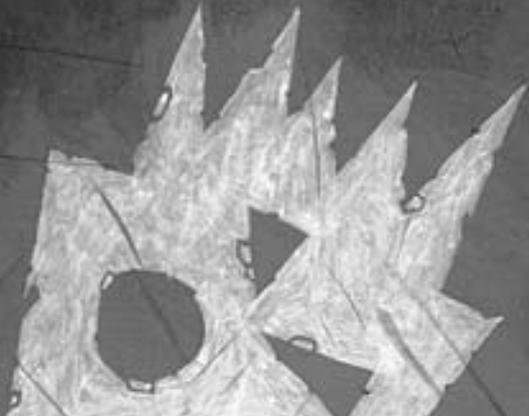


LA MAREA VERDE

VASCELLI ORKI



"NOI ZI VA, NOI ZI VA!"

SPACE HULK ORKO 600 pt



Gli Space Hulk sono enormi agglomerati di antichi relitti, asteroidi, ghiaccio e altri detriti spaziali, fusi gli uni agli altri dopo millenni d'erranza nel Warp. Come e perché questi ammassi entrino ed escano regolarmente dal Warp rimane un mistero, ma le prove abbondano per affermare che alcuni di essi siano effettivamente controllati, dai loro occupanti o da una forza esterna. Alcuni sono infestati da forme di vita aliene, da rinnegati del Caos o addirittura da esseri più terrificanti, ma la maggior parte essi sono solo vascelli fantasma che percorrono il vuoto per l'eternità. In tutto l'Imperium si raccontano storie di ingordi esploratori che trovano un destino orribile a bordo degli Space Hulk, ma ci sono altrettante storie di vaste fortune recuperate dall'antica tecnologia che trasportano.

Per gli Orki, gli Space Hulk sono il loro mezzo più efficace per viaggiare tra le stelle. Quando un Hulk appare in un sistema orko, viene catturato e trasformato in vascello d'invasione con cavernosi ponti di lancio per i velivoli da sbarco, migliaia di orki e le loro macchine da guerra. Una volta terminati i lavori di modifica, l'Hulk è inviato in un sistema con una flotta di vascelli d'attacco, inkrociatori e Rokke. Una volta lasciati i confini di un sistema, entrerà nuovamente nel Warp e, se tutto va bene, uscirà prima o poi nelle vicinanze di un mondo pronto per la conquista. Nessun Hulk orko è stato avvistato nel corso della Guerra Gotica, ma a causa della sua stessa natura, uno Space Hulk potrebbe apparire ovunque in qualsiasi momento.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/40	10cm	Speciale	3	4+	6
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Kannoni di prua		45 cm	2D6+6		Fronte
Ziluri di prua		30 cm	2D6		Fronte
Kannoni pezzanti di prua		15 cm	8		Fronte
Batterie Laser dorsali		60 cm	4		360°
Kannoni di dritta		45 cm	2D6+6		Destra
Ziluri di dritta		30 cm	2D6		Destra
Ponti di lancio di dritta		Caccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D6+2		-
Kannoni di sinistra		45 cm	2D6+6		Sinistra
Ziluri di sinistra		30 cm	2D6		Sinistra
Ponti di lancio di sinistra		Caccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D6+2		-
Kannoni di poppa		45 cm	2D6+6		Retro

"Come tirare uova contro un muro..."
 Capitano Hannish, riguardo l'efficacia dei suoi cannoni nova contro uno Space Hulk.

REGOLE SPECIALI DEGLI SPACE HULK ORKI

Gli Hulk sono così diversi dagli altri vascelli, che seguono alcune regole speciali. Le regole abituali sono modificate qui sotto e si applicano solamente agli Hulk.

DISCIPLINA

A causa della loro enorme stazza, i sistemi di comunicazione degli orki (urlare molto forte) fanno fatica a funzionare e la Disciplina di uno Space Hulk è sempre di 6.

SIGNORI DELLA GUERRA

Un Signore della Guerra su uno Space Hulk non raddoppia il valore d'abbordaggio. Inoltre, nel caso di un Hulk, la miglior Signora della Guerra viene modificata come indicato qui sotto.

- Le migliori *Ziluri Razziati* e *Artiglieri Maniaci* possono essere utilizzate solo su un sistema d'arma o tubi di siluri per turno. Il sistema in questione deve essere indicato prima di tirare i dadi per determinare la sua efficacia: il rilancio non può modificare un'altra arma dopo il fuoco.
- Il *Kampo di Forza* costa 50 punti invece che 25.
- I *Mekkanici Pazzi* permettono d'ignorare gli effetti di un colpo critico con un risultato di 6 su 1D6.
- La *truppa d'assalto in mega-armatura* non cambia

++Contatto stabilito

++Gli Opticon riportano dodici...no, tredici relitti che costituiscono il corpo di uno Space Hulk.

++Gli auguri rilevano fonti d'energia in otto di questi relitti.

++Nessuna traccia di guida o armi attive.

++Ci avviciniamo per l'esame.

++Per l'Imperatore! Sono apparsi velivoli d'attacco, configurazione orko, le loro batterie sono a pieno carico! Helm! Tiraci fuori di qua! Se potessimo...

Fine del messaggio

ORDINI SPECIALI

Uno Space Hulk non può utilizzare gli ordini speciali *Nuova Rotta* e *Indietro Tutta*. A causa della loro enorme riserva di munizioni, gli Space Hulk non rimangono mai a corto di siluri se ottengono un doppio sul loro test di Disciplina per effettuare un *Ricarica Supporti*.

MOVIMENTO

Gli Space Hulk orki si muovono di 10 cm in linea retta ogni turno, nè più nè meno. Non sono rallentati da segnalini d'impatto o da danni subiti.

Virate

Uno Space Hulk può effettuare una virata fino a 45°, ma solamente dopo avere trascorso un turno senza ruotare. La virata deve essere realizzata alla fine del movimento di 10 cm. Ciò è chiaramente spiegato nel diagramma qui sotto.

Campo Gravitazionale

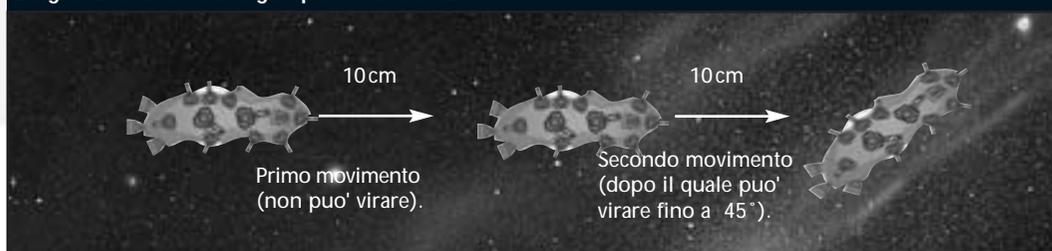
Se un Hulk si trova nel campo gravitazionale di un pianeta o di una luna, può effettuare una virata di 45° verso di esso, sia che abbia virato o no durante la sua fase di movimento precedente. Inoltre, la stazza di uno Space Hulk esercita un suo proprio campo gravitazionale, in un raggio di 5 cm attorno al bordo della sua basetta. Questo influenza gli altri vascelli alla stessa maniera di un campo gravitazionale di un pianeta e significa che le altre navi, rokke, ecc. possono adottare un'orbita stazionaria attorno all'Hulk. Gli oggetti in orbita attorno all'Hulk sono mossi assieme ad esso fintanto che rimangono nelle vicinanze.

SPACE HULK E CAMPAGNE

Una flotta pirata orko può utilizzare un solo Space Hulk che funge da base pirata nella campagna. Se la base viene attaccata, sostituite il pianeta con uno Space Hulk giocando un *Assalto Planetario* o un *Exterminatus!* Lo Space Hulk dovrà essere acquistato normalmente con i punti della flotta e/o delle difese planetarie, ma non è considerato come parte della flotta. Negli scenari menzionati precedentemente, il tavolo dell'orbita bassa rappresenta in effetti la sagoma dell'Hulk, e anche le condizioni di vittoria rimangono le stesse riguardo i punti d'assalto o dell'*Exterminatus*. Inoltre, l'attaccante vince automaticamente se lo Space Hulk viene distrutto. Notate che il giocatore Orko può acquistare anche delle difese orbitali che rappresentano dei sistemi di protezione a corta gittata che circondano lo Space Hulk.

Invece, utilizzando una lista di flotta *Waaagh!*, gli Orki possono partecipare interamente ad una campagna, conquistando i sistemi e condurre battaglie allo stesso modo di una flotta imperiale o caotica. La Terza Guerra per Armageddon rappresenta un conflitto di questo tipo e ha visto gli Orki partecipare con vere flotte e non come semplici predoni. La storia le regole della Terza Guerra per Armageddon sono illustrate a pagina 130 di questo libro.

Diagramma di Virata degli Space Hulk Orki



DANNI

Gli Hulk sono così immensi che vengono influenzati in maniera diversa dai danni.

In avaria

Al contrario degli altri vascelli, gli Hulk non sono mai *in avaria*. Sono così grandi che devono essere erosi un po' alla volta dal fuoco nemico.

Danni Catastrofici

Quando uno Space Hulk viene ridotto a 0 Punti Struttura, tirate 1D6 e consultate la tabella dei danni catastrofici. Il risultato *relitto alla deriva* e *relitto in fiamme* non cambiano.

Il risultato *sovraccarico della propulsione al plasma* indica che lo Space Hulk è annichilito da esplosioni interne. I vascelli attorno non subiscono alcun danno e l'Hulk si trasforma in un campo di asteroidi di 1D3x5 cm per 1D3x5 cm.

Il risultato *implosione del propulsore Warp* spedisce lo Space Hulk nell'Immaterium. Rimpiazzatelo con una fessura Warp (Fenomeni Celesti, pagina 45). Tutti i vascelli all'interno della fessura vengono influenzati immediatamente.

TABELLA DANNI CRITICI DEGLI HULK

A causa della loro massa e della loro assenza di sistemi complessi, gli effetti dei colpi critici subiti da uno Space Hulk non sono determinati con la tabella abituale. Al suo posto, il giocatore che ha inflitto il colpo critico tira un dado e consulta la seguente tabella:

1-2 "Mirate alle fonti d'energia!" Un colpo critico di questo tipo riduce di un punto una delle seguenti caratteristiche dell'Hulk (tirate per determinare quale):

1-2	Valore delle torrette
3-4	Valore degli scudi
5-6	Forza delle batterie laser

3-4 "Mirate alle armi!" Un colpo critico di questo tipo riduce di due punti una delle seguenti caratteristiche dell'Hulk (tirate un dado per determinare quale):

- Potenza di Fuoco dei Cannoni rivolti nella direzione del colpo.
- Forza dei Ziluri rivolti nella direzione del colpo.
- Forza di uno dei due ponti di lancio.

5-6 "Mirate ai propulsori!" Ogni volta che vuole virare, l'Hulk deve tirare un dado e ottenere un risultato superiore al numero dei colpi critici di questo tipo già subiti. In caso di fallimento, non vira.

Notate che tutti i danni critici non possono essere riparati nel corso della partita.

“...I detriti di secoli sono tornati a contaminare le sante sfere dell’Uomo con tutti i tipi di aberrazioni aliene. Questi giganteschi vascelli possono trasportare qualsiasi tipo di eretico e deviante della peggior specie: Genoraptor, rinnegati, pirati, Orki e altra feccia ancora. Ma, come le spaventose creature marine che si possono nutrire di detriti oceanici e allo stesso tempo contenere perle di grande valore, questi portatori di terrore nascondono antichi segreti inestimabili. Quando ciò possa essere possibile, l’Hulk deve essere abbordato, purgato della sozzura aliena e messo nelle mani dell’Adeptus Mechanicus per essere studiato convenientemente. Se il vascello è occupato dai brutali Orki, queste bestie sono così numerose che la vittoria può essere ottenuta solamente con la potenza di un intero capitolo di Space Marines. Se questa forza non fosse possibile, il vascello deve essere distrutto con le armi della nostra flotta, poiché permettere la loro entrata nelle nostre sfere interne significa permettere un’invasione di scala troppo vasta per essere fermata.”

Estratto dallo *De Xenos Maleficorum*,
Grimorio Inquisitoriale dell’Ordo Xenos.

ROKKE DEGLI ORKI 80 pt

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/8	10 cm	Speciale	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Kannoni Pezanti		15 cm	4	360°
Kannoni		45 cm	D6+6	360°
Ziluri		30 cm	D6	360°

Regole Speciali: Le Rokke degli Orki sono delle costruzioni uniche e seguono quindi le regole speciali qui sotto.

Le Rokke degli Orki sono essenzialmente degli asteroidi scavati e dotati di motori, armi e alloggi per l'equipaggio. Anche se non sono capaci di viaggiare nel Warp, tutti i sistemi infestati dagli Orki accumulano rapidamente un numero consistente di questi Rokke in quanto gli Orki le fabbricano rapidamente. Ad esempio, nel 147.M41, una forza imperiale purgo' il sistema Kaloth dai suoi pirati Orki, distruggendo sette scorte e quattro Rokke. Nel 148.M41, una nuova spedizione incontrò ventuno Rokke nello stesso sistema e dovette disimpegnare quando l'incrociatore da battaglia *Guerriero Stalwart* fu ridotto in avaria ed era in pericolo di essere sopraffatto dalle truppe d'abbordaggio degli Orki.

REGOLE SPECIALI DELLE ROKKE DEGLI ORKI

Le Rokke sono sufficientemente differenti dalle difese orbitali e dalle navi convenzionali che necessitano di un certo numero di regole speciali. Tuttavia qualsiasi regola che non è espressamente modificata qui sotto viene applicata nel modo abituale. Ad esempio, le Rokke che hanno perso la metà dei loro Punti Struttura sono in avaria come qualsiasi altro vascello.

MOVIMENTO

Poiché di fatto si tratta di asteroidi dotati di motori, le Rokke si muovono quindi diversamente dagli altri vascelli. All'inizio della loro fase di movimento, una Rokka si muove in linea retta di 10cm, **nè più nè meno**. Le Rokke non possono utilizzare gli ordini *Indietro Tutta* e *Nuova Rotta*.

Quando si esegue l'ordine *Avanti Tutta*, una Rokka si muove di 2D6cm supplementari dopo il suo movimento di 10cm. Se questo movimento è uguale o superiore a 10 cm in una direzione differente ai suoi 10 cm iniziali, essa devia nella sua nuova direzione. Vedi il disegno di lato.

A causa della loro bassa velocità e della loro considerevole stazza le Rokke *in avaria* o che attraversano segnalini di Impatto non riducono la propria velocità. Le Rokke che entrano in un campo gravitazionale di un pianeta o di una luna, possono effettuare una virata gratuita come gli altri vascelli (45°) e/o posizionarsi in orbita stazionaria o bassa.

COLPI CRITICI

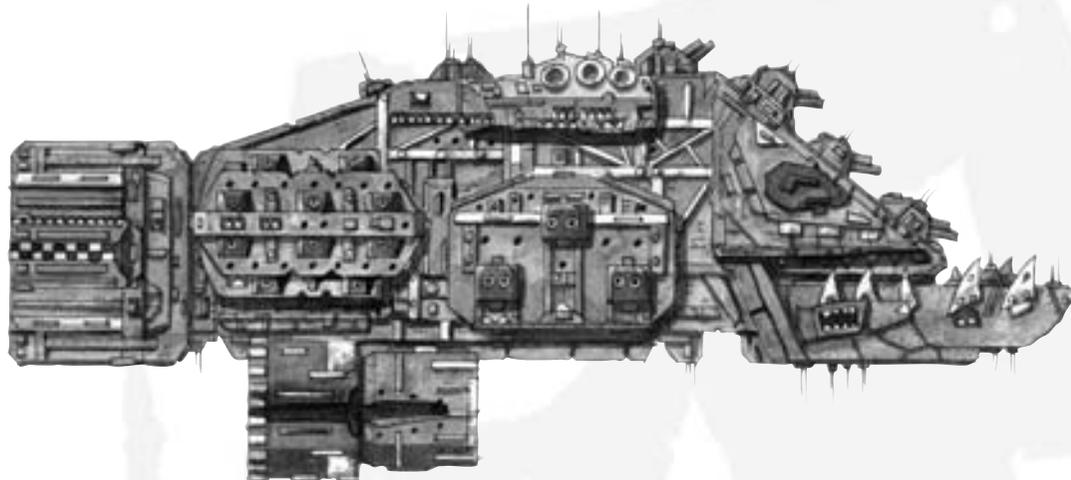
Le Rokke non hanno i complessi sistemi d'un vero vascello spaziale e i colpi critici non vengono determinati con la solita tabella. Al posto di essa, ogni colpo critico infligge 1 punto danno aggiuntivo.

DANNI CATASTROFICI

Quando una Rokka è **ridotta a 0** Punti Struttura, si disgrega. Non consultate la tabella dei danni catastrofici, la Rokka è semplicemente sostituita da 4 segnalini d'Impatto.



NAVE DA BATTAGLIA DETHDEALA 275 pt



Si pensa che la *Dethdeala* sia uno dei più vecchi vascelli di tale stazza ancora in servizio, anche se la sua prima apparizione risale a una trentina d'anni prima della Terza Guerra per Armageddon. In origine si trattava di una nave-ammiraglia del Signore della Guerra Urgutz Dregrak, ma sembra avere recentemente subito un cambiamento d'equipaggio e di capitano ed è scomparsa fino agli ultimi istanti prima della guerra.

Dregrak era un orko feroce e megalomane, celebre per la fiducia esagerata che aveva per le sue capacità e il suo destino. Faceva parte di una delle ultime ondate d'attacco degli Orki che raggiunsero Armageddon e si abbandonò ad un intenso bombardamento del pianeta, pretendendo di aprire la strada, ma in pratica inflisse gravi danni ai suoi rivali Orki. E' probabile che Dregrak scelse di bombardare le regioni dove erano concentrati gli Orki di Ghazghkull per pura coincidenza.

Appena Dregrak finì l'azione, la sua campagna fu fermata immediatamente quando i suoi rivali Dethskullz, alleati al governatore imperiale rinnegato Herman von Strab, si teletrasportarono in massa a bordo della Deathdeala e massacrarono la maggior parte del suo equipaggio nel bel mezzo del loro assalto planetario. Bloccato sulla superficie del pianeta con il grosso delle sue forze in rotta o prigioniere sulla Deathdeala, Dregrak sparì molto rapidamente. Non si sa nulla se il colpo di grazia gli fu dato da un orko o da un umano ma è evidente che Ghazghkull non rimpiangerà certamente la perdita dello sleale Urgrutz Dregrak.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
N. da batt./12	20 cm	45°	2	5+/6+ prua	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Kannoni di prua		45 cm	1D6+6		Fronte
Cannone da bombardamento		30 cm	6		Fronte
Ponti di lancio dorsali		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	D3+1		-
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6+4		Sinistra
Kannoni di dritta		30 cm	1D6+4		Destra
Kannoni pezanti di sinistra		15 cm	6		Sinistra
Kannoni pezanti di dritta		15 cm	6		Destra

Nota: La Deathdeala può essere equipaggiata con bombardieri siluranti per +40 punti. A causa della sua costruzione, non può utilizzare l'ordine *Nuova Rotta*.

Dopo avere generato la Disciplina dei vostri vascelli, la Deathdeala può scegliere di scambiare il suo valore con quello di un incrociatore Terror o Kill, per rappresentare il fatto che il suo comandante si circonda dei migliori Kapitani della flotta.

Avanti Tutta: La Deathdeala è equipaggiata con "Gigamotori" e può tirare 4D6 per determinare la distanza di movimento durante l'ordine *Avanti Tutta*, non solo 2D6 come per gli altri vascelli orki.

“Guardate quello che hanno fatto ai Suoi vascelli....
Guardate quello che piccoli sporchi Orki
hanno fatto al mio bell'incrociatore Lunar...”

NAVE DA BATTAGLIA ORKO VENDETTA DI GORBAG 310 pt

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
N.da batt./12	20 cm	45°	2	5+/6+ prua	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Kannoni di prua		45 cm	1D6+6	Fronte	
Ziluri di prua		30 cm	1D6+2	Fronte	
Ponti di lancio dorsali		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D3+1	-	
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6+2	Sinistra	
Kannoni di dritta		30 cm	1D6+2	Destra	
Kannoni pezanti di sinistra		15 cm	6	Sinistra	
Kannoni pezanti di dritta		15 cm	6	Destra	
Ponti di lancio di sinistra		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	2	-	
Ponti di lancio di dritta		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	2	-	

Nota: La *Vendetta di Gorbag* può essere equipaggiata con siluri d'abbordaggio per +5 punti (velocità 20cm, Forza 1D5+2) e/o di bombardieri siluranti per +80 punti. A causa della sua costruzione, non può utilizzare l'ordine *Nuova Rotta*.

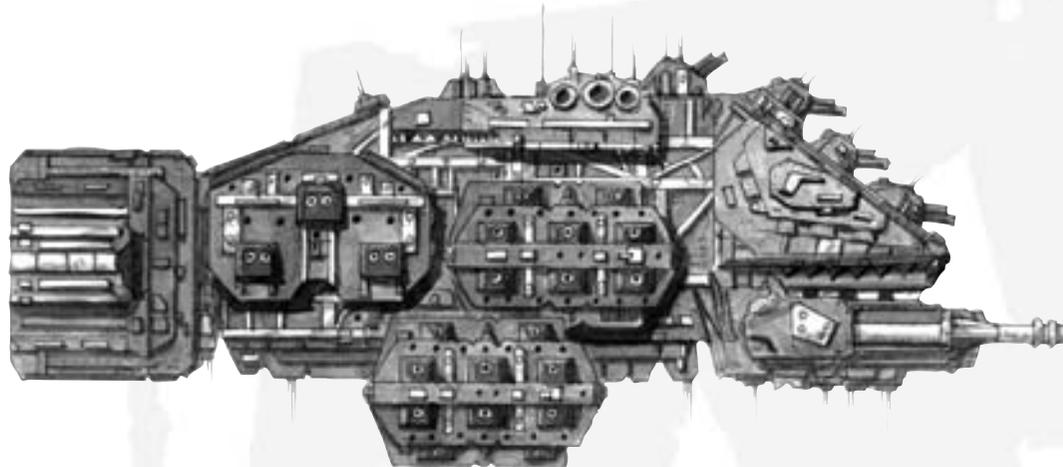
Dopo avere generato la Disciplina dei vostri vascelli, la *Vendetta di Gorbag* può scegliere di scambiare il suo valore con quello di un incrociatore Terror o Kill, per rappresentare il fatto che il suo comandante si circonda dei migliori Kapitani della flotta.

La *Vendetta di Gorbag* fu la nave da battaglia orko piu' attiva durante la Terza Guerra Armageddon, e partecipò alle invasioni di Chosin e Armageddon. Il vascello originale fu catturato da Gorbag in persona quando conquistò un incrociatore imperiale classe Dominator nel settore Gotico, asservendo l'equipaggio catturato per riarmarlo e per utilizzare i sistemi d'arma e di propulsione, trasformandolo nella *Vendetta di Gorbag*.

Questo vascello è ideale per gli assalti planetari grazie ai suoi vasti ponti di lancio che gli permettono di lanciare squadriglie di kaccia-bomma sulla superficie di un pianeta. Per qualunque altra nave orko, questa tattica sarebbe pura follia in quanto si troverebbe vulnerabile agli attacchi nemici, ma la semplice stazza e soprattutto la potenza di fuoco della *Vendetta di Gorbag* non risente troppo da queste minacce. La *Vendetta di Gorbag* rimase un costante elemento nella flotta che bombardava Armageddon durante tutto il corso della guerra.



NAVE DA BATTAGLIA ORKO SLAMBLASTA 295 pt



Come molte delle grandi navi orko, la *Slamblasta* è stata identificata per essere stata fabbricata partendo da relitti imperiali, nel caso della *Slamblasta* dall'incrociatore classe Gothic *Pallas Imperious*. Incapaci di regolare in modo convenevole il flusso di potenza richiesta dalle batterie laser della Gothic, i mekkanici responsabili della *Slamblasta* si sono serviti di sistemi di trasmissione per fabbricare due armi di questo tipo, ancora più grosse. La tecnologia orko, sappiamo **che è quella che è, e queste batterie sono molto più imponenti che potenti**, anche se la *Slamblasta* rimane un precursore per quei vascelli orki equipaggiati con batterie laser.

All'inizio della Terza Guerra Armageddon, la *Slamblasta* ha giocato un ruolo cruciale come parte dell'avanguardia avanzata alla testa della flotta Orko, dove la potenza delle sue batterie laser si è rivelata perfetta per distruggere le stazioni di sorveglianza, le difese orbitali e gli avamposti imperiali ai confini del sistema Armageddon.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
N.da batt./12	20cm	45°	2	5+/6+ prua	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Kannoni di prua		45 cm	1D6+6	Fronte	
Batterie Laser di prua		45 cm	2	Fronte	
Ponti di lancio dorsali		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D3+1	-	
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6+6	Sinistra	
Kannoni di dritta		30 cm	1D6+6	Destra	
Kannoni pezanti di sinistra		15 cm	6	Sinistra	
Kannoni pezanti di dritta		15 cm	6	Destra	

Nota: La *Slamblasta* può essere equipaggiata con bombardieri siluranti per +40 punti. A causa della sua costruzione, non può utilizzare l'ordine *Nuova Rotta*.

Dopo avere generato la Disciplina dei vostri vascelli, la *Slamblasta* può scegliere di scambiare il suo valore con quello di un inkrociatore Terror o Kill, per rappresentare il fatto che il suo comandante si circonda dei migliori Kapitani della flotta.

"Quando la cosa si trovo' a gittata, noi la riconoscemmo. Malgrado la grottesca parodia della Sua santa tecnologia che i Pelleverde avevano aggiunto alla sua superficie, noi l'avevamo riconosciuto, il nobile scafo della Asclepion sotto lo strato di rivetti, bulloni e armi rocambolesche. Tremavo al pensiero che alcuni dei suoi membri d'equipaggio potessero essere ancora vivi, lavorando sotto le fruste degli orki nella sala macchine o peggio ancora, che questa antica nave era stata soggiogata da questi bruti."

NAVE DA BATTAGLIA ORKO KROOLBOY 270 pt

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
N.da batt./12	20cm	45°	2	5+/6+ prua	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Kannoni di prua		45 cm	1D6+6	Fronte	
Kannoni pezanti di prua		15 cm	6	Fronte	
Ponti di lancio dorsali		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D3+1	-	
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6+2	Sinistra	
Kannoni di destra		30 cm	1D6+2	Destra	
Kannoni pezanti di sinistra		15 cm	6	Sinistra	
Kannoni pezanti di destra		15 cm	6	Destra	

Nota: La *Kroolboy* può essere equipaggiata con bombardieri siluranti per +40 punti. A causa della sua costruzione, non può utilizzare l'ordine *Nuova Rotta*.

Dopo avere generato la Disciplina dei vostri vascelli, la *Kroolboy* può scegliere di scambiare il suo valore con quello di un inkrociatore Terror o Kill, per rappresentare il fatto che il suo comandante si circonda dei migliori Capitani della flotta.

Avanti Tutta: La *Kroolboy* è equipaggiata con "Gigamotori" e può tirare 4D6 per determinare la distanza di movimento durante l'ordine Avanti Tutta, non solo 2D6 come per gli altri vascelli orki

La *Kroolboy* ha fama di avere tormentato a lungo Armageddon ben prima degli attacchi di Ghazghkull durante la Terza Guerra e partecipò a numerosi raids di pirati intorno al sistema. Che sia una coincidenza o il frutto di una strategia lungimirante, la *Kroolboy*, quando fu individuata dalla stazione di sorveglianza Mannheim, considerarono i raid compiuti da essa poco importanti in quanto si assumeva che fossero tipiche attività di pirateria, mentre invece era alla testa della *Waaagh!* in avvicinamento. Prima che i rapporti d'invasione su larga scala raggiungessero le altre stazioni, i comandanti della Mannheim avevano già pagato un caro prezzo per il loro errore.

Quando la *Waaagh!* si ritirò da Armageddon in seguito all'improvvisa scomparsa di Ghazghkull, la *Kroolboy* si diede nuovamente alla pirateria in diversi sistemi attorno al settore di Armageddon, recentemente è stata coinvolta nella guerra civile su Monglor.

"NAVI DA BATTAGLIA" DEGLI ORKI

All'inizio della Terza Guerra Armageddon, divenne rapidamente evidente che gli orki avevano iniziato a costruire vascelli di una stazza precedentemente mai vista. A differenza delle Rokke e degli Hulk che prima costituivano i loro principali vascelli di grande stazza, disponevano ormai di navi la cui taglia rivaleggiava con quella delle navi da battaglia imperiali.

Non aspettandosi simili vascelli, questi Inkrociatori da Combattimento classe Hammer, come furono denominati, inflissero pesanti perdite alla flotta Imperiale durante le prime settimane di guerra. Possedevano una resistenza tipicamente orkesca, aumentata da una potenza di fuoco considerevole che gli permettevano di combattere qualsiasi gruppo di combattimento attivo durante la difesa di Armageddon.

Questi vascelli sembravano essere costruiti partendo da relitti di inkrociatori e inkrociatori da combattimento imperiali in avaria. Le navi da battaglia

in quanto a esse possedevano dei sistemi incomprensibili per gli orki e degli elementi che non sono mai stati registrati sui suoi inkrociatori da Combattimento. Credendo che un conflitto di tale scala servisse solo a fornire nuove navi agli orki, l'alto comando della flotta adottò rapidamente una politica di distruzione dei vascelli irrimediabili.

Essendo pezzi di componenti assemblati alla rinfusa, questi inkrociatori da combattimento finirono solo con crescere in stazza e potenza di fuoco in seguito alle loro vittorie, che gli permettevano di recuperare dei nuovi sistemi d'equipaggiamento. All'insaputa degli stessi Orki, alcuni dei loro vascelli più antichi che raggiungevano proporzioni enormi, furono catalogati come navi da battaglia. Anche se troppo differenti le une dalle altre per essere raggruppate in una stessa classe, non meno di quattro vascelli di questo tipo fecero parlare di loro nella orkmada durante la Terza Guerra per Armageddon, ognuno dotato di un assortimento d'armi e di sistemi unici.

INKROCIATORE DA KOMBATTIMENTO ORKO CLASSE HAMMER 245 pt

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inkrociatore/10	20 cm	45°	2	5+/6+ prua	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Kannoni di prua		45 cm	1D6+6		Fronte
Cannone bombardamento di prua		30 cm	6		Fronte
O Ziluri di prua		30 cm	1D6+2		Fronte
Ponti di lancio dorsali		Kaccia-bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	1D3+1		-
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6+2		Sinistra
Kannoni di dritta		30 cm	1D6+2		Destra
Kannoni pezanti di sinistra		15 cm	6		Sinistra
Kannoni pezanti di dritta		15 cm	6		Destra

Nota: Un inkrociatore da combattimento classe Hammer può aumentare il suo valore di torrette da 2 a 3 per +10 punti. Può essere equipaggiato con siluri d'abbordaggio per +5 pt (Velocità 20cm Forza 1D6+2) e con bombardieri siluranti per +40 pt. A causa della sua costruzione, non può utilizzare l'ordine *Nuova Rotta*.

Disciplina: Dopo avere generato la Disciplina dei vostri vascelli, l'Hammer può scegliere di scambiare il suo valore con quello di un inkrociatore Terror o Kill, per rappresentare il fatto che il suo comandante si circonda dei migliori Kapitani della flotta.

Regole Speciali: I Ziluri di prua che si trovano di solito sugli Hammer erano stati originariamente concepiti per soddisfare l'ambizione demente del tiranno Uzog Strappa Braccia per avere sia siluri che artiglieria pesante sulla prua del suo vascello. La soluzione ingegnosa del Mekkaniko Garzog, consisteva nel collegare i relè degli acceleratori del cannone nova a dei grandi tubi di lancio capaci di scagliare siluri o proiettili esplosivi. Tuttavia, l'Hammer può lanciare siluri o utilizzare il suo cannone da bombardamento ma non nello stesso turno e i tubi devono essere ricaricati dopo ogni colpo, qualunque sia il modo di funzionamento utilizzato, bisogna effettuare l'ordine *Ricarica Supporti*. Garzog aveva avuto successo solo a metà e Uzog gli strappò solo un braccio!

La massa delle navi degli Orki che attaccarono Armageddon comprendeva vascelli di tutte le stazze e di vari tipi. Oltre ai famigliari inkrociatori Terror e Kill, un nuova classe di Inkrociatori da Combattimento, denominata Hammer, fu coinvolta in non meno di una quindicina di scontri. I rapporti imperiali indicarono che la maggior parte di questi Hammer erano costruiti su scafi di vascelli di linea imperiali, piu' precisamente quelli che erano armati di cannone nova.

L'Hammer rimane un vascello d'obbligo per i Signori della guerra orki che di solito lo utilizzano come nave ammiraglia, in particolare quelli dell'impero del Gran Despota Dregruk, che sembrava avere prodotto una vasta quantità di queste navi per la flotta d'invasione. L'elevato status dei komandanti dell'Hammer implica il fatto che siano equipaggiati con il migliore equipaggio e armi disponibili, cosa che li rende degli avversari temibili. L'elemento piu' preoccupante è la propensione degli Orki a riciclare rapidamente tutti i vascelli danneggiati e di fatto il numero delle navi classe Hammer sembra in continuo aumento poichè gli Orki entrano in possesso di numerosi relitti lasciati dagli scontri nel sistema.

“**M**a, piu' di tutto, mi addoloro per essere l'unico fra il mio equipaggio ad avere conosciuto i tesori che l'Asclepion nascondeva all'interno dei suoi confini d'acciaio, o almeno aveva nascosto prima della disfatta del coraggioso Capitano Alterias. Dopo essermi consultato con il mio capo d'armi, abbiamo capito che non avevamo nessuna speranza di recuperarla, e' quindi con il cuore pesante che ho dato l'ordine di puntare le nostre batterie sull'Asclepion e fare fuoco fino alla sua totale distruzione. Possa l'Imperatore perdonarci.”

LISTA DI FLOTTA WHAAGH! DEGLI ORKI, 3^a GUERRA ARMAGEDDON

Questa lista rappresenta una flotta orko che conduce o in preparazione di una Whaagh! e può essere utilizzata al posto della lista di flotta dei pirati orki del manuale di Battlefleet Gothic. Essa è particolarmente adatta a scenari di battaglie, in particolare gli assalti planetari e gli ingaggi di flotte, come quelle combattute durante la Terza Guerra per Armageddon.

SIGNORE DELLA GUERRA

Fino a un Signore della Guerra per ogni frazione di 500 punti.

La vostra flotta può avere uno o più Signori della Guerra, ognuno deve essere assegnato ad un vascello o a uno squadrone. Se la vostra flotta è di 500 pt o piu', deve includere almeno un Signore della Guerra per comandarla.

Signore della Guerra Orko 40 pt

I Signori della Guerra beneficiano di un rilancio. Possono acquistarne fino a due aggiuntivi, per il prezzo indicato qui sotto.

Un rilancio aggiuntivo 20 pt

Due rilanci aggiuntivi 40 pt

La nave del Signore della Guerra raddoppia il suo valore d'abbordaggio e può ricevere una seguente migliorie al costo indicato:

Artiglieri Maniaci. +35 pt

La nave può rilanciare i dadi per determinare la Potenza di Fuoco dei suoi Kannoni

Mekkanici Pazzi +25 pt

La nave può rilanciare i suoi dadi per riparare i colpi critici.

Kampo di Forza Zumizura. +25 pt

Il valore degli Scudi del vascello è aumentato di 1.

Truppa d'assalto in Mega Armatura . . . +15 pt

Bonus di +1 durante gli abbordaggi.

Ziluri Ratzati +20 pt

Il vascello può rilanciare i dadi che determinano la Forza delle sue salve di siluri.

Una flotta orko può includere al massimo 1 Signore della Guerra per frazione di 500 punti. Se la vostra flotta è di 500 punti, ne può avere uno solo, se è compresa tra 500 e 1000 punti, ne può avere due, ecc.

SPACE HULK

La vostra flotta può avere 1 Space Hulk per ogni frazione di 1500 punti.

Space Hulk. 600 pt

Una flotta orko può includere al massimo uno Space Hulk per ogni frazione di 1.500 punti. Se la vostra flotta è meno di 1.500 può includerne uno solo, se è compresa fra 1.500 e 2.000 punti, può includerne due, ecc. Ad ogni Space Hulk deve essere assegnato un Signore della Guerra per essere comandato.

NAVI DA BATTAGLIA & INKROCIATORI

Durante la Terza Guerra per Armageddon, quattro vascelli orki particolarmente mostruosi guadagnarono l'appellativo di nave da battaglia, anche se la concezione e la classe è totalmente sconosciuta agli orki, che chiamano queste navi come "inkrociatori da combattimento". La vostra flotta può includere uno dei vascelli della lista qui sotto ogni due inkrociatori

Slamblast* 295 pt

Vendetta di Gorbag* 310 pt

Deathdeala* 275 pt

Kroolboy* 270 pt

Inkrociatore da kombatt. classe Hammer 245 pt

**Questi quattro vascelli sono unici, nessuna flotta può avere più di un esemplare di ognuno. Potete tuttavia includerli tutti se la grandezza della vostra flotta ve lo permette.*

0-6 INKROCIATORI

La vostra flotta può avere fino a 6 inkrociatori

Inkrociatore Kill 155 pt

Inkrociatore Terror 185 pt

NAVI DI SCORTA

La vostra flotta può includere tutte le scorte che desiderate.

Nave d'attacco Onslaught 45 pt

Nave d'attacco Ravager 35 pt

Cannoniera Savage 40 pt

Nave ariete Brute 25 pt

ROKKE

La vostra flotta può includere tutte le navi di scorta che desiderate.

Rokke 80 pt

Le Rokke possono essere anche acquistate con i punti riservati alle difese planetarie negli scenari dove sono utilizzate. Possono essere raggruppate in squadroni di quattro al massimo, ma non possono essere mischiate con altri vascelli.

UNITA' DI SUPPORTO

I vascelli dotati di ponti di lancio possono lanciare sia kaccia-bomma che lance d'assalto. Gli inkrociatori Terror e Kill possono sostituire le loro batterie di prua con tubi lancia siluri senza alcun costo supplementare, che possono essere armati con siluri d'abbordaggio per +5 punti. Anche la Vendetta di Gorbag può essere equipaggiata allo stesso modo per il medesimo costo.

"E confermo con dispiacere che la minaccia pelle verde è ritornata ancora su Armageddon. Tre delle nostre stazioni di sorveglianza sono già state distrutte e mi è in questo momento impossibile localizzare la posizione degli orki, ma posso affermare con certezza che arriveranno e che saranno numerosi"

-Amiral Parol

L'urlo dei motori e il fischio del vento attorno alla cabina del suo Kaccia-bomma era musica per le orecchie di Krukfang. Con un largo ghigno stampato sulla sua faccia, effettuò una cabrata, godendo della pura potenza che scaturiva dalle vibrazioni della cloche nelle sue mani. Guardando attraverso il vetro rotto e graffiato, il suo cuore esultò alla vista del massacro sotto di lui. Campi e foreste in fiamme si stendevano fino all'orizzonte su questo mondo fertile, appiccate dagli Orki mentre avanzavano in cerca di battaglia.

I piani del Kapoguerra Gutspar avevano funzionato perfettamente. Mentre gli Spericolati radevano al suolo tutto sul loro cammino, gli eldar avevano tentato qualche contrattacco, senza successo. Accelerando al massimo, Krukfang fece picchiare il suo Kaccia-bomma per vedere meglio. I Feloci di Gutspar si stavano avvicinando ad un villaggio delle orecchie a punta, un piccolo insediamento di torri e cupole nel mezzo di una foresta abbattuta che costeggiava la vallata che stava sorvolando. I boschi erano sufficientemente radi per permettere alle buggy e ai karri korazzati di correre verso il loro obiettivo. Una parte della mente di Krukfang si lamentava perché le orecchie a punta non combattevano come dovevano. Alcuni ragatzi cavalcavano grosse lucertole attaccando prima di ritirarsi, non rimanendo a combattere come si doveva fare. Concluse tuttavia che un combattimento è un combattimento e se stai vincendo a chi interessa come combatti? Il suolo stava avvicinandosi rapidamente a Krukfang, e la coperta di foglie verdi era pericolosamente vicina. Krukfang non se ne curò: era il miglior pilota dei Feloci di Gutspar e anche il suo kaccia, il Defblasta. Continuando ad acquistare velocità, l'aereo iniziò a tremare attorno a lui, le ali vibravano nelle correnti ascensionali. Krukfang voleva attendere fino all'ultimo momento prima di tirare su il velivolo. La discesa vertiginosa continuava, il suo ghigno si trasformò prima in un riso soffocato, poi in un riso sguaiato e infine in un'una stridula risata come l'eccitazione della sua picchiata raggiungeva il suo cervello. Ora, si disse, ma lascio ancora passare qualche battito di cuore prima di tirare violentemente la cloche, deviando rudemente il velivolo da una traiettoria suicida. Il Defblasta lottava contro di lui e la sua risata si trasformò in un pazzesco ruggito quando il velivolo si mise a livello strappando foglie con le sue ali e lasciando una scia di fiamme al passaggio dei suoi motori. "Waaaaaaaaaaaaaaaaaagh!" urlava, sentendo a fatica la propria voce al di sopra del frastuono del velivolo.

Mentre sorvolava la cima degli alberi, Krukfang realizzò che qualcosa era cambiato. Aveva già effettuato qualche sortita sopra il villaggio delle orecchie a punta, per ammorbidarli un po', ma si rendeva conto che qualche cosa non andava. Salendo un centinaio di piedi per una migliore visuale, effettuò una virata a sinistra prima di lanciarsi in un attacco di passaggio. La sua esaltazione era per un momento sparita, poteva distinguere tra il fogliame, delle grandi forme negli spazi attorno al villaggio Eldar. Erano imponenti, anche viste dall'alto e Krukfang poteva vedere i loro lunghi cannoni puntare verso il bosco, nella direzione di arrivo di Gutspar. Attendendo un istante, Krukfang non sapeva più cosa fare. Come avevano fatto le orecchie a punta a costruire tre bunker così rapidamente dopo il suo attacco di ieri? Ottenne una risposta quando

uno dei bunker al suolo si mise a planare verso il bosco, la sua torretta ruotava per inquadrare obiettivi al momento nascosti.

Poi Krukfang comprese. Erano dei Karri korazzati! ed erano grandi, ancora più grandi dei kamion del Kulto e anche del Karro del Kapo! Degli squadroni di veicoli si tenevano dietro ai karri eldar, più piccoli ma non meno grandi di una buggy o di un kamion. Krukfang si rese allora conto che per osservare si stava spezzando il collo e decise di salire per vedere dov'erano il kapo e i suoi ragatzi. Non dovette attendere molto ma Krukfang non aveva alcun mezzo per potere avvertire del pericolo. Il pilota rise di gusto immaginandosi la faccia di Gutspar quando vedrà i suoi Spericolati fatti a pezzi dalle esplosioni. Tra gli alberi, nubi di fumo oleoso indicavano la posizione del Kulto. Picchiando un'altra volta, Krukfang distingueva anche le grosse sagome delle moto e delle buggy lanciate a tutta velocità sui sentieri tortuosi, ogni pilota cercava di sorpassare gli altri con audaci salti e sbandate. Dietro di loro dei karri korazzati traboccanti di orki sorridenti e urlanti che si tenevano aggrappati ad essi ad ogni sobbalzo causato da buche e brusche sterzate. Dei cingolati con cannoni li accompagnavano e facevano occasionalmente fuoco durante il tragitto abbattendo alberi o aprendo grossi crateri sul soffice suolo. Il suo cuore si riempì d'orgoglio alla vista di quello spettacolo e Krukfang cambiò di nuovo direzione per iniziare l'attacco alle orecchie a punta.

Quando effettuò un nuovo passaggio raso-terra sopra il villaggio, due veicoli aprirono il fuoco. Le loro strane armi puntarono in alto liberando quello che sembrava dei lunghi proiettili neri. Ma appena in vento li prese, si aprirono, scoprendo una sottile rete di filo di ferro, che si tese fino a quando non fu una vasta nebbia lucente che scendeva sugli alberi. Gli orki tentarono di evitare la nuvola, ma molti di loro non riuscirono ad evitarla e finirono invischiati nel mortale monofilamento. Poi, un improvviso lampo, il primo dei grossi carri eldar tirò. Un raggio d'energia partì verso il bosco e un istante dopo Krukfang vide passare i resti in fiamme di un cingolato, proiettati sopra gli alberi dalla deflagrazione, accendendo diversi piccoli incendi. In risposta, una mezza dozzina di bombe grot si fermarono sulla linea del bosco. Partì una salva assordante e i missili pilotati furono scagliati nel cielo con scie di fumo nero, i minuscoli piloti lottavano contro i loro proiettili per farli virare verso il villaggio degli orecchie a punta. Una delle bombe esplose in volo, scagliando detriti sulla testa del nemico, un'altra colpì il suo bersaglio senza esplodere, scivolando al suolo fino a formare una malgama di ferraglia e sangue ai piedi di un edificio eldar. Le altre esplosero nel mezzo della linea di carri eldar, perforando la loro corazza e scagliando pezzi di scafo ovunque. Krukfang spinse nuovamente in avanti la cloche, lanciando il Defblasta in una traiettoria d'attacco al suolo. Le parole di Gobstikk gli ritornarono allora in mente, da quando il mekkanico aveva insegnato al giovane orko come volare. Gli aveva consigliato lunghe e incontrollate raffiche. Guardando attraverso il mirino dipinto sul suo vetro, Krukfang agganciò una linea di moto a reazione sul fianco sinistro degli orki. "Mangiate kuesto!" urlò trionfante, spingendo il grosso bottone rosso posto in cima

all'asta di controllo. Non successe niente. "Accidenti a kueste koze!" sbraito, cercando con una mano sul sedile posteriore una grossa chiave inglese. Attese due volte alla striscia di munizioni che era sotto il suo sedile, prima di assestare con la chiave un deciso colpo. I kamion parlarono, rovesciando una grandine di proiettili sulle moto a reazione. Krukfang lanciò il suo apparecchio in zigzag audaci e il suo fuoco fece lo stesso, lasciando delle traccie tortuose sull'erba prima di falciare le sue due prime moto. La prima perse un alettone e si impennò verso il cielo prima di andare in stallo e schiantarsi brutalmente al suolo. La seconda prese fuoco si accappottò su se stessa e poi si fermò contro un tronco d'albero dove esplose in una palla di fuoco.

"Kuezo e' quello ke mi piace!" rise Krukfang ricordandosi subito che doveva lasciare il grilletto prima di terminare le munizioni. Del fuoco da terra era diretto verso di lui, raffiche di laser lo incrociavano come se gli artiglieri eldar tentassero intercettare la traiettoria che li portava verso di loro. Individuò una batteria di cannoni nel cortile di un edificio e arrotolò il suo Defblasta verso di essa, aprendo nuovamente fuoco. Proiettili penetrarono i muri e colpirono gli artiglieri dalle orecchie a punta che scapparono lontano dalle esplosioni. Krukfang devio la traiettoria d'attacco per riprendere rapidamente altitudine, per un nuovo passaggio.

Il fuoco dei cingolati si abbatteva ormai sugli edifici. I missili esplodono nelle strade, scagliando pietre bianche sulle eleganti case eldar. Raggi verdi e arancioni degli Zap cominciarono a scaturire dal Kulto in avvicinamento, colpendo i carri verdi e bianchi degli eldar. Krukfang vide un'altra bomba grot virare lungo un viale alberato prima di fracassarsi sul posteriore di un carro eldar, facendolo esplodere in un istante. La sua graziosa torretta fu scagliata in aria e i passeggeri uscivano dal rottame confusi e in stato shock: dei bersagli perfetti.

Dopo avere verificato la quantità di munizioni rimaste, Krukfang decise che aveva ancora abbastanza proiettili per un nuovo passaggio prima di ritornare alla sporca pista d'atterraggio che gli sgorbi avevano costruito un paio di giorni fa. Oggi era stato un bel giorno: con tanto fuoco e velocità. Orientando il Defblasta verso il relitto del trasporto eldar, un improvviso pensiero perturbò l'orko: ma da dove sono venute tutte queste orecchie a punta? Non potevano avere nascosto un carro così grande nel villaggio. Mentre rifletteva su questo nuovo problema, un movimento nella periferia della sua vista attirò la sua attenzione. Guardando a destra vide allora un'ombra uscire dalle nuvole sopra di lui. Arrivò su di lui rapidamente, molto rapidamente e Krukfang pensò che gli sarebbe piaciuto avere un velivolo così veloce. Ebbe appena il tempo di vedere delle raffiche d'energia blu partire verso la sua fusoliera. Cercò di schivarle, ma la salva seguente colpì i motori in pieno. Le fiamme avvilupparono all'istante il Defblasta, e le munizioni iniziarono a esplodere una dopo l'altra. Ignorando le bruciature, Krukfang ammirò il caccia eldar che l'aveva già superato. Poi realizzò.

"C'e' zembre qualcuno più rapido di te" si disse prima che il Defblasta esplodesse a terra proiettando il suo corpo fuori dalla carlinga.