

I PIRATI ORKI IN BATTLEFLEET GOTHIC

Gli orki non sono la razza più abile nei viaggi stellari. I loro vascelli sono generalmente degli ammassi di ruggine in cattive condizioni e mantenuti in funzione dagli sforzi combinati dei Mekkanici orki e dei loro schiavi sgorbi. Gli Orki, fanno largamente uso di navi abbandonate e i loro vascelli sono spesso degli Space Hulk riadattati, provvidenzialmente emersi dal Warp vicino ad uno dei loro mondi. Gli attacchi dei pirati orki sono diretti e brutali: le loro navi puntano dritto verso il loro bersaglio mentre le loro armi sparano in tutte le direzioni. Sfortunatamente, le navi degli orki sono armate pesantemente rispetto alla loro taglia e questo rende la loro tattica molto più difficile da combattere contrariamente a quello che si possa pensare.

REGOLE SPECIALI DEGLI ORKI

Disciplina

Anche se gli orki affrontano il combattimento spaziale con l'entusiasmo da loro riservato a qualunque forma di violenza, la natura tecnica di questo tipo di conflitto sfugge spesso alle loro minuscole capacità intellettuali. In termini di gioco, causa a tutte le loro navi una riduzione di -1 alla Disciplina, il cui valore varierà quindi fra 5 e 8.

Avanti Tutta

Una cosa che gli orki non hanno bisogno di farsi ripetere è andare veloci. Le loro navi, generalmente, sono dotate di una quantità mostruosa di motori, di propulsori e reattori (anch'essi mostruosi), azionati da un grosso bottone rosso situato nella cabina di pilotaggio.

Di conseguenza, gli orki non devono effettuare un test di Comando per utilizzare l'ordine *Avanti Tutta*. Tuttavia, i motori degli orki sono nettamente meno perfezionati e con una peggiore manutenzione rispetto a quelli delle altre razze, per questo motivo avanzano solo di 2D6cm supplementari invece che dei 4D6cm abituali.

Abbordaggio

Gli orki sono degli avversari pericolosi in corpo a corpo e si dimostrano particolarmente efficaci durante gli abbordaggi, dove la loro forza brutale e la loro resistenza si esprime pienamente con effetti devastanti. Per rappresentare la loro celebre brutalità, ricevono un bonus di +1 durante le azioni d'abbordaggio.

ARMAMENTO ORKO

Le armi montate sulle navi degli orki si limitano nella maggior parte dei casi a lancia-missili e cannoni rustici ma efficaci, ai quali occasionalmente si aggiungono delle armi recuperate dai relitti delle loro vittime o dagli Space Hulks. La loro efficacia varia da un tiro all'altro, poichè potrebbero, nel frattempo, incepparsi, essere riparate o migliorate nel corso del combattimento.

Kannoni

Le batterie d'artiglieria delle navi orki sono chiamate Kannoni. Dispongono di una Potenza di Fuoco variabile determinata ogni volta che aprono il fuoco. Il tiro di dadi appropriato ed i suoi eventuali modificatori sono indicati nelle caratteristiche di ogni nave.

Ziluri

Come tutte le loro armi, i siluri orko hanno un'efficacia variabile. La Forza di una salva di Ziluri orko è determinata a caso ogni volta che viene lanciata, il numero di dadi da tirare è indicato nelle caratteristiche della nave. Gli squadroni delle navi degli orki non possono combinare i loro siluri per formare una salva più grossa.

Kannoni Pezanti

Oltre ai loro Kannoni, gli orki montano spesso sulle loro navi delle grosse armi, dotate di una gittata limitata, capaci di distruggere facilmente un vascello nemico.

I Kannoni Pezanti tirano i dadi per colpire nello stesso modo delle batterie d'artiglieria ordinarie, ma non devono slittare le colonne a causa della gittata. Ogni colpo di un Kannoni Pezante non infligge uno ma due Punti Danno.

Kaccia-Bomma

I velivoli d'attacco orko sono conosciuti come Kaccia-Bomma e ricoprono sia il ruolo d'intercettori che di bombardieri. Equipaggiati con fusori e razzi per gli attacchi a corta gittata, non esitano a prendersela allegramente con altri velivoli d'attacco oppure con incrociatori più grossi. A causa di questo approccio ibrido al combattimento, sono considerati come caccia ordinari in grado di attaccare, allo stesso modo dei bombardieri, anche i vascelli. Tuttavia, contro una nave ogni squadriglia effettua solo 1D3 di tiri invece che 1D6 abituali.

Lo spettacolo che offriva il ponte della nave orko era caotico. Detriti e gocce di sangue rosso vivo piombavano attraverso i compartimenti prima di precipitare contro i portelli stagni. Il Kapoguerra scosse la testa per riprendere i sensi e gridare agli schiavi sgorbi e agli orki di stare pronti. Attraverso spessi oblo' rinforzati, poteva distinguere una serie di lampi luminosi che indicavano la posizione dei ragazzi del Chaos che bombardavano la sua nave. I mekkanici si dibattevano in mezzo ad una foresta di cavi, impreccando e urlando ma la "zedia di controllo" era sempre nera e silenziosa. Non e' grave penso' Urluk il nemico sapeva dove erano loro e lui sapeva dove era il nemico. Colpi' la zcatola che parla del suo trono, azionando la leva e fu' vagamente sorpreso sentirla gracchiare: c'era ancora quindi qualche cosa che funzionava nella nave. Chiamo' le gli artiglieri dei Kannoni ottenendo una risposta dopo il terzo urlo, gli ordino' di tenersi pronti poi passo' alla sala macchine gridando di virare a destra. Dopo un attimo le stelle cominciarono a muoversi dall'altro lato degli oblo' blindati, la nave fu colpita nuovamente. Delle lingue di fuoco arancioni oscuravano gli astri, il vascello tremava e vacillava, poi del fuoco uscì dal pannello di controllo, pruciando gravemente uno dei mekkanici, Ufluk ignoro' il pandemonio e sbatte' il pugno sul grosso bottone rosso che ornava il bracciolo del suo trono. Un istante piu' tardi, tutto quello che non era legato o che non si aggrappava fu mandaton nel posteriore del ponte e la nave fu proiettata in avanti. Gli incendi che si potevano vederè dagli oblo' sparirono all'indietro e loro si lanciarono attraverso il maelstrom. Una delle navi del Chaos si avvicinava a vista d'occhio e Urluk senti' il ponte fremere quando la batteria anteriore aprì il fuoco e causava numerose esplosioni sul suo scafo.

L'orko accenno' un sorriso rivelando le sue zanne ingallite, quando realizzo' che poteva tentare uno speronamento.

INKROCIATORE ORKO KILL 155pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/10	20 cm	45°	1	6+ prua/ 5+ fianco/ 4+ retro	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO	
Kannoni Pezanti di sinistra		15 cm	4	Sinistra	
Kannoni di sinistra		30 cm	1D6	Sinistra	
Kannoni Pezanti di dritta		15 cm	4	Destra	
Kannoni di dritta		30 cm	1D6	Destra	
Kannoni Pezanti di prua		15 cm	6	Fronte	
Kannoni di prua		45 cm	1D6+2	Fronte	

Le navi pesanti da guerra degli orki erano il terrore dei vascelli mercantili del Settore Gotico, anche in tempi di pace e la guerra non fece che rinforzare la loro presenza, in gran parte a causa del numero impressionante di relitti che gli orki riuscirono a recuperare in seguito a battaglie fra i caotici e gli imperiali. La configurazione più comune degli inkrociatori orki è dotata di un numero impressionante d'armi e di cannoni, essenzialmente raggruppati in potenti batterie di prua. Un solo inkrociatore orko, chiamato *Macellaio* dal servizio di ricognizione della flotta imperiale, fu identificato con certezza come attivo durante la Guerra Gotica, ma anche altri potrebbero essere stati "camuffati" dalle modifiche costanti che subiscono le navi degli orki. Il *Butcher* attaccò sei convogli nel settore di Quinrox, distruggendo un totale di quindici trasporti di vitale necessità alle forze imperiali, sette scorte e l'inkrociatore *Admiral Lenox*. Viene attribuita al *Macellaio*, anche la razzia della stazione spaziale Bralutha e fuggito prima che giungessero i rinforzi.

VASCELLI FAMOSI DELLA GUERRA GOTICA

Macellaio

Nota: Un Inkrociatore Orko Kill può rimpiazzare la sua batteria di Kannoni Pezanti di prua per dei Ziluri (Velocità 30 cm, Forza 1D6+2) senza costi supplementari. Se è dotato di Ziluri, un Inkrociatore Kill può essere equipaggiato con siluri d'abbordaggio (Velocità 20 cm, Forza 1D6+2) per un costo di +5 punti.



Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
 Noi zi va, noi zi va, nel kozmo,
 Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
 Noi zi va, noi zi va, nell'infinito

Noi zi va, noi zi va, noi zi va,
 Noi zi va, non zi za dofe ma zi va.

Canto spaziale degli orki,
 intonato su uno Space Hulk in partenza.

INKROCIATORE ORKO TERROR 185pt



TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Incrociatore/10	20cm	45°	1	6+ prua/ 5+ fianco/ 4+ retro	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA		A. DI TIRO
Kannoni di sinistra		30cm	1D6		Sinistra
Ponti di lancio sinistra		Kaccia-Bomma: 25cm Lance d'assalto: 30cm	2		-
Kannoni di dritta		30cm	1D6		Destra
Ponti di lancio dritta		Kaccia-Bomma: 25cm Lance d'assalto : 30cm	2		-
Kannoni di prua		45 cm	1D6+2		Fronte
Kannoni Pezanti di prua		15 cm	6		Fronte

Variante dell'Incrociatore ordinario, le navi orko "Terror" furono originariamente associate ai raids lanciati contro gli avanposti poco protetti e le stazioni radar del Conglomerato del Ciclope. Gli Orki, inviano nubi di velivoli d'attacco servendosi di questa nave madre soprattutto per rifornirsi e riarmarsi. La maggior parte degli Inkrociatori "Terror" sembrano costruiti con relitti, poichè è molto facile per gli orki realizzare dei ponti di lancio: è sufficiente fare dei grossi buchi! Gli Inkrociatori "Terror" trasportano miriadi di navicelle d'assalto e Kaccia-Bomma: questi ultimi non sono equipaggiati solo per occuparsi delle armi ausiliarie nemiche ma anche con bombe e missili capaci di danneggiare un vascello da guerra. Le navicelle d'assalto degli orki sono dei semplici scafi dotati di motori posteriori e di un solido rostro anteriore. Assomigliano più a dei siluri d'abbordaggio che ai velivoli raffinati disponibili alle altre razze. Un esempio tipico della brutalità degli orki è l'attacco su Mirrobel, una piccola base di rifornimento utilizzata dalle pattuglie interstellari. Due Inkrociatori "Terror" emersero ai bordi del sistema, accompagnati da una mezza dozzina di scorte. Dopo essere entrati nell'orbita di Mirrobel, iniziarono a lanciare diverse ondate di navicelle d'assalto piene di guerrieri orki. Mentre la base cadeva nelle loro mani, una pattuglia di riconoscimento composta dall'Abdiel e dall'Uziel, due incrociatori leggeri classe Dauntless e da quattro fregate classe Firestorm apparvero nelle vicinanze e nella speranza di contrastare l'assalto, attaccarono i due Inkrociatori "Terror". Anche se le navicelle d'assalto erano al momento occupate sulla superficie di Mirrobel, la potenza di fuoco degli Inkrociatori fu sufficiente a respingere la pattuglia, l'Azziel si ritirò in avaria e una fregata fu distrutta.

Nota: Un Inkrociatore "Terror" può sostituire gratuitamente la sua batteria di Kannoni Pezanti di prua per dei Ziluri (Velocità 30cm, Forza 1D6+2). Se è dotato di Ziluri, un Inkrociatore "Terror" può essere equipaggiato con siluri d'abbordaggio (Velocità 20 cm, Forza 1D6+2) per un costo aggiuntivo di +5 punti.

NAVE D'ATTACCO ORKO ONSLAUGHT 45pt



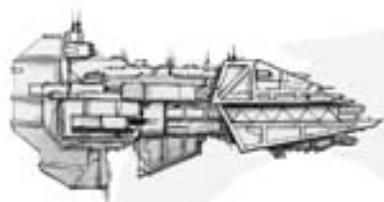
TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	45°	1	6+ prua/4+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA		A. DI TIRO
Kannoni		30cm	1D6+1		Fronte

La nave d'attacco Onslaught, difficile da manovrare e scarsamente armata ha una corazza posteriore e laterale ridicola. Di fatto è utilizzabile solo per attacchi frontali. Tuttavia, la sua solida prua la protegge durante l'avvicinamento e le batterie multiple possono liberare una pioggia di fuoco, l'Ammiraglio Sartus a bordo della *Lartes*, lo scoprì a sue spese. Come tutti i vascelli d'attacco orko, l'Onslaught sono in grado di atterrare e possono trasportare una banda da guerra di orki al completo con veicoli e artiglieria durante un assalto planetario.

"Mi sarebbe difficile immaginare una flotta più disperata, più inefficace e soprattutto più brutta."

L'Ammiraglio Sartus a Platea

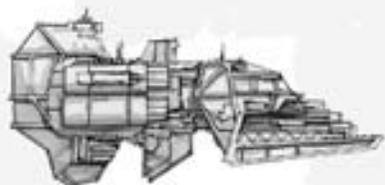
CANNONIERA ORKO SAVAGE 40pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	45°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO	
Kannoni Pezanti	15 cm	4	Fronte	

Ancora più estreme delle Onslaught nel loro approccio al combattimento, le cannoniere orko chiamate Savage sono dotate unicamente di batterie pesanti anteriori a corta gittata. Può essere possibile che le Savage non siano altro che delle Onslaught modificate, o vice-versa. La razza degli orki viene considerata imbattibile nell'arte del recupero e dell'improvvisazione, è quindi probabile che queste due supposizioni abbiano un fondo di verità. In combattimento aperto, le Savage sono meno pericolose delle Onslaught poiché avendo una corta hanno gittata, possono essere evitate e distrutte a lunga distanza. Di conseguenza, le Savage eccellono nelle imboscate, nascondendosi dietro un campo di asteroidi possono avvicinarsi al nemico scaricando un fitto fuoco.

NAVE D'ATTACCO ORKO RAVAGER 35pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	20cm	45°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO	
Ziluri	30 cm	1D6	Fronte	
Kannoni	30 cm	2	Fronte	

Contrariamente agli imperiali, gli orki utilizzano siluri per attacchi d'opportunità e non come una tattica militare. Questo è senza dubbio dovuto in parte all'incompetenza dell'equipaggio che ha grandi difficoltà a ricaricare durante la battaglia. Di conseguenza, le Ravager sono state spesso avvistate in compagnia delle Onslaught e delle Savage piuttosto che raggruppate in squadroni come i cacciatorpedinieri imperiali Cobra. Tuttavia, le Ravager sono equipaggiate con una grande quantità di tubi lancia-siluri e anche se riescono raramente a lanciare una salva, si può rivelare estremamente efficace. Fortunatamente, una buona parte dei siluri non danneggerà l'obiettivo a causa della cattiva costruzione, è per questo motivo che gli orki preferiscono, se ne hanno la possibilità, utilizzare siluri catturati.

I trasporti viaggiavano, come sempre, sparpagliati ovunque. Inviai la Drake e la Renowned in supporto appena ci avvicinammo alla Nube del Mosaico. Il comandante Janieson della Drake si lamentava, deplorando la mancanza di disciplina della flotta mercantile. Il convoglio era sempre sparpagliato, da quando eravamo arrivati ai bordi della gigantesca spirale gassosa. Fu mentre ci addentravamo, che i nostri sensori furono sommersi dai segnali: numerose navi si stavano avvicinando a noi a velocità sostenuta.

Ordinai al mio equipaggio di raggiungere i posti di combattimento: la Drake e la Renowned restarono con il convoglio mentre io stesso e la Guardian andammo ad investigare. I nostri sistemi non poterono analizzare la natura esatta dei nostri aggressori fino a quando li ritrovammo a 25.000. Erano dei pirati orki, diretti verso di noi il più velocemente possibile. Potete contare sette Savage, tre Ravager e distinguere le sinistre forme di due Incrociatori Terror.

La Guardian era l'avanguardia della flotta e dovette effettuare una nuova rotta per potere utilizzare i pezzi d'artiglieria. Inflisse danni significativi alle scorte della prima linea, ma gli orki hanno sparato qualche colpo e hanno continuato ad avvicinarsi alla mia nave: era chiaro che volevano i trasporti. Ordinai alla sala macchine di azionare i retrorazzi per farci ruotare sul posto e per beneficiare di una intera bordata. Attendemmo in seguito che fossero a portata."

Capitano Ezram di Valiant

NAVE ARIETE ORKO BRUTE 25pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATE	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	25 cm	90°	1	6+ prua/4+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. FUOCO/FORZA	A. DI TIRO
Kannoni		30 cm	2	Sx/Fronte/Dx

La nave Brute è un vascello insolito e decisamente orko nel suo concetto. E' dotato di turbine direzionali e di motori più potenti rispetto a quelli che si trovano su tutte le altre navi orko, ma non sono destinati a rendere il vascello più manovrabile in combattimento. Il vero obiettivo delle Brute è rivelato dal suo rostro corazzato, equipaggiato con lame rotanti e trapani, che la rendono mortale in caso di speronamento ad alta velocità. Durante la battaglia la Brute manovra mettendosi in posizione per speronare una nave nemica e distruggerla con una sola carica: è anche possibile che riesca ad infliggere grossi danni ad una nave di linea.

Nota: La nave ariete Brute è concepita per speronare le navi nemiche, tira quindi 4 dadi per infliggere danni durante lo speronamento.

FLOTTA DEI PIRATI ORKI NEL CONGLOMERATO DEL CICLOPE

SIGNORE DELLA GUERRA

Fino a 1 Signore della Guerra ogni

500 punti di flotta

La flotta può includere 1 Signore della Guerra o più, ognuno deve essere assegnato ad una nave o ad uno squadrone. Se la flotta è di 500 punti o più, deve includere almeno un Signore della Guerra.

Signore della Guerra Orko 40pt

I Signore della Guerra Orki beneficiano di un rilancio e possono averne altri supplementari per il costo indicato di seguito

Un rilancio supplementare 20pt

Due rilanci supplementari 40pt

La nave del Signore della Guerra raddoppia il suo valore d'Abbordaggio e può ricevere una delle seguenti migliorie al costo indicato.

Artiglieri Maniaci +35pt

La nave può rilanciare i dadi che determinano la Potenza di Fuoco dei suoi Kannoni.

Mekkanici Pazzi +25pt

La nave può rilanciare i dadi di riparazione per i danni critici.

Kampo di Forza +25pt

Il valore degli Scudi della nave è aumentato di 1.

Truppa d'Assalto in Mega Armatura +15pt

Bonus di +1 durante gli abbordaggi.

Ziluri Ratzati +20pt

La nave può rilanciare i dadi che determinano la Forza delle salve dei siluri.

Una flotta orko può includere al massimo un Signore della Guerra per ogni 500 punti. Se la vostra flotta vale 500 punti potrà includerne solo uno, se ha un valore compreso fra 500 e 1000 punti, potrà includerne due, ecc.

INKROCIATORI

La flotta può includere fino a sei inkrociatori.

Inkrociatore Kill 155pt

Inkrociatore Terror 185pt

SCORTE

La flotta può includere qualsiasi numero di scorte desiderato.

Nave d'attacco Onslaught 45pt

Cannoniera Savage 40pt

Nave d'attacco Ravager 35pt

Nave ariete Brute 25pt

... Se i barbari orki apparissero alle porte dei mondi sotto la vostra egidia, metterebbero a segno un'offensiva nelle sfere abitate, inviando forze maggiori sui mondi meno difesi ritirandosi da quelli maggiormente difesi. Se venissero respinti i Signori della Guerra Orki ripiegherebbero ai confini esterni del sistema appostandosi in fortezze nascoste, su mondi non abitati e su asteroidi, fuori portata da un giusto castigo. Lì, inizieranno a moltiplicarsi ed estendersi come un virus, ogni Signore obbligherà i suoi servitori ad estrarre metalli al fine di costruire nuove navi. Queste navi attaccheranno senza pietà e saccheggeranno i vascelli di passaggio e per questo che navi sentinella dovranno essere messe di guardia ai campi di battaglia per prevenire che gli Orki non rubino o catturino relitti e detriti da aggiungere alla loro flotta. Senza una campagna xenocida, efficace e aggressiva, in poco tempo queste bestie saranno così numerose che ritorneranno per sopraffare i pianeti abitati.

Estratto dal De Xenos Maleficorum, volume inquisitoriale dell'Ordo Xenos.