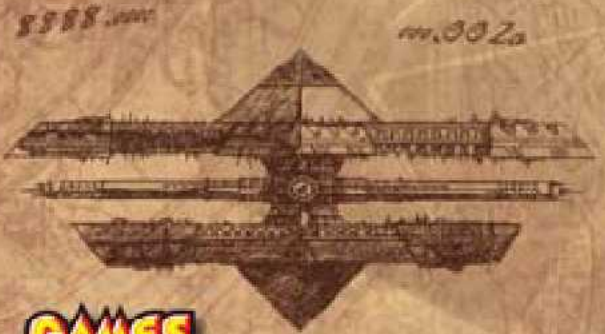
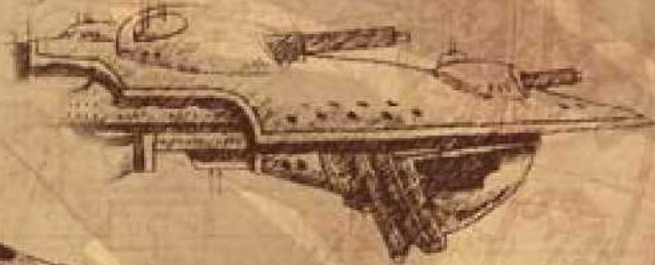
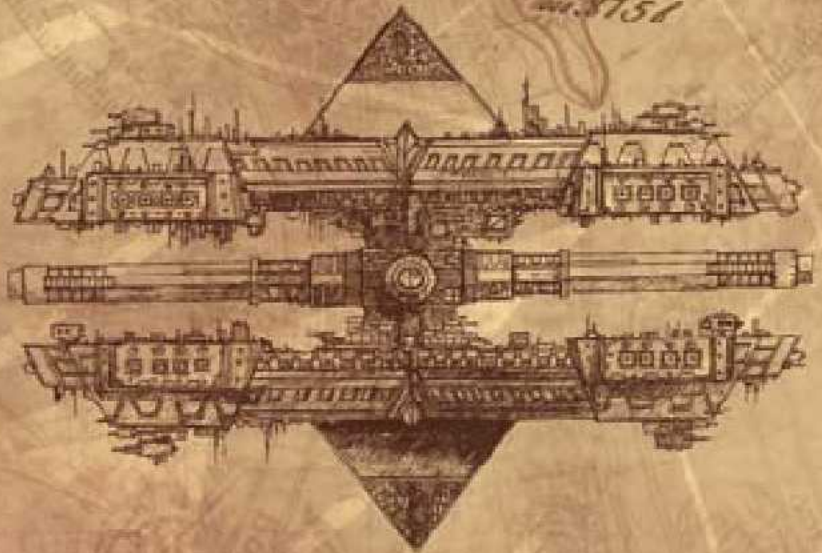


666.432

# BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

FLOTTE DA BATTAGLIA DEL 41ESIMO MILLENNIO



**GAMES  
WORKSHOP**

UN SUPPLEMENTO PER  
BATTLEFLEET  
**GOTHIC**



## SPACE MARINE

*Flotta degli Space Marine Nemesis del capitolo dei Consoli Bianchi parte per il Settore Gotico.*

*Questa flotta consiste in una battlbarge, due incrociatori d'attacco e due squadroni di vascelli d'attacco rapidi - una piccola ma letale forza, comandata dai super umani membri dell'Adeptus Astartes.*

## NECRON

*Una flotta Mietitrice Necron composta da un vascello mietitore Schythe accompagnato da predatori Dirge e Jackal avanza minacciosa.*

*Le flotte Necron attaccano senza preavviso e senza motivo apparente, attaccando velocemente, spezzando i loro nemici e prendendo per loro stessi un'orribile 'mietitura' di prigionieri.*



## TIRANIDI

*Gli elementi scheggia della flotta Alveare Kraken si riuniscono per formare una nuova invasione Tiranide nella Frangia Orientale.*

*La nave alveare, gli incrociatori e le navi drone mostrati qui, sono una forza relativamente piccola ma, con l'abilità di riprodursi rapidamente e infestare pianeti con ogni tipo di creatura tiranide, rappresentano una minaccia seria e tangibile per un sistema, se non distrutti rapidamente.*

# BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA

## COPERTINA

Darius Hinks, Nuala Kennedy,  
Ralph Horsley e Alex Boyd

## CONCETTO GRAFICO DEI VASCELLI

Alex Boyd, Martin Buck, Nuala Kennedy,  
e Ralph Horsley

## CONCETTO

Andy Chambers,  
Gavin Thorpe e Jervis Johnson

## EDIZIONE

Matt Keefe

## REVISIONE DELLE REGOLE

Andy Chambers, Pete Haines,  
Bob Henderson, Matt Keefe e Nate Montes

## COLLABORATORI

Andy Chambers  
Ty Finocchiaro  
Pete Haines  
Andy Hall  
Bob Henderson  
Mark Humphries  
Matt Keefe  
Warwick Kinrade  
Colin McConnell  
Graham McNeill  
Nate Montes  
Matt Sprange

## SCULTORI DEI MODELLI

Tim Adcock  
Dave Andrews  
Mark Bedford  
Sean Bullough  
Will Hayes  
John Manders  
Darren Parrwood  
Dean Winson

## PITTORI DEI MODELLI

Graham Bailey  
Darron Bowley  
Adam Hall  
Mark Latham

## ILLUSTRAZIONI

John Blanche  
Alex Boyd  
Paul Jeacock  
Neil Hodgson  
Nuala Kennedy  
Christian Schwager

## EDIZIONE, REVISIONE

E CONCEZIONE  
GRAFICA  
Michelle Barson  
Talima Fox  
Darius Hinks  
Matt Keefe  
Ulisse Razzini  
Gareth Roach



## LO STUDIO FANATIC

Jervis Johnson, Tom Merrigan, Matt Keefe, Andy Hall, Keith Krelle, Mark Bedford, Gareth Roach e Ulisse Razzini

## PRODUZIONE

Dave Musson, Marc Elliot, Sean Cutler, Ian Strickland, Simon Burton e Lee Sanderson

## VERSIONE ITALIANA A CURA DEL "FANATIC TEAM ITALIA"

Marco "Cacciucco" Baldi, Filippo "MrBoses" Bosi, Marco "Deka" De Carlo, Aldo "Braccine Corte" Fenizia, Gabriele "Gwynian" Gavazzi,  
Alessandro "Akh-ra" Manilii, Francesco "Rico Jerico" Mascetti, Massimo "Ghunter Priem" Masini, Dianos "Abael" Oddone, Raffaele "Hunter335" Riccucci

## RINGRAZIAMENTI

Rick Priestley, Jes Goodwin, Graham McNeill, Marc Gascoigne, Christian Dunn, Tony Cottrell, Warwick Kinrade, John Carter, Adam O'Brien e Hugo Pritchard

## UN PRODOTTO 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, 4OK, Battlefleet Gothic, il logo Battlefleet Gothic, Battlefleet Gothic: Armada, il logo Battlefleet Gothic: Armada, Space Marine, Caos, Orki, Eldar, Tiranidi, Necrons, Tau, Kroot, Nicassar, Rogue Trader e tutti gli altri marchi, nomi, razze e loghi delle 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.

PERMESSO DI FOTOCOPIARE CONCESSO PER STRETTO USO PERSONALE

<b>INTRODUZIONE</b> .....	4
<b>USARE LE LISTE DELLA FLOTTA</b> .....	7
<b>PURIFICARE LE STELLE</b>	
<b>Vascelli dell'Imperium</b> .....	11
Nave da Battaglia Imperiale Classe Apocalypse .....	12
Nave da Battaglia Imperiale Classe Oberon .....	13
Incrociatore Pesante Imperiale Classe Vengeance .....	14
Incrociatore Pesante Imperiale Classe Avenger .....	15
Incrociatore Pesante Imperiale Classe Exorcist .....	16
Incrociatore da Battaglia Imperiale Classe Armageddon .....	17
Incrociatore leggero Imperiale Classe Endeavour .....	18
Incrociatore leggero Imperiale Classe Endurance .....	18
Incrociatore leggero Imperiale Classe Defiant .....	19
Nave di Scorta Imperiale Classe Falchion .....	19
<b>Flotte degli Space Marine</b> .....	20
Battlebarge degli Space Marine .....	22
Incrociatore d'Attacco degli Space Marine .....	23
Vascelli d'Attacco Rapidi degli Space Marine .....	24
Cacciatorpediniere degli Space Marine Classe Hunter ...	24
Fregata degli Space Marine Classe Gladius .....	25
Fregata degli Space Marine Classe Nova .....	25
<b>Liste della Flotta Imperiali</b> .....	27
Flotte del Settore di Armageddon .....	27
Flotte Baluardo .....	28
Flotte da Guerra Cadiane .....	29
Flotte d Riserva .....	29
Flotta degli Space Marine del Codex Astartes .....	30
<b>FORTEZZA STELLARE CLASSE RAMILIES</b> .....	31

<b>FLOTTE TRADITRICI</b>	
<b>I Vascelli del Caos</b> .....	35
La Distruttrice di Pianeti .....	36
Incrociatore Pesante del Caos Classe Retaliator .....	38
Incrociatore Pesante del Caos Classe Executor .....	39
Vascelli Deamoniaci .....	40
Abaddon il Distruttore .....	42
Space Marine del Caos .....	44
Lista della Flotta della 13 <sup>a</sup> Crociata Nera .....	46
<b>IL PIRATA &amp; L'ALIENO</b>	
Vascelli Eldar e Eldar Oscuri .....	49
Nave da Battaglia Eldar Classe Void Stalker .....	50
Incrociatore Leggero Eldar Classe Aurora .....	51
Incrociatore Leggero Eldar Classe Solaris .....	52
Gli Eldar Oscuri .....	53
Incrociatore Eldar Oscuri Classe Torture .....	56
Nave di Scorta Eldar Oscuri Classe Corsair .....	57
Lista della Flotta Corsar Eldar, Fine Guerra Gotica .....	58
Lista della Flotta Pirata Eldar Oscuri .....	58
<b>LA MAREA VERDE</b>	
<b>Vascelli Orki</b> .....	59
Space Hulk degli Orki .....	60
Rocce degli Orki .....	63
Nave da Battaglia Dethdeala .....	64
Nave da Battaglia Vendetta di Gorbag .....	65
Nave da Battaglia Slamblasta .....	66
Nave da Battaglia Kroolboy .....	67
Incrociatore da Battaglia Classe Hammer .....	68
Lista della Flotta della Terza Guerra di Armageddon .....	70



**LE FLOTTE MIETITRICI**

<b>Vascelli Necron</b> . . . . .	71
Regole Speciali dei Necron . . . . .	73
Arsenale Necron . . . . .	73
Vascello Tombale Classe Cairn . . . . .	75
Vascello Mietitore Classe Scythe . . . . .	76
Incrociatore Leggero Classe Shroud . . . . .	77
Predatore Classe Jackal . . . . .	77
Predatore Classe Dirge . . . . .	78
Lista della Flotta Mietitrice Necron . . . . .	78

**LE FLOTTE ALVEARE**

<b>Vascelli Tiranidi</b> . . . . .	79
Regole Speciali dei Tiranidi . . . . .	82
Arsenale Tiranide . . . . .	84
Vascello Alveare Tiranide . . . . .	87
Incrociatore Tiranide . . . . .	88
Kraken Tiranide . . . . .	89
Drone d'Avanguardia Tiranide . . . . .	89
Drone Scorta Tiranide . . . . .	90
Lista della Flotta d'Avanguardia Tiranide . . . . .	90
Lista della Flotta Alveare Tiranide . . . . .	91
Evoluzione della Mente Collettiva . . . . .	92
Note sugli Scenari . . . . .	93

**PER UNIFICARE LE STELLE**

<b>Vascelli Tau</b> . . . . .	95
Regole Speciali dei Tau . . . . .	98
Arsenale Tau . . . . .	98
Vascello Stellare Classe Explorer . . . . .	100
Vascello Stellare Classe Merchant . . . . .	102
Vascello Stellare Classe Hero . . . . .	103
Vascello Stellare Classe Defender . . . . .	104
Vascello Stellare Classe Messenger . . . . .	104
Cannoniera Classe Orca . . . . .	105
Unità di Supporto Tau . . . . .	105
Stazioni Orbitali Tau . . . . .	106
Avamposti Tau . . . . .	106
Carovane Nicassar . . . . .	106

<b>Alleati, Sudditi &amp; Mercenari</b> . . . . .	107
Dhow Nicassar . . . . .	107
Sfera da Guerra Kroot . . . . .	108

<b>I Demiurghi</b> . . . . .	109
Vascello Commerciale Classe Stronghold . . . . .	110
Vascello Commerciale Classe Bastion . . . . .	111
Lista della Flotta Kor'Vattra Tau . . . . .	112

**I COLORI DELLA BATTAGLIA** . . . . . 113**C'E' SOLTANTO GUERRA** . . . . . 129**La Terza Guerra di Armageddon** . . . . . 130

Scenario Uno: La Morsa . . . . .	136
Scenario Due: L'Esca di Parol . . . . .	137
Scenario Tre: Pelucidar . . . . .	138
Modifiche, Abilità & Potere della Waaagh! degli Orki . . . . .	139
Mappe di Settore di Armageddon . . . . .	141

**La 13a Crociata Nera di Abaddon** . . . . . 142

Scenario Uno: Incontro Fortuito . . . . .	147
Scenario Due: Attacco alla Retroguardia . . . . .	148
Scenario Tre: Intervento Alieno . . . . .	149
Scenario Quattro: Sopra Belis Corona . . . . .	150
Scenario Cinque: Forzate il Blocco Demoniacco . . . . .	151
Scenario Sei: Navigare Attraverso la Tempesta . . . . .	152
Scenario Sette: La Fine di Macharia . . . . .	153
Mappe di Settore dell'Occhio del Terrore . . . . .	154

**APPENDICI**

<b>Appendice I: Regole Avanzate</b> . . . . .	156
Siluri Speciali . . . . .	157
Bombardieri Siluranti . . . . .	158
Mine Orbitali . . . . .	158
<b>Appendice II: Altri Vascelli</b> . . . . .	159
Navi di Scorta da Trasporto . . . . .	159
Q-Ship . . . . .	160
Trasporti Armati . . . . .	160
Trasporti Pesanti . . . . .	160



# INTRODUZIONE

***Benvenuti in Armada, un supplemento per il gioco Battlefleet Gothic. Armada descrive le vaste flotte da guerra che viaggiano attraverso le stelle - flotte così vaste che le loro azioni possono decidere il fato di interi sistemi o perfino settori, possedendo armamenti che possono ridurre interi pianeti a rocce fumanti o perfino distruggerli completamente. Questo libro descrive anche due conflitti particolari del 41° millennio (in cui appaiono molte navi di questo libro): la Terza Guerra di Armageddon e la Tredicesima Crociata Nera di Abaddon.***

## PANORAMICA

Nel momento in cui starai leggendo questo libro forse sarai già un veterano di questo gioco, o un suo fan. Armada introduce moltissimo nuovo materiale per Battlefleet Gothic (160 pagine non sono poche!) quindi è consigliabile leggere questa introduzione, che fornirà una spiegazione delle ragioni per cui è stato creato.

Il regolamento di Battlefleet Gothic non ha solo presentato le regole per il gioco, ma anche raccontato gli eventi della Guerra Gotica, introducendo profili delle navi e liste delle flotta nelle quali combattono. L'universo del 41° millennio però è molto più grande del solo settore gotico.

Ed è qui che entra in gioco Armada. Armada introduce le vaste flotte da guerra di varie differenti razze, luoghi e conflitti. L'imperium, per esempio, riceve nuove liste di flotta per rappresentare quelle forze imperiali che hanno partecipato alla Terza Guerra di Armageddon o che hanno contrastato Abaddon durante la sua Tredicesima Crociata. Armada include anche navi più piccole da saccheggio (Necron, Eldar Oscuri ed altri) ma per la gran parte si concentra su battaglie siderali che richiamano le navi più grandi e più potenti possibile. Imperium, Caos, Orki, Tiranidi e Tau sono compresi nelle liste delle flotta che rappresentano le loro armate.

## COSA C'E' IN ARMADA?

Questo libro presenta varie aggiunte al gioco, in diversi modi per convenienza, abbiamo diviso

il libro nelle due seguenti sezioni:

### Vascelli del 41° Millennio

La grande maggioranza di questo libro è composta da sette differenti sezioni che descrivono i 'Vascelli Del 41° Millennio'. Ogni sezione descrive vascelli di una particolare razza, come segue:

- **Vascelli dell'Imperium** – Marina Imperiale & vascelli degli Space Marine
- **Flotte Traditrici** – Vascelli del Caos
- **Il Pirata & L'Alieno** – Vascelli degli Eldar & degli Eldar Oscuri
- **La Marea Verde** – Vascelli degli Orki
- **Le Flotte Mietitrici** – Vascelli dei Necron
- **La Flotta Alveare** – Vascelli dei Tiranidi
- **Per Unificare le Stelle** – Vascelli Tau

All'interno di queste sezioni troverai ogni regola speciale che si applica alla razza o alla flotta. Oltre questo troverai dettagli di ogni vascello di alcune razze non presenti nel regolamento base (ovviamente nel caso dei Necron, Tiranidi e Tau saranno tutti i loro vascelli). Alla fine di ogni sezione sono presenti una o più liste di flotta che puoi usare quando selezioni la tua flotta. Note più specifiche sull'uso delle liste possono essere trovate successivamente in questa introduzione.

### I Colori della Battaglia

Questa sezione del libro è completamente a colori, e fornisce fotografie, illustrazioni e altro riguardante i modelli usati per rappresentare le navi descritte nella sezione precedente. Sono inclusi vari schemi di colore tratti dai conflitti descritti, così come suggerimenti su altri metodi di pitturazione o modellazione delle tue navi.

### C'è Soltanto Guerra...

La sezione finale di Armada tratta di due degli imponenti conflitti dove compaiono i vascelli descritti all'interno del libro - ossia, La Terza Guerra di Armageddon e la Tredicesima Crociata Nera di Abaddon. Nello stesso modo in cui il regolamento ha fatto per la Guerra Gotica, questa sezione contiene storie di questi conflitti con idee per i giochi, scenari e regole da campagna, in modo che possiate combatterle nuovamente.

“Cento uomini possono morire per massacrare un singolo nemico, se la fortuna gli è contro. Un milione di uomini possono morire per catturare una sola città mentre centinaia di armate potrebbero lottare e contorcersi sulla superficie di un mondo e avere il controllo o contestare solo una piccola parte delle sue terre. Infine, quando sarà il tempo, una singola nave da guerra potrà ottenere tutto questo senza conseguenze in un battito di ciglio.

- Da "Exterminatus: Fini e Significati"  
Un trattato dell'Inquisitore Durick Burgen

## COME USARE QUESTO LIBRO

Ovviamente, questo è ciò che Armada include, ma è davvero un'enorme quantità di informazioni così che forse è necessaria qualche spiegazione aggiuntiva su come il contenuto di questo libro interagisce con gli altri elementi di Battlefleet Gothic.

### Nuovi Vascelli

Questo libro include oltre quarantotto nuove classi di navi, alcune delle quali con migliorie opzionali, varianti di classe di nave e opzioni arma multipla disponibili. Cioè molti più vascelli di quanti ne appaiono nel regolamento originale. Noterai anche che alcune razze hanno liste di flotta, spesso addizionali a quelle presenti nel regolamento. Tutto ciò può sembrare un po' confusionario, ma fondamentalmente abbiamo presentato insieme tutte le nuove navi di ogni razza, dato che possono apparire in più di una lista di flotta. Per risparmiare spazio (e questo è già un volume sostanzioso) non abbiamo duplicato dettagli di quelle navi presenti nel regolamento di Battlefleet Gothic, così avrai bisogno di una sua copia per sfruttare completamente Armada.

### Nuove Liste di Flotta

Non essere sorpreso del fatto che non tutte le navi appartenenti ad una razza appaiono in ogni lista di flotta di quella razza. La galassia è enorme, ci vogliono mesi per attraversarla, persino sfruttando il Warp, e inevitabilmente le razze che la popolano mostrano delle differenze nelle forze di differenti regioni, affiliazione o devozione, perfino all'interno di una data razza. L'Imperium, ad esempio, possiede un incredibile schieramento di vascelli, alcuni dei quali si trovano abbastanza uniformemente in tutto lo spazio controllato dagli umani, altre unicamente in alcuni mondi forgia o cantieri navali e altri ancora che si sono venuti a creare unicamente attraverso secoli di riparazioni e riutilizzi. È ovvio quindi che flotte di navi che si sono formate in differenti aree de l'Imperium si differenzino marcatamente da altre.

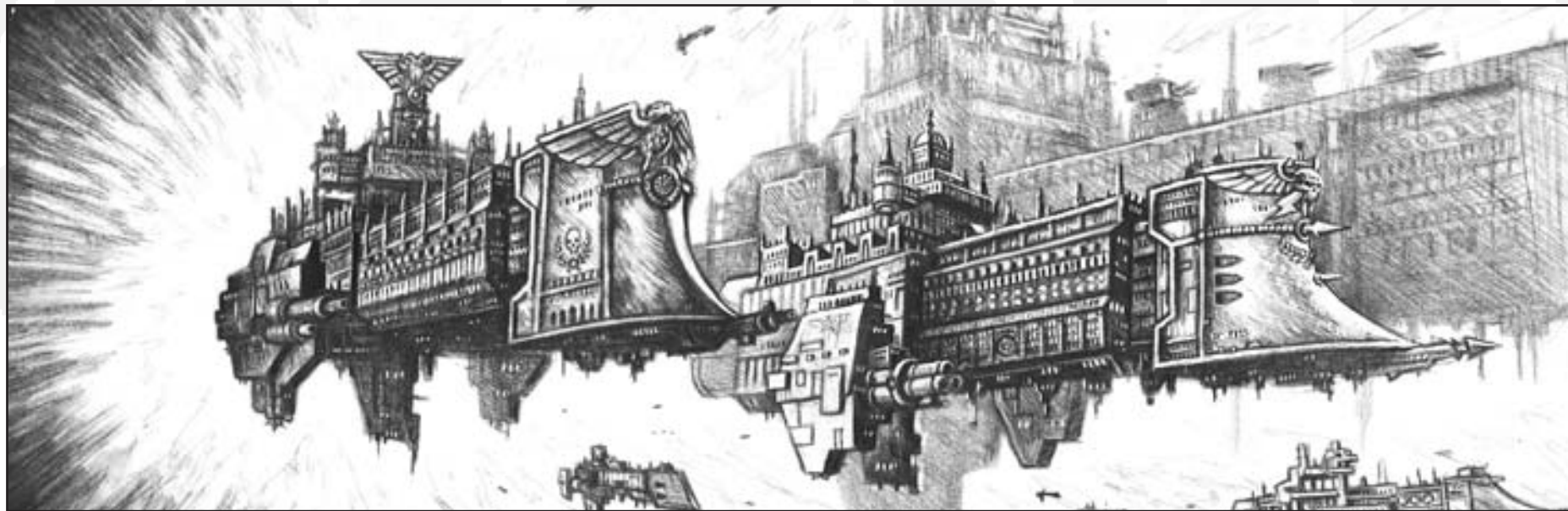
Ciò non significa che, se vuoi, non puoi usare tutti i tuoi modelli. Il passare del tempo, il movimento delle flotte impegnate nelle campagne e la costante necessità di rinforzi nelle zone di guerra assediate fanno sì che i vascelli si trovino spesso in zone

inaspettate, e ci sono vari modi in cui puoi rappresentare queste anomalie, come spiegato in Usare le Liste della Flotta a pagina 7.

In questa sezione troverai regole completamente ufficiali per selezionare flotte da usare in partite belle e bilanciate. Queste sono l'ideale per delle partite personalizzate bilanciate, o giocate con avversari sconosciuti, probabilmente in modo agonistico. Abbiamo espressamente mantenuto separate queste regole più formali di scegliere una flotta dall'introduzione generale. Questo perché, in effetti, vi sono infiniti modi di organizzare e giocare una partita divertente, e presentare solo un metodo come unico esempio sarebbe abbastanza noioso.

### Regole Speciali Razziali

Tutte le nuove navi di una razza esistente sono soggette a tutte le regole speciali esistenti per quella razza. Quindi, per esempio, le nuove navi Eldar in questo libro sono soggette alle regole speciali Eldar a pagina 129-130 del regolamento di Battlefleet Gothic. Di nuovo, abbiamo evitato di ripeterle per ragioni di spazio.



## COMBATTERE BATTAGLIE SENZA LE LISTE DELLA FLOTTA

Le liste delle flotta in questo libro sono state scritte in modo da permettere ai giocatori di creare una flotta che possa essere abbastanza bilanciata rispetto ad un'altra flotta scelta dalla lista apposita. Questo significa che giocatori che non si sono mai incontrati prima, come succede nei tornei, siano sicuri di giocare partite alla pari.

Comunque, giocando contro avversari abituali, potrebbe piacerti scegliere flotte che ignorano alcune ho tutte le regole delle liste; per esempio, potresti volere una forza d'impatto di sole navi da guerra o permettere di prendere incrociatori da battaglia, incrociatori da battaglia e incrociatori pesanti senza aver preso prima il numero specificato di incrociatori.

Abbiamo inoltre tenuto ben distinte le flotte imperiali è quella caotica (in gran parte), per essere sicuri che combattano separatamente e mantengano il loro carattere. Ad ogni caso, così come la gran parte delle navi Caotiche sono sostanzialmente vecchie navi Imperiali non c'è motivo per cui tu non possa mischiare un po' le cose e includere navi dalla flotta Caotica nella flotta Imperiale e viceversa. In piccolo, la flotta baluardo del Segmentum Obscurus ti mostra come ciò possa essere possibile. L'esistenza

di incrociatori da battaglia e fortezze stellari classe Ramilies (che si trovano entrambi sia nelle flotte de l'Imperium che in quelle del Chaos) è un altro esempio di come questo può funzionare ufficialmente come le regole per le flotte di Riserva che puoi trovare in questo libro nella sezione dell'Imperium.

Allo stesso modo, se si vuole una flotta pirata per rappresentare una alleanza di varie bande di sanguinari corsari, potresti collezionare una flotta che consiste interamente di navi di scorta, scelte da tutte le liste delle flotte (escludendo Necron e Tiranidi per ovvie ragioni) per darti un assortimento di assassini Imperiali, Caotici, Eldar, Eldar Oscuri e Orki. Per fare un altro esempio, alcuni mondi umani hanno tradito alleandosi ai Tau (o ne sono stati conquistati) durante la Crociata del Golfo di Damocle, così, per rappresentare questo potresti includere qualche nave di scorta Imperiale in una flotta Tau. Inoltre, flotte Caotiche sono già in possesso di alcune navi sviluppate usando tecnologia aliena illecita, facendo sì che l'inclusione di qualche vascello Tau, Kroot o Demiurgo in queste flotte non sarebbe totalmente fuori luogo.

Fra Eldar e Eldar Oscuri vi è la più atroce delle inimicizie, ma come con molte forme di odio, quella ostilità proviene in realtà dalle loro origini comuni e dalle loro somiglianze. Degli Eldar Oscuri che cattu-

rano un vascello Eldar sarebbero senza dubbio capaci di usarlo, e in circostanze estreme anche una alleanza non è impossibile, quindi una flotta costituita da un miscuglio di pirati Eldar Oscuri e corsari Eldar è un'altra opzione per giocatori desiderosi di sperimentare qualcosa che si distacca dalla sicurezza delle regole "ufficiali".

### Infrangere le Regole

Le regole di Battlefleet Gothic, inclusi gli scenari e le liste delle flotta, sono qui per aiutare i giocatori che vogliono combattere battaglie con immense navi stellari. Se vuoi cambiare qualcosa, crea delle tue regole per dei siluri teleguidati, inventa uno scenario, ecc..., quindi sentiti libero di farlo (non verrà a bussarti a casa la polizia allertata dai Game Designer!). Fin dalla creazione del gioco, qui alla Fanatic, e i giocatori allo stesso modo, abbiamo realizzato moltissime regole, tattiche e consigli alternativi. Molti di questi possono essere trovati all'interno della rivista Battlefleet Gothic, negli annuari e nei supplementi per il gioco. Sebbene questo libro sia arrivato alla versione finale e ufficiale dei profili delle navi e delle liste della flotta non vuol dire che non siamo ugualmente interessati a regole personalizzate e diversi modi di giocare. Se hai qualche idea che pensi possa piacere ad altre persone, spedisciele all'indirizzo presente sul retro di questo libro.





# USARE LE LISTE DELLA FLOTTA

In questo libro sono contenute varie liste della flotta per permetterti di collezionare e giocare con flotte Imperiali, Caotiche, Eldar, Eldar Oscuri, Orki, Necron, Tau e Tiranidi. Con queste liste, puoi selezionare una flotta rispettando alcune limitazioni ed essere sicuro che sarà bilanciata e equa rispetto alle altre.

In fondo, puoi usare le navi e le regole descritte in questo libro come meglio ti aggrada. Nell'introduzione se ne è già parlato. Ad ogni modo, ci sono casi in cui troverai un utile metodo a cui ricorrere per svolgere una partita rapida, semplice ed equa. Questo è il motivo per cui sono state create le liste delle flotta. Se tu e il tuo avversario volete giocare senza troppe complicazioni, oppure volete giocare competitivamente, usare le seguenti restrizioni permetterà a entrambi di scegliere le proprie forze velocemente e bilanciatamente.

## SCEGLIERE UNA LISTA DELLA FLOTTA

Molte razze del 41° millennio hanno accesso a più di una lista di flotta. Per esempio, gli Orki hanno sia la lista della flotta dei Pirati Orki de l'Ammasso del Ciclope che la lista della flotta della Waaagh! degli Orki di Ghazghkull. Prima di scegliere la tua flotta, devi decidere quale lista utilizzare. Queste liste multiple sono progettate per evidenziare le variazioni tra flotte provenienti da diverse zone dello spazio, periodi di tempo o impegnati in conflitti diversi, soggette a differenti necessità o pressioni. Non puoi scegliere la tua flotta da più di una lista, anche se appartengono alla stessa razza (benchè le regole per le Riserve in seguito ti permetteranno di includere alcune navi che non si trovano nella lista della flotta, come descritto dopo).

Ogni lista della flotta è divisa nelle seguenti sezioni :

- Comandante di Flotta
- Navi di Linea
- Navi di Scorta
- Rinforzi

**Comandante di Flotta:** La tua flotta può essere comandata da un comandante, come da un Ammiraglio Imperiale o un Condottiero Caotico. Una flotta con un valore totale in punti superiore a 750 punti deve essere condotta da un Comandante di Flotta. Le flotte possono essere condotte da un Comandante di Flotta se vuoi, ma non è obbligatorio (ancora, a meno che non sia specificatamente indicato diversamente nella lista della flotta relativa).

Alcune flotte, soprattutto Necron e Tiranidi, hanno una natura alquanto aliena, e non hanno formalmente un comandante. I vascelli sono controllati da una volontà collettiva schiacciante. Tali eccezioni sono menzionate nelle relative liste, ma nella maggioranza dei casi troverai se usano semplicemente un termine sostitutivo (come la *Mente della Macchina* nella lista Necron) per rappresentare la loro natura unica. Se non specificato altrimenti, queste flotte usano le regole per il Comandante di Flotta qui presenti.



**Rilanci del Comandante di Flotta**

Il Comandante di Flotta può avere un certo numero di rilanci a sua disposizione, come indicato nella sezione del Comandante di Flotta della lista relativa. Ognuno di questi rilanci può essere usato solamente una volta per partita e ti permette di ritirare un test di Comando o un test di Disciplina per una nave o uno squadrone della propria flotta. Ricorda che puoi usare un solo rilancio per volta, quindi non è possibile usare più rilanci per lo stesso test di Disciplina più di una volta. Se l'ammiraglia del Comandante di Flotta ha "Plancia Distrutta" a causa di un colpo critico, tutti i rilanci del Comandante di Flotta sono persi per il resto della battaglia.

Alcune flotte sono insolite in quanto contengono anche alcune opzioni "personaggio" nella loro lista. Queste opzioni normalmente sono simili al Comandante di Flotta, ma comandano semplicemente una singola nave o uno squadrone piuttosto che l'intera flotta. Nella lista della flotta del Caos, per esempio, puoi distaccare un Signore del Caos per comandare vascelli singoli all'interno della tua flotta, mentre le flotte degli Orki possono avere diversi Signori della Guerra. Questi personaggi normalmente devono essere assegnati ad una nave particolare, e, come il Comandante di Flotta, sono persi in caso di "Plancia Distrutta" a causa di un colpo critico. Quando ciò avviene, qualsiasi bonus (come disciplina più alta, tiri extra) che i personaggi fornivano sono persi. L'eccezione a questo è il caso dei Marchi del Caos, che sono incisi direttamente sulle navi, quindi qualsiasi beneficio dato rimane sul relativo vascello anche dopo la morte del personaggio.

**Navi di Linea:** Questa sezione mostra quali, e quante, navi di linea puoi avere nella tua flotta. Spesso, il numero delle navi di linea maggiori (come navi da battaglia e incrociatori pesanti) che puoi prendere è determinato dal numero di incrociatori normali nella tua flotta. Questo perché i vascelli più potenti operano raramente indipendentemente mentre tendono a combattere solo in grandi flotte.

**Scorte:** Questa sezione mostra i differenti tipi di navi di scorta disponibili per la tua flotta. Normalmente non c'è un limite al numero delle navi di scorta permesse in una flotta, benché il numero di tali navi può essere limitato in qualche modo in alcune liste delle flotte.

**Unità di Supporto:** Questa sezione mostra in dettaglio vari tipi di unità di supporto disponibili alle navi della flotta. Inoltre, non tutte le navi di una flotta saranno configurate per lanciare tutte le unità di supporto presenti nella loro flotta (es. non tutte le navi Imperiali con ponti di lancio possono fare uso delle lance d'assalto Shark). Il profilo di ogni nave indicherà quali tipi di unità di supporto potrà lanciare.

**VALORE IN PUNTI**

Ogni tipo di vascello in Battlefleet Gothic normalmente ha un valore in punti. Maggiore è il valore in punti di un vascello, migliore sarà in battaglia. Per esempio, un piccolo cacciatorpediniere Imperiale classe Cobra vale solo 30 punti, mentre una enorme nave da battaglia Caotica classe Desolator vale 300 punti - sono 10 Cobra per ogni Desolator!

**Dimensioni dello Scontro**

Quando combatti una battaglia, normalmente scegli una flotta rispettando un limite di punti. Per esempio, puoi accordarti con il tuo avversario per giocare uno scontro tra flotte da 1500 punti, significa che ogni flotta varrà al massimo 1500 punti. Una partita da 500 - 1000 punti può essere combattuta in paio d'ore, mentre battaglie con flotte da 1500 o più punti dureranno più tempo. Una battaglia da 3000 punti impegnerà gran parte della giornata e, se vuoi uno scontro più grande, sarebbe meglio avere a disposizione un posto dove dormire! La soluzione apparentemente ingegnosa di far dormire i giocatori sotto il tavolo va evitata: l'inevitabile può sempre accadere ("Ahia, la mia testa." "Non pensare alla testa, stai attento alle navi da guerra!").

In alcuni scenari, le flotte non hanno un uguale valore in punti, o hanno vascelli addizionale per un valore casuale di punti. In questi casi, lo scenario ti spiegherà che proporzione di punti c'è tra i due schieramenti.

**SCEGLIERE LA FLOTTA**

Quando sai che dimensione ha la battaglia che devi combattere, puoi iniziare a scegliere le tue navi. Quando scegli una nave da includere nella tua flotta, aggiungi semplicemente il suo valore in punti finché non arrivi al limite concordato. Non puoi andare oltre questo limite della tua flotta e spesso avanzeranno un po' di punti semplicemente perché non c'è nulla da scegliere che costa così pochi punti. Quando componi la tua flotta ricorda che devi avere i modelli adatti a rappresentare le navi che hai scelto. Se hai un incrociatore classe Gothic con due batterie laser, devi avere un modello con due batterie laser per rappresentarlo. Questo aiuta entrambi i giocatori a ricordare esattamente in che modo è armata ogni nave ed evita brutte sorprese nel mezzo della battaglia. ("E' un cannone nova, giusto? Io vedo...")

**Varianti delle Classi delle Navi**

In alcuni tratti nella sezione vascelli del 41° Millennio noterai alcune navi della stessa classe che montano un armamentario diverso dalle loro controparti. Per esempio, il Foebane, un incrociatore pesante classe Retaliator, ha dei reattori potenziati. Puoi includere queste navi nella tua flotta se vuoi e queste avranno spesso un costo diverso dal normale. Come già detto in precedenza, ricorda che gli armamenti della nave dovranno essere rappresentati sul modello.

**CREARE LA FLOTTA**

Le navi di scorta devono essere organizzate in squadroni da due a sei navi (salvo diverse specifiche). Le navi di scorta in uno squadrone non devono appartenere obbligatoriamente alla stessa classe.

Incrociatori, incrociatori pesanti e incrociatori da guerra possono essere organizzati squadroni da due a quattro navi. Incrociatori, incrociatori pesanti e incrociatori da guerra possono trovarsi insieme nello stesso squadrone.

Incrociatori pesanti e navi da guerra possono essere organizzati squadroni da due a tre navi, ma non possono trovarsi navi da guerra e incrociatori pesanti nello stesso squadrone.

## RISERVE E RINFORZI

Ogni flotta è ambientata in una precisa epoca, un conflitto o forza combattente. Per questo esse rappresentano l'insieme più comune di vascelli, classi, e composizioni di flotta per una flotta di quel tipo. Il mutare degli eventi di guerra provoca alterazioni alle flotte. Possono essere inviati dei rinforzi, varati nuovi vascelli o alcuni esistenti essere modificati e così via, una flotta può tranquillamente arrivare a contenere vascelli che non vi si potrebbero trovare in condizioni normali. Le seguenti regole ti permettono di rappresentare tutto ciò.

Per esempio, durante la Guerra Gotica, la nave da guerra classe Apocalypse Duke Helbrecht ha effettuato vari interventi fondamentali, ma tale nave da guerra non è disponibile nella lista della flotta del Settore Gotico. Questo perché essa si trovava raramente nel Settore Gotico, e la Duke Helbrecht vi si trovava come rinforzo mandato lì da un settore vicino. Per questo, non è appropriato includere la classe Apocalypse nella lista della flotta del Settore Gotico, ma puoi sceglierne una usando le regole per le Riserve.

### Scegliere le Riserve

Ogni flotta scelta da una delle liste delle flotte può includere anche riserve. Questo si applica alle flotte presenti in Armada, nel regolamento o ogni altra lista della flotta ufficiale. Per ogni tre navi da guerra, incrociatori o navi di scorta scelte dalla lista della flotta, puoi prendere una nave dello stesso tipo proveniente da una lista diversa ma della stessa razza. Così, per ogni tre incrociatori scelti dalla lista della flotta del Settore Gotico, tu puoi prendere un incrociatore da un'altra lista della flotta della Marina Imperiale. Solo navi dello stesso "tipo" (nave da guerra, incrociatore o nave di scorta) conta come riserva, così non puoi prendere tre navi di scorta dalla lista della flotta e poi usarle per permetterti di prendere una nave da guerra dalle riserve. Inoltre, a questo scopo, incrociatori da guerra, incrociatori da battaglia, incrociatori pesanti, incrociatori e incrociatori leggeri contano tutti come "incrociatori" sicché tre incrociatori ti permettono di scegliere un pesante incrociatore come riserva.

Le riserve sono spesso soggette a restrizioni per il minimo e il massimo numero per determinati tipi di vascelli. Quindi, per esempio, una flotta d'Incursione Caotica può avere un incrociatore pesante ogni tre incrociatori presenti nella flotta. Scegliere tre incrociatori (diciamo una classe Carnage, una Murder e una Slaughter) ti permette di avere un incrociatore pesante. Dato che tre incrociatori ti permettono anche di prendere un incrociatore fra le riserve (che sia da battaglia, pesante, leggero o qualunque altro) puoi prendere un incrociatore pesante classe Repulsive dalla lista della flotta del Caos, o invece prenderne uno classe Retaliator o Executor dalla lista della flotta della Tredicesima Crociata Nera. In ogni caso, non puoi prendere un incrociatore pesante da entrambe le liste delle flotte, dato che avresti tre incrociatori e due incrociatori pesanti - sopra in numero massimo consentito. Fondamentalmente, le restrizioni per il massimo e il minimo numero di navi consentite sono determinate per l'intera lista, senza tener conto se sono state scelte dalla lista o come riserve.

Ai vascelli di riserva può essere data qualsiasi migliona, varianti di arsenale o altre opzioni disponibili per loro nella lista della flotta normale ma non può essergli dato un personaggio o Comandante di Flotta (es. non possono trasportare personaggi). Gli può essere assegnato, in ogni caso, in Comandante di Flotta o personaggi scelti dalla lista della flotta. Così, per esempio, se un giocatore scegliendo una flotta dalla lista di Incursione Caotica decide di prendere un incrociatore pesante classe Retaliator dalla lista della Tredicesima Crociata Nera, potrebbe scegliere di farlo diventare una Nave Demoniaca volendo (migliona opzionale) ma non può comprare un Signore del Caos da imbarcare dalla lista della Crociata Nera. Invece, dovrebbe assegnare uno dei suoi 0-3 Signori del Caos dalla lista di Incursione Caotica al vascello.

Ricorda, puoi scegliere le riserve solo da liste della stessa flotta. Le flotte sono Marina Imperiale, Space Marine, Caos, Eldar, Eldar Oscuri, Orki, Necron, Tiranidi e Tau. Significa che, anche se sono entrambi servi dell'Imperium, non puoi avere navi Space Marine come riserve un una flotta della Marina Imperiale o viceversa. Allo stesso modo, gli Eldar Oscuri non possono scegliere come riserve vascelli Eldar.

Perfino se un'altra lista della stessa razza può avere vascelli di un'altra razza per un qualsiasi strano motivo, non puoi in ogni caso prenderli come riserve. Quindi, anche se la lista della Flotta da Battaglia di Armageddon include dei vascelli Space Marine (a causa della natura unica di questo particolare conflitto) non puoi prendere altri vascelli Space Marine come riserve. Allo stesso modo, non puoi selezionare una flotta dalla lista del Settore Gotico, per esempio, e scegliere come riserve dei vascelli Space Marine dalla lista della Flotta da Battaglia di Armageddon. Puoi, ovviamente, utilizzare come riserve vascelli della Marina Imperiale dalla lista di Armageddon.

Inoltre, non puoi usare le tue scelte riserva per prendere le riserve di un'altra flotta. Quindi, solo perché le riserve della lista della flotta Obscurus possono essere alcuni vascelli Caotici ciò non vuol dire che le flotte Gotiche, Cadiane, di Armageddon e altre flotte Imperiale possano avere questi vascelli Caotici come alleati (fondamentalmente non puoi avere riserve di riserve).

Riassumendo, le riserve devono essere sempre esclusivamente navi della stessa razza, scelte dalla lista della flotta della stessa razza.

## VALORE D'ATTACCO

Molti giocatori preferiscono utilizzare i Valori di Attacco per determinare lo scenario, l'attaccante e così via. I Valori d'Attacco delle razze sono le seguenti:

FLOTTE	VALORE D'ATTACCO
Imperium	2
Caos	2
Tau	2
Space Marine	3
Tiranidi	3
Orki	3
Eldar Oscuri	4
Eldar	4
Necron	4

## ARMADA & CAMPAGNE

Il regolamento contiene le regole per le campagne basate sulla Guerra Gotica. Le quattro flotte base sono tutte partecipanti alla Guerra Gotica, quindi le loro regole sono già definite. Armada presenta due nuove campagne, ed include anche flotte non comprese in nessuna campagna. I giocatori vorranno di certo usare anche queste flotte in campagne di loro creazione. In tal caso, ci sono alcune cose da considerare quando si includono nelle campagne tali flotte.

In una campagna, ci sono due tipi di flotta - flotte da battaglia e flotte raziatrici. Le flotte da battaglia partecipano ad una campagna conquistando sistemi e usando le loro risorse per riparare vascelli e così via. Le flotte raziatrici operano da una base pirata e non controllano sistemi. Le flotte raziatrici combattono scorribande e scorribande maggiori, mentre le flotte da battaglia possono combattere anche grandi conflitti. Il seguente è un sommario di quali sono flotte da battaglia e quali raziatrici.

### Flotte da Guerra

- Lista della Flotta del Settore Gotico
- Lista della Flotta del Settore Armageddon
- Flotte Baluardo del Segmentum Obscurus (incluse flotte di Cadia e delle Riserve)
- Lista della Flotta Space Marine del Codex Astartes
- Lista della Flotta di Incursione del Caos
- Lista della Flotta della Crociata Nera del Caos
- Flotta della Waaagh! degli Orki di Ghazghkull\*
- Lista della Flotta Alveare Tiranide
- Lista della Kor'Vattra dei Tau

### Flotte Raziatrici

- Lista della Flotta dei Corsari Eldar
- Lista della Flotta dei Corsari Eldar fine Guerra Gotica
- Lista della Flotta dei Pirati Eldar Oscuri
- Lista dei Pirati Orki dell'Ammasso del Ciclope
- Lista delle Flotta Mietitrice Necron
- Lista della Flotta d'Avanguardia Tiranide\*\*

In una campagna, le flotte da battaglia dovrebbero usare le regole per i giocatori Imperiali e Caotici nel regolamento di Battlefleet Gothic, mentre le flotte raziatrici dovrebbero usare le regole per le flotte Eldar e degli Orki. Alcune flotte hanno anche la loro personale descrizione (come quella degli Space Marine e delle Forze del Caos nel regolamento), ma queste sono descritte individualmente per ogni flotta dove necessario.

*\* La lista della flotta della Waaagh! degli Orki può essere usata come flotta raziatrice se il giocatore desidera usare uno Space Hulk come base pirata.*

*\*\* La flotta d'Avanguardia Tiranide è estremamente raziatrice, ma in una campagna potresti permettere ad un giocatore di usare una flotta d'Avanguardia per giocare una missione di Saccheggio, e far usare la flotta Alveare nelle battaglie.*

