

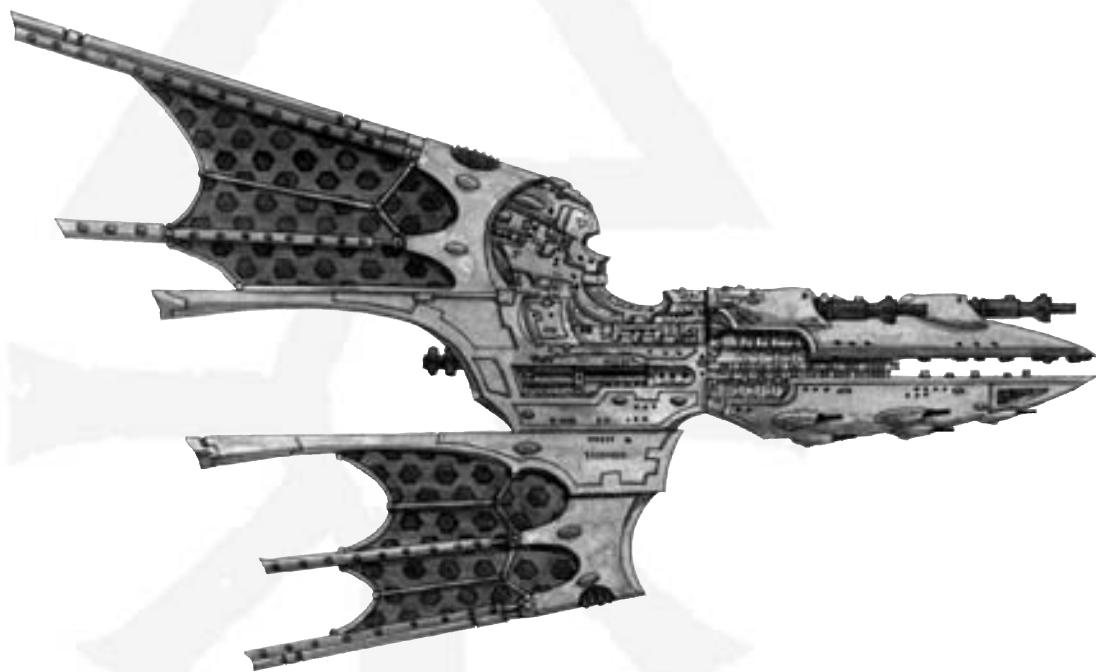
IL PIRATA & L'ALIENO:

VASCELLI ELDAR & ELDAR OSCURI



"E' PIU' FACILE CATTURARE LA LUCE STELLARE CHE PORTARE GLI ELDAR ALLA BATTAGLIA"

INCROCIATORE ELДАР CLASSE VOID STALKER 380 pt



Per la maggior parte della Guerra Gotica, le flotte Eldar furono composte principalmente da Navi di Scorta accompagnate da pochi incrociatori. Comunque, dopo la battaglia di Gethsemane e l'alleanza di molte flotte di pirati con Lord Ravensburg, un nuovo terrore si aggirava per le stelle. Il Void Stalker rappresenta il culmine della tecnologia stellare Eldar, combinando un potente armamento con un'alta velocità e manovrabilità; una sfida per ogni nave nel Settore Gotico.

La *Astro Splendente*, successivamente nota come la nave ammiraglia della banda corsara degli Esecutori, fu inizialmente vista lasciare l'area attorno alla Nebulosa Graildark, ma presto avvistata nuovamente, con un gran numero di navi di scorta incrociatori, nell'andamento di una flotta di incursione attraverso Settore Gotico nel Sub-settore Lysades. La *Astro Splendente* fu inoltre fondamentale nella rimozione del blocco Lethe, distruggendo l'incrociatore pesante *Furia Inarrestabile* alcune navi di scorta, e mettere fuori uso due incrociatori del Caos. Come sostenuto dagli Eldar, durante la guerra Gotica, la *Astro Splendente* non è mai stata sconfitta in battaglia.

Un altro Void Stalker fu visto frequentemente portare a termine una qualche vendetta contro gli Orki dell'ammasso Ciclope. Molte volte questo misterioso vascello è apparso durante bombardamenti Imperiali su postazioni terrestri degli Orki, usando i loro sofisticati armamenti per radere al suolo interi accampamenti di pelle-verde. Secondo alcune voci si ritiene che la nave fu distrutta durante un assalto su un Relitto Orko [più tardi noto come la *Misery of Platea*]

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

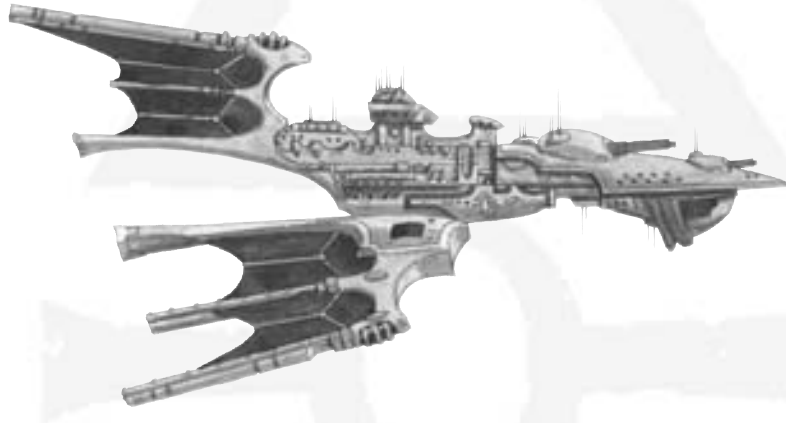
Astro Splendente *Forgia di Vault*

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/10	10/20/25	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponti di lancio ventrali		Darkstar 30 cm Eagle 20 cm	4 squadroni		-
Batterie di Artiglieria ventrali		45 cm	8		Sinistra/Fronte/Destra
Laser a Impulsi di prua		45 cm	2		Fronte/Sinistra
Laser a Impulsi di prua		45 cm	2		Fronte/Destra

"...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

INCROCIATORE LEGGERO ELДАР CLASSE AURORA 140 pt



Come come tutti gli altri vascelli Eldar catalogati dalla Marina Imperiale molto poco si conosce della classe Aurora. Questo vascello imita il design degli incrociatori più grandi usando la stessa configurazione delle vele e dello scafo. Come incrociatore leggero, la logica suggerisce che l'Aurora assolva lo stesso ruolo che svolge la Dauntless nella Marina Imperiale. Sebbene gli incrociatori Eldar siano veloci, la Aurora possiede i vantaggi di una nave di scorta in manovrabilità e velocità ma monta una potenza di fuoco per ingaggiare un incrociatore.

Il più famoso esempio di dispiegamento di Aurora fu durante le fasi finali della Guerra Gotica. Una non facile alleanza fu istituita tra l'Imperium e le numerose flotte pirata Eldar del settore dopo la Battaglia di Gethsemane. Ciò parve stimolare l'apparizione di molti vascelli Eldar sconosciuti come il potente Void Stalker e l'incrociatore leggero Aurora. Il primo significativo combattimento dell'Aurora registrato negli annali Imperiali risale allo scontro tra una flotta Traditrice in fuga e una grande (e rara) flotta Eldar-Imperiale nelle profondità della nebulosa Graildark.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/4	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri ventrali		30cm	4	Fronte
Laser a Impulsi di prua		30cm	2	Fronte

Mentre la flotta Imperiale e quella Traditrice si avvicinavano l'un l'altra, gli Eldar, tipicamente, si spingevano oltre la flotta Caotica. L'ammiraglio Vortigue, che comandava le forze Imperiali, pensò che se la fossero data a gambe! Poco dopo che le prime batterie laser a lunga gittata iniziarono a sparare gli Eldar ricomparvero. La maggior parte della flotta Eldar era direttamente dietro le navi Traditrici, comunque, circa un terzo (contenente molte navi di scorta ma principalmente Aurora) attaccarono il fianco.

La forza fiancheggiatrice entrò in azione volando direttamente verso le navi del Caos, portando attacchi suicidi contro gli scafi degli incrociatori caotici. La flotta nemica fu messa in confusione, i vascelli iniziarono a rompere le formazioni e i loro corrotti capitani iniziarono manovre evasive. Un secondo squadrone Eldar proveniente dalle retrovie allora aprì il fuoco. Intrappolate e rivolte verso la flotta Imperiale in arrivo, le navi del Caos non poterono rispondere a fuoco. Al contrario della forza fiancheggiatrice, un terzo squadrone Eldar posto nelle retrovie non ingaggiò battaglia ma mantenne il perimetro, per impedire a vascelli caotici più manovrabili di scappare. Vortigue ne prese spunto e riversò le sue bordate sull'oramai distrutta flotta del Caos.

La flotta Traditrice rimase intrappolata tra due flotte e con una veloce e manovrabile forza che costrinse le navi del caos in formazione chiusa, fu solo una questione di ore prima che i traditori venissero distrutti.

“L'incontrai una volta come salvatori, quand'ero a bordo della Deominus. In avaria e alla deriva, alla merce' del Branco, apparirono dal nulla e allontanarono i nostri assalitori per ragioni che non posso ne' potrei capire. Vennero da me una seconda volta come un mistero, a bordo della Eoppus, quando per primi li combattemmo, solo per vederne arrivare altri uguali che straziarono i loro simili. Infine, come sempre ho temuto avendo visto la loro pazzia in ogni loro azione, li incontrai nuovamente come la mia nemesi per adesso li vedo evitare i miei fianchi e nascondersi dai miei cannoni...

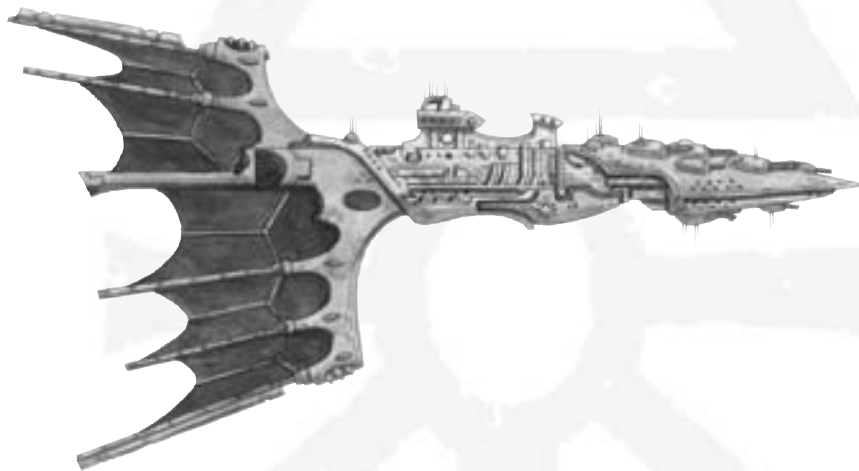
• Capitano Lucien della Spirito di Onar,
prima della sua distruzione da parte degli Eldar nella Battaglia di Caldera

VASCELLI FAMOSI

Vento Implacabile

Cacciatempesta

INCROCIATORE LEGGERO ELДАР CLASSE SOLARIS130 pt



La Solaris fu identificata la prima volta dalla marina imperiale durante un'operazione anti-pirata della nebulosa Yurol. L'offensiva consisteva nello spingere la flotta pirata del principe Ilmarth dei Tetri Mietitori fuori dalla nebulosa e verso i cannoni di una seconda flotta Imperiale. Fin dall'inizio l'operazione era compromessa.

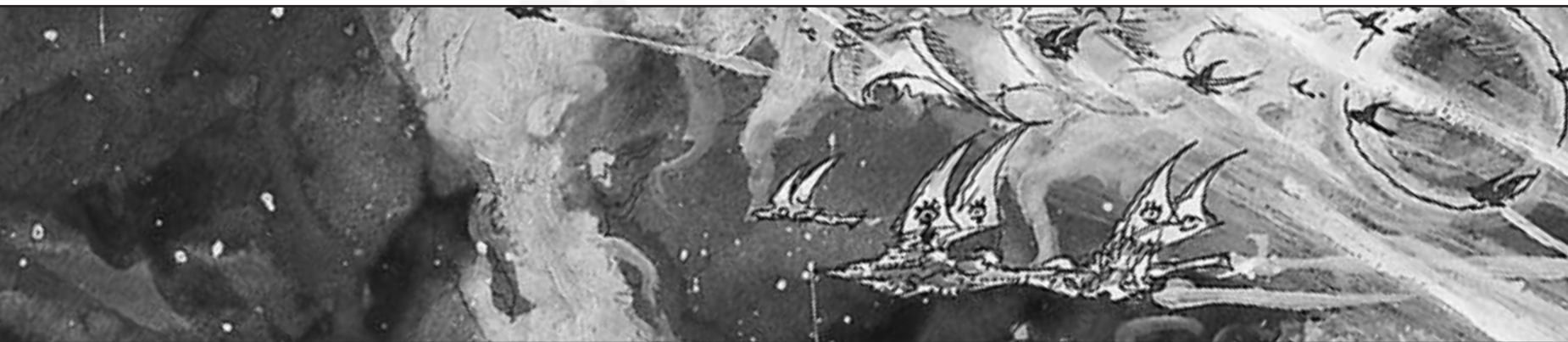
Alcuni vascelli di classe Solaris furono coinvolti in veloci scontri contro navi di scorta imperiali appena attraversarono alle dense cinture di asteroidi del sistema Arikar. Gli squadroni di navi di scorta imperiali si ritrovarono presto a corto di munizioni, negli intensi combattimenti a corto raggio. Tre vascelli imperiali furono distrutti e altri tre pesantemente danneggiati prima che ai vascelli di scorta fosse ordinato di manovrare al di fuori della cintura Arikar per la sicurezza della flotta principale. L'immenso campo di asteroidi fornì ai pirati moltissimi nascondigli e un grande vantaggio in mobilità. L'ammiraglio imperiale non volle rischiare vascelli più grandi per contrastare la potenza di fuoco delle Solaris in tali condizioni.

Il piano cambiò, un blocco fu costruito contro il sistema Arikar, ma la velocità dei vascelli pirata permise loro di attraversare il blocco agilmente, sorpassando i vascelli imperiali di pattuglia. Dopo un improduttivo anno l'operazione fu giudicata un fallimento e sospesa. Fino ad oggi Ilmarth dei Tetri Mietitori è ancora in libertà nella nebulosa Yurol.

Successive analisi dell'operazione identificarono uno squadrone di tre Solaris, comandate dal Void Serpent, supportate da sei vascelli minori nel sistema Arikar.

La Solaris ha molto in comune con la sua nave gemella, l'Aurora, e vi è spesso scambiata da capitani con poca esperienza. Veloce rispetto a vascelli più grandi, sono usate in combinazione con squadroni di navi di scorta Eldar per rapidi raid, o per aggiungere peso e potenza di fuoco alle prime ondate di un attacco Eldar su vasta scala.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/4	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie di Artiglieria di prua		30 cm	8	Fronte	



GLI ELДАР OSCURI IN BATTLEFLEET GOTHIC



Gli Eldar Oscuri agiscono come predoni, pirati e schiavi di mercanti, senza considerare molto sia l'estetica delle loro navi che la praticità che tanto ossessiona i loro cugini degli arcamondi. Infatti gli Eldar Oscuri costruiscono i propri vascelli solo per essere il più terrificanti possibile, detestabili alla vista e devastanti. Nel campo della tortura, assassinio e dissacrazione, gli Eldar Oscuri costruiscono ogni tipo di perverso e osceno vascello, progettato solo per aiutarli a colmare la loro insana brama di brutalità. Tali navi non hanno niente se non corridoi e corridoi di camere di tortura che risuonano di penetranti grida degli schiavi, vasti 'patiboli' esposti alle stelle dove fila e fila sanguinanti di prigionieri vengono privati della vita dall'affamato e oscuro vuoto dello spazio, enormi e cavernosi antri ovunque circondati dal vuoto nei quali i prigionieri vengono lasciati a impazzire, e ogni altro genere di orrori sono noti tra le flotte dei predoni Eldar Oscuri.

I vascelli della flotta, sebbene sembrano apparentemente identici, fanno parte di una vasta gamma di navi equipaggiate in modo unico, ognuna realizzata per rispecchiare la personalità contorta del proprio capitano. Classificarle è difficile, e sebbene molti ed arcani trattati tentino di classificare esaustivamente questi vascelli, ogni nuovo contatto con i Predoni Eldar, invalida molte delle precedenti teorie.

Comunque, sebbene tale pignoleria può andar bene ai droni senza mente dell'Administratum, fuori sul fronte, i bisogni pratici dei capitani Imperiali consci dell'orrore degli attacchi di questi pirati, li ha spinti a catalogare tali vascelli in due tipi - l'incrociatore di classe Torture e la nave di scorta classe Corsair.

REGOLE SPECIALI ELДАР OSCURI

Gli Eldar Oscuri usano le seguenti regole speciali.

Nota: se non specificato altrimenti, gli Eldar Oscuri NON usano nessuna delle regole speciali per i Corsari Eldar presenti nel regolamento di Battlefleet Gothic. Dove gli Eldar Oscuri usano tali regole, queste sono state stampate di nuovo per evitare confusione.

Movimento degli Eldar Oscuri

I vascelli degli Eldar Oscuri sono incredibilmente agili e accurati, montano serie delicate di derive e sofisticati sistemi di manovra che permettono loro di virare con una naturalezza terrificante per gli equipaggi dei vascelli Imperiali. Grazie a questo, le navi degli Eldar Oscuri, non devono effettuare un test di Disciplina per eseguire l'ordine speciale Nuova Rotta assumendo quindi che lo passino automaticamente. Inoltre, i vascelli degli Eldar Oscuri non hanno una distanza minima di movimento da effettuare per poter virare, ma non possono usare l'ordine speciale *Indietro Tutta*.

Disciplina degli Eldar Oscuri

Tutte le navi degli Eldar Oscuri sommano +1 al punteggio di Disciplina ottenuto sulla tabella della Disciplina a pagina 10 del Regolamento di Battlefleet Gothic, ottenendo quindi un valore compreso tra 7 e 10.

Abbordaggi

Gli Eldar Oscuri sono pirati brutali e sanguinari, fanatici nell'impiego della violenza e nella caccia ai prigionieri. La loro deleteria brama di sangue spesso prevale, gettandoli in una frenesia incontrollata. Gli Eldar Oscuri ricevono un bonus di +1 nel primo turno di ogni abbordaggio e un -1 per ogni turno successivo.

Campi d'Ombra

Le navi degli Eldar Oscuri non sono protette dagli scudi di energia che circondano i vascelli delle altre razze, infatti utilizzano gli strani campi d'ombra. Essi creano una misteriosa e incerta nebbia intorno ai vascelli Eldar Oscuri tanto che dall'esterno pochi dati vengono acquisiti. Estrapolare l'esatta locazione o velocità di un vascello Eldar Oscuro protetto da tale campo può risultare molto difficile. Contro attacchi che usano la tabella Artiglieria, i campi d'ombra causano uno slittamento di colonna a destra, in aggiunta a qualsiasi altro slittamento per la gittata o segnalini d'Impatto. Contro qualsiasi altra forma di attacco (laser, siluri, ecc), tira normalmente per colpire una nave degli Eldar Oscuri, ma il giocatore Eldar può effettuare un tiro salvezza per i suoi campi d'ombra:

D6 RISULTATO

1	Colpito! Segna un punto danno sulla nave Eldar Oscuri
2-6	Mancato! Piazza un segnalino Impatto in contatto con la nave.

Nota: I campi d'ombra non riparano da colpi derivanti da segnalini d'Impatto, esplosioni di navi e fenomeni spaziali. Funzionano, invece, contro gli attacchi delle unità di supporto, attacchi mordi-e-fuggi, abbordaggi, attacchi col teletrasporto, speronamenti o cannoni Nova.

Schiavisti

Gli Eldar Oscuri ricevono un +1 sugli attacchi Mordi-e-Fuggi (significa che normalmente non falliranno mai) ma possono rinunciare a tirare sulla tabella dei Danni Critici del Mordi-e-Fuggi di ritorno per +10 punti Vittoria. Questo riflette il desiderio degli Eldar Oscuri di fare prigionieri, anche quando fare questo è tatticamente sconveniente. Il +1 per il Mordi-e-Fuggi si applica solo sulle lance d'assalto Slavebringer, non agli attacchi dell'Impaler.

Il Motore Mimetico

Un vascello Eldar Oscuro equipaggiato con motori mimetici è capace di assumere le apparenti dimensioni delle navi nemiche, permettendo agli Eldar Oscuri di avvicinarsi alla loro preda non visti. Gli Eldar Oscuri sono capaci di simulare le navi Imperiali, Eldar, Orke, Caotiche e Tau, ma non Tiranidi o Necron, in tali casi il motore mimetico non ha effetto.

Un vascello Eldar Oscuro equipaggiato con motori mimetici si avvicina al nemico prima che la minaccia gli sia rivelata e quindi può effettuare un normale movimento immediatamente dopo lo schieramento, ma prima che entrambi i giocatori inizino la partita.

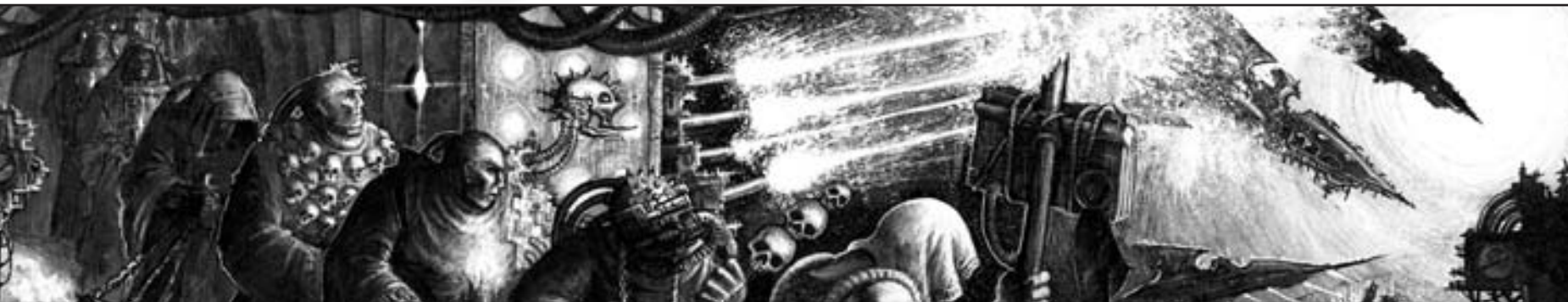
In aggiunta, se un vascello con motore mimetico è a più di 30cm dal nemico all'inizio della partita (dopo aver effettuato il movimento extra) NON può essere bersagliato dalle navi nemiche per tutta la durata del primo turno di gioco, finchè esso stesso non attacca un'altro vascello. Nel secondo e successivi turni, si assume che lo scambio di informazioni tra i vascelli della flotta avversaria smaschereranno gli impostori, rendendo gli Eldar Oscuri bersagliabili normalmente.

Colpi Critici degli Eldar Oscuri

Quando una nave degli Eldar Oscuri subisce un colpo critico, lancia 2D6 sulla tabella dei Colpi Critici degli Eldar Oscuri invece che sulla normale tabella dei Colpi Critici. Nota: Gli Eldar Oscuri subiscono un colpo critico solo con un 6, come nelle altre flotte, non al 4+ come nel caso dei Corsari Eldar.

TABELLA DEI DANNI CRITICI DEGLI ELДАР OSCURI

2D6	Danno Extra	Risultato
2	+0	Sistema d'Armi Danneggiato: Nessuna arma del vascello può sparare finchè non sarà riparato il danno.
3	+0	Armamento di Prua Danneggiato: L'armamento principale di prua della nave (non le batterie di artiglieria) è danneggiato e non può sparare finchè non verrà riparato.
4	+0	Sistema di Manovra Danneggiato: Le derive, i reattori direzionali e i sensori di manovra sono danneggiati. Il vascello deve passare un test di Disciplina prima di effettuare virate fino a che il danno non è riparato.
5	+0	Batterie di Artiglieria Danneggiate: Tutte le batterie di artiglieria del vascello sono danneggiate e non possono aprire il fuoco finchè non riparate.
6	+0	Derive Direzionali Compromesse: L'esile profilo del vascello è distorto dal danno subito riducendo la sua manovrabilità. Finchè tale danno non viene riparato, la nave può solo compiere virate fino a 45°.
7	+0	Motori Danneggiati: La velocità del vascello è ridotta di 10cm finchè il danno non viene riparato.
8	+1	Superstruttura Danneggiata: Lancia un dado ogniqualvolta la nave compie un ordine speciale. Ottenendo un 1, il vascello subisce un'ulteriore punto di danno.
9	+0	Comandanti Massacrati: Molti ufficiali della nave rimangono uccisi nell'esplosione, riduci di 1 la Disciplina del vascello. Questo danno non può essere riparato.
10	+0	Generatore del Campo d'Ombra Distrutto: I campi d'ombra del vascello cessano di funzionare. Questo danno non può essere riparato.
11	+1D3	Breccia nello Scafo: Un grande squarcio si apre nello scafo della nave, causando grossi danni.
12	+1D6	Collasso delle Partie Stagne: Grosse parti della nave si disintegrano a causa del danno esteso. Se sei fortunato, qualche pezzo rimarrà attaccato insieme per poco tempo ancora.



ARMI DEGLI ELДАР OSCURI

I vascelli Eldar Oscuri usano i seguenti armamenti.

Modulo d'Assalto Impaler

L'Impaler è uno speciale tipo di velivolo d'attacco montato sulla prua, come una lancia d'assalto, ma grande abbastanza da trasportare sufficienti truppe d'assalto di Eldar Oscuri per potenzialmente sopraffare un'intera nave. Un Impaler viene lanciato come una lancia d'assalto, e muove nello stesso modo durante la fase dei Supporti. I caccia che attaccano l'Impaler non lo rimuovono automaticamente. Infatti l'Impaler lancia un D6 e rimane in gioco con 4+. L'Impaler può usare questo tiro salvezza solo una volta per fase di Supporto, ma se lo passa contro una caccia a contatto di base con una nave e sopravvive alle torrette, può attaccare tale nave normalmente. Le torrette possono sparare all'Impaler, come contro le unità di supporto, ma colpiscono al 6.

Quando l'Impaler muove con successo in contatto con una nave nemica, effettua un attacco Mordi-e-Fuggi. Lancia un D6 come di consueto. Con un risultato di 1 gli assaltatori dell'Impaler sono sconfitti e il modulo inutilizzabile per il resto della partita. Con 2-6 l'Impaler causa un colpo critico. Comunque, diversamente dalle lance d'assalto, lancia 2D6 e controlla il risultato sulla tabella dei colpi critici (invece di guardare il risultato dell'attacco Mordi-e-Fuggi).

"...Ripeto, qui' e' la Ensign of Mars, siamo in avaria...
 ...cinque lance d'assalto ci hanno attaccato tre ore standard fa, nessun ferito, motori danneggiati...
 ...altri otto attacchi due ore standard fa, diciassette feriti, quarantacinque fatti prigionieri...
 ...quattordici attacchi due ore standard fa, diciannove rapiti, nessun altro danno... sembrano giocare con noi..."

- Ultima comunicazione registrata
 dalla Ensign of Mars.

Se l'Impaler viene rimosso (sia da torrette, unità di supporto nemiche e così via), il vascello Eldar Oscuro deve ricaricare i supporti come di consueto prima di poterlo lanciare di nuovo (si assume che il modulo danneggiato torni alla nave madre e per essere riparato o ricevere un nuovo equipaggio). Un Impaler può essere completamente distrutto da un attacco Mordi-e-Fuggi fallito, che lo renderebbe inutile a causa della perdita dell'equipaggio.

Comunque, gli Impaler sono più grandi dei velivoli d'attacco, e quindi richiedono quantità maggiori di carburante. A causa di ciò, il loro raggio d'azione è in qualche modo minore dei più piccoli velivoli d'attacco. All'inizio di ogni turno degli Eldar Oscuri rimuovi tutti gli Impaler dal tavolo (si assume che siano dovuti tornare alla nave madre per rifornirsi di carburante). Il giocatore può tentare di ricaricare i supporti durante il turno per rilanciare tali Impaler (n.b. il giocatore ricarica i supporti il più velocemente possibile per riutilizzare l'Impaler appena ritorna al vascello che lo ha lanciato).

Non puoi lanciare altri Impaler se hai già un numero di Impaler in gioco uguale al numero di vascelli equipaggiati con Impaler nella flotta. Gli Impaler non vengono lanciati dai ponti di lancio in nessun modo, infatti il numero di ponti di lancio in una flotta non influenza il numero di Impaler che puoi lanciare o avere in gioco.

Velivoli d'Attacco

I velivoli d'attacco degli Eldar Oscuri consistono nei caccia Raptor, bombardieri Razorwing e lance d'assalto Slavebringer.

I caccia Raptor hanno velocità 30cm e rimangono in gioco al 4+ dopo aver eliminato un'unità di supporto come i caccia Eldar.

I bombardieri Razorwing hanno velocità 20cm e vengono colpiti dalle torrette solo con 6 su un D6.

Le lance d'assalto Slavebringer hanno velocità 30cm e vengono colpite dalle torrette solo con 6 su un D6.

Batterie di Artiglieria degli Eldar Oscuri.

Essendo pirati abituati a colpire a grande velocità, gli Eldar Oscuri sono specializzati nel portare a termine rapidi e ultra-accurati attacchi prima che le loro relativamente fragili forze debbano ritirarsi. Grazie a questo, gli Eldar Oscuri, si avvalgono di sofisticate tecnologie che permettono loro di considerare tutti i bersagli 'In Avvicinamento' sulla tabella di Artiglieria, senza tenere conto della posizione reale del bersaglio. A parte questo le batterie di Artiglieria sparano normalmente.

Laser Spettrale

Questo è l'equivalente Eldar Oscuro dei Laser a Impulsi, che utilizza laser energizzati con materia oscura. Lancia un dado per ogni punto di forza del Laser Spettrale, con i seguenti effetti:

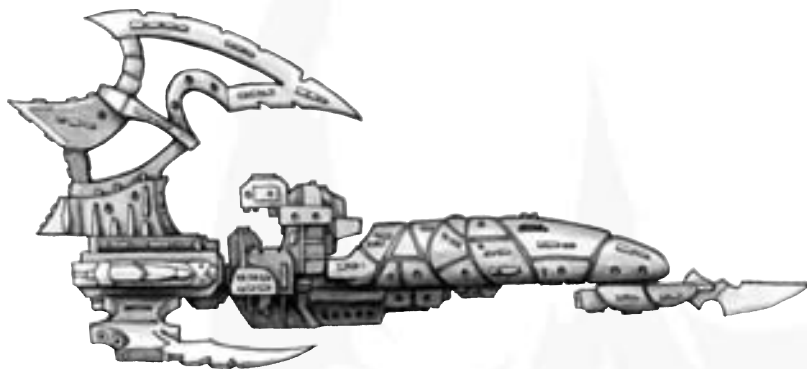
1D6	EFFETTO
1-3	Nessun Colpo.
4	1 colpo
5-6	2 colpi

Siluri Riducenti

I vascelli degli Eldar Oscuri armati di siluri possono usare i siluri riducenti senza costi aggiuntivi. Questi devono essere caricati con uno specifico Ricarica i Supporti, comunque una nave può iniziare la partita con tali siluri già caricati annotandolo sulla lista della flotta. I siluri riducenti non causano danno se non un singolo e automatico colpo critico. Non tirare per l'effetto del danno critico, applica invece una riduzione di -10cm alla velocità del bersaglio. Un colpo di siluro riducente inoltre nega al bersaglio di effettuare l'ordine speciale Avanti Tutta. Solo una penalità di -10cm viene applicata senza contare il numero di siluri che colpiscono - l'effetto non è cumulativo. Comunque tutti i colpi dei riducenti su una nave devono essere riparati per rimuovere la penalità al movimento (se una nave subisce 5 colpi di riducenti, rimane a velocità ridotta finché non ripara tutti i 5 colpi).

Quando non usano i riducenti, i vascelli degli Eldar Oscuri con tubi lanciasiluri usano le regole dei siluri Eldar del regolamento di Battlefleet Gothic.

INCROCIATORE ELДАР OSCURI CLASSE TORTURE 210 pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	35 cm	90°	Campi d'Ombra	5+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie di prua	30 cm	12	Fronte		
In più, gli incrociatori classe Torture possono essere equipaggiati con uno dei seguenti armamenti per il costo in punti mostrato nella lista della flotta:					
Siluri di prua	30 cm	4	Fronte		
Laser Spettrale di prua	30 cm	2	Fronte		
Impaler	Velivolo d'Attacco: 30cm	Speciale	Fronte		
Ponti di lancio	Caccia: 30 cm Bombardieri: 20 cm Lance d'ass.: 30 cm	4 squadroni	-		

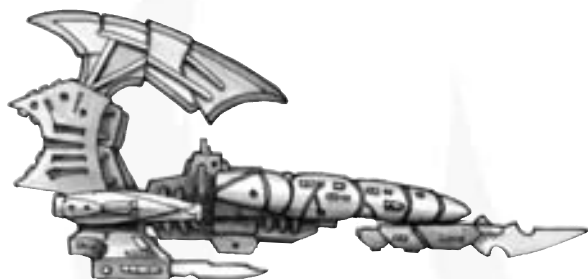
L'incrociatore classe Torture è il più grande dei due tipi di vascelli che normalmente compongono la flotta degli Eldar Oscuri. Come accade per tutti i vascelli Eldar, la classe Torture viene spesso confusa con altre navi, e alla luce delle informazioni raccolte dagli altri settori dall'inizio della guerra, i vascelli di questa classe sono ritenuti responsabili di circa trenta attacchi precedentemente attribuiti ad altri vascelli Eldar. Alcuni registri dei sensori sembrano indicare che queste navi condividono molte caratteristiche con altri vascelli dei Corsari Eldar codificati come classe 'Shadow' e 'Eclipse', portando gli esperti della Flotta Insturum degli Studi Alieni alla mera classificazione come variazioni dello stesso vascello. Altre fonti sembrano indicare che vi siano una serie di varianti di queste classi, poiché incontri successivi rivelano caratteristiche largamente differenti in entrambe le configurazioni ed armamenti che ogni nuovo rapporto rende maggiormente difficoltoso classificare tali vascelli. Le rare volte che vascelli Eldar dalle piccole variazioni di configurazione ne attaccano altri non fanno altro che aggiungere confusione, e la possibilità che diverse rivali, o opposte fazioni Eldar esistano non può essere esclusa.

L'attacco sulla stazione di monitoraggio Adecca, dove trecento tecnici furono catturati e successivamente scaraventati da un velivolo d'attacco che volava in orbita bassa sul pianeta di Bladen, sembrò quasi una punizione, tanto che alcuni pensano che perpetrando tali atti gli Eldar potrebbero imitarsi l'un l'altro solo per il gusto di farlo.

Non offritegli l'oro, essi non vengono per la ricchezza. Non offritegli la resa, essi non vengono per la vittoria. Non offritegli nulla, essi vengono solo per la vostra anima."



NAVE DI SCORTA ELДАР OSCURI CLASSE CORSAIR 50 pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	40 cm	90°	Campi d'Ombra	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie di prua	30 cm	2		Fronte	
In aggiunta scegli uno dei seguenti armamenti:					
Batterie di prua	30 cm	3		Fronte	
Laser Spettrale di prua	30 cm	1		Fronte	
Siluri di prua	30 cm	2		Fronte	
Impaler	Velivolo d'Attacco: 30cm	Speciale		-	

I vascelli più piccoli usati dai Predoni Eldar Oscuri presentano tante varianti quante quelle dei vascelli più grandi. Se queste rappresentano classi differenti o semplicemente vascelli diversi di una stessa classe è difficile a dirsi. Questi piccoli vascelli non sono mai stati positivamente identificati oltre la dicitura 'Corsair' che può indicare l'equipaggio pirata, una classe di navi oppure il nome attribuito al vascello.

Come per gli incrociatori, le navi di scorta degli Eldar Oscuri sono note per l'uso di dispositivi ingannevoli codificati come motori mimetici, sebbene non sia sempre così. Agendo con effetto devastante intorno al pianeta di Naxmi e la sua nube di lune-miniera, i Pirati di Naxmi sembrarono operare senza l'uso di alcun dispositivo illusorio, ma ancora non si riusciva a tenere costante l'incremento di pattuglie inviate a sorvegliare l'area. Persino gli stessi alieni potrebbero essere ignari che tale impunità derivi dal blackout psionico causato dalla Bioflotta Leviathan - fatto che presto portò alla distruzione di Naxmi e dei suoi Pirati.

Da notare che le navi di scorta degli Eldar Oscuri, sebbene di piccole dimensioni, sono in grado di lanciare una specie di velivolo d'attacco - una sorta di lancia d'assalto gigante noto come Impaler. L'uso di tali dispositivi è virtualmente sconosciuto nelle navi di scorta delle altre razze.



LISTA DELLA FLOTTA CORSARA ELДАР, FINE GUERRA GOTICA

COMANDANTE DI FLOTTA

0-1 Principe Pirata

Puoi includere 1 Principe Pirata nella flotta, deve essere assegnato ad una nave alla quale aggiunge +2 alla Disciplina, fino ad un massimo di 10. Se la flotta supera i 750 punti, un Principe Pirata deve essere incluso per comandarla.

Principe Pirata (D +2) 100 pt

Potete acquistare dei rilanci per il Principe Pirata al costo qui indicato:

Un rilancio 25 pt

Due rilanci 50 pt

Tre rilanci 100 pt

NAVI DI LINEA

Navi da Battaglia

La tua flotta può includere fino ad una nave da battaglia per ogni 1000 punti che contiene. Quindi, se hai tra 0 e 999 punti, non puoi avere navi da battaglia, mentre se hai da 1000 a 1999 puoi averne una, e così via.

Nave da Batt. eldar classe Void Stalker . . . 380 pt

0-12 Incrociatori

Incrociatore eldar classe Eclipse 250 pt

Incrociatore eldar classe Shadow 210 pt

Incrociatore eldar classe Aurora 140 pt

Incrociatore eldar classe Solaris 130 pt

NAVI DI SCORTA

La vostra flotta può avere un qualsiasi numero di navi di scorta.

Fregata eldar classe Hellebore 75 pt

Fregata eldar classe Aconite 65 pt

Cacciatorep. eldar classe Hemlock 40 pt

Cacciatorep. eldar classe Nightshade . . . 40 pt

UNITA' 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 lancia-siluri, sono armate di siluri Eldar.

LISTA DELLA FLOTTA PIRATA ELДАР OSCURI

COMANDANTE DI FLOTTA

0-1 Venerabile Archon

Puoi includere 1 Venerabile Archon nella flotta, deve essere assegnato ad una nave alla quale aggiunge +2 alla Disciplina, fino ad un massimo di 10. Se la flotta supera i 750 punti, un Venerabile Archon deve esservi incluso.

Venerabile Archon (D +2) 100 pt

Potete acquistare dei rilanci per il Venerabile Archon al costo qui indicato:

Un rilancio 25 pt

Due rilanci 50 pt

Tre rilanci 100 pt

NAVI DI LINEA

0-12 Incrociatori

Incrociatore eldar oscuri classe Torture . . . 210 pt

I vascelli classe Torture possono essere equipaggiati con una delle seguenti armi aggiuntive:

Siluri di Prua +20 pt

Laser Spettrale +20 pt

Modulo d'Assalto Impaler +20 pt

Ponti di Lancio +40 pt

L'incrociatore classe Torture può aggiungere i Motori Mimetici:

Motori Mimetici +40 pt

NAVI DI SCORTA

La tua flotta può avere un qualsiasi numero di navi di scorta. Comunque, le flotte Eldar Oscuri devono avere almeno tre scorte per ogni nave di linea scelta.

Nave di Scorta eldar oscuri classe Corsair . . . 50 pt

Le scorte di classe Corsair possono aggiungere i Motori Mimetici:

Motori Mimetici +20 pt

UNITA' DI SUPPORTO

Vascelli con ponti di lancio possono lanciare un mix di caccia Raptor, bombardieri Razorwing e lance d'assalto Slavebringer.

I caccia Raptor hanno velocità 30cm e rimangono in gioco al 4+ dopo aver eliminato un'unità di supporto come i caccia Eldar. I bombardieri Razorwing hanno velocità 20cm e vengono colpiti dalle torrette solo con 6 su un D6. Le lance d'assalto Slavebringer hanno velocità 30cm e vengono colpite dalle torrette solo con 6 su un D6.

Vascelli armati con tubi lancia-siluri sono equipaggiati sia con siluri Eldar che con siluri Riducenti, sebbene i siluri Riducenti debbano essere caricati con un Ricarica i Supporti separato come descritto nelle regole speciali.

Gli Impaler, sebbene una forma di unità di supporto non sono considerati per il limite di supporti che puoi lanciare, fallimento di ricariche e così via. Gli Impaler usano le loro regole speciali.

“Non mi interessa se stanno combattendo tra loro. Sono alieni! Fate fuoco a volontà!”

- Capitano Greyling durante la Battaglia del Cancellò Scarlatto.