

Kosmos Tactica

di Andrea D'Urso

Raccolta delle note operative dell'ammiragliato circa le varie classi di astronavi componenti la flotta.



La flotta dell'*Imperium* è, in BattleFleet Gothic, una delle fazioni con maggiore disponibilità di scelta per quanto riguarda la creazione della propria lista. Con un numero così alto di classi di astronavi, e con la maggior parte di esse egualmente valide sul tavolo di gioco, ogni giocatore può realmente crearsi una flotta "su misura".

E' mia opinione che uno dei pregi principali di questo gioco sia il buon equilibrio generale delle fazioni, e delle unità di cui ognuna dispone. Detto in soldini, *il concetto di "lista migliore o ideale" non esiste.*

Questo fatto consente, a mio parere, anche a flotte composte con canoni estremamente diversi, (come ad esempio la preponderanza di portaerei o di cannoniere) di essere ugualmente competitive sul tavolo di gioco. L'unico requisito realmente indispensabile è che quanto schierato sia ben calibrato a seconda dei *gusti* e dello *stile di gioco* del suo giocatore, che grazie a questa particolare "sintonia" potrà trovarsi a suo agio con i pezzi in campo, e trarne quindi il massimo potenziale.

Quanto segue, è una raccolta delle mie impressioni di gioco sulle varie astronavi – e quindi in generale sulle loro classi di appartenenza - che compongono la flotta con cui gioco a BfG. Non mi esprimo invece su unità che non uso, poiché non credo di conoscerle abbastanza.

Essendo semplicemente frutto della combinazione tra i miei gusti personali e la mia esperienza di gioco, non pretendo che i criteri di uso e lo stile di gioco che presento in queste pagine siano *i soli e gli unici* efficaci, nè tantomeno che siano efficaci in senso assoluto. E' soltanto il modo in cui io tendo a giocare i pezzi di cui dispongo.

Attenzione: questa è una pubblicazione amatoriale in proprio, assolutamente non ufficiale e senza alcuno scopo di lucro. Tutti i marchi registrati citati appartengono ai rispettivi proprietari. L'autore non intende in alcun modo ledere i diritti della Games Workshop, della Citadel Miniatures e di chiunque altro possa vantare sul materiale prodotto. Quanto scritto non è in alcun modo collegato, editorialmente e commercialmente, con i marchi sopracitati, e non intende essere in alcun modo veicolo di contestazione dei loro diritti d'autore. Il proprietario di elementi citati o utilizzati che desidera la modifica o la rimozione della pubblicazione, può comunicarlo all'associazione "LudoLega Lucchese" che provvederà immediatamente.

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

**Andrea D'Urso - andreadurso@iol.it
LudoLega Lucchese - gidierre@ludolega.it
www.ludolega.it**



- Yuri Alexeyevich Gagarin

Corazzata – classe *Emperor*

La più grande e potente astronave della flotta, e l'ammiraglia del Comandante in Capo durante le campagne di gioco, porta il nome del primo essere umano ad aver volato nello spazio.

Sono particolarmente affezionato a questa astronave: essa è la personificazione del concetto che ho di nave ammiraglia: grande, resistente e ben armata, lenta e poco maneggevole. E' principalmente un *grande hangar mobile*, ed è l'unica unità della Flotta Imperiale umana a poter disporre di lance d'assalto. Alla grande capacità di lancio si affianca una forte potenza di fuoco, per di più a lunga gittata, altra rarità tra le astronavi dell'*Imperium*.

Il suo ruolo principale in battaglia è, solitamente, quello di rimanere lontano dal centro dell'azione, supportando a distanza il resto della flotta con le artiglierie e gli squadroni di caccia.

Alternativamente, la utilizzo anche come nucleo di riferimento per la flotta in movimento verso un determinato obiettivo. Quando le circostanze lo hanno permesso, però, ho anche "osato", gettandola in mezzo alla mischia, sempre con risultati più che lusinghieri considerata le scarsissime capacità di manovra di questa classe di astronavi.

Ogni volta che mi è possibile, cerco sempre di schierare la *Gagarin*. Personalmente ritengo le corazzate di questa classe le migliori nel loro campo, e la presenza di una simile unità all'interno della flotta permette di dare un "punto di riferimento" forte alle altre astronavi (purtroppo anche a quelle avversarie...) durante lo svolgersi del gioco.

Il modello è l'unico su cui abbia operato modifiche degne di nota, anche se decisamente marginali e "dimensionate" alla mia ridotta abilità modellistica: la più evidente è l'allungamento delle antenne sulla prua, ottenuto tagliando le estremità delle corte antenne originali e fissando al loro posto delle antenne dorsali per incrociatori provenienti dagli "avanzi". Le altre modifiche sono la stella applicata sulla prua, realizzata tagliando a mano un pezzo di plastica, e la limatura del volto dell'angelo sopra il ponte di comando, dipinto poi in nero in modo da ottenere l'effetto "cappuccio vuoto".



- Laika

Incrociatore da battaglia – classe *Mars*

Per diversi mesi, in attesa dell'arrivo dell'ordine con la corazzata, ho usato questa unità come ammiraglia della flotta, facendole portare il nome *Gagarin*. In questo ruolo, ha sostenuto tutte le mie partite per la campagna internazionale "Occhio del Terrore", con un eccellente ruolino di servizio. Quando la miniatura della corazzata è arrivata, questa astronave è stata ribattezzata con il nome del primo essere vivente lanciato nello spazio.

Sono particolarmente affezionato al *Laika*. Sia perché è stata la mia prima nave comando, sia perché mi piace in genere la classe Marte di incrociatori. Pur preferendo di gran lunga le astronavi "specializzate" (motivo per il quale, malgrado il loro indiscusso valore quando usati in massa, non possiedo incrociatori classe *Lunar*), credo che la configurazione di queste unità sia, per quanto generalistica, adatta a farne una piccola potenza sul tavolo di gioco.

Uso quindi spesso il *Laika* come astronave comando in partite che non consentono di schierare una corazzata, o per formare il nucleo di piccole *task-forces* in partite a molti punti con scenari articolati. E' una delle poche classi di navi nell'arsenale dell'*Imperium* a disporre di armamenti con gittata medio-lunga (45-60 cm), in aggiunta al Cannone Nova che reputo un tratto molto caratterizzante dei vascelli della flotta umana. In più, gli hangar di cui è dotata rendono l'unità estremamente flessibile contro ogni avversario, considerato che, pur restando fuori dalla mischia come ogni buona portaerei, può sempre "dire la sua" grazie alla gittata degli armamenti superiore alla media.

Una vera e propria "corazzata tascabile", usando un termine passato alla storia.

Unico, ma piuttosto pesante, difetto è costituito dal costo di 270 punti, davvero alto sia in termini assoluti che relativi, che di fatto ne limita le possibilità di impiego nelle partite in cui, con pochi punti a disposizione, sia necessario mantenere comunque alto il numero delle proprie unità in gioco.



- German Stephanovic Titov

Incrociatore da battaglia – classe *Overlord*

Questa astronave è di solito al comando della mia flotta nelle partite contro avversari Eldar in cui, per vincoli di punteggio o di scenario, non mi sia possibile schierare la corazzata *Gagarin*.

Le sue batterie a lunga gittata (60 cm) sono infatti tra i pochi sistemi d'arma a disposizione dell'*Imperium* in grado di contrastare efficacemente i dannati xeno dalle orecchie appuntite anche se loro, approfittando delle particolari regole di movimento per le loro astronavi, si allontanano dal bersaglio subito dopo aver sparato.

Certo, le due lance dorsali servono a poco contro gli Eldar, ma possono comunque essere utilizzate contro ondate di caccia o bombardieri o, in situazioni limite, contro le astronavi stesse, sperando nella fortuna contro i campi olografici.

Indubbiamente, se l'astronave non le avesse avute (e avesse quindi avuto un prezzo in punti inferiore), sarebbe stata un'arma definitiva contro gli Eldar, assolutamente specializzata nella caccia alle loro rapide astronavi. Ma forse, si sarebbe corso il rischio di farla risultare eccessivamente potente, guastando gli equilibri del gioco. Del resto, quando la si schiera contro altri avversari contro cui le batterie a lungo raggio fanno sempre comodo) anche le lance si fanno ben apprezzare.

Unico esempio, nella flotta dell'*Imperium*, di incrociatore con batterie di cannoni a lunga gittata (non per nulla sono classificati "incrociatori da battaglia", ossia *incrociatori con armamenti da corazzata*), questa classe di astronavi è indubbiamente cara con i suoi 235 punti (cosa del resto comune ad entrambi gli incrociatori da battaglia imperiali), ma si rende necessaria quando si voglia disporre di una potenza di fuoco degna di nota anche oltre i 30 cm, e non sia possibile schierare una corazzata.



- Alexey Ariphovich Leonov
- John Glenn

Incrociatori – classe *Dictator*

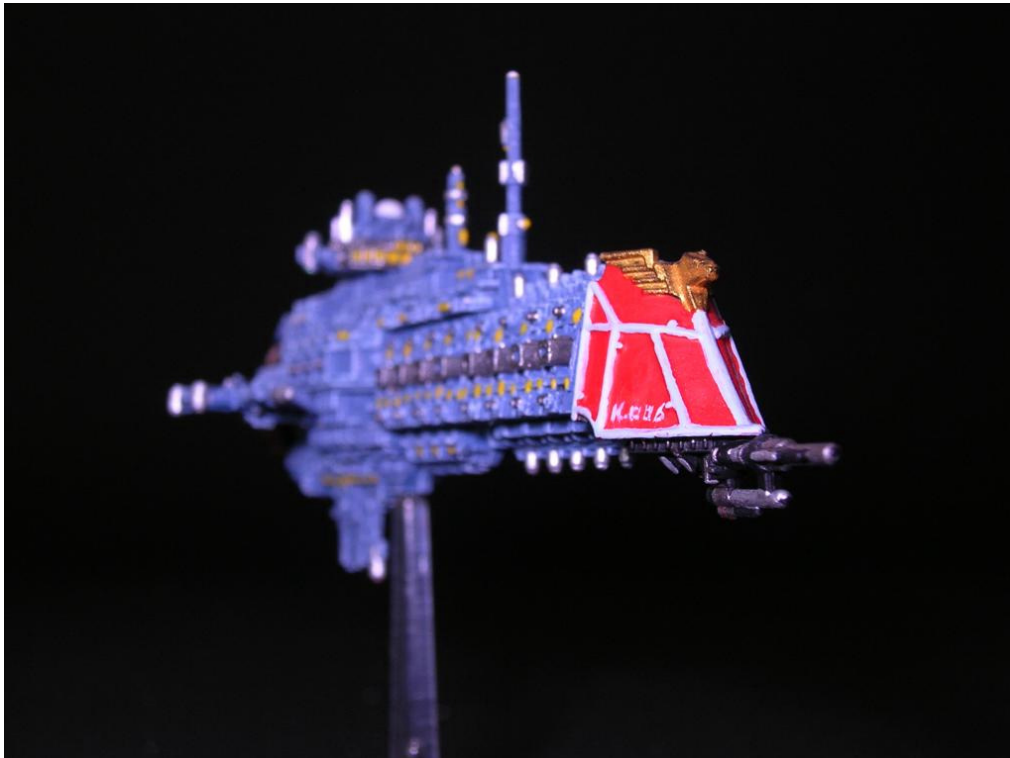
Amo particolarmente uno stile di gioco vicino alla guerra aeronavale contemporanea, dove le unità maggiori delle flotte si confrontano a distanza per mezzo di missili e aerei. Sono consapevole di quanto il gioco sia stato concepito come orientato su uno stile più sette-ottocentesco, fatto di bordate di cannoni e abordaggi, e non lo rinnego. Quando mi è possibile, però, cerco sempre di schierare almeno una di queste due astronavi.

Il loro ruolo è ben chiaro: tenersi lontano dalla mischia e lanciare, ad ogni turno, ondate di caccia, bombardieri e siluri.

Una loro importante caratteristica è, infatti, quella di disporre sia di hangar che di tubi di lancio, permettendo quindi, con un solo lancio di dadi, di poter ricaricare entrambi i sistemi d'arma. Una caratteristica utile soprattutto in una flotta a disciplina medio-bassa come quella umana.

Tendo anche ad impiegare queste unità come navi-comando in piccole schermaglie, schierandole insieme ad un paio di squadroni di fregate o torpediniere, allo scopo di fornirgli copertura con i caccia. E' abbastanza raro che queste astronavi utilizzino le loro armi di bordo (peraltro a corto raggio e tutt'altro che potenti). In genere, ciò accade solo in tre casi: in circostanze disperate con il resto della flotta in grossa difficoltà, se attaccate specificamente da astronavi che siano riuscite ad avvicinarsi, o nella "caccia libera" che costituisce gli ultimi turni delle partite a molti punti vinte.

I modelli delle due astronavi non sono uguali: il *Glenn*, infatti, monta delle batterie laser invece dei cannoni che normalmente equipaggiano queste astronavi. E' una conversione soltanto estetica, dettata un po' dalla necessità e un po' dalla fretta (non avevo più pezzi per assemblare batterie d'artiglieria...). Essa non rappresenta nessuna classe di astronave citata dal regolamento e dalle espansioni finora pubblicate, e viene normalmente giocata come un qualsiasi incrociatore classe *Dictator*.



- Pavel Romanovich Popovich

Incrociatore – classe *Dominator*

Un'unità che ha il profilo di missione già scritto nelle sue statistiche di gioco: nelle prime fasi della partita, bersagliare l'avversario a lunga distanza tramite il Cannone Nova. Quando questo diventi impossibile a causa della distanza troppo ravvicinata, lanciarsi nella mischia cercando di colpire le astronavi nemiche a distanza ravvicinata con le batterie laterali, a corto raggio ma molto potenti. L'utilità di questa astronave è tutta qui. Mi piacciono le astronavi che fanno poche cose, ma le fanno bene. E questa è la caratteristica degli incrociatori imperiali di classe *Dominator*.

Del tutto privi di lanciatori di ogni tipo, mancano anche di un qualsiasi sistema d'arma a medio raggio, Personalmente, uso questa astronave come "cecchino" durante le prime fasi della partita, magari schierandola subito nell'orbita di un pianeta in modo da eliminare l'obbligo di muovere, per poter così sfruttare fino all'ultimo momento il cannone Nova. Quando l'avversario arriva a trovarsi a meno dei famigerati 30 cm, allora è il momento di "mettersi di traverso" e bersagliarlo con le batterie di cannoni laterali. I due sistemi d'arma risultano quindi, di fatto, complementari l'uno all'altro.

Il cannone Nova è un'arma che mi piace parecchio. E' molto caratterizzante, rispecchia appieno – a mio parere – la filosofia tattica dell'*Imperium*. In più, mi piaceva molto anche il suo funzionamento secondo le "vecchie" regole, cioè a stima. Necessitava di una cosa rara, però: l'**onestà** da parte del giocatore che lo usava.

Forte è la tentazione di barare con un'arma a stima, ma del resto è più importante *vincere la partita o esser considerato con lealtà dai propri avversari?*

A causa di coloro che si sono ancorati alla prima opzione, è nata la modifica della regola che tutti oggi conosciamo, meno incline a scorrettezze ma sicuramente meno divertente.



- Neil Armstrong

Incrociatore – classe *Tyrant*

Questa astronave vede il campo di gioco quasi esclusivamente contro avversari Eldar.

Personalmente, non stravedo per questa classe di incrociatori, e non la ritengo affatto competitiva contro avversari orki, tiranidi o, peggio ancora, contro il caos.

Certo, potrei schierare una delle versioni potenziate, con gittata maggiorata o addirittura con il cannone Nova, ma preferisco, per background della flotta, non utilizzare astronavi "personalità".

Vista però la vulnerabilità degli Eldar alle batterie di cannoni, anche questo tipo di astronavi trova una sua nicchia di utilizzo. E la sfrutta piuttosto bene.

Considerando la bassa resistenza delle astronavi eldar e l'assenza di scudi protettivi, infatti, anche pochi dadi possono provocare danni. Ciò rende questi incrociatori "tutto batterie" competitivi, nonostante la limitata potenza della loro armi a gittata maggiore. Quando invece è possibile arrivare a meno di 30 centimetri dall'avversario, sfruttando così tutta la potenza di un attacco combinato, la forza dell'attacco diventa decisamente alta, con risultati spesso devastanti per le astronavi eldar che abbiano indugiato così vicino alle fiancate irte di cannoni.



- Valentina Vladimirovna Tereshkova
- Alan Shepard

Incrociatori - classe *Gothic*

Questa coppia di astronavi gemelle è, ogni qualvolta sia possibile, schierata come un unico squadrone contro avversari tirannidi e, soprattutto, contro il caos o l'inquisizione.

Le unità di questa classe dispongono infatti, per quanto a corto raggio, di una enorme potenza di fuoco contro bersagli fortemente corazzati. I cannoni lancia, ignorando il valore di corazzatura delle unità avversarie, il loro orientamento e la presenza di interferenze sulla linea di fuoco, sono sistemi d'arma estremamente validi. Il loro difetto sta nella rarità: è difficile trovarne più di quattro montate su di una singola astronave. Il loro pregio è il fatto di essere semplicemente devastanti contro bersagli pesantemente corazzati.

L'utilizzo in gioco di questi incrociatori è diverso a seconda dello scenario, e della fase di sviluppo della partita. Durante la fase di avvicinamento (se esiste) e comunque quando i bersagli sono raggruppati e distanti, lanciano salva dopo salva di siluri verso il nemico, per forzarlo a decidere se modificare la rotta - ed eventualmente sacrificare una formazione efficace o un punto vantaggioso del tabellone -, subire l'impatto con i siluri o utilizzare parte dei propri caccia per sgombrarsi la strada. In alcuni casi, ho trovato utile mettere le due astronavi in contatto di base, in modo da poter combinare le due salve in una unica più potente, da lanciare contro bersagli di opportunità.

Non appena le unità nemiche giungono invece a portata di tiro, invece, cerco sempre di spostare i due incrociatori in modo da iniziare a girare intorno alla flotta o, a seconda dei casi, entrarvi precisamente in mezzo (soluzione questa più efficace, ma anche più rischiosa). Ogni volta che la situazione lo rende possibile, impartisco anche allo squadrone un ordine di *agganciamento*, in modo massimizzare i danni inferti al nemico.

Queste due unità sono quasi sempre le più esposte al fuoco avversario e di conseguenza quelle che più di tutte rischiano la distruzione. Sono però anche quelle più spesso in grado di abbordare le astronavi nemiche, magari anche combinando le forze.



- Werner Von Braun
- Sergej Korolev

Incrociatori leggeri - classe *Dauntless*

La flotta imperiale è per definizione lenta e poco manovriera. L'eccezione che conferma questa regola sono gli incrociatori leggeri di questo tipo. Veloci e (soprattutto) maneggevoli come fregate, pur essendo estranei al normale approccio tattico dell'*Imperium*, fatto di formazioni e manovre coordinate, trovano in essa una nicchia di utilizzo e ne costituiscono, in determinati scenari e contro determinati avversari, la carta vincente.

Le unità di questa classe sono, a mio parere, gli unici incrociatori della flotta a disporre di un'arma frontale davvero adatta al combattimento (considero siluri e cannoni Nova armi utili per ottenere risultati tattici, ma non per semplicemente "far danni"). E sono anche, data la loro elevata velocità e (soprattutto) la capacità di virare di 90°, in grado di utilizzare appieno le caratteristiche della loro tripla lancia anteriore. Le batterie laterali di cannoni, invece, mi lasciano più tiepido, soprattutto a causa della loro bassa potenza. Le impiego principalmente contro bersagli di opportunità o per difesa. In scenari come *Forzate il blocco*, *L'esca*, *ingaggio progressivo* o *Attacco a sorpresa* (quando ho il ruolo di attaccante), difficilmente rinuncio a schierare, di solito riuniti in un unico squadrone, queste unità.

Nota di background: queste sono le mie uniche astronavi a non portare nomi di navigatori dello spazio. Sono invece dedicate a tre scienziati che hanno contribuito a far nascere e sviluppare la missilistica come scienza (purtroppo mossi all'inizio da motivazioni esclusivamente belliche), e a sviluppare la costruzione di razzi, progettando e realizzando le prime macchine capaci di lasciare l'atmosfera terrestre.



- Vladimir Komarov
- German Titov
- Jean-Loup Chrétien

Fregate – classe *Firestorm*

Unità particolarmente specializzate, le fregate di questa classe. Personalmente, le impiego come pattuglie mobili, distaccate dalla formazione principale, per l'intercettazione di gruppi di fregate e torpediniere avversarie. Un altro uso può essere quello di rinforzo a formazioni d'attacco, in missioni come l'*attacco a sorpresa*. In questo caso, le fregate si trovano molto in profondità nell'azione, rischiando di esser presto distrutte dal fuoco avversario. Tutto si gioca sul riuscire a colpire per primi, e con una potenza tale da impedire ogni replica. A questo scopo abbino sempre le *Firestorm* a minimo un incrociatore leggero, in modo da massimizzare la potenza di fuoco sull'arco anteriore. Una formazione del genere con un ordine di *agganciamento* può causare in un unico attacco seri danni ad astronavi nemiche anche di grande potenza, se non addirittura annientarle completamente.

Un altro scenario a cui queste fregate si prestano bene è quello del *convoglio*. Esse sono infatti, grazie alla loro manovrabilità, ottime sia come cacciatori di trasporti – se si è attaccanti -, sia come forza di difesa estremamente mobile contro le maggiori minacce – se si è difensori -.

Infine, al di fuori degli scenari "canonici", uso queste astronavi praticamente sempre nelle piccole missioni che giochiamo a volte schierando *soltanto astronavi di scorta*. Il loro armamento frontale, unito alla maneggevolezza, le rende ottime nel combattimento – fatto prevalentemente di manovre per portarsi a tiro, in quanto il primo colpo è di solito quello decisivo – contro altre piccole astronavi.



- Arnaldo Tamayo
- Yang Liwei
- Ulf Merbold
- Edwin Aldrin
- Michael Collins
- Andrijan Nikolajev

Fregate – classe *Sword*

Schierate quasi sempre in un unico squadrone, queste astronavi sono tra i primi elementi che considero in ogni schieramento contro gli eldar. La loro caratteristica principale è quella di essere delle “batterie mobili”, dotate di notevoli (per gli standard della flotta dell’*Imperium*) doti di velocità e manovrabilità. Solitamente seguono due profili di missione, a seconda dello scenario giocato: possono infatti costituire una forza rapida d’attacco, da lanciare contro uno squadrone di astronavi avversarie - o un singolo incrociatore – per cercare di distruggerlo o, quanto meno, impedirgli di prender parte allo schema di battaglia elaborato dal giocatore avversario; oppure possono essere lasciate all’interno della formazione principale, per “guardare le spalle” alle unità più grandi e lente, rinforzarli nel fuoco o fare lavori di “rifinitura” contro bersagli già danneggiati dal fuoco delle unità maggiori.

Oltre che contro gli eldar, le fregate di questa classe sono efficaci anche contro altri avversari, nel ruolo di scorta a bersagli che non giustifichino l’impiego di un incrociatore. In questo caso, le caratteristiche principali utilizzate sono la capacità delle batterie di ruotare tra più archi di tiro e la possibilità, se necessario, di staccarsi rapidamente dalla formazione per andare a colpire gli attaccanti quando ancora non sono a tiro dell’obiettivo protetto.



- Franco Malerba
- Umberto Guidoni
- Maurizio Cheli
- Roberto Vittori

Torpediniere – classe *Cobra*

La più piccola e veloce unità disponibile negli arsenali dell'*Imperium* è, praticamente, una versione fantascientifica del motoscafo silurante italiano della prima guerra mondiale: un tubo lanciasiluri incastonato in uno scafo più piccolo, leggero, rapido e maneggevole possibile.

Per questo motivo, ho deciso di chiamarle con i nomi degli astronauti e cosmonauti italiani.

Il loro principale difetto è infatti quello di esser fragili, alla stregua di vascelli eldar.

L'utilizzo che faccio di queste unità è molto "storico": le uso infatti, organizzate in squadroni, per portare attacchi siluranti a unità maggiori avversarie, o bersagli specifici della missione (ad esempio astronavi da trasporto), in maniera assolutamente analoga a quanto realmente avvenuto il 10 giugno 1918, quando due motoscafi siluranti italiani affondarono la corazzata austro - ungarica *Szent Istvan*. Anche se concepisco i siluri principalmente come "arma tattica", adatta principalmente a saturare il tavolo di gioco, a condizionare i movimenti dell'avversario e impedirgli di mantenere una formazione stabile, applico questo concetto solo alle armi montate in prua sugli incrociatori, adatte a esser lanciate in salve ripetute da lunga distanza. Un utilizzo del genere per le torpediniere non sfrutterebbe le loro caratteristiche di velocità ed agilità, che sono per di più cosa rara tra le unità a mia disposizione. Le batterie di cannoni di bordo sono molto deboli, e quindi da utilizzare prevalentemente per difesa o contro bersagli di opportunità. Alle volte, infatti, sparare sul bersaglio su cui si intenda lanciare i siluri può rivelarsi controproducente: a fronte di danni spesso scarsi o nulli, dovuti alla bassa potenza dell'attacco, si ha la certezza di porre segnalini d'impatto (generati dagli scudi) sul percorso dei siluri, che correrebbero il rischio quindi di detonare prematuramente vanificando l'attacco.