

WARZONE™

BELVE DI GUERRA



MUTANT
CHRONICLES®



WARZONE™

COMPENDIO VOLUME N° 2 BELVE DI GUERRA

PROGETTO: CHRIS BLEDSOE, DAVE JONES
CONTRIBUTI ADDIZIONALI: HENRIK STRANDBERG,
MICHAEL MÖRSARE, SAMI SINERVÄ, JEREMY WEBB, PAUL
BEAKLEY, LES ROBERTSON
EDITING: HENRIK STRANDBERG, PAUL BEAKLEY
PROGETTO GRAFICO: HENRIK STRANDBERG, JONAS
MASES, JONNI TEITTINEN
ILLUSTRAZIONI: PAOLO PARENTE, ALEX HORLEY, PAUL
BONNER, TONY BAGGE, PETER BERGTING, SIMON BEASLEY,
PATRIK MAGNERIUS
GRAFICA: ALVARO TAPIA, HENRIK STRANDBERG
COPERTINA: PAUL BONNER
PROGETTO COPERTINA: JONAS MASES
ART DIRECTION: NILS GULLIKSSON
COORDINAMENTO: HENRIK STRANDBERG
PROJECT MANAGER: MICHAEL MÖRSARE
CONTRIBUTI ADDIZIONALI: MATT FORBECK, FREDRIK
MALMBERG, STEFAN LJUNGQVIST, JONAS MASES, PATRIC
BACKLUND, CEES KWADIJK
TESTATO DA: LES ROBERTSON, SHAY ANDERSON, ROBERT
HAMMOND, ARVID BLOMBERG, TIM MCGRAW DI "FLIGHT
OF THE PHOENIX", BRIAN FAY & CO., JON "GREY", JIM
HUTCHENS
SCULTORI: TIM PROW, MARK COPPLESTONE, MARK KAY,
PHIL LEWIS, KEV ADAMS, NEIL MCKENZIE
MINIATURE DIPINTE DA: JONNI TEITTINEN, ANDRES
ROCADADO, JIMI JANSSON, PONTUS WILLEBRAND, JACKIE
PROW

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONTATTARE:
HEARTBREAKER
P.O. BOX 544
SECANE, PA 19018
U.S.A.

Oppure
HOBBY & WORK ITALIANA EDITRICE S.R.L.
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MILANO)
ITALIA

Oppure
warzone@target.se
MORE INFORMATION ALSO AVAILABLE AT THIS WWW SITE:
www.target.se

Hobby & Work Italiana Editrice S.p.a.
Via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MILANO)
Telefono: 02/665271
Direttore Generale: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Rodolfo Gatti
Direttore Marketing: Matteo Corricelli
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimo Torriani
Editing e adattamento: Alberto Capietti, Enrico Romeo
Traduzione: Giorgia Lucchi
Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
La Hobby & Work Italiana Editrice S.r.l. è
iscritta al Registro Nazionale della stampa
al n° 2880 in data 14/07/ 1990

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.p.a.

HEARTBREAKER



Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o utilizzata in alcuna forma o formato, mediante alcun mezzo elettronico, digitale o meccanico (fotocopie escluse) senza esplicita autorizzazione scritta della Hobby & Work.

Copyright © 1997 Target Games AB. Tutti i diritti riservati.

Mutant Chronicles, Warzone, Belve di Guerra e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks della Target Games AB. Mutant Chronicles is a Registered Trademark in the U.S.A. Used Under Authorization. Copyright Edizione Italiana Hobby & Work Italiana Editrice su Licenza Target Games AB.



REGOLE

PER I VEICOLI3
 Regole Generali e Definizioni.....3
 Le Statistiche di Combattimento dei Veicoli 4
 Tipi di Veicolo5
 Dimensioni dei Veicoli6
 Veicoli Aperti e Chiusi6
 Acquistare un Veicolo7
 Eseguire Azioni con i Veicoli.....7
 Movimento.....10
 Modelli Volanti.....12
 Attacchi con un Veicolo13



Agente Nick Michaels, Personalità Alleanza.



Tatsu, Personalità Mishima

Attaccare un Veicolo14
 Locazione dei Colpi nei Veicoli.....16
 Assaltare un Veicolo17
 Regole Varie per i Veicoli ..19

CHIARIMENTI SU ALCUNE REGOLE.....21
 Abilità Speciali Corporative21
 Successi Perfetti21
 Oscura Simmetria.....21

DESCRIZIONE DEI VEICOLI22
 Great Grey22
 Purple Shark.....23
 Pegasus Scout Bike.....24
 GT Offroad25
 Dragonbike Mishima.....26
 Necromower Hedgehog.....27
 Twin Barracuda.....28
 TA650029
 Death angel.....30
 Unholy Carronade31

NUOVI REPARTI32
BAUHAUS
 Bauhaus Blitzers.....32
MISHIMA
 Ashigaru34
 Cacciatori di Demoni35
 Meka.....37
IMPERIALI
 Squadre di Necromower e Barracuda38
 Bad Samaritans.....39

Blue Berets39
 Wild Roses40
 Black Berets.....40
 Hunters41
 Blue Lions.....41
 Golden Panthers.....42
 Sterlings42
 Rams43
 Shamrocks.....43
FRATELLANZA
 Arcinquisitore Salvatore Nicodemus44
OSCURA LEGIONE
 Biogiganti45
 Eonian Justifier46
 Karnofagi47
 Maestri Assassini Zenithiani48
 Carro Hellfire con Schiavi49
 Brass Apocalypt.....50
 Golem di Tenebra.....51
 Tekron52
GLI SCHIERAMENTI SEGRETI
 Accoliti54
 Iniziati55
 Sagrestani.....55
 Destroyer.....56
 Mietitori di Anime.....57
 Necromagus Supremo...58
 Technomancer59

ARMERIE60
 Armi Anticarro60
 Artiglio Necrobionico60

TABELLE DI

RIFERIMENTO PER I VEICOLI.....62

RACCONTI

La Riunione4
 La Parata.....15
 Là Fuori18
 Solo i Migliori.....24
 Morte dal Cielo28
 Solo Uno Stupido54
 Giorno Fortunato56
 Manovre58
 Una Pallottola In Fronte61



Yojimbo, Personalità Mishima



Mortificator della Fratellanza, donna

I MASTINI DELLA GUERRA - COMPENDIO WARZONE N° 1

Speriamo che non ti sia perso il primo volume della serie di Compendi per Warzone, I Mastini della Guerra. Qui puoi vedere alcuni dei personaggi presentati in I Mastini della Guerra, che contiene anche le descrizioni complete di 12 personalità, 10 nuovi tipi di truppe, più di 15 armi, nuove regole per il corpo a corpo, e molto altro ancora...



Machinator Cybertronic



Warhead Mishima

REGOLE PER I VEICOLI



REGOLE GENERALI E DEFINIZIONI

A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO DIVERSAMENTE, I VEICOLI...

- ... subiscono le stesse limitazioni che hanno gli Eroi, ma non vengono contati nel numero di Eroi a disposizione. In altre parole, il numero totale di veicoli e il numero totale di Eroi non può superare il numero totale di squadre (non composte da veicoli) o equipaggi nel tuo esercito.
- ... non possono Nascondersi o Infiltrarsi.
- ... non possono Mirare.
- ... non hanno mai bisogno di Imbracciare o essere Puntati sul Bersaglio.
- ... non ricevono mai un bonus per la Carica.
- ... e i loro equipaggi possono solo eseguire Azioni Attendere, se nell'azione precedente si sono fermati (vedi Attaccare). Questo significa che i veicoli che hanno un minimo di movimento (generalmente i veicoli volanti), non possono mai eseguire un'azione Attendere. L'equipaggio può solamente Sparare o Avvistare durante l'azione Attendere del suo veicolo e tutte le azioni dell'equipaggio devono venire eseguite contemporaneamente.
- ... sono così grandi che non possono subire gli effetti

del Dono dell'Oscura Simmetria Malfunzionamento.

- ... seguono le regole normali per il panico, ma l'equipaggio all'interno di un veicolo non lo abbandona mai. Considera l'equipaggio del veicolo come se fosse una squadra normale per determinare il panico (ma non per contare il numero totale di Eroi e veicoli che il tuo esercito può avere).
- ... hanno un conducente. Alcuni veicoli hanno anche un equipaggio, come comandanti ed artiglieri. Vedi le regole speciali più avanti.
- ... vengono acquistati separatamente dal loro conducente ed equipaggio. Considera il veicolo come un equipaggiamento qualsiasi. (Le statistiche di combattimento di ogni veicolo descrivono l'equipaggio che esso richiede).
- ... non possono Dare né ricevere Ordini.
- ... i loro equipaggi non possono usare nessun equipaggiamento Speciale, né possono venire loro assegnate abilità eroiche.



LE STATISTICHE DI COMBATTIMENTO DEI VEICOLI

Proprio come le miniature normali, anche ogni veicolo in *Warzone* ha delle statistiche di combattimento. Esse riportano la maggior parte delle informazioni che ti serve conoscere sul modo in cui il veicolo si comporta sul campo di battaglia.

Oltre alle sei caratteristiche normali, ogni veicolo viene anche definito APERTO o CHIUSO (questo fa una notevole differenza quando gli si spara contro), LEGGERO, NORMALE o CORAZZATO (il che influenza, tra le altre cose, il numero di cambi di direzione concessi a un veicolo) e SU RUOTE, CINGOLATO o VOLANTE (il che influenza gli effetti del terreno sul movimento).

MOVIMENTO (MO). Questo valore indica di quanti centimetri un veicolo si può muovere per ogni azione di movimento. Naturalmente, se i passeggeri escono dal veicolo, utilizzano il proprio MO.

AZIONI (AZ). Questo valore mostra quante azioni ha ogni modello finché si trova all'interno del veicolo. Se il conducente o i passeggeri decidono di abbandonare il veicolo per un qualsiasi motivo, allora utilizzano le azioni riportate nelle loro statistiche.

FERITE (FE). Questo valore rappresenta quanti colpi può subire il veicolo prima di venire distrutto. Maggiore è questo valore, tanto migliori sono le possibilità del veicolo di rimanere in gioco. Questa statistica viene utilizzata solo per il veicolo - se il conducente o i passeggeri vengono colpiti, guarda le statistiche del modello che è stato colpito.

ARMATURA (AR). Questo valore segnala quanto è resistente l'armatura del tuo veicolo. Maggiore è questo punteggio, minore è la probabilità che esso subisca una ferita (danno) se viene colpito.

COSTO IN PUNTI (CP). Esso indica quanti punti costa il tuo veicolo.

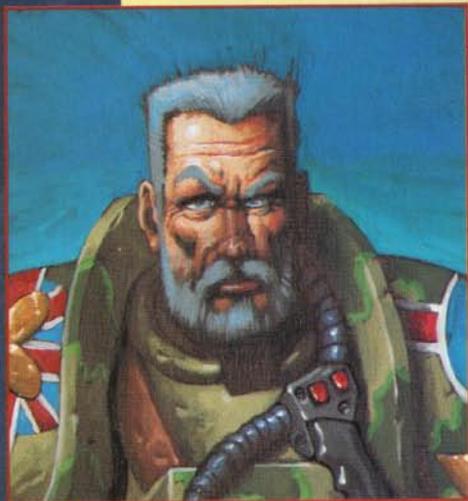
ESEMPIO:

GREAT GREY

TIPO: APERTO/LEGGERO/VOLANTE

	MO	AZ	FE	AR	CP
GREAT GREY	20	3	3	26	60

(questo naturalmente non include il costo di un conducente)



LA RIUNIONE

Il Sergente McBride era annoiato. Era stato convocato al quartier generale delle Forze Speciali a Victoria per ricevere un incarico e gli altri Doomtrooper con i quali avrebbe dovuto lavorare erano in ritardo. McBride non sapeva neppure chi fossero, non che questo gli interessasse molto. Non vedeva l'ora di finire la missione e tornare alle sue precedenti occupazioni che aveva dovuto interrompere bruscamente.

McBride rimase seduto ad aspettare fuori della sala riunioni ancora per qualche minuto. Nello stesso istante in cui si alzava per sgranchirsi le gambe, le porte dell'ascensore in fondo al salone si aprirono e ne uscirono due leggende viventi dell'esercito Imperiale. McBride trasalì tra sé per lo stupore vedendo Sean Gallagher ed Edward S. Murdoch attraversare con passo deciso il salone. Di qualunque cosa si trattasse, pensò, la missione sarebbe stata sicuramente difficile. Li salutò entrambi mentre avanzavano verso di lui.

"Tu devi essere McBride. Io sono il Luogotenente Murdoch e questo è il Capitano Gallagher. Abbiamo sentito parlare molto di te," disse Murdoch ricambiando il saluto.

"Già, sembra che in questo periodo tu sia diventato famoso quanto noi," aggiunse Gallagher con un ghigno, stringendo la mano a McBride.

"Bah, forse dovremmo smetterla di raziare Cittadelle," rispose McBride con noncuranza, "la gente potrebbe cominciare a pensare che siamo pazzi invece che fortunati."

Le porte della sala riunioni si aprirono e il Feldmaresciallo Johnstone fece loro cenno di entrare. I tre scattarono sull'attenti alla vista del comandante ed entrarono nella sala.

"OK ragazzi, deteci un taglio," fu il commento del Feldmaresciallo quando furono entrati. "Sedetevi e rilassatevi. Cominciamo tra un attimo."

I tre si sedettero intorno al tavolo e cercarono di studiare la grande mappa sulla parete. L'aiutante in campo del Maresciallo abbassò le luci e Johnstone diede inizio alla riunione.

"Circa diciotto ore fa, alle ore quattordici di Luna, l'osservatorio della Fratellanza ha scoperto un massiccio dispiegamento di forze dell'Oscura Legione su YUP la luna nell'orbita di Giove. Si tratta di cinque Cittadelle poste a difesa di un gigantesco portale nero di recente costruzione."

Gallagher bestemmiò tra i denti.

TIPI DI VEICOLO

In *Warzone* ci sono quattro tipi principali di veicolo

- Veicoli su ruote (auto, moto e altri veicoli con le ruote)
- Veicoli cingolati (carri armati e altri veicoli con i cingoli)
- Veicoli a volo verticale (hovertank, ed altri veicoli simili)
- Veicoli volanti (aerei, elicotteri ed altri veicoli volanti)

Il Tipo di Veicolo influenza principalmente il movimento, ma in alcuni casi ci sono anche altri effetti.

Inoltre, i veicoli sono classificati come Aperti o Chiusi e Leggeri, Normali o Corazzati.

VEICOLI SU RUOTE. I veicoli su ruote sono ideali per muoversi su colline e dune e per passare fiumiciattoli e cose simili. Non sono invece molto indicati per aprirsi la strada nelle foreste e per abbattere palizzate e muri.

Di conseguenza, questi i veicoli non subiscono nessuna penalità al movimento quando cambiano livello e attraversano torrenti e boscaglia leggera. Tuttavia, alcune forme di riparo ed altri ostacoli possono causare dei danni al veicolo: palizzate resistenti, muri, alberi o altre forme di scenario che possono causare uno scontro (vedi le regole per gli Scontri più avanti).

VEICOLI CINGOLATI. I veicoli cingolati sono progettati per affrontare anche i terreni più difficili.

I cingolati non subiscono modifiche negative al movimento per: cambi di livello, piccoli corsi d'acqua, foreste, piccole palizzate e muri, tutti i tipi di boscaglia leggera, terreni pericolosi o accidentati e macerie.

I veicoli cingolati possono eseguire un cambio di direzione speciale spendendo un'azione. Il carro armato può fermare uno dei suoi cingoli e ruotare su se stesso fino a 360° se desidera.

Gli alberi travolti dai veicoli cingolati vengono rimossi dal tavolo di gioco.

VEICOLI A VOLO VERTICALE. Questi veicoli sono progettati per librarsi a poca distanza dal terreno.

I veicoli a volo verticale, come quelli cingolati, non subiscono modifiche negative al movimento per: cambi di livello, piccoli corsi d'acqua, foreste, piccole palizzate e muri, tutti i tipi di boscaglia leggera, terreni pericolosi o accidentati e macerie.

I veicoli a volo verticale possono eseguire una svolta speciale spendendo un'azione. Il veicolo può ruotare su se stesso fino a 360° se desidera.

VEICOLI VOLANTI. I cieli che sovrastano i campi di battaglia di *Warzone* sono spesso solcati da veicoli volanti. Mentre sono in volo, questi veicoli non subiscono nessuna modifica negativa al movimento dovuta al terreno.

I veicoli volanti normali devono continuare a muoversi per rimanere in volo e hanno un **MINIMO DI MOVIMENTO** pari a **METÀ** della loro statistica MO (arrotondata per

difetto). Questi veicoli devono **SEMPRE** muoversi in ogni azione (a meno che non siano scesi a terra), il che significa che essi possono solo eseguire azioni **MUOVERSI** e **INGAGGIARE** (vedi più avanti).

ELICOTTERI: Gli elicotteri possono volare in verticale e perfino muoversi all'indietro (a metà della velocità normale). Inoltre, gli elicotteri possono eseguire cambio di direzione speciale spendendo un'azione. L'elicottero può fermarsi e ruotare su se stesso fino a 360° se lo desidera.

Gli elicotteri non hanno un minimo di movimento. Negli altri casi, si applicano tutte le regole normali per i



Questo Death Angel della fratellanza è un tipico veicolo Aperto, Su Ruote. Troverai le sue statistiche di combattimento a pag. 30

veicoli volanti. Anche i guerrieri che volano, come per esempio i Martian Banshee con i Jet Pack, o gli Inquisitori per effetto di un Incantesimo dell'Arte, o i guerrieri equipaggiati con i Twin Barracuda, vengono considerati Elicotteri.



Anche le miniature equipaggiate con i Jet Pack sono considerate Elicotteri.



DIMENSIONI DEI VEICOLI

Le Dimensioni di un veicolo determinano il numero di cambi di direzione che può eseguire durante un'azione. È importante conoscere le sue dimensioni anche quando il veicolo si scontra con qualcosa o esplose.

VEICOLI LEGGERI. I veicoli leggeri sono caratterizzati da velocità e manovrabilità elevate. Per rispecchiare queste caratteristiche, tutti i veicoli leggeri possono eseguire fino a tre cambi di direzione di 45° durante un'azione Muoversi.

Un veicolo Leggero è un Modello Grande.

VEICOLI NORMALI. I veicoli normali possono eseguire

fino a due cambi di direzione di 45° durante un'azione Muoversi.

Un veicolo Normale è un Modello Gigante.

VEICOLI CORAZZATI. I veicoli corazzati sono bestioni enormi e impacciati. Molto spesso hanno armi ed armature molto pesanti. Le loro enormi potenzialità offensive e difensive, tuttavia, diminuiscono la loro agilità, e di conseguenza questi veicoli possono eseguire solo un cambio di direzione di 45° durante un'azione Muoversi.

Un veicolo Corazzato è un Modello Gigante.

VEICOLI APERTI E CHIUSI

Quando si trova sotto il fuoco nemico, il fatto che un veicolo sia Aperto o Chiuso può essere decisivo. In un veicolo Aperto, il conducente e/o l'equipaggio non sono protetti dall'armatura del veicolo, mentre l'armatura di un veicolo Chiuso fornisce riparo completo a tutto il suo equipaggio.

Tutti questi effetti sono considerati nella tabella della Locazione dei Colpi più avanti.

Quando vengono utilizzati l'Arte o l'Oscura Simmetria, l'equipaggio in un veicolo Aperto viene considerato entro la linea di visuale se anche il veicolo è nella linea di visuale; ma l'equipaggio che si trova all'interno di un veicolo Chiuso non viene considerato entro la linea di visuale.



"Mi lasci indovinare Signore," disse McBride, "voi volete che distruggiamo questo portale."

Johnstone sospirò, poi guardò le tre "leggende viventi" negli occhi. "No," disse, "vogliamo che ve ne impadroniate."

Murdoch scattò in piedi, sbalordito. "Con tutto il dovuto rispetto Signore, questo è maledettamente impossibile! È già quasi impossibile infiltrarsi in una Cittadella anche dopo un bombardamento a tappeto. Come potete pretendere che ci impadroniamo di cinque Cittadelle?"

Johnstone si avvicinò a Murdoch. "Non di cinque. Solo quella più a nord. Per favore sedetevi e vi spiegherò tutto."

Quando Murdoch si fu rimesso a sedere, Johnstone riprese: "La Fratellanza ritiene che utilizzare un gruppo di forze unite dell'Alleanza sia il modo migliore per attaccare l'obiettivo. La Capitol ha mandato Mitch Hunter, Bob Watts e il Sergente Carter con le loro unità. La Bauhaus ha promesso l'aiuto di Max Steiner, Valerie Duval, e delle forze di Jean-Philip Augustine. Perfino la Mishima e la Cybertronic stanno fornendo il meglio che hanno per questa missione."

"Ragazzi, non c'è bisogno che vi dica quanto sia seria questa operazione. La Fratellanza ritiene che se questo portale dovesse venire attivato, l'Oscura Legione sarà in

grado di inviare orde di navi nere nel Sistema Solare interno, senza praticamente nessun preavviso." Johnstone fece una pausa, per dare tempo ai tre di incassare il colpo. "Ora passiamo ai dettagli."

Molte ore dopo i tre uomini uscirono insieme dalla sala riunioni. Ognuno di loro aveva un'espressione accigliata mentre si avviava verso l'ascensore.

Gallagher bofonchiò, "Non c'è alcun dubbio McBride, avevi ragione. Siamo dei pazzi."

McBride annuì. "Sì, ma è divertente, no?" disse, con un ghigno.

ACQUISTARE I VEICOLI

La regola principale per acquistare un veicolo è molto semplice: considera il veicolo come un qualsiasi equipaggiamento. Comunque, ecco alcune cose che è bene ricordare:

- Quando acquisti un veicolo, il conducente e il resto dell'equipaggio vengono sempre pagati separatamente. Inoltre, devi sempre acquistare un equipaggio al completo per il tuo veicolo; non puoi rifornirlo deliberatamente di un numero insufficiente di uomini.
- Tutti i tuoi veicoli vengono acquistati singolarmente, ma non contano per il numero di Eroi che puoi avere. Puoi avere un numero di veicoli pari al numero di Eroi che ti sono concessi. Alcuni veicoli vengono acquistati in squadre, dunque non contano per il numero complessivo di veicoli.
- L'equipaggio acquistato per un veicolo viene considerato parte del veicolo stesso. Mentre viene

considerato come una squadra per fare i test sul panico e cose simili, l'equipaggio non viene considerato nei termini del numero di eroi o veicoli concessi.

- A meno che non venga specificato diversamente, i veicoli Imperiali fanno parte dell'Armeria Imperiale, quelli Capitol fanno parte dell'Armeria Capitol e così via.

ESEMPIO: Se hai acquistato due squadre di Free Marines, puoi avere fino a due Eroi, il che significa che puoi ANCHE avere fino a due veicoli. Il tuo esercito consisterebbe così di due squadre di Free Marine, due Eroi Free Marine e due veicoli (ma non dimenticare di acquistare gli uomini per equipaggiare i veicoli!)

ESEGUIRE AZIONI CON I VEICOLI

Per vedere subito in maniera diretta come agiscono i veicoli, ecco un breve esempio:

ESEMPIO: Roberto attiva il suo GT Jackal, che ha tre azioni e quattro uomini di equipaggio - un conducente, un artiglieriere nella torretta (un Sergente che ha quattro azioni), un artiglieriere sul fianco destro e uno sul sinistro.

In pratica questo significa che il veicolo ha tre azioni e durante ognuna di queste ogni membro dell'equipaggio può fare una cosa - attaccare, guidare, avvistare, ecc.

Con la sua prima azione Roberto decide di MUOVERE il suo veicolo. Durante tutto il movimento non appare nessun nemico in vista, quindi il veicolo avanza per tutto il suo MO in centimetri e questo è tutto. Nessun membro dell'equipaggio (eccetto naturalmente il conducente che sta guidando) può far niente, perché non ci sono truppe nemiche alle quali mirare.

Il veicolo ha eseguito la sua prima azione; in pratica si tratta di un'azione di guida per il conducente e di una non-azione per tutti gli altri membri dell'equipaggio.

Adesso però ci sono in vista delle truppe nemiche e Roberto decide di INGAGGIARE. Il Sergente tenta di avvistare il nemico (riuscendoci). Decide di fare subito fuoco con il cannone della torretta (avendo un'azione in più rispetto al veicolo, egli può eseguire un'azione in più ogni turno). Poi il conducente fa avanzare il veicolo (a velocità dimezzata) e in seguito l'artiglieriere di sinistra tenta di avvistare a sua volta (riuscendoci). L'artiglieriere a destra non ha nessun bersaglio in vista e quindi perde la sua seconda azione.

Roberto continua a INGAGGIARE anche con la terza azione. L'artiglieriere a sinistra inizia a fare fuoco sul bersaglio che ha appena avvistato, ma lo manca. Il Sergente nella torretta fa fuoco una volta, poi il conducente fa avanzare il veicolo di sedici centimetri e infine anche l'artiglieriere di destra fa fuoco.

Fine del turno.

ATTIVARE UN VEICOLO

Un veicolo viene considerato una squadra normale quando si tratta di attivarlo.

SQUADRE DI VEICOLI. Per la loro attivazione, l'unica cosa che differenzia una squadra di veicoli da un singolo veicolo è che puoi attivare tutti i veicoli di una squadra contemporaneamente (ma solo se si trovano entro un raggio di comando di 24 centimetri). Quando hai attivato una squadra di veicoli, decidi qual è il veicolo della squadra che esegue tutte le sue azioni, poi il secondo veicolo (anche questo esegue tutte le sue azioni) e così via.

Tutti i veicoli in una squadra devono aver eseguito tutte le loro azioni prima che tu possa attivarne un'altra. Inoltre, come tutti i veicoli, un Eroe non può Dare Ordini a una squadra di veicoli.

RAGGIO DI COMANDO. Per attivare i veicoli come squadra, essi devono trovarsi entro 24 centimetri di distanza tra loro (misurati dal centro del veicolo). Altrimenti devono venire attivati separatamente.

I VEICOLI E LE AZIONI

Ogni veicolo ha la propria statistica AZ, che praticamente sostituisce le statistiche AZ del suo equipaggio. (Il 95% di tutti i veicoli e degli equipaggi hanno tre azioni, quindi nella spiegazione seguente terremo presente questo valore. Più avanti troverai i dettagli su come comportarti con veicoli ed equipaggi che abbiano un numero maggiore o minore di azioni.)

Quindi, quando un veicolo viene attivato, esso può eseguire tre azioni. Esso può scegliere tra tre azioni diverse:

- MUOVERSI (muoversi solamente)
- INGAGGIARE (muoversi ed attaccare con un'azione)
- ATTACCARE (attaccare solamente)



Entro i limiti di queste tre azioni, i singoli membri dell'equipaggio possono ancora eseguire altre azioni, come avvistare, usare poteri speciali, riorganizzare, dare ordini, ecc.

MUOVERSI. Durante un'azione Muoversi il conducente del veicolo esegue l'azione Muoversi, mentre il resto dell'equipaggio si occupa delle proprie mansioni - in genere sparare o avvistare.

Se il veicolo esegue un'azione Muoversi, può muoversi utilizzando tutti i centimetri riportati dalla sua caratteristica MO, secondo le regole per il "Movimento", che troverai più avanti. Il conducente si concentra sulla guida, quindi non può attaccare (anche se è armato), ma tutti gli altri membri dell'equipaggio possono eseguire qualsiasi azione desiderino, anche attaccare (secondo quanto riportato nella sezione "Attacchi con un Veicolo" più avanti).

Comunque, un veicolo che procede a velocità spedita, è



una base molto instabile e tutti i membri dell'equipaggio subiscono una modifica negativa di -4 in tutto quello che fanno mentre il veicolo sta eseguendo un'azione MUOVERSI (questo, per esempio, modifica Attaccare, Avvistare, Riorganizzare, Usare l'Arte, ecc.). Tuttavia, questo non modifica il tiro su CO del conducente se perde il controllo.

INGAGGIARE. Un'azione Ingaggiare significa che il conducente del veicolo esegue un'azione Muoversi, mentre il resto dell'equipaggio apre il fuoco contro il nemico con qualsiasi arma abbia a disposizione, o fa qualcosa di altrettanto utile.

Se il veicolo esegue un'azione Ingaggiare, può muoversi di una lunghezza in centimetri pari alla METÀ della sua statistica MO (arrotondato per difetto), secondo le regole per il "Movimento", che troverai più avanti. Un veicolo che sta Ingaggiando non può mai eseguire più di un cambio di direzione.

Questo significa che il conducente è occupato a guidare, ma riesce ugualmente ad attaccare se è armato. Inoltre, tutti gli altri membri dell'equipaggio possono eseguire qualsiasi azione desiderino, anche attaccare (secondo quanto riportato nella sezione "Attacchi con un Veicolo" più avanti).

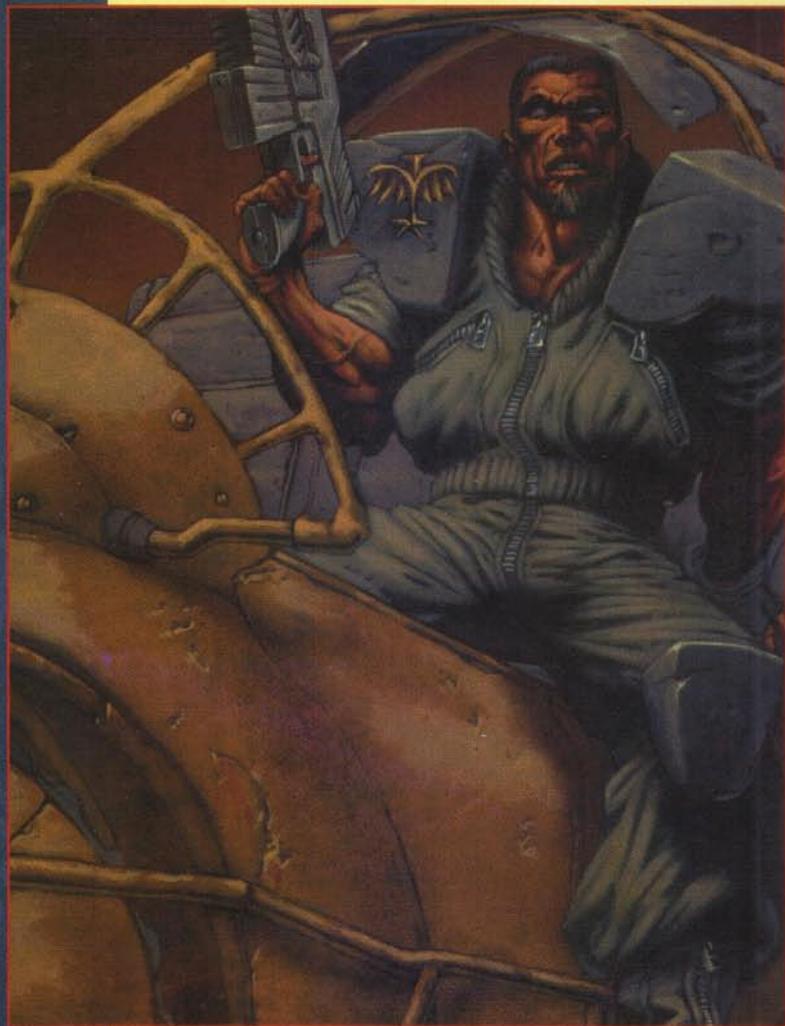
Se il conducente decide di attaccare, subisce un modificatore negativo di -4 al suo Tiro per Colpire. Inoltre, tutti gli altri membri dell'equipaggio subiscono un modificatore negativo di -2 su TUTTI i tiri che fanno mentre il veicolo sta eseguendo un'azione INGAGGIARE (questo, per esempio, modifica Attaccare, Avvistare, Riorganizzare, Usare l'Arte, ecc.). Tuttavia, non modifica il tiro su CO del conducente se perde il controllo.

ATTACCARE. Se il veicolo esegue un'azione Attaccare, si ferma per tutta la durata dell'azione. Tutti i membri dell'equipaggio possono eseguire qualsiasi azione desiderino, anche attaccare (secondo quanto riportato nella sezione "Attacchi con un Veicolo" più avanti).

Non ci sono modificatori per i tiri di dado fatti dall'equipaggio di un veicolo che stia Attaccando.

ALTRE REGOLE

ORDINE DELLE AZIONI PER I MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO. Durante l'azione di un veicolo, i membri del suo equipaggio possono agire in qualsiasi



ordine desiderino. Puoi decidere che prima il conducente guida, poi un Sergente avvista, poi un artiglieriere spara e poi un secondo artiglieriere fa fuoco a sua volta. OPPURE potresti decidere di far sparare il Sergente per primo, poi gli artiglierieri destro e sinistro e infine di far muovere il conducente. Tutte le azioni dell'equipaggio hanno luogo durante una delle azioni del veicolo.

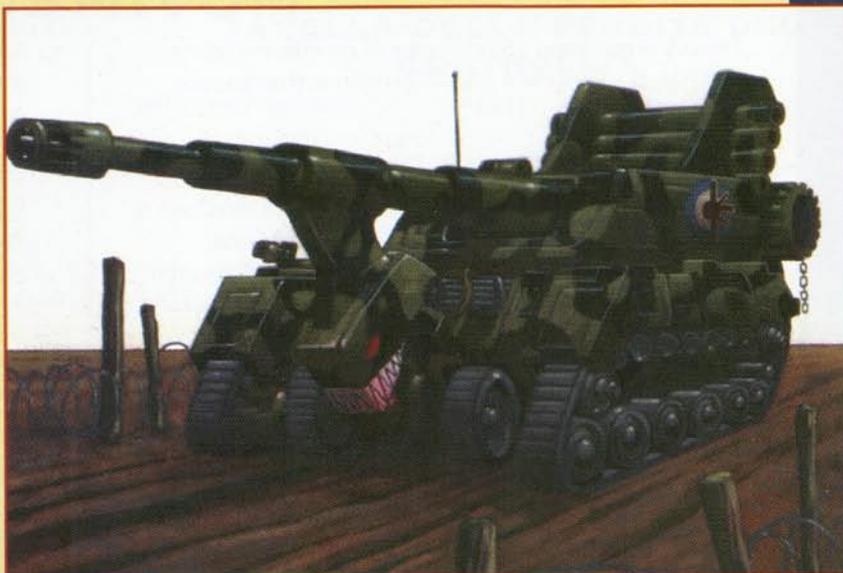
ACCUMULARE AZIONI. Se un membro dell'equipaggio sceglie di non fare nulla durante una delle azioni del proprio veicolo, la sua azione va perduta, non si possono "accumulare" azioni!

IL CONDUCENTE. Il conducente è l'unico membro dell'equipaggio che può GUIDARE il veicolo. Se desidera fare qualcos'altro durante un'azione, il veicolo esegue un'azione Attaccare. Inoltre, se il conducente viene ucciso o non è più in grado di guidare per qualche altra ragione, il veicolo diventa un bersaglio immobile sul quale fare un po' di pratica di tiro.

Quando il conducente viene colpito da un attacco nemico, devi fare un test per la Perdita del Controllo. Se questi subisce anche una ferita, devi fare un altro test per la Perdita del Controllo.

VEICOLI CHE HANNO QUATTRO O PIÙ AZIONI, O DUE O MENO. Se il veicolo ha quattro azioni, allora anche tutti i membri dell'equipaggio possono eseguire quattro azioni per turno. Se il veicolo, invece, ha solo due azioni, allora il suo equipaggio può solo eseguire due azioni.

VEICOLI E AZIONI ATTENDERE. Il veicolo può eseguire un'azione Attendere, se nella sua ultima azione non ha eseguito nessun'azione. Quando l'Attesa viene attivata, tutti i membri dell'equipaggio possono scegliere se attaccare o avvistare, ma tutti devono eseguire le loro azioni contemporaneamente.

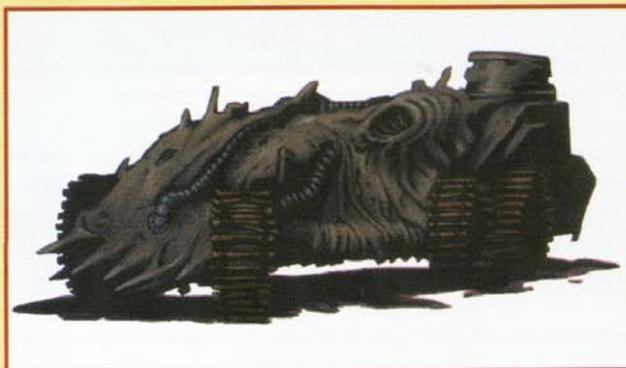


MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO CHE HANNO QUATTRO O PIÙ AZIONI, O DUE O MENO. Solo UN (1) membro dell'equipaggio in un veicolo può avere più azioni di quante ne abbia il veicolo stesso (per esempio un Eroe o un capitano che comandano il veicolo).

Un membro dell'equipaggio che ha più azioni del veicolo può eseguire un'azione in più subito dopo una singola azione qualsiasi del veicolo durante il turno. Non può mai agire più di due volte durante la stessa azione del veicolo e le due azioni devono sempre susseguirsi immediatamente.

ESEMPIO: *Un Sergente che ha 4 azioni si trova in un veicolo che ne ha 3. Il veicolo viene attivato. Durante la prima azione del veicolo, il Sergente fa un tiro per Avvistare, ma fallisce. Durante la seconda azione del veicolo, il Sergente decide di fare sul serio ed esegue le sue due azioni: fa un altro tiro per Avvistare (e questa volta ci riesce), quindi fa fuoco. Colpisce il proprio bersaglio e, durante la terza azione del veicolo (cioè la quarta azione personale del Sergente), tenta di Avvistare un'altro modello nemico.*

In pratica questo significa anche che, se un veicolo ha tre azioni, un membro dell'equipaggio non può averne più di sei. In un'azione del veicolo non si possono concentrare più di due azioni equipaggio!



MOVIMENTO

I veicoli si muovono proprio come le normali miniature. Tuttavia, ci sono alcune piccole eccezioni, che vengono elencate qui sotto.

CAMBIARE DIREZIONE

Un veicolo normale può eseguire due cambi di direzione di 45° per ogni azione di movimento (a meno che non riportato diversamente altrove). I veicoli Leggeri possono eseguire tre cambi di direzione e quelli Corazzati possono solo eseguirne uno per azione di movimento.

- Ricorda: nessun veicolo può cambiare di direzione più di UNA VOLTA se sta eseguendo un'azione Ingaggiare.

- Alcuni veicoli (elicotteri, hovercraft, veicoli cingolati) possono anche eseguire un cambio di direzione speciale (una rotazione) spendendo un'azione.
- I cambi di direzione vengono sempre eseguiti partendo dal centro del veicolo.
- Prima di ogni cambio di direzione ci devono sempre essere almeno due centimetri di movimento, anche all'inizio di un'azione.

QUANDO POSSO CAMBIARE DIREZIONE?

I cambi di direzione del veicolo possono avere luogo durante o dopo il suo movimento regolare. Ecco un esempio di come funziona:

ESEMPIO N°1

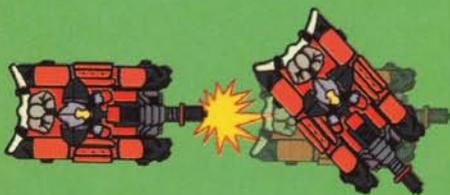


AZIONE N°1: MUOVERSI.

Muovi 4 centimetri, cambia direzione di 45° a sinistra, muovi 4 centimetri, cambia direzione di 45° a destra, muovi 4 centimetri.

AZIONE N°2: INGAGGIARE.

Spara, muovi di 6 centimetri, cambia direzione di 45° a destra.



AZIONE N°3:

INGAGGIARE. Muovi 2 centimetri (obbligatorio se vuoi cambiare direzione), cambia direzione di 45° a destra, muovi 4 centimetri, spara.



ESEMPIO N° 1: Davide ha un Death Angel con MO 12 che può cambiare direzione due volte per ogni azione. Davide esegue un'azione Muoversi e decide di utilizzare tutti i 12 centimetri. Prima muove quattro centimetri, poi cambia direzione di 45° a sinistra, poi muove di altri quattro centimetri, poi cambia direzione di 45° a destra e infine va diritto per gli ultimi quattro centimetri.

L'azione seguente il Death Angel Ingaggia, quindi il conducente per prima cosa fa fuoco con il Deathlockdrum, poi muove di sei centimetri e infine cambia direzione di 45° a destra. Con l'ultima azione del Death Angel, Davide vuole fargli cambiare direzione un'altra volta, per fargli avvistare un altro bersaglio: un Razide nemico è saltato fuori in fondo a destra. Tuttavia, dato che siamo all'inizio di un'azione, Davide prima deve muovere due centimetri, poi può effettuare un altro cambio di direzione di 45° a destra, poi avanza di quattro centimetri e termina il turno facendo fuoco sul Razide.

CAMBIARE MARCIA

Tutti i veicoli eccetto quelli Volanti possono muoversi all'indietro a metà del loro punteggio MO (arrotondato per eccesso). Per fermarsi e mettere la retromarcia (o per andare in avanti se il veicolo stava usando la retromarcia) è necessaria un'azione intera, durante la quale il veicolo non può muoversi. I veicoli volanti normali non possono muoversi all'indietro, ma gli elicotteri possono.

ESEMPIO N°2: Il Death Angel che abbiamo visto nell'esempio precedente viene attivato di nuovo e Davide decide di andare indietro, mentre cambia direzione e spara. Deve utilizzare la prima azione per fermarsi, la seconda azione è Ingaggiare (prima si muove indietro un centimetro, poi cambia direzione di 45° e infine muove gli ultimi due centimetri prima di sparare. Come noterai la dicitura "mezzo movimento" è cumulativa per l'azione Ingaggiare e per la retromarcia: il punteggio MO è solo 3). Durante la terza azione, il Death Angel avanza di due centimetri, cambia direzione, avanza per i rimanenti 4 centimetri e poi spara.



PERDERE IL CONTROLLO

In *Warzone* ci sono molte probabilità che un veicolo perda il controllo, per esempio quando si scontra con qualcosa, quando viene speronato, quando si trova sotto il fuoco nemico, ecc.

In alcuni casi viene specificato che il veicolo perde automaticamente il controllo, ma più spesso troverai la frase: "devi fare un test per la Perdita del Controllo", che significa che devi riuscire in un test su CO utilizzando il CO del conducente. Se fallisci il tiro, il veicolo è fuori controllo, se riesci invece non succede niente. Se il conducente è morto, il veicolo non può rimanere fuori controllo.

Ogni volta che un veicolo rimane fuori controllo, tira un d20 e consulta la tabella della Perdita del Controllo.

- Il risultato della perdita di controllo si verifica subito dopo che è stato fatto il tiro.
- Quando un veicolo rimane fuori controllo, considera come se avesse ottenuto una catastrofe su un tiro di dado. Perde le azioni disponibili che gli restavano.
- È sempre il proprietario del veicolo a fare i tiri sulla Tabella della Perdita del Controllo.

TABELLA DELLA PERDITA DEL CONTROLLO

RISULTATO TIRO D20	EFFETTI
1	Il veicolo avanza diritto per tutto il suo movimento.
2 - 4	Cambia direzione al veicolo di 45° a destra, poi muovilo avanti di metà del suo MO.
5 - 7	Cambia direzione al veicolo di 45° a sinistra, poi muovilo avanti di metà del suo MO.
9 - 11	Cambia direzione al veicolo di 45° a destra, poi muovilo avanti del suo MO pieno.
12 - 14	Cambia direzione al veicolo di 45° a sinistra, poi muovilo avanti del suo MO pieno.
15 - 17	Muovi il veicolo in avanti per tutto il suo MO, poi ritira su questa tabella ignorando i risultati di 15 o più.
18	Si rompe una gomma/cingolo/rotore! Continua a tirare su questa tabella (ignorando i risultati di 15 o più) finché il veicolo va a schiantarsi o finisce fuori del tavolo!
19 - 20	Il veicolo spara subito con un'arma a caso al modello più vicino nell'arco di tiro di quell'arma, poi ritira ignorando i risultati di 15 o più.

ESEMPIO N°2



AZIONE N°1: FERMARSI
(Obbligatorio se vuoi andare in retromarcia la prossima azione)



AZIONE N°2: INGAGGIARE.
Indietreggia due centimetri, cambia direzione di 45° a destra, avanza due centimetri, spara.

AZIONE N°3: INGAGGIARE. Avanza due centimetri, cambia direzione di 45° a destra, avanza quattro centimetri, spara.



SCONTRI

Qualche volta i veicoli si scontrano contro vari oggetti. Se dovesse succedere, segui queste regole:

- Si verifica uno scontro quando un veicolo collide con un terreno o un ostacolo che non può attraversare. Generalmente si tratta di un muro o di un altro veicolo.
- Le uniche eccezioni si verificano quando un veicolo Corazzato si scontra con un modello normale (o più piccolo), o quando un veicolo Normale o Leggero si scontra con un modello Piccolo. In questi casi il veicolo non subisce alcun danno.
- Il danno subito in uno scontro è quello che il veicolo subirebbe se speronasse se stesso (vedi le regole "Speronare" più avanti). Se un veicolo si scontra con un altro veicolo, si speronano a vicenda.
- Non fare nessun tiro sulla Locazione dei Colpi per uno scontro; viene sempre colpito la struttura (risultato 1-14 sulla Tabella della Locazione dei Colpi nei veicoli).
- Quando controlli i danni inflitti da uno scontro, non fare nessun tiro d'Armatura.
- Un veicolo che viene Speronato deve eseguire un test per la Perdita del Controllo.
- Un modello Speronato, indipendentemente dalle sue dimensioni, non può rintanarsi sotto un hovercraft.



MODELLI VOLANTI

I modelli Volanti vengono trattati in maniera leggermente diversa da quelli normali. In generale, ti consigliamo di muovere tuoi modelli volanti appoggiati sul tavolo ("a terra") come qualsiasi altro soldato a piedi, ma potresti anche voler costruire dei piedistalli sui quali sistemarli.

Per rendere l'uso dei veicoli volanti il più semplice possibile, abbiamo stabilito che un veicolo volante si può trovare a due possibili altitudini: A TERRA (=atterrato) o IN VOLO (=a un'altezza di 20 centimetri).

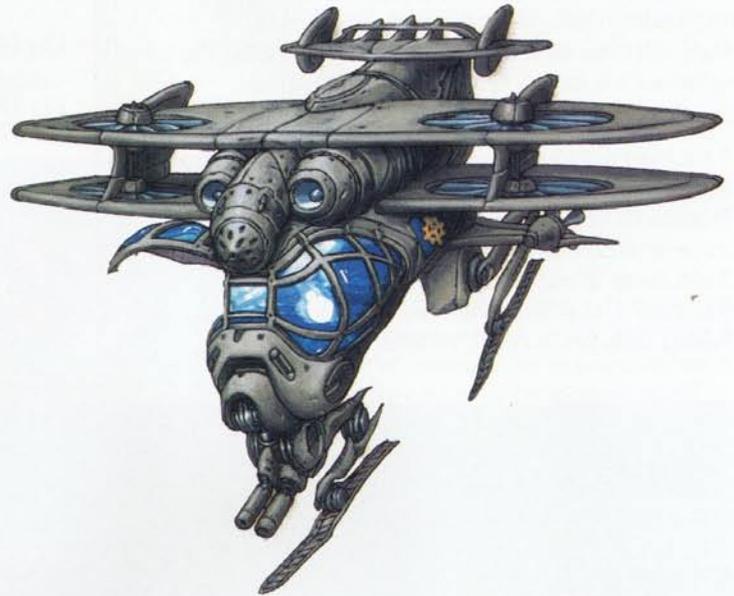
I veicoli a volo verticale si librano a un'altezza di due centimetri (questo viene applicato solo quando vengono distrutti, vedi a pagina).

MUOVERE I VEICOLI VOLANTI

I veicoli Volanti si muovono e cambiano direzione come i veicoli normali, con poche eccezioni:

- Gli elicotteri possono utilizzare un'azione intera per ruotare su se stessi di 360°.
- I veicoli volanti normali devono continuare a muoversi per mantenere

l'altitudine e hanno un MINIMO DI MOVIMENTO pari a METÀ della loro statistica MO (arrotondata per difetto). Questi veicoli devono SEMPRE muoversi ogni azione (a meno che si trovino a terra), il che significa che possono solo eseguire azioni MUOVERSI e INGAGGIARE (vedi sopra).



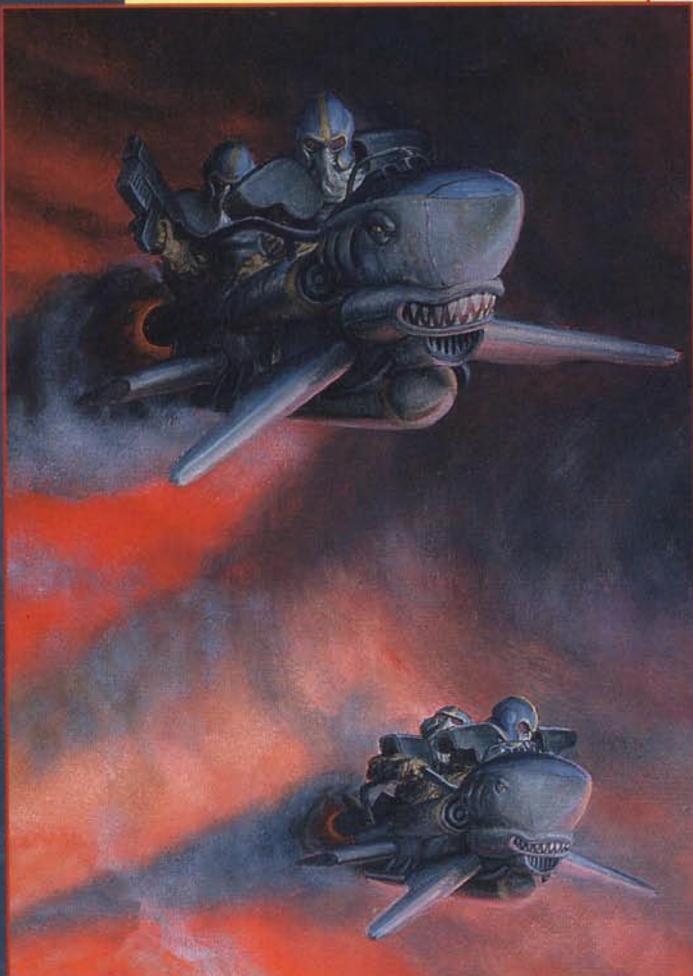
ATTERRARE

Un modello volante può atterrare in qualsiasi momento dichiarandolo semplicemente. Da questo momento il veicolo è considerato a terra e deve rimanere immobile finché non decolla di nuovo.

- Per poter Riorganizzare un veicolo, dev'essere a terra.
- Il veicolo non può Attaccare finché è a terra.
- I veicoli a terra possono venire attaccati corpo a corpo.

ATTACCHI CON O CONTRO UN MODELLO VOLANTE

- A meno che non venga specificato altrimenti, nessun veicolo volante può attaccare un bersaglio a terra che sia più vicino di 20 centimetri. Questo non vale quando si attaccano altri bersagli volanti.
- Hai sempre un modificatore negativo di -4 quando attacchi un veicolo volante normale (ma non quando attacchi un elicottero).
- Molti veicoli volanti DEVONO muoversi ogni azione, il che significa che in pratica non possono eseguire azioni Attaccare.
- Non puoi mai eseguire un attacco corpo a corpo contro un veicolo volante, a meno che non sia a terra. I veicoli volanti non possono mai speronarsi a vicenda in volo.
- Le armi che hanno una gittata massima di 20 o meno non sono in grado di danneggiare un modello che stia volando; l'attacco manca automaticamente. Questo riguarda anche i fucili a pompa e i lanciafiamme che hanno un indicatore più corto di 20 centimetri.



ATTACCHI CON UN VEICOLO CORPO A CORPO

Se un veicolo desidera eseguire un attacco corpo a corpo, questo viene definito Speronare (vedi più avanti). Se il conducente o un altro membro dell'equipaggio IN UN VEICOLO APERTO (solamente) vuole attaccare corpo a corpo, consulta la sezione "Attacchi In Velocità" qui di seguito.

ATTACCHI IN VELOCITÀ

Un Attacco In Velocità si verifica quando il veicolo passa accanto a una miniatura nemica e il conducente o un altro membro dell'equipaggio si sporge con un'arma da corpo a corpo e cerca di colpire il bersaglio. Esso può avere dei risultati davvero sorprendenti.

Puoi eseguire un Attacco In Velocità se esegui un'azione Ingaggiare e il movimento del veicolo lo porta entro due centimetri da un modello nemico. Prima completa il movimento, poi risolvi l'attacco.

Per determinare se la vittima riesce a saltare di lato, effettua un tiro inferiore al suo CO. Se riesce, l'Attacco In Velocità fallisce e non succede nient'altro. Se invece la vittima non riesce a saltare via, fai un tiro d'attacco normale contro la statistica CC dell'attaccante. Se colpisce, il suo DAN viene incrementato di un +4!

- Gli attaccanti non possono utilizzare armi d'ordinanza in un Attacco In Velocità e i bersagli non possono tirare per parare.
- Non è possibile eseguire un Attacco In Velocità contro un modello Nascosto - prima deve venire avvistato.
- Se esegui un Attacco In Velocità contro un modello in Attesa, consulta le regole per "Contrattaccare un Veicolo che sta Passando" più avanti.
- Se un veicolo che sta eseguendo un Attacco In Velocità sperona una miniatura Nascosta, quest'ultima può eseguire l'attacco extra che qualsiasi miniatura Nascosta ha normalmente.

FARE FUOCO

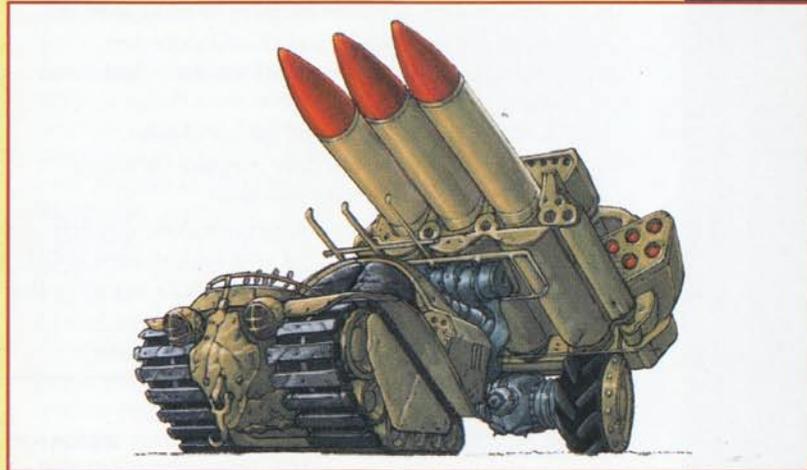
Per fare fuoco con una delle armi del veicolo, basta eseguire un normale tiro d'attacco. Utilizza la statistica AT dell'artigliere.

ARCHI DI TIRO. L'Arco di Tiro per ognuna delle armi del veicolo è riportato nella descrizione del veicolo.

SPERONARE

Per speronare un soldato nemico, basta che tu lo faccia travolgere dal veicolo. Comunque, la vittima ha la possibilità di saltare di lato, se riesce a tirare al di sotto del proprio CO. Se riesce, mettilo accanto all'area attraversata dal veicolo. Se invece la vittima non riesce a saltare di lato, viene colpita. I veicoli possono travolgere tante persone quante ne possono colpire durante un'azione Muoversi o Ingaggiare. Nessun modello, indipendentemente dalle sue dimensioni, può rintanarsi sotto un hovercraft.

Ricorda che i modelli Giganti (e più grandi) vengono considerati impraticabili per i veicoli Leggeri, quindi speronare un Biogigante con un Necromower causerà uno Scontro (consulta le regole a pagina 11) e non uno Speronamento.



Invece di saltare di lato, il modello potrebbe invece voler tentare di Assaltare il veicolo (consulta la sezione "Assaltare un Veicolo" più avanti). Dal momento che speronare è un attacco di sorpresa, in questo caso il modello subisce un modificatore negativo di -8 al suo tiro su CO.



SPERONARE MINIATURE NASCOSTE O IN ATTESA.

Una miniatura che sia Nascosta o in Attesa, quando viene speronata ottiene un +4 in CO, per evitare di venire colpita. L'effetto è cumulativo; perciò una miniatura Nascosta e in Attesa ottiene una modifica di +8 in CO per il tiro.

Una miniatura che viene speronata perde sempre la sua condizione di Nascosta o in Attesa.

DANNEGGIARE SPERONANDO. Il danno inflitto da un attacco Speronare, dipende dalle dimensioni del veicolo:

Veicolo Leggero: 16(x2)

Veicolo Normale: 16(x3)

Veicolo Corazzato: 16(x4)

SPERONARE UN ALTRO VEICOLO. Consulta la sezione Scontri più indietro.



MITRAGLIARE

Alcuni veicoli volanti possono eseguire attacchi speciali "con la mitragliatrice", utilizzando l'indicatore per Mitragliare. Questi attacchi sono utilissimi per falciare un gran numero di truppe a terra.

Se desideri Mitragliare, segui queste regole:

- Per Mitragliare, il veicolo deve eseguire un'azione Ingaggiare senza cambiare direzione.
- Poi, metti l'indicatore per Mitragliare dove desideri lungo l'asse longitudinale del veicolo; non oltre la GM dell'arma e non più vicino al veicolo della sua altitudine 20 cm.
- L'indicatore per Mitragliare può venire centrato ovunque lungo una linea retta che prolunghi l'asse longitudinale del veicolo.
- Esegui un solo tiro per colpire utilizzando la statistica AT di chi sta usando l'arma che mitraglia. Non dimenticare il malus di -4 a causa dell'azione Ingaggiare. Se l'attacco manca, la Mitragliata devia in questo modo:

D20 DEVIAZIONE

- 1-5 Sposta l'indicatore per Mitragliare 4 centimetri indietro, a sinistra del punto centrato.
- 6-10 Sposta l'indicatore per Mitragliare 4 centimetri indietro, a destra del punto centrato.
- 11-15 Sposta l'indicatore per Mitragliare 4 centimetri avanti, a sinistra del punto centrato.
- 16-20 Sposta l'indicatore per Mitragliare 4 centimetri avanti, a destra del punto centrato.

- Tutte le miniature che si trovano sotto l'indicatore per Mitragliare subiscono i danni. Tuttavia, se l'arma usata per mitragliare ha una modifica al DAN, questa non viene considerata.

ESEMPIO: Davide ha un Purple Shark che può Mitragliare con la sua Mitragliatrice PS 100 (DAN normale: 14(x2)). Il Purple Shark si trova a un'altitudine di 20 centimetri, quindi Davide non può mettere il punto centrale più vicino allo Shark di 20 centimetri. Inoltre, la GM del PS 100 è 80 cm., quindi il punto centrale non può venire messo più lontano di 80 cm e deve venire sistemato esattamente lungo l'asse longitudinale dello Shark. Ci sono quattro Ussari (A, B, C e D) nell'area bersaglio. Il tiro d'attacco di Davide riesce e quindi gli Ussari A, B e C subiscono ognuno 14 DAN.

ATTACCARE UN VEICOLO

Quando un veicolo viene colpito da un attacco, per prima cosa l'ATTACCANTE deve eseguire un tiro per la Locazione dei Colpi. Poi risolvere un tiro d'armatura e applicare gli effetti a seconda della Locazione dei Colpi.

ATTACCHI CORPO A CORPO CONTRO UN VEICOLO

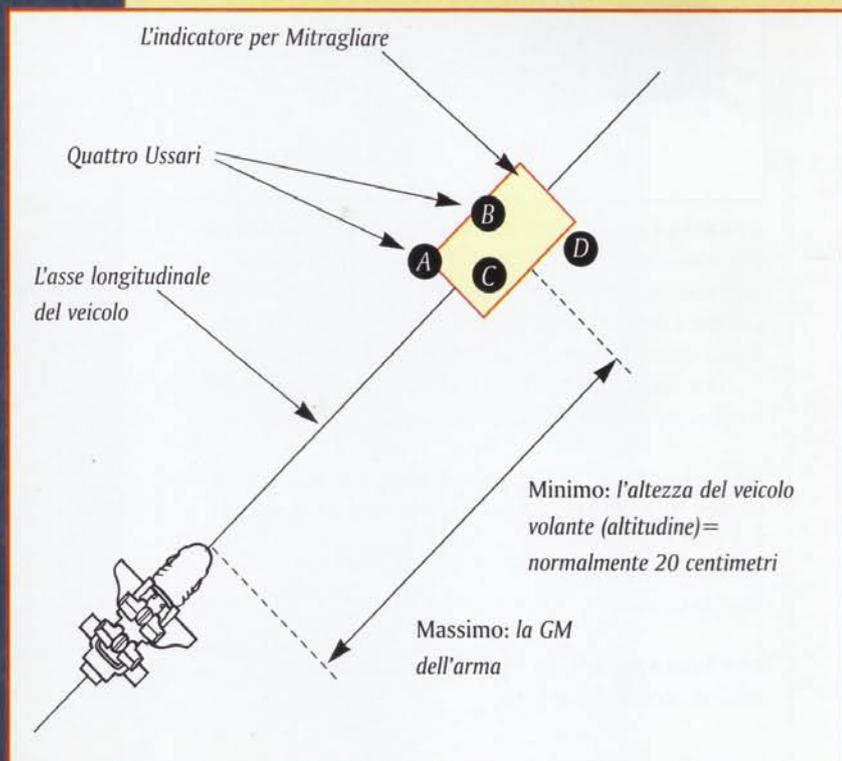
Prova colpire un carro armato con una spada, se sei veramente fortunato qualcuno aprirà il portello e ti inviterà dentro...

Le armi da corpo a corpo sono costruite per tagliare carne, ossa, tendini, arterie, budella e altre cose sanguinolente - ma decisamente non l'acciaio di un carro armato.

- Invece di fare un normale tiro per la Locazione dei Colpi, l'attaccante può scegliere quale Locazione attaccare.
- Non puoi Mirare all'equipaggio di un veicolo Chiuso. Comunque, consulta la sezione "Assaltare un Veicolo" più avanti.
- Quando attacchi un veicolo corpo a corpo, sottrai sempre 5 alla FO dell'attaccante.

Se questa modifica porta la FO dell'attaccante a un valore negativo, essa viene SOTTRATTA al DAN dell'arma.

- Non puoi mai attaccare corpo a corpo un veicolo volante, a meno che non sia a terra.
- I veicoli in sé non possono parare, ma i membri dell'equipaggio possono parare normalmente gli attacchi corpo a corpo rivolti contro di essi. Non possono parare attacchi corpo a corpo contro il veicolo e nessun membro dell'equipaggio può parare mentre il veicolo è in movimento.



REGOLE VARIE

ARMI A RAFFICA CONTRO VEICOLI. Quando esegui un attacco a raffica contro un veicolo, assicurati di tirare per una locazione separata per ogni raffica che colpisce il veicolo.

ARMI CHE HANNO EFFETTO SU UN'AREA CONTRO VEICOLI APERTI. Se fai fuoco con un'arma con indicatore contro un veicolo APERTO e COLPISCI, esegui normalmente un Tiro per la Locazione dei Colpi. Se dalla tabella risulta che hai colpito l'equipaggio, risolvi normalmente il danno e poi non succede altro.

Comunque, se non colpisci l'equipaggio, prima risolvi normalmente l'attacco contro la locazione del colpo e poi risolvi un altro attacco contro l'equipaggio.

I fucili a pompa e i lanciafiamme non possono infliggere alcun danno a un veicolo, ma l'equipaggio viene danneggiato, come descritto qui sopra. (Ricordati che la maggior parte di Pistole, Fucili a Pompa e Lanciafiamme non può colpire un modello volante, perché ha una gittata inferiore ai 20 centimetri.

ESEMPIO: Davide fa fuoco con un Lanciarazzi Southpaw, che ha DAN 12(x4), contro il Death Angel di Luca, che ha AR: 27. Davide esegue un tiro per la Locazione dei Colpi ed ottiene un "11: Struttura". Luca deve effettuare quattro tiri d'Armatura pari o inferiori a 15, per evitare che il veicolo venga danneggiato. Inoltre, deve effettuare anche quattro tiri contro l'armatura dell'Inquisitore (AR: 25). Infine, Davide mette l'indicatore per esplosivi sul centro del Death Angel per controllare se qualche altro soldato nelle vicinanze resta colpito.

ARMI CHE HANNO EFFETTO SU UN'AREA CONTRO VEICOLI APERTI. Le armi che utilizzano un indicatore non hanno alcun effetto speciale contro veicoli CHIUSI. Comunque, posa l'indicatore al centro del veicolo, per controllare se viene colpito anche qualche soldato lì intorno.

Se un'arma con indicatore per esplosivi devia e manca il veicolo, esso può ancora venire danneggiato dalle schegge se si trova parzialmente sotto l'indicatore.

Fucili a Pompa e Lanciafiamme non danneggiano i veicoli chiusi.

ESEMPIO: Davide fa fuoco con un Lanciarazzi Southpaw, che ha DAN 12(x4), contro il GT OFF ROAD di Luca, che ha AR: 30. Davide esegue un tiro per la Locazione dei Colpi ed ottiene un "11: Veicolo". Luca deve effettuare quattro tiri d'Armatura pari o inferiori a 18, per evitare che il veicolo venga danneggiato. Comunque, quando Davide posa l'indicatore per esplosivi sul centro del GT OFF ROAD, scopre che copre anche due Ussari che vi si trovano accanto. Essi subiscono i danni normalmente.

SUCCESSI PERFETTI CONTRO I VEICOLI. Se ottieni un successo perfetto quando fai fuoco contro un veicolo, quest'ultimo non può fare il Tiro d'Armatura per la prima ferita. Tira direttamente sulla Tabella della Locazione dei Colpi e applica gli effetti.

LA PARATA

Non c'è migliore sfoggio dell'orgoglio Bauhaus di una divisione di Cobra che scivola lungo la Rue d'Commerce nel centro di Heimburg. Fu proprio una parata di Ravager, i vecchi carri cingolati in uso prima che Richthausen producesse i primi hovertank, che mi convinse a unirmi al Ministero della Guerra e all'Undicesima Divisione Corazzata.

Quand'ero bambino, ogni primavera c'era una parata militare proprio come questa. La prima parata che ricordo ebbe luogo poco prima dello scoppio della Seconda Guerra Corporativa. C'erano stati dei piccoli scontri a Graveton e vicino ai pozzi petroliferi intorno a Novakursk, così la Bauhaus cominciò a mobilitare il suo apparato militare con simulazioni, manovre sul campo, esercitazioni e... parate. Le guardie delle casate nobili sfilarono in tutta la loro eleganza formale, cavalcando carri, APC e cannoni anticarro motorizzati; mentre nel cielo sfrecciavano gli helitank Klein e le prime versioni dei Twin Barracuda. Uno spettacolo irresistibile per un bimetto di sette anni - nel momento stesso in cui allungai la manina e riuscii a toccare la superficie di un carro fui conquistato. I propagandisti Bernheim avevano fatto il loro lavoro.

L'addestramento nella Divisione Corazzata è sempre stato complicato. La guerra portò nuove tecnologie e insieme a esse la necessità pressante di dover combattere senza aver completato l'addestramento. Capitava che avessimo avuto solo poche ore di addestramento alla guida di un GEV sperimentale appena ideato da Richthausen, quando ci veniva ordinato di utilizzarlo in battaglia. Molti giovani sono morti in nome del progresso della Bauhaus. Tutto per la gloria della Corporazione.

Alla fine doveva succedere anche a me. La mia prima missione di comando sul campo fu coordinare le manovre dei primissimi GEV 12 Cobra, così nuovi che si sentiva ancora l'odore dei rivestimenti. Davvero una missione facile. Almeno finché i Mishima non decisero di mettere alla prova i nostri nuovi giocattoli con la loro artiglieria anticarro. Ancora non riesco a capire come un intero distaccamento di anticarro Mishima sia potuto sfuggire ai ricognitori. Una vocetta cinica dentro di me mi suggerisce che hanno deciso di non dircelo di proposito, per testare i loro nuovi hovertank in condizioni più "realistiche".

Naturalmente la manovra fu un disastro. Quello che avrebbe dovuto essere un semplice percorso a ostacoli, si trasformò in una corsa disperata sotto una grandine di gusci esplosivi. Miracolosamente, i carri fecero il loro lavoro, fedeli agli standard dell'ingegneria Bauhaus: le radio non interruppero mai il contatto, nemmeno dopo essere state colpite in pieno. Potei ascoltarmi ad alta fedeltà tutte le urla dei miei compagni, mentre i loro Cobra venivano abbattuti uno dopo l'altro.

Il mio equipaggio fu fortunato. Costringemmo il GEV a delle prestazioni tali, che i futuri schemi di Richthausen per i Cobra avrebbero tenuto conto di ciò che avevamo imparato durante quell'esercitazione. Quello che gli schemi non avrebbero rispecchiato, fu la nostra incapacità di sopravvivere a una mezza dozzina di colpi diretti. Richthausen lasciò che fosse il Ministero della Guerra a ricompensarmi per quello, così mi venne assegnata una bella Medaglia di Encomio. Non doveti fare altro che perdere entrambe le gambe nell'esplosione per averla.

Oggi non mi resta molto altro da fare, se non sfilare nelle parate con l'uniforme formale della mia casata. Mi piazzano su un GEV Cobra, così tutti i ragazzini possono vedere me e l'enorme Medaglia di Encomio che porto al collo. Non c'è migliore sfoggio dell'orgoglio Bauhaus.



SE IL CONDUCENTE VIENE COLPITO. Se il conducente di un veicolo viene COLPITO, effettua un test per la Perdita del Controllo (tira solo una volta anche se viene colpito da un'arma che ha un modificatore).

Effettua il tiro prima di controllare i danni.

Se il conducente viene anche FERITO, perde automaticamente il controllo.

Tira di nuovo sulla tabella della perdita del controllo.

SPARARE CONTRO MODELLI VOLANTI CON ARMI CHE POSSONO DEVIARE. Se esegui un attacco contro un veicolo volante con un'arma che può Deviare e lo manchi, il proiettile vola fuori del campo di gioco e non ha alcun effetto.

LOCAZIONE DEI COLPI NEI VEICOLI



Ogni volta che il tuo veicolo viene colpito da un attacco, dovresti effettuare un tiro per la Locazione dei Colpi PRIMA di effettuare il tiro d'Armatura.

LA TABELLA DELLA LOCAZIONE DEI COLPI

Devi tirare una sola volta su questa tabella per ogni attacco. La sola eccezione è il fuoco a raffica nel qual caso tiri una volta per ogni raffica.

LA TABELLA DELLA LOCAZIONE DEI COLPI NEI VEICOLI.

1D20	LOCAZIONE COLPITA
1 - 14	Struttura
15 - 16	Motore/Pneumatici/Cingoli
17 - 18	I.A./Equipaggio
19	Arma
20	Deposito Munizioni/Serbatoio Carburante

- Una miniatura armata con un Fucile di Precisione e che sta Mirando, può scegliere una precisa Locazione da colpire in un veicolo, ma in tal caso perde la modifica di +4 in AT e DAN.

STRUTTURA. Effettua un tiro d'Armatura contro l'AR del veicolo, come sempre. Se riesce, non succede nient'altro. Invece, se l'attacco penetra, il veicolo subisce una Ferita.

MOTORE/PNEUMATICI/CINGOLI: Effettua un tiro d'Armatura contro l'AR del veicolo, come sempre. Se riesce,

non succede nient'altro.

Invece, se l'attacco penetra, il veicolo subisce una Ferita e c'è un 50% di rischio che motore/pneumatici/cingoli vengano danneggiati.

- Se il veicolo viene danneggiato e il tiro d'Armatura è un NUMERO PARI (cioè "2", "4", "6", ecc.), il veicolo resta immobilizzato per il resto del gioco. Tuttavia non subisce un'altra ferita.
- Se il veicolo viene danneggiato, ma il tiro d'Armatura è un NUMERO DISPARI (cioè "1", "3", "5", ecc.), motore/pneumatici/cingoli restano intatti e non c'è nessun altro effetto oltre la ferita.

I.A./EQUIPAGGIO

VEICOLO APERTO - Determina in modo casuale quale membro dell'equipaggio viene colpito, poi risolvi l'attacco come se il veicolo non esistesse.

VEICOLO CHIUSO - Effettua un tiro d'Armatura contro l'AR del veicolo, come sempre. Se riesce, non succede nient'altro. Invece, se l'attacco penetra, il veicolo subisce una Ferita e c'è un 50% di rischio che un membro dell'equipaggio a caso venga ferito:

- Se il veicolo viene danneggiato e il tiro d'Armatura è un NUMERO PARI (cioè "2", "4", "6", ecc.), determina in modo casuale quale membro dell'equipaggio viene colpito e risolvi normalmente l'attacco contro di lui.
- Se il veicolo viene danneggiato, ma il tiro d'Armatura è un NUMERO DISPARI (cioè "1", "3", "5", ecc.), non c'è nessun altro effetto oltre la ferita subita dal veicolo.
- Se il veicolo è un'I.A. e viene colpita questa Locazione (e il colpo penetra con un tiro d'Armatura pari), il veicolo è permanentemente fuori uso e non può più fare niente per il resto della partita. Comunque, non esplode.

ARMA. Effettua un tiro d'Armatura contro l'AR del veicolo, come sempre. Se riesce, non succede nient'altro. Invece, se l'attacco penetra, il veicolo subisce una Ferita e c'è un 50% di rischio che una sua arma a caso venga danneggiata:

- Se il veicolo viene danneggiato e il tiro d'Armatura è un NUMERO PARI (cioè "2", "4", "6", ecc.), un'arma a caso non è più in funzione per il resto della partita.





- Se il veicolo viene danneggiato, ma il tiro d'Armatura è un NUMERO DISPARI (cioè "1", "3", "5", ecc.), le armi del veicolo restano intatte e non c'è nessun altro effetto oltre la ferita subita dal veicolo.

DEPOSITO MUNIZIONI/SERBATOIO

CARBURANTE. Effettua un tiro d'Armatura contro l'AR del veicolo, come sempre. Se riesce, non succede nient'altro. Invece, se l'attacco penetra, il veicolo subisce una Ferita e c'è un 50% di rischio che esploda:

- Se il veicolo viene danneggiato e il tiro d'Armatura è un NUMERO PARI (cioè "2", "4", "6", ecc.), esplose (consulta la sezione "Veicoli che Esplodono" più avanti).
- Se il veicolo viene danneggiato, ma il tiro d'Armatura è un NUMERO DISPARI (cioè "1", "3", "5", ecc.), il deposito munizioni e il serbatoio del carburante restano intatti e non c'è nessun altro effetto oltre la ferita subita dal veicolo.

RIDURRE A ZERO LE FERITE DI UN VEICOLO

Un veicolo di terra che abbia zero ferite dovrebbe subito effettuare un tiro su un d20. Con un risultato di 10 o meno deve fare un tiro sulla Tabella della Perdita del Controllo (ignorando i risultati di 19 o più).

L'intero equipaggio viene ucciso all'istante e dopo che sono stati risolti eventuali movimenti dovuti alla Perdita del Controllo, il veicolo si ferma. Effettua un tiro per controllare se esplose (se tiri 10 o meno su un d20) e, in tal caso, segui le regole "Veicoli che Esplodono" più avanti.

I veicoli che non esplodono restano sul tavolo da gioco e possono venire utilizzati come copertura.

I veicoli volanti che non hanno più ferite precipitano sempre (vedi la sezione "Distuggere un Veicolo Volante" più avanti).

ASSALTARE UN VEICOLO

Se la tua squadra non dispone di nessun'arma da fuoco che possa danneggiare quel mostro cingolato là fuori, non disperare! In un gioco eroico come *Warzone*, puoi sempre compiere delle azioni eroiche! La più eroica di tutte è assaltare un veicolo - in pratica saltargli sopra, aprire il portello e far cadere all'interno una granata, oppure svuotargli un caricatore nella pancia, eliminando qualsiasi cosa si trovi all'interno.

SALIRE E SCENDERE DA UN VEICOLO IN MOVIMENTO. Per eseguire un'azione "saltare sul veicolo", devi prima trovarti in contatto con la sua base. Poi effettua un test sul CO - se riesci, adesso ti trovi sul veicolo, altrimenti non succede niente.

Un risultato di 20 non modificato sul tiro CO, significa la catastrofe e ti aspetta una morte raccapricciante, ma immediata, dilaniato dai cingoli/pneumatici del veicolo (a meno che non sia immobile, cioè la sua ultima azione è stata un Attacco).

Sottrai 8 alla tua statistica CO quando effettui il tiro per "saltare sul veicolo", se la tua miniatura viene SPERONATA.

Se una miniatura vuole abbandonare un veicolo in movimento (cioè la sua ultima azione è stata un qualsiasi cosa ma non un Attacco), può farlo in qualsiasi momento. La miniatura deve riuscire in un tiro su CO per atterrare incolume, altrimenti subisce una ferita (indipendentemente dall'armatura). Un successo perfetto significa che la miniatura può subito eseguire un'azione Muoversi extra. Una catastrofe significa che il personaggio cade sotto al veicolo e viene ucciso all'istante.

Per i veicoli fermi, fai riferimento alle regole per "entrare e Uscire da un Veicolo" a pagina .

MUOVERSI STANDO SUL VEICOLO. Con i veicoli Normali e Corazzati, devi prima muoverti per poter raggiungere un punto dal quale assaltarli (il portello, il posto dell'artigliere, ecc.) Sui veicoli Leggeri, non è necessario.





LÀ FUORI

"Signore ho avvistato un carro... oh, per la..."

Il comandante inarca un sopracciglio. "Cos'hai avvistato?"

Nella trincea calò il silenzio, mentre la vedetta si schiarì la gola. "Grizzly, Signore," disse il ragazzo, guardando giù dal teleperiscopio. Si sollevò in punta di piedi e cercò di allungare il collo per poter guardare meglio fuori dalla trincea. Il fante doveva avere sedici anni, non di più.

"Abbiamo strappato queste trincee a quei diavoli solo una settimana fa ed eccoli già qui a riprendersela..."

Il comandante annuì tra sé, con l'aria cupa. Sapevano tutti cosa li attendeva. Chi poteva dimenticare il ringhio feroce dei carri armati, che faceva tremare perfino le ossa mentre nascosti, aspettavamo che quella bestia mostruosa passasse oltre?

"Ci saranno anche le truppe di supporto?", si domandò il ragazzo. Il comandante utilizzando un solo angolo della bocca per parlare, rispose. "Certamente, figliolo."

Improvvisamente il ragazzo emise un gemito: "Oh mio Dio!"

"Cosa ti turba? Hai forse visto un fantasma?"

"Peggio Signore. I Grizzly sono tre, forse quattro," rispose il ragazzo. Gli tremava la voce. "Undicesimo Battaglione Corazzato. Credo..."

"Tre o quattro Grizzly? Dammi il telescopio," sbottò il comandante, sputando il mozzicone di sigaro. "Okay. Invia un messaggio via radio al Comando Capitol, richiedendo un distaccamento di Banshee. Dobbiamo liberarci delle truppe di supporto e fare fuoco sui carri. Se i Banshee falliscono, usciremo dalla trincea e attaccheremo noi le truppe di supporto. L'artiglieria pesante resterà indietro a occuparsi dei carri. Via, scattare!"

Ognuno corse al proprio posto. La guerra di trincea non era la specialità della Capitol. Squotendosi dai torvi pensieri che l'attanagliavano tornò verso il Quartier Generale. Svoltando l'angolo trovò il ragazzo appoggiato alla parete della trincea, pietrificato dal terrore. "Non posso farlo, Signore" disse con gli occhi sgranati. "Non posso uscire là fuori. Sono un ricognitore. Il mio compito è solo guardare! La prego mi deve aiutare!"

"Calmati ragazzo," disse il graduato passandogli il lanciarazzi ed il relativo caricatore. "Tieni. Tu resterai indietro a colpire i carri. Io andrò là fuori. Sai come far funzionare questi aggeggi?"

Il ragazzo annuì, ancora spaventato, ma attento. "Bene. E non ringraziarmi. Non ti sto facendo un favore."

Il ringhio dei carri iniziò a riempire la trincea.

VEICOLI CHIUSI: Per aprire il portello, devi muovere la tua miniatura per un'azione Muoversi indipendentemente dalle dimensioni del veicolo. Se resti fermo su un veicolo mentre LUI esegue un'azione Muoversi/Ingaggiare, o se tu stai eseguendo un'azione Muoversi mentre ti trovi sul veicolo, devi effettuare di nuovo lo stesso test contro il CO descritto qui sopra. Se fallisci, cadi e devi ricominciare tutto da capo.

VEICOLI APERTI: Pochi veicoli aperti sono così grandi da potercisi muovere sopra, in caso lo fossero, segui le regole per i veicoli chiusi.

APRIRE IL PORTELLO. Se il veicolo è chiuso, prima devi aprire il portello per assaltarlo (naturalmente per i veicoli aperti non hai bisogno di farlo); continua a leggere la sezione seguente "Attaccare l'Equipaggio Dentro a un Veicolo). Per poter aprire il portello, utilizza un'azione e tira con un d20 al di sotto della tua statistica CO. Se riesci si apre; se fallisci resta chiuso.

Quando il portello è stato aperto, continua a leggere la sezione seguente "Attaccare l'Equipaggio Dentro al Veicolo".

ATTACCARE L'EQUIPAGGIO SUL/DENTRO AL VEICOLO

Avremmo potuto creare un intero gioco separato sul combattimento su o dentro i veicoli, ma nello stile rapido e feroce di *Warzone*, abbiamo rappresentato quello che succede in modo diverso.

Per poter attaccare l'equipaggio di un veicolo, prima devi averlo Assaltato e devi aver Aperto il Portello (come descritto qui sopra).

CON ARMI DA CORPO A CORPO. Per uccidere un membro dell'equipaggio con un'arma da corpo a corpo, devi utilizzare un'azione e ottenere, tirando un d20, un numero pari o inferiore alla tua statistica CC NON MODIFICATA. Non viene applicato nessun modificatore e non ci sono tiri d'armatura o parate. Questa procedura serve solo per determinare quanti turni ci vorranno per uccidere l'equipaggio del veicolo. (I membri dell'equipaggio sono intrappolati ai propri posti, c'è fumo, c'è rumore, indossano dei caschi, sono senza armatura e/o disarmati - dei veri e propri agnellini pronti per il macello...) Se il tiro riesce, un membro dell'equipaggio a caso viene ucciso. Se non riesce, hai perso un'azione. Se ottieni una catastrofe: hai perso tutte le azioni che ti restavano.

Mentre ti trovi all'interno di un veicolo chiuso, i nemici all'esterno non possono sceglierti come bersaglio. Se una miniatura desidera fermare un nemico all'interno di un veicolo, basta che "salti dentro" come descritto sopra e poi si risolve il combattimento corpo a corpo normalmente. In questo caso nessuna delle miniatura può interrompere il combattimento; è uno scontro all'ultimo sangue e solo uno dei due dovrà sopravvivere. Nessun'altra miniatura può entrare in combattimento, all'interno del veicolo c'è troppo poco spazio.

Mentre ti trovi sopra un veicolo, puoi venire scelto come bersaglio.

A meno che non venga specificato diversamente, nessun guerriero può effettuare delle sciabolate all'interno di un veicolo.

CON ARMI DA FUOCO. La procedura è la stessa adottata per le armi da corpo a corpo, ma utilizza la statistica AT.

CON QUALSIASI ARMA UTILIZZI UN INDICATORE. Utilizza un'azione per tirare un d20. Se non ottieni un "20" (=catastrofe, perdi il resto del turno), tutto l'equipaggio è morto. Chiunque non venga fatto a pezzi, è gravemente scioccato dall'onda d'urto. Comunque, se il tiro di dado era un numero pari ("2", "4", "6", ecc.), anche l'attaccante rimane ucciso all'istante. Se invece è un numero dispari, riesce a schivare il proprio attacco.

REGOLE VARIE PER I VEICOLI

I.A.

Alcuni veicoli, come il TA6500, sono Intelligenze Artificiali e ad essi vengono applicate tutte le regole normali per le Intelligenze Artificiali. Inoltre, vengono loro applicate anche queste regole:

- Non puoi Assaltare un'I.A.
- Le I.A. non vanno mai in Panico, né in Rotta.

CONTRATTACCARE UN VEICOLO CHE STA PASSANDO

Una miniatura in Attesa che viene superata da un veicolo (entro due centimetri), può decidere di attaccarlo corpo a corpo, anche se il resto del movimento del veicolo lo condurrebbe fuori del raggio normale per il corpo a corpo.

Segui le regole normali per gli "Attacchi Corpo a Corpo Contro i Veicoli", descritte sopra.

VEICOLI CHE ESPLODONO

Quando un veicolo esplode, metti sopra l'indicatore per Esplosivi. Chiunque si trovi sotto l'indicatore viene colpito da un attacco che ha la forza seguente:

Veicolo Leggero	16(x3)
Veicolo Normale	16(x4)
Veicolo Corazzato	16(x4)

Inoltre, un veicolo Corazzato che esplode, colpisce chiunque si trovi entro 15,5 centimetri dal suo centro (può utilizzare l'indicatore per Fucili a Pompa per misurare i 15,5 centimetri) con un attacco con DAN 16. Poi toglie il veicolo dal tavolo da gioco.

VEICOLI, PANICO E ROTTA

Se il veicolo ha subito un numero di ferite pari alla metà delle sue ferite totali, devi effettuare un Tiro di Panico (arrotonda per eccesso, un veicolo con cinque ferite deve effettuare il suo primo Tiro di Panico quando subisce la terza). Inoltre, quando il veicolo subisce un'altra ferita dopo questa, deve di nuovo effettuare un Tiro di Panico.

Infine, un veicolo viene considerato "in rotta", quando metà del suo equipaggio è stata uccisa (arrotonda per eccesso, un veicolo il cui equipaggio sia composto di 5 elementi va in rotta quando il terzo membro dell'equipaggio è stato ucciso.)

- A differenza delle truppe di fanteria, i veicoli che fanno parte di una squadra di veicoli tirano individualmente per panico e rotta (se un veicolo in una squadra va in panico, non è automatico che lo facciano anche gli altri).
- Un veicolo con una sola miniatura come equipaggio non va mai in panico o in rotta.
- I veicoli in panico seguono le stesse regole per le squadre normali, ma i loro avversari non hanno nessun modificatore quando attaccano un veicolo in panico. Inoltre, i veicoli in panico non "voltano le spalle" al nemico. Essi devono comunque sterzare e cercare di tornare il più in fretta possibile alla loro zona di schieramento (senza travolgere i propri soldati).
- Le I.A. non vanno mai in panico o in rotta.

DISTRUGGERE UN VEICOLO VOLANTE

Se un veicolo volante viene distrutto, fai riferimento al risultato "18" sulla Tabella della Perdita del Controllo. Esso perde automaticamente due centimetri di altitudine per ogni due centimetri che avanza. Se il veicolo incontra qualche terreno di altezza considerevole, gli si schianta contro. Se non ci sono terreni, si schianta al suolo. Quando il veicolo si schianta (generalmente dopo essere precipitato per 20 centimetri), esplode. Utilizza le regole per i "Veicoli che Esplodono" qui sopra.

ENTRARE E USCIRE DA UN VEICOLO

Puoi decidere di far entrare o uscire da un veicolo un membro dell'equipaggio in ogni momento (il resto dell'equipaggio può ancora attaccare o altro). Quando una miniatura entra o esce da un veicolo, il suo turno ha termine (anche se lei o il veicolo hanno ancora delle azioni).

- Dopo aver utilizzato l'azione, metti la miniatura direttamente accanto al veicolo dal quale è appena uscita.
- Queste regole non ti permettono di "impossessarti" o di ottenere il controllo di un veicolo nemico in qualche altro modo.
- Consulta anche le regole "Salire e Scendere da un Veicolo in Movimento" a pag. 17.



VEICOLI, ARTE E OSCURA SIMMETRIA

Ogni Dono Oscuro esistente dev'essere considerato separatamente quando viene utilizzato contro un veicolo. Consulta la tabella qui di seguito per determinare gli effetti che un Incantesimo o un Dono Oscuro ha su un veicolo o sul suo equipaggio:



ARTE DELLA CINETICA

COLPIRE: Effetto normale contro i veicoli.
 SCUDO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.
 TELETRASPORTO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.
 ESPLOSIONE: Effetto normale contro i veicoli.

ARTE DEL CAMBIAMENTO

DOMINIO: Nessun effetto contro i conducenti; può venire utilizzato contro i passeggeri di un veicolo APERTO.
 TELEPATIA: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.
 RIORGANIZZAZIONE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.
 COMANDO: Può avere come bersaglio il conducente di un veicolo APERTO, amico.

PANICO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DOLORE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

ARTE DELL'ESORCISMO. Nessuno degli incantesimi dell'Arte dell'Esorcismo riportati nel manuale di *Warzone* ha effetto contro veicoli / equipaggi.

ARTE MENTALE. Nessuno degli incantesimi dell'Arte Mentale riportati nel manuale di *Warzone* ha effetto contro veicoli / equipaggi.

OSCURA SIMMETRIA

DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA

LANCIA DI DOLORE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

AURA OSCURA: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

COMANDO TELEPATICO: Effetto normale contro i veicoli.

MALFUNZIONAMENTO: Nessun effetto contro i veicoli, ma può avere come bersaglio l'equipaggiamento trasportato da qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

COMPRESSIONE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

MORTE DEL TEMPO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DONI DI ILIAN

APERTURA DIMENSIONALE: Effetto normale contro i veicoli.

DISTURBO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

MANO DELLA MORTE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

CANCELLO ASTRALE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DONI DI MUAWIJHE. Nessuno dei Doni di Muawijhe riportati nel manuale di *Warzone* ha effetto contro veicoli / equipaggi.

DONI DI SEMAI

CONTROLLO MENTALE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

ATTACCO MENTALE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

POSSESSO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

NEBBIA: Effetto normale contro il veicolo se chi utilizza il dono è all'interno del veicolo.

DONI DI ALGEROTH

INDIGESTIONE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

VARCO DIMENSIONALE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DISTORSIONE: Può avere come bersaglio qualsiasi membro dell'equipaggio di un veicolo APERTO.

GETTO D'ACIDO: Effetto normale contro i veicoli.

FANATISMO: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DONI DI DEMNOGONIS

ANIMA I MORTI: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

DECADIMENTO: Effetto normale contro i veicoli. Quando viene lanciato, effettua un tiro sulla TABELLA DELLA LOCAZIONE DEI COLPI per determinare che parte dell'armatura o arma viene distrutta. Ignora qualsiasi risultato coinvolga equipaggio / I.A..

INFEZIONE: Nessun effetto contro veicoli / equipaggi.

CHIARIMENTI SU ALCUNE REGOLE ABILITÀ SPECIALI CORPORATIVE

Tutte le abilità speciali CORPORATIVE (Attacchi Aerei ed Elisbarco per la Capitol, Il Momento È Giunto e Affidabilità per la Bauhaus, ecc.) sono disponibili a TUTTI i tipi di truppe di quella Corporazione, a meno che non venga specificato diversamente.

SUCCESSI PERFETTI

...E MODIFICATORI AL DANNO. Se ottieni un successo perfetto quando stai utilizzando un'arma che ha un modificatore al danno, infliggi automaticamente solo una ferita al bersaglio. Il difensore può ancora effettuare tiri d'Armatura per le altre ferite inflittele.

...E TIRI D'ARMATURA. Se non sei stato colpito da un successo perfetto, qualsiasi successo perfetto nel tiro d'Armatura negherà automaticamente qualsiasi ferita inflitta. L'intero attacco è innocuo e non viene inflitto alcun danno. Questo vale anche per le armi con indicatore e gli altri attacchi con modificatore al danno.

Questo significa, che anche se devi tirare un numero negativo (diciamo che sei stato ferito da un'arma con DAN 20 e la tua armatura ha solo 19), dovresti sempre tirare per vedere se ottieni un successo perfetto.

OSCURA SIMMETRIA

MORTE DEL TEMPO. Questo Dono raddoppia il numero BASE di azioni della miniatura, non quelle che le rimangono. **INOLTRE**, puoi TENTARE di utilizzare questo dono solo una volta per partita, se fallisci al primo tentativo, non puoi più ritentare.

Esempio: Valpurgius, il Nefarita Arcimago, normalmente ha 5 azioni. Spende la prima per Concentrarsi e la seconda per lanciare Morte del Tempo. Questo significa che gli rimangono 8 azioni (5 normali, moltiplicate per 2, meno le 2 che ha speso per concentrarsi e lanciare).



VARCO DIMENSIONALE. Se chi utilizza questo dono viene ucciso o rimosso dal tavolo in un altro modo, prima che una miniatura intrappolata "nel Varco Dimensionale" sia stata rimessa sul tavolo, quest'ultima viene subito messa nello stesso punto in cui è stato ucciso chi utilizzava il dono (o nel punto in cui ha lasciato il tavolo, accanto al bordo del tavolo).

SEZIONE 2 - DESCRIZIONE DEI VEICOLI



GREAT GREY

Il Great Grey è una versione migliorata del "Purple Shark" Sky Shark Systems. Di dimensioni inferiori, è quindi più facile da manovrare. Un soldato ben addestrato basta da solo a far volare il Great Grey, mentre per il Purple Shark ce ne vogliono due. Un'altra idea innovativa è l'LMG M606 integrato, manovrato dal pilota del Great Grey.

TIPO: Leggero /Volante /Aperto

REGOLE SPECIALI: Puoi Mitragliare con il Great Grey.

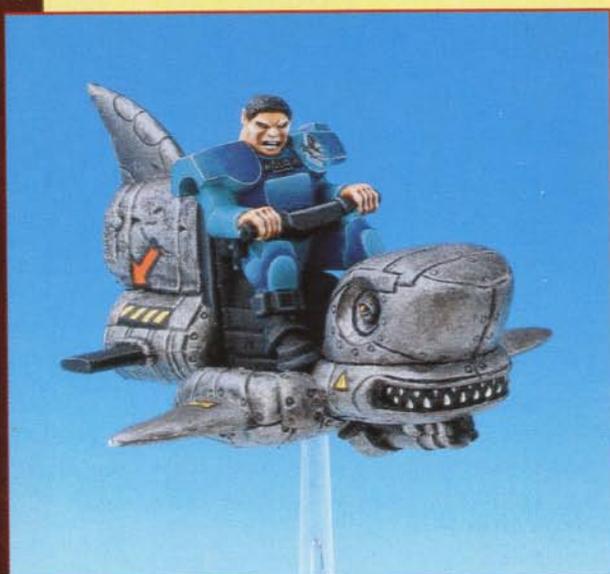
ARMI: Il Great Grey è armato con un LMG M606 integrato (vedi statistiche su *Warzone*).

ARCO DI TIRO: Il Great Grey ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca dell'arma.

STRUTTURA: I Great Grey vengono acquistati come veicoli singoli o come veicolo di un comandante di squadra. Quando acquisti un Great Grey per il comandante di squadra, anche la squadra deve acquistare dei Purple Shark.

Se lo acquisti come singolo veicolo, puoi assegnare il Great Grey a qualsiasi Eroe nell'elenco delle Forze Capitol. Se lo acquisti come veicolo per il comandante di squadra, devi assegnarlo a un Sergente, un Capitano o un Veterano.

	MO	AZ	FE	AR	CP
GREAT GREY	20	3	3	26	60



PURPLE SHARK

Costruito dalla Sky Shark Systems, il Purple Shark è uno dei velivoli più peculiari della Capitol e dimostra perfettamente la superiorità di questa corporazione nelle tecnologie aerospaziali. Basilarmente è un piccolo veicolo a due posti, di linea aerodinamica, che ricorda un incrocio tra un bob e un missile. La potenza del suo motore gli permette di raggiungere quasi cinque chilometri di altitudine. Per guidare questo veicolo è necessario l'impiego di un pilota ben addestrato. Un secondo soldato si occupa di perlustrare l'area sorvolata, sganciare le granate o utilizzare la mitragliatrice del veicolo. Il Purple Shark viene utilizzato principalmente per missioni di ricognizione e per incursioni fulminanti in territorio nemico. Gli equipaggi dei Purple Shark hanno una percentuale altissima di perdite, ma si ritiene che si tratti solo di consuete difficoltà iniziali per un modello nuovo e radicale come il Purple Shark.

TIPO: Leggero /Volante /Aperto

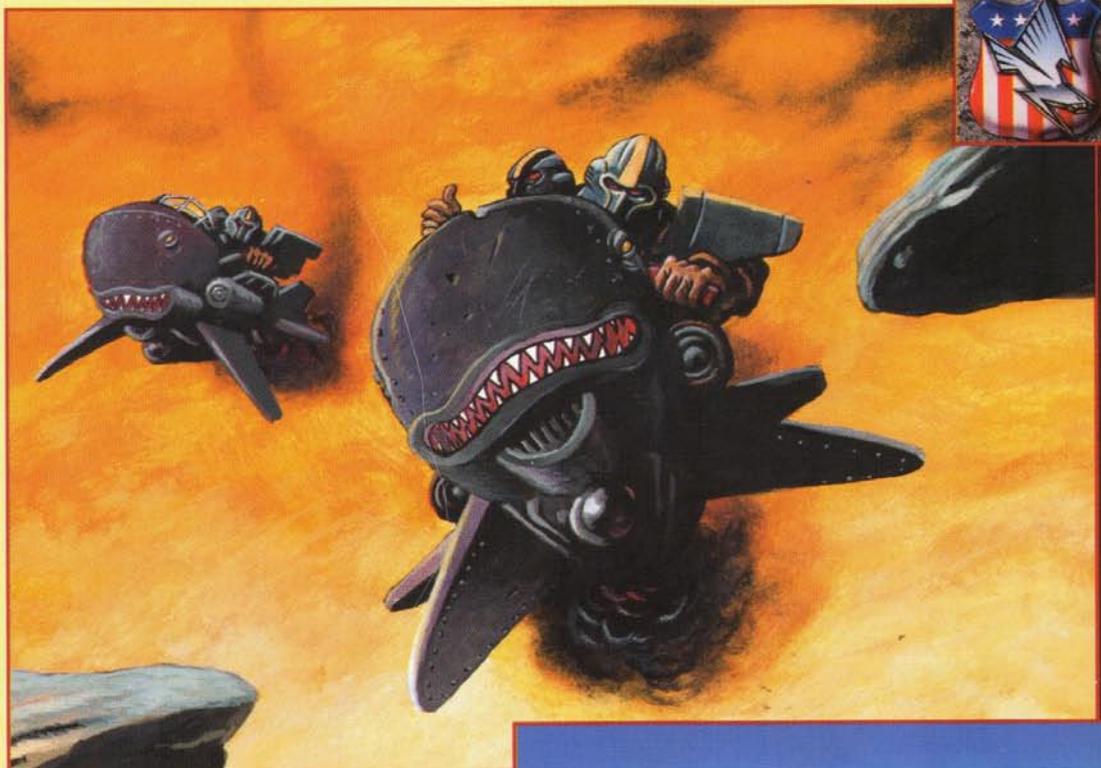
REGOLE SPECIALI:

- Spendendo un'azione, in ogni momento durante il movimento del veicolo, il granatiere può lanciare una granata a Frammentazione su qualsiasi miniatura nemica si trovi entro 10 centimetri direttamente sotto la basetta del veicolo.
- Se il pilota del Purple Shark viene ucciso, il granatiere può prendere il suo posto, anche se lo Shark è già in volo.
- Se il granatiere viene ucciso, il Purple Shark può prendere a bordo un'altra miniatura al suo posto. Può essere un qualsiasi guerriero Capitol, ma non un Eroe. A questo punto il guerriero è separato permanentemente dalla propria squadra e non può farvi ritorno fino alla fine della partita. Per prendere a bordo l'altra miniatura, il veicolo deve atterrare e il soldato deve spendere un'azione per salire sul Purple Shark.

ARMI: Il Purple Shark è armato con una mitragliatrice PS100 integrata, che viene azionata dal conducente. Le statistiche dell'arma sono:

	G	GM	MOD	DAN
PS100	40	80	-3	14 (X2)

Oltre alle sue armi normali, il granatiere deve sempre essere equipaggiato con le granate a frammentazione.



ARCO DI TIRO:

Il Purple Shark ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca dell'arma.

STRUTTURA:

L'equipaggio di ogni Purple Shark è costituito da due elementi: un pilota e un granatiere. Il granatiere dev'essere

equipaggiato con granate a Frammentazione. Il pilota e il granatiere possono essere una qualsiasi miniatura che faccia parte dell'elenco delle Forze Capitol, ma devono essere dello stesso tipo (non puoi mettere insieme Fanteria e Fanteria Pesante, per esempio).



	MO	AZ	FE	AR	CP
PURPLE SHARK.....	20	3	3	28	65

I Purple Shark si organizzano in squadre di 2-4 Shark e un Great Grey, o di 2-4 Shark senza un comandante. Il Comandante sul Great Grey dev'essere un Sergente, un Capitano o un Veterano.

Ogni membro della squadra deve rimanere entro 20 centimetri da un altro membro della stessa squadra (questa è la loro coesione di squadra).





ARMI: Il Pegasus non è fornito di alcun tipo di arma.

STRUTTURA: Puoi acquistare tanti Scout Bike Pegasus quanti sono i tuoi Great Grey. L'equipaggio del Pegasus è costituito da un soldato di Fanteria Capitol.

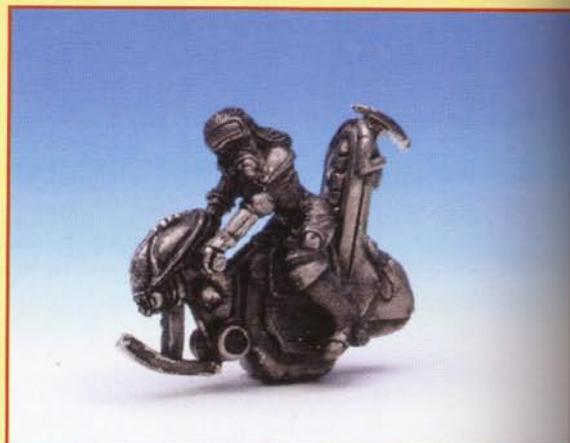
	MO	AZ	FE	AR	CP
SCOUT BIKE	24	4	2	24	45

PEGASUS SCOUT BIKE

L'ultima creazione della Sky Shark Systems per l'Aviazione Capitol è un piccolo capolavoro. Il Pegasus ha motore e controlli modificati, così che un pilota ben addestrato può guidarlo praticamente a occhi chiusi. Il nuovo sistema di rilevazione Trycon permette al pilota di individuare il nemico. Dal momento che il Pegasus non è fornito di armi, il suo unico scopo è rivelare la presenza del nemico in modo che i soldati Capitol e gli attacchi aerei possano poi eliminarlo.

TIPO: Leggero /Volante /Aperto

REGOLE SPECIALI: Il Pegasus viene utilizzato principalmente per missioni di ricognizione. Fintanto che il veicolo è in volo, il suo pilota può eseguire in ogni momento un'azione speciale Avvistare (esegui un'azione Ingaggiare ed effettua un tiro su CO non modificato). Se il tiro riesce, il pilota avvista automaticamente tutte le miniature nascoste sul tavolo entro la sua Linea di Visuale, e manda via radio le loro coordinate a tutte le tue miniature Capitol (non rimuovere il segnalino Nascosto, le miniature sono ancora Nascoste per tutte le altre truppe). Questo effetto dura solo fino alla fine del turno, quindi non rimuovere i segnalini Nascosto!



SOLO I MIGLIORI

"Beh, cos'avete combinato qui?" esclamò Noel facendo scorrere le dita sporche di grasso sulla carrozzeria. "Per il Cardinale, guardate come l'avete conciata! Andatevene e lasciatemi fare il mio lavoro, bastardi senza cuore."

"Noel non abbiamo proprio potuto chiedere ai Legionari di essere tanto carini da non spararci addosso," dissi, cercando di darmi un tono allegro. Noel, il meccanico della compagnia, faceva il patetico ogni volta che gli riportavamo un veicolo crivellato di colpi. Sospirò e scosse la testa, mentre le dita ingrassate tastavano ogni singolo foro di proiettile, ogni ammaccatura del veicolo.

"Lasciatemi soli, per favore." Disse piano, senza voltarsi verso di noi.

"È solo una macchina blindata, stupido pazzo," sbottò Schoenfeld, il conducente del GT. Quel buie ottuso non avrebbe riconosciuto la compassione neppure se ci fosse stato seduto sopra. Noel si voltò di scatto e puntò un dito sporco contro il volto di Schoenfeld. "Adesso ascoltami, Luogotenente Schoenfeld. Se la Bauhaus non mettesse anima e corpo in ognuna di queste macchine blindate, non ti salverebbero la pelle ogni volta che le guidi con tanta noncuranza proprio sotto una pioggia di proiettili. Quindi cerca di averne un po' più cura, d'accordo?"

Schoenfeld sbatté le palpebre, aprì la bocca e poi la richiuse. Ci voltammo e ce ne andammo insieme.

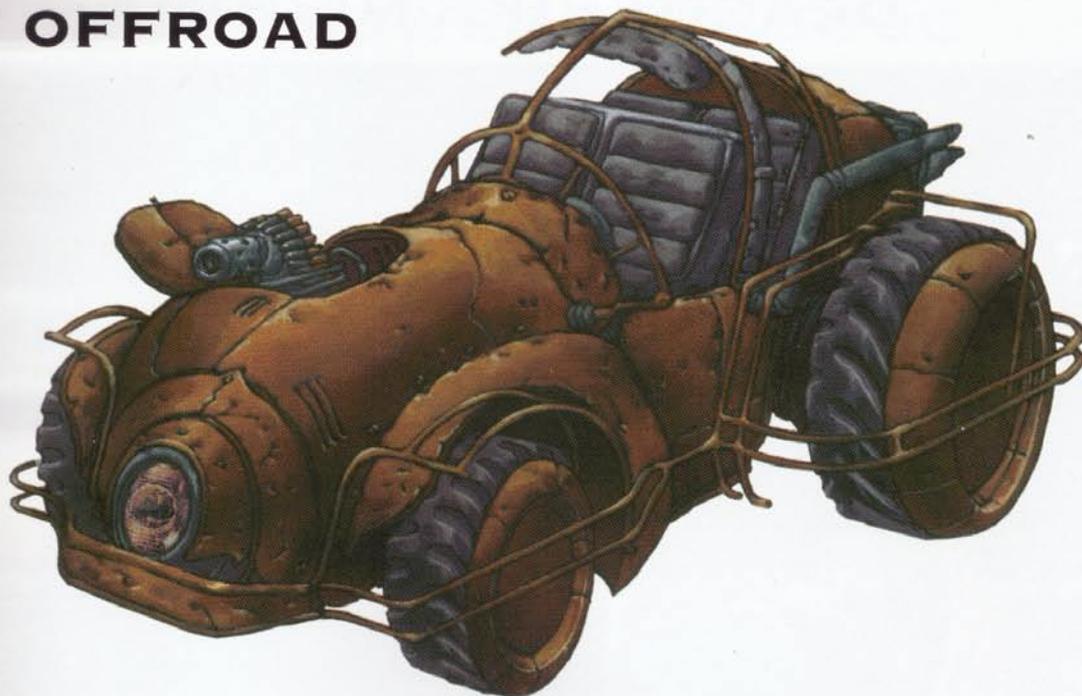
"Idiota," gli dissi.

"È solo una macchina," disse Schoenfeld tranquillo. "Quante ne facciamo fuori ogni anno? Cinque? Sei? Il vecchio si farà venire un colpo se continua a prendersela così a cuore per loro."

"Noel si preoccupa per il suo lavoro. Tu ci tieni a essere il nostro miglior conducente e quindi lo sei. Cosa c'è di tanto diverso?"

Schoenfeld annuì e scrollò le spalle. "Va bene, d'accordo. Andiamoci a prendere qualcosa da mangiare al -"

GT OFFROAD



Il GT è stato progettato e realizzato dalla Fieldhausen come versione da battaglia di un veicolo blindato. Il design è stato modificato per permettere ai Capitani che lo desiderano di prendere parte allo scontro, invece di rimanere semplicemente a guardare. Pur essendo un veicolo Corazzato, il GT si giova di un'incredibile capacità di movimento.

TIPO: Corazzato /Su Ruote /Aperto

REGOLE SPECIALI: Se il GT esplose con un passeggero al suo interno, questi può fare un test su CO. Se riesce, salta fuori un attimo prima che il GT esploda. Metti la miniatura del passeggero a 6 centimetri dal veicolo. Non subisce gli effetti dell'esplosione, neppure se si trova sotto l'indicatore per esplosivi o si trova entro il normale raggio di esplosione.

ARMI: Il GT è equipaggiato con un MG-80 (la cui descrizione si trova nel manuale *Warzone*, pag. 76), azionato dal passeggero.

ARCO DI TIRO: Il GT ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca dell'arma.

STRUTTURA: Il GT viene acquistato come singolo veicolo. Il suo equipaggio è costituito da un conducente Dragone e da un fuciliere Dragone (usa le statistiche standard per i Dragoni).

In alternativa, puoi acquistare un Capitano dei Dragoni come passeggero.

	MO	AZ	FE	AR	CP
GT OFFROAD	12	3	4	30	80

Un gruppo di Ussari, alcuni dei quali senza uniforme, ci oltrepassò di corsa dirigendosi verso il garage. Noel urlò loro qualcosa che non riuscimmo a capire. Li seguimmo immediatamente.

Dentro al garage, Noel stava arretrando davanti al nostro GT crivellato di colpi. Gli Ussari cominciarono a estrarre armi e attrezzi.

La pelle d'acciaio del GT Offroad mutava e ribolliva come una creatura vivente malata. Il tanfo della carne marcia riempì il garage. Sotto la vernice della macchina si gonfiarono dei bubboni cancerosi. Alcuni esplosero come pustole, schizzando un liquido nerastro e dei lunghi tentacoli. L'intero telaio era scosso dalle convulsioni.

"Tecnologia Oscura," urlò qualcuno tra la folla. "Sparate!"

Una grandine di proiettili si abbatté senza alcun risultato sul GT. Ovvio. Era stato creato per ignorare quasi ogni arma di fattura umana.

"Fermi!" urlai inutilmente. "I proiettili uccideranno Noel!"

Da qualche parte nel garage arrivò una lingua di fuoco che avvolse il GT mutante. Era Noel. Aveva preso da una rastrelliera un Gehenna Puker mezzo carico. I pezzetti di materiale organico che erano germogliati dal GT, sotto l'assalto del Puker si incresparono sfrigolando e diventarono neri. Noel tenne premuto il grilletto finché la macchina non smise di contorcersi.

"Che inferno!" borbottò Schoenfeld.

Il vecchio meccanico si strinse nelle spalle "Quante storie! È solo una macchina blindata."

DRAGONBIKE MISHIMA



TIPO: Leggero /Volante (a volo verticale) /Aperto

REGOLE SPECIALI: Se uno dei lanciarazzi della Dragonbike viene distrutto, la Dragonbike non subisce comunque una ferita.

ARMI: La Dragonbike è equipaggiata con un lanciarazzi (consideralo un lanciarazzi Daimyo) da ogni lato del conducente, più un MG Dragonfire innestato di fronte.

Quando attacca/ingaggia, il conducente può decidere di lanciare i missili Daimyo (utilizza le stesse regole dei Southpaw del Twin Barracuda), oppure fare fuoco con l'MG.

ARCO DI TIRO: L'MG ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca dell'arma. I missili Daimyo hanno un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla testa del conducente.

STRUTTURA: La Dragonbike viene acquistata come singolo veicolo. Può essere guidata solamente da Eroi Mishima di dimensioni Normali.

	MO	AZ	FE	AR	CP
DRAGONBIKE	20	3	3	28	95

La Dragonbike è stata appositamente studiata per la guerriglia nelle caverne inquinate e acquitrinose di Longshore e nelle paludi e giungle di venire. È decorata con una testa di drago intarsiata. Essendo alimentata da un potente sistema di propulsione Kirin Type 4 Hydrojet, sulla testa del drago è stato possibile montare un pesante cannone automatico e nelle rastrelliere posteriori è inserita una coppia di lanciarazzi.



NECROMOWER HEDGEHOG



	MO	AZ	FE	AR	CP
NECROMOWER	16	4	3	28	70

TIPO: Leggero /Su Ruote /Aperto

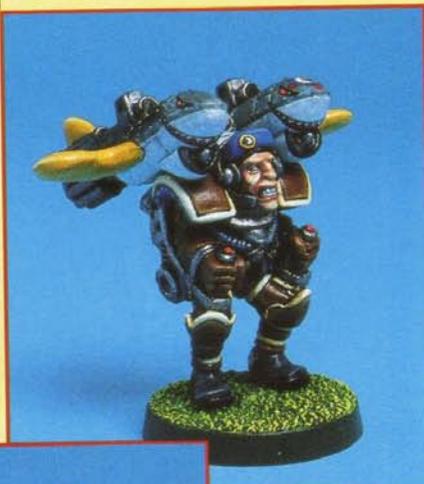
ARMI: Il Necromower è equipaggiato con un Charger.

ARCO DI TIRO: Il Necromower ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca del Charger.

STRUTTURA: Il Necromower può essere acquistato come singolo veicolo, o trovarsi in squadre di 2/4 Necromower. Qualsiasi tipo di soldato Imperiale può guidarlo (ma controlla le limitazioni nella sezione "Nuovi Reparti").



TWIN BARRACUDA



TIPO: Leggero /Volante (Elicottero)/Aperto

ARMI: Il Twin Barracuda è equipaggiato con due lanciarazzi Southpaw. Questo significa che il pilota può eseguire due attacchi durante un'azione Ingaggiare o

Attaccare; i bersagli non possono essere più lontani di 8 centimetri.

ARCO DI TIRO: Il Twin Barracuda ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla testa del pilota.

STRUTTURA: Il Twin Barracuda può essere acquistato come singolo veicolo, o trovarsi in squadre di 2/4 Twin Barracuda. Qualsiasi tipo di soldato Imperiale può guidarlo (ma controlla le limitazioni nella sezione "Nuovi Reparti").

	MO	AZ	FE	AR	CP
TWIN BARRACUDA.....	20	3	2	24	90

MORTE DAL CIELO

Le ombre scivolarono sopra le rocce, una, due, tre. Passarono silenziosamente, come fantasmi. Qualche attimo dopo il rombo sordo dei loro jet risuonò sulle rovine avvelenate di Matochekburg.

"Che palle!" esclamò il Sergente Danforth, mentre osservava il cielo alla ricerca del Nemico. Non faceva differenza che si trattasse di un Banshee su un jet pack o di un guscio della Cavalleria Aerea, la possibilità di uccidere anche in cielo rendeva ogni cosa più dinamica, come avrebbero detto gli istruttori al corso di Strategia e Tattica. In realtà volevano dire complicata, o pericolosa. Entrambe le cose. Non bastava che gli uomini di Danforth si nascondessero dietro ai muri, adesso dovevano rimanere in allerta su tutte e tre le dimensioni. Qualcuno si sarebbe fatto male prima o poi.

Un rompiscatole in tuta ermetica si avvicinò ciondolando a Danforth, con il casco completamente appannato. "Signore, credo che qualcosa non funzioni nel sistema di circolazione della mia tuta," disse il rompiscatole da dietro il proprio visore coperto di nebbiolina grigia.

"Tienila su lo stesso," gli rispose Danforth, senza perdere d'occhio il cielo. "C'è ancora abbastanza veleno nell'aria qui intorno da farti fuori in dieci secondi. Cosa dice il rapporto della ricognizione?"

L'uomo cercò inutilmente di ripulire il visore del suo elmetto. "Nessun segno del Nemico, signore e la sezione ambientale sta eseguendo degli altri controlli."

In quel tipo di missione, completamente immersi nel territorio dell'Oscura Legione, il nome del Nemico non veniva mai pronunciato. I servizi segreti temevano che potesse sentire le radio dei soldati e decidere di agire. Il Nemico, noto ai suoi cultisti umani con il nome di Demnogonis, era diverso da qualsiasi cosa i soldati avessero mai affrontato.

"Credo che abbiamo compagnia," replicò Danforth, con la voce smorzata dalla tuta ermetica. "Non m'importa cosa dice la sezione ambientale,

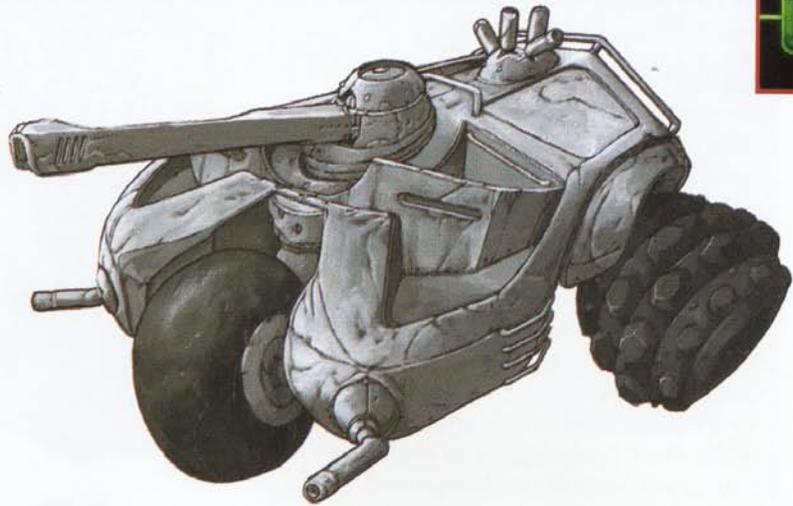
TA6500

Il TA è il primo tentativo della Cybertronic di creare dei veicoli guidati da un'I.A.. È costruito per essere un veicolo veloce ed è armato con un cannone a lunga gittata, che sa farsi rispettare da qualsiasi soldato. L'unico scopo del TA è rilevare i movimenti nemici. Una volta individuata la posizione del nemico, trasmette le coordinate al resto delle forze Cybertronic, così che possano tendergli un'imboscata.

TIPO: Leggero /Su Ruote /Chiuso

REGOLE SPECIALI:

- Il TA6500 può eseguire in ogni momento un'azione speciale Avvistare (esegui un'azione Ingaggiare ed effettua un tiro su CO non



	MO	AT	CO	AZ	FE	AR	CP
TA6500	16	14	12	3	3	30	100

modificato). Se il tiro riesce, il TA6500 avvista automaticamente tutte le miniature nascoste sul tavolo entro la sua Linea di Visuale, e manda via radio le loro coordinate a tutte le tue miniature Cybertronic (non rimuovere il segnalino Nascosto, le miniature sono ancora Nascoste per tutte le altre truppe). Questo effetto dura solo fino alla fine del turno, quindi non rimuovere i segnalini Nascosto!

- Il TA6500 è un'I.A.

ARMI: Il TA6500 è equipaggiato con un cannone a lunga gittata - l'SSV001. Le statistiche di quest'arma sono:

	G	GM	MOD	DAN
SSV001	60	120	-2	12(X2)

L'SSV001 utilizza l'indicatore per Granate e, se il proiettile manca il bersaglio, devia.

ARCO DI TIRO: L'SSV001 è un'arma montata sulla torretta, quindi può fare fuoco a 360°.

STRUTTURA: Il TA6500 viene acquistato come singolo veicolo. Non ha equipaggio.



DEATH ANGEL

	MO	AZ	FE	AR	CP
DEATH ANGEL.....	12	3	4	27	90

Il Death Angel è stato ideato dagli Artigiani Imperiali di Design Militare, basandosi su un'idea dell'Arcinquisitore Nicodemus in persona. Questo veicolo forniva agli Inquisitori un modo veloce e affidabile per osservare le forze della Fratellanza e dell'Alleanza durante le esercitazioni e le parate. Nato praticamente privo di armi, venne ben presto riadattato secondo le esigenze belliche. Ora il Death Angel è un veicolo utilizzato normalmente dagli Inquisitori che prendono parte alle battaglie. L'Inquisitore che lo guida lo benedice sempre prima dello scontro. È armato con il devastante Deathlockdrum. Quest'"Angelo" è una vera meraviglia a vedersi.

TIPO: Normale /Su Ruote /Aperto

REGOLE SPECIALI: Una volta per partita, il proprietario del Death Angel può decidere che un tiro che colpisce il veicolo viene "deviato" sulla statua di Nathaniel. Quando questo accade, il



Death Angel o il suo conducente non subiscono alcun danno. Comunque, le armi con indicatore hanno effetto sul resto. La decisione dev'essere presa prima che venga eseguito il tiro sulla Locazione dei Colpi.

ARMI: Il Death Angel è equipaggiato con una versione raffreddata ad acqua del Deathlockdrum (le statistiche sono le stesse che trovi nel manuale *Warzone*, a pag.113). Il lanciagranate integrale può sparare qualsiasi tipo di granata disponibile.

ARCO DI TIRO: Il Deathlockdrum ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca dell'arma.

STRUTTURA: Il Death Angel viene acquistato come singolo veicolo. Solo gli Inquisitori possono utilizzare i Death Angel. L'unico modello che può salire su un Death Angel è un Inquisitore. Quindi, se l'Inquisitore abbandona il Death Angel o viene ucciso, nessun altro modello può salirci, a meno che non sia un Inquisitore.

UNHOLY CARRONADE



L'Unholy Carronade è un enorme cannone, trasportato da un equipaggio di Legionari Non Morti guidati da un Necromutante.

	MO	AZ	FE	AR	CP
CARRONADE.....	8	3	4	29	80



TIPO: Pesante /Su Ruote /Aperto

REGOLE SPECIALI:

- Il Carronade emette un getto di Oscura Simmetria solida, che è molto potente, ma anche altamente instabile. Per rappresentare questo, metti l'indicatore per esplosivi sul bersaglio scelto, poi tira un d20. Se il tiro è un 5 o meno, il getto colpisce dove hai messo l'indicatore, se invece ottieni un numero superiore a 5, l'indicatore devia automaticamente (utilizza la tabella di deviazione per le granate per determinare la direzione in cui devia; la distanza di deviazione è pari a metà

della distanza del tiro). L'attaccante, non il difensore, controlla la deviazione entro i limiti del tiro di dado. **NOTA BENE:** Data la natura di quest'arma, non devi necessariamente mirare a un bersaglio preciso; puoi mettere l'indicatore dovunque sul tavolo (entro la Linea di Visuale).

- L'equipaggio originale del Carronade non può mai trovarsi a più di 6 centimetri di distanza da esso. Finché uno dei membri dell'equipaggio è ancora "vivo", il Carronade può fare fuoco. Se il comandante Necromutante viene ucciso, il tiro del Carronade devia sempre.
- Se l'equipaggio originale del Carronade viene ucciso, puoi riequipaggiarlo. Hai bisogno di almeno 1 Necromutante o 1 Legionario Non Morto per farlo sparare correttamente. Un Legionario Non Morto che faccia funzionare da solo il Carronade, fa sempre deviare il getto di Oscura Simmetria.

NOTA BENE: L'equipaggio del Carronade non può eseguire nessun'azione separata dal Carronade. Sono tutti troppo occupati a caricare proiettili, fare fuoco, ecc. per potersi dedicare a qualcos'altro.

ARMI: Il getto emesso dall'Unholy Carronade ha Danno 15(x3) e ha un raggio illimitato, anche se devi tenere comunque conto della Linea di Visuale.

ARCO DI TIRO: Il Carronade ha un arco di tiro di 90° di fronte, misurato dalla bocca del Carronade.

STRUTTURA: Il Carronade e il suo equipaggio (un Necromutante e tre Legionari Non Morti) vengono acquistati come singolo veicolo.



SEZIONE 3 - NUOVI REPARTI BAUHAUS BLITZERS



I Blitzer sono specializzati nella distruzione dei veicoli. Amano talmente questo lavoro, che si sono guadagnati la reputazione di pazzi scatenati. Dopo tutto, la maggior parte dei Bauhaus ama i veicoli blindati - per un membro della corporazione Bauhaus, un carro armato è un po' come un adorato animaletto domestico, o un membro della famiglia. Non per i Blitzer, però, che vivono per distruggere veicoli; più sono grandi meglio è. Sono tanto pazzi da pensare che in un combattimento "corpo a carro" ci possa essere un solo vincitore, loro! Per far parte dei Blitzer, bisogna saper mantenere la calma anche in situazioni drammatiche, perché ci si andrà a ficcare in un sacco di grossi guai. Ci vogliono anche mani ben ferme. I Blitzer sono armati con grosse cariche esplosive magnetiche, in caso dovessero caricare il nemico. Indossano la maschera del teschio bianco standard delle Forze Speciali.

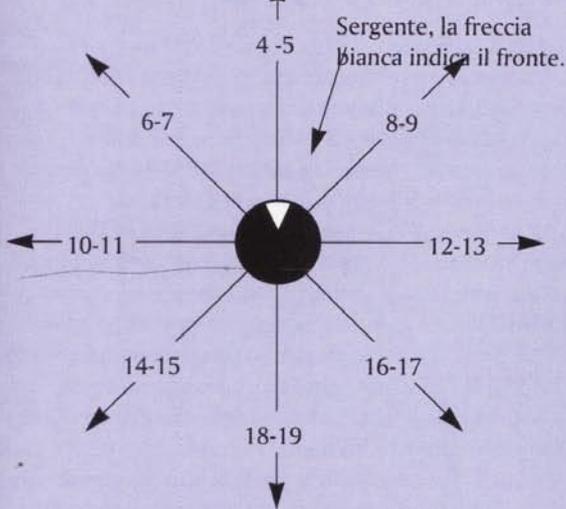
REGOLE SPECIALI

- Tutti i Bauhaus Blitzer hanno il potere speciale Addestrato al Corpo a Corpo.
- La coesione di squadra dei Bauhaus Blitzer è di 20 centimetri.

- Tutti i Blitzer possono piazzare una Carica Esplosiva su un veicolo. La procedura varia a seconda delle circostanze, come segue:
- **VEICOLI FERMI:** Per piazzare una carica su un veicolo fermo, la base del Blitzer deve trovarsi in contatto con quella del veicolo. Il giocatore poi sceglie in quale locazione del veicolo (vedi la Tabella di Locazione dei Colpi nei Veicoli) vuole che il suo Blitzer sistemi la Carica (in particolar modo "equipaggio" o "carburante", dove la carica causerà il maggior numero di danni). Una volta scelta la locazione, il veicolo subisce automaticamente un colpo con danno 16(x2) nella locazione scelta. Il Blitzer deve eseguire un tiro su CO, per vedere se riesce a "gettarsi di lato". Se il Blitzer fallisce questo tiro su CO, subisce un colpo con DAN 14.
- **VEICOLI IN MOVIMENTO:** Il Blitzer deve tentare di portarsi in contatto con il veicolo come nel caso precedente. Quando è arrivato in contatto con il veicolo, il Blitzer deve riuscire in un test su CO per piazzare la Carica Esplosiva. Se fallisce, subisce automaticamente un colpo con DAN 14, perché ha calcolato male la distanza tra sé e il veicolo. Se invece riesce, effettua un tiro sulla Tabella della Locazione dei Colpi, per determinare in modo casuale dove viene piazzata la Carica. Poi infliggi il danno come nel caso precedente.
- Se un Blitzer viene travolto, o subisce un Attacco In Velocità, deve effettuare un test su CO, anche se viene ucciso. Se questo test riesce, il Blitzer è stato tanto veloce da riuscire a piazzare una Carica. Tira sulla Tabella della Locazione dei Colpi nei Veicoli, per determinare la Locazione nella quale la carica è stata piazzata.
- **PARACADUTARE:** Ogni squadra di Blitzer può venire paracadutata sul campo di battaglia. La prima cosa che fai quando paracaduti le truppe, è piazzare il Sergente da qualche parte sul tavolo - quello è il punto in cui è atterrato. Tutti gli altri membri della squadra devieranno da quel punto - tira un d20 per ogni membro della squadra, tranne il Sergente e vedi dove atterrano in relazione alla posizione del Sergente, utilizzando il diagramma che trovi qui a sinistra. Poi tira un altro d20 per vedere a che distanza dal Sergente atterrano.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Blitzer.....	15	12	-	15	3	1	1	6	24	40
Sergente Blitzer	16	13	-	16	3	1	1	6	25	42
Capitano Blitzer.....	16	14	-	16	4	2	2	6	26	54

SCHEMA DI DEVIAZIONE PER LE TRUPPE PARACADUTATE



Se tiri "1-3", decidi tu dove piazzare il tuo paracadutista.
 Se tiri un "20", il paracadute non si apre per niente, quindi il soldato muore schiantandosi al suolo (cioè non entra neppure in gioco).

D20	DISTANZA
1-5	8 centimetri
6-10	12 centimetri
11-15	16 centimetri
16-20	24 centimetri

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Blitzer in una squadra possono essere equipaggiati con una Carica Esplosiva a testa, che costa 15 punti. Le Cariche si possono usare in due modi:

- Possono venire lanciate contro una miniatura nemica (come una granata), in tal caso causano DAN 14(x2) e utilizzano l'indicatore per Esplosivi.
- Possono venire utilizzate sui veicoli (consulta le regole speciali qui sopra).
- I Blitzer e i Sergenti Blitzer sono equipaggiati con fucili d'assalto Panzerknacker e SMG MP-103 Hellblazer. Un Blitzer può rimpiazzare il suo Panzerknacker con un Firefist. I Capitani possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Bauhaus o di quella Generale.

I costi delle armi non sono inclusi nel CP dei Blitzer.

STRUTTURA. I Blitzer vengono acquistati in squadre di 3/5 guerrieri e un Sergente.

I Capitani sono Eroi. Puoi avere tanti Capitani Blitzer quante sono le tue squadre di Blitzer.

FIREFIST

Il Firefist può sparare a un veicolo e incrementa di un +4 l'AT di chi lo sta utilizzando. Il danno per il colpo è 16, contro i veicoli. Se il Firefist fa fuoco contro un soldato, il danno è 12 e usi l'indicatore per Esplosivi. Solo i Bauhaus Blitzer possono essere equipaggiati con il Firefist, a meno che non venga specificato altrimenti.

	G	GM	MOD	DAN	CP
FIREFIST	30	100	-1	speciale	50

non toglietevi le tute e tenete d'occhio il cielo. Passare parola."

Il rompiscatole salutò e trotterellò indietro al vetusto edificio Corporativo coperto di terra che utilizzavano come base di comando. Danforth riprese a osservare l'orizzonte coperto di nubi.

Là, sopra gli alberi. Tre piloti della cavalleria aerea ne sorvolavano la sommità, il rombo dei loro motori ancora distante. "Compagnia D, abbiamo visite," urlò Danforth nella radio, rompendo il silenzio totale e imbracciando il suo M50. "Tre cavalca razzi diretti a est, in avvicinamento. I servizi segreti non hanno accennato a nessun'attività Imperiale nell'area, quindi rimaniamo tranquilli e sul chi vive."

I Twin Barracuda continuarono ad avvicinarsi alla loro posizione, mentre Danforth entrò nella bassa boscaglia aliena al limitare della radura. Uno dei piloti dei Twin Barracuda si abbassò per atterrare.

Quando si fermò si udì il rombo possente dei suoi jet; gli altri due ripresero quota e rimasero in volo sopra la radura.

Danforth poteva vedere chiaramente il simbolo dell'Alleanza sul fianco del Twin Barracuda sceso a terra. Erano Doomtrooper. Il pilota si tolse il jet pack dalla schiena, prese il fucile a pompa dalla fondina del Barracuda e cominciò a togliersi l'elmetto a chiusura ermetica.

Danforth uscì dalla boscaglia, tenendo il fucile sollevato in segno di pace. "Non toglierti l'elmetto. Stando ai test l'aria dovrebbe essere pulita, ma è meglio non fidarsi ..."

Il Doomtrooper Imperiale si voltò e, spianato il fucile, fece fuoco contro Danforth, colpendolo in pieno petto. "Maledetti eretici," gridò il pilota nel microfono. "Copritemi! Ci sono truppe nemiche quaggiù."

Il ricognitore rompi uscì incesplicando dall'edificio. "No, aspettate! Siamo amici! Guardate!" urlò, indicando l'insegna Capitol sull'elmetto della sua tuta. Il suo visore era ancora appannato.

Il pilota fece un cenno col capo, ricaricò il fucile a pompa e lo spazzò via. Le altre due unità della Cavalleria Aerea sorvolavano la radura e sganciarono i loro razzi sull'edificio, che fu subito avvolto da una palla di fuoco.

"Hai identificato il bersaglio?" la voce di uno dei piloti in volo gracchiò nella radio Imperiale.

"Io... io non so," rispose il pilota a terra.

Girò il cadavere di Danforth con la punta dello stivale. "È successo tutto così all'improvviso..."

"Sì, è un eretico," disse via radio l'altro pilota in volo.

"Sono tutti eretici. Direi di Demnogonis, a giudicare dal loro aspetto. Chiama i rinforzi; prendiamo noi il controllo qui."



ASHIGARU

Gli Ashigaru sono guerrieri reclutati in massa tra i popolani della corporazione Mishima. Come i Samurai, anch'essi giurano obbedienza al loro Signore. Al momento in cui stiamo scrivendo, solo il Signore Ereditario Maru di Venere e i suoi servitori ne hanno accettati alcuni tra le proprie forze. Gli Ashigaru stanno diventando sempre più comuni e accettati tra le società di Marte e Venere.

Benché siano armati ed equipaggiati poveramente, sono fedeli in modo fanatico al loro Signore. Normalmente sono equipaggiati solo con la più leggera delle armature, così da non impacciare la loro flessibilità e velocità nelle arti marziali, un fucile d'assalto e una baionetta. A meno che non vengano promossi al grado di Samurai, non possiedono una Spada Cerimoniale, né le armature da battaglia tipiche della classe dirigente.

STRUTTURA: Gli Ashigaru operano in squadre di 6/8 soldati e un comandante. Gli Eroi vengono acquistati a parte.

I Comandanti Ashigaru provengono dalle fila dei Samurai di rango inferiore, quelli che non hanno abbastanza esperienza da poter venire accettati nelle unità regolari di Samurai. Quindi, usa miniature di comandanti Samurai per rappresentare i comandanti Ashigaru sul campo di battaglia. Analogamente, spesso dei Veterani Samurai combattono fianco a fianco con gli Ashigaru - si tratta perlopiù di giovani e orgogliose teste calde di



Tutti gli Ashigaru al servizio di Maru, sopra l'uniforme personale nera indossano un kimono bianco. Il kimono è tenuto chiuso da una cintura di corda, che indica il loro grado. Essa è bianca per un guerriero, rossa per un comandante e nera per un veterano.

REGOLE SPECIALI

- Gli Ashigaru sono totalmente devoti ai loro maestri Samurai. Se un Samurai ordina loro di Riorganizzarsi, si riorganizzano automaticamente.

EQUIPAGGIAMENTO: Tutti i guerrieri Ashigaru sono armati con Fucili d'Assalto Shogun e Naginata. Un Guerriero Ashigaru in una squadra può rimpiazzare il suo fucile d'assalto con un MG Kensai. Comandanti ed Eroi Ashigaru sono armati con Fucili d'Assalto Shogun e Spade Cerimoniali. Le statistiche del Naginata sono le seguenti:

ASHIGARU	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Guerriero Ashigaru	11	10	-	11	3	1	0	8	20	9
Comandante Ashigaru ..	12	10	-	12	3	1	0	8	20	11
Veterano Ashigaru	12	11	-	12	3	1	1	8	21	12

nobile nascita, ancora troppo inesperte per venire accettate nelle unità di Samurai. Quindi, usa pure le miniature dei Veterani Samurai, per rappresentare i tuoi Veterani Ashigaru in campo.

NAGINATA

ARMA AD ASTA

	G	GM	MOD	DAN	CP
Naginata	CC	-	-	12	3

I Naginata possono venire utilizzati fino a quattro centimetri di distanza. Effettua i tiri come se si trattasse di un attacco corpo a corpo, ma la tua basetta non è considerata in contatto con quella del tuo avversario, quindi non è necessario tentare di interrompere il combattimento.

CACCIATORI DI DEMONI

Dalle oscure profondità dell'Oceano Sotterraneo su Mercurio, sorge un enorme sperone di pietra nera, perennemente circondato dalla nebbia. In alto, sulla sommità di questo picco si erge il monastero del temuto ordine dei Cacciatori di Demoni. Nessuno che metta piede su quest'isola può più lasciarla, a meno che non si tratti di un Cacciatore di Demoni in persona, inviato a compiere qualche missione dal capo dell'ordine.

All'interno di quest'enorme guglia, migliaia di giovani, ognuno dei quali aspira a diventare un membro dell'ordine, vengono addestrati, messi alla prova e confrontati da incredibili ordaie. Qui tutti i segreti della caccia ai demoni vengono insegnati a uomini e donne amareggiati e disposti a tutto, che vengono poi inviati a confrontarsi con l'Oscurità. In enormi palestre, centinaia di neofiti affinano la propria abilità nelle arti marziali, portandola a livelli che sembrano irraggiungibili per i comuni mortali meno determinati di loro.

All'interno dell'ampia biblioteca proibita dell'ordine, migliaia di studiosi osservano con attenzione antichi libri, alla perenne ricerca di qualcosa che possa salvare l'umanità dagli Apostoli Oscuri. In buie stanze private, vecchi saggi avvizziti insegnano i segreti magici delle proprie arti, selezionando solo i più forti e brillanti per far parte dei prestigiosi ranghi dei Cacciatori di Demoni.

REGOLE SPECIALI

- I Cacciatori di Demoni possono possedere fino a 4 Poteri Ki (vedi più avanti la lista dei Poteri Ki).
- Nessun Cacciatore di Demoni può far parte di forze nelle quali sia già presente un membro della Fratellanza.
- I Cacciatori di Demoni sono immuni a Panico e Rotta.

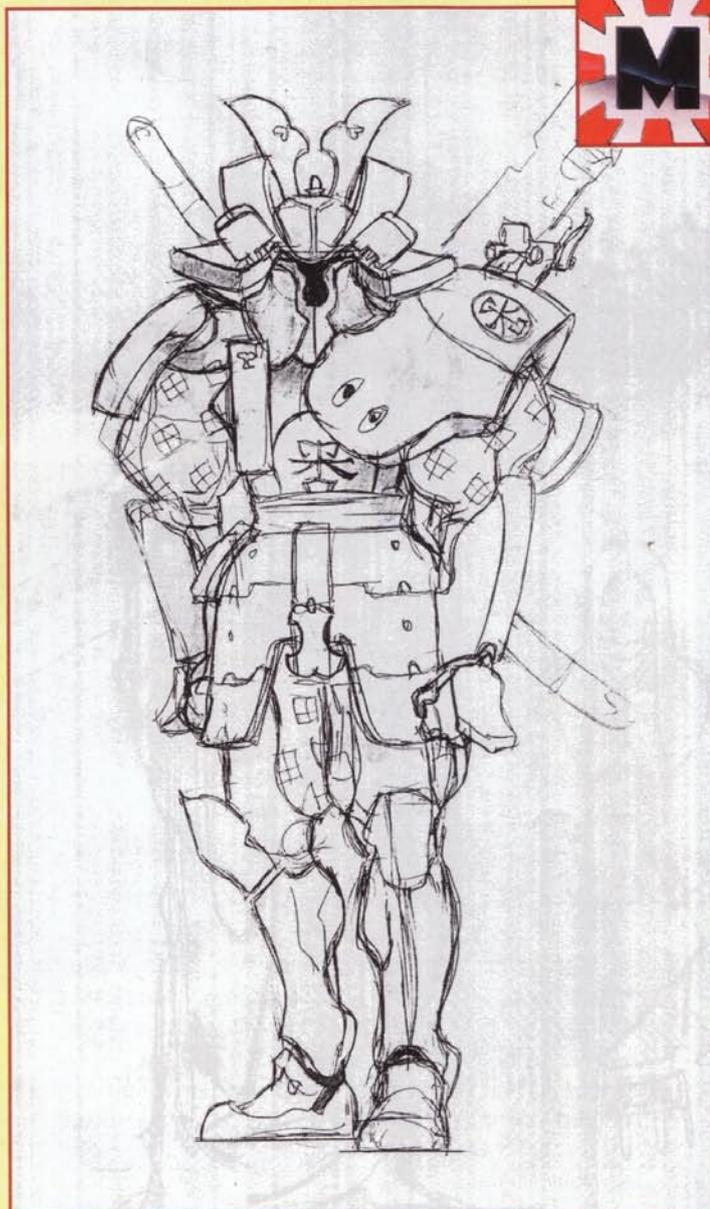
EQUIPAGGIAMENTO: I Cacciatori di Demoni sono armati con la loro famosa Spada Cerimoniale DEMONTOOTH (trovi le sue statistiche qui sotto). Possono anche equipaggiarsi con qualsiasi arma faccia parte dell'Armeria Mishima e di quella Generale. I Cacciatori di Demoni, inoltre, possono avere l'armatura Demon Hunter.

DEMONTOOTH

	G	GM	MOD	DAN
Demontooth	CC	-	-	16

ARMATURA DEMON HUNTER

L'armatura Demon Hunter può portare fino a 4 Talismani Mistici, al costo di 5 punti per ogni Talismano (vedi Talismano Mistico qui sotto). L'armatura Demon Hunter, inoltre, incrementa di un +4 la resistenza all'Oscura Simmetria di chi la indossa.

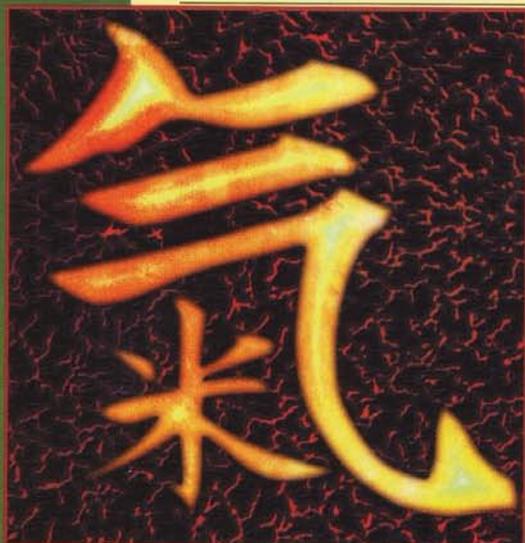


TALISMANO MISTICO

Solamente i Cacciatori di Demoni possono avere i Talismani Mistici. Essi negano automaticamente qualsiasi uso dell'Arte o dell'Oscura simmetria che abbia come bersaglio il Cacciatore di Demoni o qualsiasi unità si trovi entro 12 centimetri da lui. Quando utilizzi il Talismano, questo si incenerisce e viene distrutto (non può più venire utilizzato per il resto della partita).

STRUTTURA: I Cacciatori di Demoni sono Eroi. Essi non possono essere più della metà degli Eroi del tuo esercito.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
CACCIATORE DI DEMONI.....	16	16	-	14	3	4	4	8	25	63



POTERI KI

I Cacciatori di Demoni si addestrano a lungo duramente in varie discipline delle arti marziali, imparando a focalizzare i loro poteri Ki in molti modi, così da riuscire sconfiggere i loro nemici. Se lo desideri, il tuo Cacciatore di Demoni può, quando viene inserito in gioco, eseguire fino a 4 tiri con un d20 sulla tabella che

segue. Ogni tiro costa 6 punti. Se ottieni lo stesso numero due volte, ritira per il secondo risultato. Puoi utilizzare un solo potere Ki per turno, a meno che il potere non abbia effetto continuato. I poteri Ki che hanno effetto continuato sono "attivi" da prima che la partita inizi, finché il Cacciatore non viene ucciso.

- 1) IPERBALZO.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, il Cacciatore esegue un balzo prodigioso, utilizzando tutti i suoi poteri Ki per attraversare distanze elevate. Sposta la miniatura fino a 20 centimetri in qualsiasi direzione, senza tenere conto degli effetti del terreno o atterrando sulla sommità di qualsiasi terreno, indipendentemente dalla sua altezza. Se la base della miniatura viene in contatto con quella di una miniatura nemica, l'Iperbalzo è considerato una Carica.
- 2) COLPO MORTALE.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, il Cacciatore focalizza tutti i suoi poteri Ki nel danno che infligge ai propri nemici in combattimento corpo a corpo. Per il resto di questo turno, incrementa di un +4 CC e DAN del Cacciatore di Demoni contro qualsiasi nemico colpisca in corpo a corpo.
- 3) VOLONTÀ DI FERRO.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI subito prima della prima azione di attacco corpo a corpo eseguita durante un turno, puoi ignorare la prima ferita che subisci.
- 4) ACROBATA.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI subito prima della prima azione di attacco corpo a corpo eseguita durante un turno, il Cacciatore può tentare di schivare qualsiasi colpo riuscito ottenendo un 10 o meno tirando un d20.
- 5) ARTI MARZIALI.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI quando si trova in contatto con una miniatura nemica, il Cacciatore di Demoni può eseguire due attacchi corpo a corpo per ogni azione d'attacco che effettua. Il Cacciatore di Demoni può ancora eseguire un solo Attacco Secondario durante il suo turno.
- 6) PUGNO D'ACCIAIO.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI quando la sua base si trova in contatto con quella di una miniatura nemica, il Cacciatore di Demoni guadagna un ulteriore +4 in DAN fino alla fine del suo turno.
- 7) SENSI FELINI.** Se un Cacciatore di Demoni ha questo potere Ki, è impossibile coglierlo di sorpresa. Qualsiasi miniatura nascosta entro 12 centimetri nella linea di visuale,

viene automaticamente avvistata. Questo potere Ki ha effetto continuato.

- 8) GUARIGIONE KI.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI e riuscendo in un tiro su CO, il Cacciatore di Demoni può curare una ferita. Non può avere più ferite di quelle ne aveva all'inizio.
- 9) EQUILIBRIO PERFETTO.** Il Cacciatore ha il completo controllo del proprio corpo. È in grado di ridistribuire il proprio peso in modo tale da poter camminare sulla sabbia senza lasciare tracce e può perfino camminare sull'acqua. Può ignorare gli effetti di ogni tipo di terreno per il movimento, perfino quello impraticabile. Incrementa il MO del Cacciatore di Demoni di un +2. Questo potere Ki ha effetto continuato.
- 10) VOCE IMPERIOSA.** Questo Cacciatore è così convincente quando parla, che qualsiasi miniatura in Panico entro 20 centimetri da lui si riorganizza automaticamente. Non è necessario nessun tiro su CO. Questo potere Ki ha effetto continuato.
- 11) DURO A MORIRE.** Questa miniatura guadagna un +4 nel punteggio della propria armatura (che però non può comunque superare 30). Inoltre, è immune a tutte le malattie, gas e veleni.
- 12) VORTICE DI MORTE.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, il Cacciatore di Demoni può colpire simultaneamente qualsiasi miniatura nemica si trovi entro il raggio di comando. Devi ottenere un risultato pari o inferiore alla tua statistica CC per ogni miniatura nemica entro il raggio; se riesci, quel nemico è colpito. Dopo che hai utilizzato questo potere Ki, il turno del Cacciatore di Demoni finisce. Non puoi utilizzare questo potere se ti trovi già in contatto con una miniatura nemica. Il Cacciatore di Demoni può ancora eseguire un solo Attacco Secondario durante il suo turno.
- 13) LA FORZA DI VENTI UOMINI.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, puoi incrementare la tua FO fino a 10 (indipendentemente dalla tua FO normale), per il resto del turno.
- 14) ASSASSINO.** In corpo a corpo questo Cacciatore riduce sempre la protezione dell'armatura dei suoi nemici di -4. Questo potere Ki ha effetto continuato.
- 15) MAESTRO D'ARMI.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, il tuo prossimo colpo in corpo a corpo sarà un successo perfetto.
- 16) ILLUSIONE.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, il Cacciatore di Demoni crea un suo doppio illusorio quasi perfetto. Quando qualcuno tenta di colpirlo, subisce un -3 per colpire.
- 17) AMBIDESTRO.** Questo Cacciatore è stato addestrato a brandire un'ARMA D'ORDINANZA in ogni mano. Con un'azione puoi sparare con entrambe le pistole. Il Cacciatore di Demoni non può eseguire un Attacco Secondario, ma utilizza invece quest'abilità. Questo potere Ki ha effetto continuato.
- 18) VISTA VERIDICA.** Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, tutte le miniature nascoste, che si trovino entro la linea di visuale del Cacciatore di Demoni, rimuovono i loro segnalini Nascosto.
- 19) SCEGLI.** Scegli UN potere Ki tra quelli che vanno da 1a a 9.
- 20) SCEGLI.** Scegli UN potere Ki tra quelli che vanno da 10 a 18.

MEKA

Le gigantesche tenute da battaglia Meka sono l'espressione ultima della filosofia Mishima sul combattimento personale. Pur assomigliando a grandi armature umanoidi potenziate, sono in realtà molto più vicini a carri armati e altre macchine da guerra. Sono enormi, pesantemente corazzate e fanno uso di armi simili a quelle montate su carri armati e velivoli. La loro armatura è spesso parecchi centimetri e sono mossi da sistemi idraulici terribilmente complessi. Alcuni sono equipaggiati con lanciarazzi montati sulle spalle, altri hanno enormi cannoni anticarro integrati. Possono essere alti fino a quattro metri e mezzo e pesare fino a dieci tonnellate.



SET DI ARMI MEKA

ASSALTO RAVVICINATO: Questo set contiene armi che hanno effetto a distanza ravvicinata.

	G	GM	MOD	DAN
Storm Sledge	CC	-	-	15
Fucile a Pompa				
Lionclaw	Indicatore-	-	-	14

ASSALTO A DISTANZA: Questo set contiene armi che hanno effetto a distanze superiori.

	G	GM	MOD	DAN
Daimyo				
Lanciarazzi	60	120	-4	10(x3)
Kensai MKII	48	96	-3	15(x2)

DEVASTANTE: Questo set include un grosso cannone anticarro montato sulla spalla del Meka.

	G	GM	MOD	DAN
Demonfang				
Cannone Anticarro	72	144	-4	24

Il Demonfang può sparare una sola volta ogni volta che il Meka viene attivato (cioè, il Meka può utilizzare una sola delle sue tre azioni per fare fuoco con il Demonfang). Il Demonfang ha un raggio minimo di 30 centimetri.

REGOLE SPECIALI:

- Il Meka è un modello Gigante.
- Il Meka non può Dare Ordini.
- Il Meka deve sempre attaccare la miniatura nemica più grande (a meno che una miniatura nemica non lo ingaggi in un corpo a corpo).

EQUIPAGGIAMENTO: Quando acquisti un Meka, puoi scegliere uno dei tre diversi set di armi - per Assalti Ravvicinati, a Distanza e Devastante. Ognuno di essi si adatta meglio a un diverso tipo di combattimento.

STRUTTURA: Il Meka viene considerato un Eroe. Comunque, non può avere nessun equipaggiamento speciale, né abilità eroiche, né tantomeno Dare Ordini.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
MEKA.....	14	14	-	14	3	5	6	10	30	120



IMPERIALI

Nella galassia dilaniata dalle guerre, la Corporazione Imperiale è nota per molti motivi: la sua posizione militare estremamente aggressiva, le truppe superbamente addestrate e, soprattutto, per la grande varietà dei suoi Clan e delle sue Forze Speciali.

Le più note tra esse sono i Blood Berets, i Golden Lions e i Commandos Wolfbane.

All'interno della struttura militare Imperiale ci sono quasi tante unità speciali quanti clan.

Questa sezione si occupa di queste forze speciali, insieme ad alcuni nuovi tipi di squadra e la loro

disponibilità per le forze Imperiali.

Come già per le truppe speciali Imperiali elencate nelle regole di *Warzone*, tutte le forze incluse in questa sezione hanno le abilità speciali corporative Prontezza di Spirito e Fino all'Ultimo Guerriero, oltre a quelle elencate nelle loro regole.

SQUADRE DI NECROMOWER E DI BARRACUDA

La tabella qui a destra ti mostra quali forze Imperiali possono includere stormi di Cavalleria Aerea o squadre di Necromower. Qualsiasi forza Imperiale può avere singoli Wolfbane Necromower e Cavalleria Aerea Ram, ma in ogni caso per il conducente utilizza le statistiche dell'Eroe del Clan (Veterani o Capitani). Queste regole hanno la precedenza su quelle che riguardano i Necromower e la Cavalleria Aerea Ram che trovi nel manuale *Warzone* originale.

Per acquistare una squadra di Necromower o Barracuda, prima devi decidere da quale forza il conducente o il pilota provenga e se quella forza li può utilizzare. La tabella riportata più avanti indica le squadre permesse alle forze di ogni clan. Regole e Abilità Speciali riportate nel manuale *Warzone* vengono ancora applicate alle squadre (e agli Eroi qui elencati). La sola differenza sta nelle strutture delle squadre, che sono riportate più avanti.

SQUADRE DI NECROMOWER

STRUTTURA: Le squadre di Necromower consistono di 2 soldati e 1 Sergente, armati secondo le normali regole di *Warzone* per i Necromower.

SQUADRE DI BARRACUDA

STRUTTURA: Le squadre di Barracuda consistono di 2 piloti e 1 sergente, armati secondo le normali regole di *Warzone* per la Cavalleria Aerea Ram.

LIMITAZIONI

FORZA DEL CLAN	NECROMOWER	TWIN BARRACUDA
Bad Samaritans	Sì	No
Black Berets	No	No
Blood Berets	Sì	Sì
Blue Berets	No	No
Blue Lions	No	Sì
Golden Lions	Sì	Sì
Golden Panthers	No	Sì
Highlander Warriors	Sì	No
Hunters	Sì	No
Rams	No	Sì
Shamrocks	Sì	Sì
Sterlings	No	No
Wild Roses	Sì	Sì
Commandos Wolfbane	Sì	No

FORZE SPECIALI DEI CLAN

Come già accennato in precedenza, ci sono molte forze speciali, ognuna amministrata da uno o più clan, con abilità e storie del tutto uniche. Le pagine seguenti elencano queste forze, insieme con una descrizione di ognuna, con statistiche e regole speciali.

Le forze speciali qui elencate, indossano l'armatura Mk III, come i Blood Berets e i Golden Lions e, come loro, hanno un disegno mimetico unico per la loro armatura.

BAD SAMARITANS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Guerriero Bad Samaritan	15	13	-	15	3	1	1	6	22	27
Capo Bad Samaritan	16	14	-	16	3	1	2	6	24	30
Veterano Bad Samaritan	17	15	-	16	4	2	3	6	26	42

Originariamente membri del clan Finn, i Bad Samaritans hanno capito che il conflitto armato è l'unico modo per fermare l'Oscura Legione. Non accettano la politica di obiezione di coscienza del proprio clan e quindi si sono uniti agli Highlanders, che hanno dato loro questo nome (il clan Finn è noto per la meditazione, donde il nome Samaritan). Tuttavia, questo sottogruppo degli Highlanders continua a rispettare una delle idee dal proprio clan di provenienza: essi si rifiutano di uccidere un umano e combattono unicamente contro le forze dell'Oscura Legione. Anche loro portano i capelli raccolti in trecce come gli Highlanders, ma si distinguono da loro perché si dipingono il viso di nero.

REGOLE SPECIALI: Tutti i Bad Samaritans hanno i poteri speciali Addestrato al Corpo a Corpo e Addestrato da Commando. Non possono trovarsi in nessuna forma di combattimento contro qualsiasi forza di un'altra Megacorporazione, dell'Alleanza o della Fratellanza, infatti

combattono unicamente l'Oscura Legione.

EQUIPAGGIAMENTO: I Bad Samaritans sono armati con Spada Punisher e Aggressor. I Capi sono armati con Claymore e Aggressor, i veterani con la Claymore. Un Samaritan in una squadra può rimpiazzare le sue armi con una mitragliatrice pesante Charger.

STRUTTURA: I Bad Samaritan sono organizzati in squadre di 2/4 guerrieri e 1 Capo. I veterani Bad Samaritan sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Veterani Bad Samaritan pari al numero di squadre di Bad Samaritans.



BLUE BERETS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Blue Beret	12	14	-	14	3	1	0	6	24	22
Sergente Blue Beret	14	14	-	16	3	1	0	6	26	30
Capitano Blue Beret	15	15	-	16	4	3	1	6	26	48



I Blue Berets sono le forze speciali del clan Paladine. Essi svolgono compiti perlopiù cerimoniali, essendo le guardie del Palazzo Reading e di Victoria. Qualora sia necessario, tuttavia, anch'essi sono chiamati alle armi e

sono considerati una delle forze migliori della Megacorporazione Imperiale. Naturalmente, essere la guardia personale di Sua Serenità Imperiale, li ha resi particolarmente abili a individuare un potenziale pericolo. Se così non fosse, Sua Serenità potrebbe rimanere ferita o ancor peggio e i Blue Berets non possono assolutamente permetterlo.

REGOLE SPECIALI: I Blue Berets hanno l'abilità eroica speciale Occhi di Falco (pag 141 Warzone) e il potere speciale Addestrato da Commando.

EQUIPAGGIAMENTO: I Blue Berets sono armati con il fucile d'assalto Invader e la pistola Aggressor. Un Blue Beret in una squadra può rimpiazzare le proprie armi con un'arma di Supporto proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale. I Sergenti Blue Beret sono armati con SMG Intruder e Chainripper.

STRUTTURA: I Blue Berets si organizzano in squadre di 3/5 uomini, più 1 Sergente.

I Capitani Blue Beret sono Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Blue Beret pari al numero di squadre di Blue Berets.



WILD ROSES

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Wild Rose	12	14	-	14	3	1	0	6	24	22
Sergente Wild Rose	14	14	-	16	3	1	0	6	26	30
Capitano Wild Rose	15	15	-	16	4	3	1	6	26	48



Come i Blue Lions del clan Brannaghan, i membri del clan Droughan hanno le proprie forze speciali, i Wild Roses. Questi devono il proprio nome allo stemma dei Droughan, che rappresenta una rosa gialla e rossa. Questo fiore artificiale cresce su un grosso albero, il cui legno viene utilizzato per costruire le botti nelle quali il whisky si conserva alla perfezione. Quando i Droughan non stanno combattendo, sono occupati a distillare (e a bere...) questo whisky

tanto popolare tra gli Imperiali. I Wild Roses si portano spesso in battaglia delle fiasche o delle borracce colme del prezioso liquore, affermando che "Una goccia del Droughan va bene per qualsiasi cosa ti affligga." Pare ci sia qualcosa di vero in questo motto, perché numerosi testimoni hanno descritto più volte la ferocia degli attacchi dei Wild Roses dopo che si sono "fatti un goccetto".

REGOLE SPECIALI: I Wild Roses hanno il potere speciale Addestrato nella Giungla. Utilizzando un'azione Usa

Poteri Speciali, i Wild Roses possono bere il loro whisky e ricevere uno qualsiasi degli effetti che seguono, fino a quando vengono attivati nuovamente:

- Ignora una ferita se ottieni un 10 o meno tirando un d20.
- Ritira qualsiasi tiro sulla caratteristica Co (eccetto per i tiri di Panico).

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Wild Roses sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader. I Sergenti sono armati con fucile a pompa Mandible e Spada Punisher. Un soldato Wild Rose può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

I Capitani Wild Rose possono essere equipaggiati con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

STRUTTURA: I Wild Roses si organizzano in squadre di 3/5 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Wild Rose sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Wild Rose pari al numero di squadre di Wild Roses.

BLACK BERETS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Black Beret	15	13	-	14	3	1	0	8	24	25
Sergente Black Beret	16	14	-	16	3	1	0	8	26	32
Capitano Black Beret	17	15	-	16	4	3	1	8	26	50



Creati dal Clan Morgan, i Black Berets sono addestrati a scovare e distruggere gli Eretici sparsi nello spazio. Viene loro impartito un addestramento speciale nel combattimento a gravità zero e negli scontri ravvicinati, entrambe abilità essenziali negli ambienti ristretti e spesso privi di gravità delle navi e delle stazioni spaziali. Inutile dirlo, i Black Berets sono tanto letali a terra quanto lo sono nello spazio.

Sono particolarmente fanatici per quel che riguarda la distruzione dell'Oscura Legione, tuttavia il Clan Morgan è stato spesso accusato di cospirare segretamente con l'Anima Oscura in cambio di protezione per le proprie attività commerciali (la vendita di attrezzature elettroniche è la fonte principale di reddito del clan).

REGOLE SPECIALI: I Black Berets hanno il potere speciale Addestrato al Corpo a Corpo e una nuova abilità speciale, Addestrato allo Scontro Ravvicinato. Questa nuova abilità speciale è solo per i Black Berets. Addestrato allo Scontro Ravvicinato permette a un guerriero di sparare a miniature corpo a corpo (pag 54 WARZONE), senza rischio di colpire unità amiche.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Black Beret sono equipaggiati con SMG Interceptor e Chainripper. I Sergenti sono armati con fucile a pompa Mandible e Chainripper.

Un Black Beret in una squadra può rimpiazzare le sue armi con un Gehenna Puker.

I Capitani Black Beret sono armati con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

STRUTTURA: I Black Berets si organizzano in squadre di 3/5 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Black Beret sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Black Beret pari al numero di squadre di Black Berets.

HUNTERS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Hunter	14	14	-	14	3	1	1	6	24	27
Sergente Hunter	15	15	-	16	3	1	1	6	26	32
Capitano Hunter	16	16	-	16	4	3	2	6	26	50

Le forze speciali del clan Dunsirn, devono il proprio nome alla loro straordinaria abilità nel seguire e uccidere la preda. Essi affinano quest'abilità cacciando i predatori naturali che si aggirano nei vasti appezzamenti di terra del clan Dunsirn su Marte e Venere. Normalmente gli Hunter vengono impiegati alla testa della forza principale Imperiale, per individuare le forze nemiche e seguire i loro movimenti verso la forza principale. Poi gli Hunter determinano dove il nemico e la loro forza principale si scontreranno. In questo punto preparano un'imboscata per attaccare il fianco e colpire il nemico di sorpresa, proprio dov'è più vulnerabile, in genere con risultati devastanti.

REGOLE SPECIALI: Gli Hunter hanno il potere speciale Addestrato nella Giungla e l'abilità speciale eroica Esploratore.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati e i Sergenti Hunter sono

equipaggiati con fucile d'assalto Invader e Spada Punisher. Un soldato Hunter in ogni squadra può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

I Capitani Hunter sono armati con la Spada Punisher e qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale, normalmente un fucile di precisione Assailant.

STRUTTURA: Gli Hunter sono organizzati in squadre di 3/5 soldati e 1 sergente.

I Capitani Hunter sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Hunter pari al numero di squadre di Hunters.



BLUE LIONS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Blue Lion	12	14	-	14	3	1	0	6	24	25
Sergente Blue Lion	14	14	-	16	3	1	0	6	26	32
Capitano Blue Lion	15	15	-	16	4	3	1	6	26	50

Un clan guerriero, i Brannaghan costituiscono l'intero contingente dei Blue Lions. La loro fonte di reddito principale è l'industria farmaceutica. Di conseguenza, i Blue Lions sono abbondantemente forniti delle migliori cure e tecnologie mediche (il che è fonte di profondo risentimento tra i membri degli altri clan). Tra i Blue Lions operano alcuni dei migliori medici della corporazione imperiale. Spesso si uniscono a gruppi più grandi di forze speciali di altri clan e non è raro vederli sui campi di battaglia, dove si prendono cura dei feriti. Non lasciarti ingannare da questo atteggiamento, però: i Blue Lions combattono con la stessa ferocia delle altre Forze Speciali.

REGOLE SPECIALI: I Blue Lions hanno l'abilità eroica speciale Pronto Soccorso e il potere speciale Addestrato da Commando. Sono esenti dalle regole per la coesione di squadra. Puoi avere una squadra di Blue Lions ogni tre squadre di un altro clan qualsiasi.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Blue Lion sono

equipaggiati con la pistola Aggressor e la Spada Punisher. Un Blue Lion nella squadra può rimpiazzare le sue armi con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale. I Sergenti Blue Lion sono armati con pistola Aggressor e Spada Punisher.

I Capitani Blue Lion sono armati con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

STRUTTURA: I Blue Lion si organizzano in squadre di 2/4 soldati e 1 Sergente. Anche se la squadra è esente dalla coesione di squadra, il Sergente è comunque responsabile del Comando generale della squadra.

I Capitani Blue Lion sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Blue Lion pari al numero di squadre di Blue Lions.



ESEMPIO: Marco vuole schierare una squadra di Blue Lions nel suo esercito Imperiale. Prima deve acquistare tre squadre di un'altra forza, per esempio i Blood Berets. Adesso può acquistare una singola squadra di Blue Lions e schierarli insieme alle sue tre squadre di Blood Berets. I Blue Lions non devono necessariamente seguire le regole per la coesione di squadra e potrebbero venire schierati sul campo di battaglia come se fossero Eroi (anche se continuano a eseguire le proprie azioni come una squadra).

GOLDEN PANTHERS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Golden Panther ..13		15	-	15	3	1	1	6	24	30
Sergente Golden Panther 15		15	-	16	3	1	1	6	26	42
Capitano Golden Panther 16		16	-	16	4	3	2	6	26	50



Al principio della Triste Lotta, il Clan Loughton adottò pubblicamente una politica neutrale nei confronti del conflitto. Mentre la maggior parte dei membri del clan si trovò d'accordo sul fatto che la Triste Lotta non favoriva nessuna fazione e che la cosa migliore da fare era di non schierarsi, alcuni dei membri più giovani del clan non accettarono quest'opinione generale. Guidato da Barnaby Loughton, questo gruppo di obiettori si schierò con il clan Murdoch. Come ricompensa per il

loro sostegno, i Murdoch crearono un nuovo clan guidato da Barnaby stesso. Barnaby chiamò le forze speciali del proprio clan come il nemico naturale degli arieti. Fu così che nacquero i Golden Panthers.

Oggi i Golden Panthers sono costituiti solamente dai membri del clan O'Loughton. Anni di continue battaglie hanno forgiato i Panthers fino a fare di loro quella che viene considerata la migliore forza di combattimento della Corporazione. Perfino i Blood Berets ci penserebbero due volte prima di infastidire questi fanatici.

REGOLE SPECIALI: I Golden Panthers hanno l'abilità eroica speciale Riflessi da Veterano e i poteri speciali Addestrato al Corpo a Corpo e Addestrato nella Giungla.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Golden Panther sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader, pistola Aggressor e Spada Punisher. Un Golden Panther può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale. I Sergenti Golden Panther sono armati con fucile a pompa Mandible, pistola Aggressor e Spada Punisher.

I Capitani Golden Panther sono armati con Spada Punisher e due armi qualsiasi provenienti dall'Armeria Imperiale o da quella Generale (una delle due dev'essere d'ordinanza).

STRUTTURA: I Golden Panther si organizzano in squadre di 3/5 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Golden Panther sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Golden Panther pari al numero di squadre di Golden Panthers.

STERLINGS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Sterling.....13		15	-	16	3	1	0	6	24	22
Sergente Sterling.....15		15	-	16	3	1	0	6	26	30
Capitano Sterling.....16		16	-	16	4	3	1	6	26	48



Una delle forze speciali amministrata da più clan contemporaneamente, gli Sterlings servono i clan Axelthorpe e Smythe. Guerrieri formidabili quando si tratta di difendere i propri diritti, non si occupano molto di battaglie al momento. Sono invece più abituati a far la guardia alle finanze della Corporazione Imperiale. Squadre di Sterlings vengono impiegate in ogni banca Imperiale e sui mezzi che trasportano carichi di valuta.

Comunque, in caso di bisogno,

anch'essi vengono chiamati alle armi e combattono altrettanto duramente quanto i loro avversari. Gli Sterlings vantano di essere guerrieri sempre vigili e pronti a tutto, doti indispensabili per garantire che le casse della Corporazione Imperiale non siano mai derubate.

REGOLE SPECIALI: Gli Sterlings hanno il potere speciale Addestrato al Corpo a Corpo e l'abilità eroica speciale Occhi di Falco.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Sterling sono equipaggiati con fucile a pompa Mandible e Spada Punisher. I Sergenti con pistola Aggressor e Spada Punisher. Un soldato Sterling in una squadra può rimpiazzare il suo Mandible con un LMG Destroyer.

I Capitani Sterling possono essere armati con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

STRUTTURA: Gli Sterlings sono organizzati in squadre di 3/5 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Sterling sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Sterling pari al numero di squadre di Sterlings.

RAMS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Ram	12	14	-	14	3	1	0	6	24	24
Sergente Ram	14	14	-	16	3	1	0	6	26	32
Capitano Ram	15	15	-	16	4	3	1	6	26	50

Il clan Loughton è uno dei più ricchi nella Corporazione Imperiale. I Loughton hanno basato la propria fortuna sul fatto di essere il primo clan che ha reclamato il possesso e lavorato sulla fascia di asteroidi tra Marte e Giove. I ricchi depositi minerari della fascia di asteroidi gli hanno garantito un'enorme ricchezza subito investita nella manifattura di equipaggiamenti pesanti. Avendo il controllo sia dei minerali che degli strumenti per raggiungerli, il Clan Loughton ha praticamente il monopolio in questo campo. La loro manifattura ha un successo tale, che hanno cominciato a vendere la propria tecnologia a quelli che si possono permettere di pagare la loro abilità e il design superiore.

Oggi, circa il 75% dei veicoli della Corporazione Imperiale porta l'insegna con l'ariete dei Loughton, simbolo indiscusso di forza. Questo simbolo ha dato origine al motto "Forte come un Ariete" quando ci si riferisce a un veicolo. Sia il simbolo delle corna, che il motto, sono stati adottati dalle forze speciali del clan ("ram" in inglese significa appunto "ariete" N.d.T.).

L'unità più famosa tra i Rams è la Cavalleria Aerea, i pazzi temerari che volano con i Twin Barracuda.

REGOLE SPECIALI: I Rams hanno i poteri speciali Addestrato da Commando e Addestrato nella Giungla.

EQUIPAGGIAMENTO: I sodati Rams sono armati con fucile d'assalto Invader. I Sergenti con SMG Interceptor e Chainripper. Un soldato Ram in una squadra può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

STRUTTURA: I Ram sono organizzati in squadre di 3/5 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Ram sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Ram pari al numero di squadre di Rams.



SHAMROCKS

Forze Imperiali	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Shamrock	15	13	-	14	3	1	0	6	22	30
Sergente Shamrock	16	14	-	16	3	1	2	6	24	35
Capitano Shamrock	17	15	-	16	4	2	3	6	24	47

Il clan Murray è noto per saper fare due cose straordinariamente bene: la birra e le armi. Più del 75% dei consumatori di birra della Corporazione Imperiale la acquista da loro e gli impianti di armi Lyon & Atkinson, di loro proprietà, producono il grosso delle armi delle forze armate, incluse le spade Claymore (Sean Gallagher cedette ai Murray i diritti per produrle dopo che tutta la sua famiglia fu massacrata). Lo stemma della famiglia rappresenta un quadrifoglio e il motto del clan è "La Nostra Fortuna Non Si Estingue Mai". Stemma e motto sono stati adottati dalle forze speciali, che ora sono note semplicemente come Shamrocks. ("shamrock" in inglese significa "trifoglio" N.d.T.) La fortuna degli Shamrock sembra effettivamente non estinguersi; spesso infatti si offrono volontari per missioni suicida senza riportare gravi perdite.

REGOLE SPECIALI: Gli Shamrocks hanno l'abilità Addestrato al Corpo a Corpo e l'abilità eroica speciale Fortuna.

EQUIPAGGIAMENTO: I soldati Shamrock sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader e Spada Punisher. I Sergenti sono armati con SMG Interceptor e Spada Punisher. Un soldato Shamrock può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di Supporto qualsiasi proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale.

I Capitani Shamrock possono essere armati con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria Imperiale o da quella Generale. Inoltre hanno anche la Claymore.

STRUTTURA: Gli Shamrocks sono organizzati in squadre di 2/4 soldati e 1 Sergente.

I Capitani Shamrock sono considerati Eroi. Puoi solo avere un numero di Capitani Shamrock pari al numero di squadre di Shamrocks.



ARCINQUISITORE SALVATORE NICODEMUS



STRUTTURA:
Nicodemus è una personalità, quindi applica le regole relative. È possibile acquistarlo come un eroe.

EQUIPAGGIAMENTO: Nicodemus utilizza una versione modificata dell'AC40, nota come Gabriel. Le statistiche di Gabriel sono le seguenti:

	G	GM	MOD	DAN
Justifier	6	30	-2	13
Lanciafiamme	Indicatore-	-	-	14
Baionetta d'Assalto	CC	-	-	13(x2) sciabolata

Il costo di Gabriel è già incluso nel costo in punti di Nicodemus.

L'Inquisitore Nicodemus era l'ultimo figlio in una famiglia borghese della Corporazione Bauhaus. Fin da bambino mostrò i segni del possesso dell'Arte.

La sua famiglia, che nutriva una fede profonda nella Fratellanza, si affrettò ad affidarle questo promettente rampollo. A questo punto il giovane assunse il nome di Nicodemus (in onore di un antico martire). Sotto la severa tutela della Fratellanza, Nicodemus si immerse negli studi e fece strada nei ranghi dell'ordine, diventando famoso per il suo potere e la sua efficienza.

Alla fine, la sua abilità nell'Arte divenne mitica. Fu così che venne promosso al Secondo Direttorato, presso la Cella degli Inquisitori. Dopo l'addestramento opportuno, si dimostrò un valido elemento. Salvatore è sempre stato implacabile nella ricerca di qualsiasi traccia dell'Oscura Simmetria.

La determinazione e l'entusiasmo dimostrati per la causa della Luce, gli hanno fatto guadagnare il titolo di Arcinquisitore.

La Fratellanza crede ciecamente in Nicodemus e si fida di lui a tal punto da affidargli ormai solo i compiti più difficili. Durante la sua carriera, Salvatore ha sviluppato molte riforme e nuove idee, che rimarranno valide per sempre.

Tra le sue invenzioni ricordiamo il Death Angel, un veicolo da battaglia ideato specificamente per gli Inquisitori.

Nicodemus è armato con un artefatto letale, basato sul modello dell'AC-40. Quest'arma è stata utilizzata in battaglia anche da altri grandi Inquisitori Massimi. Si chiama Gabriel ed era l'arma personale del primo Inquisitore. Oltre alla baionetta d'assalto, quest'arma possiede anche un lanciafiamme integrato.

I capelli grigi di Salvatore accentuano il colore dei suoi occhi azzurri e il suo aspetto severo. Non lo si vede quasi mai senza la tenuta da combattimento e non scende mai sul campo di battaglia senza Gabriel.

REGOLE SPECIALI

- Nicodemus è immune a Panico e Rotta.
- Ha il potere speciale Addestrato al Corpo a Corpo.
- Conosce tutti gli aspetti dell'Arte.
- Ha l'abilità eroica speciale Fortuna.
- Nicodemus è in grado di ispirare le proprie truppe. Finché è vivo, tutti i membri della Fratellanza godono di una piccola immunità all'Oscura Simmetria. Ogni volta che un guerriero della Fratellanza di qualunque tipo viene colpito da un incantesimo dell'Oscura simmetria, tira un d20. Se ottiene da 1 a 10, l'incantesimo non ha effetto. Se ottiene 11-20, ha effetto normalmente.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Nicodemus.....	14	15	15	17	4	3	3	6	28	150



BIOGIGANTI

I Biogiganti sono creature spaventose, portatrici di morte e distruzione. Alti più di nove metri, questi giganteschi mostri vengono creati nei calderoni delle Cittadelle, modellati e forgiati dai Tekron. Spesso vengono utilizzati per condurre assalti contro le fortificazioni nemiche. La terra trema sotto i loro passi e le loro voci tuonanti sono così profonde da terrorizzare i nemici. Anche se sembrano lenti e goffi, la semplice vista di questi enormi mostri non morti può riempire di terrore anche i cuori più coraggiosi.

I Biogiganti sembrano dei giganteschi guerrieri umanoidi. La loro carne è coperta di punti e suture da dove fuoriescono grossi aculei acuminati. Sono incredibilmente forti, stupidi e resistenti. Spesso gli vengono amputate le braccia all'altezza del gomito per innestare armi enormi, come motoseghe e mitragliatrici pesanti. I Biogiganti più imponenti hanno bisogno di enormi esoscheletri rinforzati, che gli permettano di sostenere il loro stesso peso.

REGOLE SPECIALI

- Considerata l'armatura corazzata del Biogigante e le sue dimensioni enormi, esso non subisce gli effetti di nessun attacco che causi un Danno di 13 o meno, a meno che non si ottenga un successo perfetto. Se il suo avversario ottiene un successo perfetto contro il Biogigante, con un Danno di 13 o meno, il Biogigante subisce solo 1 ferita (anche se l'arma avrebbe una modifica al danno).
- Il Biogigante causa PAURA (secondo le regole che trovi nel Primo Compendio).



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
BIOGIGANTE.....	16	10	-	16	4	5	8	8	30	135

- Il Biogigante non può avere nessun'abilità eroica speciale, né Equipaggiamento Speciale.
- Il Biogigante non può mai Nascondersi.
- Il Biogigante può interrompere automaticamente un combattimento corpo a corpo.
- Il Biogigante è immune sia al Panico che alla Rotta.
- Dopo che il Biogigante è stato ucciso, si attiva automaticamente un'ultima volta, utilizzando tutte le sue azioni, come se non fosse mai stato attivato.
- L'attacco del Biogigante non può mai venire parato, a meno che l'avversario non abbia una Forza pari o superiore a 4.
- Il Biogigante è un modello Gigante.

EQUIPAGGIAMENTO: Il Biogigante è armato con la Punizione di Algeroth. La Punizione di Algeroth è un

potente Fucile a Pompa, sul quale è innestata una lama rotante.

LAMA ROTANTE

	G	GM	MOD	DAN
LAMA ROTANTE	CC	-	-	11(X3)

FUCILE A POMPA

	G	GM	MOD	DAN
FUCILE A POMPA	Indicatore-	-	-	14

La lama rotante può effettuare Sciabolate. Il costo della Punizione di Algeroth è già incluso nel costo in punti del Biogigante.

STRUTTURA: Il Biogigante è considerato un Eroe.



EAONIAN JUSTIFIER

Gli Eonian Justifier, o più brevemente Justifier come vengono chiamati comunemente, sono i torturatori che si occupano dello svolgimento degli interrogatori per conto delle forze di Algeroth. Essi sono alcuni tra i prodotti più

immondi ed empi delle Necrocamere. Sono una razza di schiavi creati dai Tekron, utilizzando tecniche Biotecnologiche avanzate. Queste creature usano DNA umano, incrociandolo con quello di innumerevoli altre creature, soprattutto ragni e strani esseri diabolici provenienti da qualche inferno extradimensionale. I Justifier emergono già completamente sviluppati dai loro uteri artificiali, con il cervello già programmato con tutte le tremende conoscenze delle quali i Tekron desiderano siano forniti. Quando i Justifier escono dall'utero, ancora gocciolanti di muco prenatale, viene loro fatta indossare la loro tunica cerimoniale rossa e viene loro affidato un cucciolo, generalmente un gattino o un cagnolino, perché possano "giocarci". Il gioco consiste nel sottoporre la vittima alle torture più atroci che possano immaginare, poiché i Justifier sono creature la cui malvagità non ha limiti. Vivono unicamente per obbedire ai loro signori e per infliggere dolore. I loro cervelli sono stati distorti a tal punto, che per loro la crudeltà è del tutto naturale e inventare torture sempre più malvagie è un piacere squisito. Per un Justifier le urla di dolore sono una melodia dolcissima e scuoiare è un'arte delle più elevate. Per un Justifier un auto-excruciator è uno strumento di grande pregio artistico. Tuttavia, anche senza questo equipaggiamento sofisticato, servendosi semplicemente dei loro artigli e della loro capacità di secernere veleno, i Justifier possono far patire a un essere umano i più atroci tormenti immaginabili.

Gli Eonian Justifier sono alti e longilinei, con la pelle spessa, simile al cuoio. Le loro teste allungate sono disgustosamente simili a quelle di insetti e quattro grosse mandibole sporgono dalla loro mascella inferiore. Le mani terminano in lunghi artigli ricurvi, dai quali gocciola un veleno caustico. Sulla sopravveste che indossano, c'è il simbolo della bilancia, che fa riferimento al modo in cui essi soppesano la verità e la vita.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Eonian Justifier	16	14	-	15	4	2	2	8	25	46

REGOLE SPECIALI

- I Justifier causano PAURA (secondo le regole che trovi nel Primo Compendio).
- I Justifier possono sputare il proprio veleno mortale fino a 16 centimetri di distanza con un attacco di danno 14. Per questo attacco utilizza la statistica AT del Justifier.

EQUIPAGGIAMENTO: I Justifier si servono unicamente delle loro armi naturali, gli artigli. Possono utilizzarli solamente nel corpo a corpo e causano un Danno di 13(x2). I Justifier sono in grado di effettuare Sciabolate servendosi dei propri artigli. Non possono avere nessun equipaggiamento addizionale.

STRUTTURA: I Justifier vengono considerati Eroi.



KARNOFAGI



I Karnofagi sono un altro dei possibili risultati cui può condurre l'empio processo della Degenerazione. Quelli che patiscono la Fame Nera, non diventano Kadaver, ma bensì queste creature mostruose. La loro fame fa decadere i loro corpi in modo differente e chi ne soffre diventa sempre più animalesco. I Karnofagi bramano solamente la carne fresca, senza curarsi minimamente della provenienza. Devono mangiarne fino a un decimo del loro peso corporeo al giorno, altrimenti i loro corpi iniziano a consumarsi, conducendoli a una morte atroce e dolorosissima.

I Karnofagi sono completamente privi di paura e posseduti da un'astuzia animalesca, il che li rende dei predatori davvero temibili. Sono quasi incontrollabili, anche dagli stessi loro compagni. Quando un Eretico comincia a Degenerare in un Karnofago, in genere viene trasferito dal suo Tempio della Distruzione alle fogne. A questo punto questi mostri si aggirano per la città, uccidendo in maniera del tutto casuale, finché non vengono catturati. Qualche volta si riuniscono in branchi e terrorizzano interi quartieri, uscendo dalle loro tane nelle fogne solo di notte, per dare la caccia a chiunque sia tanto stupido da andarsene in giro per le strade.

Spesso un gran numero di Karnofagi viene portato sui campi di battaglia. Se qualche seguace di Algeroth si trova tra le truppe schierate, i Karnofagi riescono, normalmente, a ricordarsi di non attaccarlo, a meno che non ci sia nessun'altra preda a disposizione. Comunque, non attaccheranno mai un Nefarita, anzi si prostreranno dinanzi a lui ed eseguiranno qualsiasi ordine lui gli impartisca, sempre che siano in grado di capirlo! I Karnofagi, infatti, possiedono un vocabolario rudimentale, che permette loro di capire solo gli ordini più elementari.

I Karnofagi sono creature mostruose straordinariamente magre, marcate dalle Stigmate più oscure che si possano immaginare. I loro corpi sono glabri e le labbra sono ritratte sui volti, fino a mostrare le gengive lucide e grigiastre e i denti simili a zanne. I loro movimenti sono rapidi come quelli di un animale da preda e i loro occhi brillano di un'astuzia animalesca e di una brama insaziabile di carne umana. Qualche volta reclinano il capo all'indietro ed emettono degli ululati che fanno raggelare il sangue. Denti e artigli sono sempre macchiati del sangue rappreso dei loro pasti precedenti.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Karnofago	15	-	-	14	3	1	2	8	22	18

REGOLE SPECIALI: Utilizzando tutti insieme un'azione Usa Poteri Speciali, una squadra di Karnofagi può invocare un Ululato di Dolore. Quando viene invocato l'Ululato di Dolore, tutte le squadre che si trovano entro 30 centimetri dai Karnofagi devono effettuare un Tiro di Panico. Se entro i 30 centimetri ci sono delle unità indebolite o già in panico, devono effettuare un Tiro di rotta. L'Ululato di Dolore fa utilizzare a ogni Karnofago nella squadra un'azione Usa Poteri Speciali.

EQUIPAGGIAMENTO: I Karnofagi si servono solamente dei loro denti e artigli in Corpo a Corpo. Il Danno per questo tipo di attacco è di 12(x2).

STRUTTURA: I Karnofagi si organizzano in squadre di 4/10 elementi, senza comandante.





MAESTRI ASSASSINI ZENITHIANI



Quando il Signore della Pazzia ordina una dose più massiccia di terrore, sopraggiungono i Maestri Assassini, che in un impeto d'ira cieca, guidano sul campo di battaglia branci di loro fratelli minori, gli Assassini dell'Anima. Essi torreggiano sul campo di battaglia, avvolti da un alone di Oscura Simmetria, che li circonda come uno stormo di uccelli da preda.

I loro occhi feroci fanno pensare ai portali dell'inferno. I Maestri Assassini sembrano versioni più grandi degli Assassini dell'Anima, ma sono ancora più malvagi e astuti.

REGOLE SPECIALI

- I Maestri Assassini sono modelli Grandi.
- I Maestri Assassini possono avere fino a 5 Doni Oscuri degli elenchi dell'Oscura Simmetria o dei Doni di Muawijhe.
- I Maestri Assassini possono guidare in combattimento squadre di Assassini dell'Anima. La squadra può consistere di 2/3 Assassini dell'Anima e 1 Maestro Assassino. Per la squadra di Assassini dell'Anima valgono le regole che seguono:

- 1) Gli Assassini dell'Anima non possono possedere nessun Dono Oscuro.
- 2) Gli Assassini dell'Anima devono rimanere entro il raggio di comando del Maestro Assassino, altrimenti non faranno niente finché non torneranno entro il raggio di comando.
- 3) Tutte le miniature nella squadra sono considerate modelli Grandi, ma puoi decidere di sparare al Maestro Assassino invece che agli Assassini dell'anima, perché è notevolmente più alto di loro.
- 4) Se il Maestro Assassino muore, gli Assassini dell'Anima vengono considerati Eroi e possono agire indipendentemente per il resto della battaglia.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Maestro Assassino	17	-	14	16	5	5	5	10	29	100

EQUIPAGGIAMENTO: I Maestri Assassini utilizzano i loro artigli in Corpo a Corpo, con un Danno di 18 e possono effettuare Sciabolate. Se il Maestro Assassino utilizza un'azione Usare Poteri Speciali quando la sua base si trova in contatto con quelli di una miniatura nemica, può utilizzare le sue tenaglie contro un singolo bersaglio causandogli un Danno di 14(x3). Il Maestro Assassino, una volta per turno, può anche usare la coda per attaccare gratis qualsiasi

miniatura si trovi entro 4 centimetri di distanza da lui (quando viene attivato o se sta Attendendo; l'attacco non gli fa spendere l'azione Attendere), causando un danno di 10. Se il Maestro Assassino Carica, il Bonus per la Carica viene applicato solamente agli attacchi con gli artigli, non alla coda.
STRUTTURA: I Maestri Assassini sono considerati Eroi. Possono venire acquistati per comandare una squadra di assassini dell'Anima.

CARRO HELLFIRE CON SCHIAVI



Molti Templari di Ilian tentano di raggiungere la prestigiosa posizione di Maestro del Carro Hellfire. Solo quelli più dotati riescono a ricevere questo "infame" carro.

Il Templare prima viene spogliato della sua preziosa armatura e poi gli viene amputata la parte inferiore, dalla vita in giù. Utilizzando l'Oscura Simmetria e la Necrotecnologia, il Templare viene fuso con il Necromotore. Poi viene aggiunta la rastrelliera per i missili. Il Necromotore è alimentato dai resti liquefatti dei Legionari Non morti. Al Maestro del Carro viene anche "donato" un seguito di Figli di Ilian. Questi schiavi agiscono come se avessero un'unica mente e fanno esattamente ciò che viene loro ordinato. Il carro e gli schiavi combattono all'unisono sul campo di battaglia.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Maestro del Carro Hellfire	10	14	-	15	3	1	2	6	26	100
Schiavo	-	-	-	-	-	1	-	-	10	-

REGOLE SPECIALI

- Rastrelliera per i Missili - Il carro Hellfire è armato con 8 missili speciali forgiati con l'Oscura Simmetria. Essi utilizzano l'indicatore di esplosione e hanno DAN 15(x2). Il Carro Hellfire può solo sparare questi 8 missili in tutta la partita. Non può lanciare i missili mentre si sta muovendo.
- Nitro - Utilizzando un'azione Usa Poteri Speciali, il MO del carro diventa 20 per il resto del turno. Grazie a un legame simbiotico, gli schiavi sanno sempre quando il carro sta per muoversi, quindi hanno il tempo di saltare sul carro per spostarsi insieme a lui.
- Speronare - Se qualcuno si trova sulla traiettoria del carro quando questo utilizza la Nitro, consulta le regole per Speronare nella sezione Veicoli di questo libro. Il Carro causa un Danno di 13(x2)
- Schiavi - Il carro è fornito di tre schiavi. Ognuno di essi ha una funzione diversa sul campo di battaglia:
- Schiavo Osservatore - Finché questo schiavo è vivo, alla rastrelliera dei missili non viene applicata nessuna modifica per la gittata. Se lo schiavo Osservatore muore, allora le modifiche per la gittata si applicano normalmente.
- Schiavo Armiere - Finché questo schiavo è vivo, il Carro ha un +4 in CC e lui può utilizzare la sua Power Spada. Quando il Carro sta utilizzando la Nitro, l'Armiere può eseguire un Attacco In Velocità come se il Carro fosse un Veicolo (confronta la sezione Attacchi con un Veicolo).

- Schiavo Meccanico - Finché questo schiavo è vivo, ogni volta che il Carro subisce una ferita, tira un d20. Se ottieni 10 o meno, ignora la ferita (il Meccanico è riuscito a sistemare il danno).
- Formazione - tutti gli schiavi devono sempre trovarsi entro 8 centimetri dal Carro.
- Guardia del Corpo - Se un avversario cerca di attaccare il carro in Corpo a Corpo, uno schiavo può mettersi in mezzo e subire la ferita al posto del Carro.
- Gli schiavi sono modelli Piccoli.

EQUIPAGGIAMENTO:

	G	GM	MOD	DAN
Missili Hellfire	60	120	-5	15(x2)
Power Spada	CC	-	-	14(x2)

La Power Spada può effettuare Sciabolate. I costi di queste armi sono già inclusi nel costo in punti dell'Hellfire.

STRUTTURA: Il Carro Hellfire e gli schiavi sono considerati una squadra. Il Carro non viene considerato un Veicolo.





BRASS APOCALYPT

I Brass Apocalypt sono le guardie del corpo di molti Tekron e sono alcune delle loro migliori creazioni. In essi è realizzato con cura "amorevole" un legame simbiotico tra Biotecnologia e macchina. Gli Apocalypt vengono creati utilizzando la Tecnologia Oscura. Le loro strutture di base vengono incubate nei calderoni della vita e nelle Necrocamere, con lo stesso procedimento usato per i Golem di Tenebra. Quando il loro periodo di gestazione è completato, vengono strappati fuori dai loro uteri artificiali e vengono loro innestati i congegni più potenti ideati dalla Necrotecnologia e dalla Necrobionica. Sono creature così avanzate, che perfino gli altri membri dell'Oscura Legione si tengono a debita distanza da loro. Come già per il Golem dell'Oscurità, la loro unica debolezza è essere incapaci di pensare autonomamente e di poter solo seguire meccanicamente gli ordini dei Tekron loro padroni. Per la loro creazione ci vuole ancora più tempo di quanto ne sia necessario per i Golem, perciò la maggior parte dei Tekron ne ha solo un numero ristretto come guardie del corpo.

REGOLE SPECIALI

- I Brass Apocalypt non ricevono mai malus per Avvistare e non ricevono nessun equipaggiamento Speciale.
- Non vanno mai in Panico o in rotta e sono immuni agli attacchi con i gas.

EQUIPAGGIAMENTO: Il Brass Apocalypt utilizza un cannone modificato Blutarch.

	G	GM	MOD	DAN	CP
Cannone modificato Blutarch	50	80	-3	14(x2)	15

STRUTTURA: I Brass Apocalypt si organizzano in squadre di 2/3 miniature, guidate da un Tekron.

ASPETTO: Gli Apocalypt sono enormi umanoidi, alti circa due metri e mezzo, del peso di più o meno 100 chili. I loro volti sono fatti di ottone e assomigliano a quello di Algeroth, il loro signore supremo. Le teste sono ricoperte da una massa di cavi serpentine, che portano al cervello fluidi nutritivi e stimolanti. Il tronco è coperto di spine e gli arti sono inguainati da un'armatura di metallo. Quest'armatura è praticamente innestata sul loro corpo e forma un esoscheletro che incrementa spaventosamente la loro forza.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Brass Apocalypt	14	15	-	13	3	2	3	6	30	46



GOLEM DELL' OSCURITÀ

I Golem sono androidi creati servendosi della Tecnologia Oscura. Come gli Eonian Justifier, anch'essi fuoriescono completamente formati da degli uteri artificiali. Nascono conoscendo già qualsiasi forma di combattimento. Lo scopo della loro esistenza è allenarsi con i Destroyer, fornendo loro dei perfetti nemici con i quali esercitarsi. Sono instancabili e imparano dalle sconfitte (così come dalle vittorie) dei loro avversari; così è impossibile sconfiggerli due volte allo stesso modo. Istintivamente si adattano al livello di abilità del loro avversario e lo eguagliano, spingendolo al limite delle sue capacità.

Possono comunque venire programmati per combattere al massimo della loro efficienza in battaglia. È davvero una fortuna che ci voglia tanto tempo per creare un Golem, altrimenti per il genere umano non ci sarebbero speranze. Il loro unico punto debole è l'incapacità di agire di loro iniziativa, i Golem infatti possono solamente eseguire gli ordini loro impartiti dai loro superiori.

REGOLE SPECIALI

- I Golem ignorano le ferite ottenute tirando un 10 o meno con un d20. Inoltre, non possono venire danneggiati da armi che causino Danno 10 o meno.
- I Golem non possono più attivarsi, se tutti i Nefariti e i Tekron nel loro esercito sono stati uccisi. Comunque, un altro Eroe che faccia parte dell'esercito, può Dare Ordini al Golem per attivarlo.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Golem dell' Oscurità.....	16	14	-	14	4	4	3	8	26	50

EQUIPAGGIAMENTO: I Golem possono essere armati con qualsiasi arma dell'Armeria di Algoerth.

STRUTTURA: I Golem sono considerati Eroi. Puoi avere un solo Golem per ogni Tekron o Nefarita che hai nel tuo esercito.



TEKRON



I Tekron sono alcuni dei servitori più potenti di Algeroth. Sono i maestri della Tecnologia Oscura nonché gli ideatori di tutte le armi spaventose utilizzate dalle forze di Algeroth. Essi controllano le grandi fabbriche e gli allevamenti delle sue Cittadelle e sono secondi solo ai Nefariti.

I Tekron sono creature estremamente brillanti. Ognuno di loro ha una straordinaria padronanza della Tecnologia Oscura e dei suoi usi possibili. I Tekron, inoltre, hanno anche l'abilità soprannaturale di capire qualsiasi tipo di manufatto tecnologico, semplicemente guardandolo e maneggiandolo. Eppure, nonostante queste capacità, i Tekron sono apatici. Essi non provano nessun sentimento per nessuna creatura vivente, neppure per i loro simili. Sono freddi, privi di emozioni e letali. Non sono crudeli di proposito, ma solo perché non hanno assolutamente una coscienza. I Tekron considerano l'intero universo un vasto laboratorio nel quale sperimentare le loro teorie e i loro progetti. Le creature viventi per loro non sono che cavie per i loro esperimenti, ognuna può servire a qualcosa. Rappresentano il tipo peggiore di mostruosità: brillanti ma immorali, con un intelletto geniale non offuscato da nessun sentimento.

Ogni Tekron occupa un posto preciso in una severa gerarchia basata sul livello di conoscenza. Più un Tekron sa, più è temuto e rispettato. Tutti i Tekron si specializzano in qualche area specifica. Uno può concentrarsi sulla produzione di cannoni, un altro sulla manipolazione di materiali Biotecnologici e un

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Tekron.....	13	13	14	15	4	3	2	8	26	50

altro ancora può sapere ogni cosa sui veleni. Quando il Nefarita loro signore gli affida un compito, i Tekron comunicano tra loro e mettono in comune le proprie conoscenze per realizzare il progetto perfetto, contribuendo ognuno in base a ciò che sa.

REGOLE SPECIALI: I Tekron possiedono molti meccanismi incastonati nei loro corpi possenti, che li aiutano a preservare la propria vita. Quando un Tekron viene ferito, la ferita viene ignorata se si ottiene un 12 o meno tirando un d20 (N.B.: il Tekron non può possedere nessun equipaggiamento addizionale, né abilità che abbiano lo stesso effetto). I Tekron possono avere fino a 5 Doni

Oscuri degli elenchi dell'Oscura Simmetria o dei Doni di Algeroth.

EQUIPAGGIAMENTO: I Tekron possono essere armati con qualsiasi arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA: I Tekron vengono acquistati come Eroi o come Comandanti per le squadre di Brass Apocalypt.

GLI SCHIERAMENTI SEGRETI

Dietro questo nome si celano individui corrotti che seguono Algeroth, portano a termine i suoi piani e lo adorano nei Templi della Distruzione. Essi vanno dai giovani appena iniziati, ai Necromagi più potenti e tra questi due estremi si trova un ampio spettro di forze, come i Mietitori di Anime, i Destroyer e altri ancora. Molti portano il marchio delle Stigmatate e della Degenerazione e tutti sono corrotti dal potere dell'Apostolo della Guerra.

ASPETTO

Quando sono coinvolti in operazioni esterne, i seguaci di Algeroth si vestono esattamente come la gente normale e si equipaggiano con le stesse armi. Chiaramente, usare armi della Tecnologia Oscura rivelerebbe la loro identità, mettendo a repentaglio la riuscita della loro missione. In battaglia e quando eseguono dei rituali oscuri nei loro Templi della Distruzione, gli Schieramenti indossano una veste specifica, proprio come la Fratellanza e i militari delle Megacorporazioni.

Solo i Corruttori non hanno una veste speciale. Quando indossano le vesti rituali, gli Schieramenti indossano una tunica nera con cappuccio, con una cintura di pelle rossa, la cui fibbia ha la forma del simbolo di Algeroth. Il simbolo di Algeroth viene ripetuto sul paraspalle destro e anche sulle ginocchiere. Le mani sono coperte da spessi guanti di pelle nera o rossa. All'interno di questa tunica normalmente è inserita un'armatura leggera. L'unica cosa che distingue apertamente i membri di uno Schieramento è la maschera che indossano. Modellate in modo da riprodurre i lineamenti di Algeroth, queste maschere sono un riflesso del livello di chi le indossa. La lucentezza, la complessità dei dettagli, il valore del metallo e i gioielli sono tutti simboli di grado. La maschera di un Necromagus di rango elevato è una creazione splendida di ottone finemente cesellato e tempestato di gemme. Quella di un neofita, invece, non è che un semplice e modesto pezzo di metallo. Nelle pagine che seguono troverai ulteriori dettagli.

L'abbigliamento di ogni singolo Cultista viene



modificato in modo da adattarsi a qualsiasi Dono o Stigmatate egli possiede. Se il Cultista ha gli artigli, i suoi guanti avranno delle fessure per farli passare. Se ha un Dotto Neurale, verrà lasciata un'apertura per ogni collegamento.

Tutti i Cultisti sono immuni a Panico e Rotta.

GLI SCHIERAMENTI SEGRETI

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Accoliti.....	11	11	-	12	3	1	0	8	23	13
Iniziati.....	12	12	-	13	3	1	1	8	23	15
Sagrestani.....	13	12	-	13	3	1	2	6	24	18
Mietitori di Anime.....	15	14	-	15	4	1	2	8	24	33
Destroyer.....	14	15	-	15	4	2	3	6	25	36
Necromagus Supremo.....	15	15	14	15	4	3	3	6	26	40
Technomancer.....	13	14	12	15	4	3	3	6	26	42

ACCOLITI



Essi occupano il gradino più basso nella gerarchia dei membri dello Schieramento. Si sono uniti a esso solo di recente e ancora non hanno ricevuto nessun *Dono*. Sono obbligati a obbedire a chiunque faccia parte degli altri Schieramenti. In battaglia gli Accoliti costituiscono il grosso delle truppe degli Schieramenti Segreti. Il tasso di mortalità è molto alto tra loro, perché spesso sono i più desiderosi di provare la propria lealtà e devozione al loro nuovo signore e quindi corrono gravi rischi per guadagnarsi il suo favore.

REGOLE SPECIALI: Ogni Accolito può essere equipaggiato con un'arma da corpo a corpo e un'arma standard proveniente dall'elenco di una Megacorporazione qualsiasi, ma tutti gli Accoliti in una squadra devono utilizzare le stesse armi.

EQUIPAGGIAMENTO: L'arma standard degli Accoliti deve sempre essere la stessa per tutti i membri della stessa squadra, ma il giocatore può scegliere le armi dall'Armeria di ogni Megacorporazione. Un Accolito in una squadra può rimpiazzare la sua arma standard con un'arma di Supporto.

STRUTTURA: Gli Accoliti si organizzano in squadre di 4/6 miniature, guidate da un Iniziato.

ASPETTO: Gli Accoliti indossano le vesti descritte in precedenza. Le loro maschere sono semplici e disadorne, modellate nel ferro grezzo. Non hanno ancora acquisito il diritto di indossare il simbolo di Algeroth sulla loro uniforme.

SOLO UNO STUPIDO

La potenza e la gloria dei nostri guerrieri fanno tremare la terra sotto i nostri piedi. Dietro di noi si erge la Cittadella di Saladin. Davanti a noi, un deserto infinito di polvere rossa di Marte. Cerco di dare un'occhiata al potente Saladin, ma il Necromagus del nostro tempio mi colpisce il viso con i suoi artigli ossuti. Ci urla di fare onore al nostro tempio. Non importa. C'è una tale confusione che non ci sarei riuscito comunque. Sono solo uno stupido. I Tekron si aggirano silenziosamente tra le nostre macchine da guerra. Come invidia la loro intelligenza pura! Un'aggiustatina qui, un colpetto chirurgico di energia là e ben presto tutti i Carronade e i Reaver saranno a punto per la battaglia. Forse un giorno sarò degno di diventare un Tekron - darei volentieri anima e corpo al mio Signore Oscuro - ma oggi non sono che un misero Accolito. Forse, dopo che avrò dimostrato il mio valore, potrò fare un altro passo verso la mia meta.

Kalbok, un Nefarita del nostro Signore Oscuro, un membro minore di Saladin avanza a grandi passi tra le forze del tempio. Le scariche di energia pura dell'Oscura Simmetria che emana mi fanno rizzare i capelli, quando sfilava davanti ai miei compagni. Un Brass Apocalypt lo segue come un cagnolino fedele.

Non riesco a sentire l'ordine di avanzare, ma lo percepisco. Posso sentire Saladin in persona che con la sua energia Oscura mi penetra nella testa, intimandomi di obbedire. Lo faccio volentieri. Tutti cominciamo a correre come pazzi attraverso il deserto, alcuni brandendo dei Windrider altri, come me e i miei compagni del tempio, gli M50 che abbiamo preso ai nostri ex datori di lavoro della Capitol.

Mentre ci precipitiamo verso i nostri nemici Imperiali, asserragliati nelle trincee, i Carronade alle nostre spalle cominciano a scaldarsi. Il ronzio dei cannoni che si caricano di energia fa incresparsi il suolo. Riesco a percepire mentre accumulano energia Oscura dentro e intorno a noi. Tutti rallentiamo un momento quando i primi proiettili colpiscono le fortificazioni di fronte a noi. BOOM! Tre nubi di sabbia rossa si levano in aria, eclissando la debole luce del sole.

Le truppe regolari Imperiali si sparpagliano come formiche mentre, alle loro spalle sopraggiungono alcuni soldati Capitol. Posso vedere le loro pupille dilatarsi quando la Simmetria colpisce la trincea e inonda ogni cosa. Perché nessuno mi ha detto che avremmo

INIZIATI

Gli iniziati si sono dimostrati leali e degni dello Schieramento già in numerose occasioni. Generalmente guidano dei gruppi di accoliti, o formano piccole unità sotto il comando di un Necromagus, un Destroyer o un Mietitore di Anime. Sono servi fidati di Algeroth, che aspirano a compiere imprese ancora più grandi. Nella vita quotidiana, possono essere operai, dirigenti o soldati, ma in realtà sono i guerrieri prescelti dal Signore della Distruzione.

EQUIPAGGIAMENTO: Gli Iniziati sono armati come gli Accoliti.

STRUTTURA: Gli Iniziati si organizzano in squadre di 4/6 uomini, guidati da un Necromagus, un Destroyer o un Mietitore di Anime. Possono anche venire impiegati singolarmente, come comandanti di squadre di Accoliti, ma non vengono considerati Eroi e quindi il loro numero non è limitato dal numero di squadre che hai nel tuo esercito.

ASPETTO: Gli Iniziati indossano le vesti standard descritte in precedenza. È loro concesso di indossare la cintura di pelle rossa e il simbolo di Algeroth sul paraspalle destro. Su quello sinistro c'è una serie di cerchi concentrici, che indica il rango. Un cerchio indica che si tratta di un Accolito, due che si tratta di un Iniziato.



SAGRESTANI

I Sagrestani sono quei poveracci che hanno iniziato a Degenerare prima di riuscire a fare tanta strada da poter intraprendere una carriera nel Tempio. Spesso sono proprio loro quelli che si sforzano di più per provare la loro devozione al proprio signore.

EQUIPAGGIAMENTO: I Sagrestani sono armati come gli Accoliti e gli Iniziati.

STRUTTURA: I Sagrestani vengono organizzati in squadre di 4/8 uomini, guidati da un Necromagus, un Destroyer o un Mietitore di Anime.

ASPETTO: In genere i Sagrestani indossano sempre le proprie insegne. Hanno delle semplici tuniche grigie con dei grossi cappucci, che nascondono loro il viso. Sul paraspalle destro e sulla cintura portano il simbolo di Algeroth. La maggior parte dei Sagrestani preferisce indossare maschere di ferro molto semplici, ma alcune menti sconvolte mostrano apertamente i loro lineamenti spaventosamente degenerati, un macabro tributo al Signore della Guerra.

combattuto contro la Capitol? Forse conoscevo qualcuno di quei poveri idioti?

Tutti i miei compagni condividono i miei sentimenti e per un attimo il nostro attacco vacilla. Intuendo ciò che accade sopraggiunge il nostro Necromagus che mi separa dagli altri. Sono io il più inquieto del gruppo. Alza la mano artigliata, ma vedendo il mio terrore esita. Nella sua infinita saggezza, non mi punisce. È molto più clemente e gentile dei miei capi precedenti.

"Va', giovane accolito," la sua voce risuona al di sopra del clamore della battaglia. "Dimostrati degno di servire la nostra giusta causa."

Farei qualsiasi cosa per questo onore. Anche uccidere i miei fratelli della Capitol che giacciono feriti nelle trincee. E lo farò, sapendo che l'eterno servizio che renderanno ad Algeroth è il più grande dono che potrei fare loro. Il Necromagus mi ha già spiegato tutto questo.

Sono solo uno stupido.



DESTROYER

I Destroyer sono i migliori guerrieri umani dello Schieramento. Essi trascorrono ogni momento della loro vita affinando le proprie abilità letali. Sul campo di battaglia, normalmente guidano dei gruppi di Iniziati contro i bersagli più difficili e importanti.

EQUIPAGGIAMENTO:

Tutti i Destroyer sono armati con Belzarach e Ashreketh. Un Destroyer in una squadra può rimpiazzare il proprio Belzarach con un'arma di Supporto proveniente dall'Armeria di Algeroth (questo include anche i Destroyer che fungono da comandante di squadra).

STRUTTURA: I Destroyer si organizzano in squadre di 4/10 uomini, guidati da un Necromagus Supremo o da un altro Destroyer. Possono anche venire impiegati singolarmente, come comandanti di squadre di Sagrestani e Iniziati, ma non vengono considerati Eroi e quindi il loro numero non è limitato dal numero di squadre che hai nel tuo esercito.

ASPETTO: I Destroyer indossano maschere di acciaio e ottone, coperte da un simbolo di Algeroth, tracciato col sangue. Normalmente portano un mantello rosso corto buttato sulla spalla sinistra e hanno numerose armi appese alla cintura. Indossano i guanti rossi dell'ordine, anche se i loro, sulle nocche, sono tempestati di piccole borchie acuminate.

GIORNO FORTUNATO

Mentre i proiettili neri gli fischiavano sopra la testa, Teague Maclernen volò col suo Necromower sopra una duna bassa. I suoi paraspalle urtarono la gabbia di protezione, quando il veicolo atterrò con un tonfo. I pneumatici borchati morsero la sabbia soffice e il veicolo schizzò via nel momento stesso in cui i suoi inseguitori raggiungevano la sommità della duna.

Il rumore del motore peggiorava man mano che il veicolo avanzava nella sabbia. Teague sentiva già l'odore dell'olio bruciato e delle guarnizioni fuse. Essendo un pilota esperto, Teague sapeva che il motore non avrebbe potuto reggere ancora per molto. I meccanici potevano sistemarlo - quelli potevano sempre sistemare ogni cosa - ma prima doveva riuscire a levarsi dei piedi quei dannati Necromutanti.

Spinse il Necromower sulla sommità di un'altra collina. Dietro di lui, tre Necromutanti urlarono in modo sconnesso e fecero fuoco con i loro Belzarach. Atterrò dall'altra parte della duna, sterzò bruscamente e frenò. Il 'mower sbandò, si girò su se stesso, poi si fermò. Teague sganciò la scatola con le munizioni del Charger, fece girare i caricatori per ripulirli dalla sabbia, tolse la sicura all'arma e si mise ad aspettare.

Oggi niente poteva andare storto. Da solo, aveva già falciato una dozzina di Legionari e fatto fuori un paio di Pretorian Stalker. Il resto di quelle cose morte si era sparpagliato, istupidito dalla piega che avevano preso gli eventi. Solo i tre Necromutanti si erano ripresi abbastanza da notare Teague e il suo piccolo veicolo rumoroso.

Adesso che aveva raggiunto una buona posizione di fuoco, il Wolfbane contava che la stupidità naturale dei Necromutanti li avrebbe spinti proprio sulla duna, entro il suo raggio di tiro. Si ripulì il viso dalla polvere, si soffiò il naso e continuò ad aspettare.

I Necromutanti non arrivavano. Teague si tirò fuori dal Necromower e si guardò in giro, tenendosi alla gabbia del veicolo. Nessun movimento tra le dune. Le cose morte dovevano essersi fatte furbe! Diede gas e fece girare al massimo il motore.

Il Necromower sputacchiò, sussultò e tremò, poi si spense. Dal vano motore dietro di lui si sprigionò un fumo bluastrastro. Poi i proiettili neri cominciarono a piovergli addosso da ogni parte.

MIETITORI DI ANIME

I mietitori di anime sono gli assassini di Algeroth e come tali sono temuti da chiunque sia sano di mente. Vivono unicamente per uccidere e in genere compiono le loro missioni indossando l'abbigliamento tipico che li contraddistingue, brandendo la Falce delle Anime.

REGOLE SPECIALI: I Mietitori di Anime hanno i poteri speciali Addestrato al Corpo a Corpo e Addestrato da Comando.

EQUIPAGGIAMENTO: I Mietitori possono essere equipaggiati con qualsiasi arma Necrotecnologica. Inoltre sono armati con la temutissima Falce delle Anime (vedi più avanti).

STRUTTURA: I Mietitori sono organizzati in squadre di 3/5 uomini senza comandante, oppure vengono impiegati singolarmente come comandanti di squadre di Sagrestani o Iniziati, ma non vengono considerati Eroi e quindi il loro numero non è limitato dal numero di squadre che hai nel tuo esercito.

ASPETTO: Il Mietitore di Anime indossa un'enorme mantello nero con cappuccio, che muovendosi lo avvolge nelle sue ampie pieghe. Sotto di esso, il Mietitore porta una maschera di ferro nero e tunica, pantaloni e stivali più neri della notte. I guanti di un Mietitore sono di un rosso così intenso, che sembrano inzuppati di sangue.



FALCE DELLE ANIME

	G	GM	MOD	DAN	CP
Falce delle Anime	CC	12	-	Vedi sotto	10

REGOLE SPECIALI: In combattimento Corpo a Corpo la Falce causa un DAN14(x2). Se viene utilizzata per un attacco a distanza, causa solo un DAN14.

La Falce delle Anime è l'arma rituale usata dai Mietitori. Come suggerisce il nome stesso, essa ricorda una grossa falce ricurva. Sulla lama, sempre affilata come un rasoio, brillano antiche rune minacciose. La lama è attaccata a un bastone telescopico. Con uno scatto, questo diventa corto come l'elsa di una spada o si allunga diventando una lancia di un metro e mezzo. Si può anche scomporlo per ottenere una cerbottana con la quale sparare dardi avvelenati, o riassembolarlo sotto forma di due bastoni uniti da una catena. Questa si può utilizzare per strangolare un nemico o per intrappolare armi tenute in mano. Un Mietitore di Anime è capace di assemblare la Falce delle Anime in tutte queste configurazioni.

"Figlio di puttana," ringhiò tra sé Teague mentre afferrava la Claymore dietro il sedile. I proiettili rimbalzavano sulla gabbia di protezione tutt'intorno a lui. I Necromutanti cominciarono ad avanzare lentamente dietro le dune sulla sinistra, con i loro Belzarach puntati contro il veicolo che vomitavano una grandine di proiettili. Se non altro erano abbastanza furbi da starsene fuori dell'arco di tiro del Charger. Comunque, oggi niente poteva andargli storto. Nella sua anima da lupo Teague sapeva che nessun proiettile l'avrebbe ucciso. Quella non era il giorno della sua fine. Brandendo la Claymore, Teague rimase ad aspettare che i Necromutanti si facessero avanti.

NECROMAGUS SUPREMO



Il Necromagus supremo è la guida e l'ufficiale che presiede il Tempio della Distruzione. Tutte le compagnie Oscure del Tempio fanno riferimento alla sua persona e tutti gli adoratori di quel Tempio sono sotto il suo comando nel nome di Algeroth. Un Necromagus Supremo è uno dei nemici più temibili e mortali che si possano incontrare.

REGOLE SPECIALI: Il Necromagus Supremo può possedere fino a 5 Doni della Lista dei Doni Oscuri di Algeroth.

EQUIPAGGIAMENTO: Il Necromagus Supremo può essere equipaggiato con qualsiasi arma proveniente dall'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA: Il Necromagus Supremo viene considerato un Eroe, oppure può essere utilizzato come comandante di una squadra di Destroyer, Sagrestani o Iniziati.

ASPETTO: I Necromagi Supremi indossano maschere d'ottone e grandi mantelli rossi orlati di nero. Anche i loro guanti sono neri, così come i loro stivali. Al collo portano un amuleto sacro, che ha la forma del simbolo di Algeroth.

MANOVRE

Tatsuro Yamada non avrebbe potuto immaginare un posto né un modo migliore per trascorrere la giornata: fare manovre a cavallo della sua Dragonbike. Il Mare Sotterraneo era vagamente luminescente, illuminato da banchi di creature fosforescenti degli abissi, l'unica fonte di luce a questa distanza da Longshore o da qualsiasi altro mondo sotterraneo.

La sua hoverbike rollava gentilmente, mentre le onde dell'oceano gli lambivano i piedi. Il motore Kirin forniva una potenza più che sufficiente al veicolo. Non per nulla ci volevano anni di addestramento per imparare a manovrare quel bestione senza l'aiuto del computer. Naturalmente, sarebbe stato disonorevole per un Samurai entrare in combattimento con il pilota automatico inserito. Yamada, il figlio di un Samurai, destinato a diventare a sua volta un Samurai, nonché vassallo del Signore Ereditario Moya in persona, stava apprendendo a dominare il veicolo con anni di anticipo rispetto ai suoi compagni.

Dal mare tiepido cominciò a salire la nebbia. Yamada accese i fari della Dragonbike e rallentò. "Wyrm Blu a Wyrm Verde," chiamò il suo compagno, che se ne stava da qualche parte lì vicino, anch'egli su una Dragonbike, "Faccio l'ultimo passaggio e poi torno indietro, mi ricevi?"

Wyrm Verde non rispose. Yamada aumentò i giri, preparandosi a fare un ultimo passaggio veloce attraverso la zona, prima di ritornare alla base. "Wyrm Verde, mi ricevi?"

Ancora niente.

Yamada cambiò frequenza. "Base, qui Wyrm Blu. Il mio compagno non risponde. Vado a controllare." L'elettricità statica gli sibilò nelle orecchie. Batté leggermente la sommità del trasmettitore accanto al sedile del pilota. "Macchie solari," disse fra sé. Le macchie solari, specialmente su Mercurio che era tanto vicino al Sole, facevano sì che le radio fossero inaffidabili quando andava bene e del tutto inservibili quando si facevano più pronunciate.

TECHNOMANCER

I Technomancer sono i migliori tecnici umani di Algeroth, ormai sul punto di diventare dei Tekron. Essi sono benedetti da una grande conoscenza della Tecnologia Oscura. Raramente scendono sul campo di battaglia, preferiscono trascorrere il proprio tempo in laboratorio, creando nuove armi per i servi di Algeroth. Quando sono costretti a combattere, i Technomancer possiedono sempre le migliori difese e le armi più sofisticate che la Tecnologia Oscura possa loro offrire.

REGOLE SPECIALI: Utilizzando un'azione USARE POTERI SPECIALI, e ottenendo un punteggio pari o inferiore al suo PO, un Technomancer può far recuperare una ferita a un qualsiasi veicolo dell'Oscura Legione adiacente. Il veicolo non può avere un numero di ferite superiore a quelle con le quali ha iniziato.

EQUIPAGGIAMENTO: I Technomancer sono molto portati per la Tecnologia Oscura. Grazie alle loro conoscenze, possono utilizzare armi che normalmente molti altri non sono in grado di usare, come il Blutarch e il Nazgaroth. Praticamente possono utilizzare qualsiasi arma di Algeroth.

STRUTTURA: I Technomancer sono considerati Eroi.

ASPETTO: I Technomancer sono insoliti perché non portano maschere né cappucci. Indossano l'abbigliamento standard dello Schieramento, ma portano i cappucci reclinati all'indietro, così da lasciar vedere le loro teste rasate e il simbolo di Algeroth che hanno tatuato sulla fronte. Normalmente indossano delle spesse cinture di pelle con attaccati dei ganci dai quali pendono chiavi inglesi, pinze e altri attrezzi meno facilmente identificabili, ma non per questo meno minacciosi.



Fece salire i giri del motore finché il rombo non gli venne rimandato dalla superficie dell'acqua scura. Il fondo della Dragonbike toccò la sommità delle onde, lasciandosi dietro una lunga scia d'acqua. Yamada continuò ad accelerare. Poi all'improvviso i suoi fari illuminarono lo stendardo della Dragonbike del suo compagno, ridotto a brandelli - e i rottami della Dragonbike, sparsi in una pozza di carburante in fiamme. Yamada rallentò e si mise a girare intorno al relitto.

Il telaio della Dragonbike era stato fatto esplodere in pezzi, l'intera struttura era crivellata di colpi. Yamada osservò i rottami cercando di farsi un'idea di cosa fosse successo.

"Base, Wyrn Verde è stato abbattuto," disse nel microfono della radio. L'elettricità statica continuava a ronzargli dolorosamente nelle orecchie. Cambiò frequenza. "Base, qui <click> Base, mi ricevete <click> Base, posso-"

La Dragonbike cominciò a oscillare sull'acqua e nell'auricolare di Yamada parti un fischio dolorosissimo. Stava arrivando qualcosa, là, nella nebbia sempre più fitta.

Yamada accelerò. Il motore sputacchiò e si spense. Saltò sul pedale d'accensione d'emergenza. Niente. Riprovò.

"Base, ha qualche problema qui," urlò Yamada nella radio che non mandava più il benché minimo segnale. Il mare nero schiaffeggiava la Dragonbike. Prese il suo fucile d'assalto Shogun e vuotò un caricatore contro la nebbia. Cambiò il caricatore e ne vuotò un altro. Poi un altro ancora.

Una nave nera, probabilmente una nave da carico, ma ormai arrugginita e coperta di fanghiglia, emerse dalla nebbia. Il ponte brulicava di morti viventi, alcuni erano appostati ai cannoni montati sul ponte, altri avevano dei Cratach e altri ancora erano disarmati. I cannoni tuonarono contro la Dragonbike bloccata e l'equipaggio di non morti salutò i colpi con le proprie urla.

Il giovane quasi-Samurai si gettò all'indietro nell'acqua cupa, sparando su qualsiasi cosa si muovesse. In quel momento Yamada avrebbe desiderato essere ovunque, ma non a fare manovre a cavallo della sua Dragonbike.

ARMERIE ARMI ANTICARRO

Un carro può sembrare invincibile e la fanteria patetica al suo confronto, ma è facile sbagliarsi in questo caso. Ricordati la regola generale "Se non riesci usa la forza. Se continui a non riuscire, usane di più."

Le armi anticarro sono la cosa più temibile con la quale l'equipaggio di un carro può avere a che fare. Semplicemente, un carro NON attaccherà unità di fanteria equipaggiate con armi anticarro, a meno che non sia una missione suicida. Per questo motivo i carri sono normalmente accompagnati da numerose squadre di fanteria: il loro scopo è eliminare le armi AC.

In *Warzone*, oltre alle granate perforanti descritte nelle regole base, ci sono altri tre tipi di armi AC: fucili AC usa e

getta, fucili AC ricaricabili e munizioni Perforanti per carabine e MG. Qualsiasi guerriero equipaggiato con armi AC, può anche avere un fucile d'assalto e/o un'ARMA D'ORDINANZA.

Queste armi fanno parte dell'Armeria Generale.

FUCILE AC RICARICABILE

	G	GM	MOD	DAN	CP
HEADBUTT	48	96	-4	18(x4)	44

Gli Headbutts sparano granate AC sul campo di battaglia. Una miniatura che faccia fuoco contro un bersaglio più piccolo di un modello Grande, subisce un malus di -6 a causa dell'inaccuratezza di questo tipo di arma.

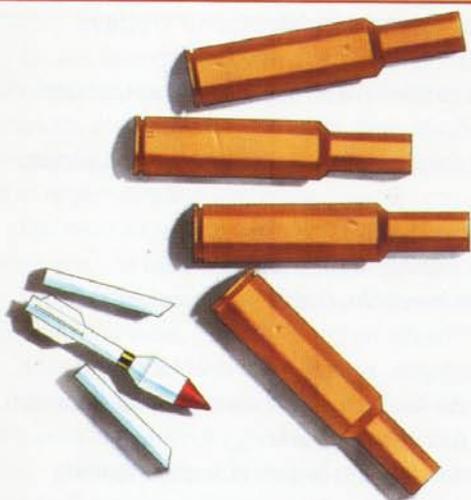
Gli Headbutts sono considerati armi di Supporto, ma non devono venire imbracciate, perché non hanno nessun rinculo. Comunque, ci vogliono sempre due azioni consecutive per utilizzarli: la prima per caricare e la seconda per sparare. Data la natura instabile delle munizioni e gli effetti fatali che si verificherebbero se l'arma si inceppasse, l'Headbutt non può venire trasportato già carico. Caricare e sparare devono sempre essere due azioni consecutive.

Puoi anche mirare con l'Headbutt, ma non hai bisogno di PUNTARLO sul bersaglio.

MUNIZIONI AC

Pistole, fucili d'Assalto, fucili di Precisione e mitragliatrici possono venire caricate con le munizioni AC. Puoi acquistare queste munizioni per Eroi, comandanti di squadra, o per un'intera squadra (devi pagare separatamente per TUTTI i guerrieri validi nella squadra). Le munizioni AC abbassano la statistica AR del bersaglio a 28, se è superiore a questo numero. In caso contrario, cioè se l'AR del bersaglio è pari o inferiore a 28, non hanno alcun effetto.

CP: 6 per ogni modello.



FUCILE AC USA E GETTA

	G	GM	MOD	DAN	CP
MEGASLUGGER	30	60	-4	14(x3)	6

Puoi acquistare i Megaslugger solo per i membri di una squadra, non per i comandanti di squadra (pag 40 *Warzone*), né per gli Eroi. Una miniatura che faccia fuoco contro un bersaglio più piccolo di un modello Grande, subisce un malus di -6 a causa dell'inaccuratezza di questo tipo di arma. I soldati equipaggiati con i Megaslugger non possono essere armati con nessun altro tipo di Granata o Lanciagranate. Il costo riportato è quello per ogni singolo membro della squadra e tutti i membri, eccetto il comandante e i membri equipaggiati con Armi di Supporto devono avere questo fucile.

Puoi anche mirare con il Megaslugger, ma non hai bisogno di PUNTARLO sul bersaglio (pag 7 Compendio N°1). Ogni Megaslugger può venire utilizzato una sola volta. Nessun modello può avere più di un Megaslugger. I modelli già equipaggiati con Armi di Supporto non possono avere il Megaslugger.

ARTIGLIO NECROBIONICO LEGIONE OSCURA

Questo strumento ricorda un guanto fatto di ossa e muscoli. Esso si innesta sulla mano di chi lo riceve, permettendogli di danneggiare la propria vittima stritolandola nella sua presa.

REGOLE SPECIALI: Può effettuare Sciabolate. L'artiglio incrementa la FO di un +2 e l'AR di un +1.

CP: 10



UNA PALLOTTOLA IN FRONTE

"Guidare quel coso?!"

"Che stai cianciando? È un Death Angel."

"È una trappola mortale, piuttosto. Ma guarda questo stupido bestione. Non ha neanche un'arma decente. E che diavolo ci farebbe questa... statua sul retro di un veicolo da guerra?"

"Quello è il Cardinale Nathaniel Dur-

"Lo so anch'io chi è! Il vecchio Nat è morto da dodici secoli. Ripetimi ancora un po' come questa statua qui dovrebbe rappresentare il fattore decisivo in questo scherzetto che hai progettato."

"Non è proprio così. Non direttamente, almeno. Ma i civili vano pazzi per queste cose. Sai, il mito della Fratellanza e altre cose del genere."

"Sei pazzo."

"No, dico sul serio! E gli Eretici poi! Basta che diano un'occhiata al Death Angel che se la danno a gambe."

"Veramente?"

"Veramente."

"Credo che i propagandisti del Terzo Direttorato abbiano troppo poco da fare."

"Probabilmente è così. A ogni buon

conto, non ti stiamo dando la possibilità di guidare il Death Angel. O lo guidi, oppure ti sbattiamo a lavorare nello Scriptorium. Altrimenti potremmo anche accusarti di eresia.

"Brutta storia."

"No davvero. È una missione facile. Quando il Vescovo Conviciator e il suo staff arrivano allo Spaziporto Durand, lui e tutto il resto dei membri della Curia avranno bisogno di una scorta armata che li porti alla Cattedrale. Non dovrebbe esserci nessun problema, ma in caso contrario..."

"Avete sempre me su quella trappola mortale-"

"Death Angel."

"Comunque si chiami. Posso indossare un'armatura?"

"Certo. Ricordati che nessuno potrà vedere il tuo viso."

"E tutto ciò che devo fare, quando il vostro cecchino fa la sua mossa, è assicurarmi che il Vescovo si becchi una pallottola in fronte prima che arrivi alla Cattedrale, giusto?"

"Mmm."

"No, amico, dammi retta. Voglio essere sicuro di aver capito bene la missione. Devo fare in modo che il vostro uomo faccia fuori il Vescovo e in cambio i vostri contatti nella Curia faranno in modo che io venga promosso nell'Inquisizione senza problemi giusto?"

"Questa è l'offerta."

"Nessun problema. Di quanti altri... amichetti devo occuparmi?"

"Solo altri due Death Angels con i loro piloti."

"E sono patetici come questo qui, vero?"

"Se vuoi metterla così..."

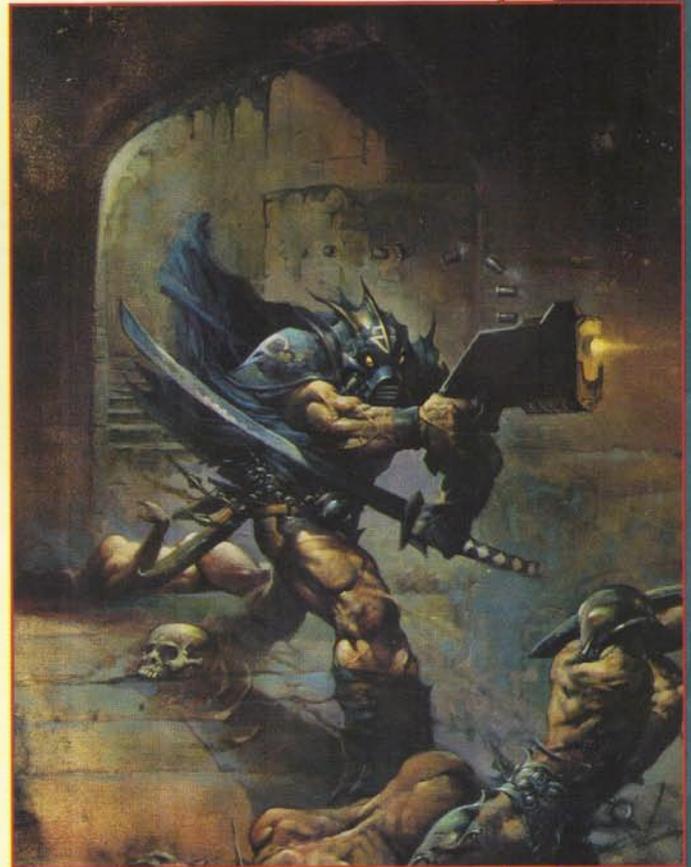
"Nessun problema.

Mmm...Inquisitore. Ragazzi! Suona molto meglio di missionario, vero? Devo proprio dirtelo, la vita non è per niente facile là fuori. Ma come avete fatto a trovarmi? Hei, che stai facendo con quel-

<BLAM> "Ti purifichiamo figliolo." <BLAM, BLAM> "Ti tenevamo sotto sorveglianza da mesi, maledetto rifiuto eretico." <BLAM> E piantala di contorcerti!"

<BLAM> "Lo faccio per il bene della tua anima." <BLAM-BLAM-BLAM>

"Investigazioni Interne? Qui è Creshaw. Ho giustiziato il sospetto. Venite a prendere quello che ne resta."



NECROMOWER

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Necromower	16	4	3	28	70

TIPO: Aperto Su Ruote
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: -

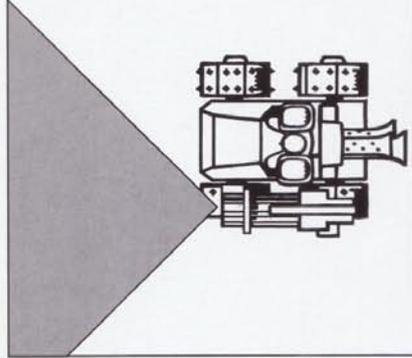
ARMI DEL VEICOLO G GM MOD DAN Note

Charger 36 70 -2 16(x3)Arma a Raffica

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO CC MO PO CO AZ FE FO MO AR CP Note

Conducente

ARMI DELL'EQUIPAGGIO G GM MODDAN CP Note



DEATH ANGEL

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Death Angel	12	3	4	27	90

TIPO: Aperto Su Ruote
DIMENSIONI: Normale
ALTRE REGOLE: Una volta per partita, l'Angelo può assorbire una ferita. Quell'attacco quindi non ha effetto. Vedi regole specifiche.

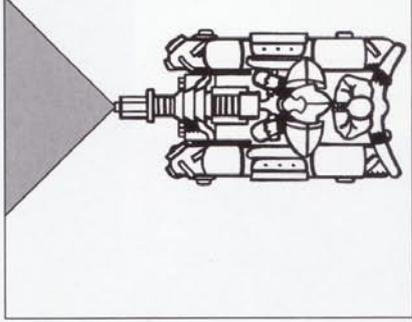
ARMI DEL VEICOLO G GM MOD DAN Note

Deathlockdrum 48 96 -3 16(x3) Arma a Raffica

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO CC AT PO CO AZ FE FO MO AR CP Note

Inquisitore

ARMI DELL'EQUIPAGGIO G GM MODDAN CP Note



DRAGONBIKE

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Dragonbike	16	3	3	28	95

TIPO: Aperto Hovercraft
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: -

ARMI DEL VEICOLO G GM MOD DAN Note

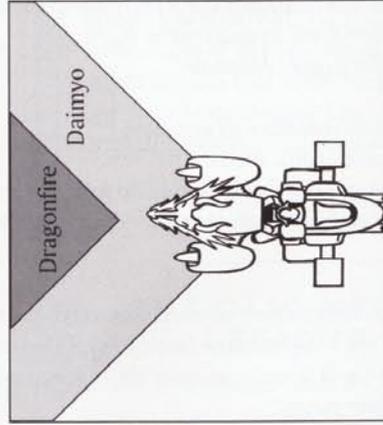
Daimyo LR 60 120 -4 10(x3) Utilizza l'indicatore per Esplosivi

Dragonfire MP 44 90 -4 16(x3) Può sparare Raffiche

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO CC AT PO CO AZ FE FO MO AR CP Note

Conducente

ARMI DELL'EQUIPAGGIO G GM MODDAN CP Note



GT OFFROAD

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
GT Offroad	12	3	4	30	80

TIPO: Aperto Su Ruote
DIMENSIONI: Corazzato
ALTRE REGOLE: Se un artigiere riesce in un test su CO, può saltare fuori in caso il GT esploda.

ARMI DEL VEICOLO G GM MOD DAN Note

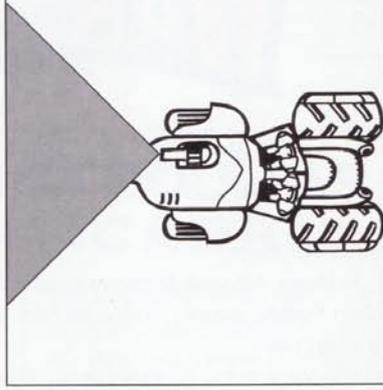
MG-80 50 100 -4 16(x3) Arma a Raffica

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO CC AT PO CO AZ FE FO MO AR CP Note

Conducente

Artigliere

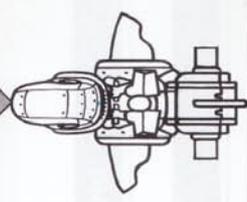
ARMI DELL'EQUIPAGGIO G GM MODDAN CP Note



GREAT GREY

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Great Grey	20	3	3	26	60

TIPO: Aperto Volante
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: Può eseguire attacchi Mitragliare.



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
M606 LMG	50	90	-3	14(x2)	Arma a Raffica

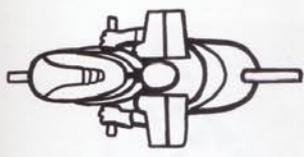
MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
Pilota											

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MOD	DAN	CP	Note

PEGASUS SCOUT BIKE

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Pegasus Scout Bike	24	4	2	24	45

TIPO: Aperto Volante
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: Il pilota può Ingaggiare e Avvistare per avvistare tutti i modelli Nascosti entro la sua Linea di Visuale.



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
Nessuna.					

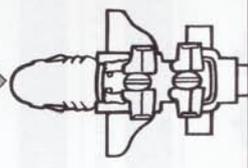
MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
Pilota											

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MOD	DAN	CP	Note

PURPLE SHARK

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Purple Shark	20	3	3	28	65

TIPO: Aperto Volante
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: Il granatiere controlla la mitragliatrice. Il granatiere può utilizzare un'azione per sganciare Granate a Frammentazione (utilizza l'Indicatore per Granate; DAN 12) su bersagli che si trovino entro 10 centimetri.



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
PS100 MG	40	80	-3	14(x2)	Può sparare Raffiche

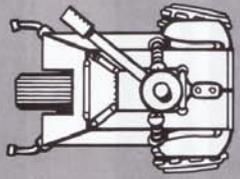
MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
Pilota Granatiere											

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MOD	DAN	CP	Note

TA6500

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
TA6500	16	3	3	30	100

TIPO: Chiuso Su Ruote
DIMENSIONI: Leggero
ALTRE REGOLE: Il TA6500 può Ingaggiare e Avvistare per avvistare tutti i modelli Nascosti entro la sua Linea di Visuale. È un veicolo 1.A.



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
Cannone SSV001	60	120	-2	12(x2)	Utilizza l'Indicatore per Granate

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
1.A.											Incluso

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MOD	DAN	CP	Note

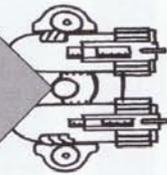
TWIN BARRACUDA

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Twin Barracuda	20	3	2	24	90

TIPO: Aperto Elicottero

DIMENSIONI: Leggero

ALTRE REGOLE: Il Twin Barracuda è equipaggiato con due Southpaws e può effettuare due attacchi ogni azione.



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
Southpaw LR	60	120	-3	12(x4)	Utilizza l'Indicatore per Esplosivi

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
Pilota											

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MODDAN	CP	Note

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP

TIPO:
DIMENSIONI:
ALTRE REGOLE:

ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note

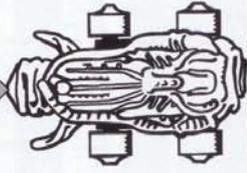
ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MODDAN	CP	Note

UNHOLY CARRONADE

VEICOLO	MO	AZ	FE	AR	CP
Unholy Carronade	16	*3	4	29	80

TIPO: Aperto Su Ruote **DIMENSIONI:** Corazzato

ALTRE REGOLE: Attracco con l'Oscura Simmetria: metti l'indicatore per Esplosivi sul bersaglio (ovunque sul tavolo da gioco entro la Linea di visuale). Il getto di Oscura Simmetria devia se, tirando un d20, ottieni 6 o più. La coesione di squadra è di 6 centimetri. Deve sempre avere almeno un Necromutante o 1 Legionario nell'equipaggio (sono 3 quando viene acquistato).



ARMI DEL VEICOLO	G	GM	MOD	DAN	Note
Cannone dell'Oscura Simmetria	-	-	-	15(x3)	Utilizza l'Indicatore per

DELL'EQUIPAGGIO	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	Note
Necromutante											
3 Legionari Non morti											

ARMI DELL'EQUIPAGGIO	G	GM	MODDAN	CP	Note



INDICATORE PER MITRAGLIARE

WARZONE™

BELVE DI GUERRA LODE AI VALOROSI!

"Aveva poco tempo da perdere. La colonna di Necromutanti stava raggiungendo la cima della collina e da quella posizione gli Unholy Carronade avrebbero potuto facilmente annientare l'intera unità del Capitano Forrest. Senza indugio Rebecca si levò in volo con il suo Pegasus e cominciò a digitare febbrilmente le coordinate del nemico alla propria base..."

Il COMPENDIO 2 di WARZONE, un supplemento imperdibile per il gioco tridimensionale ambientato nell'universo di MUTANT CHRONICLES!

Il volume comprende:

- **VEICOLI.** Un semplice e realistico sistema di regole che vi permetterà di ricreare gli scontri con i mezzi corazzati leggeri. Dal letale Necromower alla pittoresca Dragonbike Mishima, ogni veicolo viene ampiamente descritto in comode schede esplicative.
- **NUOVE TRUPPE.** Compresa le temibili forze degli Eretici di Algeroth e le truppe speciali dei Clan Imperiali!
- Spiegazioni e chiarimenti delle regole sul corpo a corpo e nuove regole aggiuntive sulla copertura.
- Nuove armi.

Tremate! Sono arrivare le BELVE DI GUERRA...

ATTENZIONE. Questo non è un gioco completo. Per utilizzare il presente modulo devi possedere il gioco Warzone.

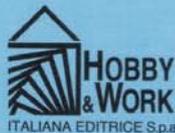
ISBN 91-7898-441-6



9

789178 9844 11

#9404



HEARBREAKER™

Copyright © 1997 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES is a Registered Trademark. WARZONE and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB. Copyright © versione italiana Hobby & Work Italiana Editrice.

