MARZONE

DARK EDEN

MUTA TOTAL CHRONICLES

Worlds At War"





MONDI IN GUERRA: DARK EDEN

AGONIA DELLA TERRA	2
Ambientazione	
Omega	1
Gli ultimi giorni della Terra	ł
Il nuovo mondo)
FIGLI DI RASPUTIN	-
Ambientazione	-
I primi Zar	1
Società	
Von Bern	5
L`Influenza degli stranieri	ě
Le Cospirazioni Oscure	Į
I militari	Į
lattiche di combattimento Shock Soldat I	i
La sciabola di Von Strasser 1	Š
Kommandant Hert	Į
L`ultima carica	1
Le Regole	
Attacchi di artiglieria fuori campo l	
Elenco Forze	
Soldat	
Portastenardi Soldat	
Schwerwaffe Soldat	į
Flammen Soldat	
Shock Soldat1	
Jaeger Commando1	
Vicari Soldat	1
Figli del Nord	
Cosack	
Scout Cosack	į
Cosack Corazzati	K
Cosack Kommandant	ļ
Armeria	1
Belve	
I TEMPLARI	
Ambientazione	
La nuova umanità	2
Le Crociate	
La società	
Il governo	
Il muro di Carne	
L'attacco a Lyonberg	
I Circoli	í
Veragé	į
Sangue	,
Le Regole	4
Flores Forms	4
Elenco Forze	1
Soldati dell'Orda	1
Portastenardo dell'Orda	
Gendarme	ě
Gendarme Bestal	ě
Fiere	
Mercenari Templari	•
Gendarme Cacciatore	
Cavalleria	-
Cavalleria con arpione	1
Armeria	1
Belve	1
Ambientazione	t
Ambientazione	
Le Piramidi	
La l'iolezia	

Governo

NA. DAKK EDEN	
Il cammino del Profeta	32
Colori di guerra	33
Strategie militari	34
Il giorno dei Martiri	87
Regole	28
Fuoco di mortaio	
Profezie Crescentian	28
Soldati Brotherbound	30
Fanteria Jihad	30
Martiri	31
I Compianti	31
La guardia del Khan	32
Profeti	33
Veterani Mammut	33
Armeria	83
BelveLA TRIADE LUTERANA	
Ambientazione	35
Il primo martirio	
La purificazione	35
La società della Triade	36
Il Duomo	36
Il silenzio	
Gli Eretici	36
I Bestemmiatori	37
Le lacrime della Vergine	38
Onoreficenze	43
La Purificazione	45
Stirpe di Cenere	
Le Regole	38
Stirpe di Ash	38
Stirpe di Kain	38
Stirpe di Wrought	39
Rituali	
Elenco Forze	
Discepoli LuteraniFucilieri	
Corsari	
Greymourn	
Patriarchi	
Cavalieri	43
Cavalieri corazzati	
Scout Cavalieri	
Armeria	-
A FRATELLANZA	
BAUHAUS	
MPERIALI	
YBERTRONIC	
MISHIMA	
OSCURA LEGIONE	59
NUOVE REGOLE	65
Spedizioni Corporative	65
Alleanze Extra mondo	65
Corporazioni e Tribù	65
L'Oscura Legione	66
Nuove Unità – Modelli Speciali	66
Abilità speciali	
Campo di battaglia	67
Effetti del terreno	68
Scontri ed Intrighi	69
NDICATORI	97

Direttore Generale: Giampietro Zanga, Direttore Editoriale: Rodolfo Gatti, Direttore Marketing: Matteo Corricelli, Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano, Coordinamento Editoriale: Massimo Torriani, Traduzione: Giorgia Lucchi, Direttore Responsabile: Giampietro Zanga, La Hobby & Work Italiana Editrice S.p.A. è, iscritta al Registro Nazionale della stampa, al n° 2880 in data 14/07/1990, HOBBY & WORK, ITALIANA EDITRICE S.p.A. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o utilizzata in alcuna forma o formato, mediun 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, Dark Eden 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 dell'edizione italiana Hobby & Work Italiana Editrice

PROGETTO.

DAVE JONES, CHRIS BLEDSOE, STEFAN LJUNGQVIS SCRITTO DA.

ALAN COWSILL

FICTION.

ALAN COWSILL

CONSIGLI E IDEE ADDIZIONALI. SAMI SINERVÄ, THOMAS ØSTERLIE, JOHN ROBERTSON, PAUL BEAKLEY

EDITING.

TARGET GAMES STUDIO

COVER & PAGE DESIGN.

JONAS MASES, SAMI SINERVÄ

INTERIOR ARTWORK.

PETER BERGTING, PAUL BONNER, JAMIE SIMS JEFF MIRACOLA. JOHN MATSON, ALVARO TAPIA, JONAS MASES (SYMBOLS), SAMI SINERVÄ

COVER ARTWORK.

PAUL BONNER

2D ART DIRECTION.

STEFAN LJUNGQVIST, NILS GULLIKSSON

SCULTORI.

TIM PROW, PHIL LEWIS, NEIL MCKENZIE, WERNER KLOCKE, MARK KAY, PETER FLANNERY,

ROY EASTLAND

FIGURE PAINTERS.

JACKIE APPLETON, MARK MCNAUGHT

FIGURE PHOTOS.

FRED WHITE

3D ART DIRECTION.

JOHN ROBERTSON

CONTRIBUTI SPECIALI.

BRYAN WINTER, MATT FORBECK, JEFF CONNER, PATRIC BACKLUND, FREDRIK MALMBERG, CEES KWADIJK, STEFAN THULIN, ANDREAS THORSÉN, MICHAEL MÖRSARE, ALF AND JOAN COWSILL, NEI AND ANNA QUARTERMAN, STEPHEN NORTON

TESTATO DA.

LES ROBERTSON, JIM WILLIAMSON, SCOTT ALEX, WILL TRUGLIO, GARY BALLARD, GLENN OWENS, TODD WILKINSON, JEFF BATES, JOHN DEES, JOHN A. MURDOCK, ANDREW COX, MORRIE TOURIEL, DAVE COLONTONIO, TONY COX, ALTON HARBAUGH, GORDON ANDERSON, DOUG CALHOUN, ROB CHANNELL, CARLOS GOMEZ, JEREMY FILNER, CORMACH MCEVOY, EVAN DELL'ANGELO, THOMAS ESCOTO, NIGUEL VEGA, KELVIN WILKINS, MICHAEL BRODY, VINNIE AMELA ESPEN AUNE, ESPEN KULSETH, OLAV WIKAN, VEGARD HASSELTRØM, MAGNUS ERIKSSON, MICK EHRS, DEAN FAGAN, KRIS SMITH, DONYA FAGAN, PHILIP WHEAT, MARILYN SMITH, TREY FELTY

PROJECT MANAGER.

STEFAN LJUNGQVIST

DARK EDEN CONCEPT & BACKGROUND.
STEFAN LJUNGQVIST, NILS GULLIKSSON



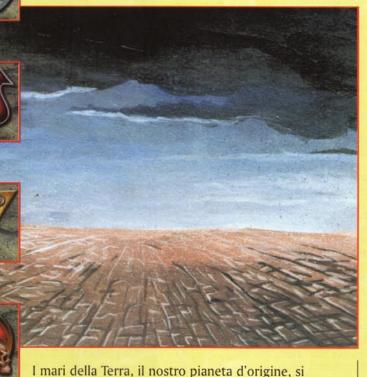


Hobby & Work Italiana Editrice S.p.A. Via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MILANO) Telefono: 02/665271

> warzone@target.se www.target.se



L'AGONIA DELLA TERRA



tramutarono in sangue quando le ultime delle antiche tribù scatenarono una violenza tale che minacciò di distruggere ogni cosa. Gli esseri umani più miserabili, contaminati da secoli di guerre e inquinamento, furono imprigionati in sconfinati ossari sotterranei, veri e propri pozzi di disperazione, mentre quelli rimasti in superficie subirono gli effetti di venti radioattivi e piogge acide. Per oltre un secolo, un tetro sudario di terrore e morte avvolse il pianeta, reclamando milioni di vite umane. I sopravvissuti dimenticarono il passato e cominciarono a ricostruire da zero. In quest'epoca di morte e mutamento, dolore e sofferenza divennero le uniche divinità note all'Uomo. Col tempo, nuove tribù crebbero e si scontrarono tra loro: la distruzione continuava nonostante tutto. Vivere e sopravvivere divennero tutt'uno, la Morte un nemico sempre presente. Eserciti di creature mutate si scontrarono su antichi campi di battaglia, i tuoni squarciarono i cieli devastati e nuove genti scoprirono poteri ignoti e altri modi di uccidere. Un tempo, gli uomini pregavano gli antichi Dei per la pace, ora invece patteggiavano con nuove Divinità perché la morte cogliesse fulminea i nemici. Lampi cremisi squassarono i cieli, spaventose tempeste di neve nera avvolsero intere nazioni nella loro coltre, ma le nuove

tribù continuavano a battersi. La Terra era ormai

morta e dai fuochi della sua distruzione nacque un nuovo mondo. Un mondo di guerriglia, dolore e morte, un mondo chiamato DARK EDEN.

PRIMA DELLA CADUTA

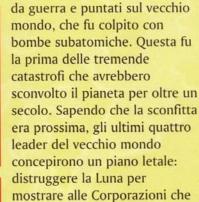
Furono tempi di cambiamenti spaventosi; sacerdoti e scienziati vagavano ovunque, predicendo l'imminente catastrofe. Ogni passo avanti della tecnologia, portava con sé migliaia di nuovi strumenti di distruzione. Povertà, epidemie, carestie e guerre erano ormai una parte naturale dell'ordine mondiale. Era il tempo del caos, gli ultimi giorni d'agonia, quando le antiche Nazioni tentarono di opporsi al dominio delle Megacorporazioni. Ma ovunque ormai si venerava il Dio Profitto e le Corporazioni, diventate le nuove nazioni, crearono altri paradisi su pianeti lontani, mentre la Terra somigliava sempre più ad un Inferno. Quand'ebbe inizio il Grande Esodo e i prescelti dalle Megacorporazioni abbandonarono la Terra in enormi arche, coloro che erano stati lasciati indietro si ritrovarono in un mondo di sangue e decadenza. Le vecchie Nazioni, o meglio il poco che ne restava, continuarono a intessere nuove alleanze e ad impegnarsi in nuove guerre, come se la devastazione e le epidemie che imperversavano non fossero esistite. Così, città un tempo popolose si svuotarono completamente, mentre i loro abitanti tentavano disperatamente di sfuggire alla Morte Rossa portata da Marte, solo per trovare la Peste Nera ad attenderli negli affollati campi profughi. I cadaveri deformati dalle pestilenze erano ammassati sul ciglio della strada e inceneriti. Per sopravvivere si fece ricorso ai metodi più brutali e furti ed assassini divennero una realtà quotidiana. Frattanto i capi di stato continuavano indisturbati i loro giochi di potere.

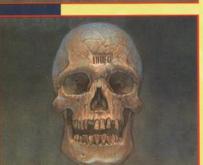
Lontano da quel guscio bruciato, stavano nascendo nuove civiltà e la Luna stava diventando il centro del nuovo ordine universale. Mentre la loro progenie si godeva le ricchezze e gli agi di una nuova età dell'oro, i derelitti abbandonati sulla Terra soffocavano tra degrado ed inquinamento. La generazione seguente, nata sulla Luna, chiese l'indipendenza dalla Terra, scatenando in tal modo il più aspro dei conflitti. Le forze della Terra erano disperatamente in minoranza. I nuovi strumenti creati





dai Pionieri furono rapidamente trasformati in armi



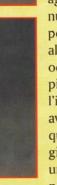


OMEGA

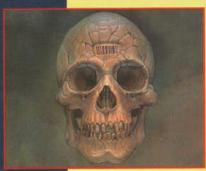
la Terra era ancora una potenza

progetto fu chiamato "Omega".

da non sottovalutare. Questo



Grazie all'opera di numerosi agenti segreti, un vasto arsenale nucleare (tanto potente da poter vaporizzare la Luna almeno un migliaio di volte) fu occultato sotto la superficie del pianeta. Se i ribelli volevano l'indipendenza, l'avrebbero avuta, ma con la morte! I quattro leader mondiali giurarono che sarebbero stati gli unici a poter distruggere Luna, perciò fu creato un codice di detonazione di 2000 cifre. Ognuno dei capi fornì una parte del codice, rimanendo all'oscuro delle altre. Sul cranio di ognuno di loro furono incise cinquecento cifre e gli incisori furono messi a tacere per sempre. Solo unendosi avrebbero potuto distruggere il nuovo mondo.



GLI ULTIMI GIORNI DELLA TERRA

Ma i leader sulla Terra non avevano considerato a cosa avrebbero portato le loro minacce. Un bombardamento a tappeto devastò le capitali in cui risiedevano, uccidendo gli ambiziosi leader ed i loro seguaci. La Luna pose fine alla guerra, dichiarò la propria indipendenza dalla Terra e le

Megacorporazioni ritirarono anche il resto delle loro forze da quel mondo morente. La Terra aveva perso. I sopravvissuti che avevano creduto nel Progetto Omega, conservarono i teschi dei propri capi, mentre nuovi risentimenti fomentavano altre guerre, che infuriarono sul pianeta già atrocemente devastato. Col tempo i teschi scomparvero, diventando poco più di una leggenda. Sembrava che gli uomini, già scampati ad epidemie, guerre e carestie, non potessero sopportare altro. Probabilmente non sfuggirono alla corruzione del caos che vagava libero nel cosmo: la progenie della Terra aveva liberato l'Anima Oscura ed ora combatteva contro di lei un'epica battaglia ai confini della galassia. Forse tutto questo ebbe delle ripercussioni anche sulla Terra, dove la follia sembrò impadronirsi di ogni cosa. Il Sud America fu distrutto. Parte della Gran Bretagna sprofondò nell'Oceano, mentre dal mare sorsero nuove terre che unirono l'isola martoriata al resto dell'Europa. L'Africa, finalmente unita e fiera, fu di nuovo lacerata da antiche rivalità. Uno dei più terrificanti Tsunami mai visti cancellò per sempre parte del Giappone. Furono le urla di dolore del pianeta stesso a porre fine al conflitto. Storpiato e segnato da millenni di guerre ed inquinamento, alla fine il mondo scatenò la propria guerra personale contro coloro che avevano osato sfidarlo tanto a lungo. I vulcani si risvegliarono o sorsero dal nulla, seppellendo città e regioni intere sotto fiumi di lava fusa. I terremoti aprirono baratri fiammeggianti che inghiottirono migliaia di persone. Uragani più roventi del sole lasciarono dietro di sé una scia di terrore e morte. Il cielo si mutò in fuoco e il suolo divenne grigio e velenoso. Quando questi cataclismi iniziarono a quietarsi, la vita era ormai sull'orlo dell'estinzione. I poveri pazzi rimasti sulla superficie del pianeta, scoprirono a loro spese che la pioggia poteva ardere la pelle e l'aria raschiare la vita dai polmoni. Per un centinaio d'anni un sudario funereo di ceneri velenose vagò per il globo terrestre, falciando chiunque al suo passaggio. Il vecchio mondo, patria del genere umano e culla della civiltà, stava morendo e a nessuno nell'intero universo sembrava importare. Qualcuno fu tanto folle da avventurarsi sul pianeta, ma non se ne seppe più

nulla. Il pianeta Terra non esisteva più e coloro che un tempo l'avevano abbandonato diedero un nome a

ciò che ne era rimasto: Dark Eden.



AMBIENTAZIONE



IL NUOVO MONDO

Sum è facile distruggere completamente la vita: si cambia, si evolve, ma rifiuta di cedere. Benché * sustanze chimiche velenose sprigionate in secoli di meme e inquinamento impregnassero il suolo ed and a serio l'aria, si svilupparono nuove forme di and capaci di sopravvivere in quell'ambiente letale. Sudario Oscuro si sollevò, i discendenti comini strisciarono fuori dai loro bunker come cadaveri dalla tomba, e iniziarono at esplorare quel che restava del mondo. Era un completamente diverso da quello che i loro avevano abbandonato. Nel Sud America la mutata degli appestati, che un tempo erano machiusi negli ossari sotterranei, formò piccole superficie del nuovo mondo. Separati dal passato e dimentichi di ciò che i loro antenati posseduto, l'unico ricordo che restava loro == un odio profondo nei confronti delle a stessa cosa accadeva ovunque sul pianeta. Tall'Asia all'Africa e dal Nord America all'Europa, ===== e strane forme di vita ricominciarono la lotta a soprawivenza. Alcuni trovarono quanto restava em emi di un tempo e vi si stabilirono, cominciando estamente a creare nuovi imperi dalle ceneri di and crollati. Altri, usando le leggende distorte del mundo di un tempo e antichi metodi per produrre e cho, cercarono di continuare ciò che era dando vita a regimi corrotti e imperfetti. Molti da quelli che avevano trovato riparo anticerra, ma altri rappresentavano una sorta di moluzione della specie.





In Europa, i sopravvissuti vagavano in piccoli gruppi, tentando di recuperare le tradizioni di un tempo, o cercando di costruire nuovi regni. Le tribù già combattevano per la supremazia. I pochi sopravvissuti che vagavano da soli, erano ben presto preda (e cibo) delle spaventose bestie che si aggiravano nel nuovo mondo. Solo gli animali più robusti, infatti, erano riusciti a sopravvivere durante gli Anni dell'Agonia e le bestie che avevano prosperato, lo dovevano alle mutazioni subite. La pelle s'era indurita, diventando come acciaio e le dimensioni s'erano accresciute a tal punto, che alcuni animali potevano rivaleggiare con le piramidi. I

sopravvissuti si riunirono in quattro tribù: i temuti Templari, che si ritengono i prescelti dalla Dea Terra; i Figli di Rasputin, legati agli antichi imperi della Russia e dell'Europa dell'Est; la severa Triade Luterana, che domina l'Europa Occidentale; i Crescentia, che vagano nelle terre del Medio Oriente, memori delle sacre parole del Primo Profeta. Tra queste civiltà, nate dalle ceneri di quelle che le precedettero, sorsero odi ed incomprensioni. Quando i Templari diedero inizio alla Prima Crociata per conquistare il mondo in nome della loro Dea, ne scaturi un conflitto sanguinoso con i Luterani ed i Figli di Rasputin. Per breve tempo le due tribù si allearono per proteggersi dai Templari. Le voci secondo le quali lo Zar avrebbe incontrato l'Arcivescovo



DARK EDEN





Luterano per ricevere la sua benedizione nel Duomo, potrebbero essere molto attendibili. Per qualche tempo sembrò che la pace potesse durare e le due potenze riuscirono a respingere i Templari costringendoli ad

accettare una tregua. Le due tribù unirono le proprie forze con l'intento di costruire una nuova città, simbolo di speranza per entrambi i popoli. Essa fu chiamata New Peace, ma non fu mai completata. Benché lo Zar desiderasse la pace, i suoi cinque Oberst (la cui influenza era dovuta all'importanza militare) erano di opinione diversa. Tradirono il loro Zar, lasciando che i Templari espugnassero la città e massacrassero tutti i coloni Luterani. Ne furono trucidati migliaia e la città fu rasa al suolo. Nel frattempo, lo Zar fu assassinato e immediatamente sostituito con uno più gradito agli Oberst. I Luterani non dimenticheranno mai il tradimento. Alcuni dei loro compagni penzolano ancora dalle croci sulle quali morirono sulla Collina del Martirio, e i loro resti ricordano in eterno il tradimento.

Ma la verità è un'altra. Perfino gli Oberst furono vittime di una macchinazione. Alcuni emissari dell'Anima Oscura giunti su Dark Eden, infatti, si infiltrarono nella società dei Rasputin e manipolano le loro azioni. Attualmente stano espandendo il loro dominio. Sulla superficie del pianeta sono già state avvistate alcune Cittadelle; l'Oscura Simmetria ha già cominciato la sua opera di corruzione, ma la Fratellanza vigila. Da una base nascosta nell'antica Gerusalemme, i seguaci della Luce si preparano, poiché è stato predetto che la battaglia finale tra Luce ed Oscurità non sarà combattuta sui nuovi mondi, ma sul pianeta d'origine del genere umano. Le forze del Cardinale seguono i progressi dell'Oscurità e delle nuove tribù, assicurandosi che le forze delle Megacorporazioni non reclamino ciò che non gli appartiene. È giunto il momento che le nuove razze combattano e si espandano, che creino nuovi imperi. È giunto il momento di Dark Eden.







I FIGLI DI RASPUTIN



"Per oltre un secolo i nostri antenati si nascosero nei Grandi Rifugi e, al riparo dalle calamità degli Ultimi Giorni, perpetuarono le antiche usanze, nell'attesa del giorno in cui il mondo sarebbe stato pronto per il nostro ritorno. Ora siamo tornati ed è

dovere insegnare alle razze inferiori il nostro di ma, educarle secondo i canoni della nostra di ma, educarle secondo i canoni della nostra di ma, educarle secondo che potrebbero costituire una di per noi. Non ci lasceremo ricacciare nel Mondo di ma di



sono sicuramente la più evoluta. I sendenti di coloro che si rifugiarono sottoterra, mo attualmente in vaste città gotiche nell'impero battezzato Nuova Prussia. Quando fu che le guerre avrebbero portato alla fine del primi Zar condussero le proprie genti in seganteschi. Una generazione dopo l'altra seganteschi. Una generazione del mondo mentre in superficie la Terra cambiava e sedesa. Fu necessario sviluppare un severo codice



di comportamento, perché un'intera società riuscisse a sopravvivere sottoterra; le rivolte erano rare e gli insegnamenti degli Zar si sostituirono lentamente a molte delle credenze minori. Fu così che, quando venne il momento, la società dei Figli di Rasputin emerse dai rifugi fiera e compatta.

Antichissime mappe permisero di ritrovare molte

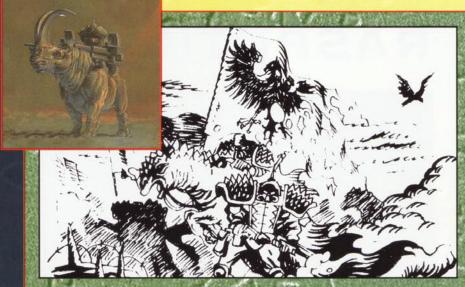
città del passato e la nuova popolazione iniziò subito l'opera di ricostruzione, aiutata da numerose tribù che già vivevano in superficie, in qualità di servi o schiavi. Coloro che si rifiutarono di collaborare furono semplicemente "ricoverati" in enormi Sanatori, situati per lo più a settentrione, dove il sole non è filtrato dalla fascia di ozono. Gli uomini che nascono in questa zona, sono mutati geneticamente al fine di sviluppare pelli più scure e resistenti, che permettono loro di sopravvivere alla luce, altrimenti cancerogena. Per questo motivo, la vita media nei Sanatori, è molto

Le nuove città dei Figli di Rasputin sono la linfa della Nuova Prussia. I figli di coloro che avevano lasciato i









XIII VON BERN

Durante i primi decenni dell'Impero Prussiano, i nemici calarono sul territorio da ogni parte. La minaccia maggiore era rappresentata dalla Crociata dei Templari ad Occidente. I Cosack di Von Bern furono inviati al fronte per proteggere una fortificazione di secondaria importanza, ma trovarono i Templari ad attenderli. Pur essendo in minoranza di dieci a uno, Von Bern sapeva che se si fossero ritirati, avrebbero aperto ai Templari la strada per la capitale. Perciò decise di guidare una carica nella Valle di Sangue. Neppure un Cosack sopravvisse a quella carica terrificante, ma ognuno di Ioro trascinò con se nella tomba parecchi Templari. All'arrivo dei rinforzi i Templari, le cui truppe erano già state decimate, furono costretti a ritirarsi. La leggenda narra che Von Bern fu l'ultimo del reggimento a cadere, coperto dal sangue dei suoi compagni, reggendo lo stendardo Prussiano in una mano e la sciabola nell'altra. Il

XIII è stato ricostituito e il suo nome onora il supremo sacrificio di quest'eroe e dei suoi valorosi compagni.

rifugi sotterranei, crearono la capitale, New Prague, le cui fabbriche monolitiche vomitano in continuazione fumo e vapore. La loro politica espansionistica li portò a scontrarsi con molte altre tribù, soprattutto gli odiati Templari, che divennero ben presto i loro peggiori nemici. Per proteggersi dagli attacchi di questi ultimi, edificarono grandi città fortificate.

LA SOCIETÀ

Fiera del legame con il proprio passato, la società dei Rasputin si ritiene molto superiore alle altre tribù. Benché i Rasputin si basino su un sistema feudale, questo è stato adattato alle necessità di una società industriale altamente efficiente. Lo Zar regna dal suo splendido Palazzo d'Inverno e i suoi Oberst trasmettono il suo volere al popolo. Gli Oberst concedono ai Duchi il dominio di vasti territori e questi ultimi hanno diritti quasi reali sui propri sudditi. La Corte li lascia governare con molta libertà, purché le siano resi tributi, tasse e soldati di leva. Un gradino più in basso nella scala gerarchica, ci sono i Baroni, cui sono affidate piccole fortificazioni, spesso al confine con territori pericolosi. La maggioranza dei Baroni proviene dai ranghi inferiori dell'esercito e dunque non può aspirare ad ottenere la carica di Duca. L'atmosfera nelle città è estremamente tossica: all'aria, già pericolosamente inquinata, si mescolano sostanze chimiche nocive. Molti dei servi conducono vite miserevoli, accontentandosi della sicurezza offerta dalla tribù. I militari ed i nobili godono di maggiori agi e non escono, se non protetti da armatura e maschera antigas. Nobili e soldati con le loro tenute sgargianti sono gli eroi dei servi, cui è costantemente ripetuto che, se saranno forti e avranno fortuna, raggiungeranno

quell'ambito status. Per questo motivo, ogni famiglia fa in modo che almeno uno dei suoi figli, in genere il più forte, sia arruolato.







INFLUENZA GLI STRANIERI

Inevitabilmente, il successo della società dei Rasputin non attirò unicamente l'attenzione dei bellicosi vicini; l'Oscura Simmetria, infatti, si sta lentamente infiltrando alle basi della società. Gli agenti dell'Oscura Legione operano alacremente per fomentare la rivolta contro i padroni, offrendo una nuova, più oscura, possibilità di vita. La vicinanza dei Figli di Rasputin alla Cittadella dell'Anima Oscura (eretta sulle terre desolate che furono un tempo la Germania), li rende un bersaglio primario. I Rasputin hanno già subito l'assalto dell'Oscura Legione, quando Zurich, una delle più fiere città della Nuova Prussia, fu rasa al suolo e tutti i suoi abitanti furono massacrati o corrotti all'Oscurità. Per questo gli uomini della Fratellanza occupano costantemente delle cariche alla Corte dello Zar e molti Rasputin hanno dimostrato un profondo

interesse per le loro

conoscenze.

Insegna del Sergente Soldat

LE COSPIRAZIONI OSCURE

Per generazioni intere, lo Zar fu l'unico capo della società dei Rasputin ed i suoi cinque Oberst gli erano fedeli, ma ultimamente le cose sono cambiate. Lo Zar è stato assassinato dagli Oberst, ma nessuno, a parte loro, è a conoscenza di questo fatto. Durante il processo di pace con la Triade Luterana, due di loro furono corrotti dall'Oscura Simmetria e, attraverso una serie di menzogne, cominciarono a manipolare gli altri secondo i propri fini. L'assassinio dello Zar non solo fece fallire il processo di pace, ma favorì anche i piani a lungo termine dell'Oscura Simmetria. In questo momento la parte dello Zar è interpretata da un fantoccio, costretto ad obbedire agli ordini degli Oberst in cambio di agi e denaro.

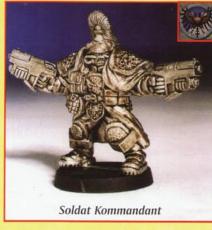
MILITARI

I Rasputin, oltre a disporre delle tecnologie più progredite, sono una delle tribù più militariste. I cinque potenti Oberst regolano ogni aspetto della vita dei Figli di Rasputin e mantengono saldamente il potere nelle proprie mani, facendo sì che l'aspetto più importante della cultura della tribù sia quello militare. L'organizzazione militare è divisa in cinque sezioni, dirette ognuna da un Oberst. Ora che hanno sostituito il loro burattino allo Zar, si godono gli agi del Palazzo d'Inverno, concedendo i Ducati a pochi favoriti e spedendo nei sanatori i propri oppositori.











REGOLE

ATTACCHI DI ARTIGLIERIA FUORI CAMPO

battaglia), spendendo 15 punti per ognuno. Per utilizzare un Attacco di Artiglieria, un battaglia), spendendo 15 punti per ognuno. Per utilizzare un Attacco di Artiglieria, un deve spendere un'azione Usare Poteri Speciali quando dichiara l'Attacco. Il bersaglio deve trovarsi entro la linea di visuale del Kommendant. Il Kommendant deve riuscire a sul suo valore CO. Se ha successo, colpisce il bersaglio. Se fallisce, è l'avversario a deve colpisce l'Attacco. L'artiglieria colpisce un'area di 20 cm di diametro a sua scelta (o aversario) con DAN 13.

SOLDAT (SOLDAT TROOPERS)

La maggioranza delle forze dei Figli di maggioranza delle forze dei Figli di maggioranza velocemente e garantiscono della fuoco.

SPECIALI. Tutti i Soldat possiedono speciale ASSALTARE. Il Kommendant ha possiedono receivada PISTOLERO.

PAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con Machinente Astronomenta di Sasalto Machinente Astronomenta di Sasalto Machinente Astronomenta di Sasalto Machinente dei Figli di Rasputin. Il Sergente Machinente dell'Armeria dei Figli di Rasputin. Il Sergente Trooper Sergeant) è equipaggiato con un 12. il Kommendant (Soldat Trooper Machinente dell'Armeria dei Figli di Rasputin. Il Soldat sono organizzati in squadre 15 soldati e un Sergente. Possono acquistare un 15 soldati e un Sergente. Possono acquistare un 15 soldati e un Sergente. Il Soldat Kommendant è machinente dell'Armeria dei Soldati kommendant è machinente dell'Armeria dei Figli di 15 soldati dell'elenco forze Figli di 15 soldati e un Eroe.

PORTASTENDARDI SOLDAT (SOLDAT STANDARD BEARER)

I Portastendardi svolgono una funzione importante in qualsiasi azione militare: con i loro stendardi neri e cremisi, ispirano le truppe ed insinuano il terrore nel cuore dei nemici.

REGOLE SPECIALI.

- I Portastendardi sono MODELLI SPECIALI.
- NON hanno l'abilità ASSALTARE.
- Tutti i Figli di Rasputin della stessa squadra o in linea di visuale dello stendardo (ad eccezione dei Veicoli e degli Animali), guadagnano un +2 in CC e in AT e inoltre non andranno mai in rotta. Non si possono accumulare gli effetti di più stendardi contemporaneamente.
- NON possono Nascondersi. **EQUIPAGGIAMENTO.** I Portastendardi Soldat sono equipaggiati con fucile d'assalto MACHINENKRIEGER e arma d'ordinanza FRITZ S89.

STRUTTURA. Sono considerati MODELLI SPECIALI.





ELENCO FORZE FIGLI DI RASPUTIN

	CC	AT	РО	CD	AZ	FE	FO	МО	AR	CP
Soldat	10	12	-	12	3	1	0	6	24	16
Sergente Soldat	13	13	-	13	3	1	1	6	24	21
Soldat Kommandant	13	14	-	14	3	2	1	6	24	36
Portastenardo Soldat	10	12	2	13	3	1	0	6	24	16
Schwerwaffe Soldat	10	16	2	14	3	1	0	0	24	15
Flammen Soldat	10	13	-	13	3	1	0	8	22	17
Shock Soldat	11	14	2	13	3	1	0	8	22	23
Sergente Shock Soldat	12	15	-	15	3	1	0	8	22	27
Jæger Commando Soldat	-	14	-	14	3	1	0	16	25	25
Vicario Soldat	14	15	-	15	4	2	2	6	24	35
Figli del Nord	10	13	2	14	4	1	0	8	22	24
Cosack	14	12	-	13	4	4	3	10	26	65
Scout Cosack	10	13	-	15	4	3	2	12	26	59
Cosack Corazzato	11	14	_	13	4	4	3	10	26	71
Cosack Kommandant	15	13	-	15	4	5	3	12	26	74











Uniforme truppe speciali

Uniforme standard dei Soldat



Insegna del Sergente Shock Soldat

SCHWERWAFFE SOLDAT (SOLDAT SCHWERWAFFE)

Gli Schwerwaffe Soldat sono truppe speciali, addestrate all'uso delle armi di supporto. La mitragliatrice pesante Schwerwaffe, infatti, è l'arma che utilizzano i soldati Rasputin, realizzata per fornire un fuoco di sbarramento alle proprie truppe. L'arma è montata su un tripode, che assorbe gran parte del rinculo dei suoi colpi poderosi.

REGOLE SPECIALI.

- Se uno Schwerwaffe Soldat è ucciso, la mitragliatrice pesante SCHWERWAFFE è lasciata sul campo di battaglia, nel punto in cui il Soldat è morto. Qualsiasi miniatura (amica o nemica) può impossessarsene, spendendo un'azione in contatto con la base della mitragliatrice.
- La SCHWERWAFFE può essere posizionata ovunque entro la propria metà del tavolo durante il piazzamento iniziale.

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Schwerwaffe Soldat sono equipaggiati con mitragliatrice SCHWERWAFFE e arma d'ordinanza FRITZ S89. **STRUTTURA.** Sono considerati Eroi.

FLAMMEN SOLDAT (SOLDAT FLAMMEN)

Le tendenze psicotiche di questi Soldat piromani, fanno sì che perfino i loro compagni li temano. In battaglia sono equipaggiati con due grossi lanciafiamme collegati ad un unico serbatoio che portano sulle spalle.

REGOLE SPECIALI.

I Flammen Soldat sono MODELLI SPECIALI. **EQUIPAGGIAMENTO.** Sono equipaggiati con lanciafiamme VULCAN.

STRUTTURA. Sono considerati MODELLI SPECIALI.

SHOCK SOLDAT

Specializzati in operazioni segrete, gli Shock Soldat portano con sé grossi serbatoi pieni di sostanze chimiche letali. Sfruttano al meglio quest'arma quando si avvicinano ad un avversario prima di utilizzarla.

REGOLE SPECIALI.

L'insegna dei Shock Soldat

 Gli Shock Soldat hanno l'abilità ADDESTRATO DA COMMANDO e MIMETISMO.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti gli Shock Soldat sono equipaggiati con CSS 100.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 3/5 soldati e un Sergente Shock Soldat.







L'insegna dei Flammen Soldat









AEGER COMMANDO SOLDAT

Gli Jaeger si assicurano al dorso speciali deltaplani e si librano sul campo di battaglia, fornendo un supporto aereo ai propri camerati. Sembrano avvoltoi che volano in circolo sui moribondi.

REGOLE SPECIALI.

· Sono considerati Modelli Volanti, quindi applica tutte le regole per i Volanti (elicotteri), ma gli Jaeger non possono mai atterrare.

- · Se lo laeger tira una CATASTROFE durante un attacco, deve riuscire a fare un tiro sul valore CO, altrimenti il suo deltaplano si schianta al suolo, uccidendolo.
- · Puoi schierare gli Jaeger ovunque sul campo di battaglia, tranne che nella zona di schieramento avversaria.

EQUIPAGGIAMENTO.

Gli Jaeger sono equipaggiati con fucile d'assalto VESLOT e **GRANATE A** STORDIMENTO.

STRUTTURA.Gli Jaeger possono essere acquistati come pezzi singoli o in squadre da 2/3 soldati senza comandante.



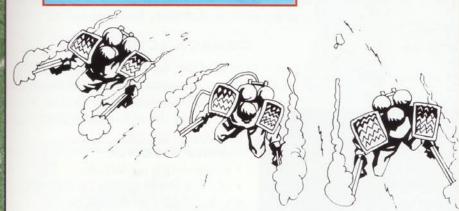
Piuma dei Soldat



Piuma dei sergenti



Piuma dei Kommandant



TATTICHE DI COMBATTIMENTO SHOCK SOLDAT

Gli Shock Soldat combattono al meglio in gruppi di tre o cinque individui, muovendosi sul campo di battaglia in una letale formazione a V, con una punta avanzata e due (o quattro) elementi appena arretrati. L'arma preferita di queste truppe è lo spaventoso CSS 100, un'arma simile ad un lanciafiamme che spruzza un gas denso sul nemico, uccidendolo nel momento stesso in cui le sostanze chimiche letali vengono in contatto con la sua pelle. La maggioranza degli Shock Soldat sono truppe suicide, che avanzano inarrestabili verso lo schieramento nemico, finché i serbatoi delle loro armi non si esauriscono e sono uccisi. Molti, prima che i serbatoi si svuotino completamente, tentano di raggiungere postazioni chiave, dove si sacrificano eroicamente esplodendo tra gli indomiti difensori.





VICARI SOLDAT (SOLDAT VICARS)

I Vicari sono Kommendant con uno stato di servizio ed un'esperienza sul campo tanto encomiabili, da essergli valsi la promozione. Guidano le battaglie e si gettano nella mischia, assetati di gloria. Se la fortuna continuerà ad essere dalla loro parte, un giorno potrebbero persino diventare Oberst.

REGOLE SPECIALI.

Un Vicario può (ma non è obbligato) acquistare un MODELLO SPECIALE: il PORTASTENDARDO SOLDAT, per formare la

propria scorta. È comunque considerato un Eroe e può agire come tale, anche se funge da comandante per la sua scorta.

EQUIPAGGIAMENTO. É equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Figli di Rasputin, eccetto quelle SPECIALI.

STRUTTURA. Il Vicario è un Eroe.

FIGLI DEL NORD (NORTHERN SONS)

Originari delle Distese Settentrionali, sono assassini fulminei che si portano velocemente in contatto con



il nemico e lo massacrano. Rapidi a muoversi ed a sparare, sono imbattibili nel loro campo.

REGOLE SPECIALI.

• Tutti i Figli del Nord hanno l'abilità PISTOLERO. **EQUIPAGGIAMENTO.** Sono equipaggiati con due armi d'ordinanza FRITZ S89 (una per mano). **STRUTTURA.** I Figli del Nord sono organizzati in squadre da 6/8 soldati senza comandante.

COSACK (COSSACK)

Il grosso della cavalleria dei Rasputin, i temerari Cosack si lanciano alla carica sul dorso dei loro feroci

> Rivetbull. Massacrano i nemici con la sciabola, mentre le loro cavalcature travolgono ogni cosa.

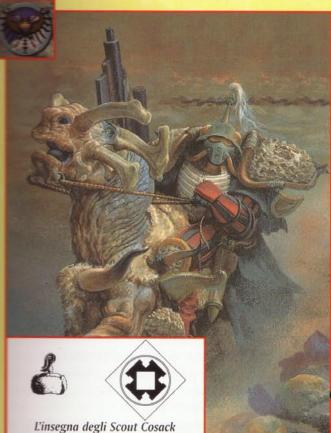
REGOLE SPECIALI.

- · É considerato un Animale.
- · I Cosack hanno l'abilità INCORNARE.
- · Sono considerati Modelli Grandi.
- L'Animale può effettuare un attacco addizionale per ogni azione del Cosak spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco consiste in 1 morso con DAN 14.
- I Cosack sono immuni a Panico e Rotta. **EQUIPAGGIAMENTO**. Tutti i Cosack sono equipaggiati con la SCIABOLA DEI FIGLI e un'arma d'ordinanza FRITZ S89. **STRUTTURA**. I Cosack sono Eroi.



ELENCO FORZE





SCOUT COSACK (COSSACK SCOUT)

Gli Scout Cosack cavalcano i Rivetbull più veloci. Il loro compito principale è quello di individuare le forze nemiche e riferire al comando la loro posizione. Sono anche utilizzati per missioni assassine: vengono mandati avanti per uccidere i nemici a distanza servendosi di fucili di precisione, gettando gli avversari nel caos.

REGOLE SPECIALI.

- É considerato un Animale.
- · Lo Scout Cosack ha l'abilità INCORNARE.
- Se uno Scout Cosack arriva ad una distanza di 24 cm (o inferiore) da una miniatura nemica Nascosta, rimuovi il segnalino Nascosto. Finché gli Scout Cosack restano entro 24 cm, le truppe nemiche non possono più Nascondersi.
- · Sono considerati Modelli Grandi.
- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- L'Animale può effettuare un attacco addizionale per ogni azione dello Scout spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco consiste in 1 morso con DAN 14. **EQUIPAGGIAMENTO**. Sono equipaggiati con fucile di precisione SIG 21 e SCIABOLA DEI FIGLI. **STRUTTURA**. Gli Scout Cosack sono Eroi.



Uniforme Cosack del 12 Btg

Uniforme Cosack standard



LA SCIABOLA DI VON STRASSER

Si mormora che risalga addirittura a tempi precedenti alla Caduta. Von Strasser stesso fu uno dei primi Oberst eletti dallo Zar. Con questa sciabola, aiutò il suo signore a costruire un impero, quando i Figli di Rasputin risalirono sulla superficie del pianeta. Uomo estremamente dotto, era conscio della minaccia dell'Anima Oscura e si serviva della propria influenza per contrastarla in ogni occasione. Dopo il suo assassinio, la sciabola divenne un simbolo di speranza per tutti coloro che parteggiavano per lo Zar contro l'Oscurità e il simbolo di una setta segreta che si prefigge di scovare gli Eretici infiltrati nella società dei Rasputin.





KOMMANDANT HERT

L'eroe dell'assedio di Sturtzig e dell'Offensiva Styriana, Hert deve il colore scuro della propria pelle all'infanzia trascorsa nelle distese della Nuova Prussia Settentrionale. Era solo un Portastendardo diciassettenne, quando l'Oscura Legione attaccò Sturtzig, desiderosa di conquistare un'altra città dopo la Caduta di Zurich. All'arrivo dei rinforzi, tutti gli ufficiali erano morti da tempo ed Hert aveva assunto il comando, incoraggiando i sopravvissuti a battersi fino all'ultimo. Da allora, la sua carriera è stata d'esempio per ogni eroe Prussiano... Ma Hert nasconde un segreto. È riuscito a sopravvivere all'assedio solo diventando un Eretico ed ha avuto una carriera tanto fulgida grazie al sostegno dei due Oberst a loro volta asserviti all'Oscurità. Per i Prussiani è un eroe, ma in realtà è un vile che ha l'asciato che le sue truppe fossero massacrate per servire l'Anima Oscura.

attacco addizionale per ogni azione del Cosack spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco consiste in 1 morso con DAN 14.

• I Cosack Corazzati possono spendere 3 azioni per azionare le

mitragliatrici leggere collegate MAXIM. Quest'attacco ha DAN 16(x3) ed utilizza l'indicatore per esplosioni (senza modifiche negative). Se non sono utilizzate in questo modo, usa le due Maxim normalmente (fanno fuoco simultaneamente sullo stesso bersaglio al costo di un'azione).

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due mitragliatrici leggere MAXIM collegate.

STRUTTURA. I Cosack Corazzati sono Eroi.

COSACK KOMMANDANT (COSSACK KOMMANDANT)

I Cosack Kommandant sono guerrieri temibili e abilissimi strateghi, la guida ideale per i Cosack.

REGOLE SPECIALI.

- É considerato un Animale.
- I Cosack Kommendant hanno l'abilità INCORNARE.
- · Sono considerati Modelli Grandi.
- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- L'Animale può effettuare un attacco addizionale per ogni azione del Cosack spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco consiste in 1 morso con DAN 14

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Figli di Rasputin, eccetto quelle SPECIALI.

STRUTTURA. Il Cosack Kommandant è considerato un Eroe.

COSACK CORAZZATI (COSSACK HEAVY)

I pesanti cannoni montati sui loro dorsi, azionati da un Soldat, permettono ai Cosack Corazzati di fornire un massiccio fuoco di copertura, mentre i loro compagni infuriano sul campo di battaglia.

REGOLE SPECIALI.

- · É considerato un Animale.
- 1 Cosack Corazzati hanno l'abilità INCORNARE.
- Sono considerati Modelli Giganti.
- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- · L'Animale può effettuare un







I TEMPLARI



"In principio, l'Uomo tentò di distruggere ogni cosa. Inquinamento, guerra e carestia alterarono la Creazione e diedero vita ad un nuovo mondo. Ora l'antico

discendenti. Una nuova vita sta sorgendo da vecchi corpi decrepiti e noi siamo quanto di meglo sia mai esistito nel Creato. Siamo l'anello accessivo dell'evoluzione. Abbiamo oltrepassato il miti dell'umanità. Siamo i Templari."

- Gendarme Cavour

Templari, noti anche come Figli del Tempio della Madre Terra, sono una tribù unica. Tra tutte le razze umane mutate sul Nuovo Eden, sono i soli che riescano a sopravvivere nella degradazione che li circonda senza alcun mezzo artificiale. Non solo

sopravvivono, ma prosperano! L'aria contaminata, il cibo avvelenato, nulla nuoce ai Templari. Si considerano i prescelti, il risultato dell'evoluzione naturale. Essendo riusciti a adattarsi al nuovo mondo, hanno cominciato a definirsi la Nuova Umanità, per sottolineare che sono migliori delle altre tribù. La loro storia narra di una nascita gloriosa, chiamata la Grande Raccolta, quando la Dea stessa scelse i più forti che l'avrebbero seguita, distruggendo a milioni i deboli ed i traditori. La verità è che i Templari sono i discendenti di quegli uomini che



non avevano alcun posto per nascondersi. Mentre i progenitori delle altre tribù si seppellirono nei rifugi sotterranei, i Capostipiti furono costretti a rimanere sulla superficie. Morirono a milioni ed anche i pochi sopravvissuti non avrebbero potuto resistere a lungo, se non fosse giunto un aiuto esterno. Secondo le leggende Templari sulla Creazione, la Dea avrebbe inviato degli angeli ad assisterli. Come per tutti i miti di Dark Eden, le cose in realtà andarono un po' diversamente... La luce accecante che cadde sulla terra e guidò i Capostipiti alle rovine di Parigi, era un vascello per la ricerca scientifica

dell'Alleanza, costretto ad un atterraggio di emergenza proprio sulla città. Dal momento che le furiose tempeste elettromagnetiche impedivano di mettersi in contatto con i propri compagni e che era impossibile riparare il velivolo, i superstiti tentarono di stabilire un avamposto Corporativo su quel mondo in rovina. I Capostipiti fraintesero i loro insegnamenti e li venerarono come Dei. Gli uomini dell'Alleanza si servirono della tecnologia per alterare la propria struttura genetica e quella dei loro seguaci, in modo da riuscire a sopravvivere sul pianeta sempre più inquinato. Col passare del tempo e delle generazioni, i loro discendenti prosperarono, arrivando a credere che il mondo gli appartenesse. Quest'idea sta alla base del loro Impero, noto come Terra Nostra che, ironicamente, è il nome dell'aeronave dalla quale ebbe inizio la loro razza.







LA NUOVA UMANITÀ

I Templari si definiscono la Nuova Umanità, ma naturalmente le altre tribù non li considerano tali. Già da alcune generazioni hanno perso i peli corporei, sviluppato lunghissime unghie taglienti come rasoi e i loro polmoni si sono adattati all'aria inquinata del nuovo mondo. Anche gli occhi contribuiscono a conferire loro un aspetto disumano: sono freddi e inespressivi, a causa di una sottile membrana di pelle bianca che copre la pupilla pallida e spenta.

L'intera società di questa tribù, comunque, è particolare. I nomi dei suoi membri sono presi dai

numerosi testi antichi trovati nelle rovine di Parigi e raccolti nella fortezza di Notre Dame. I Templari, inoltre, hanno sensi estremamente sviluppati e riescono a percepire l'odore di un loro simile a chilometri di distanza.

LE CROCIATE

Certi della propria supremazia, i Templari sono diventati una delle tribù più violente. Si considerano gli eredi legittimi della Terra e continuano a cercare di espandere i confini di Terra Nostra. Le loro Crociate hanno avuto un successo enorme e molte delle tribù minori confinanti hanno cominciato a comportarsi come loro vassalli. Sono molti gli uomini che abbandonano la propria tribù per unirsi ai Mercenari Templari, nella speranza di trovare una morte rapida ed onorevole.





LA SOCIETÀ

Legami famigliari tra i Templari sono assai solidi e da violenza viene diretta unicamente contro le inferiori. Le città sono stupende ed enormi. Le mante delle città sono solitamente costituite da due meannesche zanne dei feroci Grandi Animali, che i Templari usano per il trasporto dell'equipaggiamento Emblema delle due zanne incrociate è zanazo sui giovani quando uccidono la loro prima Limpero si estende dalla capitale Terra Sestra (edificata sulle rovine di Parigi), attraverso i semitori un tempo noti come Spagna, Svizzera e gran dell'Europa Centrale. La capitale nasconde un seppellita tra le macerie del Cimitero di Pere (un luogo proibito secondo le superstizioni implan) si trova la nave dell'Alleanza che diede a questa tribù. Al suo interno è custodito il

trofeo che il suo equipaggio stava portando al Cardinale: il teschio di uno dei quattro leader del mondo antico, che reca incise sulla fronte le 500 cifre del codice di detonazione.

IL GOVERNO

La società è governata da nove Templari Prescelti, i discendenti dei Capostipiti più potenti. Agiscono congiuntamente dalla cattedrale di Notre Dame, completamente ricostruita. I Templari Prescelti assegnano le varie cariche governative a capi da loro selezionati. Questi capi non hanno un titolo specifico, ma la loro posizione è simile a quella dei Duchi tra i Figli di Rasputin.





REGOLE ABILITÀ SPECIALI

I Templari sono una razza straordinariamente forte e resistente. Dal momento che sono in grado di respirare l'atmosfera terrestre e cibarsi dei frutti di Dark Eden, si ritengono i prescelti. In termini di gioco, ciò significa che tutti i Templari sono immuni agli attacchi con qualsiasi tipo di gas, inclusi il tanfo ammorbante dei Legionari Benedetti (vedi manuale base WARZONE) e il Vento della Corruzione dell'Orrore di Demnogonis (vedi Compendio 1).







SOLDATI DELL'ORDA (HORDE TROOPERS)

Questi Soldati costituiscono la spina dorsale di ogni esercito Templare. Sono guidati dai fieri e potenti Fustigatori (Horde Centur) e salmodiano costantemente preghiere che incrementano la loro aggressività e terrorizzano i nemici. Il Fustigatore opera in fondo all'Orda, frustando i suoi uomini fino a farli infuriare ed assicurandosi che tutti si facciano onore.

REGOLE SPECIALI.

- Quando viene attivato un Soldato dell'Orda può dichiararsi Infuriato. La Furia incrementa di un +1 CC, FO e MO. Tutte le miniature Infuriate devono utilizzare tutte le azioni disponibili per muovere adiacenti al modello nemico (non veicolo o volante) più vicino e ingaggiarlo in combattimento corpo a corpo. A meno che non venga ucciso, il modello resta Infuriato finchè non ha eliminato il suo avversario. Truppe in panico che vengono dichiarate Infuriate si Riorganizzano immediatamente.
- Soldati dell'Orda e Fustigatori sono immuni alla Rotta. **EQUIPAGGIAMENTO.** I Soldati sono equipaggiati con fucili a dardi IMPALER, pistole a dardi MARKER e MACHETE DELL'ORDA. I Fustigatori sono equipaggiati con una pistola a dardi MARKER e un MACHETE DELL'ORDA. **STRUTTURA.** Sono organizzati in squadre da 3/6 soldati e un Fustigatore. Possono acquistare un MODELLO SPECIALE (dall'elenco forze Templari) per squadra.

ELENCO FORZE TEMPLARI

	CC	AT	PO	CD	AZ	FE	FO	МО	AR	СР
Soldato dell'Orda	15	13	-	14	3	1	2	8	22	25
Fustigatore	16	14	-	15	4	2	2	8	22	37
Portastendardo dell'Orda	14	13	-	14	3	2	1	8	22	23
Gendarme	15	15	-	15	4	2	2	8	22	55
Gendarme Bestal	14	14	(2)	15	3	2	2	8	22	90
Mercenario Templare	11	11		11	3	1	0	6	20	10
Gendarme Cacciatore	14	16	-	16	4	3	2	8	22	43
Cavalleria	14	13	-	14	4	4	3	12	24	59
Cavalleria con Arpione	11	14	-	14	4	5	4	12	24	67





AMBIENTAZIONE



IL MURO DI CARNE

Mercenari cominciarono a battersi per i Templari durante la Seconda Crociata, quando molte delle tribù sconfitte decisero di lavorare per i nuovi padroni. Nessun Templare si abbasserebbe mai a combattere accanto ad una creatura inferiore, quindi fu creato il corpo dei Mercenari. I vassalli e i rinnegati di altre tribù sono i primi ad avanzare sul campo di battaglia, permettendo così all'esercito Templare di avaicinarsi al nemico e sferrare l'attaceo vero e proprio. Questo Muro di Carne fu utilizzato la prima volta contro i Prussiani durante l'Offensiva Styriana con effetti devastanti. Negli anni, i Mercenari svilupparono un proprio severo codice d'onore e ora considerano la morte in battaglia un modo per redimersi da tutti i peccati commessi.



Portastendardo è sempre uno dei soldati più coraggiosi, pronto a gettarsi nella mischia con il suo stendardo, esasperando ulteriormente la violenza dell'Orda.

REGOLE SPECIALI.

- 1 Portastendardi sono MODELLI SPECIALI.
- Tutti i Templari della stessa squadra o in linea di visuale dello stendardo (ad eccezione di Veicoli e Animali), guadagnano un +2 al DAN in tutti i loro attacchi. Non si possono accumulare gli effetti di più stendardi contemporaneamente.
- I Portastendardi NON possono Nascondersi.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile a dardi IMPALER, pistola a dardi MARKER e MACHETE DELL'ORDA.

STRUTTURA. Sono considerati MODELLI SPECIALI.





Uniforme standard dei Soldati



AMBIENTAZIONE

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 3/4 soldati senza comandante.

GENDARMI BESTAL

I Gendarmi Bestal controllano le Fiere Sacre, felini enormi e



ferocissimi allevati appositamente per la guerra.

REGOLE SPECIALI.

• Ogni Gendarme Bestal ha con sé due Fiere, che sguinzaglia sul campo di battaglia. Spendendo un'azione, il Gendarme ne manda all'attacco una o se preferisce entrambe (le creature possono attaccare bersagli diversi). Se non vengono sguinzagliate sono mosse

adiacenti al Gendarme Bestal. Se questo muore vengono sguinzagliate automaticamente.

· Gendarmi e Fiere sono immuni a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. I Gendarmi sono equipaggiati con un WITHERER.

STRUTTURA. Il Gendarme Bestal è considerato un Eroe e nel suo costo è incluso anche quello delle due Fiere Sacre.

GENDARMI

I TEMPLARI

Sono i migliori in assoluto, l'élite dell'esercito Templare. L'abilità e la lealtà di queste truppe sono assolutamente incontestabili, quindi agiscono senza bisogno di un capo.

REGOLE SPECIALI.

 Tutti i Gendarmi hanno le abilità ADDESTRATO AL CORPO A CORPO e ADDESTRATO NELLA GIUNGLA.

• Sono immuni a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO.

Gendarmi sono equipaggiati

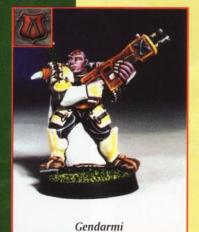
con fucile a dardi IMPALER e SPADA DELL'ORDA. Un Gendarme per squadra può sostituire le sue armi con un TAINTER.

FIERE

CC AT PO CO AZ FE FO MO AR 18 - - 12 4 2 1 10 18

Le Fiere sono bersagli piccoli.

Dopo che le Fiere sono state sciolte, agiscono liberamente e sono attivate separatamente, a meno che si trovino entro il Raggio di Comando di un'altra Fiera o di un Gendarme Bestal, nel qual caso agiscono come una squadra.



22

MERCENARI TEMPLARI (TEMPLAR LEGIONNAIRES)

Mercenari Templari sono la "carne de macello" dell'esercito.

Generalmente sono utilizzati come sudi umani, facendo guadagnare empo per un attacco più succentrato. Benché i Templari li disprezzino, i Mercenari hanno suluppato un severo codice donore che prospetta loro la redenzione da ogni crimine commesso, se moriranno combattendo.

REGOLE SPECIALI.

In battaglia i TEMPLARI
utilizzano sempre i Mercenari
provenienti dalla tribù contro
la quale combattono, ben
sapendo che questi reietti
combatteranno con violenza
ancora maggiore contro chi li
scacciò. Di conseguenza, i
Mercenari Templari sono
immuni a Panico e Rotta
quando sono direttamente
coinvolti in uno scontro in
corpo a corpo o a fuoco con
un esercito elencato in questo
manuale.

Se un Mercenario è ferito, tira un d20; se ottieni 3 o meno, il guerriero ignora il colpo, troppo preso dalla smania di uccidere coloro che causarono la sua rovina.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Mercenari sono equipaggiati con fucili a dardi IMPALER.



STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 6/10 soldati senza comandante.

L'ATTACCO A LYONBERG

Lyonberg è attualmente la seconda città di Terra Nostra, ma non è sempre stato così. Nei primi anni dell'Impero, i Templari si scontrarono con la dura opposizione dell'effimera alleanza Rasputin/Luterani. Quest'alleanza fu sfruttata al meglio a Lyonberg, che a quell'epoca era il quartier generale dei Figli di Rasputin. Il Templare Prescelto Castilon sferro un attacco contro la città, scontrandosi con le forze dei Rasputin fuori delle mura. Il combattimento durò dodici giorni e fu risolto da Castilon stesso, che guidò una carica al cuore delle forze dei Rasputin, uccidendone il Comandante. L'esercito avversario andò in rotta e tutti i Figli di Rasputin nella città furono massacrati. Nonostante i ripetuti tentativi, i Rasputin non sono mai riusciti a riguadagnare il controllo di Lyonberg.





I pochi che conoscono la verità sull'origine dei Templari, sfruttano queste preziose informazioni per influenzare la potente tribù, unendosi all'Oscura Legione. Le forze dell'Oscurità si servono per i propri scopi malvagi della credenza Templare in una seconda venuta degli angeli della Dea. Al momento, stanno comunicando con loro per mezzo di misteriosi circoli che appaiono nei campi di grano. Stanno suggerendo ai Templari di prepararsi per questo evento, ripulendo la Terra dai miscredenti, in special modo quelli che appartengono a Megacorporazioni e Fratellanza. Tutte queste direttive sono modificate per adattarsi alla mitologia Templare, ma sicuramente dietro a questo piano c'è l'Anima Oscura, che spera di poter convertire alla propria causa una delle tribù più potenti del pianeta.

GENDARMI CACCIATORI (GENDARME HUNTERS)

I Maestri della Caccia, sono imbattibili nel cacciare gli enormi animali che vivono su Dark Eden.

REGOLE SPECIALI.

- I Cacciatori sono immuni a Panico e Rotta.
- Guadagnano un +2 alla statistica AT quando sparano ad un Animale.

EQUIPAGGI

AMENTO. Sono equipaggiati con ARPIONE PESANTE TEMPLARE e MARKER.

STRUTTURA.

Cacciatore è considerato un Eroe.

CAVALLERIA (CAVALRY)

I soldati della Cavalleria montano imponenti creature simili a tigri, che consentono di sferrare attacchi fulminei e violenti contro le truppe nemiche.

REGOLE SPECIALI.

- · É considerato un Animale.
- · La Cavalleria è immune a Panico e Rotta.
- L'Animale può effettuare un attacco addizionale per ogni azione del Templare spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco con il morso ha DAN 13.
- · Un Cavaliere è un Modello Grande.

EQUIPAGGIAMENTO. I Cavalieri sono equipaggiati con IMPALER, SPADA DELL'ORDA e MARKER.

STRUTTURA. I Cavalieri sono Eroi.

(HARPOON CAVALRY)

Il compito di queste truppe è eliminare i più grossi animali da guerra nemici quando la Cavalleria attacca. Montano creature ancora più grandi di quelle della Cavalleria, le Tigri dai Denti a Sciabola.

REGOLE SPECIALI.

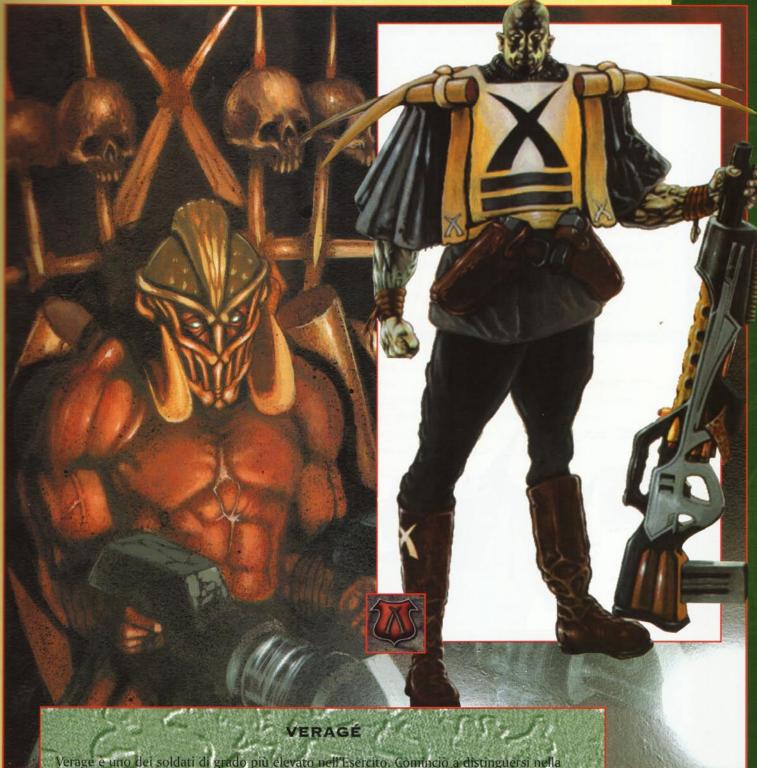
- É considerato un Animale.
- La Cavalleria con Arpione è un Modello Grande.
- É immune a Panico e Rotta.
- L'Animale può effettuare un attacco addizionale per ogni azione del Templare spesa per attaccare in corpo a corpo. L'attacco con il morso ha DAN13.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con ARPIONE PESANTE TEMPLARE.

STRUTTURA. I Cavalieri con Arpione sono Eroi.







Veragé è uno dei soldati di grado più elevato nell'Esercito. Commciò a distinguersi nella Sesta Crociata, quando i Templari invasero i territori Luterani. In seguito, l'astuzia e l'abilità nel combattimento gli guadagnarono il grado di Gendarme. Uno dei Templari Prescelti lo seleziono per una missione extra-mondo nelle giungle di Venere con una squadra Mishima contro gli Imperiali. I Mishima tentarono di impedire a Veragé di tornare su Dark Eden, ma questi, con un piccolo drappello di uomini, si impadronì di un'aeronave e fece ritorno al pianeta natio. Queste esperienze gli hanno insegnato ad odiare le Corporazioni e hanno rafforzato in lui la convinzione che i Templari siano i Prescelti, migliori degli umani sia sulla Terra che sugli altri pianeti.



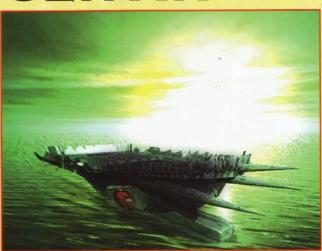
I CRESCENTIA



"Le città saranno arse dalle fiamme, i cadaveri si ammasseranno per le strade e le forze dell'oscurità sguinzaglieranno le più empie creature infernali per conquistare ogni cosa. I figli dei miei figli saranno i

Dimenticati e vagheranno per le pianure e le foreste di un pianeta in rovina tentando di sopravvivere. Saranno sempre vigili e si guarderanno da coloro che tenteranno di distruggerli. Saranno chiamati Crescentia e la loro nobiltà gli illuminerà il cammino per secoli a venire..."

- Dagli scritti del Primo Profeta.



LE PIRAMIDI

Quando la Grande Scimitarra squarció i cieli, alcuni degli Eletti si rifugiarono nelle Grandi Piramidi. Scavando al di sotto di queste antiche meraviglie, crearono templi dedicati ai Profeti e trovarono testi remoti che predicevano il ritorno dell'Anima Oscura. Questi Eletti divennero i più saggi tra i Crescentia ed acquisirono i poteri dei Profeti. Alcuni ritengono che questo sia successo perché gli antichi progenitori della tribù progettarono le Piramidi come enormi depositi di energia psichica che, quando fu necessario, venne loro in aiuto. Ancor oggi, ogni Profeta visita questi antichi sepoleri e trascorre tre giorni da solo al loro interno.

Quando esce, è profondamente cambiato e i suoi poteri e la determinazione sono più forti che

I Crescentia sono una tribù nomade, che si sposta sul pianeta desolato portando con sé le proprie città, su enormi animali da soma. I giganteschi Mammut Eclissi, infatti, possono attraversare le aride pianure del medio oriente trasportando sul dorso, duro come roccia, parti considerevoli di un villaggio. I domini di questa popolazione, benché questo termine non abbia molta importanza per loro, si estendono dalle antiche Piramidi alle catacombe di Babylon, fino alla capitale, il Grembo Pallido. Le origini della tribù risalgono alle visioni del Primo Profeta, ancora prima della Caduta. Quando le Corporazioni iniziarono ad abbandonare la terra, ad un anacoreta apparvero delle visioni degli Ultimi Giorni. Allorché le fiamme cominciarono a consumare la Terra, molta gente si raccolse intorno al veggente, le cui oscure previsioni stavano avverandosi. Queste, tuttavia, non si limitavano alla catastrofe, infatti, predisse anche l'avvento dei Crescentia, al quale lui stesso contribuì. Conducendo con sé nel sottosuolo molti dei prescelti, cercò dei luoghi dove la sua gente potesse stabilirsi finché la situazione non fosse migliorata. Oui il suo popolo iniziò a costruire il labirinto di gallerie che costituì la base del Grembo Pallido. Il Primo Profeta fu anche il primo Khan. Il suo unico figlio gli succedette come Khan ma, dal momento che gli mancava il dono della preveggenza, il ruolo di Profeta fu tramandato ad altri. Quando i Crescentia uscirono dai labirinti sotterranei, i Profeti li guidarono in territori fertili ed usarono i propri poteri per domare ed addestrare le bestie selvagge; i Mammut Eclissi ed i Mastodonti Duezanne entrarono così a far parte della società Crescentia. Per evitare le Tempeste Nere e il Fulmine di Sangue che si abbattevano sul pianeta, la tribù prese l'abitudine di spostarsi di continuo e col tempo il nomadismo



LA PROFEZIA

I sanguinoso conflitto, una profonda oscurità avvolgerà il nuovo mondo, corrompendo ogni cosa. Le la la faranno ritorno da mondi lontani per aiutare coloro che si oppongono all'Oscuro. Milioni moriranno e legioni di non morti sorgeranno e marceranno contro i Crescentia ed i loro alleati. Antichi nemici si contro un avversario comune e alcuni tradiranno, unendosi all'Oscuro. Capi corrotti saranno sacrificare le anime dei loro popoli per un briciolo di potere e i blasfemi marceranno contro i loro contro sacranno solo due enormi schieramenti e il Conflitto Finale avverrà nel cuore delle terre Crescentia, nella genere umano. Se i Crescentia dovessero soccombere, la luce soccomberà con loro."

scritti del Primo Profeta.

de l'unico stile di vita praticato. A differenza delle altre razze, i Crescentia non hanno una capitale de le propria, il Grembo Pallido è quanto maggiormente si avvicini a questo concetto, ma pochi maggiormente si avvicini a questa grande città, maggiorno l'intera esistenza in questa grande città, maggiorni di stagioni.

I PROFETI

La società Crescentia si basa sulla fede nei Profeti, che guidano il clan verso zone ricche d'acqua e cibo grazie alle proprie visioni e, in tempo di guerra, spirano ed aiutano i guerrieri con preghiere e benedizioni. Il dono della Profezia, tuttavia, ha un prezzo molto alto da pagare e molti Profeti diventano pazzi o catatonici. Grazie alle visioni dei Profeti, i Crescentia hanno una conoscenza del passato più approfondita delle altre tribù. Odiano l'Anima Oscura e le Megacorporazioni, ma sono neutrali nei confronti della Fratellanza, poiché i Profeti hanno predetto che un giorno dovranno combattere insieme contro l'Oscura Legione.

ASPETTO

l Crescentia indossano abiti decisamente pittoreschi, che (insieme allo stile delle loro abitazioni) rivelano l'origine mediorientale della tribù. All'aperto coprono sempre la metà inferiore del volto con un respiratore e indossano elaborati mantelli burnus che li avvolgono completamente. Prima delle battaglie mettono dei grossi paraspalle, che recano incise le benedizioni dei Profeti.

GOVERNO

Ogni villaggio è presieduto da un Maraij che ne pianifica la vita sociale e militare. I Maraij dei sette villaggi maggiori formano un consiglio che coordina l'intera tribù. Il consiglio è retto dal Khan, il cui potere, tuttavia, col passare del tempo è diminuito a tal punto, che ormai è solo il suo portavoce. Nondimeno, il Khan è ancora uno dei membri più onorati e rispettati di questa società. Rispetto e onore, tra l'altro, sono due dei valori più importanti tra i Crescentia e trasgredirli può significare la morte.

La vita nomade e le pianure desertiche che la tribù attraversa, hanno fatto dell'acqua un bene così prezioso, che questo popolo ha creato enormi macchinari per perforare il suolo alla ricerca di fiumi e torrenti sotterranei da tempo dimenticati.







REGOLE FUOCO DI MORTAIO FUORI CAMPO

All'inizio di ogni partita, il giocatore che ha l'esercito Crescentia indica un punto sul campo di battaglia. Questo verrà colpito da un fuoco di mortaio fuori campo. All'inizio di ogni turno l'attacco devierà da quel punto (vedi Deviazione sul libro Warzone): tira un d20 e dividi il risultato per 2, questa è la distanza in cm (non può mai essere meno di 2 cm). Usa l'Indicatore per Esplosivi per quest'attacco, che ha DAN 13 senza nessun modificatore negativo.

PROFEZIE CRESCENTIAN

Il PROFETA Crescentia può invocare Profezie sul campo di battaglia.

INVOCARE UNA PROFEZIA

Per invocare una Profezia, il tuo PROFETA deve spendere un'azione Usare Poteri Speciali. Poi sottrai il livello della Profezia dal PO del Profeta. Il risultato è il numero che devi tirare (uguale o inferiore) con un dado per Invocare la Profezia con successo.

RESISTERE A UNA PROFEZIA

Quando una miniatura è colpita da una Profezia, può tentare di resisterle. Per farlo deve sottrarre il livello della Profezia dal suo valore CO. Il risultato è il numero che dovrebbe tirare (uguale o inferiore) con un dado per resistere alla Profezia.



RITO DEL CORAGGIO

GITTATA l'intero campo di battaglia

Panico e Rotta fino alla prossima volta che sono attivati. Unità in Panico si riorganizzano immediatamente.

SEGNALE

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 2

EFFETTO può Dare Ordini a tutte le unità Crescentia in linea di visuale sul campo di battaglia.

SACRA ILLUMINAZIONE

GITTATA ogni miniatura nemica entro 60 cm

EFFETTO quando è invocata, la Sacra Illuminazione rivela tutte le truppe nemiche Nascoste entro 60 cm. Elimina tutti i segnalini Nascosto.

POTENZA ANIMALE

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 5

EFFETTO incrementa di un +2 CC, AT, AR e CO di una miniatura, scelta entro la linea di visuale del Profeta fino alla prossima attivazione.

ELENCO FORZE CRESCENTIA

	CC	AT	РО	CO	AZ	FE	FO	МО	AR	CP	
Soldato Brotherbound	12	12		12	3	1	0	8	24	12	
Sergeante Brotherbound	13	13	-	13	3	1	0	8	24	15	
Fanteria Jihad	14	14	-	13	3	1	2	8	24	22	
Soldato Guardia del Khan	14	12	-	14	4	1	1	8	24	35	
Sergeante Guardia del Khan	15	15	127	15	4	1	2	8	24	40	
I Compianti	14	16		15	4	2	2	6	24	41	
Martire	11	15	-	13	3	1	1	6	22	14	
Profeta	12	12	14	16	4	2	0	8	24	57	
Veterano Mammut Eclissi	16	16	-	16	4	4	4	10	26	75	



I CRESCENTIA



ELENCO FORZE



LE LACRIME DEL PROFETA

GITTATAlinea di visuale

EFFETTO un nemico entro la linea di visuale del Profeta è colpito da uno scroscio di pioggia incandescente e subisce 2 ferite, che puoi anche dividere tra due miniature che distano non più di 12 cm (ognuna effettua separatamente il Tiro di

Resistenza).

IL BACIO DEL PROFETA

GITTATA l'intero campo di battaglia LIVELLO 8

EFFETTO una forza invisibile ma potentissima colpisce un nemico, causandogli 2 ferite, che puoi anche dividere tra due miniature che distano non più di 12 cm (ognuna effettua separatamente il Tiro di Resistenza). Se anche uno o entrambi i tiri di resistenza riescono, il profeta subisce comunque la ferita.







SOLDATI BROTHERBOUND (BROTHERBOUND TROOPERS)

I Soldati Brotherbound sono la fanteria dell'esercito Crescentia e subiscono perdite straordinariamente elevate. Il loro compito è proteggere gli Animali dagli attacchi a terra e sono pronti a dare la vita per farlo.

REGOLE SPECIALI. I Soldati e i Sergenti Brotherbound che sono entro il raggio di Comando di un Veterano Mammut Eclissi, faranno tutto ciò che possono per evitare che l'animale sia attaccato. Tira un d20 non appena l'Animale subisce un attacco con un'arma da fuoco. Se tiri un 5 o meno, una miniatura (la più vicina in linea di visuale) di quella squadra subisce la ferita al posto dell'Animale. Il Sergente subisce la ferita solo se è l'unico membro rimasto della squadra. Tira normalmente per colpire. Se

una miniatura è uccisa da un attacco del genere, tutto il resto della sua squadra non tira per il Panico o la Rotta.

EQUIPAGGIA- MENTO. I Soldati
Brotherbound
sono equipaggiati
con l'arma ad asta
HOLY CARNAGER



ed il fucile d'assalto HOLY INFURIATOR. Un Soldato per squadra può sostituire le sue armi con una mitragliatrice pesante LEADEN FLARER. i Sergente è equipaggiato con ECLIPSIAN MARROWPIERCER e SPRIT CASTOR.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 6/9 soldati e un Sergente. Puoi acquistare un Veterano Mammut Eclissi per guidare la squadra. Se il Veterano muore, il Sergente assume il comando. Possono acquistare un MODELLO SPECIALE per squadra.

FANTERIA JIHAD (JIHAD INFANTRY)

Sono guerrieri brutali che seguono ciecamente le parole del loro Profeta, combattendo impavidi fino alla morte.

REGOLE SPECIALI.

- La Fanteria Jihad NON può NASCONDERSI.
- La Fanteria Jihad è immune a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con ECLIPSIAN MARROWPIERCER ed ALABASTER INFECTOR.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 6/8 soldati e un Profeta.







I CRESCENTIA



ELENCO FORZE





MARTIRI (MARTYRS)

Martiri sono giovani guerrieri che sferrano attacchi succidi agli animali nemici. Sono addestrati appositamente per questo scopo ed usano un arpione peciale per colpire gli animali ed arrampicarsi sotto libro ventre, dove fissano e fanno saltare esplosivo ad alto potenziale.

REGOLE SPECIALI.

- Martiri sono immuni a Panico e Rotta.
- Se un Martire è colpito da un proiettile, tira un d20. Se ottieni 1-5, l'esplosivo che porta sulle spalle detona e il Martire muore. Usa l'indicatore di esplosione e applica un DAN 16(x4) senza

modificatori negativi su tutti i modelli entro l'indicatore.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con STRATAGEM, KIT ESPLOSIVI CRESCENTIA e un Veracitor.

STRUTTURA. Un Martire è considerato un MODELLO SPECIALE.

I COMPIANTI (THE LAMENTED)

Questi guerrieri, provenienti da tutti i corpi dell'esercito, hanno una cosa in

comune: hanno avuto una visione relativa alla propria morte, dunque non la temono. Questo li rende alcuni tra i guerrieri più pericolosi e letali dell'esercito. Benché non siano numer-osi, il loro ruolo è determinante per l'esito delle battaglie.

REGOLE SPECIALI.

- · Hanno l'abilità COMPIANTO.
- · Sono immuni a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con mitragliatrice leggera CARCASSER e due LAME CREATOR.

STRUTTURA. I Compianti sono organizzati in squadre da 3/4 soldati senza comandante.







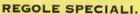






GUARDIA DEL KHAN (KHAN'S GUARD)

Gli uomini della Guardia del Khan sono selezionati ed addestrati fin dall'infanzia per un solo obiettivo: proteggere la loro guida anche a costo della propria vita. Il Khan talvolta invia alcune squadre della Guardia in battaglia o in missioni il cui successo gli stia particolarmente a cuore.



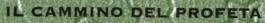
- · La Guardia del Khan è immune alla Rotta.
- · La Guardia ha le abilità SOLITARIO e PISTOLERO.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due ECLIPSIAN MARROWPIERCER e due pistole VERACITOR. Una Guardia per squadra può sostituire le sue armi con una mitragliatrice pesante LEADEN FLARER. Il Sergente è equipaggiato con un HOLY CARNAGER e due pistole VERACITOR.

STRUTTURA. Sono organizzati in

squadre da 2/3 soldati e un Sergente della Guardia del Khan. Puoi acquistare un Veterano Mammutut per guidare la squadra Se il Veterano muore, il Sergente assume il comando. La Guardia del Khan può acquistare un Modello Speciale.





In tempi di carestia, vecchi e malati spesso decidono spontaneamente di percorrere il Cammino del Profe abbandonando la tribù ed affrontando da soli la modonando la propria vita in modo che le poche provv rimaste possano servire ai loro fratelli più forti. Que è l'atto supremo di fede ed onore e molti lo considerano un buon modo per riunirsi ai Profeti.





I CRESCENTIA



Profeti

ELENCO FORZE

VETERANI MAMMUT ECLISSI (ECLIPSE MAMMOTH HERO)

I più potenti guerrieri Crescentia, si gettano nella mischia sul dorso dei giganteschi e letali Mammut Eclissi.

REGOLE SPECIALI.

- · É considerato un Animale.
- Il Veterano ha l'abilità SOLITARIO.
- É un Modello Grande.
- É immune a Panico e Rotta.
- Ha l'abilità FORZARE.

EQUIPAGGIAMENTO. II

Veterano è equipaggiato con due

armi a scelta dall'Armeria Crescentia, eccetto l'Alabaster Infector.

STRUTTURA. I Veterani sono Eroi.





In assoluto i membri più importanti e rispettati della società Crescentia, il loro aiuto è essenziale nelle azioni militari.

REGOLE SPECIALI.

- 1 Profeti sono immuni a Panico e Rotta.
- Possono invocare Profezie.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con LAMA CREATOR e BORDONE DEL PROFETA.

STRUTTURA. Un Profeta funge da comandante per una squadra di Fanteria Jihad, oppure può essere considerato un Eroe.

















COLORI DI GUERRA

Alcuni Crescentia sono soliti dipingersi il viso con motivi elaborati per le cerimonie religiose e le battaglie. Esistono molti disegni tribali, il più pericoloso dei quali è la Maschera della Morte, utilizzata dai guerrieri che ritengono sia giunto il momento di morire combattendo. Si dipingono sul viso un teschio bianco e aggiungono i simboli del proprio villaggio su guance e fronte.

Nei giorni di festa, alcuni si dipingono il viso con colori brillanti mentre, quando sono in lutto, portano viso una luna crescente nera per sette giorni dopo il funerale.



STRATEGIE MILITARI

I Crescentia sono anche definiti "domatori", perché sembrano esercitare un controllo quasi mistico su un gran numero di animali feroci. I più temibili sono i giganteschi Mammut Eclissi, in grado di trasportare interi villaggi sul dorso, duro come la roccia. In alternativa, portano armi di supporto e guerrieri nel cuore dello scontro. Quando un Mammut si lancia all'assalto, nulla può fermarlo e chiunque è tanto pazzo da tentare, finisce travolto e calpestato.

A TRIADE LUTERANA



LA TRIADE LUTERANA



"Il mondo è infestato da pagani ed eretici. I nemici del genere umano sono legioni intere. L'oscurità ha quasi incenerito il mondo e ancora lotta per dominarlo. Noi siamo i puri, gli ultimi veri credenti. Dobbiamo dimostrarci forti in questi giorni dolorosi. Dobbiamo batterci strenuamente contro le schiere dei nostri nemici. Noi siamo la Triade Luterana e sopravviveremo per diffondere il sacro verbo."

IL PRIMO MARTIRIO

Tre tribù con tre storie diverse, ma un'unica religione ed un'unica speranza. I Luterani credono che il mondo sia nato dalle fiamme dell'Armageddon e che l'Oscuro abbia inviato i suoi agenti per distruggere ogni cosa. Solo i giusti gli si oppongono. La vita per loro è una prova continua. Possono sperare di sopravvivere solo difendendo la propria fede. L'antica religione Luterana fu ricreata adattandola al nuovo mondo e fu scritta una nuova bibbia con nuovi comandamenti e parabole. Per generazioni le tre tribù delle Isole della Triade rimasero separate, finché

un brutale massacro non le costrinse a riunirsi: durante la Prima Crociata, i Templari trucidarono migliaia di Luterani a Castle Bridge. Questo portò al primo incontro del consiglio della Triade, che stabilì un'alleanza tra le Stirpi di Kain, Ash e Wrought.

LA PURIFICAZIONE

Di comune accordo, le Stirpi idearono un metodo assolutamente originale per sopravvivere all'ambiente letale di Dark Eden: la Purificazione. Quando nasce un bimbo, è portato in Chiesa per essere "trasformato". La Purificazione non consiste unicamente in una benedizione, ma in un intervento chirurgico che devasta il volto del neonato privandolo di naso e bocca. Negli anni che seguono l'operazione, il piccolo è addestrato a combattere e pregare come un Luterano e le cicatrici sono, dolorosamente, eliminate per fargli assumere il tipico volto del Luterano: liscio e senza lineamenti. Quando questo processo è terminato, ha luogo un secondo battesimo, la Purificazione vera e propria, dopo la quale il giovane è considerato un adulto e un membro effettivo della Triade.







LA SOCIETÀ DELLA TRIADE

La Triade Luterana è composta da tre tribù separate. La Stirpe di Ash proviene dalle tempestose montagne settentrionali. L'aspetto cupo e meditabondo di questi guerrieri sembra riflettere le aride terre natie: hanno i capelli neri, portano quasi unicamente questo colore e sono temuti per le Stigmate. Questo fenomeno si verifica generalmente al culmine della battaglia: il sangue scorre da ferite che si aprono misteriosamente su mani, piedi e petto. In casi eccezionali anche gli occhi del Martire versano lacrime di sangue. Le Stigmate assorbono la mente del guerriero a tal punto, che è insensibile a qualsiasi ferita.

La Stirpe di Kain delle Isole Occidentali è, invece, fiera dei propri tatuaggi Celtici dotati di Ipoteri speciali. Questi guerrieri indossano ancora il tartan, come i loro progenitori, hanno mescolato lo stile di vita del clan alla religione Luterana e in battaglia continuano a prediligere le enormi spade Helmore.

Infine, la Stirpe di Wrought delle terre Meridionali, nota per il timore dei fenomeni soprannaturali; praticamente immuni agli attacchi mistici e principali creatori dei potenti Rituali Luterani.

IL DUOMO

La religione unisce la Triade e ne costituisce il fulcro. L'antico complesso megalitico di Stonehenge, ricostruito secondo precisi Rituali, ha rivelato la propria importanza come fonte di energia e di cura.

Sovente i feriti sono portati a Stonehenge, dove, grazie anche alle preghiere, le loro ferite guariscono miracolosamente. L'unica località più importante è il Duomo, un'ampia cattedrale costruita al centro della mitica Avalon, sicuramente il maggiore luogo di culto nelle Isole della Triade. nonché una delle nuove meraviglie del pianeta. Ogni Luterano cerca di recarvisi in pellegrinaggio almeno una volta l'anno, per ricevere la benedizione dell'Arcivescovo. La Triade è governata dall'Arcivescovo che risiede nel Duomo e delega ai suoi Patriarchi la gestione delle incombenze quotidiane delle provincie.

IL SILENZIO

Le alterazioni operate al volto dei Luterani impediscono loro di parlare. Per superare questo svantaggio, cominciarono a comunicare servendosi di una forma sofisticata di linguaggio dei segni. Le ultime generazioni hanno acquisito limitate doti telepatiche, che consentono di comunicare con i propri simili entro brevi distanze. La Triade considera questo fatto un segno dell'approvazione divina della sua guerra santa contro le altre tribù.

GLI ERETICI

Quando la Triade cominciò a organizzarsi, la Fratellanza ritenne che i Luterani sarebbero stati la tribù più facile da manipolare, ma commise un grave errore. Per i Luterani il Cardinale è il peggiore degli eretici e i membri della Fratellanza i suoi vilissimi servi. Secondo la bibbia Luterana, all'inizio dell'era delle catastrofi, alcuni degli uomini scelti da Dio rinnegarono la guerra e fuggirono in terre lontane. I Luterani credono che i membri della Fratellanza siano questi traditori. Di conseguenza, nessun uomo del Cardinale ha messo apertamente piede sul territorio Luterano per oltre un secolo, ma si mormora che gli Imperiali si stiano dando da fare per ampliare i propri traffici con questa tribù. I Luterani diffidano degli inviati Imperiali, ma ritengono utile la tecnologia che portano con sé; il fine giustifica i mezzi!







REGOLE

LE LACRIME DELLA VERGINE

l Luterani custodiscono gelosamente innumerevoli reliquie del tempo che



precedette la Vergine. Una delle più potenti è la statua della Vergine. Portata in processione da un insediamento all'altro, questa statuetta è stata vista piangere lacrime di sangue durante le ricorrenze religiose. Si dice che pregare davanti alla reliquia prima di intraprendere una campagna militare porti fortuna e pare che molti guerrieri abbiano ricevuto la grazia di veder guarire le proprie

ferite. Secondo la leggenda, questa statua, attualmente custodita nel Duomo, sarebbe apparsa a Roma cinquanta giorni dopo la beatificazione della Vergine e da allora avrebbe concesso forza e purezza a chiunque si sia raccolto in preghiera al suo cospetto.

La Triade Luterana è costituita da tre Stirpi che vivono sullo stesso territorio. unitesi per difendere le proprie terre e le proprie vite dalle orde delle altre tribù. Distinguere i guerrieri delle tre Stirpi è facile, dal momento che hanno aspetto ed abilità speciali differenti. Se giochi con la Triade, NON puoi formare squadre con guerrieri che appartengono a Stirpi diverse, ma puoi formare un esercito composto di squadre ed Eroi di Stirpi differenti.

STIRPE DI ASH

I Luterani della Stirpe di Ash sono noti per le Stigmate : il sangue, improvvisamente, sgorga da ferite misteriose sui loro corpi. Queste lacerazioni si manifestano generalmente sul palmo delle mani, sulla fronte e talvolta sulla schiena. Un altro tratto che li distingue sono i lunghi capelli neri, che portano sciolti o raccolti a coda di cavallo.

I tuoi guerrieri Luterani possono appartenere alla Stirpe di Ash ed avere l'abilità Stigmate (che trovi di seguito) al costo di 5 punti per ogni miniatura.

STIGMATE

Le Stigmate si manifestano all'improvviso, quando il guerriero è sottoposto ad un forte stress, per esempio durante una battaglia. Queste ferite si aprono inaspettatamente e sgorgano sangue, senza una causa apparente. Il guerriero sprofonda in una sorta di trance che gli permette di ignorare tutte le ferite che gli sono inferte. Quando attivi una squadra della STIRPE DI ASH puoi tentare di ricevere le Stigmate, effettuando un test sul valore CO con un -4. Se fallisci il tiro, le Stigmate non appaiono, se invece riesci, si manifestano e i guerrieri cadono in un profondo stato di trance durante il quale ignorano tutte le ferite subite. Quando una miniatura è in trance, non può fare NULLA. Nella successiva Attivazione la squadra, deve effettuare un altro test sul CO con -4, se riesce, le Stigmate scompaiono e i guerrieri escono dalla trance e possono agire normalmente, se invece fallisce, restano in trance fino alla prossima attivazione, quando tenteranno nuovamente di riprendersi. Se la squadra non riesce a riscuotersi dalla trance per 3 volte consecutive, elimina la squadra dal tavolo da gioco e considerala morta.

ELENCO FORZE TRIADE

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Discepolo Luterano	13	11	-	14	3	1	0	8	20	17
Sergeante Luterano	15	11	-	16	4	1	0	8	20	23
Fuciliere	13	13	7.	14	3	- 1	0	8	20	23
Sergeante Fuciliere	15	13	-	15	3	1	0	8	20	26
Corsaro	15	15	-	. 15	4	3	2	8	22	51
Artigliere Greymourn	12	14	-	14	3	1	0	6	22	14
Servente Greymourn	14	10	-	14	3	1	0	8	22	14
Patriarca	14	11	14	15	4	2	0	8	20	38
Cavaliere	15	12	-	14	4	4	2	12	24	45
Cavaliere Corazzato	14	12	-	14	4	4	2	10	25	47
Scout Cavaliere	14	12	-	14	4	3	1	14	24	43





STIRPE DI KAIN

dei poteri che garantiscono loro. Sono noti anche dei poteri capelli rossi, che raccolgono sovente in lunghe se decidi di giocare con la Stirpe di Kain, puoi accustare UN tatuaggio per ogni guerriero. Se acquisti un acquistare lo stesso tatuaggio anche per tutti gli altri di quella squadra. Trovi il costo dei tatuaggi aseme alla loro descrizione.

TATUAGGI

- LA CROCE (10 PUNTI) un guerriero che abbia mesto tatuaggio, può subire UNA ferita al posto di matra miniatura qualsiasi sul tavolo da gioco. Solo di Eroi possono avere questo tatuaggio.
- DISTRUTTORE (5 PUNTI) la miniatura può trare un successo perfetto in un attacco compiuto trante la partita. Può essere utilizzato una sola volta per partita ed un'unica miniatura nel tuo esercito può avere questo tatuaggio.
- **MARCHIO DI KAIN (3 PUNTI)** incrementa di un +2 il valore CO dei guerrieri che lo possiedono.
- permette al guerriero di ignorare la prima ferita subita.

 IL NODO CELTICO (5 PUNTI) tutte le miniature ingaggiate in combattimento corpo a corpo con un
- guerriero che abbia questo tatuaggio ipnotico, subiscono un -2 alla statistica CC.

STIRPE DI WROUGHT

I Luterani della Stirpe di Wrought sono noti per l'estrema superstizione nei confronti del soprannaturale. Di conseguenza, hanno sviluppato una sorta d'immunità all'Arte, all'Oscura Simmetria (ignora qualsiasi incantesimo dell'Arte o dell'Oscura Simmetria lanciato contro questi guerrieri, se ottieni 10 o meno con un d20), alle Profezie Crescentia e ai Rituali Luterani (in questo caso l'immunità è totale). I guerrieri appartenenti a questa Stirpe possono guadagnare quest'abilità al costo di 5 punti ciascuno.

RITUALI

Un PATRIARCA Luterano è in grado di compiere dei Rituali sul campo di battaglia.

COMPIERE UN RITUALE

Per compiere un rituale, il tuo Patriarca deve spendere un'azione Usare Poteri Speciali. Poi sottrai il livello del Rituale dal PO del Patriarca. Il risultato è il numero che devi tirare (uguale o inferiore) con un dado per compiere il Rituale con successo.

RESISTERE AD UN RITUALE

Quando una miniatura è colpita da un Rituale, può tentare di resistergli. Per farlo deve sottrarre il livello del rituale dal suo valore CO. Il risultato è il numero che dovrebbe tirare (uguale o inferiore) con un dado per resistere al Rituale.











Tutte le onorificenze Luterane sono postume, assegnate per onorare la morte in battaglia. I Martiri ricevono l'Ordine della Croce, mentre i guerrieri che muoiono coraggiosamente hanno la Divina Lacrima Sacra. L'onorificenza più alta è il Sacro Cuore, assegnato a coloro che compiono un Attacco Suicida, I congiunti di un guerriero morto in questo modo sono onorati per il resto dei loro giorni e il nome del defunto è ricordato durante i servizi funebri nei Giorni dei morti.







FERIRE

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 4

EFFETTO il Patriarca che compie il Rituale infligge a se stesso una ferita, e 2 al bersaglio. Puoi anche dividere il danno, così che 2 miniature (poste a una distanza massima di 12 cm) subiscano 1 ferita ciascuna(ognuna effettua separatamente il Tiro di Resistenza). Anche se il bersaglio Resiste al Rituale la ferita del Patriarca rimane.

REINCARNAZIONE

GITTATA personale

LIVELLO 6

EFFETTO il Patriarca può compiere questo Rituale su se stesso in ogni momento. Dopo essere stato compiuto, il suo effetto dura per il resto della battaglia e non può essere riutilizzato. Se il guerriero sul quale è stato compiuto il Rituale è ucciso, può cercare di possedere una miniatura qualsiasi entro la sua linea di visuale. La miniatura deve riuscire in un Tiro di Resistenza (anche se fa parte del tuo esercito), altrimenti sarà posseduta. In tal caso entrerà a far parte del tuo esercito (se già non era uno dei tuoi guerrieri) diventando esattamente il guerriero che ha compiuto il Rituale (sostituisci la miniatura posseduta con quella del Patriarca). Le statistiche sono quelle del Patriarca ma con le ferite della miniatura posseduta.

PIRA FUNERARIA

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 6
EFFETTO questo
Rituale permette al
Patriarca di appiccare il
fuoco ad un avversario.
Se riesce, la vittima
prende fuoco e subisce
2 ferite. Puoi anche
dividere il danno, così
che 2 miniature (poste a
una distanza massima di
12 cm) subiranno 1
ferita ciascuna (ognuna
effettua separatamente
il Tiro di Resistenza).

MANO DI DIO

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 2

EFFETTO il Patriarca fa

schiantare un fulmine su una miniatura ALLEATA, causandole una ferita se fallisce il Tiro di Resistenza. Tutte le miniature alleate entro la linea di visuale del Patriarca che riesce ad uccidere un guerriero con questo Rituale, incrementano le statistiche CO, CC e AT di un +1 (l'effetto dura fino al termine della battaglia). Gli effetti di più miniature uccise sono cumulabili.

BACIO DELLA MORTE

GITTATA linea di visuale

LIVELLO 6

EFFETTO il Patriarca compie questo Rituale quando è ferito e tenta di trasferire le proprie ferite ad un nemico. Se la miniatura avversaria fallisce il Tiro di Resistenza, le viene trasferita una delle ferite del Patriarca.







DISCELPOLI LUTERANI (LUTHERAN DISCIPLES)

Il fulcro dell'esercito, i Discepoli sono assolutamente leali e pronti a sacrificarsi per il bene della propria Stirpe.

REGOLE SPECIALI. Tutti i discepoli hanno **Tabilità** MARTIRIO e, al costo di 3 Cp per modello **possono** avere l'abilità Pistolero.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con spada HELMORE e fucile d'assalto AGITATOR, oppure possono essere equipaggiati con due GEMINILASHER. Il Sergente Luterano è equipaggiato con GEMINILASHER e FALCETTO DEL DOLORE.

STRUTTURA. I Discepoli si organizzano in squadre da 3/8 soldati e un Sergente.Puoi acquistare un Patriarca per la tua squadra. Se il Patriarca muore il Sergente assume il comando. Possono acquistare un MODELLO SPECIALE per squadra.

FUCILIERI (FUSILIERS)

Sono truppe speciali, addestrate all'uso di armi da tiro ad alta velocità nei combattimenti corpo a corpo. Esperti nell'infiltrarsi, di norma sono utilizzati per le missioni di ricognizione oltre le linee nemiche.

REGOLE SPECIALI.

Tutti i Fucilieri hanno le abilità ATTACCO SUICIDA e PISTOLERO.

EQUIPAGGIAMENTO.

Sono equipaggiati con due INFERNAL BREATH (una per mano). I Sergenti sono equipaggiati con PUGNO DI JUDAH e ARTIGLIO DEL MARTIRE.

STRUTTURA. I Fucilieri sono

organizzati in squadre da 3/6 soldati e un Sergente Fuciliere. Possono acquistare un MODELLO SPECIALE per squadra.



Costituiscono le truppe d'élite della fanteria Luterana. Sono addestrati al combattimento corpo a corpo e sono in grado di assorbire l'energia vitale degli avversari.

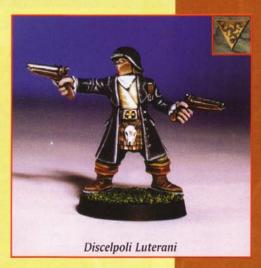
REGOLE SPECIALI.

- · I Corsari sono immuni a Panico e Rotta.
- Hanno le abilità ADDESTRATO AL CORPO A CORPO e FORTUNA.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con FALCE DELLA MUTILAZIONE e fucile a pompa GEMINILASHER.

STRUTTURA. Il Corsaro è considerato un Eroe.











PATRIARCHI (PATRIARCHS)

I Patriarchi sono alcuni dei membri più importanti e rispettati della società Luterana, capaci di ispirare e rinvigorire l'esercito con la propria presenza sul campo di battaglia e con i Rituali.

REGOLE

SPECIALI. I Patriarchi possono compiere RITUALI LUTERANI.

EQUIPAGGIA-MENTO. Sono equipaggiati con BASTONE DEGLI ANTENATI e fucile a pompa GEMINILASHER.

STRUTTURA. Il Patriarca è considerato un Eroe. Può comandare una squadra di Discepoli e un Sergente.



GREYMOURN (GREYMOURN)



Gran parte dell'artiglieria di supporto dei Luterani è azionata dagli Artiglieri Greymourn. Si lanciano impavidi contro il nemico sparando enormi proiettili dai loro lanciarazzi portatili.

REGOLE SPECIALI. I Greymourn sono MODELLI SPECIALI.

EQUIPAGGIAMENTO. L'Artigliere è equipaggiato con MORTAIO GREYMOURN e arma d'ordinanza ARTIGLIO DEL MARTIRE. Il Servente Greymourn (Greymourn Loader) è equipaggiato con l'ARTIGLIO DEL MARTIRE. Il Mortaio Greymourn può

sparare una volta per azione, se il Servente e l'Artigliere spendono lo stesso numero di azioni per

sparare e ricaricare. Se l'Artigliere Greymourn è solo, deve usare un'azione per ricaricarlo dopo aver fatto fuoco. Se l'Artigliere è ucciso, il Servente può raccogliere il Mortaio spendendo un'azione, se si trova entro 6 cm dal Greymourn. Potrà sparare ma dovrà spendere un'azione per ricaricare l'arma dopo aver fatto fuoco.

STRUTTURA. I Greymourn sono acquistati singolarmente o a coppie (un Artigliere e un Servente) come MODELLI SPECIALI. Se acquisti il Servente e l'Artigliere, contano come un unico MODELLO SPECIALE. Il servente ha un raggio di Comando di 6 cm dal Greymourn.







LA COLLINA DEL MARTIRIO

Si narra che, alla vigilia di ogni battaglia importante, sia possibile vedere dei Luterani trascinare delle croci sulle colline a ridosso dell'area dove si svolgerà lo scontro. Il credo religioso dei Luterani prevede infatti il sacrificio di deboli e malati per propiziarsi i favori del loro Dio.

Dopo aver piazzato le croci sulle colline, i Martiri vigilano sullo scontro ispirando atti di coraggio ed eroismo. Al termine della battaglia, le croci vengono portate sulla Collina dei Martiri, accanto alla capitale, a monito perenne del sacrificio di questi eroi.

CAVALIERI (CAVALIERS)

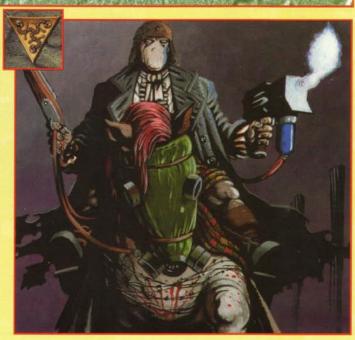
Il coraggio e la ferocia dei Cavalieri Luterani sono noti a tutte le tribù del nuovo mondo. Con i loro possenti destrieri si spingono fino al cuore delle truppe nemiche, noncuranti della propria incolumità.

REGOLE SPECIALI.

- É considerato un Animale.
- I Cavalieri hanno l'abilità SALTARE GLI OSTACOLI.
- Sono Modelli Grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati un APOCALYPTIC GUSHER ed un paio di GEMINILASHER nella sella del cavallo.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 3/5 soldati senza comandante o come Eroi.



(HEAVY CAVALIERS)

Il fiore all'occhiello dell'esercito, i Cavalieri Corazzati montano i cavalli da guerra più grandi e massicci e travolgono il nemico sul campo di battaglia.

REGOLE SPECIALI.

- Il Cavaliere Corazzato è considerato un Animale.
- · Hanno l'abilità SALTARE GLI OSTACOLI.
- Sono Modelli Grandi.

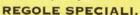
EQUIPAGGIAMENTO. Il Cavaliere è equipaggiato con mitragliatrice pesante FAITH IMPLICITOR, spada HELMORE e fucile a pompa GEMINILASHER.

STRUTTURA. I cavalieri sono Eroi.

SCOUT CAVALIERI (CAVALIER SCOUTS)

Forniti dei cavalli più veloci e resistenti, i letali Scout operano oltre le linee nemiche, individuando il punto

> debole degli avversari in modo che i Cavalieri Corazzati sappiano dove colpire più efficacemente.



- Lo Scout Cavaliere è considerato un Animale.
- Gli Scout hanno l'abilità SALTARE GLI OSTACOLI.
- · Sono Modelli Grandi.
- Lo Scout ha un bonus di +5 per Avvistare le miniature Nascoste.

Scout sono equipaggiati con due armi a tua scelta dall'Armeria Luterana, eccetto la mitragliatrice



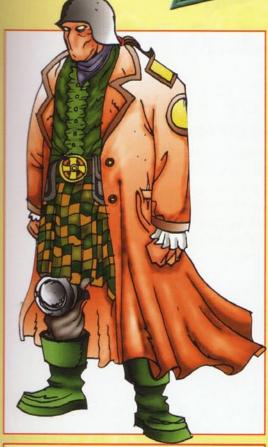
Uniforme dei Discepoli Kain Kin





Discelpoli Luterani

WARZONE



Uniforme dei Discepoli Wrought Kin

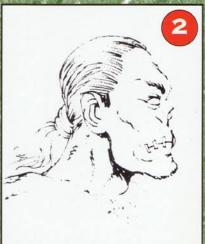


Uniforme dei Discepoli Ash Kin

LA PURIFICAZIONE

Quando nasce un bambino, il suo setto nasale è rimosso chirurgicamente e naso e bocca sono cuciti insieme. Nella gola sono inseriti due tubi di metallo, uno collegato all'esofago e l'altro alla trachea. Entrambi sono uniti ad una scatoletta metallica, l'Urna di Jehovah, assicurata sulla schiena alla base del collo. L'Urna ha un'apertura con dei filtri ed un piccolo meccanismo in grado di depurare l'aria inquinata attraverso una serie di depuratori, prima che raggiunga i polmoni. Dei cavi collegano la scatola al cuore e le pulsazioni azionano il meccanismo di filtraggio, Durante l'infanzia del giovane Luterano, le cicatrici dell'operazione chirurgica sono lentamente e dolorosamente cancellate.











LA FRATELLANZA



Da una base nascosta tra le rovine di Gerusalemme, le forze del Cardinale vegliano sull'Europa. Benché l'Alleanza sia stata costretta ad accettare la richiesta delle Megacorporazioni di ristabilire i contatti con la

madre Terra, questi sono severamente controllati. Il Cardinale sa che la battaglia finale tra Luce ed Oscurità avrà luogo su Dark Eden ed i suoi inviati osservano le nuove tribù alla ricerca di segni che rivelino eventuali attesa del giorno in cui potranno convertirle alla Luce o distruggerle perché corrotte dall'Oscurità.

CROCIFISSORI (CRUCIFIERS)

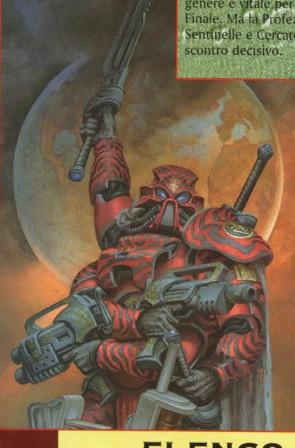
Il braccio violento della Fratellanza, temuti da chiunque abbia mai avuto a che fare con loro. I Crocifissori sono straordinariamente ben addestrati e, grazie alla loro esoarmatura, sono in grado di affrontare qualsiasi ambiente.

REGOLE SPECIALI.

· Sono immuni a Panico e Rotta.

LA PROFEZIA

La Profezia del Cardinale di uno Scontro Finale contro l'Oscurità su Dark Eden, si ricollega alla visione del Primo Profeta Crescentia. L'odio di questa tribù per l'Anima Oscura e gli avvertimenti dei Profeti, hanno permesso al Cardinale di esercitare una certa influenza su questa razza nomade. In un mondo sanguinario e confuso come questo, un aggancio del genere è vitale per riuscire a preparare il pianeta d'origine del genere umano al Conflitto Finale. Ma la Profezia ha anche un lato oscuro: il Cardinale ha visto i corpi di centinaia di Sentinelle e Cercatori della Fratellanza crocifissi dai seguaci dell'Anima Oscura all'inizio dello scontro decisivo.



contatti con l'Anima Oscura. Alla corte Prussiana, un Inquisitore sta tentando di avvertire i Rasputin del pericolo che incombe sul loro Impero. Avamposti ai confini dei territori delle altre tribù controllano di nascosto le popolazioni, in

 Hanno un'esoarmatura speciale, che dà loro l'abilità di poter: attaccare in CC due volte e sparare un Arma d'ordinanza oppure Sparare due volte con un'arma d'ordinanza e attaccare in CC una volta; il tutto al costo di un'azione. Un Crocifissore con Arma di Supporto non deve imbracciarla e può sparare, al costo di un'azione, entrambe le sue armi. L'esoscheletro conta ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.

EQUIPAGGIAMENTO.

- Sono equipaggiati con due armi d'ordinanza NEMESIS e due SPADE MORTIS. Un Crocifissore per squadra può sostituire le sue armi con un GEHENNA PUKER e un DEATHLOCKDRUM.
- Il Crocifissore con le armi di supporto non è costretto ad Imbracciarle e può sparare con entrambe nello stesso turno.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/3 soldati senza comandante.

ELENCO FORZE FRATELLANZA

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Crocifissore	15	15	-	14	3	1	2	6	26	38
Missionario	13	14	12	14	3	1	1	8	22	45
Cercatore	15	12	13	14	3	1	0	8	24	52
Sentinella	13	13	15	15	4	2	0	6	26	70







MISSIONARI (MISSIONARIES)

I Missionari tentano di convertire le tribù di Dark Eden alla Luce. Circondati da ogni parte da nemici pronti a distruggerli, non devono mostrare il benché minimo segno di incertezza.

REGOLE SPECIALI.

TELETRASPORTO - Quando attivati i Missionari possono teletrasportarsi usando l'incantesimo dell'Arte TELETRASPORTO utilizzando il valore CO più alto nella Squadra. Se il Tiro riesce tutta la squadra viene teletrasportata. La prima miniatura attivata ha un'azione in meno.

EQUIPAGGIAMENTO. I Missionari sono equipaggiati con un BASTONE POTENZIATO, un'arma assolutamente unica, che può essere utilizzata sia per il corpo a corpo che per gli attacchi a distanza. In corpo a corpo ha DAN 13 e può effettuare Sciabolate, negli attacchi a distanza ha G 24 cm e colpisce automaticamente con DAN 13. Il Bastone, inoltre, incrementa di un +2 i tiri per Parare. Il costo dell'arma è incluso in quello del Missionario. Il Bastone conta ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/3 soldati senza comandante.

RAPPORTO FINALE

"Le loro forze sono ovunque. Avremmo dovuto immaginarlo. Sono troppi. L'Oscurità è già qui, all'opera, sta manipolando... questi nuovi popoli... se non li aiutiamo non avranno scampo. Saranno peggio che morti. Entreranno a far parte delle schiere dell'Oscura Simmetria... il male avrà trovato un'altra dimora. Sono l'ultimo sopravvissuto, la missione è condannata. Dopo aver inviato quest'ultimo rapporto distruggerò la base. Sempre meglio che farla cadere in mano loro. Vi prego fratelli, agite ora, prima che sia troppo tardi. Prima che una altro mondo soccomba. Prima che..."

- Rapporto finale dell'Inquisitore Romulus, membro della prima missione della Fratellanza nelle Lande Desolate Germaniche.





CERCATORI (SEEKERS)

La loro abilità gli permette di seguire le tracce dei nemici della Fratellanza e distruggerli.

REGOLE SPECIALI.

- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- Spendendo un'azione Usare Poteri Speciali, un

Cercatore può Avvistare ogni miniatura Nascosta entro la sua linea di visuale.

- I Cercatori possiedono l'Arte della Cinetica.
- · Hanno l'abilità MIMETISMO.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Cercatori sono equipaggiati con fucile di precisione DONO DEL CARDINALE e arma d'ordinanza RETRIBUTOR. **STRUTTURA.** Sono considerati Eroi.

SENTINELLE (WATCHMEN)

Le Sentinelle hanno giurato solennemente di custodire il nuovo mondo e impedire all'Oscura Legione ed alle forze Corporative di corrompere i nativi. Se necessario, sono pronte ad eliminare eventuali infiltrati Corporativi su Dark Eden con la stessa durezza che userebbero contro l'Oscura Legione.

REGOLE SPECIALI.

- Le Sentinelle sono SUPERVISORI.
- Sono immuni a Panico e Rotta.
- Possiedono 4 aspetti dell'Arte.
- Sono straordinariamente abili nell'uso dell'Arte. Sanno servirsi dell'energia che le circonda per difendersi. Possono spendere un'azione per lanciare una scarica d'energia pura (DAN 14) fino a 28 cm di distanza. In corpo a corpo danno una scarica elettrica, che causa DAN 17 a tutte le miniature nemiche in contatto di base con la Sentinella. Tira una sola volta in CC. Se riesci tutti sono colpiti. Questo attacco non

può essere parato.

EQUIPAGGIAMENTO.

Nessuno.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.





CAPITOL



CAPITOL



Il Mar Morto nasconde un segreto: il più grande avamposto Corporativo esistente sul Nuovo Eden. Sotto una spessa crosta di sale annerito, le forze della Capitol hanno costruito di nascosto una base fortificata, per proseguire indisturbate l'esplorazione del pianeta. Benché l'Alleanza abbia stabilito dei limiti severi all'interferenza delle Megacorporazioni nel nuovo mondo, la Capitol sa che la miglior difesa è l'attacco; se non si insedieranno saldamente sul pianeta alleandosi con le nuove tribù, lo farà sicuramente qualche altra Corporazione. Avendo in corso traffici segreti con Luterani, Rasputin e Crescentia, le forze della Capitol sono già pronte ad invadere il continente ed a prendere il controllo con qualsiasi mezzo.

MUSTELIDI (WOLVERINES)

Questi soldati dall'incredibile sangue freddo sono stati modificati geneticamente, per potersi adattare alle condizioni di vita proibitive di Dark Eden. Operano da soli in missioni segrete, o come membri di gruppi più ampi.

REGOLE SPECIALI.

- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- Il Mustelide è un SUPERVISORE.
- Il Mustelide può cominciare la partita Nascosto e In Attesa ovunque sul tavolo da gioco, tranne che nella zona di schieramento avversaria.
- Hanno l'abilità ESPLORATORE.
- L'armatura include l'UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO che conta ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con una CAR-24 dell'Armeria Capitol (vedi manuale base WARZONE) e il PUGNO DI JUDAH dell'Armeria Luterana. STRUTTURA. È considerato un Eroe.

ELENCO FORZE CAPITOL

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Mustelide	15	16	-	15	4	2	2	8	25	50
Antagonista	14	12	-	13	3	1	1	6	26	21







ANTAGONISTI (ANTAGONS)

REGOLE SPECIALI.

· Gli Antagonisti possono cominciare Nascosti e In Attesa ovunque sul tavolo da gioco, tranne che nella zona di schieramento avversaria.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due armi d'ordinanza CAR-24. Un soldato può



LA PRIMA SPEDIZIONE

Una delle prime squadre di ricognizione di Mustelidi fu inviata alle rovine di Parigi, dopo aver ricevuto notizia dell'esistenza sul luogo di un teschio leggendario. La spedizione, imbattutasi nei Templari, falli miseramente. Un gruppo di ricognizione era riuscito ad individuare il relitto della Terra Nostra, l'antica nave spaziale dell'Alleanza che aveva dato il nome al territorio Sfruttando il fatto che i loro antenati avevano aiutato la tribù, i Mustelidi decisero di tentare di negoziare apertamente con i Templari. Questo fu il loro primo ed ultimo errore. Benché altamente addestrata, la squadra fu distrutta fino all'ultimo uomo ed i loro corpi impalati furono esposti ai confini del territorio Templare, monito per tutti gli altri intrusi. Una Tempesta di Sabbia Nera impedi ai Mustelidi di riferire al campo base la propria scoperta e la verità sulla Terra Nostra è morta con loro.

sostituirle con una mitragliatrice pesante M89 (vedi manuale base WARZONE).

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 4/6 soldati senza comandante.



BAUHAUS







Benché la Bauhaus non abbia insediamenti ufficiali su Dark Eden, i suoi emissari hanno avuto un successo notevole alla Corte dei Rasputin. I soldati di questa tribù hanno combattuto con le truppe Bauhaus in operazioni extra-mondo ed ora gli Ulfwerner stanno rendendo il favore, affiancando la Cavalleria Rasputin. In questo modo, la Corporazione ha potuto rafforzare la sua posizione in Europa, legandosi ad una delle tribù più forti. Questo legame potrebbe rafforzarsi ulteriormente, sfruttando l'antica base energetica Bauhaus sita nel cuore del territorio Prussiano. Gli inviati della Megacorporazione sfruttano le continue aggressioni dell'Oscura Legione, per rivelare agli Oberst ciò che vogliono far loro sapere sull'Oscura simmetria.

RECITOR

REGOLE SPECIALI.

- Hanno l'abilità MIME-TISMO e ADDESTRATO DA COMMANDO.
- L'armatura include l'UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile a pompa HAGELSTURM e arma d'ordinanza MP-103 dell'Armeria Bauhaus (vedi manuale base WARZONE). **STRUTTURA.** Sono organizzati in squadre da 6/8 soldati senza comandante.

ULFWERNER

REGOLE SPECIALI.

- · É un SUPERVISORE.
- É immune a Panico e Rotta.

ELENCO FORZE BAUHAUS

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	МО	AR	CP
Ulfwerner	16	16	-	16	4	2	1	6	26	58
Recitor	13	13	-	13	3	1	0	8	26	23







LO ZAR

Lo Zar è stato assassinato dai suoi stessi Oberst e rimpiazzato con un fantoccio ai loro ordini. Due Oberst sono legati all'Oscura Legione, ma un terzo è al servizio della Bauhaus, che sfrutta tutta la sua influenza per far raggiungere al proprio uomo posizioni sempre più influenti. Il modo migliore per assicurarsi l'aiuto dei Rasputin, potrebbe essere annettendo il loro territorio a quelli della Bauhaus. Ma la Corporazione deve fare molta attenzione, poiché le Sentinelle della Fratellanza si stanno insospettendo. La Fratellanza stessa, tuttavia, sembra disposta a chiudere un occhio, nella speranza che un Oberst Bauhaus possa indebolire l'influenza dell'Anima Oscura sulla Corte Prussiana.



considerato un Eroe.

IMPERIALI

IMPERIALI



IMPERIALI



I loro emissari sono sparsi su tutto il pianeta. Alla Corte dei Rasputin c'è sicuramente un Conquistador, che tenta di guadagnarsi il favore dello Zar. Altri commerciano con i Crescentia, ma il gruppo più consistente si è insediato nelle Isole della Triade. Questo non desta grande sorpresa, dal momento che le Isole sono la loro antica terra d'origine e molti dei Clan Imperiali più nobili possono ancora trovare tracce delle proprie radici in questa zona. La struttura sociale e l'organizzazione dei Clan somigliano a quelle della Triade, solo la religione non è la stessa... ma finché le loro forze non saranno in grado di impadronirsi di uno dei nuovi imperi, gli inviati Imperiali preferiscono lasciar credere ai Luterani di avere in comune anche quella.

CONQUISTADOR

REGOLE SPECIALI.

- · É un SUPERVISORE.
- É Immune a Panico e Rotta.
- Ha l'abilità ADDESTRATO AL CORPO A CORPO e COMANDO.
- La sua armatura include UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO e SCANNER che contano ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.

EQUIPAGGIAMENTO. I Conquistadores sono equipaggiati con arma d'ordinanza AGGRESSOR e fucile a pompa MANDIBLE dell'Armeria Imperiale (vedi manuale base WARZONE).

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

ELENCO FORZE IMPERIALI

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Conquistador								6		
Angelo Caduto	12	14	-	13	3	1	1	6	25	18







ANGELI PERDUTI

I primi Angeli Caduti atterrarono nelle Lande Desolate Germaniche, al comando di Conal O'Brian, un veterano che aveva già partecipato all'Insurrezione di Marte ed al Bombardamento di Venere. La squadra fu piacevolmente sorpresa nel trovare un villaggio di umani amichevoli, che il accolsero a braccia aperte. Al campo base fu inviata la notizia che erano riusciti a prendere contatto con i nativi. Quello che non fecero in tempo a riferire, però, erano gli Dei Oscuri che quegli umani adoravano. All'alba del giorno seguente, al loro risveglio, le truppe Imperiali scoprirono con orrore che i nativi avevano chiamato un intero esercito dell'Oscura Legione. Gli Imperiali vendettero cara la propria pelle, ma l'ultimo messaggio inviato rivela che non avevano scampo. Erano atterrati su Dark Eden:... solo per scoprire che ciò che temevano era vero: l'Anima Oscura li aveva preceduti.



comandante.

CYBERTRONIC





CYBERTRONIC



Questa Corporazione ha il minor numero di inviati sul pianeta, ma è quella potenzialmente più potente. Il loro maggior problema è anche il loro punto di forza: la maggioranza delle tribù relativamente primitive di Dark Eden diffida dei cyborg Cybertronic. Hanno avuto qualche contatto con i Rasputin, soprattutto con gli Oberst che tentavano di accrescere il proprio potere a Corte, ma sono i Templari che finora sembrano i migliori alleati possibili. Questa tribù, infatti, pare considerare i cyborg incontrati come una razza superiore agli umani, forse addirittura dei loro simili, un altro anello nella catena evolutiva.

SORVEGLIANTI (SURVEILERS)

REGOLE SPECIALI.

- É un SUPERVISORE.
- Ha l'abilità PISTOLERO e OCCHI DI FALCO.
- L'armatura include l'UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO che conta ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due pistole mitragliatrici DE-233.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

ELENCO FORZE CYBERTRONIC

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	МО	AR	CP
Sorvegliante	16	16	2	16	5	3	3	6	28	61
19th Silent	14	14		13	3	1	2	6	28	33



CYBERTRONIC



CYBERTRONIC



LA NOTTE DELL'ACCIAIO

Il primo contatto della Cybertronic con le popolazioni di Dark Eden fini in un bagno di sangue. La prima nave spaziale della Corporazione atterrò vicino agli insediamenti Meridionali della Triade Luterana. La nave non passò inosservata, così alcuni guerrieri furono mandati in avanscoperta per individuare gli intrusi. Le unità Cybertronic tentarono di stabilire dei contatti pacifici, ma gli umani, vedendo le deformità causate dal potenziamento cibernetico, si convinsero che si trattava di qualcosa di malvagio. Nello scontro che seguì, i soldati Cybertronic uccisero un gran numero di Luterani prima di soccombere. Poco tempo dopo, alcune Sentinelle della Fratellanza che operavano segretamente nella zona, trovarono e raccolsero alcuni meccanismi cibernetici, che sono stati studiati e schedati per un possibile utilizzo futuro.

MISHIMA

MISHIMA





L'organizzazione rigida ed il severo codice d'onore, hanno fatto sì che le forze Mishima avessero più successo delle altre Corporazioni tra i Crescentia. Ad ogni modo, la Mishima si sta muovendo con circospezione, poiché sospetta che la Fratellanza abbia installato una base in territorio Crescentia. Alcuni suoi agenti operano anche alla Corte dei Rasputin, tentando di guadagnarsi il favore dello Zar e degli Oberst. Gli emissari della Megacorporazione hanno avuto a che fare anche con i Templari, portandone con sé molti per le campagne militari extra-mondo. In seguito al ritorno di Veragé da una di

queste missioni, l'influenza Mishima sulla società Templare ha subito un duro colpo, costringendo la Corporazione a raddoppiare gli sforzi per allearsi con i Crescentia.

FANTASMI DI GIADA (JADE GHOSTS)

REGOLE SPECIALI.

- Hanno l'abilità ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.
- · Sono immuni a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con mitragliatrice leggera KENSAI e due SPADE CERIMONI-ALI dell'Armeria Mishima (vedi manuale base WARZONE).

ELENCO FORZE MISHIMA

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Fantasma di Giada	14	12	-	14	3	2	2	8	26	34
Enigma	14	17	-	16	4	2	2	10	26	70







STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/5 soldati senza comandante.

ENIGMA

REGOLE SPECIALI.

- · È un SUPERVISORE.
- Ha le abilità ADDESTRATO AL CORPO A CORPO e FREDDEZZA.
- È immune a Panico e Rotta.
- L'armatura include l'UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO che conta ai fini del numero di Equipaggiamenti Speciali concessi.
- Ha il potere speciale KI CONFUSIONE, che agisce

tutte le volte che l'Enigma è attivato. Una miniatura avversaria (scelta dal proprietario dell'Enigma) che si trova a non più di 40 cm di distanza dall'Enigma, deve effettuare un tiro sul valore CO. Se fallisce, utilizza tutte le sue azioni per allontanarsi dal guerriero Mishima. Questo succede anche se la miniatura è già stata attivata in questo turno.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto SHOGUN (vedi manuale base WARZONE) e due SPADE CERIMONIALI POTENZIATE. Ognuna di queste spade ha DAN 12(x2).

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

UNA QUESTIONE D'ONORE

Chi Fan si guadagno la stima dei Templari Prescelti fin dal loro primo incontro. Le forze di Chi e del guerriero Templare Castilon si incontrarono nelle vicinanze della capitale della tribù. Lo scontro sarebbe certamente stato cruento e molti soldati avrebbero perso la vita, ma Chi propose di scontrarsi con Castilon in un duello rituale. Castilon accettò ed i due guerrieri si posero uno di fronte all'altro. Immobili, si fronteggiarono per oltre trentasei ore, senza muovere neppure un muscolo, pronti a rispondere all'attacco dell'avversario. Passò un'altra notte e i duellanti non si mossero. All'alba del mattino successivo, uno degli uomini di Chi attaccò il Templare. Prima che Castilon potesse rendersi conto di cosa stava succedendo. Chi uccise il suo soldato per aver compiuto un'azione tanto disonorevole. L'operato del guerriero impressionò profondamente i Templari ed egli divenne il primo rappresentante di una Corporazione a poter entrare nei loro territori.



L'OSCURA LEGIONE



"Dark Eden appartiene all'Oscura Simmetria, corrompetelo, conquistatelo e distruggetelo."

- Valpurgius, Overlord Nefarita

Non si sa con precisione quando siano cominciati i contatti tra la Grande Oscurità e il Nuovo Eden. Gli Archivisti della Fratellanza, ad ogni modo, ritengono che i servi dell'Anima Oscura abbiano edificato le prime Necrocittà e Cittadelle durante le tenebre dei Cento Anni, approfittando delle continue mutazioni del pianeta per nascondersi. La loro base in Europa è una cupa fortezza monolitica, situata tra le impervie catene montuose delle Lande Desolate Germaniche. Esistono già svariate leggende sulle misteriose creature che dimorano in questa Cittadella, i servi dell'Anima Oscura che tentano di conquistare il nuovo pianeta con la forza e l'inganno.

LA MORTE

La città Rasputin di Zurich fu una delle prime a soccombere all'Oscurità. resistette meglio di molte altre ai cataclismi degli Ultimi Giorni e le sue torri gotiche permisero ai Figli di Rasputin di dominare la regione, ma le cose cambiarono tragicamente con l'attacco repentino e spietato dell'Oscura Legione. I Figli di Rasputin non conoscevano le forze avversarie e in pochi giorni una delle loro città più fiere fu ridotta ad un monumento funebre, con le strade zeppe di cadaveri. Gli uomini rimasti intrappolati tra le mura furono ben presto tramutati in Legionari Non Morti. I Soldat assediano Zurich da tre generazioni, nel disperato tentativo di riconquistarla, e le perdite sono state talmente elevate, che l'assedio è stato soprannominato "la Morte".

L'INGANNO

L'Oscurità, tuttavia, non ricorre unicamente alla forza bruta, infatti, i suoi successi più importanti su Dark Eden fino ad ora non sono stati nemmeno notati dalla maggioranza della popolazione. Neppure le vigili Sentinelle dalla Fratellanza hanno idea di quanto profondamente l'Anima Oscura sia riuscita ad infiltrarsi tra le nuove popolazioni. Ha agenti tra quasi tutte le nuove tribù e, se le cose continueranno ad andare in questo modo, tra una generazione l'intera Corte Prussiana sarà sotto il suo controllo. Quando l'Oscurità chiamerà a raccolta le proprie forze, gli Eretici di tutte le tribù formeranno le sue nuove legioni, rinnegando e massacrando i propri fratelli per eseguire il volere del loro unico signore.

ELENCO FORZE OSCURA LEGIONE

	CC	AT	РО	СО	AZ	FE	FO	МО	AR	СР
Nassal	15	15	-	14	3	1	2	6	24	32
Gomorrian Emasculator	13	15	-	14	4	3	4	8	27	57
Corroder Infernale		16		15	4	3	3	6	25	51
Razide Nasca	15	15	-	14	3	3	6	10	30	61
Mietitore di Sangue	14	14	-	15	3	4	5	10	27	61





REGOLE SPECIALI.

- · Sono immuni a Panico e Rotta.
- Possono comandare squadre di 3/4 Centurioni, Necromutanti o Legionari Non Morti.

EQUIPAGGI-

AMENTO. Sono equipaggiati con fucili d'assalto BELZARACH e spade SKALAK (vedi manuale base WARZONE). STRUTTURA. Il Nassal è considerato un Eroe. oppure comanda squadre di 3/4 Centurioni, Necromutanti o Legionari Non Morti.





MARTELLO BRAINBUSTER

DAN G GM MOD CP CC 13(x2) 11

· Quando colpisci usa l'Indicatore di Granate ma il Gommorian non viene colpito anche se è sotto l'indicatore.

GOMORRIAN EMASCULATOR

REGOLE SPECIALI.

- È immune a Panico e Rotta.
- È un Modello Grande.
- Causa Paura.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con cannoncino AGETHZ MINIGUN (considerato già imbracciato) e MARTELLO BRAINBUSTER.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

AGETHZ MINIGUN

GM MOD DAN 24 48 -4 13(x4) 46

• Arma di Supporto capace di fuoco a Raffica.









G GM MOD DAN CP CC - - 15(x2) 38 LF - - 17

- · Quest'arma può effettuare Sciabolate.
- Per il Lancia Acido utilizza l'Indicatore per Lanciafiamme.



CORRODER INFERNALE (INFERNAL CORRODER)

REGOLE SPECIALI.

- È un MODELLO SPECIALE.
- È immune a Panico e Rotta.
- Il Corroder è una creatura estremamente instabile, all'inizio di ogni turno tira un d20 e confronta il risultato con la tabella che segue:
- 1 Il Corroder guadagna un'azione.
- 2-5 Agisce normalmente per questo turno.
- 6-19 Deve riuscire in un tiro sul CO, altrimenti perde un'azione.
- 20 L'avversario guadagna il controllo del Corroder per questo turno.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con la spada MEATGRINDER.

STRUTTURA. È considerato un MODELLO SPECIALE e può essere aggiunto a qualsiasi squadra dell'Oscura Legione.





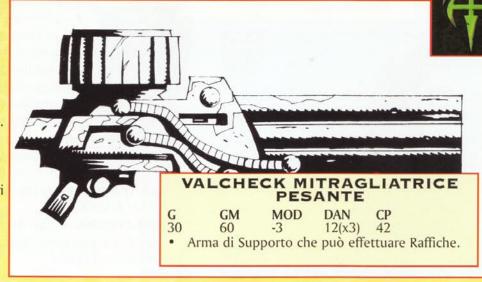
MIETITORI DI SANGUE (CARNAL HARVESTER)

REGOLE SPECIALI.

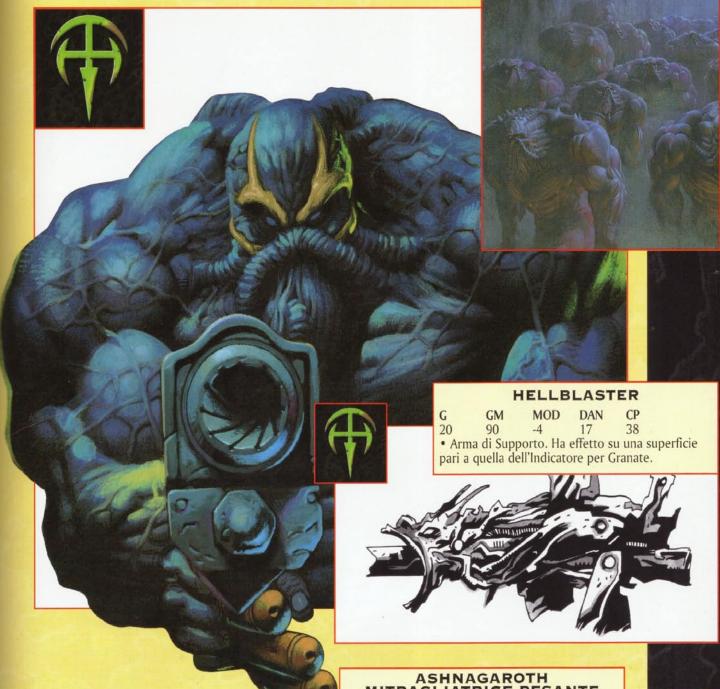
- È immune a Panico e Rotta.
- È un Modello Grande.
- Se uccide un avversario in combattimento corpo a corpo può utilizzare un'azione Usare Poteri Speciali per berne il sangue. Tira un d20, se ottieni 10 o meno si guarisce una ferita. Non puoi arrivare ad avere più ferite di quelle che avevi originariamente.

EQUIPAGGIAMENTO. È

equipaggiato con mitragliatrice pesante VALCHECK e in corpo a corpo si serve dei suoi Artigli. **STRUTTURA** È considerato un Eroe.







RAZIDE NASCA (NASCA RAZIDE)

REGOLE SPECIALI.

- È immune a Panico e Rotta.
- È un Modello Grande.

EQUIPAGGIAMENTO.

È equipaggiato con HELLBLASTER o ASHNAGAROTH.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

ASHNAGAROTH MITRAGLIATRICE PESANTE

G 24 MOD -4 DAN CP 13(x4) 48

• Arma di Supporto che può effettuare Raffiche.









NUOVE REGOLE

REGOLE GENERALI PER LE TRUPPE DI DARK EDEN

Nessuna unità legata alle tribù di Dark Eden può acquistare: Equipaggiamenti speciali, Armi dell'Armeria Generale o Veicoli.

SPEDIZIONI CORPORATIVE

Può accadere che le spedizioni Corporative stanziate su Dark Eden abbiano bisogno di ulteriori aiuti. In questo caso si rivolgono a truppe Corporative che in condizioni normali non sarebbero in grado di sopravvivere nell'atmosfera nociva del pianeta.

Per portare su Dark Eden (e quindi inserirle nell'Esercito) forze provenienti da altri pianeti (cioè non elencate in questo manuale), l'esercito deve includere almeno un SUPERVISORE di quella Corporazione (o della Fratellanza), oppure è necessario acquistare l'abilità Supervisore per un Eroe. Nel profilo delle Truppe troverai i SUPERVISORI. Le forze che non figurano in questo manuale, che quindi non sono originarie di Dark Eden, devono essere equipaggiate con Maschere Antigas (al costo di 1 punto per miniatura), per evitare che respirino l'aria altamente tossica del pianeta. Ogni miniatura trasportata su Dark Eden, inoltre, costa 2 punti in più, necessari per adattare Armatura e Sistemi di Supporto Vitale alle condizioni proibitive della Terra. Un esercito le cui truppe appartengono a forze diverse, subisce un -4 nei tiri d'Iniziativa, perché le squadre sono più difficili da coordinare.

ALLEATI DELLE TRIBÙ IN OPERAZIONI EXTRA-MONDO

È noto che in alcune battaglie del conflitto universale le forze Corporative hanno chiesto l'aiuto dei figli dei loro antenati. Per esempio, la Bauhaus potrebbe servirsi di un reggimento di Cosack alleato per distruggere un esercito Mishima nelle giungle di Venere. Qualsiasi miniatura originaria di Dark Eden (cioè elencata in questo manuale) trasportata lontano dal pianeta come alleato in un esercito Corporativo, costa 4 punti in più, perché i Sistemi di Supporto Vitale devono essere adattati a standard differenti.

Per portare truppe originarie di Dark Eden su Warzone extra-mondo, l'esercito deve includere almeno un SUPERVISORE di quella Corporazione (o della Fratellanza), oppure è necessario acquistare l'abilità Supervisore per un Eroe. Nel profilo delle Truppe troverai i SUPERVISORI. Se questa condizione è soddisfatta, è possibile acquistare guerrieri appartenenti ad UN elenco delle forze delle Tribù. Un esercito le cui truppe appartengono a forze diverse, subisce un -4 nei tiri d'Iniziativa, perché le squadre sono più difficili da coordinare. Puoi spendere solo un 25% dei punti totali per acquistare truppe alleate.

ALLEANZE TRA CORPORAZIONI E TRIBÙ SU DARK EDEN

Può capitare che una spedizione Corporativa si allei ad una tribù della Terra per fronteggiare un nemico comune. Per farlo devi seguire le regole per le Spedizioni Corporative qui sopra. Puoi acquistare guerrieri appartenenti ad UN elenco delle forze delle Tribù e della forza Corporativa (puoi cambiare elenchi da una battaglia all'altra) cui appartiene il Supervisore (o l'Eroe con abilità Supervisore). Puoi spendere solo un 25% dei punti totali per acquistare truppe alleate.

L'OSCURA LEGIONE

Le forze dell'Oscura Legione sopravvivono egregiamente su Dark Eden. Infatti, sulla Terra puoi utilizzare tutte le truppe dell'Oscurità già esistenti, più quelle elencate in questo manuale. Puoi anche usare le truppe che figurano in questo libro in battaglie su altri pianeti. Se i reggimenti già esistenti hanno subito qualche modifica (a parte l'aspetto), la troverai in questo libro e, quando giochi su Dark Eden, dovrai usare le nuove regole o statistiche. Puoi allearti con una Tribù nativa (Figli di Rasputin, Templari, Triade Luterana o Crescentia). pagando 50 punti per un PATTO temporaneo concluso grazie ad un Eretico infiltrato. Il Patto ti permette di acquistare guerrieri appartenenti ad UN elenco delle forze delle Tribù elencate in questo manuale (puoi cambiare elenco da una battaglia all'altra). Puoi anche sfruttare i tuoi alleati delle Tribù in una battaglia extramondo, pagando 4 punti in più per ogni miniatura, perché i Sistemi di Supporto Vitale devono essere adattati a standard differenti. Un esercito le cui truppe appartengono a forze diverse, subisce un -4 nei tiri d'Iniziativa, perché le squadre sono più difficili da coordinare. Puoi spendere solo un 25% dei punti totali per acquistare truppe alleate.

NUOVE UNITÀ - MODELLI SPECIALI

I Modelli Speciali sono soldati che possono essere acquistati da squadre o Eroi che abbiano l'abilità necessaria per farlo. Fanno parte della squadra ed il loro acquisto non conta per il limite al numero di





componenti di una squadra o agli Eroi. Il Modello Speciale deve rimanere entro 12 cm da un qualsiasi membro della squadra. Quando acquisti un Modello Speciale, è equipaggiato con le armi che figurano nella sua descrizione (che tuttavia non sono incluse nel suo CP), non puoi assegnargli armi addizionali, Abilità Eroiche o Equipaggiamento Speciale. I modelli Speciali sonoi soli modell che possono essere equipaggiato con armi Speciali salvo che specificato diversamente.



ANIMALI

Gli Animali che appaiono in Dark Eden sono assolutamente nuovi nell'ambientazione di WARZONE ma, come vedrai, non presentano particolari difficoltà. Eccoti le poche regole che ti serviranno per utilizzare al meglio queste creature letali e sbaragliare i tuoi avversari.

- L'Animale ed il suo cavaliere hanno le statistiche di combattimento in comune, perché è praticamente impossibile distinguere l'uno dall'altro sul campo di battaglia. Naturalmente, le trovi nell'elenco delle forze della Tribù cui appartiene l'Animale.
- Non aggingere la FO agli attacchi delle armi naturali (morsi, unghiate etc.)
- Gli Animali sono Modelli Grandi o Giganti, che si muovono in maniera tale da permettere al loro cavaliere di Sciabolare tutt'intorno. Utilizza gli

- Indicatori di Sciabolate corrispondenti alle dimensioni dell'Animale.
- Un cavaliere non può mai smontare dall'Animale, sono considerati una cosa sola.
- Se un cavaliere tira una CATASTROFE, deve riuscire in un tiro sul valore CO, altrimenti perde il controllo dell'Animale. In questo caso, la bestia utilizza tutte le azioni che le rimangono per avanzare (utilizzando l'intera capacità di Movimento). La prossima volta che è attivato, il giocatore deve effettuare un altro tiro sul CO per vedere se riesce a riprenderne il controllo. Se riesce può agire normalmente. Se un Animale esce dal bordo del tavolo da gioco a causa di una Catastrofe, è eliminato. Se sul suo cammino c'è un ostacolo, la bestia non lo travolgerà deliberatamente, ma sceglierà invece la via più breve per aggirarlo.

ABILITÀ SPECIALI

SUPERVISORE Puoi acquistare quest'abilità per un Eroe, rendendolo un Supervisore. **CP**: 15. **INCORNARE** Un Animale che abbia quest'abilità,

può dichiarare una Carica contro una miniatura in una squadra avversaria (anche una che si trovi in fondo alla squadra, sfondando quest'ultima con la carica). Qualsiasi miniatura si venga a trovare in contatto con la bestia che sta Incornando, deve riuscire in un tiro sul valore CO per schivare l'attacco, altrimenti sarà Speronata. Se riesce, mettila accanto all'area attraversata dall'Animale. La miniatura contro la quale è stata dichiarata la carica non può schivare e, quando è raggiunta, il combattimento avviene normalmente (se l'Animale la raggiunge con la carica, ha il suo attacco di carica). Il DAN per lo Speronamento è 12 (per Modelli Grandi) e 14 (per Modelli Giganti). In corpo a corpo l'Animale (o il suo cavaliere) attaccano normalmente. Modelli in Attesa non possono Controcaricare modelli con l'abilità Incornare.

PISTOLERO Una miniatura che abbia quest'abilità può sparare con due pistole in un'azione. In pratica, può far fuoco due volte per ogni azione spesa per sparare (una volta per ogni pistola che impugna). Quest'abilità può essere utilizzata solamente con le ARMI D'ORDINANZA e può essere usata nel combattimento corpo a corpo.

ASSALTARE Una miniatura con quest'Abilità Speciale può utilizzare un'Azione Usare Poteri Speciali come prima azione del proprio turno e, per il resto del turno, potrà Muoversi e Sparare nella stessa azione. Una volta usata l'azione Usare Poteri Speciali, il guerriero deve Assaltare per il resto del turno (non può effettuare altre azioni). Se spara mentre Assalta, subisce un -2 al valore AT.





SALTARE GLI OSTACOLI La miniatura non subisce nessuna modifica negativa al movimento a causa di terreni alti fino a 4 cm.

ATTACCO SUICIDA La miniatura che effettua un ATTACCO SUICIDA deve utilizzare tutte le sue azioni per muoversi verso il nemico più vicino in vista. Il valore MO normale è incrementato di un +2 e la miniatura può sparare una volta per ogni azione di Movimento (in pratica spara e si muove nella stessa azione). Chiunque spari ad una miniatura che effettua un Attacco Suicida, ha un +2 per colpirla. Se la miniatura ha un avversario entro la sua linea di visuale, all'inizio del suo turno il proprietario della miniatura dichiara che userà quest'Abilità Speciale. L'Attacco Suicida continua finché la miniatura o tutti i nemici entro la linea di visuale muoiono. Se un guerriero in una squadra decide di usare quest'Abilità, tutti gli altri elementi della squadra devono fare lo stesso non appena sono in grado di agire.

MARTIRIO Una miniatura che abbia quest'abilità, può decidere di sacrificare la propria vita per salvare un suo compagno, prendendosi un proiettile al suo posto. Se una miniatura alleata entro 6 cm da quella che ha il Martirio è colpita, quest'ultima può subito mettersi davanti all'altra, subendo il colpo al suo posto. Tira normalmente per i danni.

FORZARE Quest'Abilità Speciale permette di forzare i nemici in un'area specifica del tavolo da gioco. Per Forzare il guerriero deve trovarsi entro 6 cm di distanza dal membro di una squadra o dall'Eroe che vuole forzare e spendere un'azione Usa poteri speciali. La miniatura avversaria deve riuscire in un tiro sul valore CO, altrimenti il giocatore che sta Forzando la costringe, ad attivarsi e usare tutte le Azioni per muovere nella direzione scelta da chi sta Forzando. A questo punto il modello che ha questa abilità può completare il suo set di azioni. Quest'abilità può essere usata solo sulle miniature che non sono ancora state attivate nel turno.

COMPIANTO Quando la miniatura che ha quest'Abilità muore, il turno successivo alla sua dipartita riappare in un punto qualsiasi del campo di battaglia ed esegue un'intera serie di azioni, per poi morire per sempre. Non mettere la miniatura sul tavolo finché non sei pronto ad attivarla.

SOLITARIO Una miniatura con l'Abilità SOLITARIO può usare per prima cosa un'azione Usare Poteri Speciali, per staccarsi dalla propria squadra. D'ora in poi opera da sola (in pratica è considerata un Eroe).

CAMPO DI BATTAGLIA E AMBIENTAZIONE PER DARK EDEN

Dark Eden è una terra desolata e letale:
l'inquinamento ha fatto sì che dal cielo purpureo
cadano piogge nere acide. Tempeste di fulmini color
del sangue riducono in cenere intere squadre di
valorosi guerrieri. Tornado di fiamme appaiono
all'improvviso, lasciando dietro di sé inferni roventi.
Tempeste di neve nera accecano le truppe, rendendo
la guerriglia ancora più difficoltosa. Perfino il suolo
contaminato minaccia i guerrieri di una morte atroce.
Sarebbe davvero un peccato trascurare tutti questi
fattori, quindi in questa sezione troverai le regole
necessarie per sfruttarli appieno.

Le battaglie possono svolgersi ovunque, dal Deserto Meridionale alle Isole della Triade, fino alle cime delle Lande Desolate Germaniche.

Molti degli scontri più terrificanti si sono verificati tra le rovine delle città del mondo antico. Ridotti a monumenti funebri di civiltà scomparse da tempo immemorabile, alcuni edifici sono rimasti in piedi e nascondono segreti per i quali molti sono pronti a morire. Tra queste rovine la morte si nasconde dietro ogni angolo buio, poiché le macerie forniscono innumerevoli ripari da sfruttare per avvicinarsi al nemico. In caso di invasione, le battaglie si svolgono nei nuovi insediamenti. Dalle splendenti città dei Templari alle severe costruzioni dei Luterani, ogni ambientazione presenta problemi e sfide appassionanti per i giocatori e richiede truppe speciali diverse.

Una volta decisa l'area in cui avrà luogo lo scontro, disponi sul tavolo da gioco edifici, fiumi, crepacci e precipizi. Se ci sono dei Luterani, i Martiri si faranno crocifiggere sulle colline che danno sul campo di battaglia.

Molti dei campi dove si sono combattuti gli scontri più sanguinosi sono altrettanto orribili: i terreni che circondano Zurich sono coperti dei resti dei caduti e un po' ovunque i cadaveri degli sconfitti, preda dei divoratori di carogne, giacciono sparsi qua e là, addossati a rocce annerite o sprofondati nel fango imbrattato di sangue. Corrosi dai secoli, alcuni veicoli di epoche passate affiorano da cumuli di macerie. Terremoti e vulcani hanno straziato il suolo e nelle città ormai deserte si aprono abissi insondabili, nei quali fiumi di lava scorrono verso gli oceani cupi.

Le ambientazioni possibili sono moltissime, infiniti scenari per gli eserciti che si fronteggiano per conquistare il dominio del nuovo pianeta: Dark Eden.





EFFETTI DEI TERRENI

Su DARK EDEN ci sono molte condizioni atmosferiche che possono influenzare il gioco. Eccone alcune, che potresti decidere di utilizzare. Sono regole opzionali che potrebbero rendere la partita ancora più eccitante. Se vuoi usarle, tira un d20 prima di cominciare a giocare, per vedere quali fenomeni si verificano durante la partita.

1-5 TEMPESTA DI SABBIA / TEMPESTA DI NEVE NERA

6-10 TEMPESTE DI FULMINI

11-15 TERRENO RADIOATTIVO 16-20 EPIDEMIA

TEMPESTA DI SABBIA / TEMPESTA DI NEVE

NERA Comprensibilmente, è più difficile vedere quando si combatte in una TEMPESTA DI SABBIA o di NEVE. Di conseguenza, ogni miniatura che si trova a più di 20 cm da un nemico non può essere vista. Ogni miniatura entro i 20 cm è considerata Nascosta (può muoversi normalmente e rimanere Nascosta, ma una volta Avvistata tutte le miniature entro i 20 cm possono vederla). Infine, le miniature entro i 6 cm da un nemico non subiscono né malus né bonus. Inoltre, muoversi in una tempesta di sabbia o neve nera è molto difficile, quindi ogni movimento subisce un malus di -2 cm.

TEMPESTE DI FULMINI Le misteriose e letali TEMPESTE DI FULMINI colpiscono all'improvviso, rovesciando una pioggia di lampi che devastano il campo, per poi scomparire dopo pochi minuti. All'inizio di ogni turno della partita, ogni giocatore tira un d20 per ogni squadra ed Eroe che ha. Se tira un 3 o meno, una miniatura nella squadra o l'Eroe sono colpiti da un fulmine. Nel caso si tratti di una squadra, il giocatore decide a caso quale sia la miniatura colpita. Il lampo ha DAN 12(x2).

TERRENO RADIOATTIVO Alcune zone di Dark Eden sono zeppe di scorie radioattive e possono avere degli strani effetti su chi le attraversa. In termini di gioco, prima di cominciare la partita (ma dopo aver schierato), metti al centro del tavolo da gioco un Indicatore per Terreno Radioattivo ogni 80 cm quadrati di tavolo (è solo un numero indicativo, puoi usare quanti indicatori vuoi). Tira un d20 per ogni Indicatore e confronta il risultato con la tabella che segue. Dopodiché, tira un altro d20 per ogni Indicatore che si è spostato, per vedere di quanti cm si muove (non uscirà mai dal tavolo, a meno che tu non ottenga un 1-2 con il primo tiro). Se l'Indicatore dovesse uscire dal tavolo, mettilo sul bordo nel punto in cui sarebbe dovuto uscire. Quando hai piazzato tutti gli indicatori, puoi cominciare la partita. Tutte le miniature entro 10 cm dal bordo dell'Indicatore (cioè

entro il raggio d'azione delle radiazioni), subiscono i loro effetti. I guerrieri che toccano o attraversano direttamente l'area radioattiva (cioè l'Indicatore), devono effettuare un tiro d'Armatura per evitare un DAN 14 (consideralo come un attacco di Lanciafiamme) e un test sul valore CO per non perdere le azioni rimanenti. Le miniature che non sono direttamente sull'Indicatore, ma che si trovano o entrano nel raggio d'azione delle radiazioni, devono riuscire in un test sul CO, altrimenti perdono tutte le azioni rimaste, a causa dell'effetto debilitante delle radiazioni. Se il turno seguente la miniatura è ancora sull'Indicatore o entro il raggio d'azione delle radiazioni, devi fare un altro test sul CO o un tiro d'Armatura (a seconda della posizione della miniatura). Se un nemico decide di attaccare in corpo a corpo una miniatura che sta subendo gli effetti delle radiazioni, per prima cosa deve effettuare un tiro d'Armatura o un test sul CO (a seconda dei casi) poi, se è ancora in grado di farlo, può attaccare. Se la miniatura attaccata ha fallito il test sul CO per il turno nel quale subisce l'attacco, non può tirare per parare, né compiere altre azioni difensive.

1-2 L'Indicatore esce dal tavolo

3-4 Nord

5-6 Nord-Ovest

7-8 Ovest

9-10 Sud-Ovest

11-12 Sud

13-14 Sud-Est

15-16 Est

17-18 Nord-Est

19-20 Resta dov'è

EPIDEMIA Questo risultato non influenza le forze originarie di Dark Eden (cioè elencate in questo manuale con l'eccezione delle unità Corporative). All'inizio della partita ogni giocatore tira un d20 per ognuna delle sue squadre o Eroi extra-mondo. Se tira un 5 o meno, la squadra o l'Eroe hanno contratto un virus letale tipico del pianeta, che indebolisce i guerrieri e rende ancora più difficile la sopravvivenza in questo ambiente inospitale. Se una tua squadra o un Eroe sono colpiti da un virus, tira un d20 e dividi il risultato per tre (arrotondando per eccesso), per vedere quanti sono infetti. Se il risultato è superiore al numero di miniature della squadra, tutti i guerrieri sono contagiati (i virus si diffondono molto facilmente). Una miniatura infetta perde un'azione ogni turno (a cominciare dal secondo) e, quando arriva a 0 azioni, muore. Non c'è alcun modo per curare una miniatura contagiata dal virus. Logicamente, i seguaci di Demnogonis non subiscono gli effetti delle Epidemie.



SCONTRI ED INTRIGHI

Questa è un'epoca di conflitti e sospetti, in cui le alleanze faticosamente strette sono spesso tradite biecamente. L'alleanza più tristemente nota è quella tra Luterani e Figli di Rasputin: il tradimento di questi ultimi e il conseguente massacro di migliaia di Luterani per mano dei Templari, hanno lasciato ferite che non si rimargineranno mai. I Luterani, infatti, odiano profondamente sia Rasputin che Templari, mentre questi ultimi non provano che disprezzo per ogni altra tribù. I Profeti Crescentia hanno letto nelle stelle che il genere umano riuscirà a sopravvivere solo se un giorno le tribù si coalizzeranno contro l'Anima Oscura, scacciandola dal pianeta. Sanno anche, però, che quel giorno è ancora lontano e per il momento ritengono più saggio guardarsi da tutte le altre tribù.

I Rasputin sono maestri nello stringere alleanze e nell'architettare tradimenti. Gli stessi Oberst, pur sembrando uniti, tentano disperatamente di imporsi gli uni sugli altri e sono disposti a collaborare con chiunque possa aiutarli ad acquisire il potere assoluto, perfino con l'Anima Oscura. Le trame segrete dell'Oscura Simmetria stanno riscuotendo un successo sempre maggiore e i Bestemmiatori si nascondono ormai in tutte le tribù. Di tanto in tanto i loro tentativi di spezzare le alleanze tra fratelli riescono perfino a causare una guerra civile, indebolendo le tribù e facilitando l'opera dell'Oscurità.

Nella Corte dei Rasputin, i due Oberst asserviti all'Anima Oscura sono arrivati al punto di uccidere il proprio Zar. Analogamente, la Tribù Perduta dei Crescentia non è una semplice storiella raccontata per spaventare i bambini: è una spaventosa realtà ed i suoi guerrieri si aggirano per il deserto distruggendo qualsiasi cosa incontrino sul proprio cammino, sul dorso dei temibili Mammut Eclissi Oscuri.

Persino i Luterani non sono riusciti a sfuggire all'Oscurità: almeno tre Patriarchi sono già al suo servizio e aspettano, ben nascosti tra i loro ignari fratelli, la chiamata alle armi.

In termini di gioco, tutto questo significa che le possibilità di scontro sono infinite. Le battaglie fra tribù sono del tutto comuni e motivate da un odio profondo, tramandato di generazione in generazione. Meno comuni, ma di grandissimo interesse strategico, sono le guerre civili. Benché le tribù custodiscano gelosamente questo disonorevole segreto, di quando in quando avvengono degli scontri fratricidi, che vanno da scaramucce di minore importanza a vere e proprie ribellioni. Per tutti gli altri, le tre stirpi della Triade sembrano unite, ma quest'alleanza è molto più fragile di quanto molti non credano. È già successo che una Stirpe ne abbia attaccata un'altra. Ancor meno noti sono i casi in cui

le Forze dell'Oscura Legione legate ad un Bestemmiatore combattono con i Luterani contro un'altra Stirpe.

La stessa cosa si può dire anche per i Templari.
Pur essendo uniti contro le altre razze, i circoli
apparsi nei campi ed il loro significato misterioso
hanno prodotto le prime fratture nella società
Templare. L'Anima Oscura ha agito in fretta e,
infiltrandosi in questa tribù, ha già causato uno
scontro intestino: la tristemente nota battaglia del
Passo Rourke, in cui centinaia di Eretici Templari
furono sterminati da un esercito guidato da due
Templari Prescelti. Nonostante questa vittoria, il seme
della corruzione ormai è stato gettato.

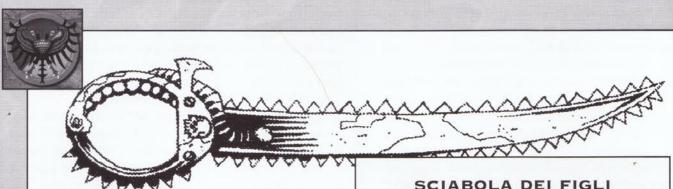
La società dei Rasputin non è solo la più progredita, ma anche quella più politicizzata. Anche se non ci fossero forze estranee che tentano di manipolarli, i cinque Oberst sarebbero in conflitto tra loro. In questo momento, moltissimi "esterni" stanno cercando di farsi strada a Corte: agenti dell'Oscura Simmetria, della Fratellanza e delle Corporazioni, che hanno perfino portato con sé in battaglie extramondo i più abili soldati Rasputin. Anche se questi ultimi sono stati i primi ad allearsi con una Corporazione, ormai tutte le tribù hanno dei legami (più o meno saldi) con le Megacorporazioni. Ciò pone i capi delle tribù in una situazione profondamente conflittuale: pur disprezzando le Corporazioni per aver abbandonato i loro antenati, nel contempo ammirano e bramano ardentemente la tecnologia che queste potenze hanno a disposizione. In svariate occasioni gli Oberst hanno concesso che parte dell'esercito combattesse al fianco delle truppe Capitol o Mishima in scontri extra-mondo. I Luterani hanno un tenue legame con gli Imperiali, mentre alcuni Templari sono stati visti combattere insieme a soldati Cybertronic e Mishima su Venere. I Crescentia, infine, sono disposti a collaborare con qualsiasi Megacorporazione, in cambio di attrezzature tecnologiche. Evidentemente, il risentimento contro le Corporazioni è inferiore al desiderio di accrescere il proprio potere su Dark Eden. Se una Corporazione ha gli strumenti e le armi che serviranno per raggiungere questo scopo, una tribù è più che lieta di combattere al suo fianco, comunque e dovunque. Ancora una volta, il fine giustifica i mezzi!

Se desideri portare le tue truppe originarie di Dark Eden a combattere su altri pianeti con altri eserciti di WARZONE, dovrai seguire le regole elencate nella sezione Nuove Regole. Lo stesso vale per eserciti che sbarchino su Dark Eden per combattere al fianco o contro una tribù nativa. Finché entrambi i giocatori sono d'accordo, può succedere di tutto... e su Dark Eden in genere è proprio così!



ARMERIA FIGLI DI RASPUTIN

ARMI BIANCHE

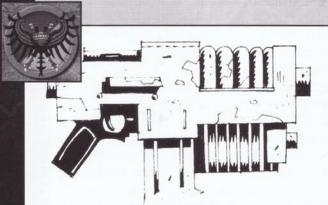


SCIABOLA DEI FIGLI

L'arma tradizionale dei Cosack, questa spada ricurva viene assegnata ad ogni Cosack quando completa l'addestramento.

CP G MOD GM DAN CC 12 2

ARMI D'ORDINANZA



HEIßPURGER

A quest'arma d'ordinanza è collegato anche un lanciafiamme, per incrementare i danni.

G GM MOD DAN CP 6 12 -2 11 13 LF 12

Utilizza l'Indicatore per Lanciafiamme Piccoli che trovi in fondo al libro.



FRITZ S89

L'arma d'ordinanza più diffusa nell'intera società dei Rasputin, considerata l'equipaggiamento base per i Soldat.

GM MOD DAN CP 8 16 -2 13



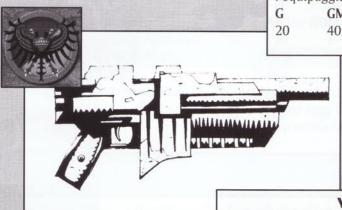
FUCILI D'ASSALTO



MACHINENKRIEGER

Il fucile d'assalto più utilizzato su Dark Eden, è l'equipaggiamento essenziale per i Soldat.

G	GM	MOD	DAN	CI
20	40	-3	13	6



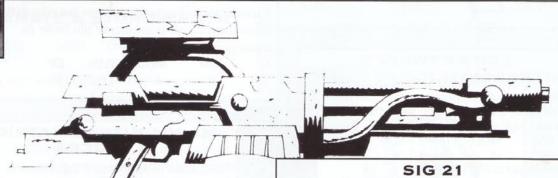
VESLOT

Il fucile d'assalto preferito delle Forze Speciali Rasputin.

G	GM	MOD	DAN	CP
G 24	48	-2	13	7

FUCILI DI PRECISIONE





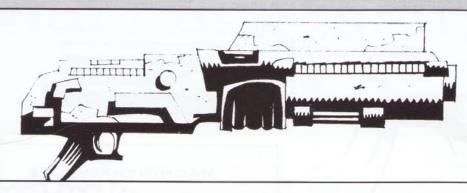
Questo potente fucile di precisione viene usato con effetti letali dagli Scout Cosack nelle loro missioni assassine.

G	GM	MOD	DAN	CP
40	60	-4	12	10



ARMI DI SUPPORTO A RAFFICA





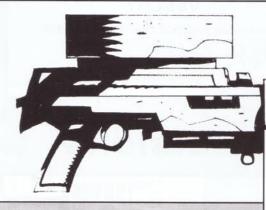
BLAZER 3100 MITRAGLIATRICE PESANTE

Può utilizzare tre diversi tipi di munizioni.

	G	GM	MOD	DAN	CP	
Proiettili Esplosivi	24	48	-3	14	37	Usa l'Indicatore per Granate
Lunga Gittata	40	-	-1	13(x3)		Gittata Min. 40 cm
Breve Gittata	24	-	-	14(x2)		

- Il costo dell'arma include tutti e tre i tipi di munizioni. Dichiara quale stai usando prima di sparare. Puoi cambiare munizioni ogni volta che spari.
- · NON possono ASSALTARE quando usano quest'arma.







SCHWERWAFFE MITRAGLIATRICE PESANTE

Quest'arma di Supporto, grazie alle sue temibili raffiche, è una delle più letali di cui dispongano i Figli di Rasputin.

G GM MOD DAN CP 40 60 -4 16(x4) 45 • È considerata un'ARMA SPECIALE.

 Essendo montata su un treppiede, non c'è bisogno di Imbracciarla.

Lo SCHWERWAFFE ha un arco di tiro di 180°.
 Poù essere girato di 90° al costo di UN'Azione.

Quest'arma di Supporto è meno potente della Schwerwaffe, ma sicuramente più facile da

Schwerwaffe, ma sicuramente più facile da maneggiare.

G	GM	MOD	DAN	CP 30	
30	50	-4	14(x3)		

MAXIM MITRAGLIATRICE LEGGERA

Quest'arma di Supporto è capace di un devastante fuoco a raffica e viene usata dai Cosack Corazzati, o montata sul dorso dei

Rivetbull più grandi. G GM MOD DAN CP

20 40 -3 11(x2) 15 • Non può effettuare fuoco a raffica.

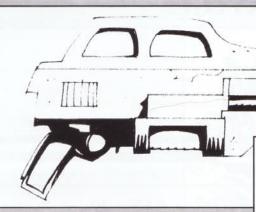
 Può solo essere acquistata dai Cosack Corazzati nella versione a coppie.





FUCILI A POMPA





ROUTS 12

Molto popolare tra i Soldat, il Routs 12 causa danni solo a distanza ravvicinata.

G GM MOD DAN CP FP - - 10 5

• Usa l'Indicatore per Fucili a Pompa.



DIE PULSAR

G GM MOD DAN CP

FP - - 12 9

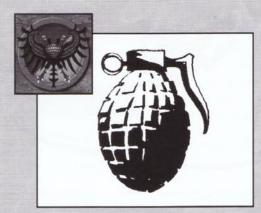
- Misura 6 cm dall'arma, ovunque entro il raggio di tiro, e posiziona l'Indicatore per Fucili a Pompa. Chiaramente il Pulser non può essere utilizzato contro bersagli che si trovano a meno di 6 cm.
- Non può essere utilizzato in combattimento corpo a corpo.
- Usa l'Indicatore per Fucili a Pompa.

GRANATE A STORDIMENTO

G GM MOD DAN CP L - - 11 3

- Sono armi estremamente dannose; non causano ferite quando colpiscono, ma fanno perdere tutte le azioni a chi è colpito. Applica normalmente le regole per infliggere danni; se il Tiro d'Armatura fallisce, il bersaglio perde tutte le azioni la prima volta che viene attivato dopo essere stato colpito. Le miniature che perdono tutte le azioni, possono ancora parare attacchi corpo a corpo.
- · Utilizza l'idicatore per Granate.

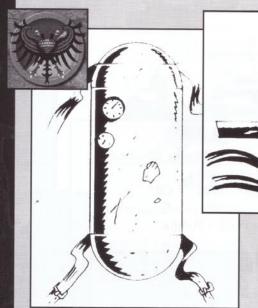
GRANATE







LANCIAFIAMME / ARMI CON INDICATORE





La terrificante arma a gas corrosivo degli Shock Soldat.

G GM MOD DAN CP LF 13 18

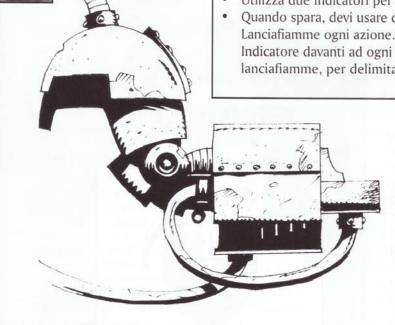
- · Quando spara, posiziona un Indicatore per Gas (che trovi alla fine del manuale) davanti ad ogni bocca dell'arma.
- · Considerata arma di Supporto
- Le Maschere Antigas non forniscono alcuna protezione da quest'arma.

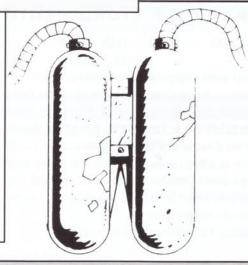
VULCAN

La ben nota arma dei Flammen Soldat.

MOD GM DAN CP LF 28 13

- È considerata un'ARMA SPECIALE e di Supporto.
- Utilizza due Indicatori per Lanciafiamme.
- Quando spara, devi usare due Indicatori per Lanciafiamme ogni azione. Posiziona un Indicatore davanti ad ogni bocca del lanciafiamme, per delimitare l'area colpita.







"L'ULTIMA CARICA"

Le fiamme. Le urla dei moribondi. Gli ululati degli animali da guerra. In lontananza la città di Zurich, un tempo fiera e stupenda, ora ridotta a cumuli di rovine, dimora dei più empi dei demoni. D'un tratto un lampo squarciò il cielo, nero come la pece.

Baden fece un sorriso amaro.

"È quasi ora." Udi la voce di Otto alla sua destra, pareva quella di un vecchio. Forse era la maschera antigas di gomma, o forse tutte le atrocità che aveva visto nelle ultime otto settimane. Due mesi interi assediando Zurich... Era quasi un record e comunque avevano superato di ben sei settimane l'aspettativa di vita media per un Cosack Prussiano. Il XIII reggimento Von Kuppel era noto per l'elevato numero di perdite. Baden era già stato promosso Kommendant e il suo amico era diventato il suo secondo. Il giovane sorrise con nostalgia; si erano arruolati insieme in primavera a Old Prague. Sembrava fosse successo secoli prima, ormai.

Sotto di lui, il suo Rivetbull tese le zampe poderose, aspettando la carica imminente.

"Al mio Comando." Disse ai suoi uomini.

Baden chiuse gli occhi e rivide la sua amata Anastasia. Probabilmente aveva già fatto ritorno ad Old Prague con il loro figlio ed ora attendeva notizie della guerra.

Quando aveva ricevuto la convocazione e le aveva comunicato che era stato destinato all'Assedio, la giovane aveva pianto tre giorni. Pochi, infatti, riuscivano a tornare vivi e quei pochi erano comunque segnati per sempre. Lo sapeva fin troppo bene. Cercò di respingere il ricordo di suo padre e aprì gli occhi, fissando la pianura davanti alla città. Il terreno era quasi solido, il fango si stava asciugando rapidamente. Qua e là scorgeva armi semiaffondate nel pantano, relitti degli scontri precedenti che si ergevano come spine sul terreno martoriato. All'improvviso rivide gli ultimi attimi di vita di suo padre, il corpo sprofondato nel fango e nel sangue, undici anni prima. Il Kommendant si era recato di persona ad informare lui e sua madre. Dire a un bambino di cinque anni che suo padre era morto non era facile. Ora che udiva le urla dei moribondi accanto a sé, Baden capiva l'orrore celato dietro quelle semplici parole: "Tuo padre è morto da eroe." La morte non aveva nulla di eroico.



Udì degli altri tuoni, ma questa volta non venivano dal cielo. Si voltò a guardare gli enormi cannoni che facevano fuoco dall'alto delle colline. Il fuoco di sbarramento continuò per alcuni minuti e il suolo di fronte a Baden fu invaso dal fumo ma, quando si diradò, vide che l'Oscura Legione non si era fermata. I morti erano disseminati ovunque, arti e corpi sventrati dalla pioggia di fuoco. Il suo Rivetbull ringhiò. La bandiera con l'aquila bicipite sventolò alta, i portastendardi erano pronti a gettarsi insieme con loro nel turbine della battaglia. Dal campo base partì un razzo di segnalazione. Il segnale per attaccare. Baden sollevò la sciabola.

"Per lo Zar!" Urlò, mentre i Cosack si lanciavano alla carica giù dalla collina, verso l'Inferno.

Per un attimo che gli sembrò eterno ci furono soltanto i suoni della guerra. Il suo Rivetbull si gettò contro le



legioni di Non Morti, ma per ogni Legionario che il cavaliere uccideva, altri due prendevano il suo posto. La cosa peggiore era che anche quelli feriti più gravemente continuavano a combattere, ignorando gli squarci che laceravano i loro corpi senza vita, La sciabola di Baden tagliò a metà un Legionario alla sua sinistra e, continuando la corsa, mozzò di netto la testa di un altro. Davanti a sé poteva vedere le porte della città che si aprivano, vomitando all'esterno altri nemici che marciavano disordinatamente verso il campo di battaglia. Gli sembrava che dietro di lui ci fosse una legione intera di Non Morti; non aveva idea di come fosse riuscito a spingersi così all'interno dei loro ranghi. Otto gli era ancora accanto, il mantello e l'elmetto coperti di sangue. Il paraspalle destro era stato colpito e il braccio era ridotto a una massa sanguinolenta. Da qualche parte, Baden udì il suono che ordinava la ritirata e sorrise debolmente. Non c'era modo di ritirarsi attraverso quella distesa di Non Morti. Vide rabbia e amarezza negli occhi dell'amico. Al suo fianco, un soldato afferrò lo stendardo dei Rasputin, puntando il suo Machinenkrieger contro un Non Morto, ma esaurì i colpi e fu sopraffatto dai nemici. I loro sguardi si incontrarono nell'attimo stesso in cui il soldato spirava.

"Non riusciremo a tornare indietro." Urlò Otto, spingendo il suo Rivetbull accanto a quello di Baden. Erano rimasti solo loro due ormai. Loro due e un intero schieramento di guerrieri Non Morti.

L'amico si tolse la maschera dal volto e la gettò a terra. Il sangue gli scorreva agli angoli della bocca; non gli restava più molto da vivere. Nei suoi occhi ardeva la rabbia. Baden guardò le gigantesche porte della città. Sembrava che lo invitassero. Le Porte dell'Inferno.

Rivolse ad Otto un sorriso triste indicandogli i portali. L'amico annuì, debolmente.

"L'ultima carica?" Domandò. Baden rinfoderò la sciabola ed estrasse l'Heisspurger. Spronò il Rivetbull e si lanciò alla carica. Immediatamente gli tornarono in mente le parole del vecchio Kommendant.

"Tuo padre è morto da eroe. È riuscito a condurre nella città un reggimento intero di Cosack. Ha causato molti danni... Puoi essere fiero di lui."

"Posso esserne fiero." Baden mormorò tra sé, mentre una nebbia rossastra gli offuscava la vista. Lo stendardo svettava sopra una pila di corpi. Senza fermarsi, il cavaliere lo afferrò. I cannoni tuonarono dalla collina. L'estremo saluto.

Ormai era vicino alle porte della città. Per qualche ragione, una parte della sua mente sembrava credere che, se fossero riusciti ad arrivare ai portali, sarebbe andato tutto bene, ce l'avrebbero fatta.

L'Heißpurger sputava morte ovunque, facendo a pezzi i cadaveri ambulanti. Accanto a lui, Otto menava fendenti con la sciabola. Stavano per morire; l'unica cosa che potevano ancora fare era uccidere, o meglio distruggere quelle creature abominevoli già morte. Le porte erano così vicine. Combattendo le attraversarono al galoppo, come eroi di un'antica leggenda. Giunti all'interno, Baden tirò le redini del Rivetbull e si guardò intorno. La città brulicava di Non Morti. Era diventata una necropoli, una cittadella dei dannati; edifici un tempo splendidi e fieri erano ridotti ad anneriti monumenti funebri, le strade erano lorde di sangue ed ossa. Il giovane percepì il lezzo di decomposizione e la fame dei Non Morti anche attraverso la maschera. Accanto a lui, Otto urlò e si accasciò sul Rivetbull, la schiena squarciata dal proiettile di un Legionario. Baden individuò la creatura e l'abbatté con una scarica di proiettili. Il mostro andò in pezzi sotto la gragnola di colpi.

"Non..." tossì Otto, la cui voce era appena udibile al di sopra del rumore dei Legionari che si avvicinavano, "Non lasciare che mi... prendano..." furono le sue ultime parole.

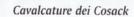
"Non lo farò, non temere." Promise Baden. Non avrebbe permesso che il suo cadavere o quello dell'amico fossero trasformati in altri abomini. Non gli avrebbero mai fatto ciò che avevano fatto a suo padre. Prese le redini del Rivetbull di Otto e avvicinò l'animale al suo, poi tolse la sicura alle mine antiuomo dell'amico e alle sue. Era ora di far saltare le porte dell'inferno.

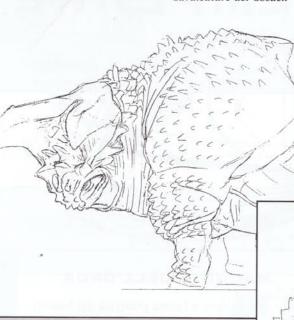
"Per lo Zar!" urlò, snudando la sciabola mentre i Legionari cercavano di afferrarlo.

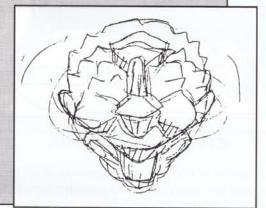
L'esplosione delle mine fu l'ultimo suono che udì. Un tuono squarciò il cielo, poi non sentì più nulla. Per sempre.



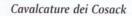












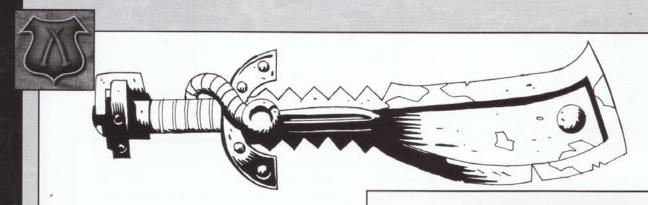


TEMPLARE



ARMERIA

ARMI BIANCHE

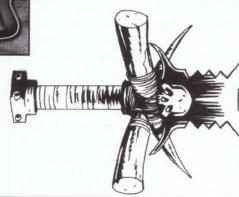


MACHETE DELL'ORDA

Questa grossa lama è l'arma preferita dei Soldati dell'Orda.

G GM MOD

DAN CP 14 5

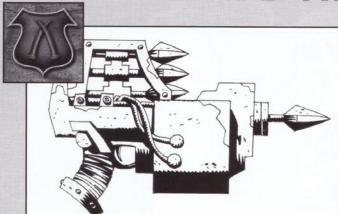


SPADA DELL'ORDA

Solo i guerrieri che abbiano acquisito una posizione elevata nell'esercito possono impugnare quest'arma letale.

G GM MOD DAN CP CC - - 16 8

ARMI D'ORDINANZA

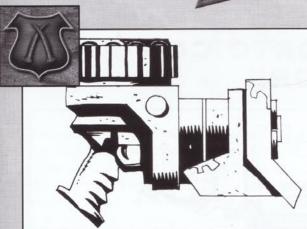


ARMI D'ORDINANZA MARKER

L'arma d'ordinanza standard della milizia Templare.

G GM MOD DAN CP 6 12 -1 11 2





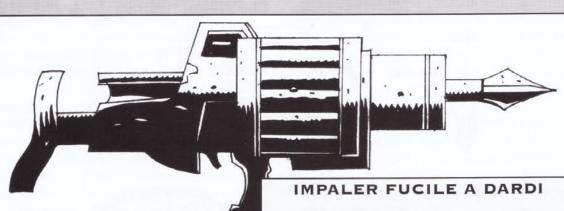
WITHERER TEMPLARE

Le sue raffiche letali rendono quest'arma adatta alle azioni più veloci.

GM MOD DAN CP G 10(x3) 15 -2

- Quest'arma può solo essere acquistata dai Gendarmi Bestal salvo che specificato diversamente.
- Questo fucile NON può effettuare Raffiche.

FUCILI D'ASSALTO

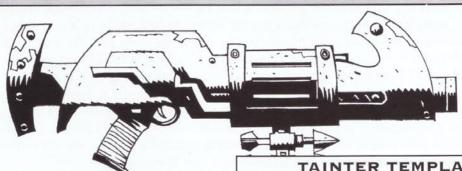


Un fucile a canne binate leggero e molto efficace, che, tuttavia, non è capace di fuoco a raffica.

DAN CP G GM MOD 15 32 -3 11(x2)16

- · Questo fucile NON può effettuare Raffiche.
- Anche i guerrieri che non abbiano una FO di 2 o più non hanno bisogno di Imbracciarlo.

ARMI A RAFFICA



TAINTER TEMPLARE

È un fucile a dardi molto raro, ma estremamente efficace.

CP G GM MOD DAN 15(x2) 30 -3 60

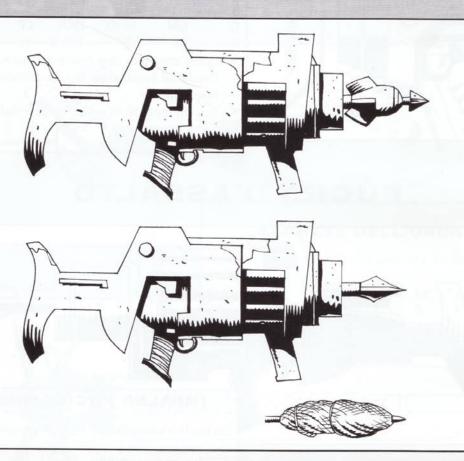
• Quest'arma di Supporto può effettuare affiche.





ARMI DI SUPPORTO CON INDICATORE





ARPIONE PESANTE TEMPLARE

Cavalleria e Cacciatori utilizzano l'Arpione con effetti devastanti.

G GM MOD DAN CP 40 60 -3 speciale 39

· Puoi acquistare tre tipi diversi di munizioni per l'Arpione.

ARPIONE – 5 PUNTI Consiste di un singolo arpione con DAN 15(x2), dunque non può effettuare Raffiche.

RETE – 5 PUNTI Usa l'Indicatore per Rete quando spari con queste munizioni. Posiziona l'Indicatore sopra le miniature prescelte e tira per vedere se colpisci. Se sì, la prossima volta che le miniature sono attivate possono solo tentare di liberarsi dalla rete. Per riuscirci devono riuscire a fare un tiro per Interrompere il combattimento contro la FO della rete (cioè 5). Possono tentare di liberarsi solo una volta per turno. Se il tentativo fallisce, la miniatura non può fare nient'altro e resta imprigionata; se invece riesce, posizionala al bordo dell'indicatore. Può eseguire tutte le sue azioni meno una (spesa per liberarsi). Se una miniatura imprigionata sotto la rete è ingaggiata in corpo a corpo, non può difendersi (non può parare). QUESTO TIPO DI MUNIZIONE PUÒ ESSERE USATO SOLO UNA VOLTA PER TURNO. Se è utilizzata contro un Modello Gigante, la rete basta per imprigionare solo quel Modello.

- Una miniatura può essere coperta da una sola rete.
- · Se manca il bersaglio, la rete devia.

ARPIONE ESPLOSIVO – 5 PUNTI Quest'arpione causa DAN 14 ed utilizza l'Indicatore per Esplosioni. Non ci sono modificatori negativi per l'esplosione, il danno è un 14 pieno.





"SANGUE"

Il colono Luterano non ebbe il tempo di dare l'allarme. Morì all'istante, tagliato in due dal dardo dell'Impaler Templare. Freddo e impassibile, il Gendarme Cavour scavalcò il cadavere. Alle sue spalle sentiva l'ansimare dei Profeti e il salmodiare dei Soldati dell'Orda. Si stavano preparando per la battaglia. Un Fustigatore, che stava alimentando accuratamente la loro bramosia di sangue, si assicurava che il canto rimanesse poco più di un sussurro. L'Orda non era molto numerosa, ma era più che sufficiente per la missione. Da qualche parte in quel maledetto insediamento Luterano c'erano tre dei loro, catturati mentre raccoglievano le decime in un villaggio vicino. La bocca di Cavour si contorse in un ringhio; suo fratello Louis era uno dei prigionieri. Louis aveva sempre pensato che le tribù inferiori potessero essere convertite e rieducate, diventando fedeli vassalli dell'Impero. Era troppo mite per i suoi gusti. Cavour sapeva la verità, la Dea l'aveva rivelata per mezzo dei suoi segni: le razze inferiori dovevano morire. Pochi eletti potevano morire come Mercenari, combattendo contro i propri fratelli accanto ai Templari, ma dovevano morire tutti comunque. Ci sarebbe stata la pace solo quando Terra Nostra avesse coperto il mondo intero. Il costante ronzio prodotto da un Profeta lo distolse dai suoi pensieri. Era ora di muoversi. Un centinaio di soldati, inclusi Gendarmi e Mercenari, aspettavano il suo segnale. Qualche Animale ululò famelico, l'odore di morte era intenso. I Mercenari avrebbero guidato la carica, per distrarre i Luterani fino all'arrivo della Cavalleria dalla collina. Sarebbe stato un attacco rapido e spietato. Doveva esserlo, se volevano salvare i loro compagni. Se voleva salvare suo fratello. Cavour fece un cenno con la mano e invocò silenziosamente la Dea. Un istante dopo il caos esplose nel piccolo avamposto Luterano. Alla vista dei Mercenari che si gettavano all'attacco, le sentinelle diedero l'allarme. I soldati si precipitarono ad armarsi, ma furono presto sopraffatti. Cavour fece un secondo segnale e la Cavalleria si gettò nella mischia, insieme ai Gendarmi. Già a quella distanza riusciva a fiutare suo fratello. Si trovava da qualche parte nell'avamposto e non era in buone condizioni. L'odore di morte e paura era ovunque e questo, insieme al salmodiare dei Fustigatori, accrebbe enormemente la sua rabbia. I Luterani non ebbero scampo. Una coppia di coloni stava tentando di allontanarsi dall'avamposto. Cavour imbracciò l'Impaler e premette il grilletto. I due patetici corpi furono straziati dai suoi dardi. Una lama guizzò alla sua sinistra, ma lui schivò il colpo e premette ancora il grilletto, scaraventando indietro il Luterano. Quando entrò nell'insediamento, le fiamme si erano già impadronite di alcuni edifici. Un Luterano morente si trascinava sul

terreno davanti a lui, trafitto da due Machete. Cavour cercò nella confusione, tentando d'individuare l'odore sempre più debole di suo fratello. Mentre si addentrava cautamente nell'avamposto, il suo Impaler abbatté molti altri Luterani. Era una lotta inpari, erano inferiori come numero e come preparazione bellica.

"Vendetta!" gridò Cavour, vedendo un compagno sventrato da una lama Luterana. Sparò con l'Impaler alla creatura, ma non ottenne molto; il Luterano sanguinava già da numerose ferite e lacrime di sangue gli solcavano le guance. "Un demone..." Cavour mormorò tra sé, "sei veramente un nemico della Dea per osare insozzare il suo sacro suolo con il tuo sangue empio."

Cavour sparò di nuovo, senza risultato. La mostruosità ormai era molto vicina, la spada sollevata per attaccare. Cavour snudò la potente Spada del Destino e, roteando su se stesso, sferrò un fendente al Luterano, tagliandolo in due. Nessuno poteva sopravvivere ad un colpo simile, neppure quell'abominio. Gorgogliando l'essere spirò.

Il fumo acre rendeva difficile individuare i prigionieri. Cavour sperava che fosse questa la causa per cui non percepiva più l'odore del fratello, in caso contrario... Poi vide le tre croci in fondo al villaggio ed urlò. Erano arrivati troppo tardi. Avanzò lentamente, dimentico della carneficina intorno a lui, mentre i suoi compagni radunavano i Luterani superstiti. Le croci erano rozzi strumenti di legno, ad ognuna delle quali era inchiodato a testa in giù un Templare. Al centro c'era suo fratello. Erano tutti morti. A giudicare dal sangue e dalle ferite sui corpi, la loro agonia era stata lenta ed atroce.

Altri Templari si misero accanto a Cavour, in attesa dei suoi ordini. Suo fratello non aveva mai fatto niente di male. Aveva sempre collaborato con le razze inferiori, rieducandole ed arrivando persino ad affermare che le loro anime potevano essere salvate.

"Hai visto dove ti ha portato la tua stupidità, Louis?" Sussurrò il Gendarme, osservando il cadavere di suo fratello attraverso il fumo.

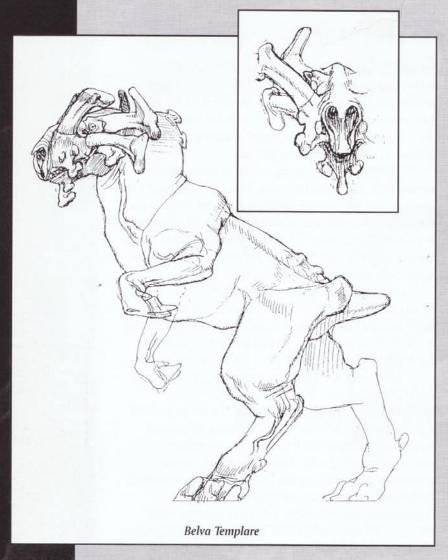
I Bestal aspettavano.

Cavour chiuse gli occhi e maledisse quelle patetiche creature che avevano tentato di sfuggire alla legge Templare.

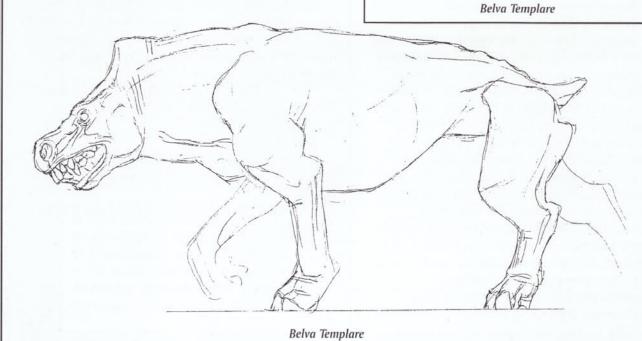
"Uccideteli." Ordinò. "Uccideteli tutti e radete al suolo il villaggio."











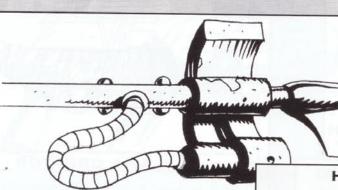
ARMERIA



CRESCENTIA

ARMERIA CRESCENTIA ARMI DA CORPO A CORPO





HOLY CARNAGER

Un'arma da corpo a corpo simile ad un'accetta, molto usata dalla Fanteria.

G GM MOD CC

DAN 15 5

CP

· Può effettuare Sciabolate.





Quest'enorme scimitarra d'acciaio che taglia carne ed ossa come fossero burro, è l'arma preferita della Fanteria Jihad e della Guardia del Khan.

G GM MOD DAN CP CC 2

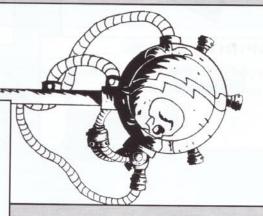


BORDONE DEL PROFETA

L'arma sacra dei Profeti, capace di sprigionare uno spaventoso getto di calore.

G GM MOD DAN CC 12 7

 È in grado di sprigionare una scarica di calore con DAN 15 e raggio 12 cm, se si spendono 2 azioni per caricarlo prima dell'uso. La scarica è innocua per le miniature alleate.







GUANTO CREMATOR

Questo pesante guanto d'acciaio ha dei piccoli lanciafiamme sulle nocche, che al contatto sprigionano onde termiche.

G	GM	MOD	DAN	CP	
CC	-	-	14	3	





LAMA CREATOR

Un pugnale cerimoniale dalle complicate incisioni, le cui curve letali lo rendono l'arma fidata dei Profeti.

G	GM	MOD	DAN	CF	
CC	-	-	10	1	

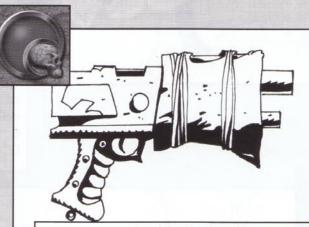
ARMI D'ORDINANZA



SPIRIT CASTOR

Questo fucile a pompa a canna binata ha effetti devastanti sul campo di battaglia.

	cerries ben	turipo en	Serece Bire	•
G	GM	MOD	DAN	CP
8	16	-3	13	6



VERACITOR

La maggioranza dei Crescentia utilizza questa pistola di grosso calibro come arma d'ordinanza.

G DM MOD DAN CP 6 12 -2 11(x2) 7

- Non può effettuare Raffiche.
- · Non deve essere imbracciato.



FUCILI D'ASSALTO



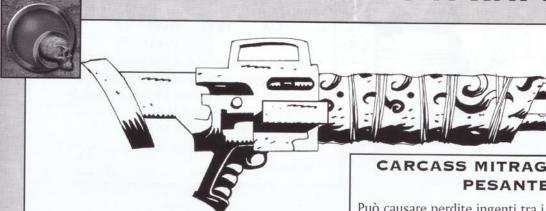


HOLY INFURIATOR

Il fucile d'assalto dei Soldati Brotherbound.

GM MOD DAN CP 18 36 -3 12 5

ARMI DI SUPPORTO A RAFFICA

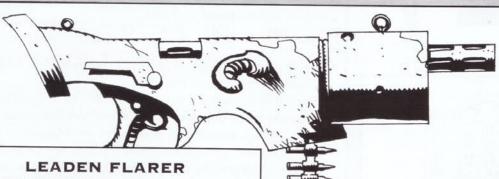


CARCASS MITRAGLIATRICE **PESANTE**

Può causare perdite ingenti tra i nemici.

GM MOD DAN CP 20 40 -3 11(x2) 15





MITRAGLIATRICE PESANTE

G GM MOD DAN CP 36 60 -3 11(x5) 37

· Non può effettuare Raffiche.



ARMI DI SUPPORTO CON INDICATORE



ALABASTER INFECTOR

Quest'arma è molto rara ed è affidata solo a truppe appositamente addestrate. È carica di minuscole perle di vetro contenenti un virus estremamente contagioso che penetra attraverso la pelle.

G GM MOD DAN CP L - - 15 20

- Usa l'Indicatore per Infezioni che trovi alla fine del libro.
- Tutti i modelli sotto l'indicatore sono automaticamente colpiti.

ARMI SPECIALI

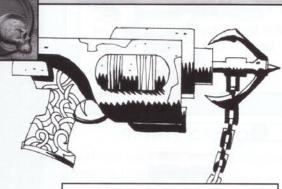


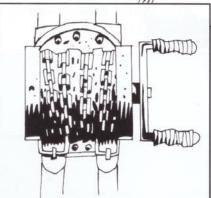
KIT ESPLOSIVO

I Martiri se ne servono per abbattere gli Animali nemici.

G GM MOD DAN CP - - 16(x4) 10

 Quando il Martire si è issato sull'Animale con lo Stratagem, può spendere un'azione per piazzare il Kit Esplosivo. La carica implode nella bestia, così che il Martire non viene colpito dall'onda d'urto. Se la bestia muore rimuovi il modello e piazza il Martire dove si trovava l' Animale.





STRATAGEM

Quest'arpione con argano è l'arma utilizzata dai Martiri contro gli Animali nemici. Consta di un cavo metallico estremamente resistente collegato ad un arpione uncinato.

G GM MOD DAN CP 24 - - 1

- Lo Stratagem funziona unicamente contro Modelli GRANDI o GIGANTI fatti di carne e sangue.
- Se l'arpione colpisce il bersaglio, si conficca nell'Animale. Il Martire a questo punto può decidere di riavvolgere l'intera lunghezza del cavo (24 cm), muovendosi in contatto con l'Animale o issarsi sull'Animale al costo di UN'azione. Lo Stratagem è saldamente legato al Martire, che non può mai perdere la presa. Se un Animale arpionato si muove, il Martire si muove conseguentementel, anche se non ha utilizzato l'argano per entrare in contatto con l'Animale; se invece si era issato sulla bestia resta appeso al cavo mentre questa si sposta.



"IL GIORNO DEI MARTIRI"

Le urla, il suolo che tremava sotto gli zoccoli degli enormi Mammut Eclissi, l'odore di sangue, paura e morte. Lal Roshan del villaggio Crescentia della Luna Calante si spostò istintivamente, evitando il proiettile del soldato Rasputin. Un attimo dopo un leale soldato Brotherbound trafisse l'infedele con l'enorme Eclipsian Piercer. Le nuvole cupe tuonarono minacciosamente. Lal Roshan non aveva bisogno di ricorrere alle sue abilità Profetiche per intuire ciò che sarebbe successo di lì a poco. La Folgore Saettante stava arrivando. Questa avrebbe potuto salvare il suo clan... se non li uccideva tutti.

"Per la grazia del Primo Profeta, io imploro le sacre potenze di darmi la forza. Io, Lal Roshan..." Il Profeta passò ad una lingua arcaica e dimenticata per evocare il potere. Tra le rovine della città

remota in cui aveva condotto i suoi fratelli avevano trovato solo morte e violenza. Le cose non sarebbero dovute andare così. Quello era uno dei loro giorni più sacri, il Giorno dei Martiri e avrebbe dovuto essere un giorno di pace e raccoglimento, non di tumulto e massacro. Gli Infedeli avevano attaccato all'alba da nord, cogliendo di sorpresa la gente della Luna Calante. Gli ci era voluto poco, tuttavia, per indossare l'armatura e gettarsi nella mischia con le loro cavalcature.

Il sole ormai bruciava alto sopra le loro teste, l'aria era rovente e quasi irrespirabile. La Cavalleria Rasputin si stava lentamente ritirando, preparandosi per una seconda carica. Era stato arduo respingerli ed i corpi senza vita di molti Rasputin e Crescentia mostravano che entrambe le parti avevano subito gravi perdite.

Lal terminò la preghiera e sentì il potere scorrergli nel corpo. Adesso era diventato un'arma vera e propria, un'arma del Profeta. I suoi occhi neri come l'ebano studiarono il campo di battaglia, per vedere dove poteva essere d'aiuto con il suo potere.

Alla sua sinistra la Guardia del Khan stava mantenendo la posizione con onore. La Luna Calante era fortunata ad avere con sé soldati tanto capaci; come



testimoniavano i cadaveri dei Rasputin ai loro piedi, i guerrieri della Guardia del Khan erano i migliori del creato.

Tutti si stavano facendo onore, ma un dubbio assillava il Profeta, i presagi erano cattivi: sangue nel Giorno dei Martiri. Non succedeva da due generazioni. Forse sogni e visioni erano stati mendaci e la Luna Calante non avrebbe dovuto recarsi in quel luogo. O forse, ancor peggio, l'antico nemico del suo popolo, stava cercando di sterminarli prima che potessero prepararsi per la Battaglia Finale.

Sì, decise cupo, i presagi erano pessimi. Doveva fare qualcosa. Corpo e mente gemettero all'unisono mentre il Profeta trasmetteva il proprio potere alle truppe, rinnovandone il vigore. Ora non sarebbero più fuggiti, avrebbero tenuto la posizione e combattuto, noncuranti degli orrori che il nemico gli avrebbe lanciato contro, anche se forse questo avrebbe significato morire. Indebolito, Lal Roshan cadde in ginocchio, appoggiandosi al Bordone dei Profeti. Gli si annebbiò la vista: i Profeti stavano tentando di comunicare con lui. Quello era il motivo per cui l'avevano mandato in quelle rovine. Completamente frastornato non s'avvide dei due





imponenti guerrieri Jihad al suo fianco. Le loro armi tuonarono fermando la Cavalleria che tentava di eliminare il loro leader.

"Amico mio, sei ferito?" gli domandò il Sergente Borak, aiutandolo a rialzarsi.

"No, tutto bene." Rispose il Profeta, benché la voce tremante rivelasse le sue condizioni.

Era solo vagamente conscio della battaglia che infuriava intorno a lui. Ora vedeva la città com'era stata un tempo, i cieli attraversati da potenti veicoli, le strade affollate di gente indaffarata. La sua visione si focalizzò su un edificio, sulla cui entrata principale erano incise delle parole in una lingua bizzarra e sconosciuta.

"Ciò che cerchi è là." Sussurrò una voce.

Lal Roshan trasali. Era la voce di suo padre! Nonostante fosse caduto in battaglia dieci anni orsono ora era accanto a lui, ie gli indicava l'edificio con un sorriso sereno e compassionevole.

"Devi affrettarti. Non hai più molto tempo." Furono le parole di suo padre, che svanì prima che potesse fargli anche una sola domanda tra le mille che gli affollavano la mente. Un'esplosione lo riportò bruscamente alla realtà.

"Lal, amico mio, sei sicuro che vada tutto bene?"

"Là." Disse il Profeta, indicando con il bastone le rovine di un vecchio palazzo. Il tempo e la Grande Morte avevano distrutto un muro e gran parte del tetto, ma Lal sapeva che quello era il fabbricato della visione.

"Ciò che cerchiamo è là." Non fece in tempo a finire la frase. Il Sergente stava già indicando il palazzo ad un gruppo di Guardie del Khan. I guerrieri si unirono al Profeta e insieme si diressero verso l'edificio. Quando arrivarono vicino alla porta, Lal si voltò di scatto e puntò il Bordone, caricandolo di energia, mentre tre Rasputin a cavallo di enormi Rivetbull si lanciavano al galoppo contro di loro. Percepì il loro odio, quando furono investiti dall'onda di calore scaturita dal Bordone. I tre caddero a terra e si contorsero tra spasmi atroci, mentre la pelle gli ribolliva e si copriva di piaghe.

Quando entrarono nell'edificio, seppe che le sue visioni avevano detto il vero: sui tavoli coperti di polvere erano sparse numerose mappe, che rivelavano l'ubicazione di fonti di energia e cibo. I soldati cominciarono a raccogliere quei tesori inestimabili. D'un tratto, un Cosack irruppe nella stanza, ma il Veracitor del Sergente Borak lo abbatté all'istante.

"Fuori" ordinò Lal. La Guardia si occupò del fuoco di copertura mentre si allontanavano dal palazzo. A metà della gradinata, il gruppetto rimase annichilito: un'intera squadra di Rasputin li stava caricando. Erano troppi per riuscire ad ucciderli tutti. Lal guardò il suo vecchio amico Borak.

"Il Giorno dei Martiri", mormorò, "un buon giorno per riunirsi ai Profeti..."

Il Sergente annuì silenzioso e controllò le armi per l'ultima volta. Una delle Guardie stramazzò al suolo, il cranio spappolato da una raffica di mitragliatrice.

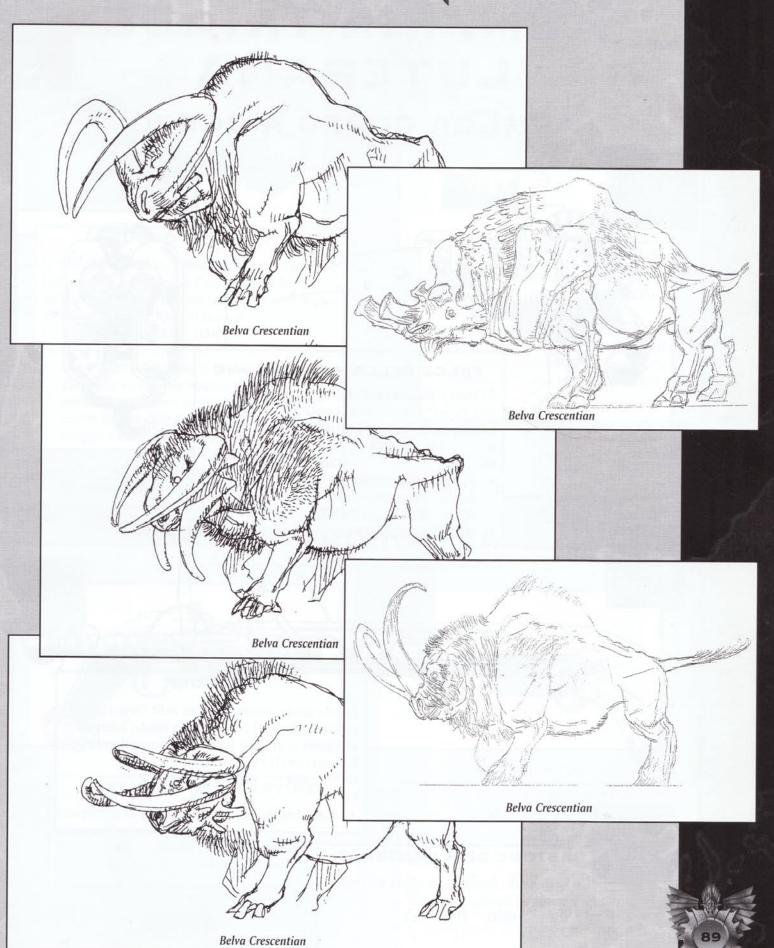
Lal era pronto a morire, quando il tuono squassò il cielo sopra di loro.

"Che il Profeta vegli su di noi." Mormorò, benedicendo i suoi compagni e bloccando con il Bordone una lama avversaria. Erano i loro ultimi attimi di vita. All'improvviso, un fulmine squarciò il cielo. Il Sergente cadde all'indietro, con il petto crivellato dai proiettili nemici. Qualcosa lo colpì al braccio destro e il Profeta vide il proprio sangue scorrere copioso . Non sentiva dolore. Si voltò a guardare i Rasputin nel momento stesso in cui la Folgore Saettante si abbatté su di loro. Una delle Guardie svanì in un lampo di luce... insieme ad un soldato nemico. L'aria si riempì dell'odore acre del sangue e della carne bruciata. Altri fulmini colpirono le rovîne, causando esplosioni spaventose. I Rasputin si ritiravano ora, preferendo interrompere lo scontro. Lal raccolse velocemente alcune mappe dalle mani del Sergente, ormai inanimate. Il suolo vibrò e il Profeta alzò gli occhi udendo un improvviso fragore, ma sorrise quando vide il gigantesco Mammut Eclissi, calpestare i guerrieri Rasputin in fuga.

Mormorando un'altra preghiera, fece segno ai suoi di ritirarsi. La battaglia era terminata. Avevano le mappe. Ora le avrebbero studiate per vedere dove si sarebbe diretta la Luna Calante. Mentre un Veterano lo aiutava ad issarsi sul dorso del Mammut, Lal guardò la carneficina tra le rovine. Molti valorosi erano morti. Più tardi avrebbero pianto i loro fratelli caduti. Avrebbero eretto delle pire funerarie così che i loro spiriti potessero ricongiungersi ai Profeti. Erano morti per aiutare i propri fratelli, non c'era morte più nobile. Era il Giorno dei Martiri e il cielo piangeva sangue Crescentia, il sangue degli eroi, il sangue dei Martiri.



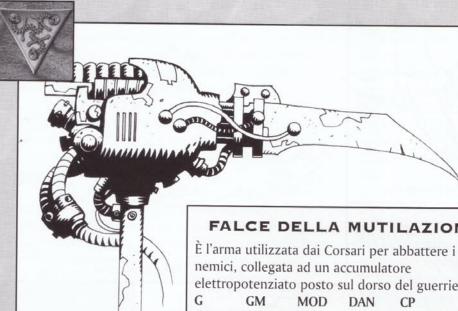






ARMERIA TRIADE LUTERANA

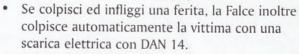
ARMI DA CORPO A CORPO





nemici, collegata ad un accumulatore elettropotenziato posto sul dorso del guerriero.

CP CC 12(x2) 10



Può effettuare Sciabolate







HELMORE

Questa spada, lontana parente della Claymore, contraddistingue i membri della Triade, infatti, è assegnata al giovane Luterano il giorno dopo che ha sostenuto la Purificazione.

G GM MOD DAN CP CC 13 3

· Può effettuare Sciabolate.

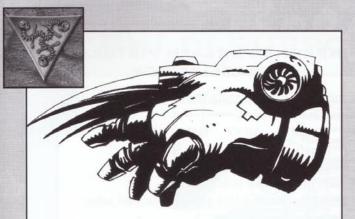
BASTONE DEGLI ANTENATI

È il bastone dei Patriarchi, simbolo del loro potere e status all'interno delle tribù.

G GM MOD DAN CP CC 11 2





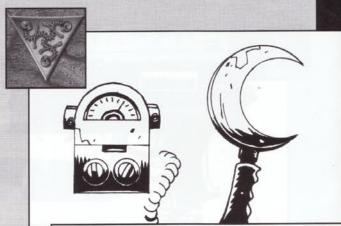


PUGNO DI GIUDA

Questo letale guanto di metallo munito di tre lame, ideale per sventrare l'avversario, è fatto di acciaio brunito. Può tagliare gran parte delle leghe metalliche come se fossero burro.

G GM MOD DAN CP CC - - 12 5

 Se il Pugno infligge una ferita, la vittima deve effettuare un tiro per Interrompere il combattimento (non costa azioni), per non essere trafitta dalle lame. Se fallisce, il Pugno le infligge automaticamente un'altra ferita ogni azione di attacco, finché la vittima resta trafitta. Quest'ultima può tentare di Interrompere il combattimento una volta per



FALCETTO DEL DOLORE

Il falcetto elettropotenziato usato dai Sergenti.

G GM MOD DAN CP CC - 12 6

 Se infligge una ferita, usando un'azione Usare Poteri Speciali, subito dopo, può trasmettere automaticamente alla vittima una scarica elettrica che causa un'ulteriore ferita.

ARMI D'ORDINANZA



ARTIGLIO DEL MARTIRE

Una pistola di grosso calibro molto efficace, la più usata nell'esercito.

G	GM	MOD	DAN	CP
4	12	-1	12	1





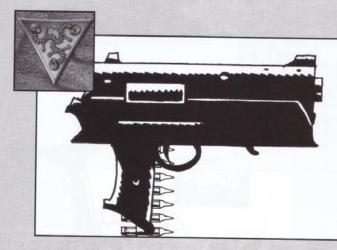
FUCILI A POMPA GEMINILASHER

Questo fucile a canne mozze è l'arma più usata dall'esercito.

G GM MOD DAN CP FP - - 10 5

- · Usa l'Indicatore per Fucili a Pompa.
- · Considerato un'Arma d'ordinanza.





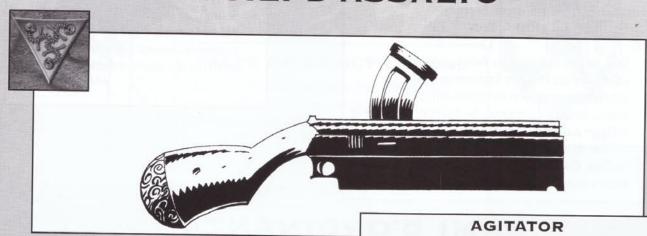
INFERNAL BREATH PISTOLA MITRAGLIATRICE

La mitragliatrice utilizzata dai Fucilieri, che ne hanno una per mano.

G GM MOD DAN CP 8 16 -3 11(x3) 15

- · Quest'arma non può effettuare Raffiche.
- · Non deve essere imbracciata.
- Può essere acquistata solo dai Fucilieri salvo indicato diversamente.

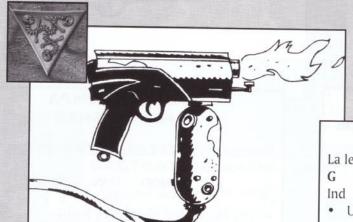
FUCILI D'ASSALTO



Il fucile dei Discepoli Luterani, robusto ed affidabile.

G GM MOD DAN CP 18 36 -4 12 5

ARMI DI SUPPORTO CON INDICATORE



APOCALYPTIC GUSHER

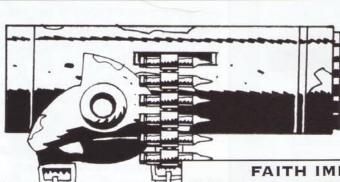
La letale pistola lanciafiamme dei Cavalieri.

G GM MOD DAN CP

• Usa l'Indicatore per Lanciafiamme Piccoli che trovi alla fine del libro.



ARMI DI SUPPORTO A RAFFICA

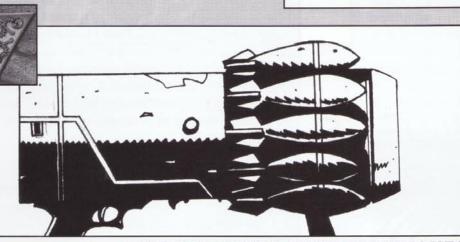


FAITH IMPLICITOR MITRAGLIATRICE PESANTE

Questa mitragliatrice pesante è assicurata al dorso delle cavalcature dei Cavalieri Corazzati. Le due canne binate collegate sono azionate sui fianchi dell'animale e alimentate da una cartucciera a nastro posta sulla schiena del cavallo.

G GM MOD DAN CP 40 80 -4 15(x3) 43

 Se un Cavaliere usa una Faith Implicator, nella stessa azione può eseguire un attacco secondario con un'arma d'ordinanza o da corpo a corpo a una mano.



MORTAIO AUTOMATICO GREYMOURN

	G	GM	MOD	DAN	CP	
Proiettili Esplosivi	30min.	60	-3	15(x2)	34	(Usa l'Indicatore per Esplosioni senza modifiche negative)
Lunga Gittata	70	120	-4	13		(Usa l'Indicatore per Esplosioni senza modifiche negative)
Breve Gittata	20	34	-2	14		(Usa l'Indicatore per Granate senza modifiche negative)

Il Mortaio può utilizzare tre tipi di munizioni, il cui costo è incluso in quello dell'arma. Decidi
quale stai usando prima di tirare per colpire. Puoi cambiare munizioni ogni volta che spari. Sono
considerati armi di Supporto. Una volta Installato viene considerato imbracciato. Costa 1 Azione
Installare il Mortaio.



GRANATE



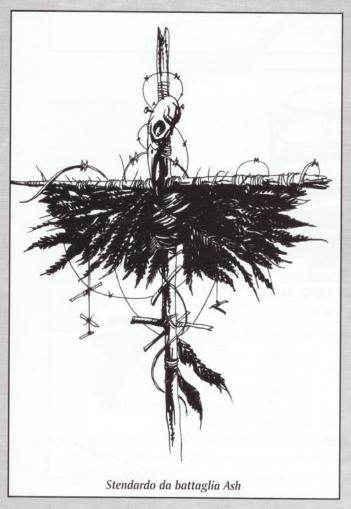
IRA DEI

COSTO 10

L'Ira Dei è una granata ad onda d'urto. Implode al momento dell'impatto emettendo una potente onda d'urto che colpisce le miniature che si trovano entro un raggio di 10 cm. Tira 1d20 e consulta la tabella che segue per ogni soldato colpito dall'Ira Dei.

- 1-10 La miniatura è spinta indietro dall'onda. Spostala al limite del raggio dell'onda d'urto, in ogni modo, non le succede nient'altro.
- 11-16 La miniatura è stordita e non può eseguire nessun'azione il prossimo turno. Spostala al limite del raggio dell'onda d'urto.
- 17-20 Il soldato ha un'emorragia e perde sangue da orecchie e bocca. Subisce immediatamente una ferita per il dissanguamento e continua a subire una ferita ogni turno, finché muore o gli sono prestati i primi soccorsi.

"STIRPE DI CENERE"



L'insediamento era stato completamente raso al suolo. Quei selvaggi pagani avevano distrutto perfino la Chiesa. Inginocchiatosi, Gabriel toccò le ceneri dei suoi congiunti e chiuse gli occhi. Poteva sentire le loro anime, che urlavano vendetta. Guardò Myrade, rimasta a cavallo, il suo viso impassibile avrebbe potuto essere di pietra. Aveva lasciato la propria Stirpe per unirsi a Gabriel ed alla Stirpe di Wrought. Suo fratello Ezechiel si era trasferito in quest'insediamento al confine con il territorio Templare. Non l'avevano più visto. Sicuramente la sua morte non era stata dolce, la crudeltà dei pagani era fin troppo nota.

"Abbiamo compagnia." Udì nella mente il sussurro di Myrade.

Benedetti col silenzio dalla Purificazione, i membri della Triade Luterana comunicavano telepaticamente e con i segni. Gabriel si segnò la fronte con la cenere e si alzò in piedi. Udi i suoi uomini che si preparavano per lo scontro; lo scontro era imminente.

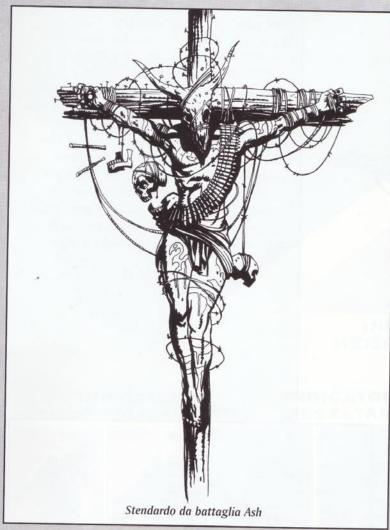
Mormorò una preghiera silenziosa. I loro compagni non erano ancora arrivati: qualcosa doveva essere andato storto.

"È ora." Comunicò ai suoi.

Salendo a cavallo, Gabriel Ash osservò i resti carbonizzati. La strada che portava al villaggio era disseminata di croci, su ognuna c'era un Martire, un guerriero Luterano morto valorosamente in battaglia. Alcuni ormai erano completamente scheletriti, ma i loro



WARZONE



nomi erano ancora rispettati e ripetuti durante i Giorni dei Morti.

"Questa è l'ultima battaglia per me." Gli sussurrò cupa Myrade. Nessun altro la sentì, quel pensiero era solo per lui.

"Ho sognato di questa battaglia da quando ho percepito la morte di Ezechiel... ma sappi che ci rincontreremo in Paradiso e che io ti proteggerò sempre dall'oscurità."

Una lacrima di sangue solcò la guancia di Ash, mentre faceva arretrare il cavallo ed estraeva la Helmore.

Fece un cenno di assenso verso Myrade e i suoi occhi le sorrisero tristi. Era un Patriarca, una delle pochissime donne ad aver ricevuto la benedizione di usare il potere dei Rituali per vedere e sentire ciò che agli altri era precluso. Se aveva previsto la propria morte, sarebbe certamente morta e Gabriel non avrebbe potuto fare nulla per evitarlo. Una parte di lui sperò di poter morire con Myrade, dopo aver sconfitto quei barbari pagani e vendicato l'assassinio dei loro simili.

Quando udì gli spari, si riscosse dai suoi pensieri. Era tempo di uccidere. L'esercito Templare era molto più grande di quello che aveva distrutto l'insediamento qualche settimana prima. Erano guerrieri freschi ed aggressivi, mentre i suoi uomini avevano cavalcato a lungo per raggiungere l'avamposto. Eppure, la sete di vendetta li spingeva a continuare. Spronando il suo cavallo si gettò nella mischia. Spaccò con la Helmore il cranio di un pagano, aprendo fino al petto quell'empia caricatura di uomo. Due delle loro bestiacce, ringhiando, si gettarono sul suo cavallo.

"Buono Joseph", pensò, controllando l'animale con le ginocchia mentre abbatteva le bestie con due colpi di Faith. I proiettili fecero a pezzi gli animali, lasciando il loro addestratore momentaneamente sbigottito. Senza fermarsi, Ash fece saettare la Helmore, mozzandogli la testa.

La battaglia era feroce, i Luterani si muovevano per il campo come schiere di silenziosi angeli vendicatori che portavano la morte a coloro che osavano ostacolarli. Myrade stava combattendo con un barbaro dall'aspetto possente che doveva essere il capo. Lo scontro era alla pari, quando una delle bestie dei Templari atterrò il cavallo della donna, facendola crollare a terra. Prima che potesse muoversi, un Mercenario, uno dei rifiuti del genere umano al servizio dei pagani, la uccise con un colpo di spada.

Per la prima volta nella sua vita, Ash desiderò di poter gridare. La sua agonia raggiunse i Luterani sul campo di battaglia, assessendone la

tutti i Luterani sul campo di battaglia, accrescendone la furia.

Gabriel spronò il cavallo e si gettò tra i Mercenari, macellandoli. La Helmore era quasi sprecata per quei cani. Individuò l'assassino di Myrade, e galoppò verso di lui. I Mercenario lo guardò con occhi malvagi aspettando la carica; Ash non perse tempo. Non valeva la pena sfidare il bastardo in corpo a corpo. Lui era solo feccia. Sprezzante fece fuoco con l'Implicator e lo spazzò via.

Il Templare contro il quale si era battuta Myrade era ancora li vicino e stava estraendo la spada dal corpo di un Luterano appena ucciso.

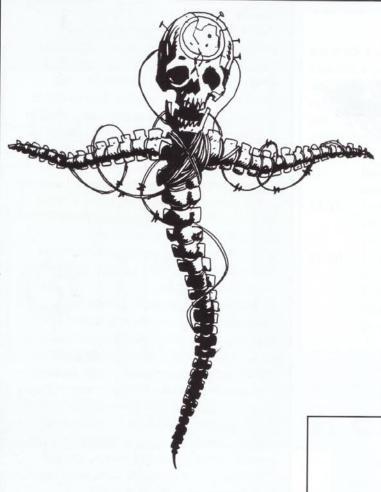
Consumato dall'ira, Ash sollevò la Helmore e spronò il cavallo. Il Templare parò il fendente mortale.

"Muori", disse il Templare con quel ringhio animalesco che chiamavano voce, "non sei degno di batterti con me."

Nella mischia, un Templare approfittò della sua distrazione, colpendolo alla spalla sinistra. Ash sentì una fitta atroce e vide il proprio sangue scorrere lungo il braccio, ormai inutilizzabile.

Il suo cavallo si contorse sotto di lui mentre una delle fiere dei Templari gli sbranava le zampe posteriori. Riusci a saltare giù nell'attimo esatto in cui il cavallo crollava al





battaglia. Da qualche parte suonarono dei tamburi ed i Templari cominciarono a ritirarsi. I feriti si dibattevano e urlavano nell'agonia. I Luterani moribondi si inginocchiavano e chinavano il capo in un'ultima preghiera. Nella polvere rossastra della battaglia, Ash scorse i Cavalieri Corazzati che avanzavano, un intero squadrone di Luterani stava arrivando in loro aiuto. ITemplari stavano abbandonando il campo di battaglia. Avevano vinto. I Luterani avevano vendicato la morte dei loro fratelli. Impietrito dal dolore, Ash guardò il corpo della donna che amava. Avevano vinto, ma quella vittoria aveva il sapore amaro della morte.

Stendardo da battaglia Kain

suolo; la lama del Templare lo mancò di un soffio. L'impatto col terreno lo stordì, a causa del dolore lancinante al braccio ferito; lasciò cadere la Helmore. Mentre tentava di riprendersi, vide i due Templari scendere dalle loro mostruose cavalcature e sollevare le spade per dargli il colpo di grazia.

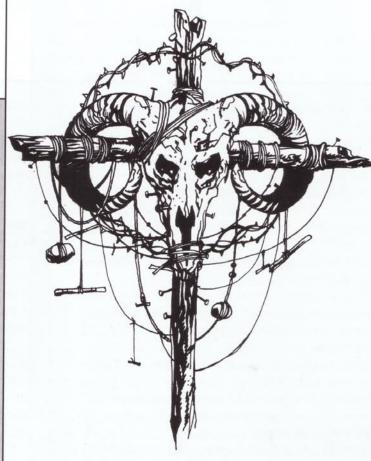
Ash cercò a tentoni la pistola, ma la fondina era vuota. Era la fine.

D'un tratto qualcosa cambiò negli occhi del Templare più vecchio. L'odio e la sete di sangue si mutarono in qualcosa di familiare.

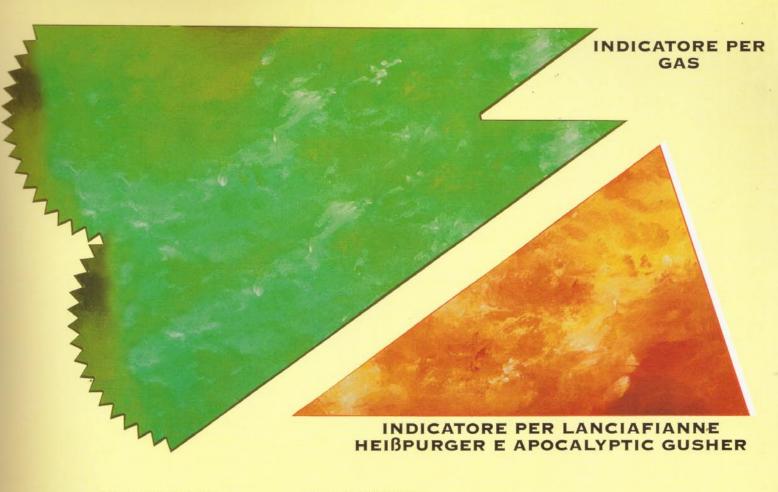
Mentre il secondo Templare stava per calare la spada su di lui, la lama del Capo lo trafisse Estraendo la spada, il templare si voltò verso Ash e gli sorrise. Perfino su quel volto spaventoso, Gabriel riconobbe l'espressione triste di Myrade.

"Ti proteggerò sempre dall'oscurità." Gli sussurrò la sua voce, lontana.

Il corpo dell'uomo posseduto cadde a terra, Ash non sapeva se fosse svenuto o morto. Si rialzò in piedi, riprese la Helmore e guardò il campo di



Stendardo da battaglia Wrought

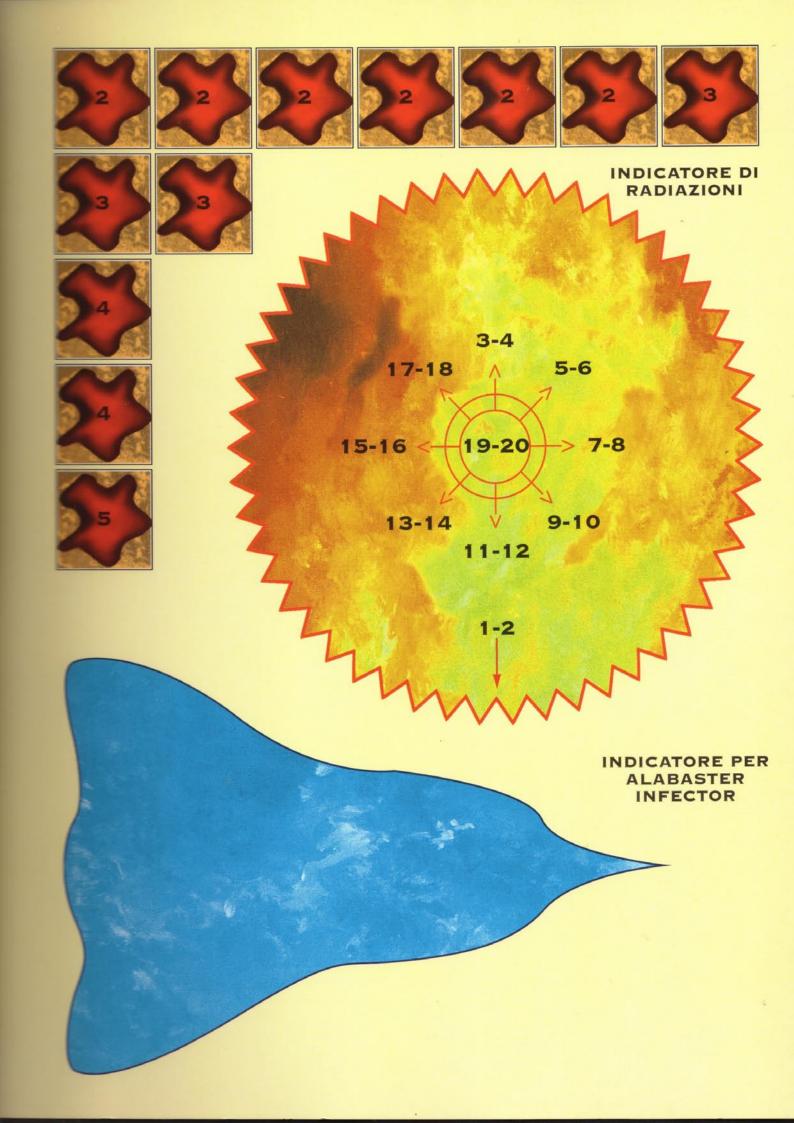


INDICATORE TEMPLARI INFURIATI

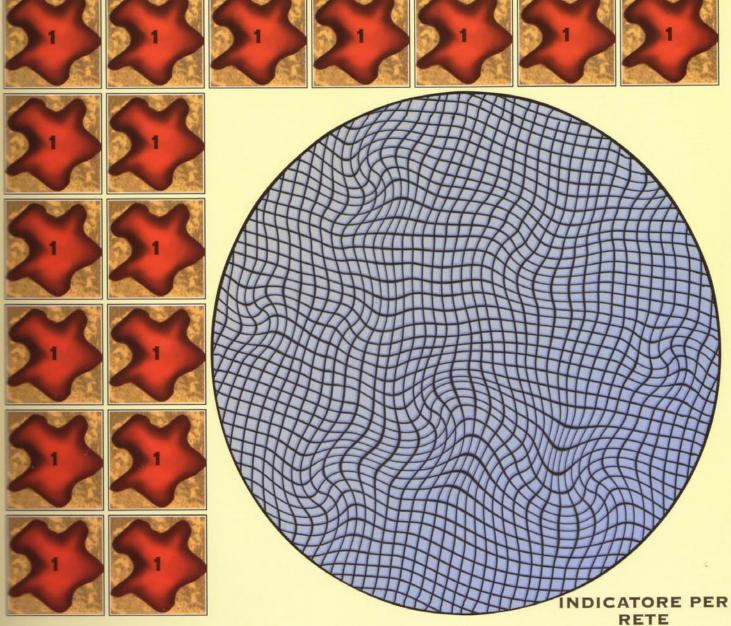
INDICATORE ASSALTARE

INDICATORE ATTACO SUICIDA









DARK EDEN

Trascina i tuoi avversari sulla Terra!

Questo libro di 100 pagine è il primo della serie MONDI IN GUERRA (WORLDS AT WAR).

Con Dark Eden combatterai sulla superfice devastata del pianeta Terra, per la supremazia assoluta. Questa espansione del gioco Warzone comprende:

- Una descrizione dettagliata delle quattro principali tribù.
- Regole entusiasmanti per trasferire i tuoi eserciti Corporativi sul pianeta delle speranze perdute.
- Un rapporto completo delle attività dell'Oscura Legione su Dark Eden.
- Nuove Unità dai poteri ineguagliabili.
- Nuovi Eserciti che comprendono Animali, Profeti, Patriarchi e molto altro ancora.

Attenzione! Questo non è un gioco completo. Per utilizzare questo modulo devi possedere il gioco Warzone.



#9407 (CE) ITALIANA E



Copyright © 1997 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES is a Registered Trademark.

WARZONE, WORLDS AT WAR, DARK EDEN and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB.

