

CORSARI ELDAR IN BATTLEFLEET GOTIC



La razza degli Eldar è molto antica e le loro navi sono tra le più sofisticate della galassia. Inoltre gli ufficiali e gli equipaggi sono più abili e addestrati di qualsiasi altra razza capace di viaggi spaziali.

Le navi Eldar si muovono sfruttando l'energia stellare che viene catturata dalle loro vele solari. La quantità di energia accumulata e quindi la distanza che possono percorrere, dipende da come sono orientate rispetto alla stella più vicina. Queste navi sono aggraziate ed estremamente manovrabili permettendo loro di sfrecciare veloci, lanciare un attacco e quindi fuggire via prima che il nemico, più lento, abbia qualche possibilità di reagire. Le navi Eldar sono protette da campi olografici che distorcono i sensori di puntamento nemici rendendole molto difficili da colpire anche se non offrono un'effettiva protezione fisica. Comunque gli attacchi che riescono a passare le difese Eldar causano danni ingenti a tali sofisticati ma fragili vascelli.

Come razza, gli Eldar sono razziatori altamente specializzati. Essi usano rapidi attacchi mordi e fuggi per eliminare gruppi isolati di nemici, sfruttando le loro grandi velocità e manovrabilità per colpire dove sono più deboli. Comunque se il nemico è in grado di opporre sufficiente resistenza, le navi Eldar non sono abbastanza resistenti per sopportare furiosi bombardamenti di qualsiasi flotta nemica. Per questo, la migliore tattica contro un attacco Eldar è rappresentata nella forza del numero e in una compatta difesa.

DISCIPLINA ELDAR

Tutte le navi Eldar hanno un +1 sul punteggio generato a pagina 10 dalla tabella della Disciplina, garantendo loro un valore di Disciplina compreso tra 7 e 10.

Grazie al loro particolare sistema di propulsione, gli Eldar non possono utilizzare i seguenti ordini speciali: *Avanti Tutta, Indietro Tutta, Nuova Rotta*

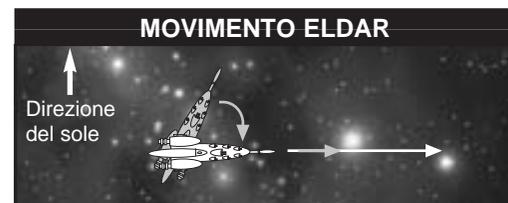
MOVIMENTO ELDAR

Le seguenti regole di movimento sostituiscono le normali regole di movimento per le navi Eldar. Considerate tali modifiche solo per gli Eldar. Le navi Eldar si muovono nella loro Fase di Movimento e nella loro Fase di Supporto. Nota che non possono muoversi nella Fase di Supporto del turno avversario.

Prima che una nave Eldar muova, può virare di 360° in ogni direzione. Essa, può sempre virare prima di muovere, quindi rimane rivolta verso la direzione scelta fino al prossimo movimento.

Dopo aver ruotato la nave, occupiamoci della velocità massima che può sostenere. Tale velocità dipende da come la nave stessa è rivolta rispetto la direzione del sole. Tutte le navi Eldar hanno tre velocità (per esempio 10/20/30). Il primo è usato se il sole è nell'arco di fuoco di prua della nave; il secondo è usato se il sole è nell'arco di fuoco di poppa; il terzo è usato se il sole è nell'arco di fuoco laterale (dritta o sinistra). Se la direzione del sole rimane esattamente tra due archi di fuoco allora il giocatore può scegliere quale velocità utilizzare.

Le navi Eldar non hanno una distanza minima di movimento. Muovono da zero alla massima velocità permessa dalla direzione del sole. Dopo la loro rotazione iniziale, non possono effettuare ulteriori rotazioni mentre muovono.



Una nave di Scorta classe Hellebore ha Velocità 10/20/30. All'inizio del suo movimento, vira nella direzione mostrata, in modo da catturare il vento solare nel proprio arco di fuoco sinistro. Questo le fa avere una velocità di 30cm. Può quindi muovere in linea retta di 30cm.

Come già detto, gli Eldar muovono due volte per turno. Il secondo movimento è effettuato nella fase di supporto dopo che ogni segnalino di supporto ha mosso, ma a parte questo si applicano tutte le regole descritte prima.

Segnalini d'Impatto e Accumulatori Gravitazionali

Gli Eldar sono soggetti agli effetti dei Segnalini d'Impatto nello stesso modo in cui lo sono le navi delle altre razze senza scudi - subiscono un punto danno con 6+ su un D6 e riducono il movimento di 5cm per questo turno. Gli accumulatori gravitazionali permettono agli Eldar di virare attorno ad un pianeta durante il normale movimento in linea retta; la nave, quindi, può effettuare una rotazione "gratuita" verso il pianeta alla fine del movimento (non ci sono ulteriori benefici all'inizio del movimento della nave Eldar).

Campi Olografici

Contro attacchi che usano la Tabella Artiglieria, i Campi Olografici causano uno slittamento di colonna verso destra che è cumulativo con qualsiasi altro slittamento dovuto ai Segnalini d'Impatto o distanza del nemico. Contro qualsiasi altra forma di attacco (Batterie Laser, Siluri, ecc.), tira per colpire la nave Eldar normalmente, ma il giocatore Eldar può effettuare un tiro salvezza grazie ai suoi Campi Olografici:

D6	RISULTATO
1	Colpito! La nave Eldar subisce un danno
2-6	Mancato! Metti un Segnalino d'Impatto a contatto con la nave Eldar

Nota: i campi olografici non proteggono dai danni derivati dall'attraversamento dei Segnalini d'Impatto, navi esplose e fenomeni celesti. Tali campi funzionano contro attacchi dei supporti "mordi e fuggi", speronamenti, abordaggi e cannone nova.

Danni Critici Eldar

Qualsiasi colpo inflitto ad una nave Eldar causerà un danno critico con 4+ su un D6 invece che con 6. Lanciate 2D6 sulla tabella dei Colpi Critici Eldar invece che sulla tabella tandard.

ARMI ELДАР

Le navi Eldar montano tre principali sistemi d'armamento, descritti di seguito.

Laser a Impulsi

I Laser a Impulsi proiettano intense raffiche di raggi laser. Questi contano come Batterie Laser, e colpiscono col 4+ senza tenere conto del valore di corazza nemico. Comunque, se un colpo di Laser a Impulsi colpisce, potete continuare a colpire fino a che non venga fallito un tiro per colpire o totalizzate un totale di 3 colpi andati a segno.

Batterie d'Artiglieria

Le batterie d'artiglieria Eldar sono armi a corta gittata che scatenano un torrente di fuoco. Tali batterie impiegano avanzati sistemi di puntamento che le rendono molto accurate in qualsiasi angolo di attacco. Per rappresentare l'accuratezza delle batterie Eldar, si considera che trattino tutti i bersagli in Avvicinamento quando si consulta la Tabella Artiglieria, senza considerare il reale assetto del nemico. A parte questo si applicano tutte le normali regole.

Siluri

I siluri Eldar impiegano sofisticati sistemi di puntamento interferometrici per rendersi virtualmente invisibili finché non arriva il momento di attaccare. Per rappresentare questo, le torrette difensive nemiche colpiscono i siluri Eldar solo con il 6+ anziché del consueto 4+ su un D6.

Inoltre, grazie ai loro accurati sensori, potete ripetere il tiro per colpire per ogni siluro che manca il bersaglio al primo tentativo.

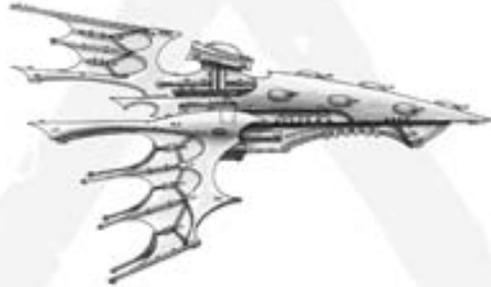
"...Ripeto, qui e' la Imperturbabile che richiede assistenza a qualsiasi vascello Imperiale nelle vicinanze di Picus VI. I motori e le armi sono danneggiati, incendi su 12 ponti... Abbiamo subito un'imboscata da vascelli Eldar alieni nel campo di asteroidi 2.3 ore standard fa. I diavoli potrebbero usarci come esca adesso... avvicinarsi con cautela... Ripeto, qui e' la Imperturbabile che richiede assistenza..."

Comunicazione effettuata durante l'Offensiva Picus

TABELLA DEI DANNI CRITICI ELДАР

2D6	DANNO EXTRA	RISULTATO
2	+0	Circuito infinito danneggiato. Il circuito infinito della nave che supporta il controllo e le comunicazioni interne è stato danneggiato dal colpo. La disciplina della nave è ridotta di 1 finché il danno non viene riparato.
3	+0	Armamento ventrale danneggiato. L'armamento ventrale è disattivato dal colpo e non può essere utilizzato finché il danno non viene riparato.
4	+0	Armamento di prua danneggiato. La prua della nave è squarciata. L'armamento corrispondente non può essere utilizzato finché non viene riparato.
5	+0	Alberatura troncata. I sistemi che consentono alla nave di cambiare l'angolazione delle vele solari e virare agilmente sono compromessi dal danno. Finché il danno non viene riparato, la nave può virare al massimo di 90° prima di muovere.
6	+0	Vela di maestra trinciata. La vela solare di maestra presenta un danno superficiale che riduce la sua capacità di raccogliere energia. Ognuna delle tre velocità della nave è ridotta di 5cm finché il danno non viene riparato.
7	+0	Superstruttura danneggiata. Il danno squarcia la nave causando una piccola breccia. Ulteriori tensioni strutturali possono incrementare il danno. Finché il danno non viene riparato, lancia un dado per ogni volta che la nave vira più di 45°. Con un risultato di 1, la nave subisce un'ulteriore punto struttura di danno.
8	+0	Vela di maestra stracciata. Le celle solari della vela di maestra sono squarciate in brandelli dal colpo. La nave non può muovere nella Fase di Supporto finché il danno non viene riparato.
9	+1	Circuito infinito frantumato. La fragile matrice cristallina del circuito infinito è in frantumi. La Disciplina della nave è ridotta di 3. Questo danno non può essere riparato.
10	+0	Generatori dei campi olografici. I generatori dei campi olografici sono distrutti. La nave non può più usufruire dei benefici dati dai campi olografici. Questo danno non può essere riparato.
11	+1D3	Breccia nello scafo. Un'enorme squarcio si crea nello scafo della nave, causando ingenti perdite tra l'equipaggio.
12	+1D6	Collasso delle paratie. I piloni portanti della nave iniziano a cedere. Prega solo che qualche parte della nave rimanga intatta!

INCROCIATORE ELДАР CLASSE SHADOW. 210pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	10/20/25	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Siluri ventrali		30cm	4		Fronte
Batterie Artiglieria di prua		30cm	12		Fronte

L'incrociatore classe Shadow è la tipica nave di linea Eldar. Le sue multiple vele solari le permettono grandi velocità e monovrabilità, ed è in grado di superare anche le Navi di Scorta delle altre razze. Il più infame incrociatore classe Shadow combattente nel settore Gotico fu la *Stella Nera* ritenuta responsabile della perdita di diverse navi principali imperiali e di ingenti quantità di merci imperiali. La *Stella Nera* evitò la distruzione per l'intera Guerra Gotica e continuò a condurre attacchi dalle profondità della nebulosa Graildark fino ad oggi. La *Fhianna Rethol* è ricordata per esser stata la prima nave Eldar catturata relativamente intatta. Comunque, mentre il relitto stava per essere studiato alla Stazione Argante, una piccola flotta di Navi di Scorta Eldar irruppe. Facendosi strada attraverso le poche navi da difesa del sistema, gli Eldar lanciarono molti siluri al vascello attraccato annichilendolo completamente, prima di ritirarsi ad alta velocità.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Stella Nera *Figlio di Khaine* *Re Celeste* *Biga di Mathurir*
Fhianna Rethol *Artiglio Splendente*

INCROCIATORE ELДАР CLASSE ECLIPSE. 250pt



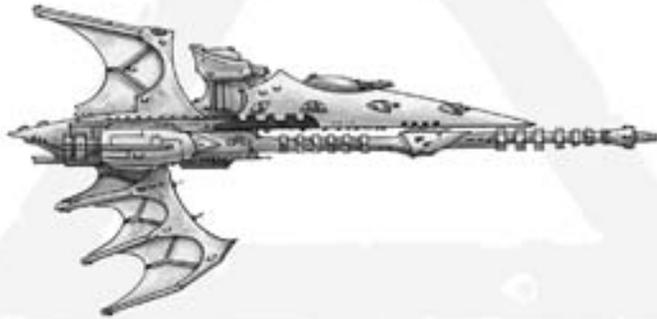
TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/6	10/20/25	Speciale	Campi Olog.	4+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Ponti di lancio ventrali		Darkstar: 30cm Eagle: 20cm	4 squadroni		-
Laser a Impulsi di prua		30cm	2		Fronte

La classe Eclipse rappresenta la più evidente classe di navi d'attacco "porta-aerei" del Settore Gotico. Mentre la maggior parte di navi come la classe Eclipse devono mantenere considerevoli distanze dal nemico, incrementando il tempo necessario a caccia e bombardieri per ingaggiare il nemico, la classe Eclipse può lanciare i suoi caccia Darkstar ed i bombardieri Eagle entro brevi distanze dal bersaglio e quindi ritirarsi grazie alla grande velocità e manovrabilità. Unisci a questo la straordinaria efficienza di una nave d'attacco Eldar e potrete capire perché gli incrociatori classe Eclipse erano l'incubo dei comandanti di convoglio imperiali nel Settore Gotico. In particolare la *Morte Stellare* causò la distruzione di almeno quattordici convogli. La *Morte Stellare* venne successivamente catturata ed eliminata dalle fregate della pattuglia Skargul quando un fortunato danno da siluro distrusse i campi olografici Eldar, dopo tre giorni di ostinata caccia nella nebulosa Graildark. La *Guerriero Silenzioso* ottenne maggiore successo nella zona di Port Maw dopo l'Attacco Walpurgis, durante il quale il suo equipaggio di pirati abbordò e catturò la *Vigilante*, che era alla stazione spaziale per scortare diversi trasporti della Legione Penale verso la Guardia Imperiale combattente su Letha. I pirati Eldar costrinsero il capitano della *Vigilante* a trasmettere il segnale di via libera, quindi i trasporti senza difese lasciarono l'atmosfera del pianeta per il rendezvous, furono distrutti senza pietà dai bombardieri Eldar decollati dai ponti di lancio della *Guerriero Silenzioso*.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Guerriero Silenzioso *Prescelto di Asuryan* *Morte Stellare* *Dono di Eliarenath*

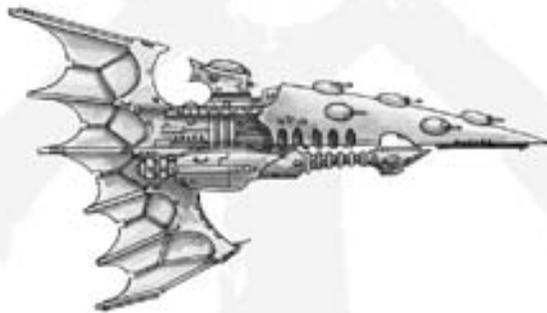
FREGATA ELDAR CLASSE HELLEBORE. 75pt



La nave di Scorta più pesantemente armata dell'intero settore Gotico, la classe Hellebore rappresenta pienamente le idee e la supremazia tecnologica Eldar. Anche se non è in grado di sostenere gravi danni, monta abbastanza armi da esser l'equivalente Eldar di un incrociatore leggero imperiale e da infliggere orrendi danni alle navi più grandi. Quando organizzate in squadroni, le navi classe Hellebore, sono una letale combinazione di velocità, manovrabilità e potenza di fuoco, unendo la capacità a lungo raggio dei lancia-siluri con la solida potenza di fuoco del Laser a Impulsi e della Batterie d'artiglieria. Le Hellebore eccellono negli attacchi a sorpresa, capaci di rompere la formazione nemica con i loro siluri e quindi attaccare in forze qualsiasi nave isolatasi dal gruppo. Questa tattica si è rivelata vincente in molte occasioni durante le incursioni imperiali nella nebulosa Graildark. Fu infatti uno squadrone composto da tre fregate Hellebore a ridurre a un relitto la *Fortitude* e a danneggiare la *Spada di Orion* durante la vana Offensiva Picus negli ultimi anni della Guerra Gotica.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Laser a Impulsi di prua		30cm	1	Fronte
Siluri ventrali		30cm	2	Fronte
Batterie artiglieria di prua		30cm	1	Fronte

FREGATA ELDAR CLASSE ACONITE. 65pt

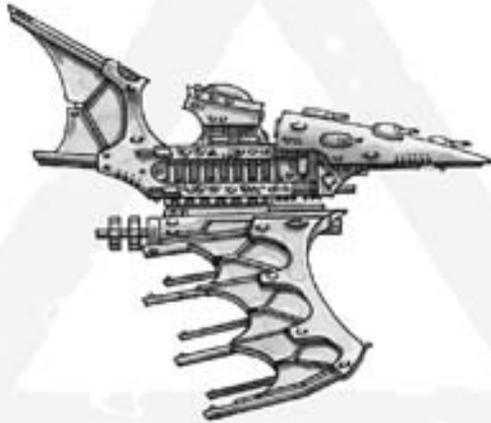


Le fregate classe Aconite usano la migliore tecnologia laser Eldar, che conferisce loro una potenza di fuoco inimmaginabile per la loro dimensione. Normalmente organizzate in squadroni da tre o quattro navi, possono scatenare una scarica di fuoco che eguaglia quella prodotta dalle batterie d'artiglieria di una Nave da Battaglia - e quindi ritirarsi prima che il nemico possa aprire il fuoco su di loro. In particolare, le Aconite usualmente sfruttano la propria grande manovrabilità per raggiungere la poppa delle navi più grandi dove non possono subire attacchi da quest'ultime. Se le navi di Scorta nemiche cambiano rotta per ingaggiare le Aconite, queste possono muovere rapidamente via dal pericolo per attaccare in altre zone. Questa tattica fu impiegata regolarmente durante il corso della Guerra Gotica, e fu responsabile della distruzione di almeno tre navi principali imperiali e diversi vascelli del Caos, inclusa la *Empio Dominio*.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie artiglieria di prua		30cm	5	Fronte

"Avremmo dovuto sterminarti prima che tu potessi inquinare le stelle con la tua presenza"
Lord Ombra Arain.

CACCIATORPEDINIERE ELДАР CLASSE NIGHTSHADE..... 40pt



La grande forza delle cacciatorpediniere classe Nightshade è l'abilità con cui lanciano salve di siluri a distanza ravvicinata per poi eludere agilmente gli attacchi nemici. I siluri Eldar possiedono un'acquisizione del bersaglio altamente sensibile e sistemi per il controllo dell'impatto, inoltre sono spesso armati con testate neutroniche o vortex. L'Adeptus Mechanicus teorizzò che tali siluri possedevano un potenziale distruttivo almeno doppio rispetto ai siluri plasma standard imperiali. Quando questo potente sistema d'arma è montato su rapide navi, come le Nightshade, allora si ottiene un'arma che può virtualmente distruggere qualsiasi bersaglio. Questo fu ampiamente dimostrato durante l'attacco su Naxos, quando la corazzata caotica *Furia Dannata* venne danneggiata da tre salve di siluri sparate in sequenza da uno squadrone di tre Nightshade, nonostante la protezione di molte altre navi caotiche.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri ventrali		30cm	2	Fronte
Batterie artiglieria di prua		30cm	1	Fronte

CACCIATORPEDINIERE ELДАР CLASSE HEMLOCK..... 40pt



La classe Hemlock è particolare per il semplice design. Quest'ultimo consiste in un Laser a Impulsi, sistema propulsivo e poco più. L'Ammiraglio Groove descrisse così la classe Hemlock : "...più un'arma mobile che una nave stellare vera e propria". Con la potenza necessaria per la propulsione e il Laser a Impulsi, pur considerando l'avanzata tecnologia, la classe Hemlock probabilmente non è che in grado di generare le condizioni ambientali interne stabili, sufficienti per manovrare la nave e far fuoco con il Laser a Impulsi. Questo fatto le rende molto vulnerabili specialmente negli abbordaggi da parte del nemico sempre che riesca ad avvicinarsi abbastanza da abbordarle.

Note: Una nave classe Hemlock non può effettuare azioni di abbordaggio. Qualsiasi nave che abborda una nave classe Hemlock guadagna un +1 oltre qualsiasi altro modificatore.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15/20/30	Speciale	Campi Olog.	4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Laser a Impulsi		30cm	1	Fronte

"E' più facile catturare la luce stellare che portare gli Eldar alla battaglia"
Detto navale.

VELIVOLI D'ATTACCO ELДАР. pt: speciale



Caccia Darkstar



Bombardiere Eagle

VELIVOLO D'ATTACCO	VELOCITA'
Darkstar	30cm
Eagle	20cm

Proprio come le loro navi stellari, i vascelli d'attacco degli Eldar beneficiano largamente della tecnologia di questa antica razza e delle capacità dei loro equipaggi. I caccia Eldar Darkstar sono i più sofisticati intercettori che ci siano. Non solo sono agili ed estremamente veloci (utilizzano una sorta di smorzamento inerziale che consente loro di virare sul posto) ma i loro sistemi energetici cristallini garantiscono una autonomia operativa maggiore rispetto agli altri caccia. Questo significa che in uno scontro di vascelli minori, anche se i Darkstar non hanno la meglio sul nemico, possono riuscire a farlo ritirare per mancanza di munizioni e carburante. I bombardieri Eagle beneficiano di una versione modificata dei generatori di campi olografici presente sulle navi stellari più grandi, disegnata per distorcere la loro immagine sensoriale alle corte distanze. I bombardieri Eagle spesso montano testate soniche ad alto potenziale, che non solo sono molto precise sul bersaglio, ma anche capaci di annihilare la più spessa corazza. In combinazione, i velivoli d'attacco Eldar sono composti da efficacissimi bombardieri, protetti dai più efficienti intercettori del settore Gotico. Non sono riportati attacchi di pirati Eldar che impiegassero lance d'assalto nel settore Gotico.

Regole Speciali: Quando un caccia Eldar rimuove un'altro segnalino di supporto muovendosi sopra, tirate un dado: con un risultato di 4+ non rimuovete il caccia Eldar. Nota: un caccia può rimuovere un solo segnalino nemico per Fase di Supporto. Contro altri supporti che hanno la stessa abilità è possibile che né l'uno né l'altro vengano rimossi. Se questo accade, al turno seguente possono muoversi liberamente o tentare di rimuovere il segnalino avversario. Le torrette difensive hanno bisogno di un 6, anziché del 4+, per colpire i bombardieri Eldar. Potete lanciare di nuovo il dado per determinare quanti attacchi effettua un bombardiere se il primo risultato non vi soddisfa. Siete obbligati ad accettare il secondo tiro.

LISTA DELLA FLOTTA ELДАР DEL SETTORE GOTICO

COMANDANTE DI FLOTTA

0-1 Principe Pirata

Potete includere un Principe Pirata nella vostra flotta, egli deve essere assegnato ad una nave che somma un +2 al proprio valore di Disciplina fino ad un massimo di 10. Se la flotta supera i 750 punti, allora deve essere incluso un Principe Pirata per comandarla.

Principe Pirata (D +2) 100pt

Potete acquistare dei rilanci per il Principe Pirata al costo qui indicato.

- Un rilancio 25pt
- Due rilanci 50pt
- Tre rilanci 100pt

NAVI DI LINEA

0-12 Incrociatori

- Incrociatore classe Eclipse 250pt
- Incrociatore classe Shadow 210pt

SCORTE

La vostra flotta può avere un qualsiasi numero di Navi di Scorta.

- Fregata di classe Hellebore 75pt
- Fregata di classe Aconite 65pt
- Cacciatorp. di classe Hemlock 40pt
- Cacciatorp. di classe Nightshade 40pt

ARMI DI SUPPORTO

Ogni nave con ponti di lancio può scegliere di avere una qualsiasi combinazione di Caccia Darkstar e bombardieri Eagle. Le navi armate con tubi dei siluri sono armate con i siluri Eldar.

“Voi primitivi vi credete i padroni delle stelle ma non avete concezione di quello di cui parlate. Sapete appena comandare il vostro stesso rozzo corpo, così come potete credere di soggiogare interi mondi?

Attribuito al Principe Morvael dei Corsari della Bianca Fiamma risposta all'ordine di arrendersi alle forze Imperiali nella Battaglia di Lithore.