

APPENDICE I: MODIFICHE

La maggior parte dei vascelli presentati in questo libro hanno le loro proprie modifiche, quasi esclusivamente uniche e limitate a una sola classe di nave. Ma esiste qualche opzione più comune che si applica a diverse classi di navi e anche a diverse razze. Le regole complete al riguardo sono presentate qui sotto e includono anche eventuali restrizioni.

SILURI SPECIALI

Ci sono diversi tipi di siluri speciali disponibili per le navi di linea, la lista è indicata nella tabella a fianco. La rarità, la potenza e il costo di queste **unità** di supporto ne determina il motivo per cui non possono essere fornite a piacere: dovete effettuare una richiesta al più vicino comando di flotta. Se viene accettata, un tiro su 1D6 indicherà (sulla tabella dei siluri speciali) quale tipo vi è stato fornito. Se giocate una campagna e alla fine di una partita ottenete un tiro sulla tabella delle modifiche all'armamento, potete sostituirlo con un tiro sulla tabella dei siluri speciali, al costo normale di 10% del valore del vascello. Se invece, giocate una partita singola, i tiri sulla tabella dei siluri speciali possono essere acquistati per il costo in punti indicato qui sotto.

Forza	Costo/Tiro sulla tabella dei siluri
Fino a 6	20 pts
7 o più	30 pts

Nota: Nessun vascello può essere equipaggiato con più di un tipo di siluro speciale. Gli squadroni di scorte e le difese planetarie non possono esserne mai provviste. Le navi degli Orki possono ottenerli solo se possiedono l'opzione Ziluri Ratzati e sono considerate come avere una Forza di 6. Gli eldar e gli eldar oscuri pagano il doppio del prezzo (oppure il 20% del valore del vascello nel caso di una campagna) poichè i loro siluri sono già abbastanza speciali! Per quanto riguarda i Tau e i tiranidi, non possono utilizzare siluri speciali perchè i primi possiedono già le proprie opzioni di missili guidati e i secondi impiegano, in guisa di siluri, degli organismi viventi incaricati di digerire le navi avversarie.



D6 TIPO DI SILURO

1	Siluri a combustione rapida*
2	Siluri a Guida*
3	Siluri a Ricerca
4	Bombe di Sbarramento*
5	Siluri Termici
6	Siluri Vortex

Siluri con un asterisco (*) sono forniti in quantità sufficiente per tutta la durata di una battaglia, gli altri sono disponibili per solo un'unica salva per partita. Durante una campagna, i vascelli ne sono riforniti dopo ogni battaglia.

Terminare i siluri speciali

Se un vascello equipaggiato con siluri speciali termina le sue **unità** di supporto prima di averle utilizzate, non potrà lanciarle. Un incidente di ricarica o un altro problema impedisce il fuoco sia che si tratti di siluri normali o speciali.



SILURI A COUMBUSTIONE RAPIDA

Questi siluri hanno dei motori più potenti ma una quantità di carburante limitata. La loro velocità è quindi più elevata di quella dei siluri normali ma hanno un'autonomia ridotta e perdono la loro potenza più velocemente.

Regole speciali

I siluri a combustione rapida hanno una velocità di 40cm, per rappresentare il rischio di finire il carburante, tirate 1D6 per ogni salva dopo il movimento e gli eventuali attacchi dei siluri. Con un risultato di 6, i siluri sono eliminati e sostituiti con un Segnalino d'Impatto.



BOMBE DI SBARRAMENTO

Sono concepite in modo specifico per la penetrazione delle atmosfere planetarie e la distruzione di bersagli al suolo. Al contrario dei siluri anti-nave, le bombe di sbarramento hanno un raggio d'impatto più grande e sono lanciate per danneggiare vaste zone.

Regole speciali

Le bombe di sbarramento possono essere lanciate quando i vascelli sono in orbita bassa, si muovono come dei siluri normali nello spazio (la forza gravitazionale non ha effetto su di essi). Possono anche essere lanciati nello spazio come siluri standard. Ogni salva che tocca un pianeta nel corso di una partita che si svolge con lo scenario *Assalto Planetario*, fa guadagnare 1 punto assalto se la sua Forza è inferiore o uguale a 6 e 2 punti se è superiore o uguale a 7. Le bombe di sbarramento che attaccano i vascelli non ignorano gli scudi come le altre armi di supporto, ma li saturano piazzando dei Segnalini d'Impatto esattamente come il fuoco diretto. (cosa che può sempre tornare utile).

SILURI A RICERCA

L'arte di costruire siluri a guida automatica è ormai persa nell'Imperium, ma nei grandi templi dell'adeptus Mechanicus su Marte, sono ancora prodotti in piccole quantità. Dei motori logici e misuratori metrici a bordo dei siluri permettono di calcolare la migliore rotta d'attacco per raggiungere il loro bersaglio. Oltre alla rarità, il loro maggior svantaggio è dato dai sensori di ricerca per individuare le navi nemiche che possono essere facilmente accecati da esplosioni e detriti, difetto che li porta di solito ad una esplosione prematura.

Regole speciali

All'inizio della fase di supporto, un siluro a ricerca può virare fino al massimo di 45° per orientarlo verso una nave nemica più vicina. Se diversi bersagli potenziali sono alla stessa distanza, il siluro virerà verso la nave più grossa. I siluri che attraversano dei Segnalini d'Impatto esplodono con un 5+, invece che con 6+ come i siluri normali. A differenza dei siluri ordinari, gli avanzati sistemi di guida a bordo, permettono a questi siluri di non attaccare navi amiche in caso di contatto.

SILURI A GUIDA

Sono guidati telematicamente dal vascello che li ha lanciati, questo permette di scegliere con precisione l'obbiettivo malgrado la confusione della battaglia. Sebbene, venga utilizzato uno stretto raggio di comunicazione con la nave madre, i siluri guidati rimangono tuttavia vulnerabili alle interferenze nemiche.

Regole speciali

Un vascello che controlla i siluri a guida può virarli al massimo di 45° all'inizio della fase di supporto se riesce in un test di Disciplina. Nel caso di fallimento, un vascello nemico può tentare di inviare dei segnali falsi effettuando un test di disciplina. Nel caso di successo, può orientarli secondo le stesse modalità, cioè virandoli fino a un massimo di 45°. Ovviamente questa volta sarà lui a decidere in quale direzione ruotarli!

SILURI TERMICI

Equipaggiati con testate a bombe termiche multiple, questi siluri esplodono all'impatto in diverse detonazioni nucleari. Il calore emesso fonde gli scafi delle navi da guerra e spesso vengono incenerite completamente.

Regole Speciali

I colpi dei siluri termici non infliggono nessun punto danno ma ognuno provoca dei danni critici "al Fuoco". Un vascello che trasporta dei siluri termici non utilizzati e che subisce un colpo critico alla prua o alla zona dalla quale vengono lanciati normalmente, subisce 1D3 di danni critici supplementari "al fuoco" a causa della loro esplosione!

SILURI VORTEX

Le testate dei siluri vortex creano una fessura instabile nel Warp nel punto in cui esplodono. Il danno causato anche da un singolo siluro è orribile, intere sezioni della nave e il suo equipaggio sono fatti a pezzi e risucchiati nel Warp.

Regole speciali

I colpi inflitti dai siluri vortex provocano automaticamente dei colpi critici. Se un vascello che trasporta dei siluri Vortex non ancora utilizzati e che subisce un colpo critico alla prua o alla zona da dove sono lanciati, subisce 1D3 punti di danno e un colpo critico automatico a causa della loro esplosione!

Non avevo mai visto niente di simile, e prego l'Imperatore di non rivederlo di nuovo. Decine di siluri emersero dal campo di asteroidi e viaggiavano verso di noi. Ho visto uno dei vascelli di fronte a noi toccato da essi, sembrava ripiegarsi su se stesso e improvvisamente sparì nel nulla. Ignoro quale nave stellare nascosta tra asteroidi possa avere lanciato tali siluri e ho dovuto immaginare quali tesori meritano di essere protetti con tali armi. Ma sono certo che esistono degli uomini abbastanza folli per tentare di scoprirlo.

BOMBARDIERI-SILURANTI

Questi velivoli sono bombardieri modificati per potere trasportare un grosso numero di piccoli siluri interspaziali, che permette loro di attaccare i loro bersagli e tenersi a grande distanza.

Acquisizione

Tutti i vascelli con dei ponti di lancio possono essere modificati per lanciare bombardieri siluranti al costo di +10 pt per ogni punto di Forza dei ponti di lancio del vascello. Ad esempio un incrociatore pesante classe Styx che ha in totale 6 punti Forza per i suoi ponti di lancio dovrà spendere 60pt, invece un incrociatore classe Dictator ne pagherà solo 40pt. A causa della superiorità delle loro unità di supporto, gli eldar, gli eldar oscuri e i Tau devono spendere +15pt per ogni punto Forza. Un incrociatore eldar classe Eclipse che trasporta dei bombardieri-siluranti costerà 60 pt in più. I vascelli orki che hanno una Forza variabile per i loro ponti hanno il costo indicato nella loro descrizione.

Lancio

Malgrado il loro armamento diverso, le squadriglie dei bombardieri-siluranti sono lanciate come le altre squadriglie dei velivoli d'attacco. La loro velocità è 20 cm e sono considerati bombardieri quanto concerne l'intercettazione.

Attacchi

All'inizio della fase di supporto, una squadriglia di bombardieri-siluranti può essere rimpiazzata con una salva di siluri a Forza 2, che agisce come normali siluri con l'eccezione che hanno una riserva di carburante limitata e quindi sono eliminati dal gioco alla fine della fase di supporto. Allo stesso modo di uno squadrone di vascelli, un'ondata di bombardieri siluranti può combinare le salve di siluri.

Notate che i bombardieri-siluranti orki non possono intercettare come i caccia-bomma perchè sono troppo lenti a causa del peso dei

siluri.

MINE ORBITALI

Nel corso dell'embargo di Port Maw, i rinnegati del Chaos fecero uso di vascelli classe Styx e Devastation per effettuare degli attacchi rapidi e seminare, con ponti di lancio modificati, delle mine orbitali nella biosfera. Il trasporto di mine era molto pericoloso, e l'incrociatore del Chaos classe Devastation "L'Imperdonabile" fu alla fine ridotto in avaria da squadroni di Sword di Port Maw quando le sue stesse mine detonarono nei suoi ponti di lancio. Questo permise al "Martello della Giustizia" del Capitano Grenfeld di raggiungerlo e di distruggerlo a distanza con il cannone nova.

Acquisizione

Tutti i vascelli equipaggiati con ponti di lancio possono essere modificati per rilasciare mine orbitali al posto dei velivoli d'attacco al costo di +5pt per ponte. Solo gli incrociatori possono essere trasformati poichè le navi da battaglia sono considerate troppo rare e preziose per rischiare di trasportare un tale ordigno.

Lancio

Può essere lanciata una sola mina orbitale per ponte nella stessa fase di supporto, come le squadriglie di velivoli d'attacco. Notate comunque che non possono essere raggruppate in ondate.

Attacchi

Le mine orbitali sono delle unità di supporto che attaccano seguendo le regole di pagina 142 del libro delle regole Battlefleet Gothic. Durante la stessa fase di supporto, è possibile fare fuoco con le torrette sui velivoli d'attacco, sui siluri e mine, ma non su entrambi.

Se un vascello che trasporta delle mine orbitali subisce un colpo critico che influenza i suoi ponti di lancio, subisce 1D3 punti di danni aggiuntivi a causa dell'esplosione delle mine, a meno che non abbia finito le sue unità di supporto.

Nota dell'Autore: Si tratta di una tattica a sorpresa più che un normale equipaggiamento di flotta, raccomandiamo di non impiegare più di uno o due vascelli che trasportano mine nelle vostre partite.

Quindici orki sul corpo dell'uomo morto
Guardando nella canna del cannone
Sbraitano con denti grandi e affilati
Dicendo "Kon quezto ci difertiremo"

Quattordici orki sulla nave degli omi
Uccidendo tutto quello che non è verde
Sbraitano con denti grandi e affilati
Dicendo "Ormai zono finiti i bei tempi"

Tredici orki con il forziere del kapitano
Sperando di spegnere la loro ingordigia
Sbraitano con denti grandi e affilati
Dicendo "L'ho fizto prima io"

Un solo orko per rubare il bottino
Desiderando di non averlo fatto
Sbraita con denti grandi e affilati
Dicendo "non avrei dovuto lasciare il pilota"

Canzone tradizionale dei Pirati Orki



APPENDICE II: ALTRI VASCELLI

La maggior parte dei vascelli di una flotta sono selezionati partendo da una lista stabilita da una determinata razza, tuttavia esistono alcuni tipi di navi impiegate da quasi tutte le razze. Si tratta di solito di vascelli di ricognizione e di trasporto che servono in scenari specifici. Nella maggior parte dei casi, il loro carattere universale permette di utilizzare un solo profilo per tutte le razze e tutte le flotte. Le pagine seguenti introducono qualche vascello di questo tipo.

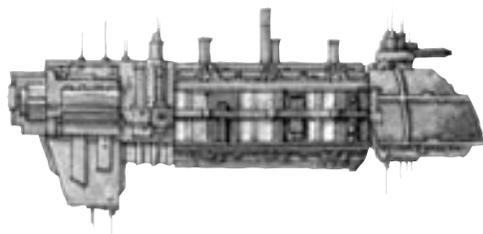
NAVI DA DIFESA, CARGO ARMATI E SCORTE DI TRASPORTI

Costituiscono delle aggiunte interessanti per lo scenario *Convoglio*, potete rimpiazzare i trasporti ordinari con questi vascelli in ragione di uno ad uno, pagando il costo indicato. Ad esempio, se avete otto trasporti, potete rimpiazzare quattro con dei cargo armati per 80 punti o cambiarli tutti e otto per 160 punti.

TRASPORTI PESANTI

Se desiderate utilizzarli, potete selezionarli in ragione di uno ogni due trasporti leggeri, fin tanto che il loro numero non ecceda un terzo del totale dei trasporti della vostra flotta. Potete convertire dei vecchi vascelli di Spacefleet o per i più ambiziosi, potete costruirli partendo da modelli ordinari dei trasporti imperiali. La Forge World propone tuttavia un certo numero di navi da trasporto in resina che possono essere utilizzate come trasporti pesanti.

SCORTE DI TRASPORTI 60pt



Regole Speciali: Per le condizioni di vittoria, le scorte di trasporti non contano come trasporti. I test di Disciplina con l'ordine Ricarica subiscono una penalità di -1.

I trasporti sono stati spesso trasformati in "scorte" usando velivoli d'attacco all'interno dei vani di carico. Queste condizioni di difficile utilizzo hanno causato numerosi incidenti e per questo motivo solo un ridotto numero di squadriglie può essere trasportato.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15cm	45°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponti di lancio di dritta		Caccia : 30cm Bombardieri: 20cm	1		-
Ponti di lancio di sinistra		Caccia : 30cm Bombardieri: 20cm	1		-
Batterie artiglieria Dorsali		15 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra

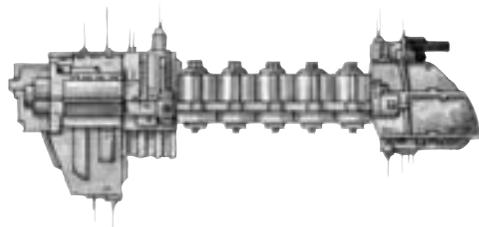
NAVI DA DIFESA 60pt

Occasionalmente, dei trasporti equipaggiati con armi nascoste e generatori di scudi migliorati, possono seguire i convogli. Rimangono nascoste fino a quando il nemico è a portata delle loro armi e a quel punto fanno fuoco con una potenza inaspettata.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Artiglieria		30 cm	3		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie Laser		30 cm	1		Fronte

Regole Speciali: Le navi da difesa non sono identificate durante lo schieramento, il giocatore che le ha nella sua flotta deve segretamente annotare, all'inizio della partita, quali trasporti sono delle navi da difesa. Può rivelarle in qualsiasi momento nel corso di una partita, sono scoperte anche se sono colpite due volte dal fuoco nemico (i due segnalini d'impatto rivelano la loro presenza). È permesso, per mantenere la sorpresa, di non fare fuoco con una delle due torrette, durante un attacco. Le navi da difesa, non sono considerate dei trasporti per quanto concerne le condizioni di vittoria.

CARGO ARMATI 20pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15 cm	45°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Artiglieria		30 cm	3		Sinistra/Fronte/Destra

È normale che i trasporti che operano in settori a rischio siano equipaggiati con batterie d'artiglieria e sistemi di aggancio utilizzati da equipaggi che hanno servito su navi da guerra. A volte questo investimento si rivela efficace. Succede raramente che queste navi siano impegnate in operazioni militari per sostenere una flotta da guerra isolata o in inferiorità numerica rispetto ai suoi avversari.

Regole Speciali: Un cargo armato ha una capacità di trasporto ridotta a causa dei vani occupati dall'armamento e dai motori più potenti, è considerato quindi un mezzo-trasporto negli scenari che lo riguardano. Alla fine della partita la somma è arrotondata per difetto, quindi nel caso di uno scenario Convoglio avete perso se un solo cargo armato riesce a fuggire.

TRANSPORTI PESANTI pt: speciale

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Croiseur/6	15 cm	45°	2	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Artiglieria di sinistra		15 cm	3		Sinistra
Batterie Artiglieria di dritta		15 cm	3		Destra
Batterie Artiglieria Dorsale		15 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra

Tutti i vascelli commerciali non sono inclusi nella categoria trasporti, certi bastimenti raggiungono le dimensioni di navi da guerra, ma in generale accompagnano le flotte che commerciano, che esplorano i confini dello spazio conosciuto o che seguono le principali rotte commerciali del Segmentum Solar.

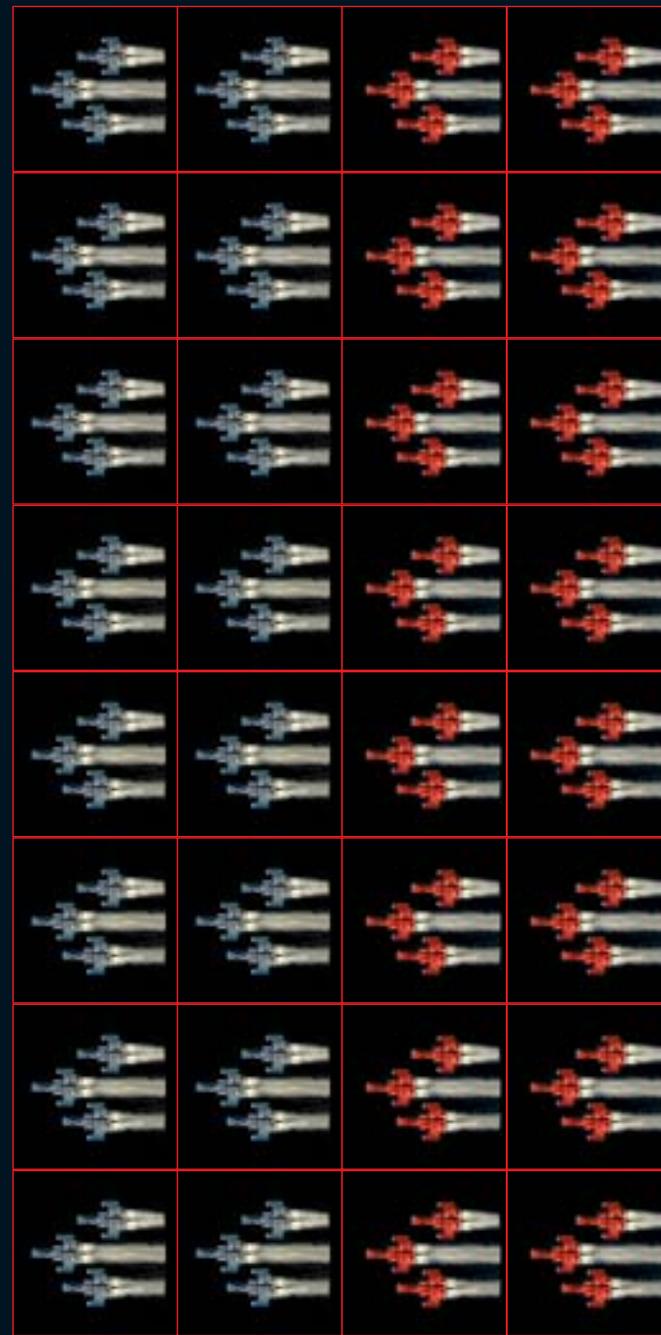
A dispetto della loro stazza, questi grossi vascelli sono poco armati e sono più vulnerabili di una vera nave da guerra.



SEGNALINI DI BOMBARDIERI-SILURANTI E SILURI SPECIALI

Ritagliate questi segnalini per rappresentare siluri speciali e bombardieri-siluranti descritti in questo libro.
Potete tagliarli per ottenere segnalini di siluri per save più piccole.

© Copyright Games Workshop 2004. Potete fotocopiare questa pagina per vostro utilizzo personale. Diritti riservati. Battlefleet Gothic, Games Workshop e tutti gli altri marchi, razze, loghi di razze, unità, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer 40.000 sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, per il Regno Unito e altri paesi del mondo. Tutti i diritti riservati.



Armada è un supplemento per Battlefleet Gothic che contiene nuove regole, nuove vascelli e liste di flotta inedite per la maggior parte delle principali razze della galassia. Questo libro propone più di quarantotto nuove classi di vascelli, e liste di flotte per diverse nuove razze. Inoltre, Armada copre due delle più importanti guerre che hanno infiammato la galassia e fornisce la storia, le mappe e le regole per la campagna.

CLASSI VASCELLI

Armada include nuove classi di vascelli per le flotte imperiali, Space Marine, del Caos, Eldar, Eldar Oscuri, Orki, Necron, Tiranidi e Tau.

LISTE DI FLOTTE

Armada propone le seguenti liste di flotta :

- Flotta da Guerra Armageddon
- Flotte Bastione
- Flotta da Guerra Cadiana
- Flotta di Riserva del Segmentum Obscurus
- Flotta Space Marine Codex Astartes
- Flotta del Caos della 13^a Crociata Nera
- Corsari Eldar alla Fine della Guerra Gotica
- Pirati Eldar Oscuri
- Waaaagh ! Orko di Ghazghkull
- Flotta Mietitrice Necron
- Avanguardia Tiranide
- Flotta Alveare Tiranide
- Flotta Tau Kor'Vattra

CAMPAGNE

Armada copre le seguenti campagne:

- La Terza Guerra per Armageddon
- La Tredicesima Crociata Abaddon

MODIFICHE

Armada propone diverse modifiche ai vascelli, come i bombardieri siluranti, i siluri speciali, con testate termiche e vortex e anche trasporti cargo alternativi

Dovete avere le regole di Battlefleet Gothic per potere utilizzare questo libro

GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd 2004. Tutti i diritti riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Citadel, il logo Citadel, Warhammer, il logo Warhammer 40,000, 40K, Battlefleet Gothic, il logo Battlefleet Gothic, Battlefleet Gothic : Armada, il logo Battlefleet Gothic : Armada, Space Marines, Chaos, Orks, Eldar, Tiranidi, Necrons, Tau, Kroot, Nicassar, Rogue Trader e tutti gli altri marchi, nomi, razze e logo di razze, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, per il Regno Unito e gli altri paesi del mondo. Tutti i diritti riservati.

PRODUCT CODE
017 10 89 90 22

ISBN
1 84154 506 6

