

VASCELLI DEL SETTORE GOTICO



VASCELLI DEL SETTORE GOTICO

Questa sezione contiene diverse liste di flotte che vi permettono di mettere in piedi delle forze imperiali, rinnegate, eldar o orko. Rispettando le limitazioni imposte dalle liste, i vostri avversari e voi potrete selezionare delle flotte che saranno di potenza equivalente, equilibrando il gioco.

Ogni lista di flotta è divisa in diverse sezioni, descritte qui sotto:

Comandante di Flotta. La vostra flotta può essere diretta da un comandante, come un Ammiraglio Imperiale, un Signore del Caos, un Principe Pirata eldar o un Signore della Guerra Orko. Una flotta il cui valore in punti superi 750 **deve** essere diretta da un Comandante di Flotta. Quelle di valore inferiore possono esserlo ugualmente, ma non è obbligatorio. Le flotte del Caos possono scegliere dei Signori del Caos per comandare i vascelli che li compongono, inoltre le flotte orko possono integrare diversi Signori della Guerra. Queste diverse opzioni sono precisate nelle liste.

Rilanci di Comandanti di Flotta

I Comandanti di Flotta dispongono di un certo numero di rilanci (vedere la sezione riguardante in ogni lista). Ognuno di questi rilanci può essere utilizzato una sola volta per partita e permette di rilanciare un test di comando fallito per vascello o per squadrone della flotta. E' possibile utilizzare solo un rilancio alla volta, non potete quindi utilizzarne diversi per lo stesso test fallito. Se la nave ammiraglia del Comandante di Flotta subisce un colpo critico *Plancia Distrutta*, tutti i restanti rilanci del Comandante di Flotta sono persi per il resto della battaglia.

Navi di Linea. Questa sezione spiega quali sono le navi di linea alle quali avete accesso ed in quale quantità. Generalmente, il numero delle grosse navi di linea (come navi da battaglia, incrociatori pesanti del Caos e incrociatori da combattimento imperiali) dipende da quello degli incrociatori ordinari presenti nella vostra flotta. Ciò rappresenta il fatto che questi vascelli operano raramente da soli e combattono solo nelle flotte più grandi.

Scorte. Questa sezione presenta i diversi tipi di scorte alle quali avete accesso. Il loro numero non ha generalmente nessuna restrizione, anche se alcuni tipi sono limitati in certe liste.

Armi di Supporto. Questa sezione specifica i diversi tipi di armi di supporto disponibili ai vascelli della vostra flotta.

VALORI IN PUNTI

In *Battlefleet Gothic*, ogni tipo di vascello ha un valore in punti, che riflette la sua efficacia in termini di gioco. Più questo valore è elevato, più il vascello in questione è potente. Per esempio, un piccolo cacciatopediniere imperiale classe Cobra costa solo 30 punti, mentre un'imponente nave da battaglia del Caos classe *Desolator* vale 300 punti, che rappresenta dieci Cobra!

Taglia della partita

Per giocare una partita, i due giocatori si accordano generalmente sul numero di punti massimo che

comporranno le loro flotte. Per esempio, potete decidere di giocare con flotte da 1500 punti ciascuno. Una battaglia che comprende delle flotte di un valore compreso tra 500 e 1000 punti vi prenderà qualche ora, mentre degli scontri che implicano flotte da 1500 punti o più sarà molto più lunga. Se giocate con 3000 punti, vi prenderà una buona parte della giornata e se volete farle ancora più grandi, aspettatevi di andare a dormire molto tardi !

In certi scenari, le flotte non hanno valori uguali, o dispongono di vascelli aggiuntivi per un totale casuale. In questi casi, lo scenario fornisce le informazioni necessarie.

UTILIZZARE LE LISTE

Adesso che conoscete la taglia della battaglia che giocherete, potete cominciare a selezionare dei vascelli per costituire la vostra flotta. Sommate semplicemente il costo in punti fino a quando avrete raggiunto il limite fissato. Non potete superarlo e resterà spesso qualche punto non utilizzato. Ricordatevi che quando costituirte la vostra flotta di avere i modelli che rappresentino i vostri vascelli. Se volete optare per un incrociatore classe Gothic con due batterie laser, dovete avere il modello adeguato per rappresentarlo. Ciò permetterà ad ogni giocatore di ricordarsi esattamente come sono armati i vascelli ed evitare brutte sorprese durante la partita.

("Allora, vedi questo, è un cannone nova.")

Varianti di Classe

Vascelli di una stessa classe possono presentare delle varianti, come un armamento diverso. Per esempio, il Minotauro, un incrociatore classe Lunar, ha un cannone nova a prua, al posto dei siluri. Potete selezionare queste navi, ma il loro costo sarà più o meno elevato rispetto la versione standard. Come menzionato qui sopra, non dimenticate che l'armamento dei vascelli deve essere rappresentato sui vostri modelli.

COSTITUIRE UNA FLOTTA

Le scorte devono essere riunite in squadroni compresi fra due e sei vascelli. Le navi di scorta di uno stesso squadrone non devono essere necessariamente della stessa classe.

Gli incrociatori, gli incrociatori pesanti e gli incrociatori da battaglia possono essere riuniti in squadroni da due a quattro navi. Uno stesso squadrone può includere incrociatori di categoria diversa.

Gli incrociatori super pesanti e le navi da battaglia possono essere riuniti in squadroni di due o tre vascelli, ma non potete mischiare navi da battaglia e incrociatori super pesanti.

Giocare senza le Liste di Flotta

Le liste di flotta sono state realizzate al fine di permettere ai giocatori di costituire delle flotte di potenza equivalente. Ciò significa che giocatori che non si siano ancora incontrati come durante un torneo, abbiano la sicurezza di giocare una partita equilibrata.

Tuttavia, se giocate regolarmente con stessi avversari, potete decidere di scegliere delle flotte che ignorano certe o tutte le restrizioni imposte dalle liste. Per esempio, potete decidere di selezionare i vostri incrociatori da battaglia, super pesanti e pesanti senza essere obbligati ad includere a priori nella vostra lista un numero di incrociatori normalmente richiesti.

Abbiamo lavorato per dare alle flotte imperiali e rinnegate un carattere e metodi di combattimento propri. Tuttavia, poichè la maggior parte delle

navi del Chaos sono dei vecchi vascelli imperiali, non c'è ragione per la quale non possiate includere dei vascelli della lista del Chaos in una flotta imperiale e viceversa. Inoltre, se desiderate costituire una flotta pirata che rappresenti una alleanza tra diverse bande di corsari, potete semplicemente selezionare navi di scorta che trovate nelle quattro liste al fine di ottenere una ciurma di taglia gole imperiali, rinnegati, eldar e orki.

AL DI LA' DELLE REGOLE

Le regole di Battlefleet Gothic, gli scenari e le liste di flotta, sono concepite per aiutare i giocatori a ingaggiare battaglie con le immense navi spaziali. Non esitate a modificarle, a scrivere le vostre proprie regole per siluri a ricerca, a inventare un nuovo scenario, ecc. La rivista The Official Battlefleet Gothic (pubblicata solo in inglese) propone regolarmente numerose regole alternative, consigli tattici e altri aiuti al gioco.



NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE EMPEROR..... 345pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	15 cm	45°	4	5+	5
ARMAMENTO		PORTATA		FORZA	
Batterie artiglieria di sinistra	60 cm		6		Sinistra
Batterie artiglieria di dritta	60 cm		6		Destra
Ponte di lancio di sinistra	Furies: 30 cm Starhawks: 20 cm Sharks: 30 cm		4 squadriglie		–
Ponte di lancio di dritta	Furies: 30 cm Starhawks: 20 cm Sharks: 30 cm		4 squadriglie		–
Batterie artiglieria dorsale	60 cm		5		Sinistra/Fronte/Destra
Batterie artiglieria prua	60 cm		5		Sinistra/Fronte/Destra

Notes: La nave da battaglia classe Emperor è una nave lenta e massiccia. Non è possibile usare l'ordine speciale Nuova Rotta. Inoltre, questo tipo di nave sacrifica parte della sua corazzatura di prua per trasportare un gran numero di sensori ed antenne, conferendogli un bonus di +1 alla Disciplina del Comandante. Una nave classe Emperor può trasportare lance d'assalto Shark al costo di +5 punti.

Le navi da battaglia classe Emperor in servizio nel Settore Gotico sono tra le più vecchie navi della Flotta da Battaglia "Oscure". Lo scafo del *Diritto Divino* fu ritrovato dentro lo Space Hulk *Instillo Malefico*, dopo la sua cattura vicino al sistema Charos nel corso del 36° millennio. La maggior parte dei sistemi energetici fu ritrovato ancora funzionante dopo che la nave aveva trascorso dieci millenni alla deriva nel warp, indicando che la sua scomparsa sia avvenuta prima della grande crociata. La nave recuperata fu rimessa in servizio dai cantieri orbitali di Cypra Mundi e da allora, pattuglia senza interruzioni il Segmentum Obscurus. La costruzione della *Legatus Stygies* fu iniziata sul mondoghia Stygies nel sistema di Vulcanis intorno al trentesimo millennio. Lì rimase incompleta, in orbita attorno al pianeta, per più di due millenni, dopo che gli eretici avevano bloccato il pianeta e distrutto la maggior parte delle industrie e cantieri navali di Stygies. Si pensa che i lavori siano stati completati intorno al 32° millennio, ma a causa di due tempeste warp, di incidenti e di alcune incursioni del Caos, la partenza è avvenuta alla fine del millennio. Nonostante il difficile inizio, la *Legatus Stygies* è stata riconosciuta come la migliore nave che abbia servito nella Flotta Obscurus e con ottime motivazioni. La nave è sopravvissuta ad uno speronamento durante la battaglia Callavell, dove fu una delle poche navi scampate alla distruzione nel disastro d'Ulthanx e distrusse la Nave da Battaglia del Caos *Dolore Nero* a Arriva.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Legatus Stygies *Diritto Divino*

"O Dio Macchina, noi Timploriamo di posare il Tuo sguardo benevolo sul nostro vascello, d'inondare i suoi motori con il Tuo fuoco divino e di accordare la Tua protezione ai suoi generatori di scudi e al suo scafo corazzato. Noi Timploriamo di manifestare la Tua incommensurabile ira e vendetta attraverso le misteriose batterie laser, plasma e siluri. Noi Timploriamo d'investire questo scafo con il Tuo spirito e conferire vita nei suoi relè di potenza e condotti d'energia.

NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE RETRIBUTION 365pt



Le due navi da battaglia classe Retribution della Flotta del settore Gotico sono state costruite nei primi giorni dell'Imperium. La caratteristica prua corazzata e i multiugelli dei motori al plasma la individuano come nave costruita nei cantieri di Marte. Le informazioni più antiche sulla *Falco Sanguinario* sono andate perdute durante la battaglia di Merin, dove fu gravemente danneggiata da una salva di siluri. Nel corso dell'era dell'Apostasia, la *Falco Sanguinario* si ritrovò circondata dalle forze dell'Ammiraglio rinnegato Sehell che attaccò la base di Hydraphur. Ma dopo combattimenti eroici e battaglie epiche ruppe il contatto dagli squadroni di Sehell e arrivò a Cypra Mundi otto anni più tardi, dove fu inserita nella Flotta da Guerra Obscurus. La *Cardinale Boras* è conosciuta per aver guidato la sfortunata flotta d'esplorazione dei mercanti indipendenti di Ventunius verso la frangia esterna e fu una delle sole cinque navi che tornarono indietro. In seguito partecipò alle battaglie di Callavell, d'Arnot e di Korsk, dove il suo bombardamento portò alla capitolazione della ribellione del regime Ferro. La *Cardinale Boras* è una nave itinerante, infatti è stata assegnata alle flotte di diciotto settori differenti in quattro millenni. Infine fu assegnata alla flotta del settore Gotico quattrocento anni fa.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	20 cm	45°	4	6+ prua/5+	4
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI FUOCO	
Batterie artiglieria di sinistra		60cm	12	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		60 cm	12	Destra	
Batterie Laser dorsale		60 cm	3	Sinistra/Fronte/Destra	
Siluri di prua		Velocità 30 cm	9	Fronte	

Nota: Le navi della classe Retribution sono difficili da manovrare e non è possibile usare l'ordine speciale Nuova Rotta.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Falco Sanguinario

Cardinale Boras



INCROCIATORE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE MARS 270pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc. da Battaglia/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA		ARCO DI FUOCO
Ponte di lancio di sinistra		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm	2 squadriglie		–
Ponte di lancio di dritta		Furies: 30cm Starhawks: 20 cm	2 squadriglie		–
Batterie artiglieria di sinistra		45cm	6		Sinistra
Batterie artiglieria dritta		45 cm	6		Destra
Batterie laser dorsale		60 cm	2		Sinistra/Fronte/Destra
Cannone nova di prua		30 – 150 cm	1		Fronte

L'*Imperioso* è uno degli unici esemplari funzionanti di classe Mars. La produzione di questi vascelli fu discontinua per diciotto secoli prima dell'inizio della Guerra Gotica e il numero di navi in servizio è calato sensibilmente da allora. Ritenuta poco armata da molti capitani, l'incrociatore da battaglia classe Mars *Imperioso* guadagnò la gloria all'inizio della guerra durante un attacco a sorpresa sul mondo formicaio di Orar. Fin dall'inizio dell'ingaggio la *Imperioso* manovrò in modo da sferrare un devastante colpo all'incrociatore classe Slaughter *Senz'anima* con il suo cannone nova. Mentre la *Senz'anima* stava vacillando a causa del danno, una salva di batteria laser sparata dalla *Imperioso* fece esplodere il suo reattore plasma, annichilandola. Un'ondata di bombardieri Starhawk della *Imperioso* ridusse in avaria un altro incrociatore classe Slaughter che fu successivamente distrutto dalle difese orbitali di Orar, rompendo la retroguardia dell'attacco del Caos con perdite minime tra le forze imperiali. Il Capitano Compel Bast della *Imperioso* fu successivamente promosso ad Ammiraglio Solare per azioni eroiche della sua nave e il suo equipaggio.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA *Imperioso*

Nota: Dopo la battaglia d'Orar, L'Imperioso fu equipaggiata con una matrice di puntamento ivi recuperata che conferisce alle batterie artiglieria uno slittamento di una colonna a sinistra sulla Tabella Artiglieria per un costo aggiuntivo di +15 punti.

NOMI DELLE NAVI IMPERIALI

Le navi imperiali vengono battezzate seguendo una sorta di strana moda, dovuta ai loro diversi punti di provenienza. Le navi imperiali sono originate da quattro punti essenziali: alcune da relitti alla deriva o (molto spesso) nel warp, alcune costruite dai governatori planetari come parte dei tributi all'Imperium, alcune costruite presso le maggiori basi della Marine Imperiale

ed altre presso i mondi forgia dell'Adeptus Mechanicus. I Relitti recuperati (che sono molto richiesti per la loro tecnologia superiore) sono tradizionalmente battezzati dal capitano che li trova per primo e solitamente hanno nomi relativi al luogo di origine, la nave che li scopre o gli eventi del loro ritrovamento - infatti la nave da battaglia classe Emperor *Diritto Divino* fu battezzata dal Capitano Jacobus che aveva creduto che le visioni dell'Imperatore l'avessero guidato fino al Relitto. I governatori planetari hanno il diritto di battezzare le navi costruite presso i loro mondi,

normalmente sfruttando l'occasione per dare lustro al proprio nome dando vita a nomi come *Lord Daros*, *Archon Kort*, *Demiarch Vespasian*. Le navi costruite nei cantieri navali principali e nei mondi forgia ricevono un nome ereditario, precedentemente appartenuto a navi distrutte o perse nel warp per più di cinquanta anni (come la *Imperturbabile*, la *Giusta Furia* e la *Imperioso*), oppure ancora vengono battezzate in Alto Gotico in relazione al loro punto d'origine (come nel caso della *Cypra Probatii* e la *Legatus Stygies*).

INCROCIATORE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE OVERLORD . . 235pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Inc.da Battaglia/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie artiglieria di sinistra		60 cm	8	Sinistra	
Batterie artiglieria di dritta		60 cm	8	Destra	
Batterie laser dorsale		60 cm	2	Sinistra/Fronte/Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

Nota: Il numero delle torrette del Cypra Probatii può aumentare da 2 a 3 per un costo aggiuntivo di +10 punti.

Basato sul design dell'incrociatore da battaglia Acheron, l'incrociatore da battaglia classe Overlord fu realizzato per dotare la Flotta Imperiale di una nave di categoria incrociatore che possedesse l'armamento a lungo raggio di una nave da battaglia. A causa della difficoltà di trasmissione d'energia, la prua dell'Acheron fu sostituita con la prua standard degli incrociatori, corazzata e lancia siluri. Queste modifiche permisero di migliorare le batterie laser dorsali, portando la sua portata comparabile ad altre navi a lunga gittata. Solo le difficoltà di costruzione della classe Overlord limitarono il numero delle navi che servirono nella Flotta del Segmentum Obscurus, ogni vascello fu realizzato nei cantieri di *Cypra Mundi*. Tre navi servirono nella flotta di settore durante le Guerre Gotiche: la *Fiamma della Purezza*, la *Spada del Castigo* e la *Cypra Probatii*. La costruzione di quest'ultima fu terminata durante la guerra e giunse nel settore Gotico solamente dopo un lungo e pericoloso viaggio nel Warp. La *Fiamma della Purezza* e la *Spada del Castigo* combatterono insieme per la maggior parte della guerra, proteggendo importanti sistemi solari dalle incursioni delle navi del Caos.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Fiamma della Purezza

Cypra Probatii

Spada del Castigo



INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE LUNAR 180pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie laser di sinistra		30 cm	2	Sinistra	
Batterie laser di dritta		30 cm	2	Destra	
Batt. artiglieria di sinistra		30 cm	6	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta		30 cm	6	Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

Gli incrociatori classe Lunar formano l'ossatura della Flotta da Guerra Obscuras, più di seicento di queste navi hanno operato direttamente nel Segmentum, segno che hanno preso parte alla Guerra Gotica. La concezione semplice di questi vascelli assicura una grande robustezza e permette la loro costruzione sui mondi formicaio o industriali normalmente inadatti a fabbricare una nave di linea. Il caso più eclatante è senza dubbio la *Lord Daros*, che fu costruita sul mondo selvaggio d'Unloth. Le tribù primitive che vi vivevano furono convinte a scavare delle miniere per estrarre il minerale per offrirlo in sacrificio ai templi del cielo come stabilito dal Governatore Planetario. I metalli principali vennero così accumulati e inviati in orbita ogni equinozio primaverile. Alla fine dei vent'anni, le tribù furono ricompensate per i loro sforzi guardando una nuova stella attraversare il cielo mentre la *Lord Daros* lasciava il sistema per ricongiungersi alla Flotta da Guerra Obscuras.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Iron Duke Retribution Agrippa Minotaur Justicar Lord Daros

Nota: Le navi classe Lunar, Minotaur e Lord Daros, possono sostituire i siluri di prua con un cannone nova per un costo addizionale di +20 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE TYRANT 185pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batt. artiglieria di sinistra		45 cm	4	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta		45 cm	4	Destra	
Batt. artiglieria di sinistra		30 cm	6	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta		30 cm	6	Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

Alla fine del 38° millennio, il famoso Artigiano-Mago Hyus N'dai lavorò sulla tecnologia delle armi al plasma ad alta cadenza. L'incrociatore classe Tyrant, divenne molto popolare nei cantieri navali grazie alle sue batterie artiglieria al plasma ad alta cadenza capaci di sparare salve a una portata ben superiore a quelle delle batterie classiche. Ciò costituì una piccola rivoluzione, in quanto il segreto della fabbricazione delle armi a lunga gittata era stato perso dopo l'Era della Tecnologia. In pratica però, queste armi a lunga gittata non hanno la potenza necessaria per costituire una minaccia seria contro navi diverse dalle scorte. Due delle navi classe Tyrant assegnate alla flotta del Settore Gotico, la *Zealous* e la *Dominion*, ricevettero delle migliorie utilizzando armi recuperate da relitti delle navi del Caos. Queste modifiche resero la loro potenza di fuoco comparabile a quelle di un incrociatore da combattimento, facendole divenire delle avversarie temibili a lunga gittata.

VASCELLI FAMOSE DELLA GUERRA GOTICA

Lord Sylvanus Zealous Dominion Incendrius

Nota: La Zealous e la Dominion possono rimpiazzare le batterie artiglieria di portata 30 cm con batterie artiglieria con una portata di 45 cm ad un costo addizionale di +10 punti. La Zealous può inoltre rimpiazzare i siluri di prua con un cannone nova per +20 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE DOMINATOR 190pt



Gli incrociatori classe Dominator sono navi atipiche, costruiti originariamente per supportare la flotta negli scontri più grandi e negli assalti planetari. Fu concepita per tener lontano e usare il potente cannone nova per colpire il nemico a lunga distanza. La classe Dominator è la più comune nella Flotta del Segmento Ultima che del Segmento Obscurus, poichè sono realizzate per la maggior parte nel cantiere navale di Kar Duniash. Le sole navi classe Dominator che hanno servito nel Settore Gotico dall'inizio della guerra Gotica furono *Martello della Giustizia*, sotto il comando del Capitano Grenfeld. Nelle esercitazioni non aveva brillato mentre il suo passato non era stato particolarmente glorioso, la *Martello della Giustizia* partecipò a tutta la guerra con vigore e risoluzione ad ogni opportunità. La potenza in qualche modo ingombrante del Cannone Nova fu abilmente sfruttata dal Capitano Grenfeld durante il blocco di Port Maw e il raid su Alios. Effettivamente, durante il corso della guerra, molte altre navi sostituirono, durante i lavori di manutenzione, i loro armamenti di prua con un cannone nova.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batt. artiglieria di sinistra		30 cm	12	Sinistra	
Batt. artiglieria di dritta		30 cm	12	Destra	
Cannone Nova di Prua		30 - 150 cm	1	Fronte	

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Martello della Giustizia

Nota: La Martello della Giustizia fu in origine realizzata con batteria artiglieria portata 45 cm (ma forza 6), rimpiazzate successivamente con batterie a corta gittata ma più potenti. Potete optare per l'originale versione di questo vascello, con una riduzione del costo di -5 punti.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE GOTHIC 180pt



Gli incrociatori classe Gothic sono molto comuni in tutto l'Imperium, con molte navi in servizio nelle flotte di ogni settore. E' una nave potente, la classe trasporta più batterie laser di ogni altro incrociatore imperiale del settore Gotico, rendendolo un avversario pericoloso per navi nemiche di ogni stazza. Tuttavia, nel corso della guerra è risultato evidente che può operare con successo solo insieme ad altri vascelli, dopo i due incontri tra la *Furia Rigorosa* con l'incrociatore pesante del *Caos Spada Insanguinata*. In entrambi i casi la *Furia Rigorosa* fuggì a malapena soffrendo pesanti danni colpendo solo una manciata di volte il vascello nemico. Le batterie laser sono efficaci quando possono danneggiare una nave avversaria abbastanza velocemente nei duelli. Il Capitano Hodge della *Furia Rigorosa*, cambiò le tattiche, unendo navi classe Gothic con scorte ed altri incrociatori. Allora, inganggiarono il nemico al traverso, mentre il resto dello squadrone l'accerchiò attaccandolo da tutti i lati. Fu un ottimo uso delle batterie laser che abbattono gli scudi permettendo alle altre navi di attaccare, impedendogli di scappare. Con la nuova tattica, la Gothic dette un grande contributo alle sorti della guerra distruggendo finalmente gli incrociatori del *Caos Odio Stridente* e *Glorioso Bagno di Sangue*.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO	
Batterie laser di sinistra		30 cm	4	Sinistra	
Batterie laser di dritta		30 cm	4	Destra	
Siluri di prua		30 cm	6	Fronte	

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Invincibile Ira dell'Imperatore Furia Rigorosa Spada di Orion



INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE DICTATOR 220pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/8	20 cm	45°	2	6+ prua/5+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Ponte di lancio di sinistra	Furies: 30cm Starhawks: 20cm	2 squadriglie		-
Ponte di lancio di dritta	Furies: 30cm Starhawks: 20cm	2 squadriglie		-
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	6		Sinistra
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	6		Destra
Siluri di prua	30cm	6		Fronte

Gli incrociatori classe Dictator sono costruiti a partire dallo scafo della classe Lunar, ma le batterie laser sono state sostituite da ponti di lancio per velivoli d'attacco. Queste modifiche furono effettuate per dar modo alla flotta di poter inviare in orbita bassa un grande numero di velivoli atmosferici, come i caccia Thunderbolt e i bombardieri Marauder, per effettuare missioni di supporto alle operazioni di terra. Comunque, successivi miglioramenti sui sistemi di comunicazione e stoccaggio aumentarono la capacità della Dictator di lanciare velivoli d'attacco a lungo raggio. Furono sempre più equipaggiate con caccia e bombardieri classe Fury e Starhawk a lungo raggio e utilizzate come vascelli di supporto alla flotta e navi da pattuglia indipendenti in tutto il Settore. Una sola Dictator con una manciata di fregate costituisce una forza estremamente flessibile contro i pirati oppure contro pianeti ostili colpendoli con ondate di velivoli d'attacco. Una nota particolare per la *Rhadamantine*, di concerto con la pattuglia Skargul, ella ottenne spettacolari vittorie contro i pirati del sottosettore d'Orar. Nel corso della Guerra Gotica, gli incrociatori classe Dictator si sono rivelati di inestimabile valore per la scorta dei convogli attraverso le regioni infestate dalle forze del Caos. Vista la necessità di velivoli d'attacco, molti Lunar danneggiati furono riconvertiti in Dictator. Alla fine della guerra, altri sette incrociatori Dictator erano in servizio, compensando la perdita della *Rhadamantine* e della *Archon Kort*, ad opera della flotta di Abbadon.

NAVI FAMOSE DELLA GUERRA GOTICA

Archon Kort Fortitude Rhadamanthine

INCROCIATORE LEGGERO IMPERIALE CLASSE DAUNTLESS 110pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	25 cm	90°	1	5+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Batt. artiglieria di sinistra	30 cm	4		Sinistra
Batt. artiglieria di dritta	30 cm	4		Destra
Batterie laser di prua	30cm	3		Fronte

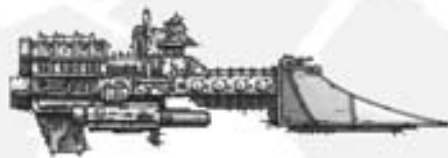
Gli incrociatori leggeri classe Dauntless rappresentano la onnipresenza della Flotta Imperiale in tutta la galassia. Un incrociatore leggero è equipaggiato con sufficiente potenza di fuoco da opporsi egregiamente alle scorte, grazie alle grandi riserve d'energia e magazzini che le consentono di operare lontano dalle basi per diversi mesi. La Dauntless è una classe molto stimata, veloce e manovrabile come una fregata ma ha una potente batteria laser di prua. Durante le Guerre Gotiche, gli incrociatori *Uziel* e *Barone Surtur* furono i primi a rilevare la flotta del Signore della Guerra Khuzor vicino all'ammasso Formosa, ciò permise all'ammiraglio Sartus d'attaccare il nemico impreparato.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Abdiel Uziel Vigilant Barone Surtur Havock Guardian

Nota: Propulsori migliorati (+1D6cm quando viene dato l'ordine speciale Avanti Tutta). La Vigilant e la Havok possono rimpiazzare la batteria laser dorsale con siluri forza 6 senza costo addizionale.

FREGATA IMPERIALE CLASSE SWORD 35pt



La venerabile fregata classe Sword ha servito nella Flotta da Guerra Obscuras per migliaia d'anni. Ogni parte di questa nave è stata provata e testata in innumerevoli scontri. Sia le batterie artiglieria che le torrette hanno un eccezionale livello di efficacia, pari a 82%. Di semplice costruzione, i suoi motori al plasma hanno ispirato la realizzazione di numerose altre navi e può essere utilizzata da personale con poca esperienza. Una classica nave di scorta sotto ogni aspetto, poche navi da battaglia combattono senza avere almeno un paio di Sword che gli proteggono la poppa contro i cacciatorpedinieri ed i bombardieri nemici.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	25 cm	90°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA		ARCO DI TIRO
Batterie artiglieria		30 cm	4		Sx/Fronte/Dx

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Squadrone Blu Squadrone Rosso Squadrone Omega

FREGATA IMPERIALE CLASSE FIRESTORM 40pt



Le fregate di classe Firestorm costituiscono un'innovazione relativamente recente dentro la Flotte da Guerra Obscuras. Il progetto fu creato nello sforzo di bilanciare la manovrabilità delle fregate con la forza delle batterie laser. La Firestorm è stata realizzata partendo dallo scafo di una fregata classe Sword, la variazione più grande è stata la riconfigurazione del sistema laser centrale per convogliare parte dell'energia verso la batteria laser di prua. Solo cinque squadroni di Firestorms hanno combattuto nelle Guerre Gotiche ed erano surclassati numericamente in molti scontri, poiché non c'erano rinforzi disponibili. L'azione più eclatante fu eseguita da un paio di Firestorms dello squadrone ORO durante la battaglia di Veras. Le due fregate intercettarono un gruppo di fregate Infidel che stavano attaccando l'*Intolleranza*, una nave da battaglia classe Emperor. Tre fregate Infidel furono distrutte contro una Firestorm solamente, permettendo all'*Intolleranza* di lanciare ventiquattro bombardieri contro la *Dolore Eterno*, una nave da battaglia del Caos classe Desolator.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	25cm	90°	1	5+	2
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA		ARCO DI TIRO
Batterie laser		30 cm	1		Fronte
Batterie artiglieria		30 cm	2		Sx/Fronte/Dx

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Pattuglia Erinyes Squadrone Lexus Pattuglia Costa Barbarus



CACCIATORPEDINIERE IMPERIALE CLASSE COBRA 30pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	30 cm	90°	1	4+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Siluri di prua		30 cm	2	Fronte
Batterie artiglieria		30 cm	1	Sx/Fronte/Dx

Le fregate classe Cobra rappresentano una parte importante della flotta da guerra Obscuras, la loro flessibilità fa di questi vascelli perfetti per le operazioni di ricognizione, di pattugliamento e di raids. La caratteristica migliore della Cobra è la sua velocità molto elevata, che la rende capace di sopravvivere alle navi piccole e veloci dei pirati. Nel Settore Gotico, la pattuglia Skargul del Capitano Walker ha dimostrato questo concetto con la distruzione di settanta navi pirate in venti mesi dall'inizio della guerra Gotica.

Nota: Il 24° Squadrone Cacciatorpediniere (il Widowmakers) fu equipaggiato con un sensore a lungo raggio sperimentale. Questo permette di raddoppiare il bonus di Disciplina per la vicinanza del nemico da +1 a +2 (Esempio: quando il nemico ha effettuato un ordine speciale), in questo caso le Cobra perdono le batterie artiglieria.

TRASPORTO IMPERIALE punti: speciale

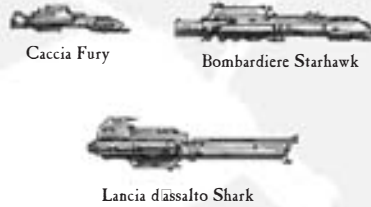


TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15cm	45°	1	4+
ARMAMENTO		PORTATA	FORZA	ARCO DI TIRO
Batterie artiglieria dorsale		15cm	2	Sx/Fronte/Dx

Centinaia, forse migliaia, di trasporti hanno preso parte alla Guerra Gotica. La maggior parte delle navi erano adibite al trasporto dei materiali di guerra nei sistemi sotto embargo, altri per il trasporto delle provviste e parti di ricambio per la flotta, formando all'occorrenza basi temporanee di riparazione in sistemi isolati. L'equipaggio di queste piccole navi, nonostante non fosse stato addestrato alla guerra, lottò valorosamente contro probabilità spesso impossibili e pagò un pesante tributo di sangue per i suoi sforzi. Molti mercantili sono equipaggiati con qualche armamento per proteggersi dai pirati e altri raziatori, ma senza decenti sensori, controllo di fuoco e ufficiali esperti, le possibilità di colpire il nemico sono minime. Una eccezione fu la *Figlio di John*, un mercantile classe Tarask che partecipò ad un convoglio verso Port Maw all'inizio della guerra. Quando il convoglio fu attaccato dall'incrociatore del Chaos classe Slaughter, passato attraverso lo schermo di navi di scorta, la *Figlio di John* ingaggiò la nave nemica in un combattimento ravvicinato, riuscendo a distrarlo per il tempo necessario a far scappare le altre navi del convoglio. Le sue misere armi spararono per l'ultima volta, la nave imperiale fu distrutta, ma il suo eroismo e sacrificio portarono un raggio di luce negli oscuri giorni che seguirono.

Nota: I trasporti non sono equipaggiati con i potenti motori di cui sono dotate le navi da guerra. I trasporti utilizzano l'ordine Avanti Tutta sommando solo +3D6cm alla loro velocità. Inoltre riducono di un punto il valore di comando assegnato con il d6, facendo così oscillare tale valore tra 5 e 8, invece che tra 6 e 9. Il costo è indicato come speciale perché i trasporti vengono utilizzati come obiettivi in alcuni scenari e missioni o come nave incendiaria nello schieramento delle difese planetarie.

VELIVOLI D'ATTACCO IMPERIALI punti: speciale



Caccia Fury

Bombardiere Starhawk

Lancia d'assalto Shark

La Flotta Imperiale ha sempre impiegato una varietà impressionante di velivoli leggeri a bordo dei suoi vascelli. Dai trasporti truppa e materiali, ai semplici trasporti postali, oppure esploratori o corrieri per documenti, dai bombardieri ai caccia, praticamente tutte le navi possiedono una serie di velivoli ottenuti da dozzine di mondi diversi, addirittura costruiti artigianalmente a bordo delle navi stesse. Ciò nonostante i velivoli d'attacco sono suddivisi per capacità similari in grandi sottocategorie. I caccia di classe Fury, sono realizzati per essere veloci e manovrabili e sono dotati di molti propulsori e reattori. L'equipaggio dei Fury varia da due a quattro e solitamente è armato con banchi laser anteriori e baie di lancio per missili. I bombardieri di classe Starhawk sono velivoli grandi e lenti che trasportano un grande carico di bombe al plasma e missili perforanti adatti a distruggere le navi nemiche. Gli Starhawk hanno un equipaggio numeroso, la maggior parte del quale si occupa della difesa ravvicinata del bombardiere. Gli lance d'assalto di classe Shark sono realizzate con un motore centrale ed un compartimento corazzato nel quale vengono trasportate le truppe da sbarco. Sulla prua sono dotate di gangi magnetici e batterie a fusione capaci di perforare lo scafo di un vascello. Appena la breccia è stata aperta, le truppe da sbarco sciamano all'interno e attaccano dall'interno le sue difese.

VELIVOLI D'ATTACCO	PORTATA
Caccia Fury	30cm
Bombardiere Starhawk	20cm
Lancia d'assalto Shark	30cm

Nota: I velivoli d'attacco sono imbarcati in navi più grandi e non hanno un valore in punti separato.

LISTA DELLA FLOTTA DEL SEGMENTUM OBSCURUS

COMANDANTE DELLA FLOTTA

0-1 Ammiraglio

Potete includere un Ammiraglio nella flotta, deve essere assegnato ad una nave modificando la Disciplina con i valori indicati qui sotto. Una flotta con più di 750 punti deve includere un ammiraglio.

- Viceammiraglio (Cd 8) 50 pt
- Ammiraglio (Cd 9) 100 pt
- Amiraglio di Settore (Cd 10) 150 pt



Gli ammiragli hanno un rilancio incluso nel loro costo. Se volete averne altri dovete acquistarli al costo sottoindicato:

- Un rilancio supplementare 25 punti
- Due rilanci supplementare 75 punti
- Tre rilanci supplementari 150 punti

NAVI DI LINEA

Navi da Battaglia

Potete includere una nave da battaglia nella vostra flotta ogni tre incrociatori o incrociatori da battaglia.

- Nave da Battaglia classe Retribution 365 pt
- Nave da Battaglia classe Emperor 345 pt

Incrociatori da Battaglia

Potete includere nella vostra flotta un incrociatore da battaglia ogni due incrociatori.

- Incrociatore da Battaglia classe Mars ... 270 pt
- Incrociatore da Battaglia classe Overlord. 235 pt

0-12 Incrociatori

- Incrociatore classe Dictator 220 pt
- Incrociatore classe Dominator. 190 pt
- Incrociatore classe Tyrant 185 pt
- Incrociatore classe Lunar 180 pt
- Incrociatore classe Gothic 180 pt
- Incrociatore leggero classe Dauntless ... 110 pt

SCORTE

Potete includere tutte le navi di scorta che volete all'interno della vostra flotta.

- Fregate classe Firestorm 40 punti
- Fregate classe Sword 35 punti
- Cacciatorpediniere classe Cobra 30 punti



VELIVOLI D'ATTACCO E SILURI

Ogni nave con ponti di lancio può scegliere di lanciare una combinazione di Fury e di Starhawk. Una Nave da Battaglia classe Emperor può essere equipaggiata con lance d'assalto Shark ad un costo addizionale di +5 punti. Le navi dotate di tubi per siluri sono equipaggiate con siluri ordinari.