

LE FLOTTE SPACE MARINE IN BATTLEFLEET GOTHIC

Quando Guilliman iniziò la lunga e complessa preparazione del Codex Astartes, la definizione del ruolo dei vascelli spaziali all'interno dell'Adeptus Astartes si dimostrò particolarmente intricata. Per un Imperium ancora sofferente delle Eresie interne che stavano per farlo a pezzi, la suddivisione dei poteri era una considerazione di vitale importanza. Fra le proposte più estreme prese in esame, fu azzardata l'ipotesi di negare qualsiasi vascello agli Space Marine, fatta eccezione per il trasporto intra-sistema per il movimento fra i pianeti dei Capitoli e le relative lune Corax, più di tutti, contrastò fortemente la proposta; se gli Space Marine avessero avuto a disposizione una loro flotta personale, la sua Legione non sarebbe stata così orrendamente decimata quando fu intrappolata su Istvaan V da Horus e dai nuovi traditori. Quindi, fu raggiunto un compromesso, secondo il quale gli Space Marine potevano avere accesso unicamente a navi il cui ruolo primario fosse quello di trasportare, schierare e sopprimere;

progettate per facilitare l'assalto planetario. Solo i vascelli più piccoli avevano il permesso di operare esclusivamente come cannoniere, con i più grandi Battle Barge e Incrociatori d'Attacco rimanenti solo come supporti per le invasioni, garantendo in questo modo che gli Space Marine non rappresentino un pericolo per la Marina Imperiale stessa. Inevitabilmente, la vaga interpretazione del "ruolo primario" di una nave portò alcuni Capitoli a possedere flotte di gran lunga più versatili degli standard che davano tranquillità alla Marina Imperiale.

A differenza di quelle della Marina Imperiale, una nave Space Marine ha un equipaggio relativamente ridotto. Uno Space Marine ha troppo valore per essere sprecato nel gestire un cannone o uno schermo di sorveglianza, quindi solo gli ufficiali della nave sono Space Marine, compresi i pochi Techmarine che supervisionano i motori ed eseguono altre operazioni di meccanica. Praticamente tutti i sistemi della nave

sono monitorati dai servitori; cyborg semi-umani collegati alle armi, ai motori ed ai sistemi di comunicazione del vascello. Ci sono anche alcune centinaia di servi che eseguono altri compiti, quali la pulizia e la manutenzione, servire gli Space Marine durante i pasti e altre di queste onorevoli mansioni. Questi servi provengono dal pianeta natale del Capitolo o dall'enclave che proteggono, molti di loro sono Novitiates o reclute che hanno fallito in alcune parti del processo di allenamento o reclutamento. Questi servi sono fanaticamente leali ai loro padroni superumani, ed indottrinati in molti degli ordini minori del Culto Capitolare. Nonostante siano umani, beneficiano comunque di un notevole allenamento e dell'accesso ad armamenti superiori a quelli solitamente presenti su altre navi, rendendoli un ostacolo temibile nelle azioni di abbordaggio - anche senza il supporto dei loro Signori geneticamente modificati.



DISCIPLINA DEGLI SPACE MARINE

Gli Space Marine sono altamente organizzati, efficienti e disciplinati, sono in grado di superare tatticamente il nemico in quasi tutte le situazioni. Quando generate a caso il valore di disciplina di una nave Space Marine, usate questa tabella.

1D6	DISCIPLINA
1-2	8
3-4	9
5-6	10

ABBORDAGGI E ATTACCHI MORDI E FUGGI

Gli Space Marine sono la suprema forza di combattimento dell'Imperium, ed eccellono nelle azioni di abbordaggio. Per rappresentare questo aspetto, le navi Space Marine aggiungono +2 al loro d6 nelle azioni di abbordaggio e +1 quando eseguono un attacco mordi e fuggi.

Gli attacchi mordi e fuggi contro una nave Space Marine sottraggono 1 dal loro tiro di dado (quindi falliranno automaticamente su un tiro di 1 o 2 senza modificazioni).

ASSALTI PLANETARI ED EXTERMINATUS

Gli Space Marine eccellono negli assalti planetari e nell'attaccare sistemi occupati da nemici. La loro intera organizzazione e le navi ed armamenti a loro disposizione sono progettati espressamente per lo scopo di riconquistare o distruggere pianeti caduti in mani nemiche.

In uno scenario di Assalto Planetario, gli Incrociatori d'Attacco ed i Battle Barge degli Space Marine guadagnano 2 punti Assalto per ogni turno impiegato nel far atterrare truppe o nel bombardamento di superficie. In uno scenario di Exterminatus, un Battle Barge può essere usato come Exterminator, seguendo le caratteristiche usuali della propria scheda (i Battle Barge sono come al solito equipaggiati con bombe ad agenti virali e testate ciclotroniche). In aggiunta, quando un Battle Barge è in posizione per sterminare il pianeta, è necessario un lancio di 3+ invece del solito 4+.

ARMI DEGLI SPACE MARINE

Alcune armi funzionano diversamente sui vascelli Space Marine, come descritto in seguito.

Cannone da Bombardamento

I Battle Barge Space Marine montano batterie pesanti di cannoni da bombardamento come parte del loro armamento principale. I cannoni da bombardamento sono enormi acceleratori lineari su torrette, capaci di sparare salve di bombe con testate magma. Come il loro nome implica, i cannoni da bombardamento sono usati principalmente per ridurre le difese planetarie in cenere ed offrire un devastante supporto orbitale forze Space Marine in superficie. I cannoni da alle bombardamento sono egualmente devastanti nei conflitti fra navi, capaci di fare a pezzi qualsiasi nave di linea con poche bordate.

I cannoni da bombardamento sparano allo stesso modo delle batterie di artiglieria con due eccezioni:

I) I cannoni da bombardamento colpiscono sempre al 4+, a prescindere dal valore di corazza del bersaglio (anche contro i supporti).

II) I cannoni da bombardamento infliggono colpi critici al 4+, invece del normale 6.

“Una tipica offensiva contro un pianeta ribelle o sotto controllo alieno, inizia con l'arrivo di vascelli d'attacco che spazzano via le navi in difesa al sistema. I vascelli quindi neutralizzano le difese orbitali, e le difese di superficie quali silos laser e bunker missilistici. In genere, se le difese del sistema sono deboli o ancora sotto controllo alleato, gli Space Marine vengono direttamente sbarcati sulla superficie planetaria, spesso proprio nel bel mezzo di un ingaggio decisivo per sfruttare il vantaggio dello shock provocato dal loro arrivo.

In conclusione, sosterrai che l'Adeptus Astartes comanda potenti flotte, capaci di sopraffare anche un sistema pesantemente difeso. In un'operazione di flotta sarebbero in svantaggio paragonati alla Marina Imperiale, a causa dei loro speciali adattamenti per gli assalti planetari. Comunque è arduo immaginare che l'Adeptus Astartes possa accettare uno scontro fra navi, tranne in situazioni operando invece contro rotte di trasporti, porti spaziali ed altri bersagli vulnerabili.”

- Dalle letture sugli Studi Alieni del Lord Capitano Morley della Flotta Insturum.

SUPPORTI

Al posto dei caccia e dei bombardieri della Marina Imperiale, l'Astartes fa uso delle cannoniere Thunderhawk. Impiegano anche altri tipi di supporti raramente utilizzati dalla Marina.

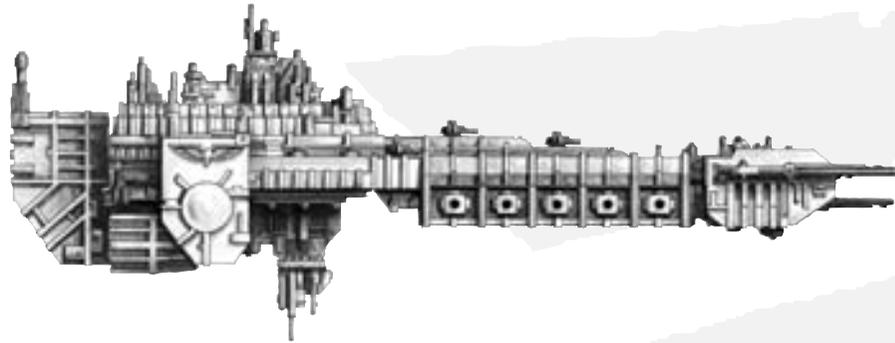
I vascelli Space Marine possono lanciare siluri d'abbordaggio al posto dei normali siluri, nella maniera descritta nelle regole dei supporti di Battlefleet Gothic. Si ricorda che, essendo Space Marine, godono di un bonus di +1 negli attacchi mordi e fuggi se il bersaglio nemico viene colpito.

Non ci sono regole specifiche per le capsule d'atterraggio, sono state contate nelle regole speciali per l'assalto planetario degli Space Marine.

Le cannoniere Thunderhawk combinano le caratteristiche delle lance d'assalto e dei caccia, muovendo come un qualsiasi vascello d'attacco, con velocità di 20cm. Un segnalino Thunderhawk intercettato da un caccia nemico o che muove su un segnalino avversario lo rimuove alla stessa maniera dei caccia. Tuttavia, grazie alla loro estrema resistenza, in questo caso lanciate un D6. Su un tiro di 4+, non rimuovete il segnalino della Thunderhawk (Le Thunderhawk possono rimuovere un solo segnalino nemico per ogni fase di supporto e devono fermarsi ogni volta che ne intercettano uno. Inoltre, se un segnalino Thunderhawk usa il suo tiro salvezza per rimanere in gioco e viene nuovamente in contatto con un altro segnalino nemico nella stessa fase di supporto viene rimosso normalmente.). Da notare che, contro i caccia Eldar, che hanno la stessa abilità, è possibile terminare la fase senza che nessuno dei segnalini venga rimosso! Se questo avviene, ogni segnalino è libero di muovere nella sua fase successiva, oppure rimanere stazionario per tentare nuovamente di rimuovere il segnalino nemico.

Quando un segnalino Thunderhawk arriva in contatto di base con una nave nemica, viene trattato esattamente come una lancia d'assalto (con il bonus di +1 sugli attacchi mordi e fuggi degli Space Marine). Il tiro salvezza al 4+ non può essere usato per impedire al segnalino di attaccare una nave nemica. Quando una Thunderhawk ha effettuato il suo attacco mordi e fuggi viene rimossa dal gioco.

BATTLE BARGE SPACE MARINE425pt



La maggior parte dei Capitoli di Space Marine controlla due o tre Battle Barge. Questi sono vascelli estremamente brutali, con un solo scopo dietro il loro progetto.

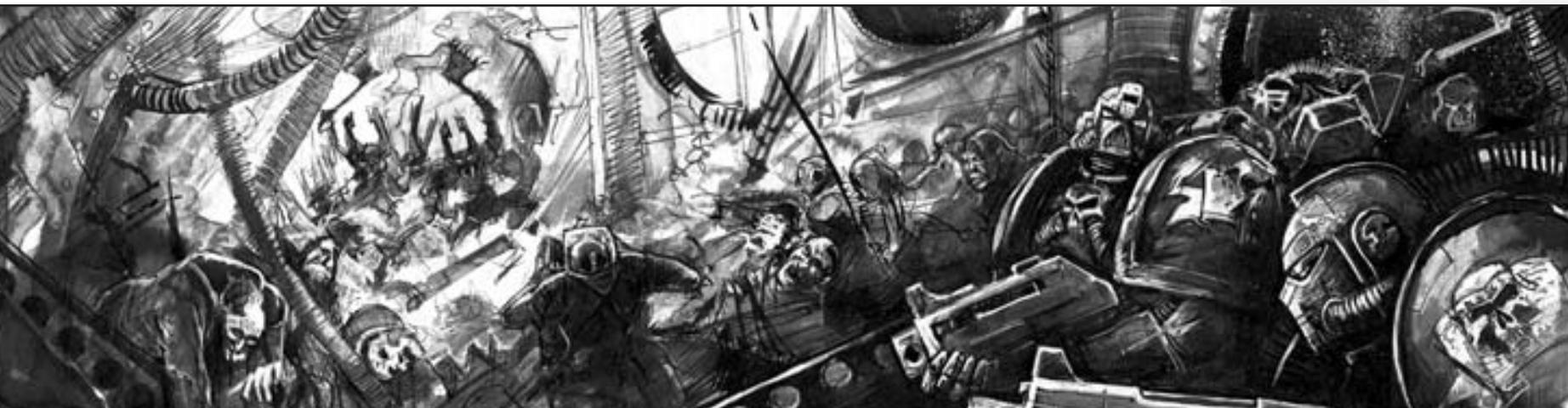
Come ci si può aspettare, un battle barge, è configurato per il supporto a corta distanza di assalti planetari e trasporta numerose torrette da bombardamento e tubi per siluri. Una considerevole parte di scafo è dedicata alle baie di lancio per velivoli intra-sistema e Capsule d'atterraggio, osservazioni indicano che fino a tre compagnie possono essere schierate simultaneamente.

Il vascello è corazzato all'inverosimile e ben protetto da scudi, presumibilmente per poter far breccia nelle difese planetarie senza che il suo carico subisca alcun danno. Ovviamente il battle barge rappresenta un temibile avversario in qualsiasi situazione concernente l'abbordaggio.

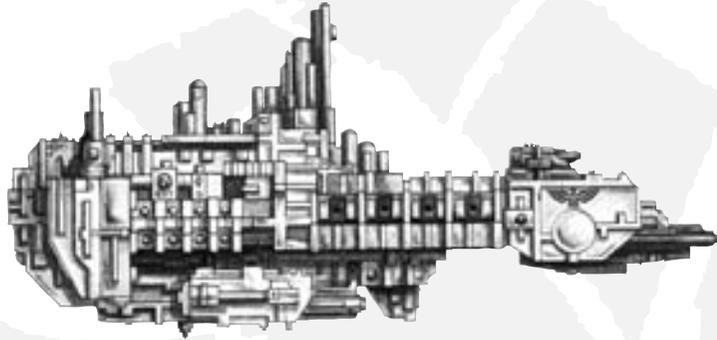
VASCELLI CELEBRI

Punitore, Redentore (Capitolo degli Esorcisti)
Spada della Verità (Capitolo dei Consoli Bianchi)

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	20 cm	45°	3	6+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie d'Artiglieria di sinistra		45 cm	12		Sinistra
Batterie d'Artiglieria di dritta		45 cm	12		Destra
Baie di Lancio di prua		Thunderhawk : 20 cm	3 squadroni		-
Tubi di Lancio di prua		Velocità: 30 cm	6		Fronte
Cannoni da bombardamento dorsale		30 cm	8		Sinistra/Fronte/Destra



INCROCIATORE D'ATTACCO 145pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/6	25 cm	90°	1	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie d'Artiglieria di sinistra		30 cm	4	Sinistra	
Batterie d'Artiglieria di dritta		30 cm	4	Destra	
Baie di Lancio di prua		Thunderhawk: 20 cm	2 squadroni	-	
Cannone da bombardamento di prua		30 cm	3	Sx/Fronte/Dx	

Mentre un Capitolo di Space Marine usa raramente la potenza dei propri Battle Barge, gli incrociatori d'Attacco dell'Adeptus Astartes sono un avvistamento più comune. Spesso l'arrivo di un incrociatore d'attacco degli Space Marine è sufficiente a calmare un sistema in ribellione. Gli Space Marine sono veloci a reagire se la resa nemica non arriva immediatamente.

Gli Incrociatori d'attacco sono vascelli veloci e poco armati dalla massa leggermente inferiore all'incrociatore leggero classe Dauntless della Marina Imperiale. La loro funzione primaria sembra la risposta rapida, stando a rapporti che indicano che essi sono sempre i primi vascelli ad arrivare al pianeta in pericolo.

Gli Incrociatori d'attacco possono apparentemente trasportare approssimativamente una intera compagnia di Space Marine (veicoli di supporto compresi) ed è stato osservato che sono in grado di schierarli entro venti minuti dal momento dell'arrivo in orbita.

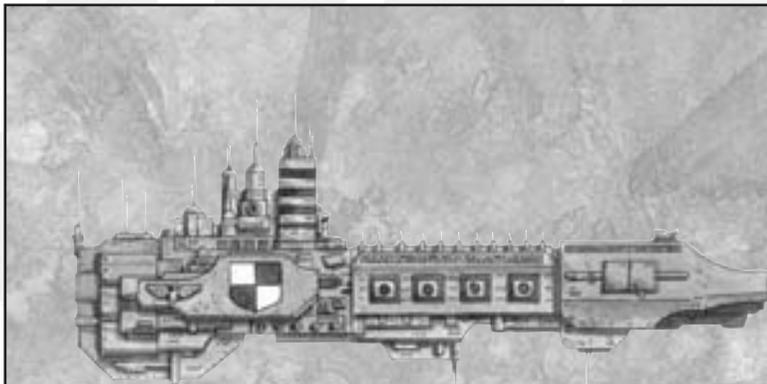
VASCELLI CELEBRI DELLA GUERRA GOTICA

Titus, (Capitolo dei Magli dell'Imperatore)

Hermes, Fede Eterna (Capitolo dei Consoli Bianchi)

Capitan Augusta, Sfida Eterna, Cacciatore (Capitolo degli Esorcisti)

Sacra Esecuzione, Artiglio della Giustizia (Capitolo delle Zanne Rosse)



Incrociatore d'Attacco dei cavalieri Grigi

INCROCIATORI D'ATTACCO

Come i Battle barge, gli incrociatori d'attacco non rappresentano una singola classe di vascello, o una specifica configurazione di armi e sistemi, al contrario, sono caratterizzati da una vasta gamma di diverse navi Space Marine utilizzate per operazioni ampiamente simili. Gli incrociatori d'attacco, prima di ogni altra cosa, devono essere vascelli agili, con una sostanziale capacità di trasporto e svariati mezzi, atti allo schieramento rapido delle truppe (siano questi un misto di teletrasporti, capsule d'atterraggio o baie di lancio di Thunderhawk). All'interno di questi parametri gli incrociatori d'attacco possono, e di fatto acquistano, una moltitudine di forme.

I Cavalieri Grigi, forse il più riservato e inusuale Capitolo fra tutti, hanno la loro base nello stesso Sistema Solare, entro breve distanza da Marte; per questo i loro incrociatori d'attacco sono navi slanciate che montano i sistemi più avanzati disponibili, anche per gli standard Space Marine. Anche altri Capitoli posseggono incrociatori d'attacco dalle fatture ampiamente variabili, ciascuna forgiata da secoli di tradizioni e dottrine differenti fra i Capitoli dell'Adeptus Astartes.

VASCELLI D'ATTACCO RAPIDO SPACE MARINE Punti:variabili



Fregata di classe Sword



Cacciatorpediniera di classe Cobra

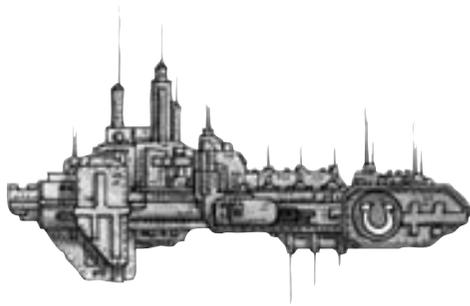


Fregata di classe Firestorm

Tutti i capitoli di space marine fanno uso di questi vascelli conosciuti in genere come vascelli da attacco rapido. Queste navi vengono usate per pattugliamenti attraverso i domini degli Space Marine, e per fornire una maneggevole scorta per i battle barge e gli incrociatori d'attacco. I vascelli da attacco rapido hanno come ciurma i servi del Capitolo, supervisionati da un gruppo di Techmarine ed altri specialisti.

Usare i Vascelli d'Attacco Rapido: Vi sono svariate tipologie di vascelli da attacco rapido e il loro aspetto può variare da Capitolo a Capitolo. Le flotte di Space Marine possono rappresentare questi vascelli usando le scorte della lista della flotta del Settore Gotico, con le regole aggiuntive degli Space Marine descritte in precedenza, al costo in punti indicato nella lista della flotta dell'Adeptus Astartes. Come si può notare da questa lista questi vascelli costano 5 punti in più, a causa delle regole aggiuntive degli Space Marine. Ovviamente, i modelli devono essere colorati nei colori appropriati alla flotta – non si può semplicemente prendere delle scorte della Marina Imperiale e dire che sono vascelli da attacco rapido!

CACCIATORPEDINIERE CLASSE HUNTER40pt



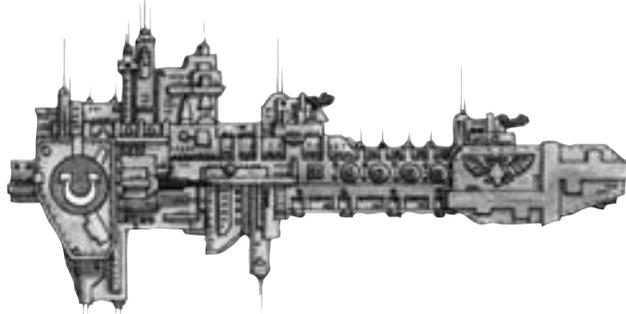
La cacciatorpediniera classe Hunter, nonostante sia basata su un progetto da lungo disponibile a tutti i Capitoli di Space Marine, fu sperimentata originariamente dagli Angeli Oscuri, la cui sfiducia nelle altre fazioni all'interno della gerarchia Imperiale rese l'acquisizione dei vascelli da porti e mondi forgia ben più problematica di quanto non lo fosse per altri Capitoli. Gli Angeli Oscuri scelsero la cacciatorpediniera classe hunter come la sostituta ideale alla classe Cobra della marina Imperiale mantenendo grandi numeri di questi vascelli nelle loro flotte.

In aggiunta ai missili ed ai siluri standard l'Adeptus Astartes utilizza tre principali tipi di supporti: capsule d'atterraggio, siluri d'abbordaggio e cannoniere Thunderhawk. Le capsule d'atterraggio sono semplici capsule ablative che discendono sul pianeta in picchiata controllata da un anello di retrorazzi, somigliando molto ad una semplice capsula di salvataggio. I gusci di capsule d'atterraggio mostrano che possono trasportare da 5 a 10 guerrieri in condizioni estremamente spartane.

I siluri d'abbordaggio sono grossi missili a guida automatica che sembra trasportino un numero simile di truppe e vengono usati per le azioni di abbordaggio (...). Le truppe trasportate durante il tragitto ma grazie alle loro piccole dimensioni sono difficilmente tracciabili, quindi le contromisure dei nemici sono efficaci solo all'ultimo momento della corsa d'attacco."

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	35 cm	90°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Tubi di Lancio		30 cm	2		Fronte
Batterie d'Artiglieria		30 cm	1		Sx/Fronte/Dx

FREGATA CLASSE GLADIUS 45pt

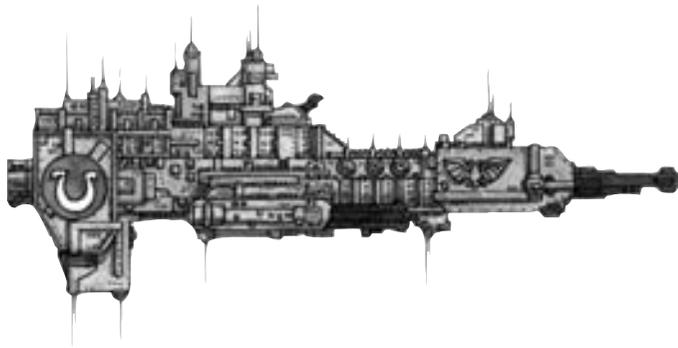


TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	30 cm	90°	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie d'Artiglieria		30 cm	4	Sx/Fronte/Dx

Senza ombra di dubbio la Gladius è la classe di navi di scorta più numerosa all'interno di una flotta di Capitoli, e è una delle poche classi ad essere usata nello stesso modo fra tutti i Capitoli. Il vascello, anche se più grande di qualsiasi cannoniera, è relativamente piccola se considerata sotto gli standard degli Space Marine, trasportando di rado poco più di una singola squadra sparsa attraverso i suoi ponti e centri di controllo per supervisionare il ben più grande numero di servi del Capitolo che svolgono le operazioni all'interno del vascello. Per questo, la Gladius manca della genuina potenza di altri vascelli Space Marine, ed è di poco utilizzo negli assalti planetari, tuttavia si guadagna un ammirevole posto come nave di prima linea in situazioni di semplice pattuglia di confine o battaglie in spazio profondo.

Non conosceremo alcun riposo fino a che un qualsiasi ribelle riesca a respirare
 Conclusione del Capitano Leitz degli Esorcisti

FREGATA CLASSE NOVA 50pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	35 cm	90°	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P.DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie Laser		30 cm	1	Sx/Fronte/Dx
Batterie d'Artiglieria		30 cm	2	Sx/Fronte/Dx

Fra i vascelli in servizio nell'Adeptus Astartes, la fregata classe Nova è comunemente l'unica classe verso cui la Marina Imperiale tiene i maggiori riguardi. Manca dello spazio necessario per adempiere al meglio al ruolo di schieramento e di assalto attribuiti agli Space Marine ed i suoi armamenti laser uniti all'elevata velocità la rendono una temibile cannoniera. Per questo la classe Nova rimane una rarità nella maggior parte delle flotte Space Marine; abitudine questa, che la Marina Imperiale, l'Inquisizione ed altre istituzioni perennemente preoccupate sulla distribuzione del potere militare, desiderano fortemente continuare come tale.

Le cannoniere Thunderhawk vengono usate come trasporti intra-sistema, caricando truppe e materiale da guerra fra navi e pianeti, lune ed asteroidi all'interno di un sistema solare. Le Thunderhawks trasportano anche un sostanziale armamento di missili e cannoni nonostante la loro stazza, e sono usate per fornire fuoco di supporto diretto agli space marine in superficie. Nonostante le Thunderhawks siano relativamente imponenti, la loro termoschermatura pesantemente corazzata e l'armamento flessibile le rendono fastidiosamente efficaci come intercettori"

- Dalle letture sugli Studi Alieni
 del Lord Capitano Morley della Flotta Insturum.

CAPACITA' DELLE FLOTTE DELL'ADEPTUS ASTARTES NEL SETTORE GOTICO, SEGMENTUM OBSCURA

27 Bariel, IR 11/752

Onorato signore, ho istituito lo studio sugli assetti navali dell'Adeptus Astartes come da sua richiesta. I miei ritrovamenti iniziali sono elencati qui di seguito e, come potrà notare, le informazioni disponibili sono frammentarie. I Maestri del Capitolo da me contattati hanno tutti solennemente rifiutato di fornire informazioni dettagliate riguardanti la forza e la dislocazione delle loro flotte, dando solo poveri dettagli sui singoli tipi di vascello nel migliore dei casi o silenzio di tomba nei peggiori. La loro ripetitiva e testarda attitudine porta a pensare che debbano combattere contro la Flotta da Battaglia Obscura, piuttosto che esserne alleati. Ne consegue che, davanti alle svariate proposte di unire le forze in operazioni di flotte miste, mostreranno sempre il più scarso interesse possibile.

La maggior parte delle informazioni ottenute proviene dai diari di bordo della Giusta Causa e del Demiarca Vespasiano, che erano entrambi presenti nell'incidente di Scylla e nelle successive fughe di convoglio attraverso zone controllate da Orki. Sono anche disponibili delle ben documentate cronache sulla battaglia di Macragge e le incursioni della Crociata Nera su Vulkarth, ma ritengo queste opere datate e di dubbia veridicità. Aggiornero questo rapporto quando raccoglierò ulteriori dati ma la scarsa cooperazione dei Maestri di Capitolo e la natura estremamente dispersiva delle loro flotte risulterà di costante impedimento.

CLASSI DI VASCELLI DELL'ASTARTES

Monasteri Fortezza

Svariate Capitoli, fra tutti gli Angeli Oscuri e le Aquile di Fuoco, operano da fortezze spaziali mobili. Questi vascelli giganteschi contengono sufficienti alloggi, officine, aree di addestramento e strutture di ormeggio per l'intero Capitolo e operano come base mobile per le operazioni. Mentre le loro capacità difensive/offensive vengono stimate equivalenti al forte stellare classe Ramilies, non sono solo mobili ma anche capaci di viaggiare nel Warp. I motori Warp per queste strutture devono essere enormi, ampiamente più grandi di quelli delle nostre navi da battaglia classe Emperor. Tuttavia la perdita della fortezza Raptorus Rex delle Aquile di Fuoco durante un balzo standard da Piraeus a Crow's World nel 963 può indicare che questi vascelli sono pericolosamente instabili. Suppongo che nessun Capitolo possieda più di una fortezza, su questa base stimerei che ci sono fra due e cinque di questi giganti operanti nell'intero Segmentum, ed al massimo uno nel Settore Gotico.

Battle Barge

I Battle Barge sono stati rilevati in congiunzione con quasi tutte le maggiori operazioni dell'Astartes, di recente nell'incidente di Scylla. In questo scontro un Battle Barge del Capitolo dei Precursori identificato come la Furia Inarrestabile intercettò lo Scylla rilasciando una serie di distruttive salve contro di esso. La Furia Inarrestabile

subì in seguito pesanti danni ai motori a causa degli incessanti attacchi dei velivoli di supporto nemici. Nonostante questo, il resto del vascello risultò praticamente illeso.

Se la Furia Inarrestabile è un tipico esempio di flotta principale dell'Astartes, possiamo trarre le seguenti conclusioni: come ci si può aspettare il vascello è configurato per il supporto ravvicinato alle invasioni planetarie e trasporta numerose torrette da bombardamento e siluri pesanti. Un considerevole ammontare di spazio nello scafo è utilizzato per baie di lancio di vascelli intra-sistema leggeri e capsule d'atterraggio. Osservazioni indicano che da un Battle Barge possono essere schierate fino a tre Compagnie simultaneamente.

La nave è corazzata all'inverosimile e ben protetta da scudi, presumibilmente per poter far breccia nelle difese planetarie senza che il suo carico subisca alcun danno. La Furia Inarrestabile era apparentemente lenta e molto statica nei movimenti indicando che la potenza dei motori è relativamente bassa comparata alla massa della nave, nonostante questo possa essere stato causato dai danni subiti dagli attacchi dei caccia. In combattimento fra navi porrei questo vascello allo stesso livello di una nave da battaglia classe Emperor, con la sua bassa accelerazione ed armamento a corto raggio compensati da scudi e corazzatura superiori. Ovviamente il Battle Barge rappresenta un temibile avversario in qualsiasi situazione concernente l'abbordaggio.

Non sono stato in grado di ottenere informazioni definitive riguardanti il numero di Battle Barge operativi, ma ho localizzato ventotto diversi rapporti che li coinvolgono nel Segmentum durante gli ultimi 20 anni. Da questi dati ho identificato undici vascelli differenti, cinque dei quali apparsi nel Settore Gotico.

Vascelli D'Attacco

Gli Incrociatori d'attacco sono veloci e poco armati dalla massa poco inferiore all'incrociatore classe Dauntless della Marina Imperiale. La loro funzione primaria sembra la risposta rapida, rapporti indicano che sono sempre le prime navi ad arrivare al pianeta in pericolo. La configurazione degli Incrociatori d'Attacco è variabile ma condividono le ampie baie di lancio e potenti motori warp. Gli Incrociatori d'attacco possono apparentemente trasportare una intera compagnia di Space Marine (veicoli di supporto compresi) ed è stato osservato che sono in grado di schierarli entro 20 minuti dal momento dell'arrivo in orbita. L'alto numero di avvistamenti segnalati di Incrociatori d'Attacco indica che eseguono anche pattugliamenti ed inseguimenti in una vasta area di spazio. Posso stimare che ci sono circa un centinaio di questi vascelli operanti nell'intero segmentum, dei quali da venti a trenta appaiono regolarmente nel settore Gotico.

Supporti

Oltre a missili e siluri standard, l'Astartes utilizza tre tipi di supporti: capsule d'atterraggio, siluri d'abbordaggio e cannoniere Thunderhawk. Le capsule d'atterraggio sono capsule ablativiche che scendono in picchiata frenate da un anello di retrorazzi, somigliando ad una semplice capsula di salvataggio. Guscì di capsule d'atterraggio, esaminati durante l'Invasione di Larras, mostrano che possono trasportare da 5 a 10 Marine in condizioni estremamente spartane. I siluri d'abbordaggio sono grossi missili a guida automatica, trasportano un numero simile di truppe e vengono utilizzati per le azioni di abbordaggio. La punta

del siluro d'abbordaggio contiene pinze magnetiche, assorbitori d'urto e cariche esplosive per far breccia nello scafo del vascello bersaglio. Sia la capsula d'atterraggio che il siluro d'abbordaggio mettono a forte rischio le truppe trasportate durante l'intero tragitto ma grazie alle loro piccole dimensioni sono difficilmente tracciabili, quindi le contromisure dei vascelli nemici sono efficaci solo all'ultimo momento della corsa d'attacco.

Le Cannoniere Thunderhawk sono impiegate come trasporti intra-sistema, portando truppe e materiale da guerra fra navi, pianeti, lune ed asteroidi di un sistema solare. Le Thunderhawks trasportano anche un pesante arsenale di missili, razzi e cannoni nonostante la loro stazza, e offrono fuoco di supporto diretto agli Space Marine sulla superficie. Nonostante le Thunderhawks siano relativamente imponenti, la loro termoschermatura pesantemente corazzata e l'armamento flessibile le rendono fastidiosamente efficaci come intercettori. La maggior parte degli Incrociatori d'Attacco dell'Astartes sembra essere in grado di trasportare almeno tre Thunderhawk, le quali possono contenere anche una intera Compagnia di Space Marine. Si pensa che i Battle Barge ne trasportino almeno nove ciascuno ed i monasteri fortezza ne contengano trenta o più.

MODUS OPERANDI

Nonostante l'impressionante potenza delle loro flotte le risorse navali degli Space Marine sono primariamente dirette in ambiti quali il trasporto, il rifornimento ed il supporto delle truppe di superficie. Una tipica offensiva contro un pianeta ribelle o sotto controllo alieno, inizia con l'arrivo di vascelli d'attacco che spazzano via le navi in difesa al sistema e stabiliscono basi segrete su piccole lune o in campi di asteroidi nel caso di un lungo protrarsi della campagna. I vascelli quindi neutralizzano le difese orbitali, e le difese di superficie quali silos laser e bunker missilistici (come nei casi dell'Invasione di Larras, Bray, Magdelon, Vanaheim, e molti altri) rivoltandole contro il nemico in superficie o semplicemente distruggendole. Le difese rimanenti vengono in seguito sabotate da scout o catturate da truppe d'assalto schierate mediante capsula d'atterraggio. In genere, se le difese del sistema sono deboli o ancora sotto controllo alleato, gli Space Marine vengono direttamente sbarcati sulla superficie planetaria, spesso proprio nel bel mezzo di un ingaggio decisivo per sfruttare il vantaggio.

Oltre al trasporto e supporto di truppe terrestri i vascelli dell'Astartes eseguono operazioni di pattugliamento per difendere il sistema da attacchi di pirati o razziatori per un periodo limitato. Tuttavia essi considerano queste operazioni come un ruolo di cui dovrebbe farsi carico la Flotta Imperiale. Il Maestro di Capitolo dei Magli di Ferro ha avuto addirittura l'ardire di commentare sul numero di predoni che recentemente hanno penetrato il sistema di Purgatory ed i posti di blocco attorno a Dudzus.

In conclusione, sosterrai che l'Adeptus Astartes comanda potenti flotte, capaci di sopraffare un sistema pesantemente difeso. In operazioni di flotta sarebbero in svantaggio paragonati alla Marina Imperiale, a causa dei loro adattamenti per gli assalti planetari. Comunque è arduo pensare che l'Adeptus accetti uno scontro fra navi, tranne in situazioni estremamente favorevoli, operando invece contro rotte di trasporti, porti spaziali ed altri bersagli vulnerabili. Prego solo che rimangano nostri alleati.