto dividere i quadranti in squadroni e, in seguito, assegnare a ciascun squadrone un ordine speciale.

Per esempio, il giocatore desidera assegnare l'ordine *Ricarica Supporti* ai quadranti Nord ed Est e l'ordine *Agganciamento* al Sud e all'Ovest. Vengono quindi effettuati solo due test di disciplina, un per coppia di quadranti. Se, nel corso del turno, il giocatore necessita di Prepararsi all'Impatto può farlo con un singolo quadrante lasciando i restanti liberi di ricaricare o agganciare nuovamente nel turno seguente.

Gli armamenti montati sulla Basilica centrale operano seguendo gli ordini speciali dell'insieme di tutti i quadranti, quindi è possibile che vengano ad essi assegnati tutti e tre gli ordini speciali all'unisono. Gli ordini *Prepararsi all'Impatto* dimezzano la potenza di fuoco e la forza dei supporti delle armi della Basilica come di consueto.

## FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES . . . . . 875 punti

**Disponibilità**

Il Ramilies è disponibile alle flotte Imperiali e del Caos, secondo le seguenti regole.

**Schieramento e Scenari**

Un Ramilies può essere schierato come una difesa orbitale o, al posto di un pianeta, in scenari appropriati come *Assalto Planetario*, *Exterminatus*, *Attacco a Sorpresa*, o *Cacciatore*, *Preda*. In un tale scenario le difese orbitali possono situarsi fino a 30cm da un forte stellare classe Ramilies. Un Ramilies viene acquistato con i punti della flotta, piuttosto che con le difese, per rappresentare la sua rarità ed importanza. Il Ramilies può essere usato in competizioni solo se in accordo con l'avversario (in fondo un'imboscata nel bel mezzo di uno scontro di flotta è improbabile), ma può dimostrarsi un'ottima "sorprendente scoperta" negli scenari arbitrari.

**Il Forte nelle Campagne**

In una campagna un Ramilies può essere ottenuto solo da un comandante con 11 o più punti di reputazione, eseguendo una richiesta che necessita di un 5+ per avere successo. Oppure, il comandante può rinunciare ad un mondo forgia od un pianeta alveare ottenendo la possibilità di sostituirli con un Ramilies. Il forte genera punti riparazione equivalenti ad una base pirata ed i giocatori possono tentare di attaccarlo allo stesso modo. In aggiunta alla generazione di punti riparazione il forte permette ad una nave di linea o squadrone di scorte ritirarsi per una riparazione di ritorno prima dell'inizio della prossima partita del giocatore con un 4+ su un D6. Se un Ramilies viene scoperto può essere spostato per prevenire ulteriori attacchi. Se il giocatore che lo possiede prende la decisione di muovere il forte deve lanciare un D6. Su un tiro di 1 il forte è perso nel Warp e deve essere eliminato dalla lista. Con 2 o più il forte si sposta con successo e deve essere trovato di nuovo prima di poter essere attaccato.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Difesa/12 per quadrante	0cm	0	4 per quadrante	5+	4 per quadrante
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO		
BATTERIE DEL QUADRANTE					
Batterie d'artiglieria	60cm	12	quadrante		
Batterie laser	60cm	5	quadrante		
Baie di lancio	Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadroni	-		
BATTERIE DELLA BASILICA					
Batterie d'artiglieria	45cm	4	Tutto intorno		
Tubi di lancio	30cm	9	Tutto intorno		

**TABELLA DEI COLPI CRITICI DEL FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES**

Danni		
2D6	Extra	Risultato
2-3	+0	<b>Batterie Laser danneggiate:</b> Gli armamenti laser del quadrante vengono messi fuori uso dal colpo. Questi non possono più fare fuoco fino a che il danno non viene riparato.
4	+0	<b>Armamento principale danneggiato:</b> Pesanti danni silenziano alcune delle batterie d'artiglieria del quadrante. Queste sparano a metà forza fino a che il danno non viene riparato.
5	+0	<b>Baie di Lancio colpite:</b> Le baie di lancio del quadrante vengono devastate da esplosioni. Nessun supporto può essere lanciato dal quadrante fino a che le baie non vengono riparate.
6	+1	<b>Reattore danneggiato:</b> Un reattore iper-plasmatico viene danneggiato disabilitando la griglia di potenza delle difese. Fino a che il danno non viene riparato gli scudi e le torrette del quadrante sono a metà potenza.
7	+0	<b>Fuoco!</b> I condotti dell'ossigeno vengono squarciati, appiccando incendi in vari compartimenti. Lancia per riparare (estinguere) il fuoco nella fase Finale, se non viene domato gli incendi causano 1 punto danno extra e continuano a divampare.
8	+D3	<b>Breccia nello scafo.</b> Un'enorme falla si apre nello scafo del quadrante causando carneficina fra la ciurma.
9	0	<b>Torre di Comando colpita.</b> Una delle torri di comando della centrale viene abbattuta. Il valore di Disciplina del Ramilies viene ridotto di -2. Questo danno non può essere riparato.
10	0	<b>Collasso degli Scudi.</b> I generatori degli scudi sovraccaricano. La potenza degli scudi del quadrante viene ridotta a 0. Questo danno non può essere riparato.
11	+D3	<b>Basilica penetrata!</b> La Basilica principale viene colpita, causando immane distruzione in quanto i siluri immagazzinati all'interno esplodono seminando devastazione. Tutti i quadranti subiscono D3 danni e le armi della Basilica sono perdute.
12	+D6	<b>Reattore colpito!</b> Il reattore al plasma centrale nel cuodel Ramilies viene colpito, tutti i quattro quadranti subiscono un D6 danni extra dalle risultanti onde d'urto e fughe di plasma. Determinate immediatamente un altro danno critico ed applicatelo al quadrante colpito.

**COLPI CRITICI DEL FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES**

Alcune delle piattaforme difensive più grandi come le stazioni spaziali ed il Ramilies hanno colpi multipli. Quando si tratta di subire danni, le difese con colpi multipli si comportano esattamente come le navi di linea. Come queste ultime possono subire colpi critici e venire ridotte in avaria una volta persi metà dei loro punti struttura. Ricordate che i colpi critici contro il Ramilies influenzano esclusivamente il quadrante contro cui sono stati inferti a meno che il risultato non specifichi diversamente. Il forte stellare classe Ramilies utilizza la speciale tabella dei colpi critici qui a fianco.

**DANNI CATASTROFICI DEL FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES**

Una volta che tutti i quadranti del Ramilies sono stati ridotti a 0 Punti Struttura lanciate un D6 per vedere qual'è il destino dell'enorme relitto.

**TABELLA DEI DANNI CATASTROFICI DEL FORTE STELLARE CLASSE RAMILIES**

Segn. Imp.		
D6	Supp.	Risultato
1-2	0	<b>Relitto:</b> La struttura principale della stazione sopravvive in qualche modo con parti intatte ed alcune tasche d'atmosfera. Nubi di gas e relitti bloccano la linea di fuoco attraverso il relitto del forte, considerate ogni movimento attraverso di esso come l'attraversamento di un campo d'asteroidi.
3	0	<b>Collasso Strutturale:</b> Il gigantesco forte collassa, l'area circostante viene saturata con enormi pezzi di relitto. Piazzate al posto del Ramilies un campo d'asteroidi di 15cm di diametro.
4-5	2D6	<b>Fusione del reattore iper-plasmatico:</b> Il sofisticato reattore del Ramilies esplose in maniera spettacolare. Risolvete 8 colpi di laser ad ogni nave entro 4D6cm. Tutti i supporti entro questa distanza vengono rimossi. Tutte le altre navi, difese e segnalini di supporto sul tavolo subiscono gli effetti di un'eruzione solare centrata sul forte, come descritto a pagina 47 del regolamento di Battlefleet Gothic. Infine il forte stesso viene rimpiazzato da 2D6 segnalini d'impatto.
6	0	<b>Implosione della sfera Warp:</b> L'enorme Ramilies viene trascinato nel Warp da un collasso istantaneo del suo generatore della sfera warp. Risolvete 4 colpi di laser ad ogni nave e segnalino di supporto entro 4D6cm. Quindi rimpiazzate il Ramilies con una Fessura Warp come descritto a pagina 45 del regolamento di Battlefleet Gothic. Tutti i supporti e le navi sul tavolo vengono immediatamente trascinate di 15cm verso la Fessura e, nel caso vi entrassero, verranno influenzate come descritto nelle regole per i Fenomeni Celesti.