

# SCENARIO UNO: LA MORSA

**L**a ferocia e la velocità con cui la Waaagh! di Ghazghkull ha assaltato il settore Armageddon ha lasciato molti mondi isolati, Le molte navi Imperiali sono disperse. Per assicurarsi che il settore non venga stritolato dai nemici, numerosi trasporti di convogli sono stati effettuati attraverso lo spazio tenuto dagli Orki.

## FORZE

Il convoglio Imperiale deve includere almeno due navi da Trasporto. Per ogni due navi del convoglio, i giocatori Imperiali e Orki possono prendere 100 punti addizionali di navi. Le regole per i trasporti pesanti a pagina 160 possono essere usate liberamente in questo scenario. Il giocatore Imperiale può prendere solo un Incrociatore. Tutte le altre navi devono essere Incrociatori Leggeri o Navi di Scorta. Il giocatore Orko può prendere solo Navi di Scorta.

## ZONA DI BATTAGLIA

Questa battaglia si svolge nella Biosfera Primaria dove gli Orki stanno tentando di stringere la morsa attorno ad Armageddon. Genera i Fenomeni Celesti sulla tabella della Biosfera Primaria. Ignora ogni tiro che produce un pianeta.

## SCHIERAMENTO

Il convoglio Imperiale e le navi di scorta sono tutte disposte entro 45cm del lato corto del tavolo, rivolti verso l'altro lato corto. Le navi Orke si muovono da un punto qualsiasi di uno dei lati lunghi del tavolo.



## PRIMO TURNO

Il giocatore Orko ha il primo turno.

## DURATA

La battaglia va avanti finché una delle due flotte è distrutta o disingaggia, o la Flotta Imperiale esce dal lato corto dall'altra parte del tavolo.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore Imperiale deve far uscire almeno tre Trasporti dal lato corto opposto del tavolo per ottenere la vittoria. Ogni altro risultato è una vittoria degli Orki.

## BATTAGLIA A OLTRANZA

Essendo una battaglia a oltranza, che rappresenta una flotta Imperiale che tenta disperatamente di portare il suo convoglio in salvo, potresti voler usare le seguenti regole speciali.

Il convoglio Imperiale e le navi di scorta sono schierate tutte entro 30cm dal centro del tavolo all'inizio della partita, ognuna rivolta verso un lato corto del tavolo. Le navi degli Orki muovono da un punto qualsiasi dei lati lunghi nel primo turno normalmente.

Alla fine di ogni turno Imperiale, ogni nave e fenomeno spaziale va mosso indietro di 20cm, verso il lato del tavolo da cui ha iniziato la flotta Imperiale. Qualsiasi nave che esce dal tavolo si considera che si sia disingaggiata dalla battaglia.

Inoltre, tira alla fine del turno Imperiale. Se ottieni un 6, un fenomeno spaziale generato a caso è posto dal giocatore Imperiale sul lato corto del tavolo che la sua flotta fronteggia a inizio partita. Questo rappresenta il fatto che il Comandante Imperiale può "spostare" la battaglia verso un fenomeno spaziale che crede gli offrirà un qualche vantaggio. Come prima, ignora ogni tiro che genera un pianeta - Armageddon dista ancora migliaia di chilometri!

In questa variante de "La Morsa", il gioco dura 10 turni. Se il giocatore Imperiale ha ancora almeno tre trasporti sul tavolo alla fine, può dichiararsi vittorioso.

# SCENARIO DUE: L'ESCA DI PAROL

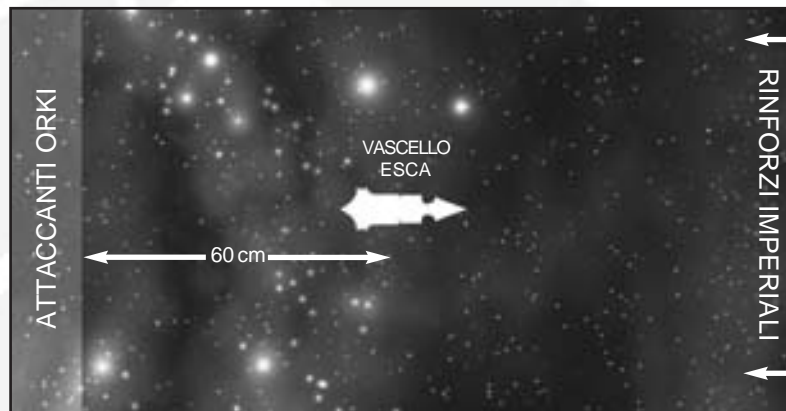
**P**oichè la marea di Navi Orke si espanse attraverso il settore Armageddon, l'Ammiraglio Parol fu costretto a disingaggiare le sue navi dalla prima linea o correre il rischio che la sua flotta fosse distrutta prima che potesse affrontare una battaglia impegnativa. Con lo scontro diretto fuori questione, Parol disperse le sue forze con l'ordine di assaltare i fianchi degli Orki ovunque possibile. Con la maggior parte delle navi nemiche che cercavano solo lo scontro diretto, Parol sperò che potesse distrarre e magari distruggere abbastanza nemici per ritardare il loro arrivo su Armageddon. Molti stratagemmi dal manuale di navigazione furono sfruttati fino al limite.

## FORZE

In questo scenario, un piccolo gruppo di Incrociatori Leggeri e Navi di Scorta ha allontanato un forza di navi Orke e le sta portando verso una trappola. L'Esca di Parol è una variazione dello Scenario Due: L'Esca a pagina 70 del manuale di Battlefleet Gothic. Potresti voler familiarizzare con lo scenario L'Esca prima di cimentarti in questa missione.

**Forze Inseguatrici:** Fino a 500 punti di navi Orke.

**Forze Inseguite:** Inizialmente fino a 250 punti, con fino a 500 punti di rinforzi. Solamente Incrociatori Leggeri e Navi di Scorta possono essere acquistate ma a differenza dello scenario L'Esca, più di un Incrociatore Leggero o squadra può partire come nave in fuga. Il giocatore Imperiale può anche acquistare fino a sei Mine Orbitali. Anche se partono sul tavolo all'inizio, saranno comprese nei 500 punti di rinforzi.



## ZONA DI BATTAGLIA

Tira per determinare la zona di battaglia. Con un 1-4, questo scenario avrà luogo nelle zone esterne. Con un 5-6 invece, nella Biosfera Primaria. Genera i Fenomeni Celesti sulla tabella appropriata.

## SCHIERAMENTO

Le navi Imperiali inseguite sono piazzate al centro del tavolo, rivolte verso uno dei lati corti. Le Mine Orbitali possono essere piazzate in un punto qualsiasi. Gli Orki inseguitori sono piazzati ad almeno 60cm dietro dagli Imperiali. I rinforzi Imperiali entrano dal lato corto verso cui le navi Imperiali sono rivolte all'inizio.

## PRIMO TURNO

Il giocatore Imperiale ha il primo turno.

## REGOLE SPECIALI

Ogni rinforzo per le navi Imperiali possono entrare in gioco in ogni turno, compreso il primo. Se le navi entrano in gioco dopo il primo turno, possono essere piazzate fino a 30 cm di distanza lungo i lati lunghi del tavolo per ogni turno dopo il primo.

## DURATA

La battaglia continua finchè una flotta non è distrutta o disingaggia.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

I Punti Vittoria standard sono guadagnati per navi in avaria, distrutte o che hanno disingaggiato. Inoltre, gli Orki guadagnano Punti Vittoria addizionali per metà del valore in punti di ogni nave giunta in soccorso. Se vengono acquistate le Mine, i Punti Vittoria per queste sono attribuiti automaticamente all'attaccante.

# SCENARIO TRE: PELUCIDAR

**I** primi elementi della flotta di Ghazghkull entrarono nel sistema Armageddon nell'Anniversario dell'Ascensione dell'Imperatore, periodo in cui la Marina Imperiale era in stato di allerta. L'ammiraglio Parol sapeva che il tempo era essenziale in quanto le forze dell'Impero mantenevano la loro forza su Armageddon stesso e era l'obiettivo della sua flotta sfruttare questo tempo prezioso preparandosi per un'immensa flotta Orka.

La difesa di Pelucidar era effettivamente uno scontro enorme e perciò questo scenario si concentra solo su una piccola porzione della battaglia. Il giocatore Imperiale, rappresentando l'ammiraglio Parol, deve causare più danno possibile alla flotta Orka mentre prova a minimizzare le proprie perdite. Inizialmente, la flotta Orka sarà poco organizzata, ma la loro forza si ingrandirà repentinamente e proverà a sopraffare la flotta Imperiale.

## FORZE

Il giocatore Imperiale può avere una flotta fino a 1500 punti, ma può solo scegliere Incrociatori, Incrociatori da Battaglia e Navi da Battaglia. Storicamente, c'erano solo astronavi provenienti da Armageddon in questa battaglia, ma non c'è ragione per cui un giocatore Imperiale non possa usare altre classi per "vedere cosa sarebbe successo".

Il giocatore Orko parte senza navi e le riceverà casualmente durante la partita.

## ZONA DI BATTAGLIA

La battaglia è combattuta nelle Zone Esterne del sistema Armageddon. Dopo aver tirato per i Fenomeni Celesti, il giocatore Imperiale può piazzare il pianeta Pelucidar dovunque vuole sul tavolo. Quindi deve schierare tutta la sua flotta nell'area indicata nella mappa seguente.

Il giocatore Orko muove le sue navi da un qualsiasi punto dei bordi del tavolo.

## SCHIERAMENTO

Il difensore schiera tutta la sua flotta. La flotta che difende deve rivolgere tutte le sue navi verso lo stesso lato del tavolo e almeno a 30cm da qualsiasi lato del tavolo. Ogni squadrone deve essere ad almeno 20cm da un altro. L'attaccante muove la sua flotta da un qualsiasi bordo del tavolo nel suo primo turno.

## PRIMO TURNO

Gli Orki hanno il primo turno nella difesa di Pelucidar.

## REGOLE SPECIALI

All'inizio di ogni suo turno, il giocatore Orko tira sulla tabella seguente per quali squadroni entrano in gioco in quel turno. Noterai che i primi turni passeranno molto velocemente, ma le cose presto inizieranno a scaldarsi appena gli Orki riceveranno rinforzi.

Uno squadrone di Scorte avrà D6 navi di Scorta di qualsiasi tipo desideri il giocatore Orko. Caccia-Bomma o Lance d'Assalto avranno quattro segnalini.

1D6	Risultato
+ numero del turno	
2-4	1 Caccia-Bomma / Lancia d'Assalto
5-6	1 Squadrone di Scorte
7-9	2 Squadroni di Scorte
10	3 Squadroni di Scorte
11	1 Inkrociatore o Terror
12	2 Inkrociatori o Terror
13-14	1 Roccia
15+	1 Space Hulk

Se il giocatore Orko ottiene un'unità che non può schierare per una mancanza di modelli, usa i modelli del risultato superiore. Per esempio, se un giocatore ottiene un Inkrociatore, ma li ha già schierati tutti, riceverà tre Squadroni di Scorta.

## DURATA

La battaglia dura finché la flotta Imperiale è distrutta o ha disingaggiato.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore Imperiale ottiene Punti Vittoria per aver distrutto o messo in avaria navi Orke, ma non per aver "conquistato il campo". Inoltre, i Punti Vittoria per ogni nave Imperiale che è distrutta o disingaggiata è dedotta dal suo totale. Il giocatore Orko non riceve PV in questa battaglia.

Il giocatore Imperiale deve ottenere almeno 2000 punti vittoria alla fine della battaglia per vincere. Ogni altro risultato è una vittoria per gli Orki.

Fai attenzione che il giocatore Imperiale dovrà perdere PV aggiuntivi alla fine della battaglia perché le sue navi dovranno disingaggiare, perciò deve tenere ciò di conto o arrossire quando tornerà ai porti di Armageddon!

## TABELLA DELLE MODIFICHE DEGLI ORKI

*I motori della nave sono equipaggiati con sistemi addizionali oppure vi è stata fatta qualche modifica. Tira un D6 sulla seguente tabella:*

### D6 Modifiche al Motore

- 1 **Motori Migliorati:** I Mekkanici hanno migliorato l'efficacia dei motori della nave a livelli strabilianti. La nave tira 2D6 addizionali quando usa l'ordine speciale *Avanti Tutta*.
- 2 **Bottone Rosso Più Grosso:** I Mekkanici hanno installato un interruttore vicino al Bottone Rosso. Questo da una breve scarica di potenza extra ai motori. Una volta per partita quando usi l'ordine speciale *Avanti Tutta*, puoi raddoppiare il risultato del tiro per determinare la distanza. DEVI percorrerla per intero.
- 3 **Più Postbruciatori:** Postbruciatori addizionali sono stati installati su tutta la nave, permettendo alla nave di effettuare una virata addizionale dopo essersi spostata della distanza minima (es: 45°/90°)
- 4 **Corza Zilenziosa:** I Mekkanici a bordo hanno installato speciali dispositivi (martelli) per spegnere i motori velocemente (abbattere lo Zgorbio). Quando tiri per disingaggiare aggiungi +2 al valore di Disciplina della nave.
- 5 **Kampo di Forza Zumizura:** I Mekkanici sono riusciti a migliorare i sistemi di schermatura con un po' di armeggiamento. Una nave con questa modifica può ignorare il malus di movimento per i Segnalini Esplosione in contatto con la sua base (inclusendo nuvole gassose e altri fenomeni spaziali).
- 6 **Vernice Rozza:** Mentre riparavano la nave i Mekkanici hanno deciso che aveva bisogno di una nuova mano di vernice. In quanto gli Orki credono che le navi rosse siano più veloci; aumenta la loro velocità di 5cm. Nota che i modelli devono essere dipinti di rosso per avere questo beneficio.

*La struttura della nave è migliorata in qualche modo o qualche nuovo equipaggiamento è installato. Tira un D6 sulla seguente tabella.*

### D6 Modifiche al Vascello

- 1 **Teletrasporti Migliorati:** Gli Orki sono i maestri inconstastati nella tecnologia del Teletrasporto, e hanno migliorato i teletrasporti delle loro navi per portare ancora più Ragatzi. Aggiungi +1 a tutti gli attacchi mordi-e-fuggi fatti dai teletrasporti.
- 2 **Armatura Inkrementata:** I Mekkanici hanno installato piastre addizionali su tutta la nave. L'effetto è di aumentare i punti struttura del 25% ma diminuisce la velocità di 5 cm.
- 3 **Zgorbi Pompieri:** Grazie a un tremendo addestramento (per gli Zgorbi), un gruppo di Zgorbi è stato istruito su come combattere le fiamme con la massima efficienza. Le fiamme sono spente con un tiro di 5 o 6 sul tiro per riparare alla fine della fase, ma i normali danni sono comunque riparati con un 6.
- 4 **Più Zcudi:** Se uno è bene, due sono meglio, perciò i Mekkanici hanno aggiunto un altro scudo a questa nave.
- 5 **Ariete:** Su ordine del Kapitano, i Mekkanici hanno messo un enorme ariete sulla prua della nave. Grazie alla maggiore sicurezza, questo da all'equipaggio +1 alla Disciplina quando tira per Speronare.
- 6 **Sovraccaricare i generatori degli Scudi :** I Mekkanici a bordo hanno aggiunto bottoni, lucine, pulsanti che in qualche modo gli permettono di aumentare la potenza degli scudi. Per ogni colpo contro gli scudi tira 1D6, con un 6 gli scudi sovraccaricati assorbono il colpo che viene ignorato, e non viene messo nessun SE. Se ottieni 1 tira un D6 addizionale, se esce 6 la nave riceve un colpo critico, perché gli scudi hanno mandato in corto circuito un altro sistema.

*La nave è stata migliorata con armi migliori o aggiuntive, aumentando la sua efficacia in battaglia. Tira un D6 sulla seguente tabella:*

### D6 Modifiche alle Armi

- 1 **Torre del Tipo Ztrano:** Durante l'ultima battaglia il potere della Waagh era troppo forte per uno dei ragatzi a bordo che ha manifestato strani poteri. Inventivi come sempre, gli Orki hanno incatenato il nuovo Tipo Ztrano allo scafo e lo usano come un'arma. Il tipo Ztrano equivale a una Lancia con Forza 1 e Gittata di 15 cm.
- 2 **Lattine:** Il Kapitano ha ordinato ai Mekkanici di costruire Lattine per aiutare nel caricamento dei siluri e nella preparazione della nave d'attacco. La nave aggiunge +1 alla sua Disciplina quando tenta l'ordine speciale Ricarica Supporti (ritira se questa nave non ha sistemi di supporto).
- 3 **Torre di Kontrolle dei Kannoni:** I Mekkanici sono stati in grado di collegare tutti Kannoni con un unico sistema. Permette agli Orki di fare fuoco compiendo manovre speciali e comunque colpire. Compiendo ordini speciali, il potere di fuoco della nave è ridotto del 25% (arrotondato per eccesso) invece che del 50%.
- 4 **Bombardieri Pazzi:** I piloti particolarmente arditi dei Caccia-Bomma spingono i loro velivoli ai limiti della tecnologia Orka. Invece di tirare un D3 per i colpi inflitti alle navi possono tirare 1D6.
- 5 **Berzagli Zgorbi:** I Mekkanici hanno installato display che mostrano i bersagli da colpire sotto forma di Zgorbi. Gli Orki si esercitano fin da piccoli nel colpire gli Zgorbi, e ora tutte le batterie di armi beneficiano di uno spostamento a sinistra di una colonna nella Tabella dell'Artiglieria (prima di applicare qualsiasi altro modificatore per segnalini esplosione o gittata).
- 6 **Più Kannoni:** I Mekkanici hanno aggiunto armi alla nave, aumentando il valore delle Torrette di 1.

MOTORE

VASCELLO

ARMI

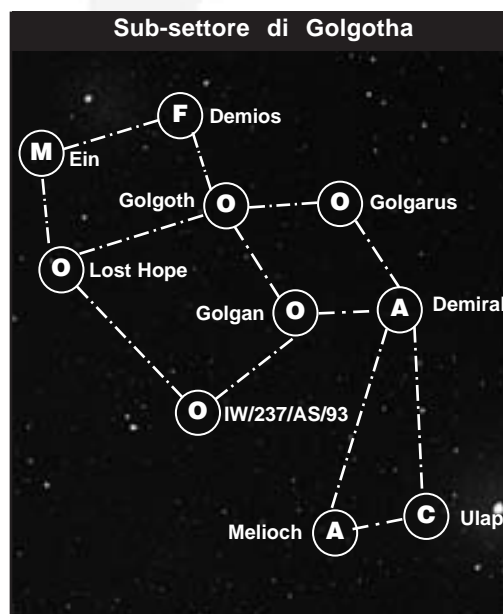
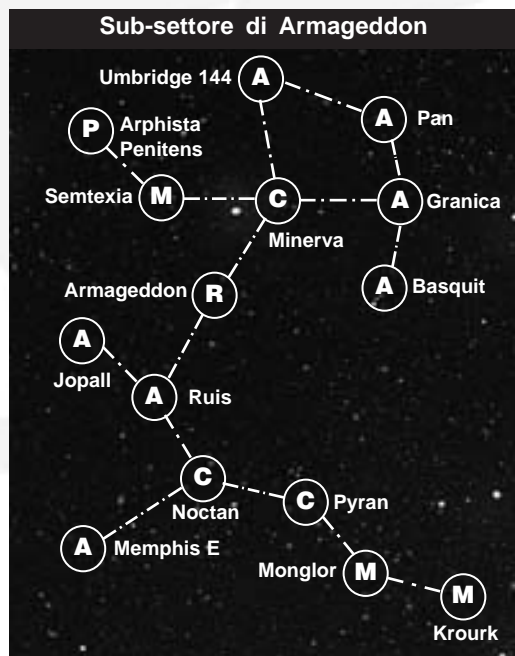
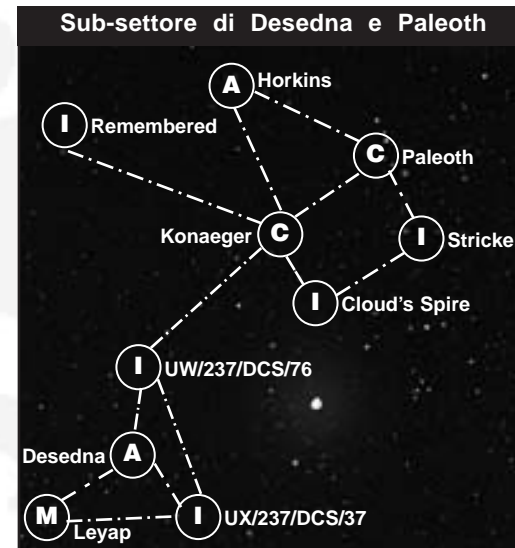
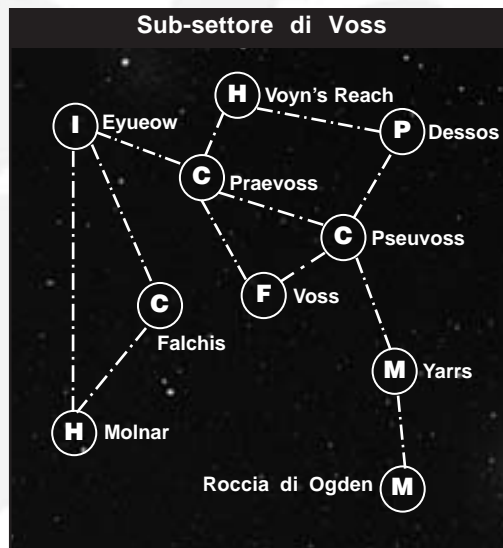
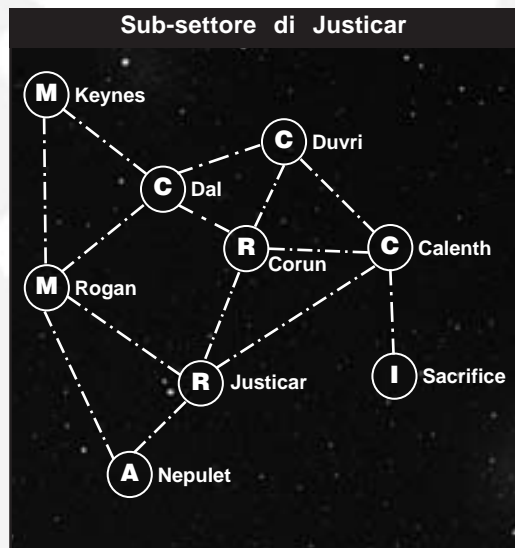
**TABELLA DELLE ABILITA' DELL'EQUIPAGGIO ORKO****1D6 ABILITA'**

- 1 **Ragatzi Zparatori:** Questi ragatzi stanno tentando di puntare le loro armi. Quando la Nave tenta l'ordine speciale Agganciamento puoi tirare 3D6 e scartare il tiro più alto prima di confrontare il risultato con la Disciplina della nave.
- 2 **Martelli Più Grozzi:** I Mekkanici sono in grado di riparare qualsiasi cosa, se pensano di avere gli strumenti giusti e la nave ha ricevuto un rifornimento di martelli. La nave Orka può sempre riparare almeno un Danno Critico per turno, eccetto quelli che non possono essere riparati. Nota: le Navi di Scorta possono ritirare il risultato.
- 3 **Zgorbi Ben Addezzati:** Gli Zkiavisti responsabili degli Zgorbi addetti alla ricarica delle armi li hanno allenati bene. Se la Nave/Squadrono tenta un Ordine di Ricarica, puoi tirare 3D6 e scartare il risultato più alto. Puoi ignorare questo risultato se la Nave/Squadrono non ha Ordini.
- 4 **Piloti Azteroidi:** Questi piloti particolarmente arditi credono di poter pilotare le loro navi dovunque, compresi i campi di asteroidi. Usando queste abilità, le navi che viaggiano attraverso Campi di Asteroidi con l'ordine speciale Avanti Tutta tirano 3D6 e scelgono i due più bassi. Le Navi di Scorta ritirano come al solito. Se il test è fallito usando questa abilità, la nave riceve 1D6+1 colpi d'impatto dagli Asteroidi (ignorando gli scudi).
- 5 **Equipaggio Leale:** Gli Orki a bordo sono stranamente leali al Kapitano. Una volta per partita possono ritirare per un test Disciplina o Comando fallito.
- 6 **Grozze Urla e Grozzo Baztone:** Vista l'efficacia dei metodi di mento, l'equipaggio collabora con efficienza senza rivali. Una volta per battaglia può passare automaticamente un test Disciplina o Comando senza tirare dadi.

*Usare queste abilità e migliori: In queste pagine troverai le abilità dell'equipaggio, le migliori e una speciale tabella per i 'Poteri della Waaagh!' per le flotte Orke. Le abbiamo incluse qui in mezzo alla sezione della Terza Guerra per Armageddon perché è una delle guerre più infauste combattute dagli Orki, perciò sei libero di poterle usare per ogni flotta Orka usata normalmente. Le abilità della Flotta e le migliori sono usate come quelle normali, mentre la tabella per i 'Poteri della Waaagh!' deve essere trattata come un'"Altra" tabella nell'elenco delle scelte, come l'elenco degli Space Marine, per esempio.*

**TABELLA DEI 'POTERI DELLA WAAAGH!'****1D6 RISULTATO**

- 2 **Guarda koza ho fatto kapo - ho cambiato il tuo Inkrociatore!** La tua Ammiraglia è scambiata con un Inkrociatore scelto a caso. Ogni miglioria è mantenuta e i Mekkanici ne aggiungono un'altra! Comunque il tuo equipaggio non sa cosa fare inizialmente e perde 1 punto di Disciplina solo per la prossima battaglia.
- 3 **Zakkeggiando:** Puoi aggiungere fino a un Inkrociatore o Squadrono di Scorta alle tue scelte per ogni sistema che controlli. Ogni unità che aggiungi riduce il grado del sistema in questo modo: Forgia diventa Estrazione, Civilizzato diventa Agricolo, tutti i rimanenti diventano Disabilitati.
- 4 **Ratziando:** Per ogni Hulk che hai conquistato nell'ultimo scenario puoi dare a uno dei tuoi Inkrociatori Ziluri Ratziati o Campi di Forza Extra.
- 5 **Ztrambi:** Per ogni sistema civilizzato o formicaio che controlli puoi dare a un tuo Inkrociatore le migliori del Signore della Guerra eccetto Ziluri Ratziati o Campi di Forza Extra.
- 6 **Kuesta è la mia nave!:** Un nuovo Signore della Guerra prende un Inkrociatore e supplica la tua alleanza. Puoi aggiungere un Signore della Guerra alla tua lista.
- 7 **Prendici kon te!:** Un gruppo di ragatzi si è ammassato su una delle tue navi, che riceve +1 per l'abbordaggio.
- 8 **Noi ti protegge:** Un intero corpo di Azzaltatori decide di farti da guardia del corpo. La tua Ammiraglia guadagna +2 per l'Imbarco per tutta la campagna.
- 9 **Noi zi va! Noi zi va! Noi zi va!:** Centinaia di ragatzi si uniscono alla flotta. Assegnali a due navi, che ricevono +1 per l'abbordaggio.
- 10 **Noi siamo i migliori!:** I ragatzi sono inorgogliati dallo spirito della Waaagh!. Vinci qualsiasi tiro di dado nel tuo prossimo turno di Campagna o battaglia.
- 11 **Ci ztabiliamo kui:** I sistemi disabilitati che controlli diventano mondi Agricoli.
- 12 **Waaagh!:** La prossima volta che sei l'attaccante in una battaglia puoi dichiarare due sistemi attaccati. La battaglia sarà da 1'500 fino a 2'000 punti. Se vinci puoi dichiararli tuoi. Se vince l'avversario può dichiarare neutrale un sistema.



#### REGOLA SPECIALE: INFESTAZIONE DI ORKI

Molti dei mondi nel sotto-settore Golgotha sono infestati dagli Orki a tal punto che non potranno mai essere riconquistati. Per rappresentare ciò, il sotto-settore può includere un nuovo tipo di sistema, i mondi Infestati dagli Orki (I). Un mondo infestato è inutile per tutti tranne che per il giocatore Orko, e conta come un mondo disabitato per loro. Se un giocatore Orko controlla un sistema infestato può considerarlo come un mondo civilizzato. Comunque, siccome sono molto simili alle familiari terre tribali di molti Kapi Orki, la loro perdita sarebbe un grave colpo per la loro fama. Se un giocatore Orko perde una battaglia in uno di questi sistemi tutti i modificatori negativi sono raddoppiati quando stabilisci la fama dopo quella partita.

# 999.M41: LA 13ª CROCIATA NERA DI ABADDON

**Sino dalla fine dell'eresia gli Space Marine del Chaos delle Legioni Traditrici sono stati il peggior nemico dell'Imperium con i loro frequenti raid dall'Occhio del Terrore. Tra di loro, il più spaventoso è certamente Abaddon, erede di Horus e terribile condottiero delle Crociate Nere...**

## LA TEMPESTA CRESCENTE

L'inizio della 13ª Crociata Nera di Armageddon fu segnata da una escalation di razzie su mondi isolati, apparentemente insignificanti nel settore confinante con l'Occhio del Terrore. Tali razzie, certamente non insolite, erano in precedenza frutto del lavoro di piccoli gruppi di pirati, che agivano senza ragioni comuni, che colpivano le rotte di consegna, invece di attaccare gli insediamenti. Questa nuova ondata di attacchi sembrava troppo coordinata, basata su un piano troppo dettagliato per essere opera di criminali. Qualcosa di terribile stava per emergere.

Eruzioni di energia Warp eruppero intorno a l'Occhio del Terrore, rendendo il viaggio impossibile, distruggendo le comunicazioni e rompendo le linee di rifornimento. Intorno a queste eruzioni di energia, piccole flotte del Caos emersero per dare la caccia a quelle poche navi isolate dalle terribili condizioni, massacrando tutte brutalmente. Per di più, giunsero dei rapporti su delle terribili Navi Demoniache che apparivano in mezzo alle emergenti flotte del Caos, apparentemente creature del Warp trasportate nel mondo materiale dalle ondate del Caos. Le navi Imperiali affrontarono questi vascelli dovunque poterono, benchè molte li riportassero come intangibili ed elusivi, poiché si teleportavano nel e dal Warp a loro piacimento, rendendo i loro assalti e imboscate più letali!

Le pattuglie da tutte le flotte da guerra disperse nel settore Agripinaa, il bersaglio di molte dei più brutali attacchi, dandogli la caccia e combattendo i predoni dove poterono. I pochi gruppi di predoni che il co-

mando Imperiale aveva anticipato si rivelarono in realtà forze molto più grandi, e molte delle pattuglie Imperiali furono perse prima di poter dare rapporto delle forze nemiche. Velocemente diventò chiaro che un sistema di pattuglie non avrebbe fermato la perdita, ma solo ridotto le falle.

Sotto tale atmosfera di insicurezza, la decisione fu di ritirare le flotte nei porti, dove gruppi da battaglia più grandi avrebbero potuto essere schierati e determinato un piano comune per la difesa. I capitani dei vascelli di ritorno furono premiati per le informazioni che fornirono sulla minaccia crescente, benchè così brevi e sanguinose che la loro utilità poté solo essere riunita. Rapporti confusi di vascelli Eldar che ignoravano o al più aiutavano le flotte Imperiali stupirono i presenti, ma i più saggi tra di loro realizzarono istantaneamente che tale inattesa alleanza li avrebbe aiutati contro il nemico. Sembrò una minaccia così grande a discendere sull'universo da impensierire anche gli Eldar.

## TRADITORI SMASCHERATI

Non passò molto prima che le conferme emergessero. Anche se i comandanti di flotta si riunirono nel settore Agripinaa per ponderare la mossa successiva, li raggiunse la notizia dell'orribile tradimento dei Catafratti Volscani su Cadia. Il Caos

non era semplicemente sul ciglio della porta, come sembrava, ma già molto dentro la casa. Il massacro su Cadia, comunque, significò che il numero delle flotte Imperiali venne sostenuto nei giorni seguenti, in quanto arrivarono rinforzi dai settori confinanti, includendo un numero di Capitoli de l'Adeptus Astartes senza precedenti che rispondevano anche alla richiesta di soccorso seguente a Kars Tyrok. L'incrociatore di Classe Gothic, *Gloria di Abridal*, addirittura compilò un rapporto di un Monastero Fortezza che entrava nella regione, suggerendo che perfino per gli Space Marine questi eventi erano di grande importanza.



La maggior parte dei Capitoli in arrivo temeva ulteriori rivolte e insorgimenti attraverso i settori che costeggiavano l'Occhio del Terrore, e quasi tutti decisero di avviare offensive terrestri contro i sistemi ribelli. Gli Space Marine erano incaricati di combattere attraverso le tempeste Warp e assaltare i mondi isolati e dispersi già caduti nella Maledizione della Miscredenza. Qui, gli Astartes non sarebbero stati ostacolati come la Marina Imperiale. Contro tali mondi le flotte dei

Marine lanciarono un massiccio assalto planetario per circoscrivere il contagio che si diffondeva, usando bombardamenti planetari (o l'Exterminatus) per controllare aree già contaminate.

La migliore strategia che speravano di portare a compimento era, comunque, di stabilizzare le condizioni su tutti quei pianeti dove la legge Imperiale era stata posta sotto il maggior sforzo. Sarebbe stata richiesta una difesa molto più forte se Cadia e i suoi vicini fossero stati davvero pronti per quella che pochi ora dubitano essere una grande invasione.

A questo punto, la vasta gamma di navi raccolta nel settore principale attorno all'Occhio del Terrore furono riunite in flotte da guerra e schierate per difendere le linee vitali di rifornimento, e rotte conosciute per uscire dall'Occhio del Terrore. Le più in vista di queste furono le flotte Cadia, Agripinaa e Scarus, che furono incaricate di agire come il nodo principale dei rinforzi alla flotta Imperiale

Ultimate le preparative per la difesa, predoni sconosciuti colpirono i sistemi Tabor e Ulthor, ma questa volta i vascelli Imperiali erano pronti al contrattacco. Tre squadroni di Cobra in formazione con l'Incrociatore di classe Lunar, Goliath, seguirono il nemico dentro gli Stretti di Faberius e in una battaglia cruenta danneggiarono gravemente l'incrociatore di classe Styx, Sanguenero. La maggior parte dei Cobra e la Goliath furono severamente danneggiati, ma almeno i nemici furono identificati. La Sanguenero fu schedata come al seguito del capoguerra dei Signori della Notte, Tarraq Sanguenero, uno dei più sanguinari killer in una legione piena di sadici macellai. Prima che potessero arrivare i rinforzi Imperiali, una enorme forza di navi da guerra del Caos fu individuata sul radar a lungo raggio, e i rimanenti vascelli Imperiali furono obbligati a ritirarsi, e portati in salvo vicino al porto di Aurent.

Simili opposizioni furono incontrate da molte flotte Imperiali. L'Imperium era in grado di respingere queste piccole incursioni, ma spesso con gravi perdite di risorse, spingendo indietro le flotte Imperiali, lasciandole senza equipaggiamenti per respingere gli attacchi successivi. Con riluttanza, i vascelli Imperiali si ritirarono, realizzando che stavano per giungere alcuni massicci attacchi e la loro speranza risiedeva in una difesa unica e combinata.

Questo cambiamento nell'approccio significò che la maggiore priorità dell'Imperium diventò molto velocemente prevedere e prevenire la locazione del principio di molti attacchi.

Un gruppo di pattuglia, consegnando il Karskin Cadiano al pianeta di Urthwart, fece la scoperta. Giunsero a Urthwart solo per trovarlo già conquistato, schiavizzato dalla corruzione del Caos. Niente poté essere salvato e il Karskin fu fatto ritirare subito, sospettando di essere arrivati troppo tardi. In verità, il fatto che fossero arrivati fu il più grande successo del nemico. Come i Cadiani furono pronti alla ritirata, lo spazio intorno a Urthwart fu coperto da una flotta del Caos che usciva dall'Occhio del Terrore. Al centro di questa armata degli Dei Oscuri, orribile e incomprensibile, c'era la Distruttrice di Pianeti.

In poche ore, Urthwart divenne vittima della Distruttrice di Pianeti - il pianeta e tutto ciò che conteneva divennero storia grazie alla terribile macchina di Abaddon. Come un vessillo della dannazione, la Distruttrice di Pianeti annunciò bruscamente a tutti che la nuova Crociata Nera era iniziata veramente...

## LA PIAGA SI DIFFONDE

Come se rispondendo a qualche segnale inesistente, la distruzione di Urthwart coincise precisamente con l'apparizione della Flotta della Pestilenza di



Typhus, con lo stesso condottiero a capo della nave ammiraglia, la Terminus Est. La flotta era immensa accompagnata da due tremende fortezze Blackstone (reliquie delle precedenti incursioni di Abaddon nel Settore Gotico) benchè talmente alterate da sembrare artefatti del Chaos più che gli antichi bastioni che erano.

Se si doveva opporre resistenza, andava fatto ora. La flotta Imperiale ammassata a Ormantep, entro i confini della vasta cintura di asteroidi conosciuta come la Cintura Ilithrium. Era lì che le forze de l'Imperium e quelle degli Dei Oscuri giunsero faccia a faccia. L'effetto distruttivo della cintura di asteroidi obbligò le flotte a tremendi combattimenti ravvicinati. Orde di vascelli d'attacco del Caos e numerose salve di siluri lanciate a corto raggio decimarono la flotta Imperiale. Anche la nave ammiraglia, la Onore e Incarico, sotto il comando de l'Ammiraglio Pulaski, cadde preda degli affamati cannoni del Caos e esplose in quanto i danni interni ebbero la meglio sull'antico vascello. Mentre la forza del numero e della pura potenza di fuoco possono aver avvantaggiato le schiere del Caos, la fede incrollabile o il coraggio rimasero per sempre gli epitomi della Marina Imperiale. Se la vittoria non poté essere ottenuta a Illithrium, la sconfitta perlomeno fu rimandata. Il Capitano Agenager, prendendo il controllo della flotta dopo le dimissioni di Pulaski ordinò alla flotta di disporsi in una formazione a croce, ponendo il lato grande verso i vascelli del Caos in modo che le navi si difendessero l'un l'altre con le torrette e il fuoco di massa, scansando il fuoco delle navi d'attacco e creando una zona viziosa di fuoco incrociato verso dritta e sinistra. L'immobilità della formazione lasciò Agenager con una piccola speranza di fuga, ma avrebbe almeno rimandato l'avanzata del Caos. Compiuta la sua decisione, Agenager e la sua flotta si sacrificarono per lo scontro, pregando solamente che il loro sacrificio non fosse inutile. In quell'occasione tuttavia, non gli fu richiesto il sacrificio. In quanto la flotta del Caos si ritrovò stordita dalla solida formazione a croce che le avevano schierato contro, i



suoi fianchi iniziarono a sgretolarsi appena arrivò la Flotta Agripinaa a scatenare la sua furia. Fu immediatamente chiaro all'Ammiraglio Quarren, giunto a capo della Flotta, che non si poteva ottenere una vittoria definitiva. I suoi rinforzi diedero ai suoi comilitoni un'opportunità di fuga - una chance che la flotta Imperiale accettò volentieri, dirigendosi verso il relativamente sicuro porto di Demios Binary.

## LA LENTA RIPRESA

La tredicesima Crociata Nera di Abaddon stava imperversando in tutti i settori limitrofi a l'Occhio del Terrore, e l'immensa flotta che aveva ammassato sembrava inarrestabile. Paragonandola alla Grande Flotta di Abaddon e alla Flotta della Pestilenza di Typhus, le difese dell'Imperium erano sparpagliate, persino intorno al Cancellò Cadiano le cosiddette flotte Bastione erano la flotta più imponente della Marina Imperiale al di fuori del sistema solare.

Così, nel primo periodo della guerra la Flotta di Abaddon teneva la supremazia orbitale attraverso la maggior parte dei settori nella zona di battaglia permettendogli di bombardare pianeti, schiavizzare la popolazione e schierare le sue forze sulla superficie a suo piacimento. Durante tutto ciò, comunque, la

poderosa macchina della Marina Imperiale faceva i suoi preparativi, lentamente contro di lui.

La Marina Imperiale è, massimamente, un'inevitabilità. Sparsa attraverso le migliaia di anni luce dello Spazio Imperiale, sparsa in centinaia di campi di battaglia, rotte di pattuglia e rotte di commercio non è certamente la forza più reattiva dalla parte dell'Imperium. Nondimeno, la Marina Imperiale è un gigante, inarrestabile leviatano che prima o poi, inevitabilmente, scatenerà la sua vendetta, non importa quanto sia potente la minaccia.



La Marina Imperiale è stata obbligata a dividere il suo assetto attraverso centinaia di mondi allo scoppiare della guerra. Comunque, non appena la guerra iniziò, gli fu data l'opportunità di concen-

trare il suo numero e la sua forza quando il piano di Abaddon diventò chiaro e le flotte del Caos schierarono orde di truppe su importanti pianeti come Cadia, Agripinaa e Thracian Primaris. Dove le difese Imperiali vennero sforzate troppo allo scoppiare della guerra, subito ricevettero rinforzi dalle flotte vicine. Piccole pattuglie, all'inizio in svantaggio numerico e senza speranze a causa dell'invasione di Abaddon, si unirono in flotte che contavano centinaia di vascelli. I Capitoli di Space Marine mandarono le loro flotte in guerra nello spazio e presto la Marina Imperiale strinse un cerchio di ferro intorno alle forze di Abaddon. Visto il suo forte raggruppamento di truppe, l'Ammiraglio Quarren era più che pronto a lanciare il suo contrattacco contro i bersagli di Abaddon.

Un migliaio di piccole battaglie erano già state perse dall'Imperium - mondi conquistati da culti e falsi difensori, mondi decimati dalla Piaga della Malcredenza e altri campi di battaglia dimenticati erano ormai già lontani dal punto di essere salvati. Invece, combattere la guerra attraverso un fronte spezzettato come un migliaio di mondi aveva inevi-

## RITORNO AL SETTORE GOTICO

La guerra è una dura, fumante fornace nella quale sono forgiati gli eroi e distrutti gli imperfetti dalle incredibili forze in gioco. Pure le enormi navi da guerra della Marina Imperiale sono soggette a questo duro test, e nella Guerra Gotica ci furono esiti diversi per ogni vascello. Le flottiglie, gli squadroni e i gruppi di Incrociatori che partirono dal settore Gotico alla fine del 41° millennio sono dunque differenti da quelli che combatterono Abaddon.

Gli Incrociatori di classe Gothic, probabilmente ironicamente per un così eponimo vascello, venne fuori dalla guerra con meno dei colori di volo, le sue capacità viste come mediocri dalla maggior parte degli Ammiragli. In altre flotte da battaglia attraverso l'Imperium rimase un simbolo, ma con

i lunghi tempi di riparazione nel settore Gotico molti di questi si ritrovarono in pessime condizioni per molti anni dopo la guerra. Pochi altri vennero commissionati e ancora meno effettivamente costruiti, e perciò il loro numero negli ultimi secoli è drasticamente calato.

La spaventosa reputazione dell'Incrociatore di classe Mars, l'Imperioso, era talmente grande che al suo ritorno tutti i nuovi Incrociatori furono dotati della stessa Matrice di Puntamento che l'Imperioso aveva adottato dopo la battaglia di Orar, quando ne vennero richiesti altri per rinforzo. Pochi di questi ora sono sempre nella confi-

gurazione Mars originale, per lo più per il rinascimento dei membri conservatori dell'Adeptus Mechanicus.

Per prevenirsi da ogni contrattacco delle flotte traditrici immediatamente successivo alla fine della Guerra Gotica, una richiesta di aiuto fu mandata all'Adeptus Astartes e circa cinquanta grandi contingenti di Consoli Bianchi e Esorcisti (molti dei quali avevano già combattuto in questa guerra) si stabilirono quasi permanentemente nel settore. Per la fine del 41mo millennio molti di questi rimasero nel settore Gotico per l'ultima parte del loro lungo turno di sorveglianza, e tale considerevole numero di vascelli di Space Marine viaggiò con il resto della Flotta Gotica verso l'Occhio del Terrore.

tabilmente dissestato l'Imperium nei primi giorni dell'invasione, forzato a spargere ancora di più le sue truppe già ampiamente sotto pressione, senza la certezza di dove potrebbe arrivare il colpo più duro. Per vincere la più grande guerra ora, i saggi (e tra loro, l'Ammiraglio Quarren) realizzarono che una manciata di fronti cruciali doveva essere tutto ciò per cui l'Imperium si era impegnato. Il corso di una guerra - storia di vittorie e sconfitte - non può essere descritto in tutte le sue parti, ma invece deve essere considerato nei termini dei vantaggi per i quali entrambe le parti combatterono così fieramente - mondi come Agripinaa, Nemesis, Subiaco Diabolo e Cadia e le sue antiche Colonne.

## L'IMPERIUM RISORGE

Appena la flotta unificata e rinvigorita di Quarren si mosse verso Cadia, la flotta del Caos, comprendente una delle Fortezze Blackstone - antiche macchine di distruzione costruite eoni fa da xenos sconosciuti - si riunì sopra il pianeta. In una maniera che nessuno avrebbe predetto, la flotta del Caos fu inaspettatamente ritardata da attacchi lampo alle Blackstone da parte di squadroni di Incrociatori Eldar. Il Lord Ammiraglio Quarren fu veloce a avvantaggiarsi di questo ritardo e il suo contrattacco (composto di vascelli provenienti da fuori del sistema) passarono attraverso Cadia verso Xersia e infine Demios Binary.

Nella sua prima azione, Quarren decise di colpire direttamente i vascelli in orbita intorno a Cadia stessa. La maggior parte delle forze di Abaddon avevano già attaccato il pianeta, perciò Quarren non poté fare nulla per influenzare lo scontro, ma la sua flotta aveva la grande possibilità di riprendere il controllo dello spazio attorno Cadia e prevenire l'arrivo dei rinforzi del Caos.

Quarren attaccò la flotta del Caos da un lato, bloccando i vascelli traditori tra la sua flotta e il pianeta Cadia dove la loro superiore agilità li avrebbe avvantaggiati. Anche se intrappolata, la flotta del Caos aveva ancora un'immensa potenza di fuoco.

Grazie a questo espediente Quarren ebbe successo, prima frammentò la flotta principale, e quindi inseguì gli elementi sconfitti fino alla loro morte. Solo quegli squadroni vicini alle Fortezze Blackstone rappresentavano una minaccia ma la Flotta del Caos era ora concentrata sulla sopravvivenza. Più significativamente, l'Ammiraglia Imperiale, *Galatbamor* ridusse a brandelli la *Morte senza Pietà*, ricacciandola nel Warp dal quale non influò più nella guerra.

Come vendetta, Abaddon mandò la Planet Killer verso Macharia. Un disperato costeggiamento da parte delle compagnie della Guardia d'Onore degli Space Marine non riuscì a evitare che la Planet Killer sparasse ma danneggiò i suoi scudi. Come conseguenza, i detriti del mondo semidistrutto colpirono la Planet Killer, che l'ultima volta fu vista fluttuare nello spazio con danni critici.

Quando i mondi nel sistema Cadia caddero preda degli Eldar Oscuri, gli Space Marine dei Relictor resistettero e rapidamente cacciarono i predoni, spingendoli verso la loro flotta. Gli Eldar Oscuri non si aspettavano che Quarren avesse messo in moto la sua flotta così velocemente dopo aver combattuto la flotta del Caos. La sua avanguardia si scontrò con la flotta degli Eldar Oscuri e gli inflisse terribili danni togliendoli dal conflitto del settore Cadia.

Sopra il mondo fortezza di Kasr Partox, le Legioni traditrici degli Space Marine ottennero una enorme vittoria benchè a loro volta vennero eliminati da una minaccia sconosciuta. Sopra di loro torreggiava la mostruosa sagoma di una Fortezza Blackstone corrotta.

L'armamentario della Fortezza Blackstone fece fuoco su Kasr Partox massacrando senza rimorso i guerrieri di entrambi le parti. Faccia a faccia con la certa distruzione degli ultimi difensori di Cadia, l'Ammiraglio Quarren non poté che combattere di nuovo con la sua flotta. Uno ad uno i vascelli a difesa della Fortezza Blackstone furono eliminati finchè non fu obbligata a sospendere il suo attacco per concentrarsi sulla propria difesa. Con la fine dell'attacco della Blackstone una strana bonaccia si impa-

droni di Cadia, durante la quale il Lord Castellano Ursarkar Creed evacuò Kasr Partox finchè poté.

## LA LUNGA DIPARTITA

Abaddon avrà anche avuto successo nella sua conquista dei mondi intorno all'Occhio del Terrore, ma per grazia della Marina Imperiale, pochi rinforzi lo raggiungeranno per portare avanti la campagna. Alcuni hanno detto che solo per questa ragione Cadia esiste ancora.

Come con tutte le guerre, molti degli eventi della Tredicesima Crociata Nera saranno per sempre sconosciuti e dimenticati. La Nebbia di Guerra non si alza facilmente, e in un conflitto di tale portata, il fato di molti mondi (e di quelli che finiranno per incontrare tale fato) è qualcosa che difficilmente la storia riuscirà a storpiare nel ricordarlo. Per trovare superstiti delle innumerevoli zone di battaglia attorno l'Occhio del Terrore non sarà mai la priorità per il sempre belligerante Imperium, e molti di quelli che probabilmente sopravvivono lo fanno senza il contatto con gli altri uomini, isolati a causa della sanguinosa invasione di Abaddon.

Probabilmente nei giorni a venire pattuglie lontane o mercanti erranti incroceranno mondi dimenticati per poi scoprire che le loro popolazioni esistono ancora, o che non esistono affatto. Probabilmente troveranno mondi totalmente nelle mani del Caos, dove spietati signori della guerra comandano senza opposizione sulla superficie ma con la loro flotte danneggiate e distrutte, su pianeti che attendono solamente l'Exterminatus appena ci saranno vascelli in grado di effettuarlo. Ci potrebbero essere altri mondi dove sia assente qualsiasi forma di vita - tutta la vita di un mondo consumata nelle intramandabili battaglie di cui è stato testimone. Ci potrebbero essere mondi ancora in guerra, ma a meno che le forze li riunite possano preoccupare l'Imperium, il loro destino è meno di una pura formalità.

## SANGUINOSA VENDETTA

Ogni marinaio ti dirà che le navi hanno uno spirito. Potranno non respirare o avere vita, ma odiano e hanno paura come noi. Si adirano e ardono con i ricordi della loro millenaria esistenza, portandosi ognuna caratteristici segni sugli scafi indossati come distintivi. Gli equipaggi vanno e vengono, i capitani vengono scelti, invecchiano e cedono il posto, e la nave rimarrà tuttavia impassibile come sempre, qualunque siano i suoi voleri - non quelli del suo equipaggio - che determineranno la maggior parte delle volte il suo destino. Alcune dimostrano orgogliose una saggezza datagli dalla loro enorme longevità, lente ad infuriarsi, ma altrettanto lente a dimenticare, scatenano la loro vendetta contro navi i cui equipaggi a stento ricordano che le due navi si siano già incontrate. Altre sono immerse in una apparentemente insaziabile furia, inseguendo la guerra, sempre la prima, sempre più lontano, anche se spesso il capitano ha una volontà diversa. Alcune navi, ovviamente, possiedono caratteri meno accentuati, ma da molti marinai questa anonimità non è vista come un'assenza di spirito, ma piuttosto un segno dell'affabilità della nave o del suo modo di reagire.

Le navi più caratteristiche sono, inevitabilmente, quelle che sono state assenti dall'Imperium per un certo lasso di tempo, forse passato a navigare nel warp con il suo equipaggio intrappolato all'interno, o salvato da relitti spaziali anni dopo quando erano credute distrutte. Il passato sconosciuto di queste navi spesso porta a un misto di timore, diffidenza e paura nell'equipaggio. Molti marinai su questi vascelli diranno di aver visto in sogno (o addirittura di aver udito dalla nave stessa) racconti di anni passati allo sbando, raccontando le stesse leggende ad altri marinai con tutto il fervore di un predicatore che difonde la parola dell'Imperatore in persona.

Se queste tradizioni hanno delle radici veritiere non è importante, il fatto resta che il fato di un marinaio è profondamente legato con quello della sua nave - la sua vittoria significherà la sua gloria, la sconfitta il disonore e sanguinosa scomparsa. Quello che un marinaio capisce del carattere della sua nave si trova contenuto in fraintendimenti o miti, ma tali credenze potranno solo aumentare l'unità dell'equipaggio, e incrementare la sua abilità,

senza considerare quanto siano confuse le loro origini. I marinai sono uomini maleducati, e se quella poca conoscenza che non capirebbero gli può essere impartita solo sotto forma di superstizione, poco importa.

Il potere della leggenda, non stringe solamente i cuori dei marinai della Marina Imperiale. In una società stagnante e stazionaria come l'Imperium, i ricordi rimangono a lungo nella mente. Parole tramandano le imprese di eroi e malvagi secoli dopo che la loro carne e il loro sangue sono diventati polvere. Spaventosi monumenti e città abbandonate, disabitate su mondi un tempo devastati dalla guerra si ergono come totem per ricordare quello che hanno passato, mentre la vista di pattuglie, flotte e reggimenti di fanteria sempre pronti alla battaglia che affollano le stelle ricordano continuamente che le guerre che si sono scatenate secoli prima potrebbero riaccendersi per colpire il genere umano in qualsiasi momento.

È così attraverso il settore Gotico - un luogo devastato dalla guerra ventennale di Abaddon nella affamata ricerca di indicibili traguardi - l'infamia delle sue azioni, il salato prezzo dei suoi saccheggi e il terrore del suo nome sono ancora incisi su migliaia di mondi. Potranno essere passati otto secoli da quando è finita, ma senza prove più recenti o più consistenti della sua campagna dannata a loro conoscenza, la gente del settore Gotico hanno ragione di credere che il Distruttore li abbia lasciati. Piccoli, insignificanti raid e imboscate, spesso condotte da non più di un centinaio di vascelli pirata colpiranno a questo giorno tutto il sistema e i sotto-settori, spingendo la gente in una pazzia di superstizione e false supposizioni mentre i sospiri spensierati crescono e si moltiplicano in enormi cori di terrore, e ogni voce chiede insistentemente con paura "È tornato Abaddon?"

Fu così, che le prime richieste di rinforzi dell'Imperium si dispersero come una richiesta di salvataggio da Cadia, altri settori intorno all'Occhio del Terrore, pochi altri erano attivi della Flotta Gotica. La loro paranoia, come molti potrebbero obiettare, era effettivamente qualcosa di incontrollato, in quanto il settore Gotico era scampato alle razzie di Abaddon - il Distruttore sembrava aver davvero concluso la sua guerra in quel luogo. Ma ora, il ruggente odio delle legioni di Abaddon e le flotte dello stesso traditore che una

volta erano il flagello del settore Gotico, che erano state cresciute da secoli di leggenda e superstizione ora diventavano un vantaggio per la fede dei marinai della Flotta Gotica.

Tale confluenza di opportunità, necessità e circostanza non rimasero tuttavia invisibili fuori dal settore Gotico. Quando si diffusero le voci di una enorme mostruosità, chiamata Planet Killer, in azione attorno all'Occhio del Terrore, molti comandanti Imperiali pensarono all'infuato passato del vascello. Mentre molti dubitavano che la Planet Killer fosse mai esistita, e molti di più dubitavano del suo ritorno, i più eruditi membri degli Ufficiali capirono che se la Planet Killer fosse invece esistita, era stata sconfitta almeno una volta, se non distrutta.

Su Kharlos II, più di ottocento anni prima, i quattro vascelli di classe Lunar dello squadrone Omega avevano ingaggiato e dato per distrutto un vascello che avevano identificato come la Planet Killer. Mentre leggende sul potere della Planet Killer alimentavano la paura di molti, poche delle navi che l'avevano già affrontata erano pronte per farlo di nuovo, e l'unico ricordo dei loro equipaggi erano i racconti della vittoria dei loro predecessori. Perciò fu dato ordine che gli originari membri dello squadrone Omega fossero dislocati nell'Occhio del Terrore con il compito speciale di trovare e distruggere la Planet Killer.

Insieme a loro, almeno due terzi della Flotta Gotica si sarebbero avventurati con loro nei settori circostanti l'Occhio del Terrore per rinforzare le menomate flotte di Cadia, Agrappina e Scarus già ingaggiate in quei settori.

Nel tempo in cui la Flotta Gotica arrivò nel settore, comunque, la guerra era solo un dispiacevole stato di affari. I settori Cadia e Agrappina erano sotto assedio, annessi dal movimento pungente della stessa flotta della Legione Nera di Abaddon e della Flotta del Contagio di Typhus. Quarren aveva già ordinato alla flotta di ritirarsi dalle vicinanze di Cadia e di Agrappina - l'intensità dello scontro richiedeva la presenza stabile della Guardia Imperiale e dell'Adeptus Astartes. Invece, la Flotta Gotica e altri rinforzi Imperiali si unirono a Quarren nell'affollato spazio intorno l'Occhio del Terrore compiendo attacchi contro la flotta del Caos ove poterono, epurando lentamente i sistemi più piccoli e i sotto-settori in cui avevano un po' di vantaggio. Sarebbe stato un compito difficile...

# SCENARIO UNO: INCONTRO FORTUITO

*Una flotta del Caos guidata dalla Planet Killer si dirige verso il sistema Cadia per riunirsi a Typhus e alla sua Flotta del Contagio. Le forze Imperiali di pattuglia individuano la flotta e velocemente cambia rotta. La loro sola opzione è di fermare o almeno rallentare questa flotta del Caos che avanza prima che si riuniscono alla flotta principale attorno Cadia. Riusciranno le forze Imperiali a guadagnare un po' di tempo prezioso, o queste anime coraggiose si uniranno al lungo elenco di quelle schiacciate dalla potenza del Caos?*

## FORZE

La flotta del Caos include la Planet Killer, un incrociatore Devastation, un incrociatore Slaughter, e uno squadrone di tre cacciatorpedinieri Iconoclast. La Planet Killer è comandata da un Maestro della Guerra del Caos (D9) con tre possibilità di ritirare un dado.

La flotta Imperiale include una Mars, una Tyrant, una Gothic e uno squadrone di quattro cacciatorpedinieri Cobra. La Mars è comandata da un Ammiraglio (D9) con 2 rilanci.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm con qualsiasi Fenomeno Celeste desideri sul tavolo.

## SCHIERAMENTO

- 1) Il giocatore del Chaos piazza la Planet Killer sulla mediana del lato lato lungo del tavolo a 10cm dal bordo.
- 2) I giocatori si alternano nel piazzare un singolo incrociatore o squadrone di scorta entro la sua zona di schieramento fino a 30cm dal bordo del tavolo finchè tutti i modelli non sono schierati. (Vedi la mappa lo schieramento)



## PRIMO TURNO

La flotta Imperiale può decidere se iniziare per prima o seconda.

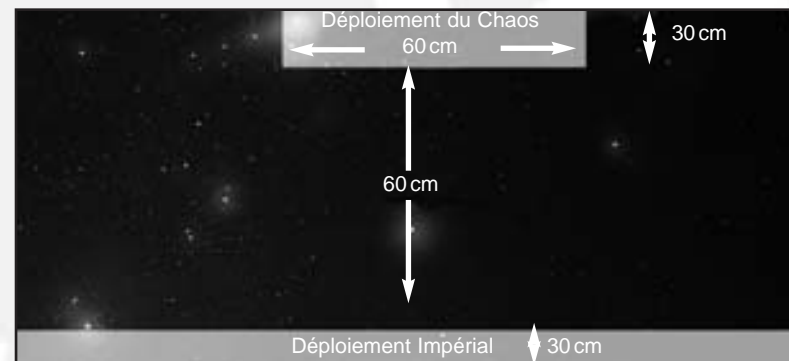
## DURATA

La partita dura sei turni.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Le forze Imperiali devono rallentare la flotta del Caos e guadagnare tempo per i difensori di Cadia. Se la Planet Killer è distrutta, sarà una vittoria maggiore per l'Imperium, altrimenti se in avaria sarà una vittoria minore.

Se la Planet Killer e un'altra nave di linea del Caos raggiungono l'altro lato del tavolo, la partita finirà con una vittoria del Caos (a meno che la Planet Killer non sia in avaria).



# SCENARIO DUE: ATTACCO ALLA RETROGUARDIA

*Le forze del settore si sono divise in pattuglie più piccole e mandate a danneggiare o distruggere quanto più possibile della retroguardia del Caos prima che siano distrutti loro stessi. Le forze del Caos bersagliate hanno malfunzionamenti ai radar provocati dalle mine disturbatrici lanciate sulla loro strada. È il tempo di colpire. Se le forze dell'Ordine causano abbastanza danni, allora queste flotte di retroguardia saranno temporaneamente inefficaci, dando ai sistemi sovrastanti tempo prezioso per organizzare le loro difese. Tutto è contro l'Imperium, ma il passare inosservati può vincere sulla superiorità numerica.*

## FORZE

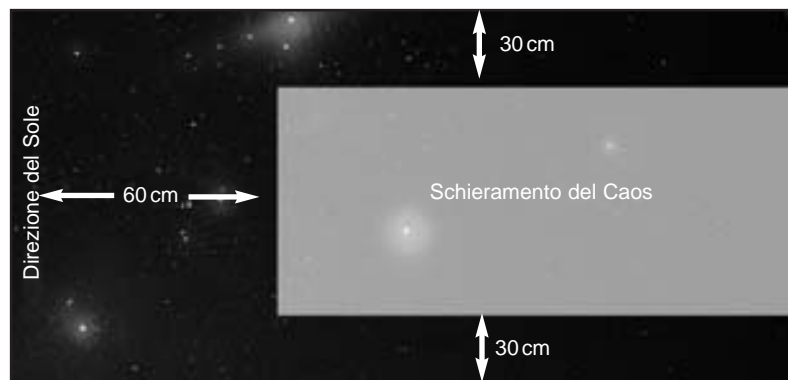
Stabilisci un limite di punti per la battaglia.

**Forze del Disordine:** giocatore è il difensore. La sua flotta può raggiungere il limite di punti stabilito ma ne deve distaccare il 25% come rinforzi.

**Forze dell'Ordine:** Il giocatore è l'attaccante. La sua flotta può raggiungere metà del limite di punti stabilito.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm con qualsiasi Fenomeno Celeste tu voglia.



## SCHIERAMENTO

1) Il difensore schiera tutta la sua flotta per primo. Deve essere schierata verso il lato del tavolo in direzione del sole, a minimo 60cm da esso e minimo 30cm da i lati lunghi del tavolo.

2) Ogni nave/squadrone in difesa o squadrone deve essere schierata a almeno 10cm da tutte le altre navi o squadroni in difesa.

3) L'attaccante fa entrare le sue navi da un qualsiasi lato del tavolo nel primo turno.

## PRIMO TURNO

L'attaccante ha il primo turno, nel quale entra nel campo di battaglia.

## REGOLE SPECIALI

**Imboscata:** Per i primi D6 turni, tutte le navi del difensore subiscono una penalità di -1 D per rappresentare l'inaspettatezza dell'attacco.

**Rinforzi:** I rinforzi delle forze del Caos possono entrare sul tavolo in ogni turno, compreso il turno 1. Se i rinforzi entrano dopo il turno 1, possono essere schierati 30cm lungo i lati del tavolo per ogni turno dopo il primo.

Per esempio, un incrociatore classe Slaughter entra come rinforzo nel turno 4, può essere piazzato fino a 90cm lungo uno dei bordi del tavolo.

## DURATA

La partita dura otto turni, o finché una flotta non disingaggia.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Entrambe le flotte guadagnano PV normalmente e la flotta con più PV alla fine della partita ha vinto.

# SCENARIO TRE: INTERVENTO ALIENO

*Una flotta del Caos che si credeva avesse abbandonato il settore Chinchare stava invece assaltando uno Space Hulk in orbita intorno al mondo di Van Sele. Una volta che la notizia raggiunse il comando Imperiale, una forza fu velocemente riunita per tentare di sorprendere i traditori e schiacciarli. Comunque questo non doveva accadere. Esploratori Imperiali furono individuati dalla Flotta del Caos. Le forze dell'Ordine erano ora strette in un trappola ignota e tutto sembrava essere a favore del Caos. Almeno finchè non individuarono una flotta Eldar in avvicinamento...*

## FORZE

Stabilisci un limite di punti per la battaglia.

**Forze del Disordine:** Il giocatore è l'attaccante. La sua flotta può raggiungere il massimo dei punti stabiliti.

**Forze dell'Ordine:** Il giocatore è il difensore. Può spendere fino al 75% dei punti per la flotta. Il restante 25% è usato per i rinforzi Eldar. E' un'ottima per portare un amico che conduca questa flotta con te.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm con qualsiasi **Fenomeno Celeste** desideri.

Devi obbligatoriamente includere un pianeta e uno Space Hulk orbitante, dovunque entro 30cm dal centro del tavolo.

## SCHIERAMENTO

- 1) Il difensore schiera la sua flotta per primo. La flotta difensiva deve essere schierata entro 30cm dalla mediana corta del tavolo.
- 2) Ogni squadrone o nave del difensore deve essere schierata ad almeno 10cm di distanza da un'altra, nella stessa direzione.



- 3) L'attaccante schiera le sue navi entro 20cm da entrambi i lati corti.

## PRIMO TURNO

L'attaccante tira 2D6 e il difensore tira 1D6. Chi ha il risultato più alto decide chi inizia.

## REGOLE SPECIALI

**Rinforzi Eldar:** Gli Eldar, sfuggenti come sono, arrivano casualmente come rinforzi. Tira un D6 all'inizio del secondo turno del Caos, e consulta la tabella:

TURNO NUMERO	2	3	4	5	6
La flotta arriva con...	4+	3+	2+	2+	Auto

Quando gli Eldar arrivano, l'intera flotta entra in gioco da uno dei lati lunghi del tavolo.

## DURATA

La partita dura otto turni, o finchè non rimane una sola flotta sul tavolo.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Entrambe le flotte guadagnano normalmente Punti Vittoria e la flotta con più PV alla fine vince la partita.



# SCENARIO QUATTRO: SOPRA BELIS CORONA

*Il massivo influsso di rinforzi Imperiali si sta facendo strada verso il sistema Belis Corona da Cypra Mundi. Benchè questo raggruppamento non possa essere fermato, può essere circoscritto. Un raid sui porti orbitali attorno al pianeta di Belis Corona può fermare i rinforzi Imperiali se l'attacco va a buon fine. I porti dovranno essere riparati dagli Imperiali prima che possano muoversi. Una piccola flotta è stata inviata a razzciare il pianeta e causare quanti più danni possibili prima dell'arrivo di ulteriori rinforzi Imperiali.*

## FORZE

**Forze del Disordine:** Il giocatore sarà l'attaccante. Sceglie una flotta di 1500 punti e dividila in 2 forze eque.

**Forze dell'Ordine:** Il difensore sceglie una flotta di 750 punti senza navi da battaglia e una possibilità extra di ritirare un dado gratis. In aggiunta a questo il giocatore riceve 2 stazioni spaziali, 1 attracco orbitale, 8 mine orbitali, 2 navi planetarie, e 1 nave da difesa.

Inoltre, sceglie una varietà di otto piattaforme dalla seguente lista: piattaforme orbitali laser, lanciasiluri orbitali, piattaforme d'artiglieria orbitali. Quindi dividile in due gruppi di quattro. Sceglie un gruppo come gruppo interno e uno come gruppo esterno di piattaforme.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm. Piazza il pianeta Belis Corona al centro del tavolo. Il campo gravitazionale del pianeta è di 30cm. Ogni giocatore piazza un campo di asteroidi sul tavolo a almeno 30cm dal pianeta.

## SCHIERAMENTO

- 1) Il difensore piazza l'attracco orbitale e due stazioni spaziali dovunque entro il campo gravitazionale. Poi, il difensore **schiera** le quattro piattaforme esterne dovunque sul tavolo (sono speciali e non devono rientrare nel campo gravitazionale del pianeta).
- 2) L'attaccante piazza metà della sua flotta fino a 10cm da un lato corto del tavolo, e metà sul lato opposto.
- 3) Il difensore piazza le sue piattaforme interne, due navi planetarie, la nave da difesa, e otto mine orbitali entro 30 cm dal pianeta.
- 4) Le navi rimanenti sono tenute in riserva e il difensore deve tirare sulla tabella dei rinforzi (che segue) per vedere quando entrano in gioco.

## PRIMO TURNO

L'attaccante tira 2D6 e il difensore 1D6. Il giocatore che ottiene il risultato più alto decide se iniziare o meno.

## REGOLE SPECIALI

**Rinforzi:** Una flotta di pattuglia giunge in aiuto di Belis Corona. Per vedere se gli aiuti arrivano, il difensore tira un D6 all'inizio di ogni turno per ogni nave o squadrone in riserva. Controlla sulla tabella il risultato. Se un tiro viene fallito per una particolare nave o squadrone due volte, aggiungi +1 al tiro nel turno successivo. Questo effetto è cumulativo. Quando lanci per uno squadrone misto, usa la velocità della nave più lenta. Le navi entrano in gioco dal lato lungo del tavolo.

VELOCITA' DELLE NAVI	≤ 20 cm	25 cm	≥ 30 cm
I Rinforzi con...	5+	4+	3+

## DURATA

La partita dura otto turni.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

L'attaccante sta tentando di danneggiare le difese di Belis Corona e vince se distrugge le due stazioni spaziali, l'attracco, le quattro piattaforme interne, e il 25% (per eccesso) della flotta avversaria. Tutti i criteri devono essere soddisfatti per vincere! Ogni altro risultato è una vittoria per il difensore.



# SCENARIO CINQUE: BARRICATA DEL CAOS

*Rinforzi in rotta verso i settori Belis Corona e Scelus si trovano a dover sfondare diverse barricate del Chaos - E' un compito rischioso. Gli Ammiragli si trovano a doversi muovere più velocemente possibile attraverso insidiosi campi minati e un'enorme potenza di fuoco. Per rendere ciò ancora più difficile, ci sono rapporti dicenti che malvagi poteri si sono impadroniti delle mine orbitali. E ciò non è bene.*

## FORZE

Stabilisci un limite di punti per la battaglia.

**Forze del Chaos:** Questa flotta difensiva è di 100 punti inferiore al limite stabilito. Inoltre riceve 10 Mine Demoniache descritte più in basso.

**Forze dell'Ordine:** L'attaccante, per sfondare la flotta difensiva, può spendere fino a metà dell'ammontare stabilito in navi.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm. La flotta difensiva è ferma ai bordi del sistema, e la battaglia prenderà luogo negli strati esterni o nello spazio profondo.

## SCHIERAMENTO

Dividi il tavolo per lungo in tre parti, come mostrato. Il difensore schiera la sua flotta. Tira un D6 per ogni nave difensiva, squadrone o mina demoniaca, per determinare in quale sezione di campo è schierata. Le navi difensive possono iniziare rivolte in qualsiasi direzione, ma a non meno di 60cm dal bordo del tavolo dell'attaccante. L'attaccante schiera la sua forza entro 15cm dal suo bordo del tavolo.

## PRIMO TURNO

I giocatori tirano un D6. Chi ottiene il risultato più alto decide chi inizia.

## REGOLE SPECIALI

**Mine Demoniache:** Queste funzionano come le mine orbitali di pagina 142 del manuale di BFG eccetto che:

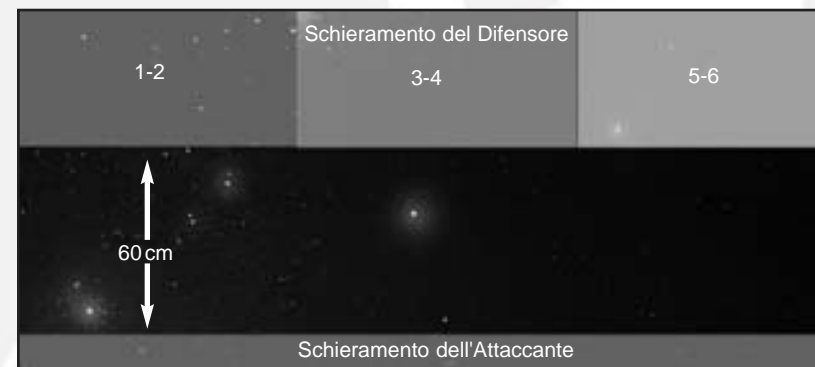
- \* Si muovono di 10+D6cm in ogni Fase di Supporto
- \* Una Mina Demoniaca distruggerà ogni unità di supporto nemica se vi entra in contatto, eccetto per i caccia. Sì, perciò anche i siluri!
- \* Quando i caccia nemici toccano una Mina Demoniaca, tira un D6: Se ottieni un 4+, la mina rimane in gioco. Rimuovi il caccia senza considerare il risultato.

## DURATA

La partita dura sei turni.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Entrambi i giocatori ottengono PV per aver distrutto o danneggiato navi nemiche. Inoltre, l'attaccante ottiene l'ammontare in punti di ogni nave che riesce a uscire dal tavolo sfondando la flotta difensiva. I vascelli in avaria valgono un quarto del loro valore in punti se il difensore le lascia fuggire. Le mine demoniache distrutte (non esplose) valgono 10 punti ciascuna all'attaccante. La flotta con più PV vince.





# SCENARIO SEI: NAVIGARE ATTRAVERSO LA TEMPESTA

*Le tempeste warp hanno devastato molti settori, rendendo i viaggi i più difficili possibile, e in molti casi impossibili. Molte faglie warp si sono aperte lungo i canali commerciali come risultato delle tempeste. Questi canali vitali sono stati resi doppiamente pericolosi perché le flotte del Caos in arrivo hanno trovato una facile via di sbocco attraverso le faglie a loro vantaggio. I trasporti devono continuare a consegnare il loro importante carico in tempo e perciò le flotte di scorta hanno raddoppiato il loro numero per respingere ogni potenziale assalitore.*

## FORZE

**Forze del Caos:** Il giocatore può spendere 750 punti per la flotta.

**Forze dell'Imperium:** Il giocatore può spendere 1000 punti. Oltre a questa flotta deve avere 10 Navi Trasporto (pag 114 del regolamento di BFG)

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm. Ogni giocatore ha otto Fessure Warp (pag 45 del regolamento di BFG) e le dispongono a turno sul tavolo. Ogni Fessura Warp deve essere a almeno 10cm da qualsiasi altra fessura schierata.

## SCHIERAMENTO

1) Entrambi i giocatori schierano segretamente la loro flotta. Piazza uno schermo in mezzo per nascondere dividere le due metà del tavolo, o disegna gli schieramenti dei giocatori su una mappa. Piazza le flotte nelle zone di schieramento designate come nella mappa.

2) Ogni giocatore rivela la locazione delle sue navi e piazza le flotte sul tavolo

## PRIMO TURNO

Il giocatore del Chaos decide se partire per primo o per secondo.

## REGOLE SPECIALI

**Trasmutazione:** Se una nave del Caos tenta di navigare nel warp e fallisce, non è persa per sempre. Si tramuta in una Nave Demoniaca! Durante la corrente Fase Finale del Caos la nuova Nave Demoniaca viene schierata usando la regola "Apparizione" come spiegato nelle regole per le Navi Demoniache di pag. 41. Ulteriori tiri per il warp falliti producono lo stesso effetto.

**Punto d'Uscita:** Le zone grigio chiaro sulla mappa indicano dove i trasporti Imperiali devono uscire dal tavolo.

## DURATA

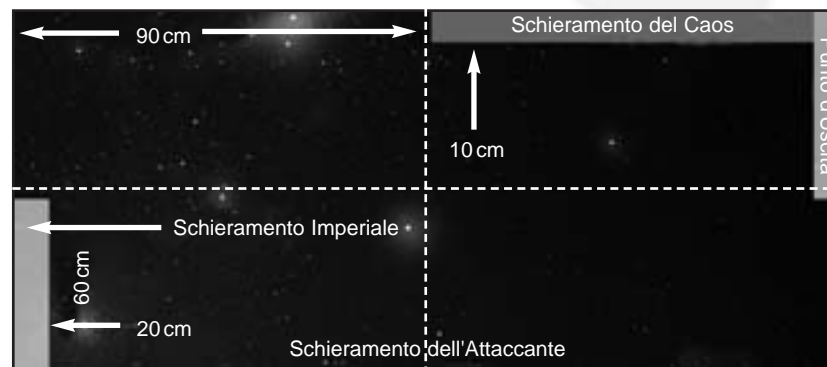
La partita dura finché non vengono adempite le condizioni di vittoria o tutti i trasporti vengono distrutti.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore del Caos deve distruggere otto Trasporti e porre in avaria o distruggere il 50% (per eccesso) della flotta Imperiale. Le navi Imperiali perse nelle Fessure Warp contano per il totale.

Il giocatore Imperiale deve spostare cinque Trasporti fuori dal tavolo (vedi la mappa) insieme al 25% (per eccesso) della flotta. Questo 25% non può includere vascelli danneggiati. Entrambe queste condizioni devono essere soddisfatte per vincere.

Se nessun giocatore raggiunge le due condizioni, allora qualsiasi giocatore che abbia un ammontare più alto di vascelli distrutti (Caos) o fuggiti (Imperiale) i trasporti possono dichiarare una vittoria minore.



# SCENARIO SETTE: LA FINE DI MACHARIA

*La temuta Planet Killer è riuscita a aprirsi la strada fino al pianeta Macharia con l'aiuto di una grande armata del Caos. Se non si agisce subito, avverrà l'impensabile. Dati raccolti dalle vittime della Planet Killer dicono che il cannone Armageddon ha bisogno di molto tempo per essere ricaricato a un livello di energia sufficiente a distruggere un pianeta. Ciò significa che ci potrebbe essere ancora abbastanza tempo per combattere la flotta del Caos e salvare Macharia se la vendetta dell'Impero si abatterà sulla infernale macchina di Abaddon.*

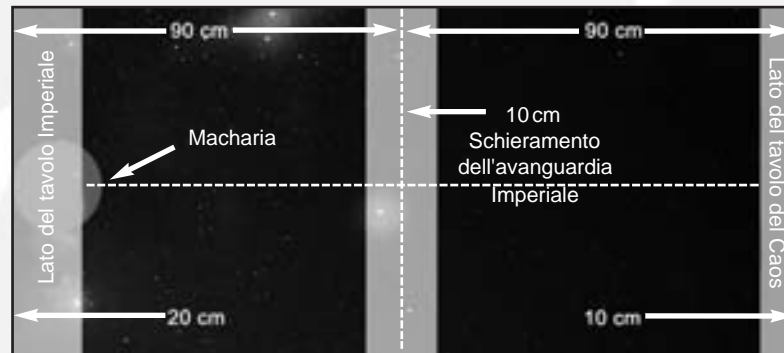
## FORZE

**Forze del Caos:** Il giocatore del Caos ha a disposizione 1500 punti oltre alla Planet Killer stessa.

**Forze dell'Imperium:** Il giocatore Imperiale ha 2000 punti da spendere. Fino a 500 punti possono essere usati per formare un'avanguardia.

## ZONA DI BATTAGLIA

Prepara un tavolo di 180cm x 120cm. Colloca Macharia nel centro del lato del tavolo del giocatore Imperiale.



## SCHIERAMENTO

- 1) Il giocatore Imperiale piazza la sua flotta principale entro 20cm dal suo lato di tavolo.
- 2) Il giocatore del Caos piazza la sua flotta meno la Planet Killer entro 10cm dal suo lato di tavolo.
- 3) Il giocatore Imperiale può ora piazzare la sua flotta d'avanguardia dovunque entro 5cm dalla linea di centro tavolo.
- 4) La Planet Killer entrerà in gioco alla fine del primo turno del Caos dal lato del tavolo del Caos.

## PRIMO TURNO

Il giocatore Imperiale inizia per primo.

## REGOLE SPECIALI

Questo scenario usa molte regole speciali, specialmente per la Planet Killer. Le regole per la Planet Killer possono essere trovate a pag. 36, e dovrebbero essere usate insieme alle regole speciali aggiuntive nella pagina opposta.

**Sovraccarico dell'Armageddon:** La Planet Killer deve di raccogliere molta energia prima di dare il colpo di grazia a Macharia. mentre può usare liberamente le altre armi se vuole, deve essere sovraccaricata l'arma per poter vincere la partita. All'inizio del turno del giocatore del Caos, egli può decidere se iniziare o no a caricare il Cannone Armageddon. Se lo fa, piazza un segnalino carica vicino alla Planet Killer, e uno all'inizio di ogni turno successivo. Una volta accumulati 3 segnalini, deve obbligatoriamente sparare nella fase di fuoco successiva.

**Durante la Carica:** La Planet Killer non può virare, e non può ricevere Ordini Speciali né sparare con i suoi cannoni. La Planet Killer guadagna 2 scudi extra. Una volta iniziato, il caricamento non può essere interrotto.

**Sparare con il Cannone:** Piazza la sagoma del Cannone Nova in modo che tocchi la bocca di fuoco della Planet Killer e muovilo avanti di 60cm. Nota che è una gittata leggermente più corta di quella che solitamente usa il cannone. Il cannone NON spara a 90cm quando è sovraccarico! Se la sagoma tocca una qualsiasi nave, tale nave è disintegrata. Se il foro della sagoma tocca Macharia il pianeta è distrutto e la partita è finita.

**Ricarica:** Se per qualche motivo dovessi mancare Macharia (come hai fatto?), la Planet Killer dovrà passare due Ordini Speciali "Ricarica Supporti" in due turni diversi ma adiacenti per essere di nuovo operativa. In questo periodo la Planet Killer non può sparare, può solo muoversi.

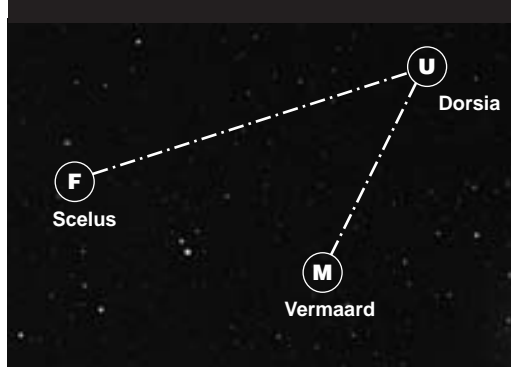
## DURATA

La partita dura finché Macharia non viene distrutta o la Planet Killer è in avaria.

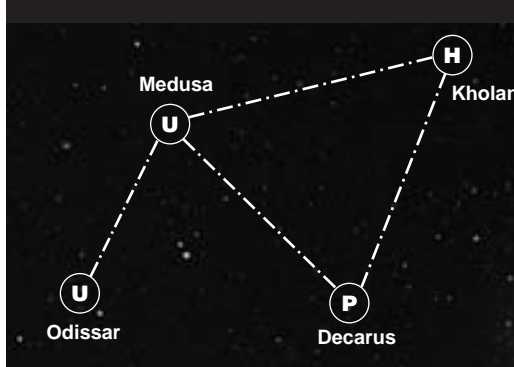
## CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore del Caos deve distruggere Macharia. Il giocatore Imperiale deve fermare la Planet Killer costringendola all'avaria.

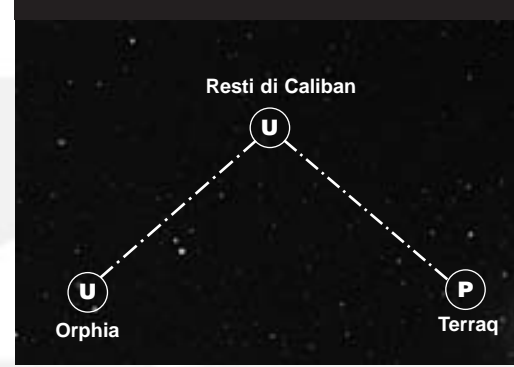
**SUB-SETTORE SCELUS**



**SUB-SETTORE MEDUSA**



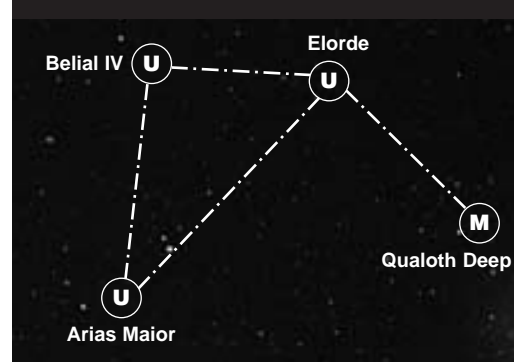
**SUB-SETTORE CALIBAN**



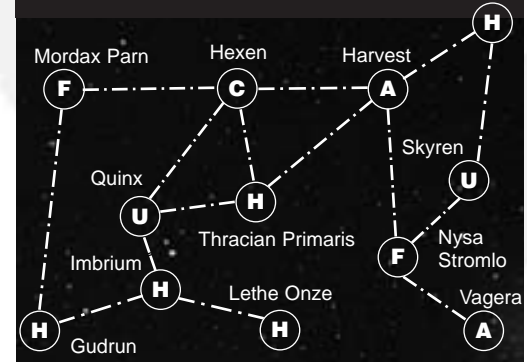
**SUB-SETTORE EIDOLON**



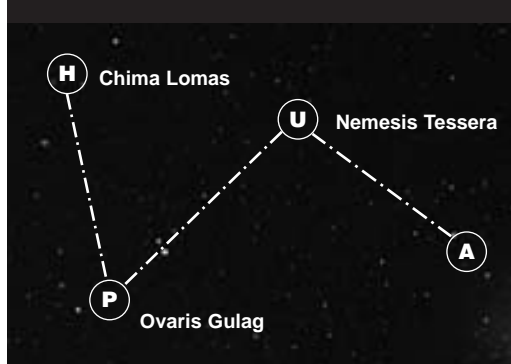
**SUB-SETTORE BELIAL IV**



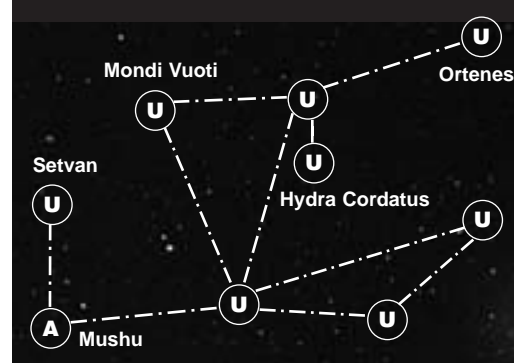
**SUB-SETTORE SCARUS**



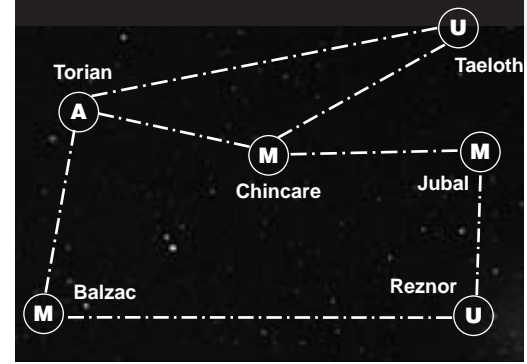
**NEMESIS TESSERA**



**MONDI SENTINELLA**

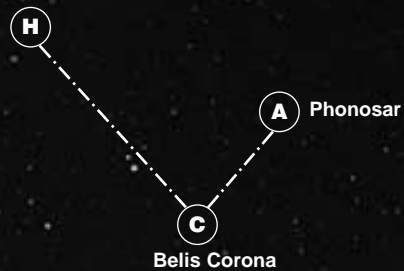


**SUB-SETTORE CHINCHARE**



### SETTORE CORONA

Subiaco Diablo



### SETTORE AGRIPINAA



### SETTORE CADIANO

