



# LE FLOTTE ALVEARE:

I VASCELLI TIRANIDI

NESSUN ESSERE VIVENTE PUO' SOPRAVVIVERE LA FUORI, NELL'OSCURITA' DEL VUOTO, NON E' COSI'?

## I TIRANIDI IN BATTLEFLEET GOTHIC

La razza conosciuta dall'uomo sotto il nome di Tiranide è stata il flagello di tutte le forme di vita fin dalla notte dei tempi, divorando mondi interi e causando la scomparsa di intere civiltà in misura inimmaginabile per la mente umana. Mentre le flotte alveare Tiranidi Kraken, Behemoth e Leviathan solcavano le regioni esterne a sud e ad est della galassia, vaste aree e persino settori interi sono stati privati della luce dell'Imperatore dall'insondabile oscurità generata da quella presenza denominata Mente dell'Alveare.

### LA MENTE DELL'ALVEARE

Gli scienziati imperiali sono concordi nel pensare che le navi alveare e le loro scorte di vascelli drone siano direttamente collegati con la Mente dell'Alveare, l'onniscente coscienza della razza Tiranide. Questo legame psichico si diffonde per alcuni anni luce nei dintorni della flotta alveare provocando perturbazioni Warp e disturbando sensibilmente le comunicazioni astrotelepatiche. La navigazione è pertanto resa incerta e pericolosa nelle sue prossimità, numerosi astropati hanno perso la ragione durante i combattimenti contro i Tiranidi ed interi squadroni sono stati spinti alla deriva dalle turbolenze del Warp. Ciò comporta che l'incedere di una flotta alveare sia preceduto da una sensazione indefinita di cieco terrore.

Gli assalti Tiranidi si riscontrano tutti abbastanza recentemente, avvenuti come sono negli ultimi duemila anni. Organismi della stazza di navi da guerra sono emersi nella galassia per portare morte e distruzione. Tali attacchi hanno in ogni modo permesso di apprendere qualcosa sulla natura di questi alieni e gli umani si sono spesso ritirati per mettere a punto nuove strategie che li conducessero alla vittoria. Inizialmente si riteneva che l'immensa varietà di queste creature derivasse soltanto da due grandi classi, ma recenti scoperte della divisione Biologica dell'Adeptus Mechanicus e dell'Inquisizione hanno fatto luce su una terza categoria principale permettendo di classificare questi abomini nel modo seguente.

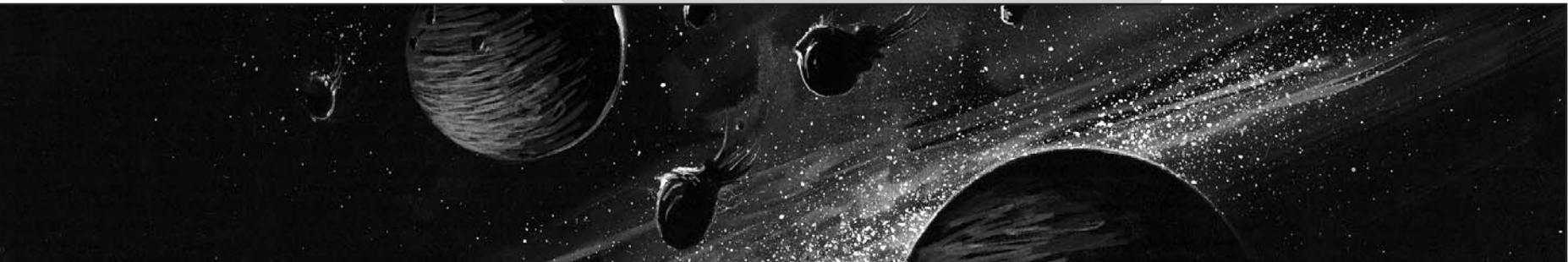
### Kraken, Incrociatori e Vascelli Drone

Queste navi presentano dimensioni variabili, alcune paragonabili a vascelli di scorta, altre ancora invece grandi quanto le immense navi alveare che accompagnano. In continuo sviluppo queste creature sono state catalogate con il termine di Kraken, in riferimento alla flotta in prossimità della quale vennero per la prima volta osservate. Si tratta di organismi specializzati in compiti di intercettazione. È noto che per far fronte ad una minaccia vengano partorite enormi quantità di Kraken, in grado con il loro numero di

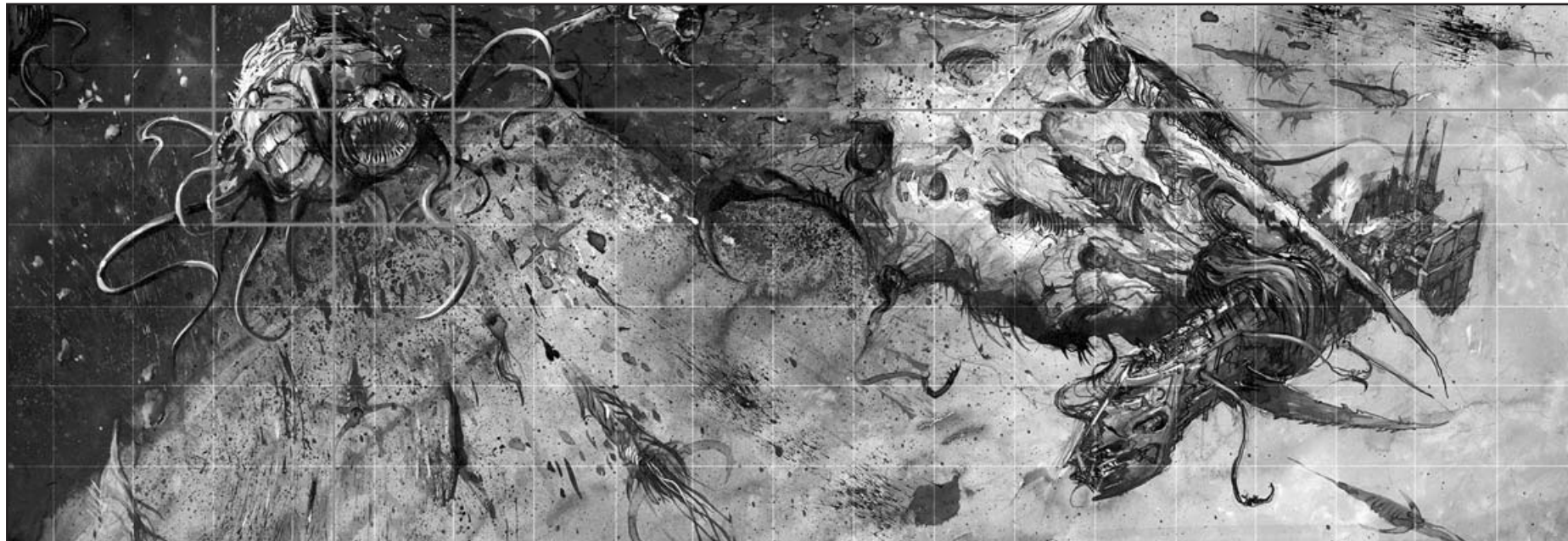
sommergere le difese di quei mondi, che per sfortuna, si trovino sulla rotta di una di queste enormi mostruosità Tiranidi.

Malgrado l'Imperium abbia scoperto molto su questi abitatori del vuoto siderale, distinguere i differenti tipi di vascelli rimane ancora difficoltoso. Per esempio, solo in tempi recenti, grazie alla minuziosa osservazione dei processi di assimilazione di Bonnis II all'interno del settore Coronet, è stato scoperto che numerose navi scorta ed incrociatori presenti in uno sciame tipico non sono altro che navi alveare stesse immature, visibili in diversi stadi del loro ciclo di sviluppo. Si ritiene che le sinapsi della Mente dell'Alveare, presenti in questi organismi acerbi, siano mantenute inattive e dormienti fino a quando non risultano abbastanza sviluppati da essere in grado di proiettare la loro volontà attraverso le immensità dello spazio.

Numerose di queste creature vengono create con specializzazioni particolari, frutto della esperienza Tiranide nel combattere organismi di altre razze, tanto che le loro forme sono sempre estremamente variabili rendendo impossibile un qualsiasi tentativo di classificazione. Esistono navi che presentano aspetti bizzarri e contorti,







a differenza di quelle, più grandi, che sembrano conservare tracce di una struttura di base di partenza.

Descritte per la prima volta dalle forze che si sono opposte con valore alla flotta alveare Kraken, queste creature mostrano i tratti evolutivi necessari a contrastare una minaccia specifica e spesso costituiscono la prima linea incaricata di frammentare le formazioni nemiche. Si ritiene che le diversità di taglia dipendano dai ruoli occupati. Molti nei circoli della Marina Imperiale pensano che se questa flessibilità esiste ai piani inferiori della razza, anche le navi alveare potrebbero specializzarsi per far fronte ad un rischio diretto.

#### **Vascelli Drone d'Avanguardia**

Questi veloci ricognitori sono i soli vascelli Tiranidi in grado di agire in modo indipendente dal resto della flotta alveare. Questi organismi sviluppano prematuramente le connessioni con

la Mente dell'Alveare, in modo da essere in grado di procedere in avanscoperta. Tale rapido sviluppo ha comunque un prezzo: le loro dimensioni rimangono modeste e la loro vita più breve. I vascelli drone, molto agili ma scarsamente armati, precedono di anni luce la flotta alveare riuscendo a localizzare ed inseminare quei pianeti adatti all'assimilazione. Possono inoltre individuare forze nemiche, trasmettendo alla propria flotta le coordinate per la miglior condizione di attacco.

Fin dal primo incontro degli umani con la razza Tiranide nel sistema di Tirano, agenti dell'Imperium hanno sfidato la morte per raccogliere informazioni circa la Mente dell'Alveare. Furono questi sacrifici che permisero di elaborare difese e tattiche contro questa feroce minaccia.

#### **Navi Alveare**

Queste titaniche creature che fluttuano nel vuoto stellare sono il nodo primario tra il resto della

flotta e la Mente che controlla e comanda tutto lo sciame. Tali vascelli funzionano come navi madre viventi, bio fabbriche che partoriscono e nutrono sciame infiniti di Tiranidi che braccano prede e pianeti attraverso lo spazio stesso. Benchè la grande maggioranza delle flotte contenga più di una nave alveare, si pensa, nonostante non esistano conferme, che solo una di queste creature controllerebbe l'intera flotta e coordinerebbe gli assalti. Ciò risulterebbe dal fatto che alcuni vascelli appaiono più grandi rispetto a tutti gli altri. Questi organismi giungono sempre verso la fine del processo di assimilazione planetaria e sono i responsabili della scomparsa di atmosfera ed oceani. Questi immensi vascelli sarebbero in grado di spiegare perchè un mondo fertile e rigoglioso all'improvviso si ritrova sterile e privo di atmosfera, ma attualmente non esistono ancora prove e testimonianze circa l'esistenza di tali esseri.

## REGOLE SPECIALI PER I TIRANIDI

## CONTROLLO SINAPTICO

Solo le navi alveare possiedono un valore di disciplina acquisito mediante le selezioni nella lista delle flotte. Durante la fase di movimento, qualsiasi vascello alveare può effettuare un test di Comando per ignorare o variare il proprio Comportamento Istinivo. E' possibile tentare lo stesso test anche per i vascelli o squadroni situati entro un raggio di 45 cm. Se il test riesce, il giocatore Tiranide prende pieno controllo del vascello /squadrone e può impartire un ordine speciale senza un ulteriore test di comando.

Il tentativo di usare il controllo sinaptico si considera alla pari di un test di Comando, così è possibile continuare ad effettuare test fino a quando questo riesce. Il fallimento del test da parte di una nave alveare non implica il divieto di effettuarlo per un'altra. In effetti, ciascun vascello può effettuare almeno un test per ignorare il proprio Comportamento.

Le unità di supporto (caccia, siluri, lance d'assalto) non sono soggette al Comportamento Istinivo nè al controllo sinaptico. Si muovono normalmente nella fase di supporto.

## Movimento ed Ordini Speciali

Tutti i vascelli Tiranidi seguono sempre gli impulsi istintivi fino a quando la Mente dell'Alveare (vale a dire il giocatore!) non impartisce un ordine diverso attraverso i canali di controllo delle navi alveare.

Per i vascelli o gli squadroni che seguono il Comportamento Istinivo utilizzate il diagramma a fianco: alla prima risposta affermativa, applicate il risultato corrispondente che ne consegue. Nessun test di Comando è richiesto per gli ordini speciali, ma ci possono essere azioni particolari da compiere durante il movimento dei vascelli.

*Esempio* : un incrociatore Tiranide desidera dirigersi verso la flotta nemica in aiuto ad una nave alveare, ma fallisce il test per il controllo sinaptico. Verificando nella tabella degli Ordini Istinivi, notiamo che non ci sono fenomeni celesti o navi nemiche nelle vicinanze o a gittata, ma c'è un pianeta. Nonostante il movimento lo allontani dalla flotta nemica, il vascello dovrà muovere direttamente verso il pianeta.

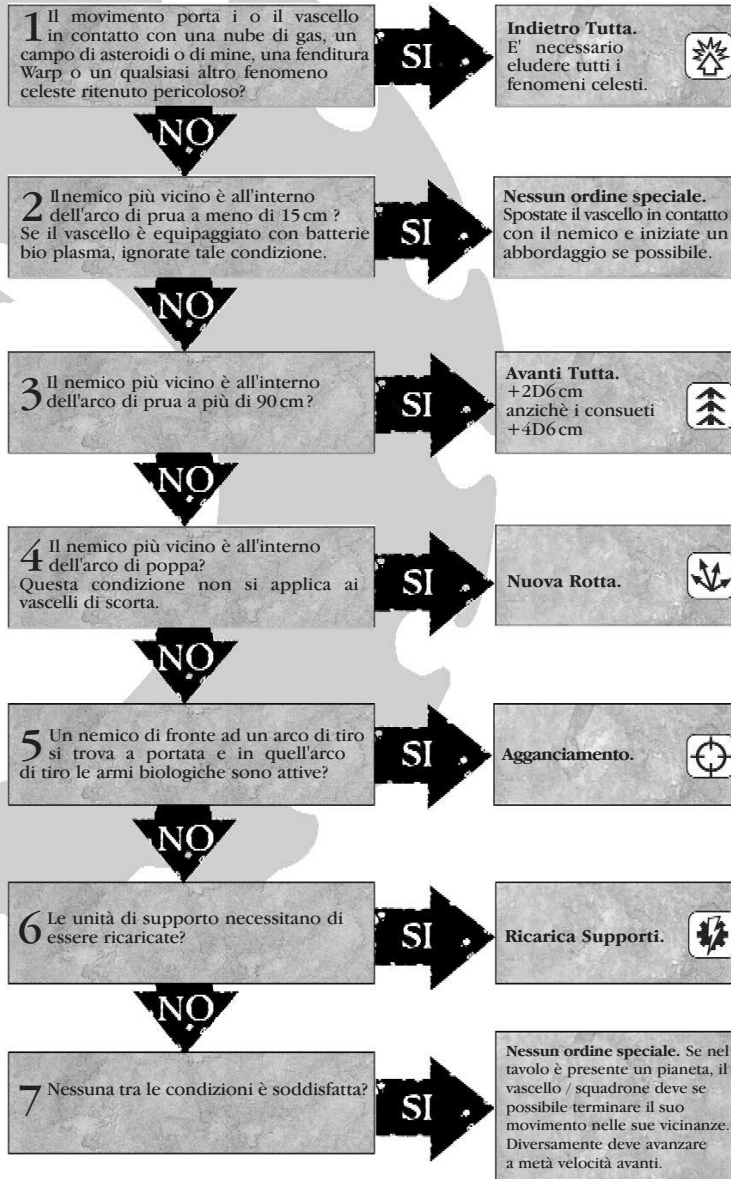
## Prepararsi all'Impatto

Durante un qualsiasi turno di gioco senza distinzione di giocatore, i vascelli o squadroni Tiranidi possono tentare l'ordine *Prepararsi all'Impatto* riuscendo in un test di Disciplina, con un lancio di dadi sul valore di disciplina della più vicina nave alveare in un raggio di 45 cm. Se non sono presenti vascelli di quel tipo, si utilizzerà un valore di disciplina base pari a 7.

Come di consueto questo ordine si ritira alla fine del successivo turno del giocatore Tiranide. Le navi obbedienti a *Prepararsi all'Impatto* e che stanno agendo per istinto si attengono alle restrizioni sul movimento che incontrano, ma non cambiano i loro ordini speciali.

## QUESTE CONDIZIONI SONO RISPETTATE?

## SE SI, ESEGUIRE L'ORDINE





**NAVIGAZIONE**

Tutti i vascelli Tiranidi sono organismi naturalmente adattati ai fenomeni celesti ed al vuoto spaziale per cui eseguono i test di disciplina che li riguardano su un valore pari a 10.

**TIRO**

Le navi Tiranidi sparano sempre al nemico più vicino, a meno che un drone d'avanguardia "segnali" un altro nemico a gittata. Nessun test di Disciplina è consentito. Le unità di supporto sono ignorate e non possono essere prese come bersaglio anche se si tratta del nemico più vicino.

I vascelli drone d'avanguardia rilevano tutte le navi nemiche (comprese le unità di supporto) in un raggio di 15 cm e queste possono essere prese come bersaglio da tutte le navi della flotta che siano a portata senza effettuare test di Comando per ignorare obiettivi più vicini.

**ABBORDAGGIO**

I Tiranidi sono terrificanti negli abbordaggi, una massa di creature piene di artigli e lame è stata sovente la fine di molti equipaggi.

I Tiranidi raddoppiano sempre il loro valore di abbordaggio, in più lanciano 2D6 e scelgono il risultato migliore per risolvere l'azione stessa. Infine, ignorano gli effetti dei Segnalini d'Impatto quando assaltano navi nemiche.

**Attacchi "Mordi e Fuggi"**

Le oscure prossimità di una nave alveare sono un ambiente talmente pericoloso da competere con il peggiore mondo assassino. Trovare un bersaglio tra l'ammasso di organi, arterie e centri nervosi è molto difficile, talune volte persino mortale.

Per rappresentarlo, gli attacchi "Mordi e Fuggi" diretti contro un vascello Tiranide lanciano 2D6 e mantengono il risultato minore. I vascelli Tiranidi possono condurre attacchi di teletrasporto alla fine del loro turno. I Tiranidi aggiungono indipendentemente dal tipo di vascello un +1 al risultato dell'attacco "Mordi e Fuggi".

**TUTTO E' PERDUTO**

Generalmente nessun equipaggio si arrende ai Tiranidi, rimanendo prigioniero nella sua bara di metallo lasciandosi abbattere o consumare da questi orrori organici. Molto spesso invece, gli equipaggi

avviano procedure di autodistruzione, ultimandole, piuttosto che seguire quel funesto destino. Di conseguenza, una nave di linea con più di un punto struttura abbordata può tentare di autodistruggersi riuscendo in un test di Disciplina alla fine del turno. Se il test fallisce, l'equipaggio affronterà il suo destino tra le lame Tiranidi, in caso di successo invece, lanciate 1D6: con un risultato di 1-3, il vascello subisce un danno catastrofico dato dal sovraccarico dei propulsori al plasma, con un risultato di 4-6, subisce invece una implosione del propulsore Warp.

***Note del Designer:** ho deliberatamente optato per rendere le navi Tiranidi meno offensive quando in avaria, compensando tale concetto con una pur sempre evidente difficoltà nel distruggerle. Questo dovrebbe incoraggiare i giocatori ad impiegare le scorte nella protezione dei vascelli più grossi e quest'ultimi ad usare le tattiche di disingaggio, abbordaggio e speronamento quando ridotti a metà dei punti struttura iniziali.*



## ARMI TIRANIDI

**“D**enti, artigli, tentacoli, aculei!  
Voglio vedere dei cannoni, oh Imperatore  
voglio vedere dei cannoni! Io so come battere  
un nemico che mi attacca con i cannoni!”  
Capitano Endolus durante la Battaglia di Macragge

### Batterie Piroacide

Queste armi funzionano lanciando compatti gusci organici contenenti tossine virulente e piroacidi. Questi proiettili possono causare danni ingenti in particolar modo se la detonazione avviene dentro le strutture di una nave. Questo tipo di arma opera esattamente come gli altri tipi di batterie di artiglieria, con la differenza che le navi colpite possono continuare a subire costantemente le conseguenze dell'erosione acida dei mortali biogeni rilasciati. Pertanto una nave che riceve un colpo critico da tali armi, riceve anche **Fuoco** come danno addizionale (non si può propriamente parlare di fuoco ma a lungo termine l'effetto è comparabile). Queste batterie sottostanno agli effetti degli ordini speciali e delle condizioni di avaria esattamente come le batterie di artiglieria navale ordinaria.

### Bioplasma

Le armi a Bioplasma vengono considerate come batterie laser comuni, lanciano un dado per punto di forza e colpiscono con 4+ indipendentemente dal valore di armatura del bersaglio. Trattandosi di attacchi relativamente lenti, paragonabili a quelli di squadriglie di bombardieri, ignorano gli scudi, ma dispongono di gittate di soli 15cm. Le batterie a bioplasma sono affette dagli ordini speciali e dalle condizioni di avaria esattamente come le batterie laser ordinarie.

### Macrofalci

I vascelli Tiranidi sono terrificanti nel combattimento ravvicinato, non solo pullulano di assassini bio-ingegnerizzati ma sono di solito equipaggiati con falci gigantesche adatte a squarciare gli scafi

delle navi nemiche o da mandibole in grado di azzannare interi vascelli frantumando ponti e strutture inesorabilmente. Quando una nave Tiranide entra in contatto con un nemico, lanciate 2D6, per ogni risultato pari a 4 o più, il bersaglio subisce un colpo che ignora gli scudi, ma non i Campi Olografici.

Se le falci infliggono un solo colpo o nessuno, il vascello Tiranide può continuare a muovere e lanciare le sue unità di supporto durante lo svolgimento normale del turno. Un solo vascello può essere preso di mira dalle falci per turno. Se invece entrambi gli attacchi vanno a segno, il vascello ha stretto il bersaglio in un abbraccio mortale e non lo lascerà fino a quando questo (o lui stesso) non sarà distrutto. Se le navi sono della stessa classe non potranno muovere (per esempio, due vascelli di linea), se uno dei due è più grande rispetto all'altro muoveranno a velocità dimezzata. Entrambe le navi potranno fare fuoco con il valore di forza delle armi dimezzato (armi speciali come il cannone Nova non possono sparare affatto). Ad ogni fase finale, lanciate di nuovo 2D6 per protrarre l'attacco, (2 dadi che colpiscono al 4+), se entrambi vanno a segno e la nave era già costretta, questa subisce un terzo danno. Entrambi i vascelli possono abbordare normalmente. Le falci provocano danni critici al bersaglio come di consueto e non sono affetti da restrizioni dovute ad ordini speciali. Divengono tuttavia inutilizzabili qualora la nave sia in avaria.

### Tentacoli Nutritivi

Numerose navi Tiranidi possiedono enormi tentacoli che impiegano per suggerire le sostanze nutritive dall'atmosfera dei pianeti e che possono anche usare per perforare gli scafi esterni dei vascelli permettendo agli organismi Tiranidi di penetrare. Quando una nave equipaggiata di tentacoli entra in contatto con un nemico, l'attacca lanciando 1D6. Sul valore di 1-3, esegue un numero di attacchi "Mordi e Fuggi" pari al risultato del dado: le creature tiranidi invadono il vascello nemico attaccato. Col risultato di 4-6, un consistente numero di assalitori lancia un abbordaggio alla nave

nemica che subisce un punto danno (che può causarne uno critico) e un attacco "Mordi e Fuggi".

Il vascello Tiranide può continuare a muoversi normalmente dopo aver attaccato con i tentacoli nutritivi e può ugualmente lanciare le sue unità di supporto più tardi al momento opportuno nel turno di gioco, ma può condurre l'attacco solo contro un vascello nemico per turno. I tentacoli non subiscono gli effetti degli ordini speciali ma non possono essere impiegati se la nave si trova in condizioni di avaria.

*Esempio: Un vascello Tiranide equipaggiato di tentacoli si trova in contatto con un vascello imperiale. Il lancio di dado regala un 4, che infligge subito un punto danno ed un attacco "Mordi e Fuggi". Il vascello Tiranide continua il suo movimento normalmente e può aprire il fuoco durante la sua fase di tiro.*

### Tipi di Vascelli Tiranidi

Contrariamente alle altre razze, le tipologie di vascelli Tiranidi sono molto più flessibili, nuove classi vengono create ed in seguito incontrate dalle forze imperiali. Per rappresentare questo, anziché scegliere tra una limitata lista di classi preordinate, il giocatore Tiranide può concepire lui stesso i vascelli partendo da un profilo base. Le navi sono raggruppate in varie categorie in funzione del loro ruolo e della loro taglia. Ciò determina le caratteristiche iniziali (incluso il numero di spore che è possibile impiegare). A questo punto sono scelti alcuni armamenti prefissati. Il resto indica la gamma di opzioni acquistabili al costo indicato. Ogni nave ha una quantità limitata ad un certo numero di armi per ogni sezione, ma dove è possibile avere più sistemi d'arma è consentito fare scelte multiple con armi dello stesso tipo (es. un vascello che può disporre di tre armamenti di dritta o sinistra può scegliere anche tre ponti di lancio se lo desidera).



**“**Non mi importa di quel che potrebbe vedere sul fianco sinistro, lei deve uscire e riparare la perdita di plasma. Lei è l'ingegnere di bordo ed è necessario che continui a lavorare. Io sono il Capitano ed il mio compito è quello di condurre la nave alla vittoria nel nome dell'Imperatore. Considerata la situazione, il nostro compito è quello di morire tutti per raggiungere quell'obiettivo.”

Capitano Anakis durante la Battaglia di Macragge

### SPORE

I vascelli Tiranidi non possiedono torrette o scudi reali ma compensano l'assenza emettendo continuamente vere e proprie nuvole di spore. Ogni singola spora è un vaso di Pandora contenente una miriade di virus, acidi e mutageni nucleici in grado di divorare un'armatura ad una velocità terrificante. L'effetto combinato di milioni di spore costituisce una efficace difesa contro ogni tipo di proiettile che minacci la nave alveare come pure contro gli attacchi delle unità di supporto.

All'inizio del turno, un vascello Tiranide possiede un numero di spore pari a quello di cisti indicate nella lista delle sue caratteristiche. Le spore sono automaticamente rigenerate all'inizio del turno, esattamente come per gli scudi di protezione convenzionali. Le nubi di spore non sono accumulabili e non possono mai superare la quantità di cisti presenti sul vascello. Inoltre non subiscono gli effetti degli eventuali ordini speciali e delle condizioni di avaria (i sistemi di difesa del vascello tornano a pieno regime per proteggerlo).

**“**La battaglia è sufficientemente spaventosa così com'è. Vedere l'oscurità illuminata da milioni di colpi, salve ed esplosioni, senza sapere se sarete colpiti o se il colpo sparirà dietro le vostre spalle nell'oscurità... Non vi sentirete mai come se vi rendeste conto di tutto, come se un proiettile non visto potesse penetrare nello scafo trapassandolo da prua a poppa. Con i Tiranidi è diverso. Vedi una lingua molle e distesa contro l'oblo e la valuti innocua, inoffensiva, cullandoti in un senso di salvezza prima che rostri, denti ed artigli sventrino la tua illusione e lo scafo. Sentire le esplosioni e gli impatti di un siluro d'abbordaggio che ti si schianta contro è una cosa, ma sentire l'urlo della lancia d'assalto mentre divorava la nave dall'interno sventrando chiunque tenti di fermarla è un'altra, indescrivibile. Io l'ho già sperimentato una volta ed ora non possiedo abbastanza arti per riuscire a sopravvivere una seconda volta.

### Le Spore come Scudi

La nube di spore assorbe qualsiasi colpo d'arma eccetto quelli che ignorano gli scudi. Le armi speciali che oltrepassano gli scudi si comportano allo stesso modo sulle spore. Questi apparati sono afflitti dai Segnalini d'Impatto alla stessa maniera degli scudi più tradizionali, piazzate quindi un segnalino in contatto con la basetta della nave per ogni nube di spore che assorbe un colpo. Le spore infine proteggono il vascello anche contro gli eventuali danni causati dai fenomeni celesti, nello stesso modo degli scudi. Se un vascello nemico entra in contatto con un vascello Tiranide, subirà l'impatto derivante dalle sue spore. Un Segnalino d'Impatto verrà piazzato in contatto con la basetta di entrambe le navi prima di applicare eventuali altri effetti (cioè disattivando una nube di spore sulla nave Tiranide ed uno scudo su quella avversaria). I vascelli senza scudi (inclusi quelli protetti unicamente dai Campi Olografici) subiscono un colpo automatico (cioè non lanciano il dado). Le spore causano un danno che può essere anche critico.

### Le Spore come Torrette

Se la nave Tiranide viene attaccata da armi di supporto, si considera il numero di cisti come valore massimo di torrette disponibili per il fuoco di risposta. Qualsiasi Segnalino d'Impatto in contatto col vascello diminuisce la possibilità di mettere a segno il colpo a 6+ anziché 4+. Diversamente da tutte le altre torrette, le cisti possono sparare sia ai siluri che ad altri velivoli d'attacco nello stesso turno.

Le navi alveare in formazione serrata possono concentrare le spore contro le unità di supporto come gli altri vascelli, ma non beneficiano di nessun vantaggio in termini di scudi contro i tiri che ricevono. Le nubi di spore NON intercetteranno mai segnalini di supporto Tiranidi.

### UNITA' DI SUPPORTO

Alcuni vascelli Tiranidi possono disporre di ponti di lancio o di salve di siluri. I Tiranidi lanciano solamente l'equivalente biologico dei siluri d'abbordaggio, nonché delle lance d'assalto e dei caccia, sotto forma di vermi, vescicole di sciami, enzimi proteici, orrende mine appuntite e così via... Per una flotta Tiranide è possibile dispiegare nello stesso momento più segnalini di supporto di quanti ponti di lancio si possiedono. Per riferimento, le velocità dei vari velivoli d'attacco sono le seguenti:

Caccia	20 cm
Lance d'Assalto	15 cm
Siluri d'Abbordaggio	15 cm

### Limitazioni delle Unità di Supporto

I vascelli Tiranidi sono virtualmente fabbriche viventi che generano le unità di supporto a seconda dei bisogni. Quest'ultime sono del tutto autonome e non necessitano di manutenzione, di rifornimenti né di munizioni come i velivoli convenzionali. Le navi alveare non hanno limitazioni al numero di unità di supporto a disposizione per i lanci durante una partita e non esauriscono mai le scorte. In ogni caso se una nave alveare si trova in avaria, le sue capacità rigenerative saranno impiegate per la conservazione e la sopravvivenza, impedendo così alle unità di supporto di essere lanciate (continua comunque a produrre le spore).

### AVARIA

Riassumendo, un vascello Tiranide in avaria deve attenersi alle seguenti restrizioni:

**Velocità** : - 5cm

**Cisti di Spore** : Nessun cambiamento

**Bio plasma** : Metà Forza

**Batterie Piroacide** : Metà Forza

**Tentacoli Nutritivi** : Non possono essere utilizzati

**Macrofalci** : Non possono essere utilizzati

**Siluri e velivoli d'attacco** : Non possono essere lanciati.

## TABELLA DEI DANNI CRITICI TIRANIDI

2D6 Tiro	Danno Suppl.	Risultato
2	+0	<b>Cisti danneggiate.</b> Le cisti che producono spore sono gravemente danneggiate e non possono essere riutilizzate fino a quando non vengono riparate.
3	+0	<b>Armamento di dritta ferito.</b> L'armamento di dritta è gravemente danneggiato e non può essere utilizzato fino a quando non viene riparato.
4	+0	<b>Armamento di sinistra ferito.</b> L'armamento di sinistra è stato danneggiato gravemente e non può essere utilizzato fino a quando non viene riparato.
5	+0	<b>Armamento di prua ferito.</b> La prua della nave è stata sventrata e l'armamento non può essere utilizzato fino a quando non viene riparato.
6	+1	<b>Armamento toracico ferito.</b> Una grande ferita nel torace del vascello impedisce alle armi di sparare. Non può essere utilizzato fino a quando non è riparato.
7	+0	<b>Ferita profonda.</b> Gli organi interni sono traumatizzati ed una grave emorragia indebolisce la nave. Fate il test per riparare il danno alla fine del turno. Se il danno non viene riparato, il vascello perde un altro punto struttura supplementare e continua a sanguinare.
8	+1	<b>Organi motori perforati.</b> Una delle grandi valvole che permettono di manovrare la nave soffiando nello spazio è stata distrutta. La nave non può più virare fino a quando l'organo non viene riparato.
9	+0	<b>Sinapsi spezzate.</b> Le fibre nervose che collegano il vascello alla Mente dell'Alveare sono state gravemente recise. Gli ordini istintivi della nave prenderanno il sopravvento sulla Mente dell'Alveare fino a quando il danno non sarà riparato.
10	+0	<b>Cisti infrante.</b> Le cisti che generano le spore sono state colpite e perciò sono sigillate. Questo le rende definitivamente inutilizzabili.
11	+1D3	<b>Ferita grave.</b> Uno squarcio gigantesco si è aperto nel fianco del vascello, mentre i fluidi vitali congelano immediatamente e si perdono nel vuoto.
12	+1D6	<b>Emorragia intensa.</b> La superficie rinforzata della nave subisce immensi danni, proiettando icore alieno nello spazio. Effettuate un attacco di bioplasma a Forza 1 contro tutti i bersagli in un raggio di 2D6 cm. I Campi Olografici non forniscono protezione.

## TABELLA DEI DANNI CATASTROFICI TIRANIDI

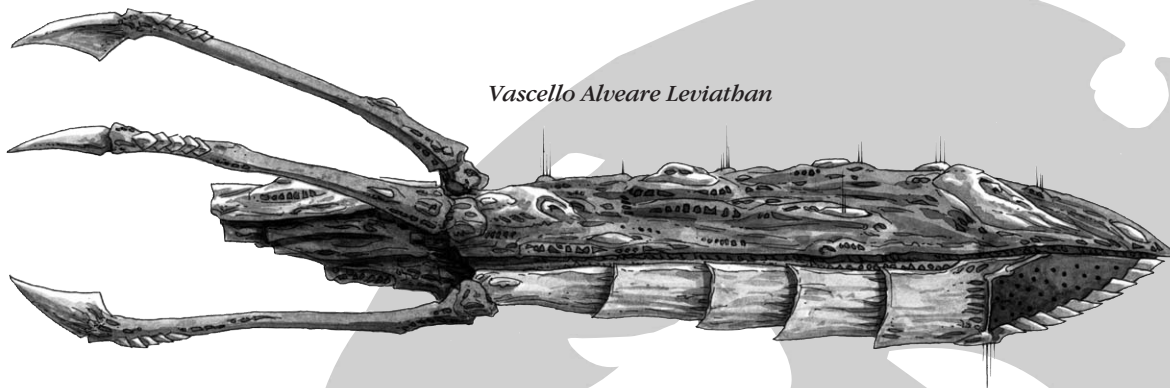
2D6 Segn. d'Imp. Tiro	Suppl.	Risultato
2-7	+1	<b>Carcassa alla deriva.</b> I resti del vascello alveare vagano alla deriva attraverso lo spazio, mossi da sporadici spasmi. Il relitto muove di 4D6 cm dritto in avanti in ogni fase di movimento seguente. Piazzare un Segnalino d'Impatto in contatto di base prima di muovere.
8-9	+1	<b>Convulsioni di agonia.</b> La nave è scossa da violente contrazioni muscolari e l'icore fuoriesce da dozzine di terribili e profonde ferite. Il relitto si muove in avanti di 4D6 cm dritto in avanti durante la sua fase di movimento. Piazzare un Segnalino di Impatto in contatto di base prima di muovere poi ripetere un lancio di dado su questa tabella.
10-11		<b>Eruzioni biologiche pari a metà dei punti struttura.</b> Il vascello esplosione in modo spettacolare e proietta detriti carnosi contaminati da virus ed acidi per una vasta zona circostante. Il vascello viene ritirato dal gioco lasciando al suo posto un numero di Segnalini di Impatto pari alla metà dei suoi punti struttura iniziali. Effettuare un attacco piroacido con Potenza di Fuoco uguale alla metà dei suoi punti struttura iniziali su tutti i bersagli entro un raggio di 3D6 cm.
12		<b>Detonazioni di bioplasma pari alla totalità dei punti struttura.</b> Con un lampo accecante, le arterie principali del vascello esplodono e fiotti di bioplasma incendiato si estendono pericolosamente in tutte le direzioni. Ritirare il vascello dal gioco e lasciare al suo posto tanti Segnalini di Impatto quanti erano i punti struttura iniziali. Inoltre effettuate un attacco di bioplasma con Forza uguale alla metà dei punti struttura di partenza contro tutti i bersagli situati in un raggio di 3D6 cm tutto intorno. Gli scudi e i campi olografici non offrono protezione contro questo attacco.

## DANNI CRITICI E CATASTROFICI DELLE NAVI TIRANIDI

Al posto delle tabelle usuali dei danni critici e catastrofici, i Tiranidi utilizzano quelle presentate qua sopra. Se un danno critico non può essere applicato, per esempio perchè il vascello non possiede affatto armi di prua e la localizzazione del danno è proprio quella, si applica di conseguenza il danno immediatamente successivo nella tabella corrispondente. In questo caso *Armamento toracico danneggiato*.



NAVE ALVEARE TIRANIDE .....pti: variabile



Vascello Alveare Leviathan

Le navi alveare tiranidi sono delle mostruosità naviganti negli spazi del vuoto interstellare, formanti il cuore delle flotte alveare stesse. Importanti differenze sono state osservate da una specie ad un'altra, anche se generalmente si riscontrano carapaci duri come la pietra e delle escrescenze sparse che dispongono delle bioarmi. Malgrado una taglia inimmaginabile, le navi alveare sono organismi viventi. Costituiti da milioni di altri organismi più piccoli concepiti per scopi ben definiti e predeterminati. Sono delle fabbriche biologiche, in grado di creare milioni di creature Tiranidi, di replicare il genoma e di fare evolvere l'intera flotta in funzione dei mondi incontrati. Svariate decine di migliaia di guerrieri Tiranidi sono trasportati dentro le navi, attendono pazientemente dentro i loro bozzoli di comandare le orde di organismi inferiori che saranno generate.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	SPORE
Nave Batt./10	15 cm	45°	-	5+	4

UN'ARMA DI PRUA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	ARCO DI FUOCO
Batterie piroacide	45 cm	8	Fronte
Tentacoli Nutritivi e Macrofalci	Contatto	Speciale	Fronte
Bioplasma	15 cm	4	Sin/Fronte/Des
Siluri	15 cm	6	Fronte

UN'ARMA TORACICA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	ARCO DI FUOCO
Batterie piroacide	45 cm	8	Fronte
eBioplasma	15 cm	4	Sin/Fronte/Des
Ponti di lancio	Lance d'assalto 15 cm Caccia 20 cm	2	-

0-3 ARMI SINISTRA / DRIITA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	ARCO DI FUOCO
Batterie piroacide	30 cm	4	Fronte
Bioplasma	15 cm	2	Sin/Fronte/Des
Ponti di lancio	Lance d'assalto 15 cm Caccia 20 cm	1	Sinistra/Destra*

**Nota** : Le navi alveare sono enormi e poco manovrabili, per cui non possono utilizzare l'ordine speciale *Nuova Rotta*.

“**Q**uale fatale errore ascoltare quel vecchio matto. Stavamo trasportando bombe con cariche virali per il pianeta sottostante, quando Hergol ci propose, considerato che eravamo quasi all'approdo, di lanciarne un paio contro le cose nello spazio. Il tempo di discuterne e già lo avevamo fatto.

Ebbene, per un po' non ci abbiamo più pensato, fino a quando una settimana dopo siamo stati speronati ed agganciati. Le cose sputarono acido, che si fece largo sciogliendo e bruciando all'interno della nave. Gli uomini che non morirono all'istante per le ustioni si ammalarono con lo stesso virus che avevamo lanciato loro contro.

**\*Nota** : Va chiarito che non è necessario lanciare velivoli d'attacco in base ad un arco particolare, in quanto i ponti di lancio sono presenti su entrambi i lati.

# INCROCIATORE TIRANIDE ..... pti: variabile



*Incrociatore Tiranide Razorfiend*

**W**yatt fu il primo. La cosa l'artiglio' alla gamba nello stesso istante che emerse dalla sua sinistra. La sua presa non era ferrea e lotto' rotolandosi per qualche momento prima di trascinarlo e sbatterlo contro le macchine. Una seconda creatura sfondo' il condotto di ventilazione plasma, con così tanta violenza da precipitare sopra alla sua similè, che parve non interessarsene affatto. Questa reagì piu' velocemente della precedente e si rivolse verso Borl, che vedendo cosa stava accadendo a Wyatt, decise di tuffarsi dentro il pozzo del vapore piuttosto che affrontare quell'orrore. Vandst, De Kopf e Jensen caddero sotto i loro colpi, rapidamente la fuga disperata degli ingegneri termino', bloccata dai marinai che li condannarono sigillando i portelloni nel disperato tentativo di porre piu' acciaio possibile tra loro e gli assalitori.

Ma fu insufficiente, i comparti stagni si incurvarono e cedettero uno dopo l'altro mentre i tiranidi sciamavano all'interno delle sale macchine. Le creature massacrarono tutti quelli che incontrarono ma ben presto furono piu' i suicidi che le vittime stesse di quell'orrore. Infine, un coraggioso marinaio chiamato Lysander, non sopportando piu' vedere decine di uomini di equipaggio darsi la morte per non soccombere ai tiranidi, recise il circuito di regolazione plasma dei motori di sinistra. Qualche istante piu' tardi, il plasma sotto forte pressione comincio' a forzare le sicurezze, gli allarmi presero a suonare e Lysander con altri tremila cuori furono vaporizzati in un istante dall'esplosione della Ashes of Melchiott.

**G**li incrociatori Tiranidi sono una classe costituita da vascelli alveare immaturi e da droni scorta sovradimensionati. Sono molto aggressivi, sopravanzano la flotta alveare in risposta ai pericoli che minacciano le navi madre con artigli e tentacoli, nel tentativo di ridurli in pezzi. I vascelli Tiranidi della taglia degli incrociatori sviluppano raramente in navi alveare ed una teoria ricorrente vuole che siano nutriti da loro stesse.

Gli incrociatori Tiranidi sono senza alcun dubbio i vascelli più pericolosi dell'intera flotta, sono massicci e bene armati, e non sono considerati come creature sinaptiche. Per questo motivo attaccano più violentemente delle navi alveare, in quanto la loro eventuale perdita non mette a repentaglio la coesione della flotta. Come la maggioranza dei vascelli Tiranidi, anche questi sono pericolosi a brevi distanze.

TIPO/PS	VEL.	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	SPORE
Incrociatore/6	20cm	45°	-	5+	2

### UN'ARMA DI PRUA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie piroacide	30cm	8	Sin/Fronte/Des
Tentacoli nutritivi	Contatto	Speciale	Fronte
Macrofalci	Contatto	Speciale	Fronte
Siluri	15cm	4	Fronte

### UN'ARMA TORACICA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Tentacoli nutritivi	Contatto	Speciale	Fronte
Macrofalci	Contatto	Speciale	Fronte
Siluri	15cm	4	Fronte

### 0 -2 ARMI SINISTRA / DRTTA

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie piroacide	30cm	4	Sin/Des
Biolasma	15cm	2	Sin/Des

**Nota :** I siluri del torace e di prua non possono essere combinati in una sola salva, ma devono essere lanciati separatamente.



## KRAKEN TIRANIDE . . . . . pti: variabile

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	SPORE
Scorta/1	25 cm	90°	-	6+

### 0-1 ARMI

ARMAMENTO	PORTATA/VEL	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie piroacide	30 cm	6	Fronte
Macrofalci	Contatto	Speciale	Fronte
Tentacoli nutritivi	Contatto	Speciale	Fronte
Siluri	15cm	2	Fronte

Si tratta di giganteschi organismi perfettamente adattati al loro ruolo di predatori del vuoto interstellare. Il kraken rappresenta una seria minaccia a causa del suo elevato raggio d'azione, lontano dalla flotta alveare, che impiega alla ricerca di prede. Questo organismo può mostrare ogni sorta di armamento biologico e mortale, dal kraken Ramsmitter con la prua a forma di becco al kraken Deathburner, un immenso dispositivo lancia acido. Benchè non siano un pericolo per i pianeti stessi, i kraken possono rendere un intero sistema indifendibile a causa del loro insaziabile appetito per navi trasporto, stazioni orbitali, sistemi di comunicazione ed altri avamposti.

### SPECIE RICONTRATE

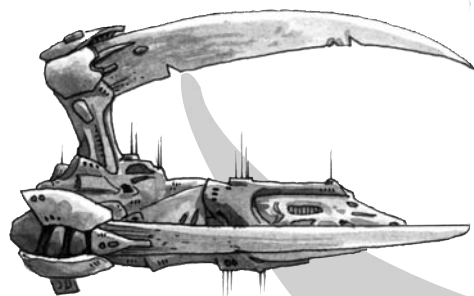
*Ramsmitter*

*Deathburner*

*Smeltfeaster*

**Regole speciali :** I kraken non possiedono cisti di spore ma sono estremamente resistenti capaci di rigenerarsi. Il kraken si considera continuamente come essere sotto l'effetto dell'ordine "Prepararsi all'Impatto!" allorchè subisce danni e beneficia di un tiro salvezza di 4+ contro qualsiasi colpo subito (compresi quelli incassati ottenendo un 6 durante l'attraversamento di un Segnalino di Impatto). Per quanto riguarda l'uso di altri ordini speciali, questa attitudine non influenza il vascello.

## DRONE D'AVANGUARDIA TIRANIDE . . . . . pti: variabile



TIPO/PS	VEL.	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	SPORE
Scorta/1	25 cm	90°	-	5+	(Spore 1)

### 0-1 ARMI

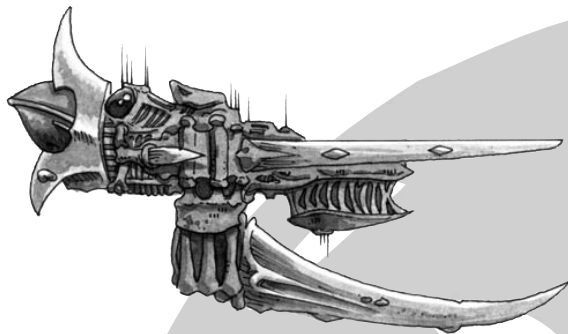
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie piroacide	30cm	2	Fronte
Tentacoli nutritivi	Contatto	Speciale	Fronte

Questi droni sono sovente inviati davanti alle flotte alveare, con compiti di ricerca di mondi adatti al processo di metabolizzazione. Trasportano molto spesso organismi infiltratori come i Genoraptor, i Lictor o gli Hormagant che si riproducono su quel mondo aiutati dalle spore rilasciate dall'orbita bassa. I droni d'avanguardia appresso alla flotta possono essere sia quelli impegnati in missioni ricognitive sia quelli che trasportano il loro carico genetico sui pianeti. La minaccia che in effetti rappresentano per i pianeti fa sì che sovente diventino i bersagli prioritari degli attacchi condotti contro le flotte alveare.

**Regole speciali :** Il nemico entro un raggio di 15 cm intorno ad un drone d'avanguardia è obbligato a prenderlo come bersaglio indipendentemente da altri vascelli Tiranidi.

**"P**rendete nota del luogo dove vengono feriti od abbattuti. Una volta, sul pianeta di Rilenor, ne avevamo stesi una decina, ma ci accorgemmo più tardi che quelle cose erano sopravvissute ed avevano generato migliaia di altre mostruite in una serie di luoghi nascosti.

# DRONE SCORTA TIRANIDE . . . . . pts: variabile



**Regole speciali:** Questi droni scorta sono soggetti al Comportamento Istinivo caso n°7, ma anzichè essere obbligati a dirigersi verso il pianeta più vicino, si muoveranno sempre in direzione del vascello alveare più prossimo.

Lenti e pesanti rispetto ad altre navi scorta Tiranidi, questi vascelli drone sono pesantemente armati rispetto alla loro taglia modesta. Sono di frequente l'ultima linea di difesa delle navi alveare e si raggruppano numerosi intorno ai finache per proteggerle dai pericoli del fuoco nemico.

TIPO/PS	VEL.	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	SPORE
Scorta/1	15 cm	45°	-	5+	(Spore 1)

### 0-1 ARMI

ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie piroacide	30 cm	4	Fronte
Tentacoli nutritivi	Contatto	Speciale	Fronte
Bioplasma	15 cm	2	Fronte

## LISTA DELLA FLOTTA D'AVANGUARDIA TIRANIDE

Le flotte d'avanguardia Tiranidi rappresentano gli elementi della flotta alveare inviati in ricognizione. Esse non allineano vascelli alveare ma dispongono ugualmente di un certo grado di autonomia per le loro navi. Queste note offrono una variante alla lista completa e consentono di allestire una flotta da incursione o per disputare piccole partite all'interno di una campagna.

### VASCELLI DRONE D'AVANGUARDIA

La vostra flotta può includere quanti vascelli drone d'avanguardia desiderate.

Vascello drone d'avanguardia . . . . . 20 pts

**Armi.** Un vascello drone d'avanguardia deve essere equipaggiato con una delle armi seguenti:

Batterie piroacide . . . . . +5 pts

Tentacoli nutritivi . . . . . +5 pts

### KRAKEN

La vostra flotta può includere quanti kraken desiderate.

Kraken . . . . . 25 pts

**Armi.** Un kraken deve essere equipaggiato con una delle armi seguenti:

Batterie piroacide . . . . . +15 pts

Tentacoli nutritivi . . . . . +5 pts

Macrofalci . . . . . +10 pts

Siluri . . . . . +15 pts

### SQUADRONI

I Tiranidi non seguono le normali regole degli squadroni. I vascelli drone d'avanguardia e i kraken possono essere schierati in squadroni misti di 6 fino a 12 vascelli.

### DISCIPLINA

Le flotte d'avanguardia non dispongono di navi alveare ed agiscono d'istinto, come spiegato per la flotta principale. Gli squadroni di scorte delle flotte d'avanguardia Tiranidi hanno un valore di Disciplina pari al numero di vascelli restanti nello squadrone stesso (massimo 10).

### COMPORTEMENTO ISTINTIVO

Gli squadroni di scorte delle flotte di avanguardia possono effettuare un test di Disciplina all'inizio di qualunque turno per tentare di vincere il loro predominante comportamento istintivo, esattamente come se fossero entro l'area di controllo di una nave alveare. Tutti gli squadroni utilizzano il proprio valore di Disciplina (non è possibile usare quello di un altro vascello o di un altro squadrone vicino). In caso di fallimento, applicare normalmente gli effetti del Comportamento Istinivo.



# LISTE DELLA FLOTTA TIRANIDE

## COMANDANTE DELLA FLOTTA

Il giocatore Tiranide può scegliere di influenzare direttamente la Mente dell'Alveare decidendo di ricorrere ad un Comandante. Questa opzione prende la forma di un rilancio di Influenza o di un Imperativo della Mente dell'Alveare. Tali rilanci funzionano come quelli dei normali comandanti di flotta, gli Imperativi consentono di passare automaticamente un test di Comando o Disciplina. La decisione di utilizzare tale ordine Imperativo non può esser presa dopo aver lanciato i dadi.

Rilancio d'Influenza . . . . . 30 pti ognuno

E' possibile acquistare fino ad un massimo di un rilancio d'Influenza per ogni nave alveare presente.

Imperativo della Mente dell'Alveare . . . 40 pti ognuno

Potete acquistare un Imperativo ogni due vascelli alveare presenti nella flotta. E' in ogni modo possibile dotarsi di un Imperativo anche se la flotta possiede una sola nave alveare.

## VASCELLI ALVEARE

Ogni vascello alveare permette al giocatore Tiranide di selezionare 6-12 navi scorta e 0-2 vascelli di linea.

Vascello alveare (D 8) . . . . . 200 pti

Incremento a D 9. . . . . +40 pti

**Armi.** Una nave alveare deve essere equipaggiata con le armi selezionate dalla lista seguente:

*Un'arma di prua:*

Batterie piroacide . . . . . +30 pti

Tentacoli nutritivi & Macrofalci . . . . +15 pti

Bioplasma . . . . . +20 pti

Siluri . . . . . +25 pti

*Un'arma toracica:*

Batterie piroacide . . . . . +30 pti

Bioplasma . . . . . +20 pti

Ponti di lancio . . . . . +20 pti

*0-3 armi sinistra/dritta :*

Batterie piroacide . . . . . +15 pti

Bioplasma . . . . . +20 pti

Ponti di lancio . . . . . +20 pti

## VASCELLI DI LINEA

E' possibile includere fino a due vascelli di linea per ogni nave alveare presente nella flotta.

Incrociatore Tiranide . . . . . 80 pti

**Armi.** Un incrociatore Tiranide deve equipaggiarsi con le armi selezionate da questa lista:

*Un'arma di prua:*

Tentacoli nutritivi . . . . . +10 pti

Macrofalci . . . . . +5 pti

Siluri . . . . . +10 pti

**Batterie piroacide . . . . . + 20 pti**

*Un'arma toracica:*

Tentacoli nutritivi . . . . . +10 pti

Macrofalci . . . . . +5 pti

Siluri . . . . . +10 pti

*0-2 armi sinistra/dritta:*

Batterie piroacide . . . . . +15 pti

Bioplasma . . . . . +20 pti

## NAVI SCORTA

Potete includere da 6 fino a 12 scorte per ciascun vascello alveare facente parte della vostra flotta. Se non ne è presente nessuno, potete selezionare soltanto kraken e vascelli drone d'avanguardia.

**Vascelli drone d'avanguardia . . . . . 20 pti**

**Armi.** Devono essere selezionate all'interno della lista seguente:

Batterie piroacide . . . . . +5 pti

Tentacoli nutritivi . . . . . +5 pti

**Drone scorta . . . . . 10 pti**

**Armi.** Devono essere selezionate all'interno della lista seguente:

Batterie piroacide . . . . . +10 pti

Tentacoli nutritivi . . . . . +5 pti

Bioplasma . . . . . +5 pti

**Kraken . . . . . 25 pti**

**Armi.** Devono essere selezionate all'interno della lista seguente:

Batterie piroacide . . . . . +15 pti

Tentacoli nutritivi . . . . . +5 pti

Macrofalci . . . . . +10 pti

Siluri . . . . . +15 pti

## SQUADRONI

I Tiranidi non seguono le normali regole per gli squadroni. Le scorte costituiscono formazioni da 1 fino a 12 vascelli mentre le altre navi operano individualmente e non possono essere schierate in squadroni.

## UNITA' DI SUPPORTO

Un massimo del 10% dei punti totali della flotta può essere speso in unità di supporto anche se sono caricate tutte in un unico vascello alveare.

Siluri d'abbordaggio a Forza 4 . . . . . 12 pti

Velivoli d'assalto . . . . . 8 pti

Caccia . . . . . 7 pti

Le unità di supporto possono essere dispiegate in ondate considerate come squadroni. In una campagna, le unità di supporto non sono una parte permanente di una flotta ma sono invece "consumate" durante le battaglie.

## ARMI

La maggior parte dei vascelli Tiranidi possono scegliere le loro armi da una lista pagandone il relativo costo. E' necessario ricordare che durante l'assemblaggio, per quanto riguarda le armi di sinistra / dritta, il costo indicato è comprensivo di un paio di armi dello stesso tipo. Per esempio selezionando i ponti di lancio, il vascello disporrà di un ponte sia a sinistra che uno a dritta. Tutte le armi usano il profilo indicato, non dividete la loro potenza di fuoco.

## EVOLUZIONE DELLA MENTE DELL'ALVEARE

Mentre una flotta naviga attraverso lo spazio, questa si trasforma permanentemente per far fronte ai suoi nemici. Gli organismi individuali si adattano e si migliorano ad ogni nuovo confronto e i vascelli alveare mutano in virtù dell'assorbimento del genoma delle creature che assimilano. La flotta percepisce tali cambiamenti sia in modo individuale che collettivo. Questa abilità d'adattamento dei Tiranidi è l'equivalente delle modifiche speciali delle altre razze.

Queste modifiche possono essere apportate, per il costo indicato, su un vascello di linea o una nave di scorta (a meno che non venga riportato il contrario). Durante una campagna, prima di qualsiasi battaglia, nessuna nave può guadagnare più di una modifica.

Con l'eccezione del carapace rinforzato e delle cisti di spore supplementari, nessuna miglioria può esser presa più di una volta. Il numero di modifiche per vascello è limitato: tre per le navi alveare, due per gli incrociatori ed una soltanto per le scorte. Questa è la sola maniera che consente ai Tiranidi di rimanere competitivi contro avversari sempre più performanti, considerato che agiscono sotto la direzione della Mente dell'Alveare o per l'impulso del Comportamento Istinivo, non disponendo di equipaggio.

I siluri Tiranidi sono esclusivamente del tipo per abbordaggio, inoltre non possono utilizzare tutti quei siluri speciali che vengono impiegati dalle altre razze.

Se desiderate vascelli dall'aspetto casuale, potreste selezionare le modifiche lanciando 2 D6, tenendo sempre conto delle restrizioni elencate.

**N**oi li abbiamo combattuti il primo giorno, ed i cannoni li hanno respinti senza problemi. Li abbiamo ingaggiati il secondo giorno, ed i nostri siluri rimbalzavano sulla loro pelle spessa. Abbiamo anche usato senza successo le nostre artiglierie. Fino ad arrivare al terzo giorno, durante il quale nessuna delle nostre armi risultava efficace!"

**2 Ricettori solari . . . . . +15 pts**  
Il vascello possiede delle ali, che una volta spiegate, sono in grado di captare tutta l'energia solare circostante. Guadagna +5 cm in Velocità.

**3 Sacche d'adrenalina . . . . . +10 pts**  
Le valvole di propulsione primaria come tutti i muscoli poppierei possono essere stimolati da una scarica ormonale. Il vascello guadagna +1D6 cm di Velocità quando si trova sotto l'effetto dell'ordine speciale *Avanti Tutta*.

**4 Urlo psichico . . . . . +20 pts**  
La connessione della nave con la Mente dell'Alveare è così forte che un riverbero psichico indelebile la circonda. Questa traccia la rende ancora più terribile e spaventosa e il suo avvicinarsi atterrisce il nemico. Tutti i vascelli nemici in un raggio di 15 cm subiscono una penalizzazione di -2 alla disciplina. Solo per vascelli alveare.

**5 Organo di manovra supplementare . . . +15 pts**  
I numerosi organi di manovra su tutta la superficie del mostro sono considerevolmente accresciuti, cosa che permette di ridurre di -5 cm la distanza da percorrere per virare. Modifica interdotta alle scorte.

**6 Ciste di spore supplementare . . . . . +10 pts**  
Il vascello dispone di una ciste di spore aggiuntiva. Questa modifica non può esser presa per più di due volte.

**7 Carapace rinforzato . . . . . +10 pts**  
Le creature possono ampliare e rinforzare sia il loro scheletro che il carapace, cosa che le rende più resistenti. Il vascello guadagna +1 Punto Scafo. Tale modifica non può essere acquisita più di quattro volte. Se viene ottenuta a seguito di un tiro casuale, un incrociatore può arrivare al limite di 10 PS senza maturare e divenire un vascello alveare vero e proprio! Modifica non consentita alle scorte.

**8 Mucose a membrana . . . . . +20 pts**  
Le navi alveare sono ricoperte da mucose a membrana che le rende difficili da attaccare dalle unità di supporto più lente. I bombardieri e i velivoli d'assalto subiscono una penalità di -1 (oltre a tutti gli altri eventuali modificatori) sui loro lanci d'attacco. Tutti i siluri vedono aumentare di un +1 i loro tiri per colpire (6+ al massimo). Le armi a distanza non soffrono nessuna influenza.

**9 Rigenerazione accelerata . . . . . +10 pts**  
Il vascello possiede di una importate capacità di guarire le ferite. Un vascello di linea può lanciare due dadi supplementari alla fine del turno durante il quale tenta di riparare i propri danni critici. Modifica non consentita alle scorte.

**10 Legame con i droni . . . . . +20 pts**  
La creatura è particolarmente legata con i vascelli drone d'avanguardia e con le navi alveare stesse. Quando si ritrova in un raggio di 15 cm tutto intorno ad un vascello drone, tutte le sue batterie piroacide beneficiano di uno slittamento di colonna verso sinistra sulla tabella di tiro (prima di qualsiasi altro modificatore).

**11 Tenacità . . . . . +20 pts**  
Questa evoluzione permette al vascello di sparare ad un nemico anche se si trova sotto l'effetto degli ordini *Avanti Tutta*, *Indietro Tutta*, *Nuova Rotta*. Le batterie piroacide e le armi a bioplasma non sono penalizzate da questi ordini.

**12 Mine spora . . . . . +10 pts per ponte**  
I vascelli dotati di ponti di lancio per velivoli d'assalto possono essere completamente modificati per essere in grado di lanciare mine spora. Ciascun ponte può proiettare una enorme mina spora durante la fase dei supporti, seguendo le regole per le mine, a pagina 142 del regolamento. In tal senso, ogni volta che si effettua un tiro per colpire contro la corazza, non infliggerete un danno ordinario, ma un danno critico Fuoco. Modifica non consentita alle scorte.



## NOTE SUGLI SCENARI

Di seguito alcune note e commenti sul modo di utilizzare gli scenari del regolamento di Battlefleet Gothic con una flotta alveare.

### SCONTRO DI INCROCIATORI

Nessuna modifica necessaria, ignorare comunque le restrizioni di flotta per la scelta di incrociatori. Ai fini di questo scenario, la D per *Prepararsi all'Impatto* è uguale a 7 e quella per la navigazione attraverso i fenomeni celesti è pari a 10.

### L'ESCA

Nessuna modifica necessaria, generalmente si tratta di un unico vascello alveare e della sua scorta che tende una imboscata attirando il nemico verso il resto della flotta. Si tratta di un buon scenario per le navi drone d'avanguardia e per i kraken.

### ATTACCO SUICIDA

Nessuna modifica necessaria, i Tiranidi possono giocare a meraviglia il ruolo dell'attaccante o del difensore.

### ATTACCO A SORPRESA

Un buon scenario per un attacco contro una flotta-alveare che sta metabolizzando un pianeta o per una incursione Tiranide improvvisa. Nessuna modifica necessaria.

### FORZATE IL BLOCCO

Può essere una manovra evasiva da parte di un pianeta circondato da una flotta alveare o il tentativo di una piccola avanguardia Tiranide che cerca di ricongiungersi alla flotta madre. Nessuna modifica è richiesta.

### CONVOGLIO

I Tiranidi non hanno convogli essendo esseri viventi nello spazio, ma ricoprono perfettamente il ruolo dell'attaccante nello scenario.

### ASSALTO PLANETARIO

Lo scenario Tiranide classico, il tentativo di invasione di un mondo abitato. Le flotte Tiranidi non aggiungono le navi trasporto ma ottengono 1 punto assalto per qualunque ciste di spore che giunga a una distanza inferiore a 30 cm dalla superficie del pianeta. Ogni punto di Forza di siluri e ogni segnalino di velivolo d'assalto che raggiunge il pianeta segnerà sempre 1 punto assalto. Se difendono, i Tiranidi possono spendere i punti supplementari per comprare le difese planetarie o armi di supporto.

### INGAGGIO PROGRESSIVO

Le flotte alveare Tiranidi tendono a rimanere ammassate e i lenti vascelli alveare possono essere svantaggiati nello scenario. Per compensare tale fatto, il giocatore Tiranide aggiunge +1 ai suoi lanci per favorire l'arrivo delle divisioni sul campo.

### EXTERMINATUS !

I Tiranidi non saranno mai gli attaccanti in questo scenario, rimpiazzatelo con Assalto Planetario se estratto a caso con un lancio di dado. I mondi infestati dai Tiranidi sono sovente il bersaglio di un Exterminatus, e per far sì che i Tiranidi facciano bella figura, possono spendere ulteriori punti in sistemi di difesa orbitale e armi di supporto.

### SCONTRO DI FLOTTE

Le flotte Tiranidi partecipano senza modifiche in uno scenario di scontro di flotte.





**T**re scariche corrosive raggiunsero la Heroic Endeavour nei livelli inferiori all'altezza dei comparti motori. Nel panico, gli ingegneri dell'Adeptus Mechanicus bloccarono la propulsione e ventilarono le camere di combustione. Capirono solo a quel punto che l'acido intaccava gli involucri delle cellule al plasma, le sorgenti di energia che alimentavano i motori. La loro rapidità di reazione salvo' senza dubbio il vascello, e le procedure d'emergenza fermarono la corrosione prima che le riserve di plasma volatile venissero intaccate. L'attacco costò la vita a quattrocentotrentasette uomini di equipaggio, mentre il suo vascello fratello Von Becken, non ebbe altrettanta fortuna.

A piena potenza le armi Tiranidi lo colpirono a sinistra giusto a fianco della prua. La forza tremenda dell'impatto disintegrò i primi strati della blindatura e i bioacidi si fecero strada corrodendo verso i ponti centrali.

A centinaia perirono per l'impatto, schiacciati o aspirati fuori nel vuoto siderale a causa della decompressione. Certe zone furono completamente invase da fluidi che scioglievano le carni e l'acciaio in un battere di ciglia, i fumi che si sprigionarono risultarono talmente tossici come quelli delle armi dell'Adeptus Mechanicus. Le porte antideflagrazione sigillarono le zone colpite ma furono esse stesse disciolte dai liquidi corrosivi che inondarono i ponti sottostanti.

Lo scafo della Von Becken, già indebolito dalle corrosioni acide e dalle esplosioni sotto la contropinta di una violenta manovra di evasione si torse e si spezzò in due tronconi.

I siluri lanciati dalle Cobra dello squadrone Hydra attraversarono lo spazio, seguiti da scie risplendenti, in direzione delle creature più vicine perfettamente allineati. Una nuvola di spore venne lanciata per intercettare i missili. Alcuni esplosero prematuramente, altri furono danneggiati dalla distruzione delle spore che schizzarono acido tutto intorno.

Non tutti i siluri furono fermati ed una parte di essi urtò il mostro, le cariche primarie vaporizzarono una porzione di pelle della creatura mentre quelli caudali proiettarono avanti le cariche centrali in maniera che esplodessero ancora più in profondità nelle carni dell'abominio.

Il suo ventre si gonfiò sotto l'effetto delle esplosioni dei siluri e una cospicua quantità di fluidi vitali si proiettò intorno dalle numerose ferite. Ma, anche ferita, la creatura era lungi dall'essere sopraffatta. Un rapido movimento intercostale scagliò un grande numero di spine simili a giavellotti giganteschi, ma ad una tale distanza, le possibilità di colpire un obiettivo rapido come un cacciatorpediniere erano minime. Solo il grande numero di proiettili lanciati compensava largamente tale svantaggio.

Le Cobra esplosero non appena le spine lunghe circa cento metri perforarono le loro corazze. Il vascello di testa fu colpito una dozzina di volte e fu trafitto da prua a poppa, il secondo tre volte, e il cuore dei suoi reattori fu completamente fratturato.

L'ultimo vascello, protetto dagli altri due, fu colpito soltanto di striscio ed in modo indiretto subendo danni pesanti a causa dell'esplosione dei siluri nelle stive in fase di carico. L'equipaggio lottò disperatamente per ristabilire il controllo ma il capitano fu costretto ad abbandonare il combattimento. I sistemi d'arma primari erano fuori servizio - nulla rimaneva da fare per cambiare le sorti del confronto.

- Estratto dal romanzo "Warriors of Ultramar" di Graham McNeill, con la cortese autorizzazione della Black Library.