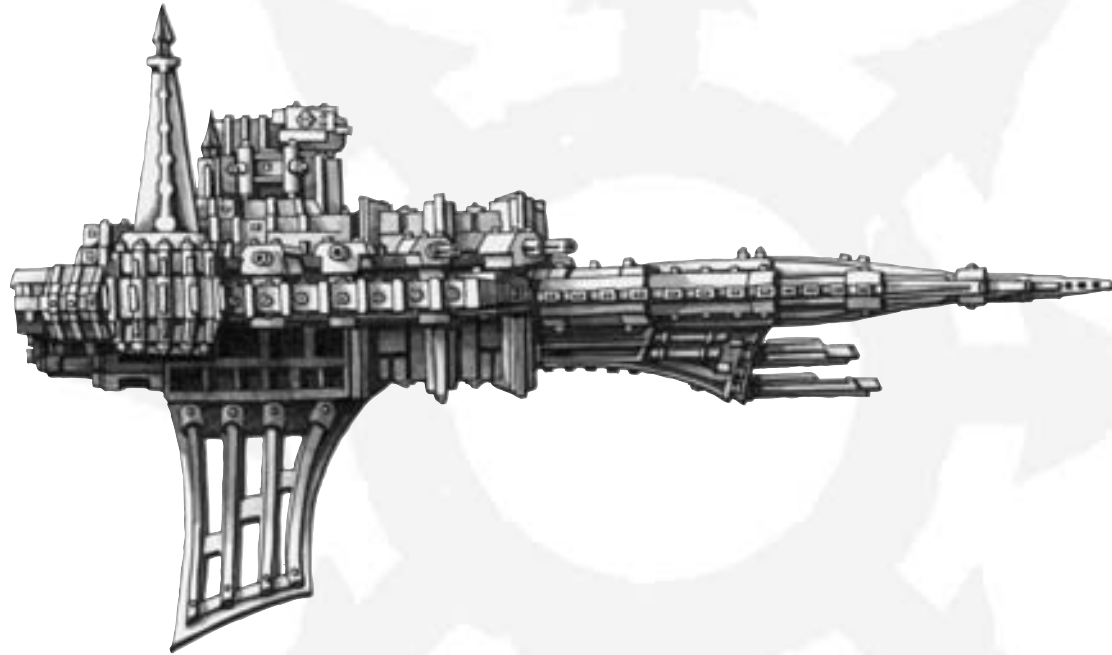


FLOTTE RINNEGATE:

I VASCELLI DEL CAOS

UOMINI E FERRO, NIENTE RIMANE DI CIO' CHE ERANO UNA VOLTA....

LA DISTRUTTRICE DI PIANETI 505pt



Le oscure origini dell'immensa nave stellare semplicemente conosciuta con il nome di Distruttrice di Pianeti restano un mistero per le autorità della Flotta. In effetti, non mostra alcuna rassomiglianza ai vascelli imperiali, tanto che si pensa sia stata costruita all'interno dell'Occhio del Terrore dalle forze di Abaddon, giusto prima dell'inizio della Guerra Gotica: infatti, numerosi membri dell'Adeptus Mechanicus dubitano realmente sulla possibilità di concepire un tale vascello fuori dal Warp.

A quanto pare, una sola Distruttrice di Pianeti è mai stata armata, e ha costituito l'ammiraglia di Abaddon durante la maggior parte del conflitto noto come Guerra Gotica. Costruita attorno ad un cannone principale con una magnitudine incommensurabile, la Distruttrice di Pianeti è dotata anche di numerosi pezzi di batterie laser, di batterie d'artiglieria, e di siluri. La sua formidabile corazza è protetta da numerosi scudi tutti intorno; la sola debolezza della Distruttrice di Pianeti sembra essere la sua velocità.

Grazie a questo difetto si riuscì suo tempo finalmente a distruggerla, bombardandola con salve di siluri lanciate da incrociatori classe Lunar del gruppo di combattimento Omega, subito dopo la distruzione di Kharlos II.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave Batt./14	20cm	45°	4	5+	5
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie d'artiglieria di prua		60 cm	12		Sinistra/avanti/destra
Batterie d'artiglieria sinistra		60cm	6		Sinistra
Batterie d'artiglieria dritta		60 cm	6		Destra
Batterie Laser Dorsali		60 cm	6		Sinistra/avanti/destra
Siluri di prua		30cm	9		Sinistra/avanti/destra
Cannone Armageddon		90 cm	vedi regole		Avanti

Note: La Distruttrice di Pianeti è lenta e poco manovrabile, perciò non può utilizzare l'ordine speciale Nuova Rotta.

"Così, possiamo di certo concludere che una nave del genere non esista, e che chiunque pretenda di averla vista soffre di allucinazioni o di mitomania. E' stato provato infatti che la distruzione del pianeta di Kharlos II sia stata causata da una attività sismica eccezionale ma del tutto naturale."

- Conclusione del rapporto preliminare sulla distruzione di Kharlos II, da parte del Commissariato Imperiale della Verità e della Morale.

REGOLE SPECIALI DELLA DISTRUTTRICE DI PIANETI

IL CANNONE ARMAGEDDON

Il cannone Armageddon non può aprire il fuoco se il vascello è in avaria o sotto gli ordini speciali *Indietro Tutta*, *Avanti Tutta* o *Prepararsi all'Impatto*. Il cannone Armageddon può aprire il fuoco solo in avanti, nel prolungamento del vascello. Per risolvere il suo tiro, piazza la sagoma del cannone Nova in contatto con la prua della nave, poi falla avanzare dritto avanti di 90 cm. Se il foro centrale della sagoma passa sopra la basetta d'un vascello (amico o nemico!), questo subisce 1D6 di colpi automatici. Se invece la basetta di una nave viene toccata da una parte della sagoma diversa dal foro centrale, subisce solo un colpo automatico. Questi colpi sono trattenuti dagli scudi come di consueto. Tutti i veicoli di supporto toccati dalla sagoma sono distrutti. Una volta che il cannone Armageddon ha sparato, la sorgente di energia è esaurita ed è necessario eseguire un ordine di Ricarica Supporti prima di potere di nuovo fare fuoco. Ottenendo un doppio 6 sul tiro del test di Comando per tentare una *Ricarica*, si verifica una disfunzione catastrofica ai sistemi, che rende il cannone inutilizzabile per il resto della partita e infligge un colpo critico automatico alla Distruttrice di Pianeti. Con un risultato doppio qualsiasi diverso dal 6, la Distruttrice di Pianeti potrà ancora utilizzare il cannone Armageddon una sola volta prima di farlo tacere in maniera da evitare un

pericoloso sovraccarico di energia. Nota che siccome la Distruttrice è equipaggiata anche di siluri, l'ordine *Ricarica Supporti* del cannone potrà servire anche per ricaricare quest'ultimi, e vice-versa. In questo caso, si effettua un solo test di Comando e si applica il risultato ad entrambi i tipi di armi (per esempio, ottenendo un doppio 6, la Distruttrice di Pianeti subirà un colpo critico automatico ed esaurirà il carico di siluri per il resto della battaglia).

LA DISTRUTTRICE DI PIANETI IN EXTERMINATUS!

Come si evince fin troppo bene dal suo nome, la Distruttrice di Pianeti è conosciuta per aver annientato mondi interi. Se una flotta del Caos attacca in uno scenario *Exterminatus!* è possibile includere la Distruttrice di Pianeti al posto di una Exterminatrice o una Fortezza Nera. La Distruttrice di Pianeti non pregiudica alcuna arma per ricoprire questo ruolo, ma se il cannone Armageddon cessa di funzionare per una ragione o un'altra, il Caos perde automaticamente la battaglia. Anche se la Distruttrice di Pianeti deve entrare nell'orbita bassa di un pianeta per infliggergli il colpo di grazia, non è necessario che si avvicini a 45 cm o meno dal bordo del tavolo o che ottenga un 4+ per distruggere il suo obiettivo.

INCLUDERE LA DISTRUTTRICE DI PIANETI IN ALTRE PARTITE.

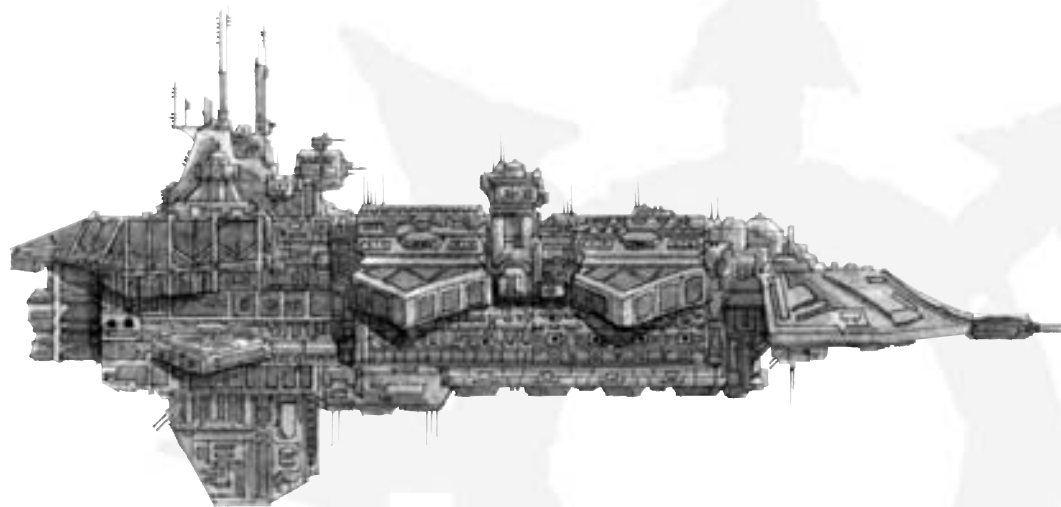
La Distruttrice di Pianeti risulta particolarmente indatta nei normali ingaggi navali, trova più naturale collocazione all'interno di uno scenario speciale, o in battaglie di proporzioni eccezionali. Infatti, è molto probabile e plausibile che la Distruttrice di Pianeti sia all'origine della battaglia. Ad esempio, un giocatore imperiale (o un altro) può tentare un Attacco Suicida contro la Distruttrice, protetta da navi del Caos, tentando di disarmarla o di distruggerla completamente.

Potreste ad esempio giocare lo scenario quattro: Attacco a Sorpresa, la flotta del Caos è schierata per difendere la Distruttrice di Pianeti. Piuttosto che trovarsi in orbita attorno ad un mondo, si raggruppa intorno alla Distruttrice di Pianeti (quest'ultima potrebbe essere in fase di riarmo o di riparazione). Il difensore può schierarla gratuitamente, ma questa rimane in attesa di ricevere ordini che la attivino come tutti gli altri vascelli della flotta del difensore. Nonostante non possa muoversi o sparare ad alcunchè prima di essere attivata, le sue torrette e gli scudi di protezione funzionano normalmente. Gli attaccanti devono riuscire a mandarla in avaria per vincere la battaglia.

Inoltre, potete giocare anche lo scenario Convoglio, dove la Distruttrice di Pianeti vale come otto trasporti. La sua taglia comporterà certi problemi nel manovrare attraverso i fenomeni celesti, ma sarà compensata dalle sue immense capacità offensive. Se riesce ad uscire attraverso il lato opposto del tavolo senza aver subito danni, il giocatore del Caos si aggiudica la vittoria. Se riesce a scappare ma si trova in stato di avaria, riporta una vittoria minore, se invece viene distrutta il nemico riporta una vittoria maggiore.



INCROCIATORE PESANTE DEL CAOS DI CLASSE RETALIATOR . . . 275pt



VASCELLI CELEBRI

Foebane

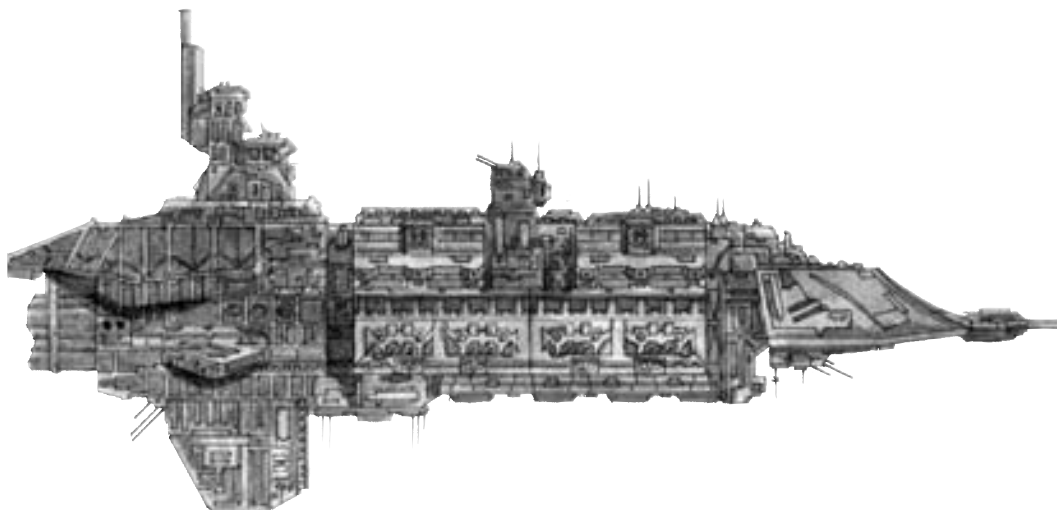
La Retaliator faceva parte della flotta di guarnigione di Galan V, quando si ammutinò contro l'Imperium nel M35. A seguito di una furiosa battaglia durata dieci giorni attorno alle molte lune del pianeta, quattro vascelli rinnegati furono distrutti, portandosi via con loro tre importanti navi imperiali. Dopo di ciò i ribelli si disimpegnarono, abbandonando il sistema ed effettuando un salto nel Warp, guidati in navigazione dalla nave comandante lo squadrone, la Foebane. Dopo il Tradimento di Galan, lo squadrone (che agisce ormai nel nome del suo vascello ammiraglio) è stato visto muovere all'interno di flotte di 3 Maestri della Guerra diversi, ed è stato coinvolto in alcune azioni comprese nel Segmentum Obscurus, nel Segmentum Solar e nell'Ultima Segmentum. La Foebane e i suoi pari sono stati scorti per l'ultima volta in occasione del noto Raid su Magdellan Prime, dove distrussero pressappoco il cinquanta per cento delle difese orbitali del pianeta che resistevano da circa un secolo.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc.re pesante/10	20 cm	45°	3	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie d'artiglieria sinistra		30 cm	6		Sinistra
Batterie d'artiglieria dritta		30 cm	6		Destra
Batterie Laser sinistra		30 cm	2		Sinistra
Batterie Laser dritta		45 cm	2		Destra
Ponti di lancio sinistra		Swiftdeath: 30 cm Doomfire: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	2 squadroni		-
Ponti di lancio dritta		Swiftdeath: 30 cm Doomfire: 20 cm Dreadclaw: 30 cm	2 squadroni		-

Regole Speciali: La Foebane dispone di motori migliorati e può contare su un aggiunta di 5 D6 cm quando esegue l'ordine Avanti Tutta! Questa miglioria è gratuita.

Lorsque des vaisseaux d'une certaine classe si soo* ribellati, un comandante imperiale deve lungamente riflettere affinché non si riverifichi la stessa cosa su altre navi della medesima classe. Succede talvolta che capitani isolati tradiscano l'Imperium, ma quando un elevato numero di vascelli della stessa classe si danno ai Poteri Oscuri, e' da prendere in seria considerazione l'ipotesi che esista un difetto di fabbricazione. Un incidente, o il progetto di un Tecnomago eretico, possono creare vuoti negli scudi Warp del vascello, originando il difetto, facendo passare in questo modo la nociva influenza dell'Empireon, oppure le architetture stesse che a possono contenere volumi, proporzioni o addirittura combinazioni di materiali che possono fungere da conduttori per le pericolose energie del Caos, rendendo in tal modo la nave completamente vulnerabile alla corruzione, qualunque sia la ferrea icalta' nonche' la bravura del suo equipaggio.

INCROCIATORE PESANTE DEL CAOS DI CLASSE EXECUTOR . . 210pt



VASCELLI CELEBRI

Blood Royale

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc.re Pesante /10	20 cm	45°	3	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie Laser di sinistra		30 cm	4		Sinistra
Batterie Laser di sinistra		45 cm	2		Sinistra
Batterie Laser di dritta		30 cm	4		Destra
Batterie Laser di dritta		45 cm	2		Destra

L'Executor non è più utilizzata ai giorni nostri dall'Imperium. Poche navi di questo tipo sono state costruite, la maggior parte delle quali presso i cantieri navali di Hydraphur e dei mondi forgia limitrofi.

L'Executor fu sostanzialmente conosciuta in quanto allineava un grande numero di Batterie Laser, e fu per questo motivo molto apprezzata per distogliere l'attenzione del nemico da altri vascelli, più pesantemente armati.

Nel corso dei secoli, il numero di Executor in servizio si è ridotto in ugual misura alla loro distruzione. Uno degli ultimi squadroni, sotto il diretto comando della Blood Royale, fu impiegato in guarnigione tra le flotte che difesero il Cancellone Cadiano. La Blood Royale, il suo squadrone ed una decina di altre navi facenti parte di una forza di inseguimento lanciati sulle tracce dei rinnegati rifugiati verso l'Occhio del Terrore. Alcuni di questi vascelli non tornarono, e il loro destino rimane un mistero. Alcuni sostennero che queste navi caddero in una trappola e furono distrutte. Fatto sta che, quasi cinque secoli più tardi, tre di questi vascelli, tra i quali la Blood Royale e i resti del suo squadrone, furono identificati come facenti parte della flotta del Maestro della Guerra Arca Vilespawn. Si pensa comunque che quelle siano le ultime classe Executor in servizio.

La totalità dell'equipaggio di un vascello rinnegato non può essere totalmente complice in caso di ribellione. Un capitano ribelle può essere corrotto insieme ad un manipolo dei suoi ufficiali e può cospirare per asservire il resto dell'equipaggio ai poteri del Caos. In tali condizioni, certi finiscono per soccombere alla forza del Warp, cadendo schiavi con lo spirito e con il corpo tutto. Ma alcuni, irriducibili, resistono. Il vascello rinnegato Desmeria fu per esempio distrutto quando le forze imperiali della flotta da guerra Artemis riuscirono a teleportare alcune bombe a fusione agli ultimi Marine lealisti rimasti, rifugiati nei doppi fondi della nave. Mediante azioni di guerriglia, i Marine lealisti si aprirono un varco verso il reattore plasma principale del vascello grazie alle bombe, e si sacrificarono, in nome dell'Imperatore, facendolo entrare in sovraccarico, ponendo in tal modo il tradimento dei loro vecchi camerati.

VASCELLI DEMONIACI

Le Navi Possedute del Caos

Chi può affermare come tali abomini siano cominciati ad esistere? Alcuni sostengono che un equipaggio si sia sacrificato agli Dei Oscuri per guadagnare l'immortalità al prezzo della schiavitù demoniaca. Altri pensano invece che ci siano vascelli maledetti, dannati per le loro azioni odiose e per i loro delitti. I sostenitori di tali teorie concordano nel pensare che le navi demoniache siano vascelli perduti nel Warp secoli addietro o perfino millenni, che al momento della loro ricomparsa, sono dirette da un equipaggio demoniaco.

La storia stessa narra di navi demoniache che risalgono all'alba dell'Imperium. Alcune di queste sono sovente apparse semplicemente come ombre, manifestandosi per seminare il terrore dentro un sistema prima di sparire del tutto, senza lasciare una traccia tangibile della loro presenza. Gli immensi complessi portuali orbitali di Sorraspair 3, sono stati, a quanto pare, teatro di apparizioni regolari prima della loro distruzione ad opera della Stirpe dei Mille nel M37. La leggenda racconta che l'apparizione prese forma di un antico incrociatore divorato dalle fiamme, che virava intorno ai porti supplicando di poter attaccare.

I Navigatori cominciarono a ricevere con una certa regolarità segnali di svariati vascelli fantasma che attraversavano il Warp. Questi non rilevavano i fenomeni come parodie deformi dei grandi bastimenti ordinari, ma in realtà come entità demoniache. Esistono storie che si narrano su questi demoni che inseguono le loro prede fin dentro l'universo materiale. Queste storie sinistre hanno originato la leggenda secondo la quale i vascelli demoniaci non possono lasciare il Warp se non dietro la scia di un'altra nave, pena il rimanere prigionieri in quell'oceano di oblio. Rimane comunque inteso che non esiste alcuna prova a conferma di queste teorie.

Nonostante la maggior parte delle storie circa i vascelli demoniaci li descrivono come cacciatori solitari, alcuni prigionieri rinnegati hanno confessato, dietro interrogatorio, che era possibile stringere patti con qualsiasi demone del Warp. Di norma un demone riesce a rimanere nell'universo materiale solo per poco tempo, finendo in breve per vedere il suo potere diminuito fino al suo completo annientamento tornando da dove è venuto. Infatti attraverso la venerazione rituale dell'entità, questa si arriva ad incarnare in un oggetto o in un essere vivente. Con questo tipo di procedura si garantisce un certo grado di possessione, ma è ovvio che una nave spaziale è in grado di accordare ad una entità del Warp una grande stabilità. È chiaro che in tempo di guerra, gli stregoni di Abaddon abbiano insistito per rinforzare le loro flotte con tali abomini.

Le apparizioni dei vascelli demoniaci sembrano coincidere con le recrudescenze delle tempeste nel Warp, all'interno dell'Occhio del Terrore. Se ciò corrisponde al vero, l'Imperium attraversa un'epoca di grandi preoccupazioni, considerato che ben sette tempeste sono ora attive, e che lo saranno ancora per secoli. Se le flotte rinnegate comandano davvero tali manifestazioni, per loro è il momento ideale.

Convertire i Vascelli demoniaci

Il modo migliore per rappresentare un vascello demoniaco è quello di sostituire alcuni elementi (ponti, torrette, prue, armamenti,) con delle mutazioni. Queste modifiche non cambiano il profilo della nave, ma segnalano solamente il vascello demoniaco. La sezione a colori di questo libro mostra alcuni esempi di vascelli demoniaci, oltre ad alcune note circa le possibilità di conversione.

UTILIZZARE VASCELLI DEMONIACI IN BATTLEFLEET GOTHIC

Il profilo base di un vascello trasformato in nave demoniaca non cambia. Poco importa se rimpiazzate le Batterie di Artiglieria con un grumo di tentacoli, gli armamenti restano gli stessi.

Il costo in punti per trasformare un nave di linea in un vascello demoniaco è il seguente:

Nave da Battaglia +50 punti
 Incrociatore Pesante. +30 punti
 Incrociatore da Battaglia +25 punti
 Incrociatore +20 punti

Un vascello demoniaco non può essere comandato da un Maestro della Guerra o da un Signore del Caos, anche se si tratta della nave più importante della flotta: si tratta di una eccezione alla regola abituale. Un vascello demoniaco non può trasportare un equipaggio di Marine del Caos. Eccetto questa limitazione, non importa quanti vascelli di linea vengono trasformati in vascelli demoniaci.

Un vascello demoniaco non può portare un Exterminator, e non garantisce alcun punto vittoria per fare atterrare truppe durante un Assalto Planetario (i demoni che occupano il vascello possono effettuare normalmente gli abbordaggi, ma divengono instabili se guadagnano la superficie di un pianeta).

Inoltre un vascello demoniaco può ricevere un solo Marchio del Caos, con gli effetti ed il costo in punti descritti nella lista di flotta.

La disciplina dei vascelli demoniaci è generata come di consueto, secondo la normale tabella (1=6, 2-3=7, 4-5=8, 6=9).

REGOLE SPECIALI PER I VASCELLI DEMONIACI

APPARIZIONE

Un vascello demoniaco non può essere schierato all'inizio della partita, diversamente dal resto della flotta che viene messa sul tavolo come indicato dallo scenario. Tutti i vascelli demoniaci restano nel Warp, in attesa di materializzarsi nello spazio reale invocati dalla presenza di altri vascelli, o dalle vicinanze di una nave nemica. Alla fine di ogni turno del giocatore del Caos, tali vascelli possono entrare in gioco esattamente come descritto qui di seguito:

Scegliete un vascello di linea amico o nemico. Solo una nave di linea può contenere un numero sufficiente di cultisti in grado di suscitare l'apparizione di un vascello demoniaco. Piazzate la nave demoniaca entro un raggio di 20 cm attorno al vascello scelto, orientandolo come desiderate. Poi tirate 4 D6 e un Dado Deviazione riposizionando la nave demoniaca in funzione del risultato, conservando l'orientamento. Se il Dado Deviazione genera un risultato di Colpito, il vascello arriva in quel punto esatto.

Quando un vascello demoniaco appare non è affetto dai fenomeni celesti e non subisce gli attacchi delle Unità di Supporto vicino alle quali può apparire. Se l'apparizione avviene in contatto di base con un vascello nemico, dovrà arretrare di 1 cm per separarsene.

VASCELLI SPETTRALI

Il vascello demoniaco cerca di entrare nell'universo materiale. Non è ancora del tutto tangibile, ma già il nemico tenta di reagire alla sua presenza. Il vascello sfrutta il momento comportandosi come uno spettro. Tutti i vascelli nemici entro un raggio di 15 cm subiscono un - 1 ai tiri di comando per effettuare ordini (può diventare anche un - 2 se il vascello demoniaco è dotato di Marchio di Slaanesh). Eccetto questo, non ha alcun effetto sul gioco, non può essere attaccato dal nemico, ne può attaccare lui stesso. Non può usare le proprie Unità di Supporto, detonare mine, essere affetto da fenomeni celesti: niente!

Alla fine di un qualsiasi turno del giocatore del Caos, questi può tentare di completarne la materializzazione. Tuttavia può rimanere nello stato spettrale se il giocatore lo desidera e non si è obbligati a materializzarlo. Appena un vascello ha completato il processo, lancia 1 D6. Con un risultato di 2 +, è tangibile. La materializzazione non può in ogni caso avvenire se il vascello è in contatto di base con un nemico. Nel turno di apparizione non può in ogni modo compiere alcuna azione (sono vietate le apparizioni lampo per attacchi di teletrasporto!) Una volta materializzato, il vascello è trattato a tutti gli effetti come un'altra nave, può attaccare, essere attaccato, ecc.

MANIFESTAZIONE

Un vascello demoniaco può disingaggiare in maniera automatica alla fine di una qualsiasi fase di movimento del Caos, senza il tiro di dado consueto: di fatto sparisce nel Warp senza lasciare alcuna traccia. Un vascello demoniaco che si è disingaggiato può provare a tornare in gioco in un qualunque turno successivo del giocatore del Caos, seguendo le normali regole per l'uscita dal Warp dettagliate più avanti.

Se il vascello era danneggiato al momento del suo disingaggio, risulterà riparato quando riuscirà a riapparire. Per questo tirate 1 D6:

1,2 o 3	Nessun Cambiamento.
4 o 5	+1 Punto Struttura.
6	+2 Punti Struttura.

Aggiungete +1 al risultato se si tratta di una Nave da battaglia, un altro +1 al risultato per ogni turno completo che il vascello trascorre dentro il Warp dopo aver disingaggiato.

Un vascello demoniaco che rientra in gioco non può avere più Punti Struttura di quelli che ha normalmente. Ai fini della partita, un vascello demoniaco disingaggiato anche solo una volta, conta per i punti vittoria come se fosse sempre disingaggiato, a meno che non si trovi in avaria o sia stato distrutto.

Di solito, il gesto di pochi rinnegati invisibili può condannare una nave intera, agendo nell'oscurità e all'insaputa totale del capitano e degli ufficiali superiori. Un marinaio insignificante, isolato in un qualsiasi compartimento oscuro dei motori, può sfuggire alle ispezioni di routine per interi mesi, ed avere ampiamente il tempo per modificare in modo accurato le frequenze utilizzate per i viaggi Warp del suo vascello. Con il passare del tempo, queste lievi modifiche arriveranno a mutare le frequenze in un segnale caotico che attirerà i demoni del Warp non appena il vascello ci si avventurerà. Queste entità si ammasseranno attorno allo scafo e lentamente lo penetreranno, sporcando ogni struttura e permettendo ai poteri perniciosi di corrompere ogni centimetro del vascello, come pure tutti i suoi occupanti. In tale modo, questo marinaio insignificante è in grado di offrire ai demoni le migliaia di cuori dei suoi camerati e tutta la nave stessa prima ancora che qualcuno si accorga del suo tradimento.

ABADDON IL DISTRUTTORE

Arcidemone del Settore Gotico

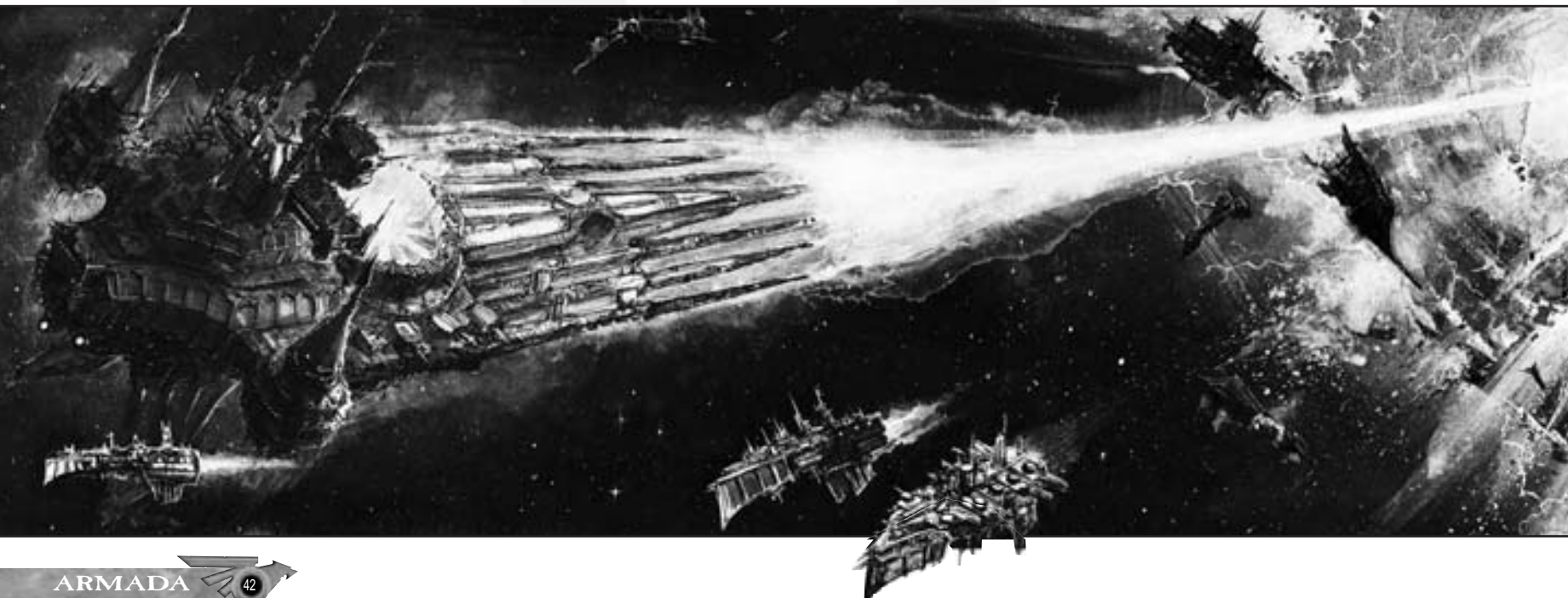
Abaddon è conosciuto per essere all'origine della Crociata Nera che devastò il settore Gotico dal 142.M41 al 160.M41. Nulla si sa sulle modalità con le quali unì flotte di tanti Maestri della Guerra e Signori del Caos differenti, ma si ritiene che le sue doti soprannaturali di stratega furono rudemente messe alla prova per coordinare l'attacco di una coalizione così anarchica. La flotta stessa di Abaddon fu la più potente di tutto il settore e la più difficile da sconfiggere. La forza di tale minaccia era per lo più rappresentata dalla Distruttrice di Pianeti, da lui stesso diretta, senza parlare delle varie Fortezze Blackstone che era riuscito ad attivare.

Abaddon era precedentemente uno Space Marine, Capitano della 1a Compagnia dei Lupi della Luna

ai tempi della Grande Crociata nel corso della quale conquistava stelle lontane nel nome dell'Imperatore. I Lupi della Luna si batterono su milioni di mondi per sconfiggere la tirannia o l'oppressione di razze aliene, e Abaddon si trovava sempre in prima linea. Ma all'epoca dell'Eresia, egli scelse di tradire l'Imperatore per unirsi alle forze del suo Primarca, il Maestro della Guerra Horus, nel corso di un violento attacco alla Terra stessa. Dopo la sconfitta di Horus, Abaddon riunì le restanti orde che si erano battute sul suolo sacro della Terra e si rifugiò nell'Occhio del Terrore, dove gli dei del Caos lo elessero loro Campione.

Dopo mille anni, Abaddon continua ad incalzare l'Imperium alla seppur minima occasione,

seminando terrore e distruzione attraverso l'impero che lui stesso ha conquistato. La Guerra Gotica è l'ultima delle sue più recenti e terribili incursioni, ma la storia dei suoi massacri sta diventando antica quanto l'Imperium stesso. Durante la Guerra Gotica, Abaddon prese il comando personalmente della Distruttrice di Pianeti nella maggior parte delle sue imprese, come nel tristemente noto episodio della distruzione di Kharlos II.



ABADDON COME COMANDANTE DELLA FLOTTA

Abaddon può essere scelto come comandante di una flotta del Caos di almeno 1000 punti. Non potete assegnare un Signore del Caos sullo stesso vascello di Abaddon (si presume non abbia avuto modo di divenire un Signore del Caos in compagnia di un megalomane di quella stazza!). Dispone delle caratteristiche seguenti:

Comando: 10

Abaddon è dotato di capacità di comando senza pari. Il suo equipaggio, come tutta la sua flotta teme più la sua collera della morte, e per questo motivo che agisce con una efficacia eccezionale quando si trova a bordo. In più, è aiutato nelle decisioni dallo stragone Zaraphiston.

Rilancio: 1 per turno.

La reputazione di Abaddon è talmente terrificante che i suoi ordini sono eseguiti alla lettera da tutti. Se c'è un fallimento qualcuno ne paga sempre il prezzo...

La flotta di Abaddon può rilanciare un test di Comando per turno.

REGOLE SPECIALI

Le regole seguenti si applicano ad Abaddon:

Abbordaggio

Abaddon è sempre accompagnato dalla sua guardia di Marine Rinnegati della Legione Nera. In virtù di questa forza, il vascello comandato da Abaddon raddoppia il suo valore di abbordaggio e beneficia di un modificatore di +1 che aumenta il valore totale.

Attacchi Mordi & Fuggi

Il vascello di Abaddon è particolarmente ben protetto contro tali tipi di attacchi (in effetti conosce tutti i trucchi possibili). Per ciò, tutti gli attacchi Mordi & Fuggi effettuati contro il vascello di Abaddon subiscono una penalità di -1 sul loro tiro di dado. Inoltre, tutti gli attacchi effettuati dalla nave di Abaddon beneficiano di un bonus di +1, per rappresentare il fatto che l'attacco è condotto dai Terminator d'élite della Legione Nera. Le Capsule e i Siluri di abbordaggio del vascello sono tuttavia occupati da guerrieri e soldati ordinari, benchè corrotti, e non beneficiano di alcun vantaggio tangibile.

"Non pronunciamo il suo nome, il cuore di questo demone è più nero della notte! Chi fra i signori delle tenebre trae più gioia dalla dannazione?"

Attribuito a Roboute Guilliman,
Primarca degli Ultramarine.

"Hai fallito per l'ultima volta....."

Abaddon non tollera i fallimenti, come alcuni dei suoi servitori hanno avuto modo di imparare a loro spese. Se viene usato un rilancio di un test di Comando per un ordine dato ad un vascello o ad uno squadrone diverso dal suo, e questo fallisce per la seconda volta, Abaddon si irrita! Durante la fase di tiro del Caos, il suo vascello dirigerà almeno la metà della potenza delle sue Batterie di Artiglieria e la metà delle sue Batterie Laser contro la nave o lo squadrone reo di aver fallito nell'eseguire l'ordine (a condizione che si trovi a gittata utile delle armi all'interno degli archi di tiro). Risolvete l'attacco normalmente, come se la nave di Abaddon fosse un vascello nemico.

Le vittime della sua collera saranno state così sufficientemente puntite, e se sopravvivono, beneficeranno di un bonus di +1 al loro valore di Disciplina per il resto della partita. Questo bonus può essere utilizzato solo una volta. Se non si trovano entro la gittata o negli archi di tiro del vascello di Abaddon, questi li abbandonerà al loro destino, e nessun rilancio potrà più essere utilizzato per i test della nave o dello squadrone colpevole, a meno che non stia trasportando un Signore del Caos con il Marchio di Tzeentch.

Se l'ordine è fallito dal vascello stesso di Abaddon, questo perderà un Punto Scafo, per rappresentare il fatto che i Marine della Legione Nera massacrano una parte dell'equipaggio incompetente. In questo caso non si guadagna alcun bonus al Comando.

ABADDON IL DISTRUTTORE MAESTRO DELLA GUERRA DEL CAOS



E la bestia avanzò per uccidere i giusti e gettare via le loro anime. Benchè apparisse di forma umana, la sua carne non poteva dissimulare la corruzione del suo cuore perverso, mentre i terribili abitanti delle tenebre si congiungevano al suo standardo. I giusti reclamarono vendetta, ma la bestia non poteva essere uccisa. Il suo nome divenne maledizione sulle loro labbra, e questa maledizione si chiamava Abaddon.

Discorsi di San Josephus, Apocalisse di Savaven.

LE LEGIONI RINNEGATE

I MARINE DEL CAOS IN BATTLEFLEET GOTHIC

In principio, quando l'Imperatore condusse le sue legioni attraverso la galassia in quella che divenne la Grande Crociata, le sue armate erano comandate da potenti uomini detti Primarchi. Ciascuno di loro non dirigeva solamente una legione di Space Marine, ma anche vastissime flotte di vascelli da guerra ed innumerevoli reggimenti di Guardia Imperiale: la loro potenza militare era immensa. Poi venne l'eresia di Horus ed una moltitudine di Primarchi si ribellarono contro l'Imperatore. La storia di questi eventi è tristemente celebre, anche se in quel'epoca tenebrosa, la guerra civile fallì nel tentativo di distruggere l'Imperium. Dopo la fine delle ostilità, gli Alti Signori della Terra compresero che i Primarchi rinnegati detenevano troppa potenza a loro disposizione. Il Codex Astartes di Roboute Guilliman gettò le basi della riforma. Le vaste legioni di Space Marine furono divise in capitoli di migliaia di uomini e riequipaggiate con supporti e vascelli specializzati. La flotta fu

riorganizzata in piccole flotte da guerra disperse nei mondi di tutti i principali sistemi. La Guardia Imperiale fu essa stessa riorganizzata in maniera da definire i limiti legittimi dei vari e numerosi reggimenti. Tutte queste misure si sono rivelate utili all'Imperium, nel senso che nessun'altra forza traditrice ha potuto contare su risorse pari a quelle usate in occasione dell'eresia di Horus per mutilare l'umanità.

I Marine rinnegati non furono soggetti naturalmente a tutte le riforme. Mentre gli Ultramarine erano costretti a generare un numero infinito di capitoli successivi, come la Legione Nera, i Divoratori di Mondi e tanti altri, si supponeva di vasti reami all'interno dell'Occhio del Terrore dove le forze sconfitte sulla Terra avevano potuto conservarsi intatte nonostante tutto. A tutt'oggi, le flotte del Caos sono ancora comandate dai signori delle legioni rinnegate.

I MARINE DEL CAOS IN BATTLEFLEET GOTHIC

Dal punto di vista di Battlefleet Gothic, questa considerazione implica che i Marine del Caos non abbiano mai dovuto equipaggiarsi con navi da battaglia specifiche e con incrociatori d'attacco. Infatti tutti i vascelli di linea capaci di imbarcare le Dreadclaw fanno le parti delle Battle Barge, e ogni nave abbastanza rapida è in grado di dispiegarli in qualunque teatro. In ogni caso i Marine del Caos a bordo rimangono una rarità: buona parte delle flotte caotiche sono composte da capitani imperiali rinnegati e non comprendono alcun Space Marine del Caos. Il grado di lealtà che certi capitani hanno verso i loro signori è molto variabile, e certamente flotte pirata asservite al Caos non hanno mai veduto uno Space Marine rinnegato in tutta la loro vita. Questo rende perfettamente consentito di creare una flotta del Caos senza includere nessun membro di legioni rinnegate, del resto è quello che è consentito dal libro delle regole, una flotta di incursione caotica.

Grace à son œil Warp, le Capitaine Vassenna vit la frégate trembler comme ses batteries de canons à plasma la martellavano, bruciando i suoi scudi e parte delle sue blindature. Nella sua cripta, Vassenna collegato psichicamente a tutti i sistemi del vascello, con la carcassa rinsecchita del suo corpo chiusa in un sarcofago, provava piacere per la distruzione che seminava. Le sue risa amplificaterisuonavano in tutta la nave, raggelando tutti gli schiavi che tremavano sotto le sferzate dei Marine della Legione Nera. La Lato Oscuro era un incrociatore di classe Carnage, incredibilmente antico ma ancora assai pericoloso, un predatore stellare molto più veloce e più mortale di una nave imperiale di analogo dislocamento.

"Fuoco continuo, TUTTE le batterie, voglio quelle torpediniere in cenere prima che lanciano i loro siluri."

Sui ponti delle artiglierie, gli ufficiali di Vassenna, traditori, pirati e mercenari confusi, raddoppiarono i loro sforzi obbedendo alle parole del loro padrone, sotto lo sguardo attento dei Marine del Caos.

Vassenna contempe una serie di esplosioni multicolore: le Cobra erano facili prede quando iniziavano la loro procedura di approccio. Il capitano della Lato Oscuro sentì le ondeenergetiche provocate dalla loro distruzione e gioì. Il suo occhio Warp si aprì, la materia scomparve e il suo sguardo attraverso l'universo reale per scrutare l'Immaterium, attendendo il momento propizio...

"Motori Warp! ORA!"

Lo scafo della Lato Oscuro gemette quando i suoi motori aprirono una breccia sanguinante nella realtà: la nave si tuffò nella non-materia viva del Warp e si allontanò, trasportata da un mare di incubi umani.



USARE LA LISTA DELLA FLOTTA

La lista del libro delle regole riguarda la flotta di Abaddon durante la Guerra Gotica. Questo conflitto venne combattuto per lo più nello spazio, per cui il Distruttore giudicò inutile fare appello ai suoi servitori delle legioni rinnegate. La lista seguente invece rappresenta la Crociata Nera, dove vennero impiegati massicciamente i Marine del Caos su mondi imperiali con il fine di conquistarli o di distruggerli completamente.

REGOLE SPECIALI DEI MARINE DEL CAOS

EQUIPAGGI DI MARINE DEL CAOS

Una qualsiasi nave di linea può essere designata come avente equipaggio costituito da Marine del Caos, pagando semplicemente il costo indicato nella lista della flotta. Il vascello diviene a quel punto soggetto alle regole speciali dei Marine del Caos. Se il vascello possiede inoltre un Maestro della Guerra o un Signore del Caos, si può assumere che anche questo sia egli stesso un Marine rinnegato.

Disciplina

Un vascello di Space Marine del Caos dispone di un bonus di +1 nel valore di disciplina (oltre a quello dovuto alla presenza di un Maestro della Guerra o di un Signore del Caos). La disciplina massima di un tale vascello diventa allora 10.

Abbordaggi e Attacchi Mordi & Fuggi

Le doti marziali e militari dei Marine del Caos fanno devastazioni durante gli abbordaggi. Un vascello dotato di equipaggio di Marine del Caos beneficia di un bonus di +2 sul tiro di dado quando effettua abbordaggio, e il nemico subisce una penalità di -1 sul tiro quando tenta un Attacco Mordi & Fuggi su un vascello con equipaggio di Marine del Caos. D'altra parte, tali attacchi dovuti a Dreadclaw, Siluri d'abbordaggio, Cannoniere Thunderhawk o da teletrasporto provenienti da un vascello con tale equipaggio aggiunge +1 al risultato del dado.

Assalto Planetario

Durante uno scenario di Assalto Planetario, i vascelli degli Space Marine del Caos segnano 10 punti d'assalto per ogni turno che passano a scaricare truppe sul pianeta.

Abbordaggi dei Terminator

Con un costo aggiuntivo di +10 punti, le navi da battaglia o gli incrociatori da battaglia con un Signore Marine del Caos, un Maestro della Guerra Marine o un equipaggio di Marine del Caos possono lanciare due dadi per i loro Attacchi dovuti a teletrasporto, e conservare il miglior risultato di loro scelta, aggiungendo +1 come di consueto. Questo per rappresentare che l'attacco è condotto dall'élite dei Terminator del Caos.

MARCHI DEL CAOS

Un vascello di Marine del Caos può portare un marchio del Caos, a condizione che sia comandato da un Signore o da un Maestro della Guerra. Esistono delle restrizioni a seconda delle varie legioni rinegate che si possono scegliere. Se un vascello è comandato da un Signore o da un Maestro della Guerra, il marchio che può prendere è vincolato alla natura del suo equipaggio di Marine del Caos, se necessario. Le opzioni sono indicate nella tabella sotto riportata.

Legione	Marchio
Divoratori di Mondi	Possono portare solo il marchio di Khorne
Figli dell'Imperatore	Possono portare solo di Slaanesh
Guardia della Morte	Possono portare solo il marchio di Nurgle
Stirpe dei Mille	Possono portare solo il marchio di Tzeentch
Legione Nera	Possono avere qualsiasi marchio del Caos
Altri	Non possono avere nessun marchio del Caos

Flotte delle Legioni

Se un vascello di un Maestro della Guerra dispone di un equipaggio di Marine del Caos, tutte le altre navi della flotta che hanno un equipaggio Marine devono appartenere alla stessa legione, a meno che non siano comandate da un Signore del Caos.

Rivalità

I membri dei Divoratori di Mondi e dei Figli dell'Imperatore non possono coesistere nella medesima flotta, come pure i membri della Guardia della Morte e quelli della Stirpe dei Mille.

Squadroni di vascelli di linea

Se due navi di linea sono raggruppate in uno squadrone, possono contenere un solo Maestro della Guerra o Signore, e il vascello che ne è dotato dirige di fatto lo squadrone. Inoltre, uno squadrone non essere formato da vascelli con marchi del Caos differenti.

Esempio: Il vascello del Maestro della Guerra contiene un equipaggio di Marine della Guardia della Morte, e porta il marchio di Nurgle. La flotta contiene sei altri incrociatori: tre dispongono di un equipaggio di Marine del Caos, ed uno di questi è comandato da un Signore. I due vascelli senza comandante devono contenere i Marine della Guardia della Morte, e possono portare il marchio di Nurgle. Il vascello del Signore può appartenere alla Guardia della Morte, ma non è obbligatorio: infatti può agire come se fosse un alleato di un'altra forza. Per contro, una flotta che contenga navi della Guardia della Morte non può disporre di vascelli diretti da equipaggi della Stirpe dei Mille, mentre ne può avere di altri appartenenti a qualsiasi altra legione. Assumiamo che si tratti di un vascello di Figli dell'Imperatore, e che portino anche il marchio di Slaanesh.

Il vascello del Maestro della Guerra e quello del Signore non possono fare parte dello stesso squadrone, e ciascuno comanderà lo squadrone del quale farà parte. Lo squadrone del Signore non può avere una nave che porti un marchio del Caos diverso da quello di Slaanesh, mentre quello del Maestro della Guerra non può avere una nave con un marchio diverso da quello di Nurgle.

"Cos'è uno Space Marine senza un vascello che lo trasporti? Un insetto insignificante imprigionato sulla superficie di un solo pianeta. Ma cosa diventa uno Space Marine con a disposizione una intera flotta? La morte che scende dalle stelle, il messaggero del Dio che si porta in battaglia."

Gorsameth, Signore-capitano,
Legione dei Signori della Notte, M.35

LISTA DELLA FLOTTA DELLA 13a CROCIATA NERA DI ABADDON

COMANDANTI DELLA FLOTTA

0-1 Maestro della Guerra del Caos

E' possibile includere un Maestro della Guerra del Caos nella vostra flotta a patto che sia assegnato ad una nave di linea. Deve essere assegnato alla nave con il più alto costo in punti, che guadagna un bonus sulla disciplina di +2, fino ad un valore massimo di 9.

Maestro della Guerra del Caos (Cmd +2) . . . 100pt
Un Maestro della Guerra del Caos dispone di un rilancio. Può anche ricevere un singolo marchio del Caos, al costo indicato di seguito.

Il Maestro della Guerra può disporre di un rilancio supplementare al costo di +25 punti.

Abaddon

Abaddon il Distruttore può rimpiazzare un Maestro della Guerra in una qualsiasi flotta costituita da più di 1000 punti.

Abaddon (Cmd 10) 195pt
Abaddon dispone di un rilancio per turno. Segue le regole speciali a pagina 42.

Signori del Caos

Tutti i vascelli di linea, che non sono controllati da un Maestro, possono essere comandati da un Signore del Caos, che aggiunge un +1 al valore di disciplina, fino ad un massimo di 9.

Signore del Caos (Cmd +1) 25pt
Un Signore del Caos può ricevere un rilancio (che può essere solo per il suo vascello o per il suo squadrone) per ulteriori +25 punti. Una nave comandata da un Signore può ricevere uno dei marchi del caos della lista seguente.

"La Mano, l'Occhio,
la Fortezza, la Ricompensa..."
Trasmissione intercettata dalla
"Distruttrice di Pianeti".

Marchio di Slaanesh +25pt

Il vascello è condotto dai lascivi servitori di Slaanesh e i loro canti di sirena rieccheggiano nelle menti dei nemici attorno. I vascelli entro un raggio di 15 cm dalla nave con il marchio subiscono una penalità di -2 alla Disciplina.

Marchio di Khorne +20pt

Questa nave è stivata di pericolosi psicotici votati a Khorne. Si raddoppia il loro valore nelle azioni di abbordaggio.

Marchio di Tzeentch +25pt

Il capitano è dotato di doti particolari e può fare appello alle arti magiche per controllare la sua nave. Guadagna un rilancio supplementare.

Marchio di Nurgle +35pt

Il vascello è ricoperto di escrescenze putride dono del Signore della Peste. La nave dispone di 1 Punto Struttura supplementare e non può essere abbordata.



VASCELLI DI LINEA

0-1 Distruttrice di Pianeti

Una flotta di 1000 punti o più può includere una Distruttrice di Pianeti. In tal caso non si è obbligati a schierare Abaddon come comandante, ma se Abaddon è presente deve essere al comando della Distruttrice. Questo vascello conta come una nave da battaglia ai fini del calcolo in termini di incrociatori pesanti o da battaglia richiesti.

Distruttrice di Pianeti 505pt

Navi da Battaglia

La vostra flotta può includere una nave da battaglia ogni tre incrociatori scelti.

Nave da Battaglia classe Despoiler 400pt
Nave da Battaglia classe Desolator 300pt

Incrociatori Pesanti

La flotta può includere un incrociatore pesante ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia.

Incrociatore pesante classe Repulsive 230pt
Incrociatore pesante classe Vengeance 230pt
Incrociatore pesante classe Retaliator 275pt
Incrociatore pesante classe Executor 210pt

Incrociatore da battaglia

La vostra flotta può includere un Incrociatore da battaglia ogni due incrociatori.

Incrociatore da battaglia classe Styx 290pt
Incrociatore da battaglia classe Hades 200pt
Incrociatore da battaglia classe Acheron 190pt

0-12 Incrociatori

Incrociatore di classe Devastation 190pt
Incrociatore di classe Murder 170pt
Incrociatore di classe Carnage 180pt
Incrociatore di classe Slaughter 165pt

EQUIPAGGIO DI MARINE DEL CAOS

Tutti i vascelli di linea possono essere dotati di Marine del Caos per un costo di +35 punti, che seguono allora le regole di questi. Se il vascello contiene anche un Signore del Caos o un Maestro della Guerra, si assume che questo sia pure un Marine del Caos.

Un vascello con Marine del Caos può portare un marchio del Caos, anche se non agli ordini diretti di un Signore o un Maestro di Guerra. Esistono tuttavia delle restrizioni in base alla legione scelta. Infatti su un vascello comandato da un Maestro della Guerra o Signore del Caos, il marchio che si può scegliere è dato dalla natura stessa dell'equipaggio di Marine del Caos, nel caso siano presenti. Vedi a pagina 41.

Per +10 punti, le Navi da Battaglia o gli Incrociatori Pesanti già dotati di un Signore Marine del Caos, di un Maestro della Guerra Marine del Caos o di un equipaggio di Marine del Caos, possono includere unità di Terminator del Caos, come già esplicitato nelle regole speciali.

VASCELLI - DEMONIACI

Un qualsiasi numero di vascelli di linea può essere trasformato in un vascello demoniaco al costo indicato di seguito, che dipende dalla natura della nave stessa.

- Nave da Battaglia +50pt
- Incrociatore Pesante +30pt
- Incrociatore da Bttaglia. +25pt
- Incrociatore. +20pt

Un vascello - demoniaco non può essere comandato da un Maestro della Guerra o da un Signore del Caos, anche se si tratta della nave più costosa; è una eccezione alla regola abituale. Un vascello demoniaco non può avere un equipaggio di Space Marine del Caos. A parte queste limitazioni non c'è una restrizione al numero di navi di linea che si possono promuovere al rango di demoniaci.

Tutti i vascelli - demoniaci possono avere un marchio del Caos con gli effetti ed i costi in punti indicati nelle pagine precedenti.

SCORTE

La vostra flotta può includere un qualsiasi numero di navi scorta.

- Fregata di classe Idolator 45pt
- Fregata di classe Infidel 40pt
- Cacciatorpediniere di classe Iconoclast 30pt

Queste navi non possono contenere un Signore del Caos, un Maestro della Guerra del Caos o un equipaggio di Marine del Caos, ne possono ricevere in dono un marchio del Caos. E' in ogni caso consigliabile dipingere le navi scorta come il resto della propria flotta, per uniformità, anche se non incide in termini di gioco.



UNITA' DI SUPPORTO

I vascelli dotati di ponti di lancio possono caricare una miscela di caccia Swiftdeath, di bombardieri Doomfire e di velivoli di abbordaggio Dreadclaw. I vascelli dotati di tubi lancia siluri sono equipaggiati con siluri ordinari e con siluri d'abbordaggio, senza costi aggiuntivi.

Un vascello con equipaggio di Marine del Caos può dotarsi di cannoniere Thunderhawk, perdendo però la capacità di lanciare Swiftdeath, Doomfire o Dreadclaw. Inoltre, la capacità di lancio dei suoi ponti è dimezzata e arrotondata in difetto. Questo per rappresentare il fatto che i ponti vengono rimaneggiati per alloggiare le enormi Thunderhawk.



"Avvicinatevi, Disciple, virata serrata a dsinistra."

Un silenzio mortale invase la rete delle comunicazioni mentre l'Ammiraglio Corran attendeva la risposta al suo ordine.

"Disciple? Rispondete, Disciple."

Nu 11a.

"Disciple. Virata serrata verso di noi."

Corran lascio' passare alcuni secondi di silenzio. Inspiro' lentamente, e mentre le sue labbra si tesero per impartire un nuovo ordine la rete riprese vita. Quello che Corran intese non era pero' rassicurante.

"Obiettivo identificato, ammiraglio, apriamo il fuoco."

Colto di sorpresa, Corran fece un passo indietro girandosi verso i suoi rilevatori. Tutti gli riportarono la medesima impressione.

"Nessun obiettivo in vista, Disciple, identificate!"

"Obiettivo identificato, ammiraglio, apriamo il fuoco", fu la sola risposta che giunse.

"Nessun obiettivo in vista, Disciple, appuntamento a babordo. Immediatamente!" La voce di Corran si alzo', sempre piu' tirata, mentre la rabbia e la confusione aumentavano. Ma la rete delle comunicazioni ridivento' muta. Finalmente, la Disciple rispose nuovamente con una serie di crepitii, e Corran si senti' sollevato.

"Stiamo arrivando." Corran sospiro' ma fu interrotto da un intervento inatteso.

"Obiettivo in avvicinamento, spariamo."

La calma di Corran era nuovamente scomparsa. Balzo' in avanti, prese il comunicatore e sbraitò:

"Disciple! Cosa sta' succedendo?"

"Fuoco!" fu l'unica cosa che senti rispondere. Il viso di Corran assunse una espressione sorpresa, ma ci vollero alcuni secondi prima che il suo cervello si rendesse conto di cio' che accadeva, il ponte di comando era stato distrutto da una raffica di plasma che lo aveva strappato dallo scafo.

Un ultima comunicazione venne a turbare il silenzio della rete prima che tacesse del tutto.

"Obiettivo distrutto", tuono' la voce del capitano, ormai rinnegato, del Disciple.

