

DIFESE PLANETARIE

Oltre ai vascelli da guerra, un sistema planetario può anche beneficiare di protezioni locali, la cui prima linea è costituita da difese situate in orbita alta, per attaccare navi nemiche nel momento in cui si avvicinano al pianeta. Queste piattaforme sono dotate di armi che si trovano anche sui vascelli, come batterie di cannoni o tubi lancia-siluri, costituendo una solida difesa. Esistono anche delle installazioni più grandi, come delle stazioni e degli attracchi costellati da armi e ponti di lancio. Le più potenti di tutte sono le sei Fortezze Blackstone del Settore Gotico e le loro immense batterie d'artiglieria capaci di annichire una nave di linea o di falciare degli interi squadroni di vascelli più piccoli.

Oltre a questo, numerosi sistemi fanno uso di navi di difesa planetarie: a differenza dei vascelli da guerra, esse sono sprovviste di motore Warp e non possono quindi lasciare il mondo d'origine. Anche se sono meno agili delle veloci fregate e cacciatorpedinieri della Flotta Imperiale, le loro armi sono sempre in grado d' infliggere dei danni ai vascelli più grossi.

Un pianeta può in oltre ospitare diverse armi a terra, come dei silo per missili, delle batterie laser e degli intercettori pronti a neutralizzare vascelli che entrano in orbita bassa per bombardare il pianeta o per sbarcare truppe.

INCLUDERE DELLE DIFESE PLANETARIE

Ci sono diversi modi per utilizzare delle difese planetarie nelle vostre partite:

Scenario: Certi scenari specificano che il difensore può spendere parte dei suoi punti in difese planetarie. In questo caso, è libero di scegliere gli elementi di difesa che desidera, rispettando ovviamente il limite di punti imposto dallo scenario.

Alcune delle più imponenti difese planetarie, come le stazioni spaziali e le Fortezze Blackstone, potranno senza dubbio, essere incluse solo in partite veramente grosse o durante scenari che avrete concepito specialmente per esse. Ad esempio, vorrete rievocare l'attacco di Abaddon alle Fortezze Blackstone. A questo fine, potrete autorizzare il difensore a spendere una parte dei suoi punti in difese planetarie, ciò implica che potrà ridurre la mobilità dei suoi vascelli per una potenza di fuoco superiore.

Partite Normali che coinvolgono un Pianeta:

In qualsiasi scenario, potrete utilizzare il seguente metodo per includere delle difese planetarie. Se ottenete un pianeta, generando dei fenomeni celesti, potete dotarlo di difese planetarie, se lo desiderate. Un pianeta piccolo può avere 1D6-2 difese, un pianeta medio 1D6-1 e un pianeta gigante 1D6 difese. Se lo scenario indica un giocatore come difensore, esso è considerato come proprietario del pianeta (anche se sarebbe possibile ingaggiare battaglie difensive in un sistema nemico). Se il difensore non è precisato, i giocatori determinano casualmente colui che controllerà il pianeta. Ogni difesa planetaria può essere di un valore di 1D6x5 punti: tirate un dado per ognuna di esse. Potete aggiungere punti di diverse difese per farne una sola più potente. Per esempio, se avete una difesa da 5 punti, una da 15 punti e una da 20 punti, potete combinarle per fare un campo minato (40 punti).

Potete inoltre decidere prima della partita di ingaggiare battaglia vicino ad un pianeta, nel tal caso il difensore potrà comprare delle difese planetarie al costo normale. Un pianeta piccolo può avere al massimo 4 difese, un pianeta medio 5 e un pianeta grande 6. E' inoltre saggio porre un limite al numero dei punti che possono essere

spesi in difese (per esempio, per una battaglia standard, non più del 10% dei punti non può essere spesa in difese planetarie).

Ricordatevi che i pianeti piccoli e giganti hanno meno possibilità di essere abitati rispetto ai pianeti medi e che la maggior parte dei mondi del Settore Gotico non è occupata. Potete includere delle difese planetarie per aggiungere un pò di varietà, ma non sentitevi obbligati a farlo tutte le volte che è presente un pianeta.

Durante una Campagna: Se giocate una campagna e avete stabilito in quale tipo di sistema si svolge (mondo formicaio, mondo agricolo, ecc) potete utilizzare la seguente tabella per determinare il livello delle difese presenti. Ricordatevi che non tutte le battaglie combattute si svolgono per forza ai bordi di un mondo principale e che ogni sistema può ospitare pianeti abitati o pianeti deserti.

Potete inoltre utilizzare la tabella durante una partita fuori dalla campagna: tirate 2D6 e consultate la tabella per determinare il tipo di pianeta che avete sul tavolo. In questo caso, il numero di difese planetarie sarà determinato dal tipo del pianeta piuttosto che dalla sua grandezza

2D6	Tipo de Pianeta	Nr. di Difese
2	Mondo-forgia	1D6+1
3	Mondo-formicaio	1D6
4-5	Mondo civilizzato	1D6-1
6-7	Disabitato	1D3-1
8-9	Mondo Agricolo	1D6-2
10-11	Mondo minerario	1D6-2
12	Colonia penale	1D6

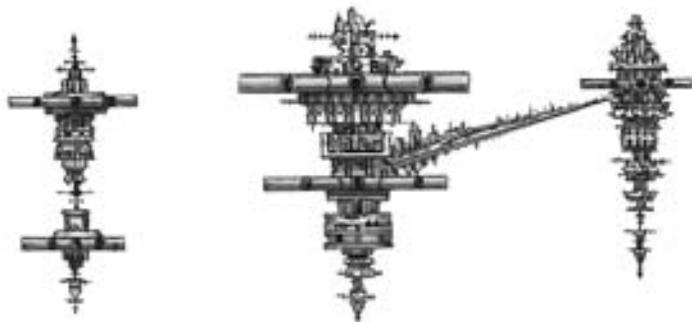
Disciplina delle Difese Planetarie

Come indicato nelle Regole Avanzate, le difese planetarie possono usare solo l'ordine speciale Ricarica *Supporti* e contano come se avessero un valore Disciplina di 7.

DIFESE IN ORBITA ALTA

Le difese in orbita alta possono essere schierate attorno ad un pianeta o a una luna e devono essere piazzate nel suo campo gravitazionale (in un raggio di 10cm per un pianeta piccolo, 15cm per uno gigante, ecc.)

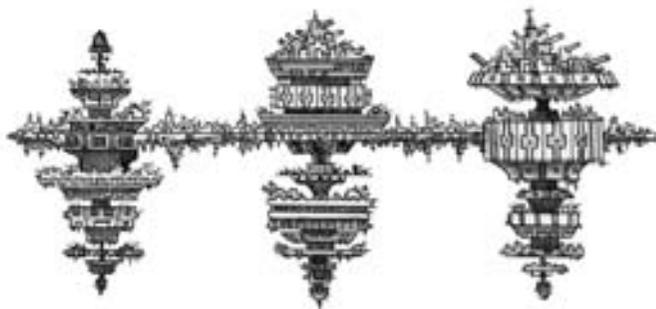
PIATTAFORMA ORBITALE DI LASER DI DIFESA 30pt



I laser di difesa sono delle immense armi ad energia, simili alle batterie laser dei vascelli. Costruiti attorno ad un potente reattore al plasma, una piattaforma di questo tipo è dotata di diversi ed enormi cannoni, che gli conferiscono la possibilità di sparare in tutte le direzioni. Queste difese sono particolarmente efficaci per distruggere le rapide scorte che formano l'avanguardia di una flotta nemica. Parteciparono attivamente alla distruzione delle forze del Caos durante l'attacco su Orar e Elysium nelle prime ore della Guerra Gotica.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/l	0	0	1	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie Laser		30cm	2	360°

BATTERIA DI SILURI ORBITALI 30pt



Le batterie orbitali di siluri e missili sono una delle armi più efficaci per dissuadere il nemico nell'avvicinarsi a un mondo. Possono attaccare una flotta nemica a lunga gittata per disperderne la formazione o infliggere il colpo di grazia a vascelli che osano avvicinarsi. La *Barbarica*, un Inkrociatore Terror orko, fu distrutto dalle salve combinate di tre batterie di siluri durante l'attacco sulla colonia di Platea nell'Ammasso del Ciclope e si rivelarono anche utili per respingere diverse incursioni del Caos.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/l	0	0	1	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri		30cm	6	360°

0700 Reclute ai posti di combattimento.

1145 Bersaglio designato dal primo ufficiale d'artiglieria (di superficie). Artiglieria nemica. Truppe alleate in prossimità, fuoco preciso di rigore. Bersaglio di terza bordata colpito e eliminato.

1200 Nuovo bersaglio. Avamposto nemico. Colpo confermato.

1330 Visuale di tiro libera. Cambiamento posizione.

1455 Nuovo bersaglio. Sito costruzione di armi nemiche.

1505 Fuoco sulla fabbrica. Colpo confermato dalla seconda bordata.

1540 Attesa di nuovo bersaglio. Trasporto nemico, visibilità ridotta. Nuovi colpi suolo-spazio, ci hanno mancato.

1550 Prepararsi a fare fuoco sull'artiglieria nemica. Colpo confermato.

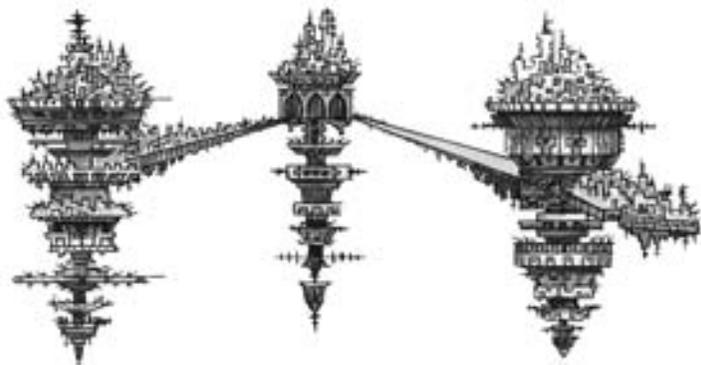
1700 Velivoli d'attacco individuati allarme giallo.

1705 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.

1730 Dodici attacchi sul trasporto della Guardia.

Torrette difensive inefficaci.

PIATTAFORMA ORBITALE D'ARTIGLIERIA 30pt



Una piattaforma orbitale d'artiglieria è generalmente equipaggiata con diverse batterie di cannoni laser capaci di colpire il nemico prima che si avvicini troppo al pianeta. Numerose piattaforme di questo tipo sono sotto la responsabilità della Flotta Imperiale, ma alcune, sono costruite e equipaggiate da governatori planetari. Le piattaforme più sofisticate, come quelle che sono di guardia attorno a Porto Maw e ai mondi dell'Adeptus Mechanicus, sono completamente automatizzate e usano dei sistemi d'individuazione perfezionati per fare fuoco sui vascelli che non emettono un codice d'identificazione appropriato.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	1	6+
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		60 cm	6	360°

MINA ORBITALE 5pt



Una mina orbitale è una enorme carica esplosiva destinata a interdire il passaggio verso un pianeta, un satellite o una stazione spaziale. Dotata di un piccolo motore, si dirige automaticamente verso vascelli che emettono un segnale sconosciuto. A corta gittata, la sua carica esplose ed è capace di infliggere danni molto gravi ad una nave di linea.

Regola Speciale:

All'inizio di ogni fase di supporto, una mina orbitale si muove di 10cm verso il vascello nemico più vicino. Nel momento in cui entra in contatto con la sua basetta, esplose tirando 8 dadi per colpire. Le Torrette della nave possono essere utilizzate normalmente e se la colpiscono, la mina tira invece 4 dadi per colpire. Una mina orbitale è trattata come un segnalino di supporto ordinario per quanto riguarda il movimento, i Segnalini d'Impatto e il fuoco. Le mine non sono influenzate e non influenzano il contatto con altri tipi di armi di supporto, ad eccezione dei caccia. Se una squadriglia di caccia entra in contatto con una mina, i due segnalini sono eliminati.

1730 Venti caccia orki sopra la zona d'atterraggio.
 1830 Sermone del Predicatore Trust alla cappella del terzo ponte. Ci ha ricordato la necessità della vigilanza.
 Sacramento vero!
 1844 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.
 1850 Rapporto del Tecnoprete Juliz: corto-circuito dei sistemi

di ventilazione dell'accumulatore al plasma. Fermare il fuoco fino a riparazione avvenuta.
 1857 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso.
 1940 Riparazione del sistema di ventilazione terminato.
 2000 Nuovo bombardamento.
 2100 Velivoli d'attacco individuati allarme giallo.

2110 Velivoli d'attacco confermati allarme rosso. Impatti di bombe sul motore di dritta. Fuoco delle torrette efficace.
 2150 Ultimi spari su avamposti nemici. Una buona giornata.
 2230 Arresto dei ponti d'artiglieria.
 Giornale del Capitano Artigliere Brimst, cannone C, 14ma batteria di dritta Dominion, durante l'attacco preparatorio dell'Assalto su Faustus.

CAMPO MINATO. 40pt

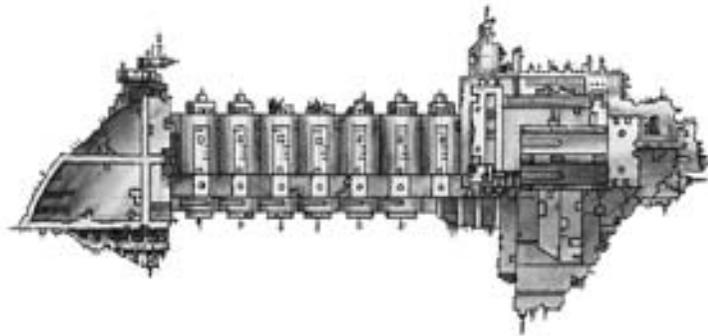
Oltre a mine orbitali isolate, certi sistemi sono protetti da campi minati che coprono milioni di chilometri. Se un vascello nemico si avvicina, i sensori di movimento possono attivare diverse mine e mandarle ad esplodere contro l'intruso.

**Regole Speciali:**

Un campo di mine copre una zona di 1D3 x 5cm su 1D3 x 5cm e deve essere piazzato in modo che uno dei suoi bordi si trovi in un raggio di 15cm da un elemento scenico (come un pianeta, una luna, o un campo d'asteroidi). Un campo minato blocca la linea di vista. Durante ogni fase di supporto, tirate un dado per ogni vascello nemico entro 30cm o meno da uno dei bordi del campo minato. Aggiungete +1 se il vascello sta obbedendo all'ordine Avanti Tutta e sottraete -1 se sta obbedendo all'ordine Indietro Tutta. Con un risultato di 5 o 6 la nave è stata individuata. Il giocatore piazza quindi 1D3 mine orbitali dovunque in contatto con il bordo del campo minato. Una volta in gioco essa utilizza le regole normali delle mine orbitali.

E' possibile neutralizzare un campo minato sparandogli contro: le batterie d'artiglieria e quelle laser possono in effetti creare una nube di gas e detriti che confonde i sensori di movimento. Un campo minato può essere bersagliato come se si trattasse di un segnalino di supporto con una Corazza di 6. Per ogni colpo ottenuto, piazzate un Segnalino d'Impatto in contatto con il campo minato. Se un campo minato a dei Segnalini d'Impatto in contatto, il vascello che rischia di essere individuato sottrae -1 dal tiro di dado. Durante ogni fase finale, ogni campo minato si sbarazza di 1D6 Segnalini d'Impatto, che non sono compresi nel totale dei Segnalini d'Impatto da rimuovere nel turno.

NAVE INCENDIARIA 10pt



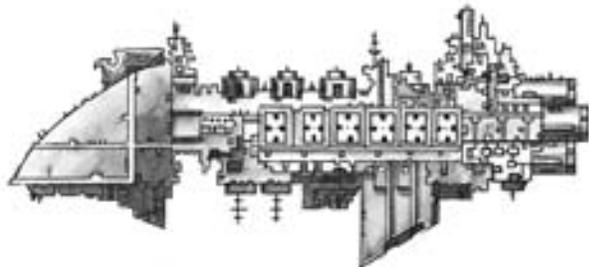
Le navi incendiarie sono delle navi da guerra smantellate, dei trasporti commerciali o un qualsiasi altro tipo di vecchia nave, riempita d'esplosivo e di plasma altamente instabile. Sono successivamente condotte nel cuore delle linee nemiche da un equipaggio pronto a lasciare la nave in moduli di sopravvivenza dopo avere attivato l'autodistruzione, anche se è già successo che rimanga a bordo fino alla fine, assicurandosi che il vascello causi più danni possibili. La massiccia esplosione di una nave incendiaria può superare gli scudi e causare danni irrimediabili a tutte le navi che si trovano nella deflagrazione. Le prime navi incendiarie della Guerra Gotica furono utilizzate dal Vice-Ammiraglio Kurtz durante la difesa di Delos, e l'*Imperdonabile* si ritrovò in avaria in seguito all'esplosione simultanea di due navi incendiarie mentre si stava avvicinando a Delos IV.

Regole Speciali:

Il giocatore che la controlla può attivare l'esplosione di una nave incendiaria in qualsiasi momento del suo movimento, infliggendo 1D3 colpi critici "Al fuoco!" a tutte le navi in un raggio di 3D6cm. Come tutte le scorte che subiscono un critico, tutte quelle che sono in questo raggio saranno automaticamente distrutte, come anche i segnalini di supporto. La nave incendiaria è, in seguito, rimossa e rimpiazzata da un Segnalino d'Impatto.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15cm	45°	1	5+	1

NAVE PLANETARIA 20pt



Questa categoria raggruppa dei vascelli d'assalto a corto raggio d'azione e altre navi incapaci di viaggi interstellari. Spesso comandate da civili, sono sprovviste di sistemi di monitoraggio perfezionati, motori potenti e turbine direzionali precise come quelle in dotazione alle navi da guerra, anche se raggruppate in numero potrebbero essere degli avversari pericolosi. Nel corso dell'attacco eldar su Misere nel 153.M41, la sfarzosa flotta personale del governatore fu equipaggiata con ponti d'artiglieria ed inviata a combattere. Fu alla fine distrutta, ma si portò via due scorte nemiche.

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	15 cm	45°	1	5+	1
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	3		Sx/Fronte/Dx

NAVE DA DIFESA 60pt

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	10 cm	45°	2	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	8		Sx/Fronte/Dx
Batterie Laser		30 cm	1		Fronte

Le navi di difesa sono vascelli specializzati nel ruolo a loro affidato, concepite per bersagliare il nemico a corta gittata e comandate da membri della Flotta Imperiale. Poichè l'essenza energetica alimenta le loro armi ma non i loro motori, come conseguenza queste navi hanno certa potenza di fuoco rispetto alla stazza ma sono relativamente difficili da manovrare. Tuttavia, durante un attacco planetario diretto dove il nemico è obbligato ad avvicinarsi ad esse, la mancanza di manovrabilità non è certamente più un problema.

ATTRACCO ORBITALE 90pt

TIPO/PT	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/6	0	0	2	5+	3
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA		A. DI FUOCO
Batterie artiglieria		30 cm	4		360°
Ponti di lancio		Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadriglie		-

In tempi di pace, gli attracchi orbitali sono delle stazioni che permettono alle navi di trasporto interstellare di scaricare le loro merci o i loro passeggeri fino a quando non siano trasferiti sul pianeta e di imbarcarne dei nuovi. Se il sistema è attaccato, le numerose installazioni degli attracchi possono essere rapidamente convertite per permettere di ospitare squadriglie di velivoli militari in modo da combattere il nemico. Beneficiano inoltre di equipaggiamento che permette loro di costruire e di riparare piccoli vascelli, ma non dispongono purtroppo di materiale necessario alla costruzione e al riarmo di navi da guerra.

"Tireremo, lavoreremo e faticheremo
 Nel sangue, nel sudore e nell'olio del motore
 Da quando ci alzeremo fino a quando le nostre forze cederanno
 Con la frusta per renderci leali"

Canto intonato dalle squadre di marinai durante il duro lavoro.

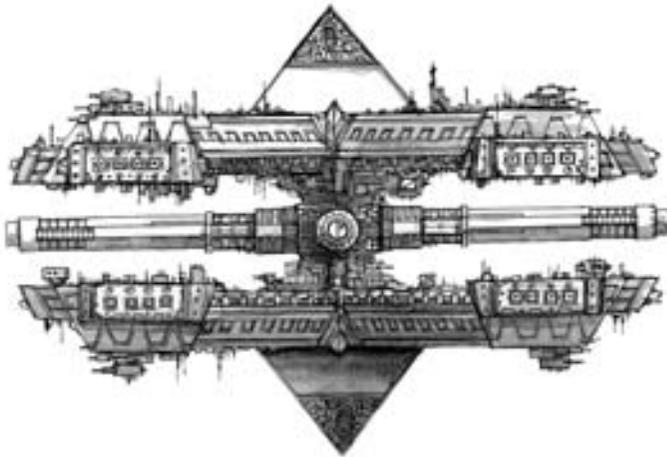
STAZIONE SPAZIALE 150pt



TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Défense/8	0	0	2	5+	4
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria		60 cm	12	360°	
Batterie Laser		30 cm	3	360°	
Ponti di lancio		Caccia: 30 cm Bombardieri: 20 cm	4 squadriglie	-	

Il termine stazione spaziale comprende un grande numero d'installazioni orbitali che possono andare dai cantieri navali militari o commerciali, alle basi di ricerca dell'Adeptus Mechanicus, passando dai quartieri generali della Flotta, fino ad abitazioni civili. Le più grandi possono accogliere diverse navi di linea militari, mentre le più piccole possono ospitare solo un incrociatore o uno squadrone di scorte alla volta. La maggior parte dei porti sono controllati dalla Flotta Imperiale o dall'Adeptus Mechanicus, anche se certi mondi del Settore Gotico, come Luxor e Verstap, siano responsabili delle loro proprie stazioni in seguito ad un vecchio accordo stipulato con Porto Maw. Le stazioni spaziali sono imponenti, ben armate e possono generalmente assicurare la propria difesa contro delle piccole flotte di razziatori, supportando il grosso dei combattimenti attorno al loro sistema. Nel corso della Guerra Gotica, il controllo delle stazioni capaci di riparare e riarmare dei vascelli da guerra era di una importanza vitale e queste divennero rapidamente il punto centrale di numerose offensive. Il porto Chrysalis d'Arimaspa fu teatro di diciotto scontri tra il 150 e il 153.M41, nei quali vide una feroce battaglia tra Marine rinnegati e personale della Flotta.

FORTEZZA BLACKSTONE 400pt



Le potenti Fortezze Blackstone formarono la strategia navale di base della Flotta Imperiale ed erano la ragione della sua presenza nel Settore Gotico. Ad eccezione di Porto Maw, ogni sotto settore era basato su una delle Fortezze, queste erano le basi principali. Anche se interamente disattivate, le forze imperiali potevano utilizzare le Fortezze Blackstone: l'Adeptus Mechanicus collegò innumerevoli sistemi d'armamento alla loro fonte d'energia extraterrestre e sconosciuta, adattando vaste sale per fare ponti di lancio ed installando delle torrette di difesa su tutta la loro superficie. Anche se la Flotta le giudicava impredicibili, furono alla fine conquistate da Abaddon. Questi, scoprì un metodo per tagliare le fonti di energia, rendendo le loro armi e le loro torrette inutili. Una volta disattivate, si trovarono senza difese contro il fuoco nemico ed incapaci di resistere ad un abbordaggio determinato. Alla fine della Guerra Gotica, le Fortezze Blackstone, ancora sotto il controllo imperiale si autodistrussero e si ignora se lo fecero anche quelle catturate da Abaddon.

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Difesa/16	0	0	6	5+	6
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO	
Batterie artiglieria		60 cm	20	360°	
Batterie Laser		60 cm	4	360°	
Ponti di lancio		Caccia : 30 cm Bombardieri: 20 cm	8 squadriglie	-	

DIFESE A TERRA

Queste difese possono essere piazzate su un tavolo di orbita bassa. Sono tutte terrestri e devono quindi essere schierate in contatto con il bordo del tavolo che rappresenta il suolo. I silo di difesa laser e di missili hanno un arco di fuoco opposto al suolo e orientato verso lo spazio. Le difese d'orbita bassa non possono in alcun caso attaccare un vascello che non è su un tavolo d'orbita bassa. In particolare, notate bene che le armi di supporto lanciate da esse non possono raggiungere l'orbita alta: la quantità di carburante consumata le renderebbe praticamente inutili una volta raggiunta l'orbita alta.

SILO DI DIFESA LASER 15pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	6+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Batterie Laser		60cm	3	Fronte

Queste enormi installazioni montano armi immense capaci di raggiungere bersagli situati a centinaia di chilometri dal loro pianeta, ma questi laser necessitano ancora più energia delle batterie laser dei vascelli per compensare l'inevitabile perdita di potenza dovuta alla dissipazione naturale del raggio nell'atmosfera. Queste installazioni sono generalmente sotterranee, dettaglio che le permettono di beneficiare della protezione di decine di metri di roccia oltre ai muri rinforzati del silo stesso.

SILO DI MISSILI. 5pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	6+	0
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Siluri		30cm	6	Fronte

Esistono diversi tipi di sistemi di difese a terra che utilizzano missili. Alcuni non sono altro che semplici tubi lanciamissili interrati nella superficie del pianeta che lasciano guidare il cervello automatizzato del missile fino al suo bersaglio. Altri sono delle rampe mobili che possono accompagnare le armi a terra e fornire una protezione anti orbitale, ricorrendo generalmente ad un sistema di guida a lunga gittata per individuare i vascelli nemici in avvicinamento e indirizzare gli enormi proiettili verso i loro obiettivi.

BASE AEREA. 20pt

TIPO/PT	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Difesa/1	0	0	6+	2
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	P. DI FUOCO/FORZA	A. DI FUOCO
Ponti di lancio		Caccia: 30cm Bombardieri: 20cm	4 squadriglie	-

Numerosi caccia e bombardieri sono concepiti per operare ugualmente bene nello spazio che in una atmosfera. Lanciandosi dalle loro piste di decollo o da rampe di lancio sotterranee, questi velivoli d'attacco possono lasciare il pianeta per attaccare i vascelli schierati in orbita bassa o per intercettare siluri e bombardieri lanciati contro le difese a terra.

L'aspetto più importante per un buon assalto planetario è di assicurare il passaggio delle navette e dei moduli d'atterraggio. La minaccia più grande risiede nelle difese a terra."

Dogma di Addestramento della Flotta Imperiale.

LISTA DELLE DIFESE DEL SETTORE GOTICO

DIFESE ORBITALI

Piattaforma orbitale di laser di difesa . . .	30pt
Batterie di siluri orbitali	30pt
Piattaforma orbitale d'artiglieria	30pt
Mina orbitale	5pt
0-2 Campo minato	40pt
0-6 Nave Incendiaria	10pt
Nave planetaria	20pt
Nave da difesa	60pt
Attracco Orbitale	90pt
Stazione Spaziale	150pt
Fortezza Blackstone	400pt

DIFESE A TERRA

0-8 Silo di difesa laser	15pt
0-8 Silo di missili	5pt
0-4 Base aerea	20pt

"**C**ontemplai la stanza delle cuccette, non piu' larga di cinque passi per lato, dove ventidue di noi dovevano mangiare, dormire e vivere senza alcuna privacy. Due grossi tavoli di metallo occupavano la maggior parte dello spazio disponibile, ridotto ulteriormente da un verricello d'artiglieria in un angolo e da macchinari in un altro. Il pezzo era situato all'estremita' di una delle piattaforme di tiro, cio' significava che uno dei muri era convesso diminuendo maggiormente lo spazio. Proprio sopra di me, una massa di tubi, fili e condotti uscivano dalla paratia. Il muro era percorso da oblo' che potevano essere chiusi con coperchi di metallo in situazione di combattimento. Ognuno sorvegliava gelosamente la sua cuccetta, ma finii per comprendere per quale ragione nessuno voleva la mia: il condotto di ventilazione situato vicino alla mia testa era il passaggio preferito dei ratti quando si spostavano da un ponte all'altro."

Artigliere Johans, Piattaforma XXI, rete di difesa di Porto Maw.

