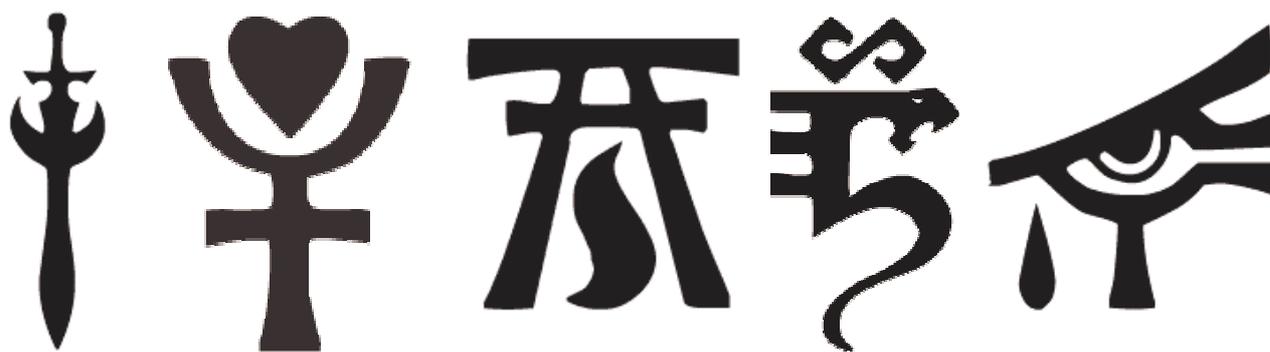


# Le flotte Eldar degli Arcamondi

*Una presentazione della flotta accompagnata da note personali di gioco*

di Antonio “Loec” De Leo



*“ Vi stermineremo. Ogni mondo, ogni nave, ognuno di voi.  
Ci considerate deboli, ma saremo la vostra rovina, Figli della Terra”*

*Eldar ignoto*

## Presentazione

Quando si trattò di scegliere, al momento di cominciare Battlefleet Gothic, un mio amico mi prospettò la scelta fra i Corsari presentati nel libro base e un set di regole uscito da poco, e farcito di errori e imprecisioni. Ma che riguardava la razza stupenda e tragica degli Eldar d’Arcamondo. La mia scelta è stata istantanea.

Se stai leggendo questo articolo, vuol dire che come me subisci il fascino innegabile della razza eldar e dello stupendo *background* ricco di miti e leggende presentato nei vari Codex Eldar, e Codex: Arcamondi. D’altro canto, potresti cercare leggendo queste righe di penetrare i misteri dell’Antica Razza, alla ricerca di metodi più efficienti con cui contribuire alla loro lenta estinzione dal palcoscenico della galassia.

Quale che sia il caso, non intendo rivelare verità assolute: ciò che segue è una presentazione, corredata di alcuni consigli pratici dettati dall’esperienza, di una delle flotte più carismatiche dell’intero BfG. Quindi, miei quattro lettori, indossate la calzamaglia di spettroso e l’elmetto a pinolo.

Perché stiamo per solcare le stelle cullati dai venti solari e arrivare là dove nessuno Scim Maigh è mai giunto prima.

Ammiraglio Fenice Anthy’e.

## Panoramica generale

*“Non esiste un’arte così bella e varia quanto quella della morte.”*

*Laconfir di Biel-Tan*

**P**er molto tempo, in Battlefleet: Gothic, la specie Eldar è stata rappresentata dalle sole flotte corsare.

Navi fragili e veloci, per la maggior parte di piccola taglia, e dotate di armamenti laser veramente devastanti. In realtà, le flotte corsare non sono formate che dai membri Erranti o semplicemente Esiliati degli Arcamondi: le vere flotte da guerra di questi pianeti artificiali sono ben diverse dai nugoli di vascelli pirata a cui molti, in ambito Gothic, pensano spontaneamente sentendo parlare degli Eldar.

Ciascun Arcamondo ospita molte decine di queste flotte, formate da navi solidamente costruite, perfettamente capaci di sostenere un confronto prolungato con l’avversario e dotate dei migliori equipaggiamenti realizzati dagli Spettrocantori. Mantenendo la consueta tecnologia psioreattiva e la propulsione basata sul vento solare, questi possenti vascelli possono solcare in caso di necessità l’intera galassia, utilizzando con dovizia la ramificata Ragnatela Eldar, e piombare sul proprio obiettivo con la stessa fulminea efficacia di qualsiasi corsaro.

Inoltre, laddove i corsari schierano equipaggi formati da pochi e indisciplinati membri, la stirpe degli Arcamondi può schierare sulle proprie navi i temibili Guerrieri Rituali, richiamati dai propri Templi quando gli Eldar scendono in guerra. Imbarcati sui temuti veicoli d’assalto “Phoenix”, questi gruppi d’abbordaggio d’élite sono perfettamente in grado di causare seri danni a qualsiasi nave e distruggere con facilità le scorte avversarie. Coadiuvati dall’assistenza dei Veggenti, che possono anch’essi unirsi alle flotte da guerra, gli Eldar degli Arcamondi possono contare su una marina tendenzialmente molto più disciplinata e meno incline a venir meno ai propri ordini rispetto alla maggior parte delle altre flotte.

Le navi d’Arcamondo sono, raffrontate in termini di punti, meno pesantemente armate rispetto a quelle Corsare: soprattutto, possono schierare molti meno laser a impulsi. Come tutte le navi fabbricate in spettroso, infine, questi vascelli sono estremamente suscettibili ai danni critici e dispongono di meno punti struttura rispetto alle navi di classe equivalente di altre razze.

In sintesi, la flotta d’Arcamondo consente una maggiore flessibilità tattica rispetto a quella corsara, consentendo di variare molto il proprio approccio al gioco grazie alla personalizzazione degli armamenti montati su ogni nave e alla corazza migliorata che li rende addirittura in grado di ignorare in molti casi le bordate avversarie, mentre sono in fase d’avvicinamento al nemico. La disponibilità di lance d’assalto, che godono delle regole speciali dei supporti eldar (essere colpite dalle torrette al 6) implica che molto spesso l’avversario dovrà valutare attentamente se farvi avvicinare le sue scorte, perché le Phoenix hanno elevatissime probabilità di distruggerle.

Tuttavia, le navi d’Arcamondo concentrano molte funzioni su poche navi, e la perdita di ciascuna di esse può compromettere del tutto le sorti della battaglia. La distruzione di un Vascello Drago, ad esempio, vi priverà sia di una nave dotata di validissimi sistemi d’arma, quanto della possibilità di lanciare ondate sostanziose di veicoli eldar.

Inoltre, come di consueto, ogni nave ha pochi punti struttura, e critici al 4+. Che la corazza al 5+ non faccia salire il sangue alla testa ai neoammiragli: l’assenza di scudi vuol dire che la corazza contribuisce a diminuire i rischi di essere colpiti, in confronto ai vostri cugini corsari: ma questo non vuol assolutamente dire schizzare verso il nemico confidando nella sua maggior resistenza.

E’ un consiglio di portata generale, ma che vale a maggior ragione per gli Eldar di questa flotta: se dovete assumervi dei rischi, valutate prima se il vantaggio che potreste conseguire a breve termine vale il rischio di trovarsi con una nave di meno o comunque prossima all’essere inservibile.



*I Guerrieri Rituali sono Eldar che hanno intrapreso il sentiero della Guerra, votandosi a uno degli Aspetti di Khaela Mensha Khaine. Spesso vengono Trasportati a bordo dei veicoli d'assalto Vampire. Nell'immagine, Vendicatori Implacabili dell'Arcamondo Ulthwé. Costituiscono il Tempio di Guerrieri Rituali più diffuso e sono a proprio agio anche nei combattimenti serrati a bordo delle astronavi.*



*Un Eldar che intraprenda il Sentiero della Strega senza riuscire ad abbandonarlo, diventa uno degli Stregoni o dei Veggenti dell'Arcamondo. I primi utilizzano il Warp in modo offensivo, unendosi alle squadre di Guerrieri Rituali in battaglia. I Veggenti riescono a percepire i futuri possibili, e in Consiglio decidono le azioni più importanti che l'Arcamondo deve intraprendere: anche se le ricadute positive possono essere lontane secoli.*

---

## Navi da Guerra degli Arcamondi

*“Vili, innaturali stregonerie pervadono gli Eldar: le loro menti, la loro cultura e la loro tecnologia.”*

### *Confessore Barbarius*

**D**ato uno sguardo alla flotta nel suo complesso, passiamo ora ad esaminare le singole navi e le loro possibili dotazioni.

Ogni vascello, come ricordato prima, dispone di campi olografici, ha corazze al 5+ e tre velocità a seconda della direzione del vento solare.

Le navi di linea possono inoltre imbarcare Guerrieri Rituali (+2 di bonus negli abordaggi e +1 per gli attacchi mordi e fuggi) e/o Veggenti, che conferiscono un rilancio alla nave, a una nave in squadrone o a uno squadrone di scorte entro 15 cm.

### *Vascello Drago (Dragonship):*



Nave molto valida, e che il più delle volte sarà la vostra ammiraglia: se non nominalmente, quantomeno nei fatti. Monta due sistemi d'arma, a scelta fra artiglieria/laser a impulsi e siluri/baie di lancio.

Tuttavia, per qualche errore nel design, l'opzione di utilizzare i laser e i siluri è nettamente meno conveniente rispetto a quella batterie/baie di lancio: fra artiglieria Forza 16 e Laser a Impulsi forza 3, la scelta il più delle volte ricade sulla prima; come pure la possibilità di lanciare ben quattro fra caccia, bombardieri e/o lance d'assalto è incomparabilmente migliore tanto sul piano della pura possibilità di fare danni quanto su quella del controllo tattico del campo rispetto all'eventuale salva di soli 6 siluri.

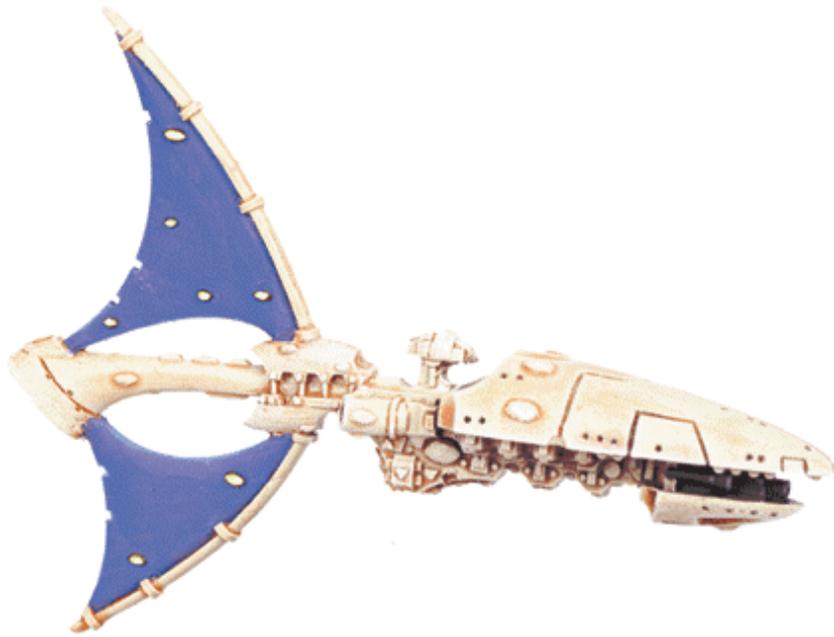
A far pendere ulteriormente la bilancia in favore dell'opzione portaerei c'è da ricordare che questa classe di navi è l'unica nell'intera flotta a poter lanciare le lance d'assalto Phoenix: una caratteristica assolutamente fondamentale in termini di protezione dalle scorte nemiche, che nella stragrande maggioranza dei casi sono l'unica cosa veramente in grado di inseguire le vostre navi fra asteroidi e nebulose. Nella maggior parte dei casi, terranno una rispettabile distanza dal Vascello Drago: sapere cosa, molto probabilmente, farà il vostro avversario è già un grosso vantaggio tattico.

Se in una prossima revisione il Vascello Drago avrà fra le opzioni 4 laser a impulsi e almeno 8 siluri (mantenendo le ratio consuete per gli eldar di 1 laser = 4 artiglierie e 1 baia = 2 siluri), questa nave diventerà veramente flessibile, potendo essere configurata tanto da cannoniera che da portaerei. Ma fino ad allora, la configurazione pressoché d'obbligo contro la maggior parte delle flotte è quella che la vede armata di artiglierie e baie di lancio, con l'ovvio acquisto aggiuntivo di lance d'assalto Phoenix per 10pt aggiuntivi. Se proprio si vuole essere sicuri che ogni lancia faccia quanti più danni possibile, il Vascello Drago può, come tutte le Navi di Linea, imbarcare Guerrieri Rituali.

Il Vascello Drago si presta bene ad operare anche da solo, a patto di non fargli osare troppo se non quando si è sicuri di andare a segno senza possibili ritorsioni avversarie. Fino a quel momento, è saggio adoperarlo come portaerei per traghettare velocemente da una parte all'altra del campo bombardieri e caccia, o per stornare l'attenzione dell'avversario da una qualche vostra manovra.

Il Vascello Drago è un pezzo fondamentale: difendetelo accuratamente e non tentate azioni troppo rischiose. Meglio astenersi dal bersagliare una nave avversaria, se c'è il rischio di perdere quella che spesso è la vostra vera unica portaerei sul campo.

*Spettronave (Wraithship):*



Un ottimo incrociatore, relativamente economico e che potete armare indifferentemente di 2 laser a impulsi o di batterie forza 8. Può inoltre disporre di 2 baie di lancio, o 4 siluri. Come il Vascello Drago, può imbarcare Guerrieri Rituali o Veggenti.

Personalmente, consiglieri di tenere il Veggente imbarcato su uno Spettrovascello, in squadrone con un Vascello Drago o un altro Spettrovascello: come ho ricordato prima, ogni vostra nave sarà costretta a svolgere molti ruoli, ed è molto meglio diluire i potenziali e disastrosi effetti che avrebbe perdere simultaneamente Guerrieri, Veggente e Vascello Drago. Minimizzare i rischi, e massimizzare la resa, sempre.

*Cacciatrici d'Ombra (Shadowhunter):*



La flotta degli Arcamondi si regge per la maggior parte sui propri incrociatori. Tuttavia, non trascurate il vantaggio tattico che queste piccole navi possono portarvi: avranno anche solo artiglieria 3, ma la loro

capacità di abbattere i segnalini avversari al 4+ li rende un ottimo complemento ai caccia, potendo inoltre essere preziose nel liberare zone di campo dalla presenza di supporti avversari per spianare la strada a un massiccio attacco dei vostri bombardieri.

Con uno o due squadroni di queste scorte, potete agevolmente concentrarvi nel rilasciare quanti più bombardieri e lance d'assalto possibile. Inoltre, a volte, possono infliggere veramente grossi danni, combinando il proprio fuoco contro bersagli isolati e/o indeboliti: sono pur sempre artiglierie eldar, e in molti casi nettamente superiori anche a scorte di altre flotte che dispongano di un maggior numero di punti artiglieria. *Dulcis in fundo*, sono la sola cosa che possa fungere da scudo ablativo per i vostri incrociatori: impiegare le sacrificabili Cacciatrici per stornare il fuoco del vostro avversario è una tattica rischiosa, ma che spesso vale la pena di intraprendere se l'obiettivo è salvare da sicuro danneggiamento uno dei vostri incrociatori principali.

Un'ottima scorta, da usare nell'ottica di questa flotta e senza mandarle in missioni palesemente suicide. E' meglio usarle per manovre diversive o minacciare settori di campo altrimenti scoperti e per mantenere la superiorità nell'ambito dei supporti.

### *Ectovascelli (Ghostships):*

Gli ectovascelli sono navi di linea guidate dalle Pietre dell'Anima dei defunti. Qualsiasi nave di linea può essere, in base alle regole attuali, designata "ectovascello". Non potrà disporre di baie di lancio, né di Veggente o Guerrieri Rituali. Se fallirà un qualsiasi ordine speciale, resterà ferma per un intero turno: inoltre, il suo valore d'abbordaggio è dimezzato, i nemici che tentano di abbordarla hanno +1 in aggiunta a qualsiasi altro modificatore e i danni critici verranno riparati sempre con al massimo metà dei propri punti struttura rimanenti.

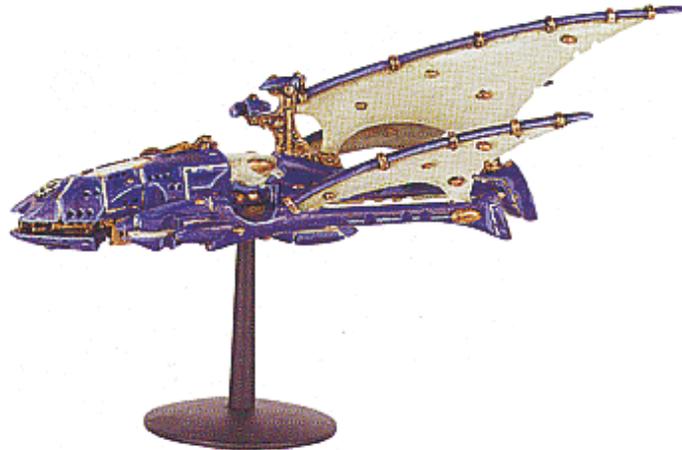
Tutto questo in cambio della possibilità di ricevere critici solo al 6+.

Questa categoria di navi dovrebbe essere per la flotta quello che le Spettroguardie sono per gli eserciti eldar: molto resistenti, armate pesantemente ma col rischio di essere ostacolate nell'agire dalla loro percezione sfumata del mondo fisico. In Gothic, purtroppo, gli Ectovascelli riescono a riprendere solo la prima di queste caratteristiche e al prezzo di elevare notevolmente i rischi connessi alla Spettrovista: se disponessero di una dotazione d'arma analoga al fucile distorsore in dotazione alle loro controparti "terrene", la scelta di includere Ectovascelli potrebbe avere un'utilità peculiare.

Ma per ora, soppesando svantaggi e benefici delle regole attuali, è preferibile avere una normale nave con i suoi critici al 4+, ma che almeno si possa armare a piacimento e senza correre il rischio che resti ferma a far da bersaglio.

Schierate Ectovascelli solo se volete fare un favore al vostro avversario, o se siete amanti del gioco d'azzardo.

*Fiamma di Asuryan (Flame of Asuryan):*



Lascio per ultimo il mio pezzo preferito. Questo modello è semplicemente meraviglioso sul campo, ed è abbastanza imponente da spiccare nettamente sulle altre navi della flotta. La Fiamma è un particolare tipo di Vascello Drago, dotato di ottime artiglierie (16) e laser a impulsi (2). Si considera imbarcare sempre Guerrieri Rituali, e dispone di quattro baie di lancio ed otto punti struttura: ben due in più rispetto a qualsiasi altro incrociatore nella flotta d'Arcamondo.

Essendo classificata come incrociatore, viene montata su basetta piccola il che aiuta non poco a schivare nebulose e asteroidi che potrebbero mettere a rischio la navigazione. Inoltre, grazie alla corazza 5+, è resistente quanto se non più della Void Stalker dei Corsari, disponendo ovviamente di meno laser a impulsi, in linea con il concept generale della flotta che vuole gli Arcamondi più resistenti e meno armati rispetto ai loro consanguinei corsari.

In poche parole, un ottimo pezzo, per cui valgono tutte le considerazioni già espresse a proposito dei Vascelli Drago.

---

## Suggerimenti



*“La Guerra é il mio Signore, la Morte la mia Compagna.”*

### *Maugan Ra*

**P**er concludere, qualche osservazione finale su come usare al meglio le navi della flotta d'Arcamondo.

Sfruttate al massimo le coperture offerte dal campo, fin quando la linea di combattimento avversaria sarà sufficientemente sfilacciata da consentirvi un attacco rapido e deciso su un punto scoperto e difficilmente difendibile dal resto delle navi nemiche.

Molto spesso, le flotte impegnate nell'affrontare gli Eldar hanno un gran numero di artiglierie, e di scorte. La superiorità di manovra e nel campo dei supporti è spesso ciò che fa vincere o perdere le battaglie, ed a maggior ragione nel caso di una flotta che non ha scudi e non può permettersi scontri diretti troppo prematuri.

Fate quindi in modo che l'avversario perda per prima cosa la capacità di inseguirvi: abbattete le sue scorte, tanto con lance d'assalto quanto con l'uso di bombardieri.

Dividete pure le vostre forze, ma fate sempre in modo di avere la possibilità di concentrarle rapidamente in un solo punto prestando bene attenzione alla direzione solare.

Con la rapidità propria delle navi Eldar molto spesso si è in grado di stabilire quando e dove avverrà il primo ingaggio: la superiorità degli armamenti non vi induca a cercare di affrontare le navi o gli squadroni avversari in duelli prematuri all'ultimo sangue.

Mirate a disabilitare quanto più possibile una nave per volta, usando al massimo i vostri bombardieri/siluri. Quando sarà ridotta a pochi punti struttura, è il momento di intervenire con le vostre lance d'assalto, disabilitando per quanto possibile i sistemi d'arma avversari.

Solo allora, quando la preda è infiacchita e costretta sulla difensiva, potrete scatenare tutto il fuoco di cui siete capaci sul vostro bersaglio. Oppure, se volete sorprendere il vostro avversario, abbordarla con ogni vostra nave: ricordate che il Campo Olografico salva anche i danni derivanti da questa azione. Ad ogni modo, qualsiasi sia il metodo prescelto, colpite rapidamente e duro.

State sempre bene attenti: non sempre la nave più vicina è anche quella più conveniente da attaccare. Spesso anzi il vostro avversario potrebbe decidere di offrirvi un'esca allettante per indurvi a un attacco prematuro che vi lascerebbe poi esposti a un letale fuoco di ritorno. Evitate assolutamente di farlo: rinviare l'ingaggio tenendo una posizione per quanto possibile defilata fino a quando sarete assolutamente sicuri di poter fare molti danni.

Utilizzate le Shadowhunter per abbattere i segnalini avversari, più che cercare di usarle per fare danni diretti alle navi nemiche: data la possibilità di schierare un numero di baie di lancio veramente rispettabile, è imperativo aumentare il vantaggio nel campo dei supporti usando in modo chirurgico il fuoco di queste preziose scorte per aprire canali nei quali lasciar scorrere con sicurezza le ondate dei vostri bombardieri.

A questo riguardo, non confidate mai esclusivamente nel Campo Olografico per salvarvi dai bombardieri avversari. Certamente, potrete salvare i danni inflitti al 2+, ma ogni nave è priva di torrette, il che vuol dire massimizzare per le ondate avversarie il numero di colpi inflitti.

Sarete sempre vulnerabili agli attacchi in massa, quindi evitate per quanto possibile di commettere l'errore di lasciarvi circondare da nugoli di bombardieri. Ogni punto struttura perso, fosse anche dopo dieci bombardieri avversari, può causare danni ingentissimi alla vostra nave, e di riflesso, all'intera flotta.

In ultimo, a costo di suonare ripetitivo: tenete sempre presente che la vostra flotta dovrà operare in sinergia. Ogni nave è polivalente, perciò perderne una diminuisce in modo significativo l'efficienza dell'intera flotta.

Altre flotte possono assegnare incarichi specifici alle loro navi, così da non compromettere simultaneamente la situazione nei vari ambiti dello scontro (controllo del campo, supporti, fuoco): non così la flotta d'Arcamondo. Ciascuna nave è simultaneamente cannoniera e portaerei, e deve essere pronta in ogni momento ad assolvere entrambi i compiti: perderne una nave o uno squadrone di Shadowhunter vuol dire intaccare la supremazia tanto nel campo dei supporti, quanto nel volume di fuoco complessivo.

Ricordate che è fondamentale che sia la gran parte della flotta ad aprire simultaneamente il fuoco sullo stesso obiettivo. Se parte significativa di essa è in avaria o distrutta, le speranze di poter resistere tanto in uno scontro diretto quanto in quello mediato dai supporti scemano a vista d'occhio.

Possa Khaine sorridervi, e concedervi la vittoria.



*“ Il Sangue Scorre;  
La Furia Cresce;  
La Morte si Destà;  
La Guerra Chiama”*

*Cantico di invocazione per Khaela Mensha Khaine*

Opera amatoriale di Antonio De Leo – LudoLega Lucchese.

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro: [cleylot@yahoo.it](mailto:cleylot@yahoo.it) , oppure [info@ludolega.it](mailto:info@ludolega.it).

Sito internet [www.ludolega.it](http://www.ludolega.it)