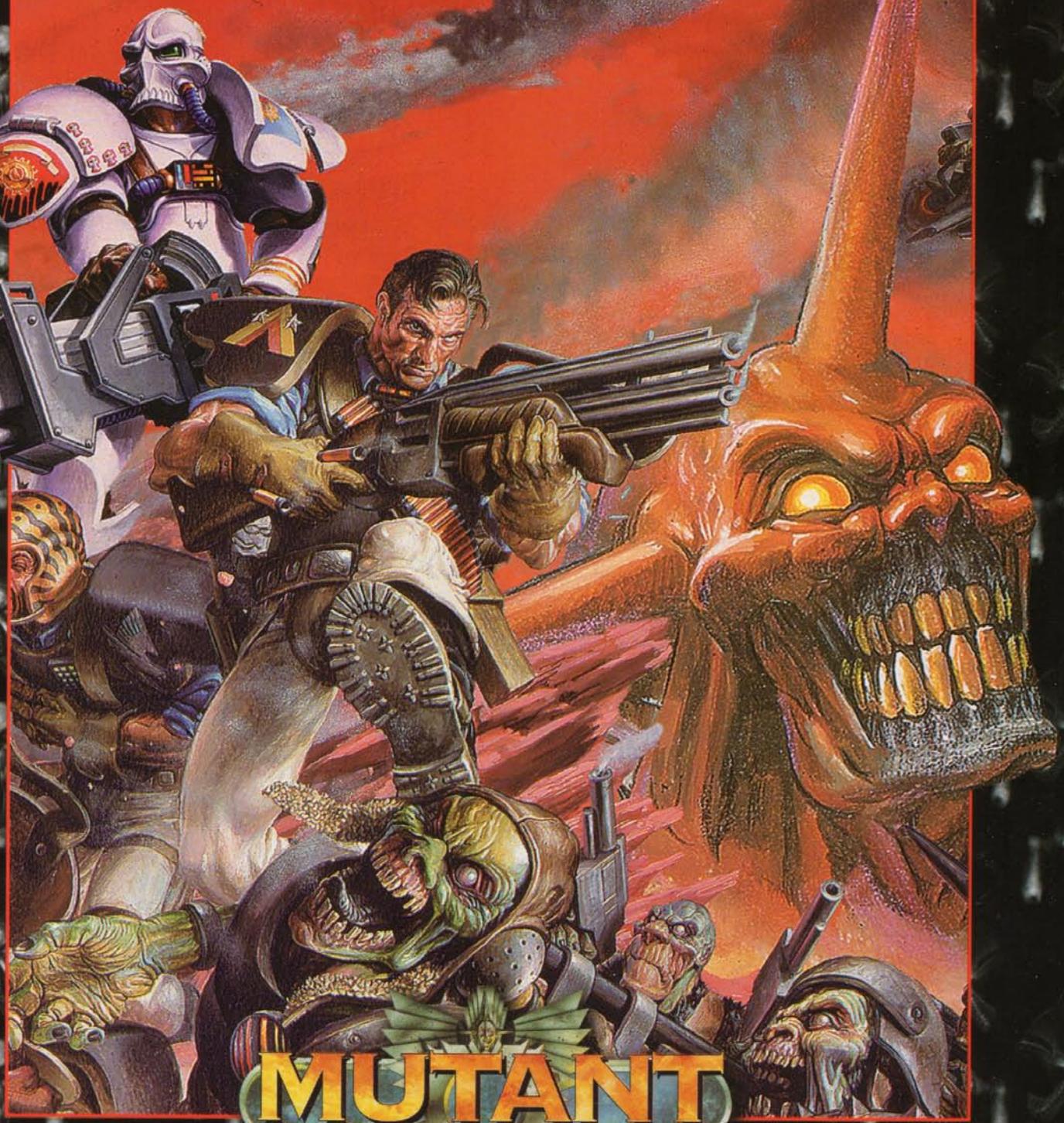




COMPENDIO
VOLUME N°1

WARZONE™

I MASTINI DELLA GUERRA



MUTANT CHRONICLES

 **HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

Heartbreaker™

WARZONE™

TM

COMPENDIO VOLUME N° 1 I MASTINI DELLA GUERRA

PROGETTO: CHRIS BLEDSOE, DAVE JONES

CONTRIBUTI ADDIZIONALI: CHRISSY CASEY, JOSEPH GOODMAN, BILL KING, MICHAEL MÖRSARE, SAMI SINERVÄ, HENRIK STRANDBERG, JEREMY WEBB

EDITING: THOMAS J. TALAMINI, SAMI SINERVÄ, HENRIK STRANDBERG, MICHAEL MÖRSARE, JOSEPH GOODMAN

PROGETTO GRAFICO: MARCUS THORELL, ANDREAS RONDAHL, HENRIK STRANDBERG, JONNI S. TEITTINEN

ILLUSTRAZIONI: PAOLO PARENTE, ALEX HORLEY, PAUL BONNER

COPERTINA: PAUL BONNER

PROGETTO COPERTINA: MARCUS THORELL

ART DIRECTION: NILS GULLIKSSON

COORDINAMENTO: HENRIK STRANDBERG

PROJECT MANAGER: MICHAEL MÖRSARE

CONTRIBUTI ADDIZIONALI: MATT FORBECK, BOB WATTS, FREDRIK MALMBERG, STEFAN LJUNGQVIST, JONAS MASES, PATRIC BACKLUND, CEES KWADIJK

TESTATO DA: LES ROBERTSON, SHAY ANDERSON, ROBERT HAMMOND, ARVID BLOMBERG, TIM MCGRAW BEI «FLIGHT OF THE PHOENIX», BRIAN FAY & MANNSCHAFT, JON "GREY"

SCULTORI: TIM PROW, MARK COPPLESTONE, MARK KAY, PHIL LEWIS, KEV ADAMS

MINIATURE DIPINTE DA: JACKIE PROW, JOAKIM RANNIKKO, TIM PROW, JONNI TEITTINEN, ANDRES ROCA BADO

PER MAGGIORI INFORMAZIONI CONTATTARE:

HEARTBREAKER
P.O. BOX 544
SECANE, PA 19018
U.S.A.

OR

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

OR

warzone@target.se

MORE INFORMATION ALSO AVAILABLE AT THIS WWW SITE:

www.target.se

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

Direttore Generale: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Rodolfo Gatti

Direttore Marketing: Matteo Corricelli

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimo Torriani

Editing e adattamento: Alberto Capietti

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

La Hobby & Work Italiana Editrice S.r.l. è

iscritta al Registro Nazionale della Stampa

al n° 2880 in data 14/07/1990.

**HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

HEARTBREAKER™



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

Copyright © 1997 Target Games AB. Tutti i diritti riservati. Mutant Chronicles, Warzone, I mastini della guerra e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks della Target Games AB. Mutant Chronicles is a Registered Trademark in the U.S.A. Italian translation copyright Hobby & Work s.r.l. Stampa gennaio 1997 by A-Z, U.S.A.

BENVENUTO.....3

NUOVE REGOLE UFFICIALI .4

Misurazioni.....4

Un problema su cui discutere!!! .4

Dimensioni della miniatura.....4

Paura.....5

Usare una azione Attendere.....5

Massimo valore dell'armatura....6

Fortuna + unità medica da combattimento.....6

Lanciafiamme6

Granate.....6

Sparare con il fucile a pompa nel corpo a corpo.....7

Colpire l'avversario.....7

Armi d'ordinanza e armi da corpo a corpo.....8

Lanciarazzi.....8

Attacchi indiretti8

Sciabolate9

Panico e Rotta9

Avvistare i cecchini.....9

Attacchi in corpo a corpo9

Intelligenza Artificiale12

L'Oscura Tecnologia.....13

REGOLE OPZIONALI14

Copertura extra.....14

Regole per il riparo totale e parziale.....14

Regole per la giungla15

PERSONALITÀ16

Agent Nick Michaels.....17

Mitch Hunter.....18

Big Bob Watts.....19

Valerie Duval20

Wolfe21

Tatsu22

Yojimbo23

Edward S. Murdoch.....24

Sean Gallagher25

Vince Diamond.....26

Cyril Dent27

Crenshaw, il Mortificator.....28

Dominic, il Cardinale di Luna...30

Billy.....32

Alakhai il Furbo33

Valpurgius, Arcimago di Alakhai 34

NUOVI REPARTI.....36

ALLEANZA36

Medici corporativi.....36

Medici militari.....36

BAUHAUS.....37

Dragoni.....37

MISHIMA.....38

Warhead38

Warhead Kamikaze.....38

IMPERIALI.....39

Golden Lions39

CYBERTRONIC40

Machinator.....40

Chemiman40

Cacciatori Potenziati.....41

Squadre di Corazzieri (Attila)...42

Dr. Diana.....43

L'OSCURA LEGIONE.....44

Maculator Mercuriano.....44

Orrore di Demnogonis.....46

NUOVE REGOLE PER LE TRUPPE GIÀ ESISTENTI.....47

Droide Eradicator.....47

Nefarita di Demnogonis.....50

Ezoghoul51

ARMERIE.....53

ARMERIA DI DEMNOGONIS.....53

Plaguebringer

ARMERIA MISHIMA.....53

Deatshrieker Screechgun

Kenjutsu

ARMERIA DELLA FRATELLANZA....54

Pistola Avalanche

Spada Deathdealer

ARMERIA CAPITOL.....54

Spada dell'onore

Fucile a pompa M516D

Nimrod Mk. I HMG

ARMERIA BAUHAUS.....56

Fucile di precisione PSG-99

Tonfa Elettrocarichi

Plasma Handcannon

Draagoon Kampfkanone

ARMERIA IMPERIALE.....58

Invader potenziato

ARMERIA CYBERTRONIC.....58

Pistola P1000

Spada Elettropotenziata CSA404

SSW4100 HMG

INDICATORI.....61

RACCONTI

Nato per viaggiare.....7

Soliti affari.....16

Una dura lezione.....29

L'ira del Nefarita35

Pietà!43

Combattere sino alla morte.....52

L'attacco del Mortificator.....57

Mishima.....60



NOTA: Le nuove regole contenute in questo supplemento sono state divise in due parti separate: le Nuove Regole Ufficiali (chiarimenti e cambiamenti ufficialmente in uso nei Tornei), e le Regole Opzionali (decidete tra di voi se volete usarle o meno prima di

iniziare uno scenario). Se avete visto materiale precedente che contraddice una qualsiasi di queste Nuove Regole Ufficiali, dimenticatelo. In caso di ulteriori domande o richieste d'informazioni, non esitate a contattarci. Il motto è: DIVERTITEVI!

BENVENUTO



Immagina un universo dove la lotta tra l'Oscurità e la Luce permea ogni livello della realtà. Immagina gigantesche Corporazioni interplanetarie che controllano il genere umano e che combattono per sconfiggere il male e raggiungere la supremazia contro le rivali. Questo è l'universo di *Mutant Chronicles*, il tetto futuro dell'umanità. Adesso immagina di trasportare tutti i ricchi dettagli e l'atmosfera gotica di questo universo in un gioco da tavolo con le miniature - chiamato *Warzone*.

Se fosse veramente così, sarebbe incredibilmente difficile da immaginare, hai ragione. Tentare di trasferire la grandezza dell'universo di *Mutant Chronicles* in *Warzone* avrebbe significato scrivere un libro della stessa dimensione di una grossa enciclopedia. Per questo motivo abbiamo deciso di presentare le principali regole e gli elementi fondamentali del gioco nel volume *Warzone*. Nel *Compendio di Warzone* trattiamo invece una miriade di dettagli e sfumature che completeranno il sistema di gioco di *Warzone*. In questo primo supplemento concentreremo la nostra attenzione sugli aspetti di *Warzone* che gli appassionati ci hanno chiesto di rivelare o approfondire.

Dopo la sezione dedicata alla spiegazione di alcune regole del gioco base e all'aggiunta di nuove regole per il combattimento corpo a corpo, sposteremo la nostra

attenzione sui veri protagonisti di questo universo. In questa sezione troverai alcuni tra i personaggi favoriti di *Mutant Chronicles*, come il coraggioso Mitch Hunter, il fanatico Cardinale Dominic, il feroce Sean Gallagher e il freddo Crenshaw il Mortificator. Quale elenco delle personalità di *Mutant Chronicles* sarebbe completo senza uno sguardo ad alcuni dei più temibili seguaci dell'Anima Oscura, come Alakhai l'Astuto e il suo Arcimago Valpurgius?

In queste pagine troverai tutto questo e molto di più per espandere *Warzone* e per sconfiggere i tuoi avversari. Speriamo che questo primo *Compendio* ti piaccia; inoltre ti segnaliamo che fra breve ne sarà disponibile un secondo.

- Chris Bledsoe & Dave Jones



NUOVE REGOLE UFFICIALI

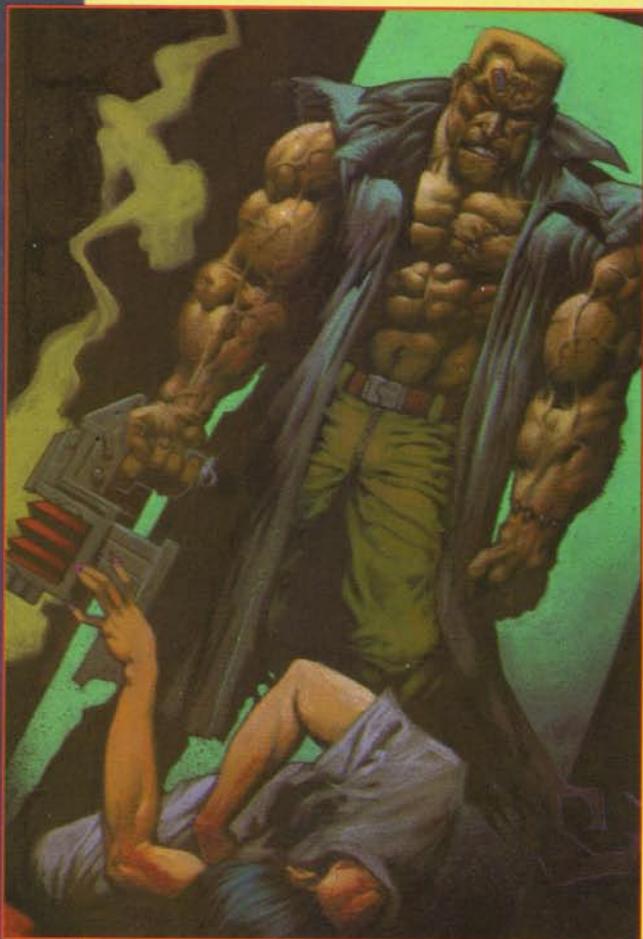


Tabella del Vortice della Follia

- | | |
|-------|---|
| 1-10 | Il giocatore può usare normalmente i Legionari Urlanti. |
| 11-19 | I Legionari Urlanti devono spendere almeno un'azione di completo movimento verso il modello nemico più vicino in questo turno. |
| 20 | L'Assassino dell'Anima Zenithiano non opera correttamente e l'intera squadra muove (movimento completo) spendendo tutte le sue azioni verso il modello nemico più vicino. |

Questa sezione definisce ed espande alcune regole contenute del manuale base di Warzone, e ne introduce nuove.

Warzone è un gioco vasto e dettagliato e, come molti del suo genere, non puoi presentare tutto con il solo libro delle regole. Non appena miglioreremo il nostro sistema di gioco e definiremo nuove regole, le pubblicheremo nelle pagine di un futuro Compendio.

MISURAZIONI

In Warzone non puoi effettuare misurazioni finché non dichiari un'azione. Per esempio, non puoi misurare la distanza e poi decidere di sparare; prima devi annunciare che intendi sparare a un bersaglio e solo dopo puoi misurare la distanza che ti separa da esso... ovviamente, se questo è troppo lontano, sono affari tuoi! La guerra, si sa, è una cosa terribile e ricca di imprevisti...

UN PROBLEMA SU CUI DISCUTERE!!!

(Queste regole chiariscono e modificano quelle contenute nel regolamento alle pagine 126-127, e rimpiazzano le vecchie regole da Torneo).

L'intera squadra (7/10 Legionari più l'Assassino dell'Anima Zenithiano) deve usare tutte le tre azioni per creare il Vortice di Follia, ma l'Assassino non conta ai fini dei modificatori. Indipendentemente dalla potenza, procedi nel seguente modo:

- Innanzi tutto somma il numero dei Legionari nella squadra (non includendo l'Assassino), poi sottrai 1 dal totale, perché la presenza dell'Assassino assorbe parte del potere dell'Oscura Simmetria. Ogni attacco effettuato dal Vortice di Follia si riduce di 1, anche se non infligge alcuna ferita. Essere nascosti non salva dal vento.
- Inoltre, ogni volta che attivi un'unità di Legionari Urlanti (questo non accade se l'unica miniatura rimanente è l'Assassino) devi tirare il dado e consultare la Tabella del Vortice della Follia. Questi cambiamenti vanno usati in unione con le regole riportate alle pagine 126 e 127 di Warzone.

DIMENSIONI DELLA MINIATURA

Ci sono quattro categorie generali per le dimensioni in Warzone. Queste categorie coprono molte delle miniature che incontrerai, anche se ovviamente non tutte le miniature rientreranno in queste categorie. L'introduzione di veicoli giganteschi, o enormi mostri dell'Oscurezza, richiede la creazione di nuove categorie in aggiunta a quelle già esistenti. Comunque per adesso le seguenti quattro sono sufficienti.

MODELLI PICCOLI. I modelli piccoli sono più piccoli di un normale uomo. Sono così piccoli che spesso passano inosservati sul campo di battaglia. Questo è un vantaggio se uno vuole salvarsi, e uno svantaggio se uno vuole provare la sua potenza. A distanze superiori a 24 cm, i modelli piccoli sono sempre considerati nascosti. I tentativi di individuarli ricevono sempre una penalità addizionale di -4 ai tiri di CO. Puoi scegliere di mirare a un modello normale, grande o gigante anche se un modello piccolo è il bersaglio più vicino.



MODELLI NORMALI. I modelli normali sono approssimativamente delle dimensioni degli esseri umani. Le regole standard si applicano ai modelli normali senza alcuna modifica.

MODELLI GRANDI. I modelli grandi sono più grossi di un essere umano, ma meno del doppio delle dimensioni umane. I modelli grandi non possono mai nascondersi, e puoi sparare a un modello grande anche se non è il bersaglio più vicino. I Nefariti e i Razide, per esempio, sono modelli grandi.

MODELLI GIGANTI. I modelli giganti hanno dimensioni superiori al doppio di quelle umane. L'Ezoghoul è un modello gigante (e non più un modello grande, come segnalato in Warzone, pag. 119). Tutte le regole dei modelli grandi si applicano anche ai modelli giganti; puoi scegliere di colpire un modello gigante anche se un modello grande è il bersaglio più vicino. Tutti i modelli giganti generano Paura in tutti i modelli normali e in quelli piccoli (eccetto per quelli immuni), come descritto nel paragrafo successivo.

PAURA

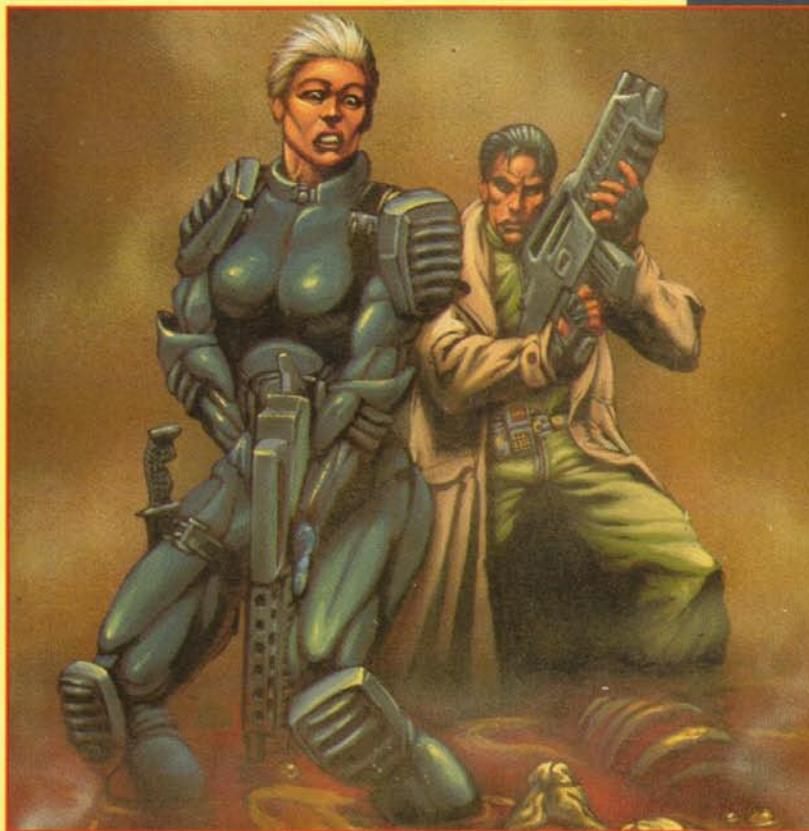
La Paura è causata dalle creature così immense, così spaventose, o che hanno una reputazione così terrificante da far ricordare al nemico la sua mortalità. Una creatura che causa Paura fa fuggire tutte quelle con una volontà debole senza nemmeno farle combattere. Le unità che fronteggiano una creatura che causa Paura si accorgono della sua presenza solo quando saranno vicine al nemico. Non appena la truppa realizza che il prossimo movimento del nemico sarà l'ultima cosa che vedranno, subiranno gli effetti della Paura.

ESEGUIRE UN TIRO DI PANICO. Ogni qualvolta una creatura che causa Paura giunge entro 12 cm da una miniatura nemica, questa deve eseguire un tiro di Panico. Inoltre, ogni unità o Eroe Caricato (come descritto nelle nuove regole per il combattimento contenute in questo manuale) da una creatura che causa Paura deve immediatamente seguire un tiro di Panico.

SUCCESSO. Se il Panico è superato, l'unità sconfigge il suo timore nei confronti della creatura e non soffrirà più la paura causata da essa per il resto della battaglia; se l'unità della miniatura è già in panico o in rotta, questo tiro è considerato un tiro di Rotta.

FALLIMENTO. Se il tiro di Panico è fallito, l'unità soffre tutti gli effetti del Panico o della Rotta.

IMMUNITÀ. Ogni miniatura considerata immune al Panico è anche immune alla Paura. Tutti i modelli grandi e quelli giganti sono considerati immuni alla Paura, come pure tutti i Nefariti.



USARE UN'AZIONE ATTENDERE

C'è un po' di confusione a riguardo di quello che puoi fare durante un'azione Attendere; qui di seguito è spiegato precisamente cosa accade:

COSA PUOI FARE:

- Innanzi tutto, se vuoi SPARARE alla miniatura dell'avversario durante una azione Attendere, devi farlo al primo modello eleggibile in linea di visuale, altrimenti devi aspettare che tutta la squadra abbia eseguito tutte le sue azioni per poi sparare al nemico più vicino presente in quella squadra.
- Si può Mettersi al riparo (pag.59), come spiegato nel regolamento di Warzone.
- Un soldato in attesa può tentare di AVVISTARE la miniatura nemica in qualsiasi momento.
- Puoi eseguire un tiro di CECCHINAGGIO, come descritto in questo volume. Non è considerata un'azione.
- Puoi CONTROCARICARE, come descritto nelle nuove regole per il combattimento corpo a corpo.

COSA NON PUOI FARE:

- Non puoi mai effettuare azioni eseguibili una "sola volta per turno" come le azioni Attendere. Questo include l'uso di Poteri Speciali (come le Arti o i Doni dell'Oscura Simmetria), Riorganizzare e Dare Ordini.
- Non si può NASCONDERSI usando l'azione di attesa.



MASSIMO VALORE DELL'ARMATURA

Nessun valore dell'armatura (AR) per qualsiasi motivo può essere superiore a 30. Se hai un valore di armatura pari a 28 e sei dietro un riparo (vedi sotto), allora il tuo valore di armatura sarà 30 e non 32.

FORTUNA + UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO

Gli effetti dell'abilità speciale Fortuna e dell'equipaggiamento speciale dell'Unità Medica da Combattimento NON sono cumulativi. Una singola miniatura può avere entrambi, ma può effettuare un solo tiro per ogni ferita subita (può essere utile avere entrambi, nel caso in cui l'Unità Medica da Combattimento sia colpita dal Dono Oscuro Malfunzionamento).

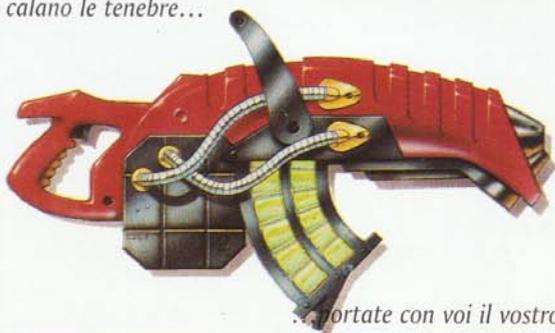


LANCIAFIAMME

I lanciafiamme possono usare indifferentemente i due diversi tipi di indicatori - quello contenuto in Warzone, oppure quello che trovate alla fine di questo Compendio. Attenzione: una volta che hai deciso di usare uno degli indicatori per il lanciafiamme, devi continuare a usare lo stesso per l'intero turno.

Inoltre, i lanciafiamme non possono essere usati nel corpo a corpo, poiché il loro peso e la loro area di effetto li rendono troppo difficili da maneggiare.

Quando calano le tenebre...



...portate con voi il vostro Puker!

GRANATE

ACQUISTARE LE GRANATE

- Quando acquisti un lanciagranate, il costo delle granate non è compreso nel prezzo.
- Un lanciagranate può essere equipaggiato con un solo tipo di granate.

LANCIARE LE GRANATE

- Le truppe possono lanciare le granate a una distanza di 12 cm più il valore della loro forza.

LANCIAGRANATE.

Ci sono due tipi di lanciagranate:

- MARK I: descritto nel manuale base, ha una gittata di 20 cm e un costo di 2 punti.
- MARK II: è una versione potenziata che può essere montata solo su un fucile d'assalto o portata come un'arma separata: ha una gittata di 40 cm*, una

gittata minima di 12 cm, e costa 6 punti (se viene montata su un'altra arma), o 10 punti (se viene impiegata come arma separata). Puoi equipaggiare solo una miniatura della squadra con un lanciagranate, sostituendolo alla sua normale arma. Se la squadra è composta da almeno nove elementi (incluso il capo squadra), due miniature possono essere equipaggiate con un lanciagranate. Il lancia granate NON è considerato un'arma d'appoggio.

* Se il lanciagranate viene montato su un'arma, la gittata non può mai superare la gittata massima di questa, -8 cm. Per esempio: il lanciagranate MARK II, montato su un fucile d'assalto Shogun, ha GM 28 cm, poiché lo Shogun ha GM 36.

TABELLA DEL LANCIAGRANATE

TIPO	G	GM	MOD	DAN	CP
Lanciagranate, Mark I	20	-	-	-	2
Lancia Granate, Mark II	20	40*	-8 cm	-	6/10

*: Vedi le regole speciali



SPARARE CON IL FUCILE A POMPA NEL CORPO A CORPO

Se scegli di far sparare la tua miniatura con il fucile a pompa durante il corpo a corpo, devi eseguire un tiro FO: tu e il tuo avversario tirate 1d20 e aggiungete al risultato il rispettivo valore di FO della miniatura. Se il

tuo punteggio è superiore, allora si risolve normalmente l'esito del colpo, altrimenti il tuo avversario vince il tiro di dado e automaticamente schiva l'attacco; l'azione è sprecata.

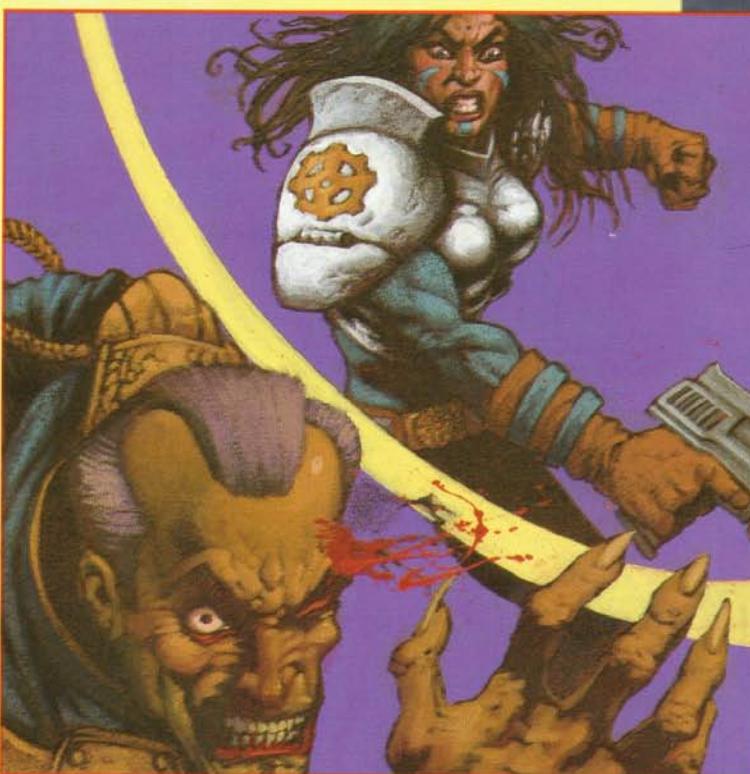
COLPIRE L'AVVERSARIO

Anche se molte armi da fuoco sono troppo ingombranti per essere usate nel corpo a corpo, funzionano come grosse mazze e possono, se usate nel modo corretto, facilmente fracassare il cranio del tuo avversario.

PISTOLE, PISTOLE MITRAGLIATRICI E FUCILI A POMPA. Tutte le pistole e le pistole mitragliatrici sono ARMI D'ORDINANZA e possono sparare normalmente nel corpo a corpo. I fucili a pompa si possono usare solo se si supera il tiro di FO come descritto nel paragrafo precedente. Puoi inoltre colpire il tuo avversario nel corpo a corpo con una qualsiasi di queste armi, causando DAN 8 più i tuoi bonus di FO. Solo le pistole mitragliatrici possono essere equipaggiate con una baionetta per aumentare il DAN a 10.

FUCILI D'ASSALTO, FUCILI DI PRECISIONE E MITRAGLIATRICI LEGGERE.. I Fucili d'Assalto, i Fucili di Precisione e le Mitragliatrici Leggere non possono sparare nel corpo a corpo, ma si può usare il calcio o la canna come bastone per colpire l'avversario. Per colpire usa il tuo valore di CC. Questo attacco causa DAN 8, più l'eventuale bonus di FO. I Fucili d'Assalto e quelli di Precisione possono essere equipaggiati con una baionetta per aumentare il DAN a 10.

MITRAGLIATRICI PESANTI E LANCIAMISSILI. Le Mitragliatrici Pesanti e i Lanciamissili non si possono usare per sparare nel corpo a corpo, ma si possono usare come mazza solo se la FO di chi porta l'arma è maggiore del modificatore al DAN dell'arma stessa. Il DAN inflitto è 9. Aggiungi i bonus della FO e sottrai il modificatore al DAN dell'arma.



NATO PER VIAGGIARE

Kenshiro appoggiò la sua maschera antigas nella mano sinistra, sorseggiando l'acqua dalla sua borraccia con la destra. Gettò uno sguardo al sole e si tersi il sudore dalla fronte. Venere è sempre umido, non secco come Mercurio, la sua patria. Il fatto di venire assegnato a Venere gli aveva dato la possibilità di montare la Dragonbike al servizio della Mishima, l'unica cosa che Ken avesse mai desiderato fare. Amava la libertà di muoversi a suo piacimento lungo i ruscelli di Venere in sella alla sua moto, con il vento tra i capelli. Gli sembrava come di volare. La sua area di pattugliamento gli dava l'occasione di mettere alla prova il suo temperamento, poiché amava maneggiare i sistemi della sua moto, cercando di ottenere la maggiore velocità possibile. A ogni occasione si dichiarava volontario per i pattugliamenti extra. "L'Imperatore sarà orgoglioso della tua dedizione alla nostra compagnia, Ken" gli diceva sempre il suo superiore. Lui si inchinava sempre e lo ringraziava, in accordo alle tradizioni Mishima, senza mai riferirgli che lo faceva solo per avere l'occasione di provare nuove modifiche.

Sogghignando richiuse la sua borraccia e la ripose nella cintura. Controllò attentamente la sua pistola mitragliatrice Windrider per assicurarsi che fosse correttamente caricata e la ripose sul manubrio della moto. Gli era stato segnalato che la Legione Oscura si era infiltrata nelle rovine presenti in questo settore e si voleva quindi tenere pronto in caso di emergenza. Dopo aver indossato la maschera Ken accese i motori della Dragonbike spruzzando gli alberi e il fogliame dietro di sé con la salmastra acqua palustre. In pochi secondi la moto prese velocità fino a raggiungere la punta massima, serpeggiando tra gli alberi della palude. Ken aveva altre due zone da controllare nella sua ronda, e si stava divertendo. Improvvisamente il suo indicatore segnalò un grosso puntino lampeggiante muoversi nell'acqua vicino alle rovine. Afferrando il Windrider, Ken devì verso un albero caduto,

Continua a pag 10



ARMI D'ORDINANZA E ARMI DA CORPO A CORPO

Le ARMI D'ORDINANZA, come definite in Warzone (pag. 50), sono armi da fuoco che possono SPARARE anche nel corpo a corpo. TUTTE le pistole e le pistole mitragliatrici sono ARMI D'ORDINANZA. Le armi d'ordinanza vengono sempre usate con una mano e, se una miniatura ne possiede



due, può eseguire un attacco secondario, come spiegato a pagina 55 delle regole. Se, per un qualsiasi motivo, l'arma di ordinanza viene usata con entrambe le mani, perché così è scritto nella sua descrizione, si perde la possibilità di eseguire il secondo attacco.

Usando le regole contenute in questo Compendio, molte armi da fuoco possono essere usate come armi da mischia. Questo NON significa che diventino ARMI D'ORDINANZA. Inoltre, i Fucili a Pompa non sono classificati come ARMI D'ORDINANZA almeno che non sia diversamente dichiarato.

LANCIARAZZI

- Tutti i Lanciarazzi hanno bisogno di essere PUNTATI SUL BERSAGLIO (utilizzando un'azione) prima di sparare, altrimenti automaticamente il missile devia. Al fine di eseguire una corretta puntatura, l'arma prima dev'essere assolutamente imbracciata: se il portatore non è sufficientemente forte per usarla senza doverla imbracciare (ovvero ha una FO uguale o maggiore del modificatore al danno del Lanciarazzi), deve spendere ANCHE un'azione per imbracciarla mentre tenta di puntarla.
- Non devi imbracciare un Lanciarazzi montato su una piattaforma posta su un veicolo, a meno che non sia diversamente specificato. La medesima regola si applica a quelle truppe che sparano con un Lanciarazzi montato su un veicolo ma non fissato a una piattaforma; si presuppone che la

truppa usi una qualsiasi parte del veicolo per tenere il Lanciarazzi fermo.

- Tutti i Lanciarazzi hanno una sicura automatica che si aziona a gittata minima e serve a prevenire chi usa l'arma dal danneggiarsi accidentalmente nell'esplosione causata da un razzo sparato troppo vicino. Questo significa che nessun Lanciarazzi può sparare a un bersaglio più vicino di 20 cm.
- Devi sempre sparare con il Lanciarazzi contro una miniatura nemica; non puoi sparare sul terreno (per esempio per fare in modo che l'indicatore copra due miniature piuttosto che una). In pratica devi sempre mettere il centro dell'indicatore sul bersaglio del tuo attacco (a meno che naturalmente non subisca una deviazione).

ATTACCHI INDIRETTI



Gli attacchi colpiscono i bersagli passando sopra gli ostacoli intermedi. Il migliore esempio di attacco indiretto è quello dei Lanciagranate e delle Granate. Puoi tirare le granate a un bersaglio oltre i muri, facendogli così perdere qualsiasi bonus per le coperture. Ovviamente questo fatto rende le granate molto utili per stanare il nemico dai ripari robusti.

Puoi sferrare attacchi indiretti con i Lanciarazzi, i Lanciagranate e le granate da lancio. Devi avere un OSSERVATORE per eseguire uno attacco indiretto. L'Osservatore è una miniatura della stessa squadra dell'attaccante, o un eroe, che si trova entro 24 cm dal bersaglio e ha la linea di visuale libera sul bersaglio stesso. Solo miniature con un punteggio di CO maggiore o pari a 13 possono essere Osservatori. L'Osservatore non spende alcuna azione per indirizzare il fuoco indiretto. In questo tipo di attacchi indiretti eseguiti con Lanciarazzi/Granate tenuti a mano, l'attaccante deve avere la linea di visuale sul bersaglio. L'attacco indiretto semplicemente cancella il bonus della copertura del bersaglio.

SCIABOLATE

Per rendere le sciabolate più semplici, ci sono tre indicatori di Sciabolata in fondo a questo supplemento: uno per i modelli di dimensioni normali, uno per quelli di dimensioni grandi e uno per quelli di dimensioni giganti.

Bisogna semplicemente porre l'indicatore sopra il modello che esegue l'attacco. Puoi colpire un qualsiasi modello nemico anche parzialmente sotto l'indicatore con un attacco corpo a corpo. Se tra i bersagli c'è qualcuno dei tuoi modelli, puoi terminare la sciabolata non appena li raggiungi. Se stai giocando con L'Oscura Legione e vuoi proseguire attraverso le tue miniature risolvi l'attacco normalmente. Sei tu che decidi in quale direzione far girare la sciabolata. Se questa è parata con successo, questo tipo di attacco termina automaticamente.

PANICO E ROTTA

Quando una squadra subisce parecchie perdite in un unico attacco (ovvero quando più elementi vengono feriti e/o uccisi), ad esempio a causa di una raffica, di un lanciafiamme o di un razzo, devi effettuare un solo Tiro di Panico, indipendentemente dal numero di perdite subite. Per ogni attacco è necessario eseguire un solo Tiro di Panico o di Rotta. Se la tua squadra va in panico a causa delle perdite subite in un attacco, non devi tirare anche per vedere se va in rotta per quel medesimo attacco.

Inoltre, gli Eroi non devono mai eseguire Tiri di Panico o di Rotta, a meno che non sia esplicitamente riportato il contrario.



AVVISTARE UN CECCHINO

Avvistare un cecchino è un particolare uso dell'azione Avvistare, molto utile contro quei nemici che possono sparare pur rimanendo nascosti (ad esempio gli Shadow Walker della Mishima).

Avvistare un cecchino può essere effettuato solamente da unità che hanno scelto l'azione Attendere,

purché si sia sparato a un loro soldato; il tiro può essere effettuato dopo che l'unità nascosta ha sparato. In caso di successo rimuovi il segnalino Nascosto dalla miniatura, e tutti quelli della squadra che sono in attesa possono attaccarlo.

La differenza tra Avvistare un cecchino e l'ordinaria azione Avvistare, è che il primo viene eseguito automaticamente senza richiedere un'azione. Tutti i modelli in attesa di quella squadra ottengono ciascuno un test per Avvistare un cecchino.



ATTACCHI IN CORPO A CORPO

Quello che segue è un nuovo set di regole per risolvere il corpo a corpo nel gioco di Warzone, appositamente studiato per rendere il combattimento ravvicinato ancora più brutale ed eccitante. Sostituiscono completamente le regole della Carica proposte nella prima edizione di Warzone. L'azione di Carica descritta di seguito costituisce l'unico modo per ENTRARE in un corpo a corpo con un'altra miniatura. Comunque, una volta che questo è stato ingaggiato, segui pure le regole standard.

CARICA

La Carica è una nuova azione, utilizzabile da ogni combattente; una miniatura che esegue un Attacco corre incontro al più vicino nemico visibile, cercando di atterrarlo con il proprio peso. Una Carica è in pratica una combinazione di Muoversi e Combattimento. Puoi caricare solo la miniatura più vicina fra quelle che puoi raggiungere con un'azione Muoversi. Come sempre, puoi misurare la distanza da percorrere solo dopo che hai annunciato la Carica.

- Dopo aver dichiarato la Carica, rimuovi le eventuali pedine Nascosto o Attesa dalla tua miniatura, poi misura la distanza che ti separa dal più vicino nemico e, se puoi raggiungerlo, metti la tua miniatura base contro base con il nemico. Ovviamente la Carica deve essere effettuata seguendo il tragitto più corto possibile.
- Alla fine del tuo movimento puoi eseguire un combattimento Corpo a Corpo con un modificatore di +2 alla tua CC e al danno (DAN) che normalmente infliggeresti. Parte di questo bonus ti viene conferito per la forza d'urto che generi correndo contro il tuo avversario.
- Poiché è difficile (per non dire impossibile) caricare in salita, ogni volta che effettui una Carica contro una miniatura in una posizione sopraelevata rispetto alla tua devi dimezzare il bonus del CC e del danno.
- Se l'avversario è ancora vivo dopo la Carica, il combattimento ravvicinato procede normalmente. Non avrai più i bonus per la carica come menzionato a pag. 55 del regolamento.

- Se dichiari una carica contro un avversario che è oltre il tuo limite di MO, ogni pedina "Nascosto" o "Attesa" viene rimossa e la tua miniatura si muove del suo massimo movimento verso il nemico, ma poiché è oltre la sua portata non può attaccare.

CARICARE MENTRE SI È IN ATTESA. Soldati con l'ordine Attendere possono eseguire una Carica contro i nemici ma, come sempre, non puoi misurare la distanza che ti separa dal nemico finché non dichiari la Carica.

CARICARE UN MODELLO IN ATTESA. Vedi la Controcarica riportata di seguito.

SE LA TUA MINIATURA È NASCOSTA. Se quando inizia la Carica la tua miniatura è nascosta, il tuo avversario non può Parare o eseguire una Controcarica (vedi oltre), poiché viene colta di sorpresa. In questa situazione l'attaccante beneficia di un ulteriore +2 al CC e al DAN.

CARICARE TRUPPE NASCOSTE. Non puoi caricare miniature nascoste. Al contrario, se la base della tua miniatura entra in contatto con quella di un nemico nascosto, questo esegue automaticamente una Carica e ottiene un attacco libero.



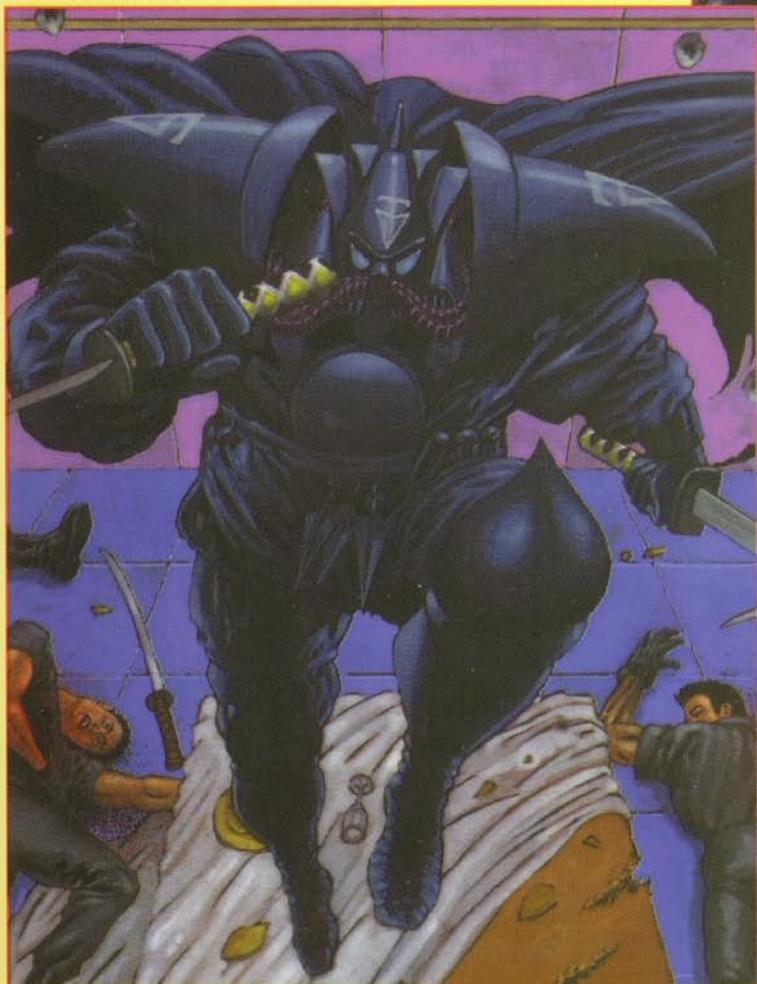
con l'intenzione di saltarlo e atterrare dietro al puntino. Sparò all'ultimo secondo e colpì il duro tronco, balzando in aria e atterrando sull'acqua con un terribile spruzzo, sorprendendo la creatura che si stava dirigendo ignara verso le rovine sulle sponde del fiume. Era un Maculator Mercuriano, uno schiavo di Algeroth. Ken sparò velocemente una selva di colpi con il suo Windrider, notando con soddisfazione che si aprivano alcune ferite sul petto del Maculator. Spense il motore ed eseguì una improvvisa virata, alzando una colonna d'acqua. Il Maculator tuttavia sembrava solamente adirato a causa delle ferite e ruggì contro Ken, mirandolo con la sua grossa arma. Kenshiro chiese soccorso via radio alla sua base mentre evitava i colpi, pregando silenziosamente i suoi antenati di vedere un nuovo giorno...

CONTROCARICA

Una miniatura che ha ricevuto l'ordine Attendere può controcaricare il nemico che la sta caricando. Non appena il tuo avversario ha dichiarato la Carica contro il tuo modello in attesa, puoi dichiarare una Controcarica. Misura la distanza che separa le due miniature: se può essere coperta da entrambe, queste si incontreranno esattamente a metà strada.

Quando una miniatura che carica viene controcaricata, la velocità di reazione dei soldati determina il vincitore: in termini di gioco, entrambi i giocatori lanciano 1d20 e lo aggiungono alla CO della loro miniatura; chi ottiene il risultato più alto eseguirà per primo la sua Carica, mentre il perdente potrà farlo solo se sopravviverà. Entrambi beneficeranno dei bonus appropriati. Se alla fine del turno saranno entrambi vivi, il combattimento Corpo a Corpo continuerà normalmente.

Se hai altre miniature in attesa oltre a quella che è stata caricata, non puoi dichiarare una Controcarica anche con loro; una miniatura può controcaricare solo quella che l'ha caricata.



PARARE

Una miniatura può parare un attacco con qualsiasi arma adatta allo scopo (se non ha un'arma, o l'arma non può essere usata in combattimento ravvicinato, cercherà di schivare l'attacco). La tua miniatura tenta di Parare automaticamente tutti gli assalti Corpo a Corpo: non devi spendere un'azione, ma ti basta effettuare un lancio uguale o minore della metà del tuo valore di CC (arrotondata per eccesso). In caso di successo l'assalto nemico è stato schivato o parato, e la tua miniatura non riceve alcun danno.

Un combattente non può parare l'assalto di un avversario troppo potente: se la differenza di FO è superiore a 3, il più debole non può mai parare.

NOTA che puoi parare TUTTI gli attacchi in corpo a corpo; non solo quelli inflitti come risultato della carica.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

Nel regolamento di Warzone c'è qualche accenno a riguardo dell'IA, per esempio i Corazzieri e gli Eradicator. In questo supplemento troverai anche le descrizioni per i Combattenti Warhead dei Mishima e altre forme di IA.

- Poiché le IA sono robotiche, non hanno bisogno di preoccuparsi degli attacchi con i gas. Sono inoltre immuni alla paura, poiché le loro azioni non sono dettate da una coscienza propria ed seguono semplicemente dei programmi.
 - È vietato a tutte le IA usare qualsiasi equipaggiamento speciale o abilità eroiche speciali; infatti hanno i loro POTENZIAMENTI personali che equivalgono alle opzioni per l'equipaggiamento speciale, e PROGRAMMI SPECIALI che sostituiscono le abilità eroiche speciali.
- Il giocatore con l'IA deve, comunque, seguire le stesse restrizioni dell'equipaggiamento speciale e per le abilità eroiche speciali.
- Poiché i Potenziamenti e i Programmi sono intrinseci alla IA, non sono influenzati dal Dono Oscuro Malfunzionamento.

trasmissione degli impulsi nervosi, migliorando la capacità del cervello e velocizzandone le attività. Con alcune leggere alterazioni, il Ticker è in grado di trasmettere direttamente questi impulsi agli elettrodi dell'IA.

Il Ticker ha due utilizzi:

- 1) Puoi attivare il Ticker in qualsiasi momento spendendo un'azione. Non appena è stato attivato, chi lo sta usando può immediatamente eseguire un altro gruppo di azioni. Quando tutte le azioni sono state completate l'unità muore a causa del sovraccarico e viene rimossa dal gioco. Se giochi utilizzando i punti vittoria, questa miniatura non fa guadagnare alcun punto.
 - 2) Quando la miniatura equipaggiata con il Ticker viene uccisa, il Ticker entra in funzione. Il modello automaticamente e immediatamente può compiere un altro set di azioni prima di essere rimosso.
- COSTO: 15

CELLULA DI CONNESSIONE. Questo potenziamento della comunicazione estende la distanza di comando fino a 24 cm dal sergente. COSTO: 9

OCCHIO A INFRAROSSI. L'Occhio a Infrarossi viene usato principalmente durante le incursioni notturne. Se una IA viene equipaggiata con un Occhio a Infrarossi, riceverà un bonus di +4 per scoprire i modelli nascosti. Inoltre, se usi le regole riportate in questo supplemento per il combattimento notturno, la tua IA non ne viene influenzata. COSTO: 5

CHIP DI INCREMENTO COMANDO. L'IA potenziata con questo chip guadagna un'azione addizionale per turno. COSTO: 7

ARMATURA COMPOSITA. Questo potenziamento dell'armatura con la quale è equipaggiata l'IA le concede 1 punto addizionale al valore delle ferite. COSTO: 6

PROGRAMMI

PROGRAMMA DI RILEVAMENTO. Aggiunge 2 al punteggio di AT della miniatura e 2 al DAN dell'arma da lancio da lei usata. Questo bonus si applica anche ai danni causati dalle armi di ordinanza usate nel corpo. COSTO: 4

PROGRAMMA DI TATTICA. Aggiunge 4 al tuo punteggio di iniziativa. COSTO: 2

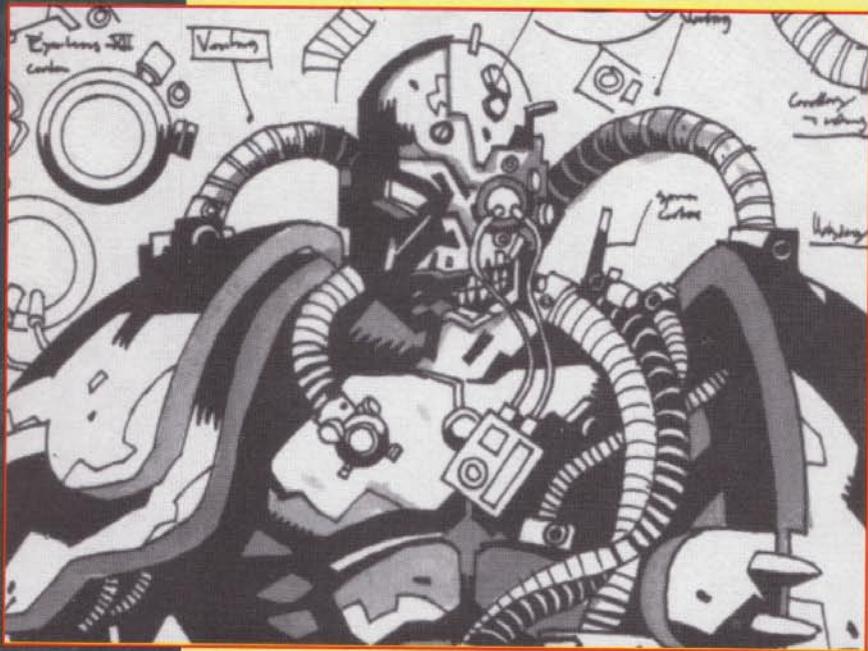
PROGRAMMA DI COMUNICAZIONE SUL CAMPO DI BATTAGLIA. L'IA può usare due azioni Dare Ordini per turno invece di una. COSTO: 5

PROGRAMMA DI RICERCA E DISTRUZIONE. Una volta per battaglia, l'IA equipaggiata con questo programma può conseguire un Successo perfetto in un qualsiasi attacco. Devi solo decidere in quale momento usarlo. COSTO: 7

POTENZIAMENTI

MECCANISMO DI AUTO-RIPARAZIONE. Ripara ogni danno interno che una IA può subire durante la battaglia. Quando una IA subisce una ferita, tira 1d20: se il risultato è 10 o meno, ignora il danno. Se l'arma causa due ferite, devi tirare due volte. COSTO: 13

TICKER. (Può essere usato solo dalla Cybertronic e possono averlo tutte le sue unità, non solo le IA) Il Ticker è uno dei più interessanti potenziamenti creati. È una sostanza biomedica iper-conduttrice che viene iniettata nella corteccia cerebrale. Ottimizza la



L'OSCURA TECNOLOGIA

In questa sezione trovi l'Equipaggiamento Speciale per l'Oscura Legione. Tutto l'Equipaggiamento Speciale contenuto in Warzone è utilizzabile da tutti tranne dall'Oscura Legione, ma quello riportato di seguito può essere acquistato da tutti i capi squadra e dagli Eroi appartenenti all'Oscura Legione... e solo da loro.

I capi squadra possono avere un oggetto dell'Equipaggiamento Speciale, mentre gli Eroi possono portarne tre. Se il capo squadra o l'Eroe è un Eretico, ne può portare uno addizionale.

Se il capo squadra dell'Oscura Legione o l'Eroe possono avere Doni Oscuri, allora il numero di oggetti dell'Equipaggiamento Speciale che si possono portare deve tener conto anche del numero di Doni; rimane comunque valido il limite di uno o tre oggetti di equipaggiamento.

ESEMPIO: Il Nefarita Zarabanar può avere 10 Doni Oscuri. Se acquista tre oggetti di equipaggiamento speciale (i Nefariti sono Eroi), potrà avere solo sette Doni Oscuri.

LE PERSONALITÀ (ANCHE QUELLE APPARTENENTI ALLE CORPORAZIONI) NON POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATE CON QUALSIASI TIPO DI EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE, AD ECCEZIONE DI QUELLI GIÀ INCLUSI NEI LORO PROFILI.

CONNESSIONE SIMBIOTICA. Può essere data solo agli Eroi. Due Eroi sono legati da una connessione biotecnica. Se le due miniature sono l'una dentro il raggio di comando dell'altra, possono essere attivate come una squadra se si esegue un tiro di CO uguale o minore del valore di CO più alto. Se il tiro non ha successo, devi scegliere quale dei due vuoi attivare. Se si realizza una Catastrofe, entrambe le miniature devono eseguire le stesse azioni, nello stesso ordine. COSTO: 10 punti per due modelli

RIGENERATORE. Ripara il corpo della miniatura ogni volta che questa viene ferita. UNA SOLA VOLTA per turno la miniatura può spendere un'azione per cercare di rigenerare/riparare una ferita subita. Tira 1d20: se il risultato è 8 o meno, la ferita è rigenerata con successo. Se si ottiene una Catastrofe, la biotecnica funziona al contrario danneggiando ancor più il suo corpo e infliggendole un'altra ferita. Naturalmente non si può superare il valore iniziale di ferite. COSTO: 10

NODO SIMMETRICO. Consente alla miniatura di usare un Dono Oscuro con un potere (PO) pari a 12. Scegli un Dono dalla lista dell'Oscura Simmetria (non dalla lista dell'Apostolo a cui è legato). Se il risultato mentre si usa il Dono è una Catastrofe, non potrà più usarlo per il resto della battaglia. COSTO: Livello di potere del Dono +3 punti

ARMATURA NATURALE. Il corpo della miniatura è stato rimpiazzato con tessuti necrobionici. Aggiungi +4 al suo valore di AR (fino ad un massimo di 30). COSTO: 5



RIFLESSI POTENZIATI. I riflessi della miniatura sono stati migliorati con l'aiuto della Necrobionica. Il modello può eseguire una azione di attacco in più ogni turno. COSTO: 6

VELOCITÀ. Le gambe della miniatura sono state potenziate con la necrobionica, che le rende capaci di muoversi velocemente. Puoi usarla due volte per partita. Tira 1d20 quando usi questo equipaggiamento. Con un risultato di 13 o meno, la miniatura può raddoppiare il suo movimento durante ogni azione eseguita in quel turno. Se il tiro è un Successo Perfetto (un tiro non modificato di 1), il movimento della miniatura viene triplicato, ma se è una Catastrofe (un 20 non modificato), questo equipaggiamento non ha alcun effetto e conta come uno dei due tentativi che hai a disposizione nel corso della partita. In ogni modo il valore di movimento di una miniatura non può mai superare 20. COSTO: 8

VISIONE POTENZIATA. La necrobionica aggiunge +4 al valore di CO della miniatura quando tenta di individuare nemici nascosti. Inoltre aggiunge +2 al suo valore di AT. COSTO: 3

SESTO SENSO. Ogni volta che una miniatura nemica ti spara, puoi cercare di schivare. Quando sei colpito da un attacco, tira 1d20: se il risultato è minore della metà del valore di CO della tua miniatura, allora questa evita il colpo e non deve quindi tirare sull'armatura. COSTO: 14 punti (vale due punti di equipaggiamento speciale)

MIRINO NECROBIONICO. La necrobionica migliora la capacità della miniatura di colpire il suo bersaglio. Aggiungi +2 al punteggio di AT della miniatura e +2 al danno inflitto dall'arma. COSTO: 5



REGOLE OPZIONALI

Di seguito vengono riportate alcune regole aggiuntive che possono essere utilizzate in alcuni particolari scenari. Le regole opzionali presentano sempre dei pro

e contro, per cui dovresti accordarti con il tuo avversario su quali adatterete prima di iniziare a giocare.

COPERTURA EXTRA

La COPERTURA EXTRA è utilizzata quando un soldato vuole aumentare le sue possibilità di non essere colpito. Il soldato può essere in una trincea, con la testa tra le ginocchia rannicchiato dietro un masso, o accosciato dietro ad alcuni sacchi di sabbia. Può essere importante in piccole schermaglie, dove ogni fazione dispone di soli

200-300 punti e dove la sopravvivenza di ogni singola miniatura acquista una certa importanza. In battaglie più grandi avrebbe solo l'effetto di rallentare il gioco.

Se una delle tue miniature si trova dietro un muro, in una trincea, dietro dei sacchi di sabbia, ecc.. (speriamo di avere reso l'idea), puoi dichiarare che sta CERCANDO COPERTURA EXTRA, (poni una pedina COPERTURA EXTRA, che trovi in fondo a questo supplemento, vicino alla miniatura). Cercare Copertura Extra richiede un'azione, poiché il tuo soldato è così preoccupato di essere colpito che è troppo impegnato nel nascondersi fuori dalla linea di visuale (o così crede).

Mentre si trova in Copertura Extra, la tua miniatura ottiene un bonus di +4 al suo valore di AR. Non si può cercare Copertura Extra dietro un albero, una trave d'acciaio posta su una torre di guardia, ecc., poiché sono troppo piccoli per coprire totalmente la miniatura. Usa il buon senso e cerca di immedesimarti nella miniatura che cerca riparo.

Mentre la miniatura è in Copertura Extra, è talmente occupata a non farsi vedere da non essere in grado di compiere nessun'altra azione. Nota che, NON APPENA COMPIE UNA AZIONE, l'effetto della Copertura Extra svanisce e viene rimossa l'apposita pedina. Una miniatura in COPERTURA EXTRA può essere colpita; l'unico vantaggio è quello di ottenere un bonus aggiuntivo al valore di armatura. Non si può avere il bonus della COPERTURA EXTRA nel caso di attacchi corpo a corpo o effettuati da armi che usano indicatori.



REGOLE PER IL RIPARO TOTALE E PARZIALE.

Al posto di definire i ripari come LEGGERI o ROBUSTI, sarebbe meglio definirli come PARZIALI o TOTALI. Queste regole hanno i loro vantaggi (sono più veloci da determinare e riflettono le dimensioni del bersaglio) ma hanno anche i loro svantaggi (può sembrare illogico, per esempio, sparare al naso di qualcuno con solo una penalità di -4); noi le abbiamo trovate utili a tal punto da includerle in questo libro, ma ti lasciamo libero di scegliere quali preferisci. Se usi queste regole, ignora quelle contenute a pag. 47-48 di Warzone.

RIPARO TOTALE. (-4 al punteggio di AT del nemico). SE MENO DELLA METÀ del bersaglio è visibile quando tracci la Linea di Visuale, la miniatura si trova in una

posizione di RIPARO TOTALE e l'attaccante subisce una penalità di -4 al suo valore di AT. Questo indipendentemente dal tipo di riparo; muro, albero o cespuglio.

RIPARO PARZIALE. (-2 al punteggio di AT del nemico). Se UNA QUALUNQUE PARTE del bersaglio è nascosta da un riparo, ma PIÙ DELLA METÀ di essa è visibile, il bersaglio si trova in una posizione di RIPARO PARZIALE e l'attaccante subisce una penalità di -2 al suo valore di AT.

REGOLE PER LA GIUNGLA

Le giungle, in particolare su Venere, sono tra le più ardue e difficili aree del Sistema Solare di Warzone.

Per simulare gli scontri negli Inferni Verdi, puoi usare le seguenti regole, che aggiungono un maggiore realismo e una maggiore atmosfera, pur prolungando la durata della partita, poiché diventa assai più difficile individuare i nemici e ferirli.

VISIBILITÀ LIMITATA. La superficie della giungla è ricoperta di sottobosco, cespugli e densi grovigli di liane. C'è sempre qualcosa che copre anche parzialmente qualsiasi bersaglio. La luce spesso è limitata perché gli alberi bloccano i raggi del sole. Per questi motivi, c'è sempre una penalità di -2 al valore di AT di tutti gli attacchi a distanza sferrati nella giungla.

I lanciafiamme e i fucili a pompa non soffrono questa penalità, ma hanno la loro gittata dimezzata.

COPERTURA EXTRA. Nella giungla, le regole della Copertura Extra si applicano a tutto il terreno.

BOSCHI/GIUNGLA DENSE. I boschi rappresentano parti della giungla particolarmente dense e aggrovigliate. Ogni soldato nel bosco conta come in Riparo Robusto (o Totale, se vengono applicate le regole opzionali). Gli elicotteri della Capitol non possono sbarcare i loro uomini in questi boschi.

NASCONDERSI NELLA GIUNGLA. L'estesa copertura vegetale rende più facile nascondersi. Le miniature nemiche hanno un -2 per avvistare tutti i nemici che si trovano in qualsiasi terreno, a esclusione dei boschi, dove tale modificatore sale a -4.

MALFUNZIONAMENTI. Il calore, l'umidità e le avverse condizioni influenzano malamente le armi, aumentando il rischio di Malfunzionamento. Ogni colpo potrebbe risolversi in una catastrofe con un risultato di 19 o 20. Le famosissime e affidabili armi della Bauhaus si incepano con un risultato di 20.

TEMPORALI FULMINEI. Le Giungle Venusiane sono rinomate per i temporali fulminei, che possono scoppiare in qualunque momento. L'acqua scende dal cielo come un pesante muro, diminuendo la visibilità e rendendo difficile il movimento delle truppe mano a mano che il terreno si trasforma in fango. Quando tiri per l'iniziativa, se uno dei giocatori ottiene 1 o 20, allora è scoppiato un Temporale Fulmineo che rimane in gioco per il resto del turno, durante il quale la gittata delle armi è dimezzata (arrotondato per difetto). I tiri per avvistare vengono eseguiti con una penalità di -4.

Quando ci si muove o si esegue una azione d'infiltrazione si deve tirare 1d20: se il risultato è superiore al valore di comando, la miniatura si è impantanata nel terreno fangoso. Il tiro va eseguito solo nella prima azione di movimento; se si esegue una seconda o una terza azione

non è necessario ripeterlo. Le truppe addestrate nella giungla non devono eseguire il tiro per muovere.

Durante i Temporali Fulminei il malfunzionamento delle armi diventa ancora più comune. L'ordinario disastro per un'arma da fuoco è 18-20. Le armi da fuoco della Bauhaus invece si incepano con 19 o 20. I temporali generalmente finiscono con la stessa velocità con la quale sono iniziati. La pioggia caduta evapora subito e il terreno si solidifica.



PERSONALITÀ

Mutant Chronicles è un universo ricco di storia e carico di oscure cospirazioni. Una delle sue componenti più eccitanti è data gli eroi che emergono dalle ceneri delle battaglie. In questa parte del compendio sono trattate tutte le Personalità.

Alcune note sulle Personalità: sotto tutti i punti di vista costituiscono l'élite dei soldati. Le loro abilità e le loro armi sono i loro biglietti da visita, per questo motivo nessuna delle Personalità può essere cambiata in alcun modo, ovvero non puoi acquistare equipaggiamento, abilità o armi addizionali.

Anche se sono guerrieri famosi, non significa che siano i migliori in circolazione; sono solo maestri nello svolgere i compiti per i quali sono stati allenati e hanno ricevuto molti riconoscimenti per le battaglie combattute.

Poiché è raro avere nelle proprie file uno di questi uomini, ti è concesso acquisirli solo come Eroi. Inoltre si applicano le seguenti regole:

- Una Personalità può comparire una sola volta nella stessa battaglia. Nel caso in cui due o più giocatori volessero acquistare la stessa Personalità, quello che è disposto a spendere il numero maggiore di punti in una scommessa segreta vince. Il "perdente" riguadagna i suoi punti, ma il "vincitore" deve pagare quello che ha puntato, al posto del costo regolare della Personalità.
- Ogni giocatore può comprare un numero di Personalità pari al numero di Eroi che può inserire nell'esercito, compatibilmente con i punti totali dell'armata stessa.

SOLITI AFFARI

Sebastian Crenshaw si nascose vicino alla porta di un edificio abbandonato e guardò una sfilata di furgoni della stampa lasciare il parcheggio dell'Hotel Stardust. Un impiegato dell'albergo rivelò alle stazioni televisive locali che il multimilionario Calvin Brinkley era arrivato da San Dorado per incontrare un uomo d'affari e che entrambi avrebbero alloggiato allo Stardust. Da quando la notizia era passata su tutte le televisioni molti cameraman avevano circondato l'albergo. Secondo le informazioni della stampa, nessuno dei due uomini era stato visto nelle vicinanze dell'edificio, ma Crenshaw sapeva che entrambi si erano presentati alla reception molto tardi la notte precedente.

Calvin Brinkley era stato sorvegliato dalla Fratellanza negli ultimi mesi ed era stato scoperto che condivideva molti interessi in comune con i membri dell'Oscura Legione. Il suo compagno, Eduardo Chavez, aveva ripetutamente evitato le domande dell'Inquisizione riguardanti una sua partecipazione agli avvenimenti dell'Oscura Legione in tre differenti città. I due non erano altro che uomini d'affari corrotti e non costituivano un grave pericolo per la società, ma a causa del loro alto tenore di vita, l'arresto e l'interrogatorio erano fuori discussione. Sebastian Crenshaw aveva accettato di buon grado il compito di assassinare entrambi prima che potessero lasciare lo Stardust.

Notando che anche l'ultimo furgone stampa aveva lasciato l'albergo, Crenshaw si alzò e si diresse verso il retro dell'hôtel. Liberò la sua mente e concentrò la sua energia, usando l'Arte Mentale per far volare il suo corpo. Mantenendo l'equilibrio, si appoggiò a un cornicione sul muro vicino a una grossa finestra sull'angolo destro dell'edificio. Secondo le informazioni fornite da un agente della Fratellanza che lavorava nell'hôtel, quella finestra avrebbe condotto nella suite che ospitava Brinkley e Chavez. Con la mano ben serrata sull'impugnatura della pistola Nemesis, preparò il suo corpo all'impatto con la finestra, distruggendo lo spesso vetro. Cadde di spalle tra i pezzi di vetro in una stanza da letto vuota e buia. Balzò in piedi e corse verso uno degli angoli oscuri vicino alla porta. Si nascose tra le ombre e attese che gli occupanti della stanza venissero a controllare.

In pochi secondi, Brinkley entrò di corsa accendendo la luce; Chavez lo seguiva da vicino, con un bicchiere di liquore in una mano e una pistola nell'altra. Con la velocità e l'abilità che si raggiunge solo dopo anni di allenamento e di pratica, Crenshaw uscì dalle ombre e puntò la Nemesis contro Brinkley, tirò il grilletto e sparò al milionario fra gli occhi. Frammenti di cranio e cervello volarono sulla faccia di Chavez, accecandolo per un istante. Benché Chavez non potesse



NICK MICHAELS



Generale (di qualsiasi Esercito tranne l'Oscura Legione)
 Nick Michaels è un nome noto a tutte le Corporazioni sia come amico che come nemico. Nessuno capisce per chi stia lavorando questo enigmatico mercenario fino a quando non è troppo tardi. I suoi poteri di infiltrazione e la ottima conoscenza delle Corporazioni lo rendono uno dei più pagati mercenari nell'ambiente. Il suo valore è così elevato che ogni Corporazione cerca di godere del suo favore garantendogli la condizione di membro onorario, il che significa essere socio di tutte cinque le megacorporazioni.

ABILITÀ SPECIALI.

- Michaels è immune al panico e alla rotta.
- È Addestrato al Corpo a Corpo, Addestrato da Commando e possiede il Mimetismo.
- Ha la reputazione di essere particolarmente fortunato. Consideralo come se avesse l'abilità speciale Fortuna (Warzone, pag. 141).



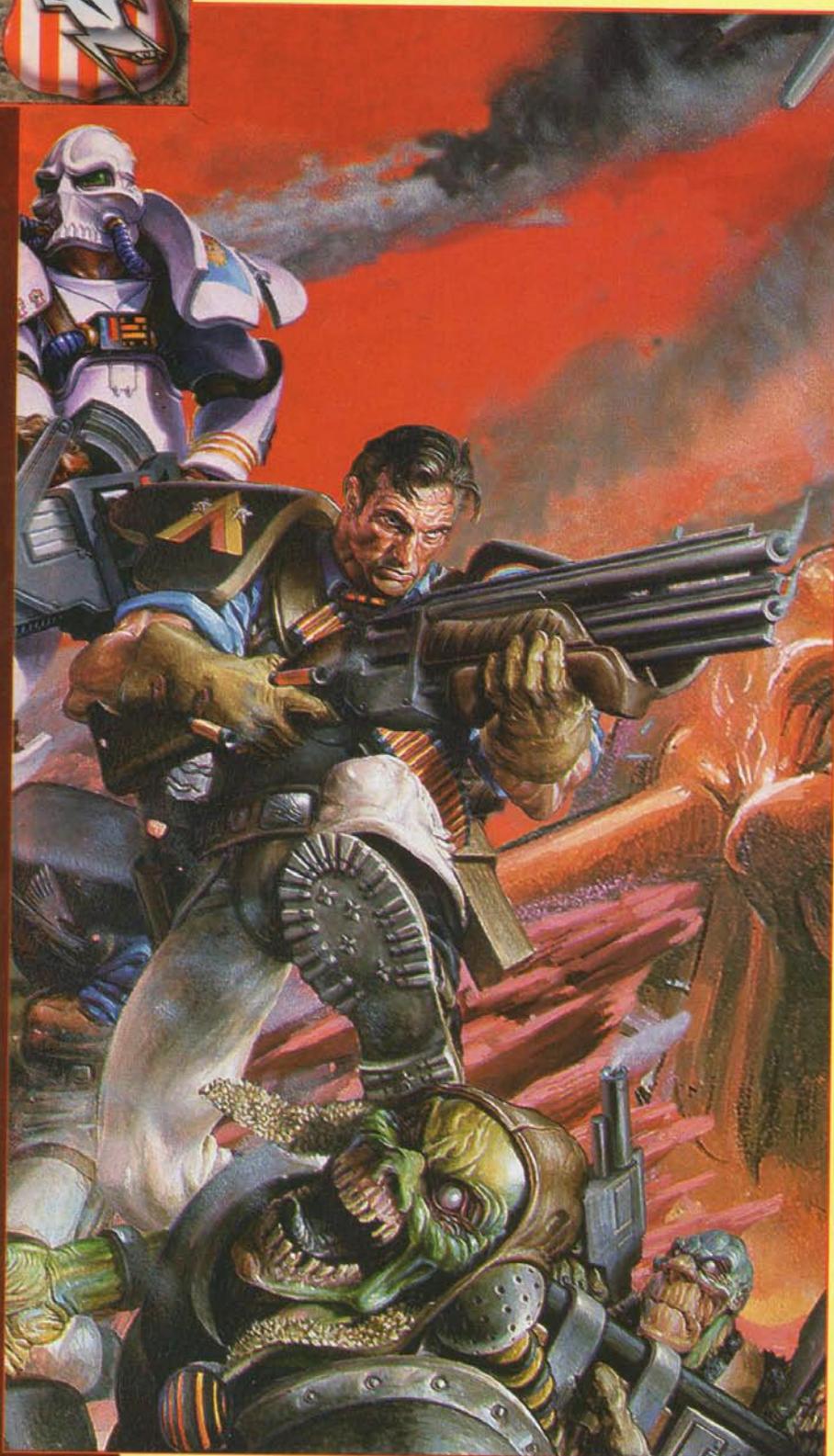
EQUIPAGGIAMENTO. L'Agente Nick Michaels è equipaggiato con un'arma d'ordinanza P1000 e una spada Punisher. Il costo di queste armi è già stato incluso nel suo costo totale.

STRUTTURA. Michaels viene acquistato come un Eroe e può essere assoldato da qualsiasi Megacorporazione, benché un solo Michaels può essere impiegato sul campo di battaglia.



.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Nick Michaels.....15	15	-	15	4	2	2	8	24	65

MITCH HUNTER



Hunter è un individuo serio con un forte senso della giustizia. La sua lotta continua per il bene spesso gli ha causato grossi problemi con i suoi superiori militari o con i quadri della Corporazione che non condividono le sue vedute umanitarie. Hunter è un leader naturale. Nemico senza paura del male, considera le vite dei suoi compagni d'arme più importanti della sua e farebbe qualsiasi cosa per perseguire la causa del bene.

Alto circa 190 cm, ha un fisico giovane con capelli corvini e occhi luminosi. Solitamente uomo di poche parole, all'occasione è capace di emozionanti discorsi per incoraggiare i soldati demotivati. Nelle sue azioni, una volta convintosi che quello che vuole fare sia la cosa giusta, niente eccetto la morte può fermarlo.

Prima di essere scelto fra i Doomtrooper, Hunter era un giovane in carriera arruolatosi nelle forze speciali della Capitol solo per velocizzare la sua ascesa nella scala gerarchica delle alte finanze della corporazione. Non appena iniziò il suo servizio sui campi di battaglia, imparò molte cose su se stesso, realizzando che solo sul campo di battaglia poteva aiutare l'umanità senza infrangere il suo codice morale.

REGOLE SPECIALI.

- Mitch è immune al panico e alla rotta.
- Tutte le truppe di fanteria (inclusi sergenti e capitani) entro 24 cm da lui automaticamente superano tutti i Tiri di Panico e Rotta.
- Se muore, tutte le truppe di fanteria (incluso sergenti e capitani) entro 24 cm automaticamente vanno in rotta. Tutte le altre fanterie devono effettuare un Tiro di Panico.
- Se delle miniature nemiche caricano Mitch, automaticamente può eseguire un'azione di attacco corpo a corpo gratuita prima che il nemico possa fare qualsiasi cosa.

EQUIPAGGIAMENTO. Mitch è armato con un Fucile a Pompa M516D e la Spada dell'Onore della Capitol. La spada può essere usata per eseguire sciabolate. Il costo delle armi è già stato incluso in quello totale di Mitch.

STRUTTURA. Mitch deve essere acquistato come una Personalità.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
.....										
Mitch Hunter.....	18	15	-	17	4	3	3	6	26	100

BIG BOB WATTS

Big Bob è un veterano capace di compiere immensi danni, ma i numerosi anni di combattimento gli hanno insegnato a usare queste abilità con grande cautela. Il lungo tempo trascorso sui campi di battaglia lo ha reso saggio e riflessivo, e preferisce sicuramente risparmiare le vite piuttosto che sprecarle. Le sue parole profonde infondono un senso di pace interna e di matura saggezza. L'unica cosa in grado di scatenare le sue emozioni è l'Oscura Legione e tutto quello a essa legato. Quando viene provocato, non esita a mostrare che persona pericolosa sia.

Big Bob è alto quasi 2 metri e la sua possente struttura fisica evidenzia assai bene la sua muscolatura. Benché sia di grande stazza, è incredibilmente agile e, quando si muove, non è assolutamente impacciato. La sua testa calva è marchiata con l'effigie dell'aquila della Capitol, un ricordo dei suoi viaggi al fronte. Il suo viso esprime sempre un'espressione amichevole e Bob sorride spesso davanti alle stranezze della vita.

REGOLE SPECIALI

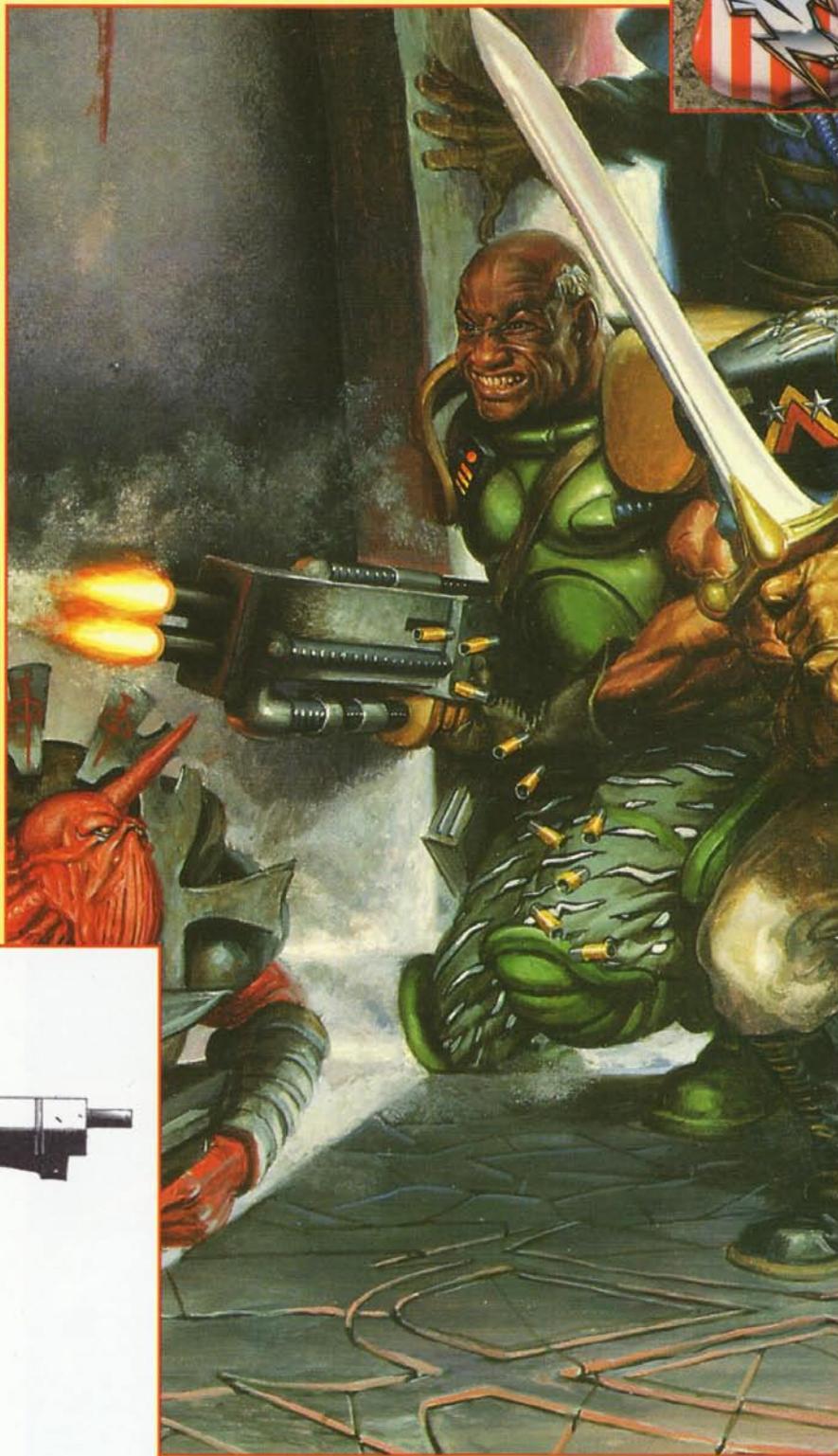
- Big Bob è immune al panico e alla rotta.
- Poiché è un Free Marine, si applicano tutte le regole per i Free Marines.
- Ogni turno in cui viene attivato, ottiene un'azione Dare Ordini gratuita, che può essere utilizzata solo per impartire ordini ai Free Marines entro 24 cm da lui.

EQUIPAGGIAMENTO.

Big Bob è armato con una spada Punisher e un Nimrod Mark I. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Bob.

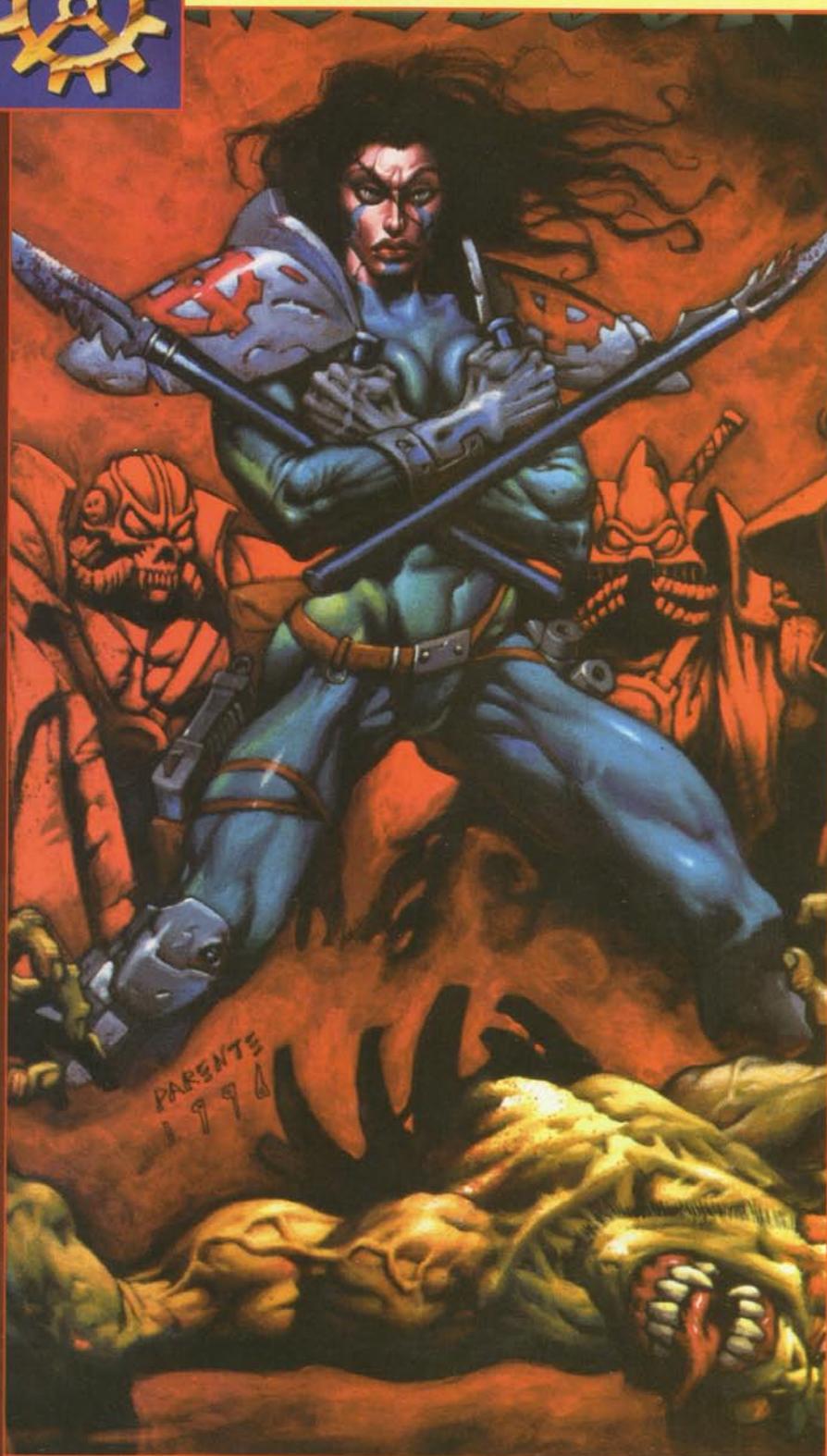
STRUTTURA.

Bob può essere acquistato solamente come Personalità.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Big Bob Watts	15	18	-	17	4	3	3	6	26	145

VALERIE DUVAL

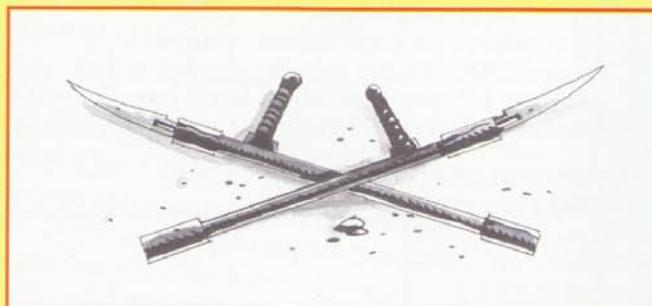


Valerie è una donna fredda, calcolatrice e un'esperta assassina. A chi non la conosce sembra una macchina di morte priva di emozioni. Le poche persone che le sono vicine sanno che è una fidata amica e la sua lealtà per le persone che rispetta è totale e assoluta.

Valerie è snella e molto bella: i suoi occhi brillano con la luce del sole e i suoi lunghi capelli sono di un colore castano scuro. Il modo in cui si muove combina magnificamente femminilità e letalità in modo tale da sembrare una leonessa che si avvicina di soppiatto alla preda. Raramente manifesta le sue emozioni e quasi sempre dimostra sicurezza nei suoi modi.

REGOLE SPECIALI

- Valerie è immune al panico e alla rotta.
- Possiede l'abilità Mimetismo, Addestrato da Commando e Addestrato al Corpo a Corpo.
- Poiché è una Etoiles Mortant, possiede la conoscenza dell'Arte (Arte Mentale).



EQUIPAGGIAMENTO. Valerie è armata con un fucile di precisione PSG-99 Mark II. Inoltre possiede i tonfa elettrocarichi (ne ha due e può eseguire due attacchi). Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Valerie.

STRUTTURA. Valerie può essere acquistata solamente come Personalità.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	
Valerie Duval	18	13	13	17	4	2	2	8	24	105

WOLFE



Wolfe è un uomo selvaggio, semplice e schietto. È completamente libero da qualsiasi inibizione ed è contento di esserlo. Per Wolfe, il comportamento è tutto, e pertanto molto impegnato ad apparire sempre nella giusta luce. È assolutamente egocentrico, e crede di essere il più brillante di tutti. L'aspetto peggiore è che, solitamente, ha ragione. Nonostante la sua apparenza scortese e irresponsabile, è un formidabile guerriero e uno dei migliori soldati Bauhaus.

I capelli corvini e gli occhi azzurri molto espressivi, con un barlume di immaturità, esercitano un fascino puerile che annoia tante persone quante sono quelle che ne rimangono impressionate. Quelle che non lo trovano affascinante solitamente lo ritengono disgustoso. Wolfe indossa quasi sempre la sua maschera da guerra tipica dei Ranger Venusiani, poiché ritiene che migliori il suo aspetto di giovanotto aitante.

REGOLE SPECIALI

- Wolfe è immune sia al panico che alla rotta.
- Possiede l'abilità Affidabilità e Addestrato nella Giungla.
- Poiché è una persona incredibilmente orgogliosa, può sparare a qualsiasi bersaglio entro la gittata dell'arma (non necessariamente alla miniatura più vicina).

EQUIPAGGIAMENTO. Wolfe è equipaggiato con una Plasma Handcannon per ogni mano e con una spada Violator per il combattimento corpo a corpo. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Max.

STRUTTURA. Wolfe può essere acquistato solamente come Personalità.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Wolfe	16	18	-	15	4	3	2	6	28	135





TATSU



Durante la giovinezza e l'adolescenza, Tatsu era un fenomeno dei computer, un fanatico delle arti marziali e un ragazzino di strada ai margini di una vita criminale. Fu proprio per strada che Yojimbo lo trovò e lo allevò, insegnandogli l'antica arte dei Samurai.

Non essendo ancora segnato dagli orrori della guerra, Tatsu è curioso e volenteroso. La sua natura spesso lo mette nei guai. Quello che gli manca nell'esperienza del combattimento, è compensato dalla vivida immaginazione e dall'istinto di conservazione.

REGOLE SPECIALI

- Tatsu è immune al panico e alla rotta.
- Poiché è considerato un Hatamoto, può compiere la Carica Banzai e possiede l'abilità Addestrato al Corpo a Corpo.
- Tatsu ha anche l'abilità speciale KENJUTSU: può quindi eseguire sciabolate con le sue spade cerimoniali.
- In qualsiasi momento può eseguire il VENTO DIVINO, facendo detonare l'esplosivo che porta sulle spalle. Usa l'indicatore per Esplosivi, che viene centrato su Tatsu e infligge un DAN 14(x3); non ci sono modificatori negativi per l'esplosione. Se Tatsu muore prima di azionare l'esplosivo, tira 1d20: un risultato da 11 a 20 indica che l'esplosivo è stato colpito (tratta l'esplosione esattamente come sopra); con un risultato di 10 o meno non accade nulla: rimuovi solo la miniatura di Tatsu dal tavolo. Se stai giocando con i punti vittoria e Tatsu fa detonare l'esplosivo, il tuo avversario non guadagna alcun punto per la morte di Tatsu (mentre tu guadagni i punti per ogni miniatura nemica uccisa nell'inferno di fiamme). Se è il tuo avversario a causare l'esplosione di Tatsu, guadagna i punti vittoria di Tatsu e di quelle miniature nemiche morte durante la sua fine non gloriosa.

EQUIPAGGIAMENTO. Tatsu è armato con la mitragliatrice leggera Kensai e le Spade Cerimoniali. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Tatsu.

STRUTTURA. Tatsu può essere acquistato solamente come Personalità.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Tatsu	17	15	-	16	4	2	1	8	25	70



YOJIMBO



Dopo una brillante carriera nelle forze speciali, Yojimbo diventò una delle guardie del corpo personali del Signore Supremo della Mishima. Perse il favore a causa di uno scandalo di corte e fu costretto a diventare un indipendente. Più tardi smascherò una cospirazione contro la Mishima, dando prova di lealtà e riguadagnando la sua reputazione.

Yojimbo è incredibilmente disciplinato, legato da un forte codice d'onore Samurai: preferirebbe la morte piuttosto che infrangere il codice, e valore e fedeltà vanno posti al di sopra di tutto. È silenzioso e discreto, e la sua fredda natura infonde fiducia alla sua squadra.

REGOLE SPECIALI

- Yojimbo è immune al panico e alla rotta.
- Poiché è un Hatamoto, può eseguire una carica Banzai e possiede l'abilità Addestrato al Corpo a Corpo.
- Possiede l'abilità speciale KENJUTSU: può eseguire sciabolate con le sue spade cerimoniali.
- Ha un innato Potere Ki. Quando muore, libera tutto questo potere in una fiammata finale. Se muore può eseguire immediatamente una serie di azioni prima di essere rimosso dal gioco.

EQUIPAGGIAMENTO. Yojimbo è armato con un Deathshrieker Screechgun e le Spade Cerimoniali. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Yojimbo.

STRUTTURA. Yojimbo può essere acquistato solamente come Personalità.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Yojimbo	17	17	-	16	4	3	2	8	28	130

EDWARD S. MURDOCH



Dopo una brillante carriera militare, Edward Murdoch è stato trasferito con riluttanza dai suoi amati Blood Beret ai Golden Lions, dove ha guadagnato la fama di uno degli strateghi e dei guerrieri più validi fra tutti gli Imperiali.

È il miglior soldato della squadra, e sa di esserlo. È efficiente e inflessibile, anche se la sua testa calda spesso lo mette nei guai. Non ammetterebbe mai di essere nel torto.

REGOLE SPECIALI

- Edward è immune al panico e alla rotta.
- Possiede le abilità Addestrato da Commando e Mimetismo.
- Quando è in gioco tutti i Golden Lions hanno +1 al loro valore di CC e +1 al loro AT quando combattono contro le altre megacorporazioni.

EQUIPAGGIAMENTO. Edward è armato con un Fucile d'Assalto Invader Potenziato e una normale pistola mitragliatrice Interceptor. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Edward.



STRUTTURA. Edward può essere acquistato solamente come Personalità.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Edward Murdoch.....	17	16	-	16	4	3	2	6	27	90

SEAN GALLAGHER



In qualità di unico erede al trono del clan Gallagher, Sean fu addestrato sin dalla giovinezza a vivere, combattere, e governare con inesorabile forza. Quando l'intero clan fu trucidato dall'Oscura Legione, il giovane erede senza più alcun suddito entrò a far parte dei temuti Commandos Wolfbane, un'unità composta interamente da soldati rinnegati dai vari clan.

Ha una mente aperta e concreta, ma anche emotiva e impulsiva. Sean prima agisce e poi si preoccupa delle conseguenze. Ha un forte desiderio di vendetta.

REGOLE SPECIALI

- Sean è immune al panico e alla rotta.
- È un Wolfbane, e tutti i Wolfbane possiedono le abilità Addestrato al Corpo a Corpo, Addestrato da Comando e Mimetismo.
- Poiché è rispettato e non vuole deludere i suoi uomini, deve guidarli in battaglia. Per questo motivo deve stare davanti a tutti i Wolfbane.
- Se muore durante il gioco tutti i Wolfbane automaticamente impazziscono e caricano le miniature (non-veicoli) nemiche più vicine non impegnate nel corpo a corpo (i Wolfbane soggetti a questo impeto non hanno bisogno di mantenere la coerenza di squadra). Tutti i Wolfbane equipaggiati con armi speciali usano tutte e tre le azioni per sparare al bersaglio più vicino non impegnato nel corpo a corpo. Non imbracciano nemmeno l'arma e usano tutte le azioni per sparare. Tutte le miniature con questo impeto aggiungono +1 al loro MO.
- Quando Sean è vivo e presente, tutti i Wolfbane sono immuni al panico e alla rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Sean è equipaggiato con una antica Spada Runica forgiata dal Clan Gallagher, istoriata con rune di protezione che conferiscono a Sean un bonus di +4 al suo valore di CO quando cerca di resistere all'Oscura Simmetria. Le statistiche della Spada Runica sono le stesse della Claymore dei Clan, ma i DAN causati alle creature dell'Oscura Legione hanno un +2 di bonus. Sean porta attorno al collo un antico cimelio di famiglia, l'Amuleto Deflettente dei Gallagher. Quando viene colpito con successo da un'arma da fuoco, il colpo può essere deviato. Tira 10 o meno con 1d20 per evitare il colpo. Questa abilità non funziona contro le armi che utilizzano un indicatore. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Sean.

STRUTTURA. Sean può essere acquistato solamente come Personalità.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Sean Gallagher	18	14	-	17	4	3	3	8	26	130



VINCE DIAMOND



La vista di questo Goliath sul campo di battaglia incute timore. Con il suo torace nerboruto, l'ampia mascella, i suoi bicipiti da 100 cm di circonferenza e la sua pettinatura alla mohicana di platino, Vince si erge maestoso e impettito, ed è l'archetipo di una macchina di morte della Cybertronic.

Uomo di poche parole e di temperamento focoso, è velocissimo ad adirarsi e altrettanto rapido a calmarsi. Pochi possono realmente capire quali emozioni si celino dietro l'espressione ingenua del suo volto; il sogghigno è lo stesso sia quando sta uccidendo i Legionari sul campo di battaglia che quando compare in uno spot di dolci.

Programmato e addestrato per uccidere, Vince, ogniqualvolta non è in combattimento, si trova in una "modalità" di calma. I suoi movimenti rallentano e le risposte arrivano solo dopo alcuni secondi di elaborazione. Un contrasto particolarmente accentuato rispetto l'estrema velocità e assenza di esitazioni di quando combatte.

REGOLE SPECIALI

- Vince è immune al panico e alla rotta.
- Se viene attaccato con i poteri dell'Arte o con quelli di un Dono Oscuro, tira 1d20. Con un risultato di 10 o meno, non ne subisce gli effetti.
- Occhio cibernetico:
 - Vince ha un +2 al valore di AT (non è stato aggiunto alla sua statistica)
 - Automaticamente individua qualsiasi miniatura nemica in linea di visuale entro 40 cm.
 - Ha un +4 nel tentativo di individuare un nemico oltre 40 cm.
- Braccio idraulico:
 - Aggiunge +3 ai danni causati nel corpo a corpo (non incluso nella sua statistica).
 - Può trascinare verso di sé una qualsiasi miniatura entro 12 cm da lui impegnandola in corpo a corpo (una miniatura per azione). Questa abilità può essere usata anche come azione Attendere e conta come Carica. Per afferrare il suo avversario, deve ottenere un risultato uguale o inferiore alla metà del suo valore di comando (arrotondare per eccesso). Questo "attacco" può essere parato normalmente. Non ti è concesso misurare prima di aver dichiarato l'intenzione di afferrare.
- Vince è considerato una Modello grande.

EQUIPAGGIAMENTO. Vince è armato con un SSW4200P (che si trova in Warzone, pag. 97). Il costo di quest'arma è già stata inclusa nel costo totale di Vince.

STRUTTURA. Vince può essere acquistato solamente come Personalità.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Vince Diamond.....16	16	-	16	4	4	5	6	30	150

CYRIL DENT

Cyril è il primo e il miglior supervisore delle operazioni della Cybertronic. Non esiste alcuna informazione nota a riguardo del suo passato e lui stesso risponde in maniera assai evasiva a riguardo. Quando si domanda qualcosa, gli altri impiegati della Cybertronic rispondono "Cyril, beh, diciamo solo che è sempre presente".

Uomo di poche parole e di tanti fatti, è conosciuto per il suo stile di combattimento. "Il miglior modo di distruggere il nemico è distruggere il nemico". I piani di battaglia di Cyril normalmente consistono in brevi e veloci passi dritti verso il nemico. Non indietreggia e non mostra mai segni di debolezza, e i suoi nemici normalmente mostrano chiari segni di sconforto di fronte alla sua avanzata furiosa.

Con una altezza di circa 175 cm, Cyril è l'immagine della perfezione. È rispettato in qualità di miglior impiegato della Cybertronic e reputato come un uomo inarrestabile.

Il mito che circonda la sua persona non è meno forte di quello della corporazione alla quale ha dedicato la sua vita.

REGOLE SPECIALI

- Cyril è immune al panico e alla rotta.
- Non può essere colpito dalle armi che utilizzano gli indicatori.
- Se viene attaccato con i poteri dell'Arte o con quelli di un Dono Oscuro, tira 1d20: con un risultato di 10 o meno non ne subisce gli effetti.
- Non può mai nascondersi o ripararsi.
- Non può mai Attendere e utilizza sempre almeno un'azione per Muoversi (alla massima velocità) verso il nemico più vicino, a meno che non sia già impegnato in un Corpo a Corpo.

EQUIPAGGIAMENTO. Cyril è armato con un TSW 4000 (Warzone, pag. 97) e con una arma d'ordinanza P1000. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Cyril.

STRUTTURA. Cyril può essere acquistato solamente come Personalità.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Cyril Dent	16	16	-	18	4	3	3	6	30	145



CRENSHAW, IL MORTIFICATOR



Il nome Crenshaw è leggendario all'interno del secondo Direttorato della Fratellanza: l'Inquisizione.

Crenshaw è uno dei Mortificator dell'Inquisizione, assassini altamente preparati che vengono usati per estirpare ogni minaccia al Cardinale o alla Fratellanza. Nessun altro Mortificator nella storia della Fratellanza ha "interrogato" così tanti recidivi. La leggenda narra che Sebastian Crenshaw non abbia mai fallito quando ha agito da solo... e le leggende sono sempre vere.

Crenshaw indossa sempre la nera armatura dei Mortificator e non toglie mai il suo elmo, nemmeno in compagnia dei suoi fratelli. Raramente discute il suo operato e, quando succede, usa solo parole semplici e dirette che descrivono quello che ha fatto. Poiché il suo aspetto fisico è impossibile da descrivere (indossa sempre l'armatura nera), è molto difficile determinare la sua vera natura.

REGOLE SPECIALI

- Crenshaw è immune al panico e alla rotta.
- È un Mortificator, quindi si applicano tutte le regole dei Mortificator.
- Usando una azione Usa Poteri Speciali, può focalizzare uno dei suoi attacchi CC (dev'essere uno attacco con la spada), ottenendo un bonus di +4 per colpire e per danneggiare con quell'attacco. Inoltre il tentativo di parata del suo avversario subisce una penalità di -4.
- Se esegue un Successo Perfetto attaccando con la spada, la miniatura nemica viene assassinata (ovvero automaticamente uccisa). Questo attacco non può essere parato o curato con un'unità medica da combattimento.
- Possiede tutti gli incantesimi dell'Arte della Cinetica.

EQUIPAGGIAMENTO. L'arma scelta da Crenshaw è la pistola Avalanche. Inoltre porta con sé la Spada Deathdealer donatagli dal Cardinale in persona. Il costo di queste armi è già stato incluso nel costo totale di Crenshaw.

STRUTTURA. Crenshaw può essere acquistato solamente come Personalità.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Crenshaw.....	18	16	14	17	4	3	3	8	26	150

UNA DURA LEZIONE

Crenshaw chiuse gli occhi e sussurrò, "Concentrati... senti fluire il potere della Luce... ora convoglialo nella tua spada... e colpisci!" La sua spada Mortis scattò, tagliando con precisione la dura colonna in due.

"Dalla padronanza dell'Arte proviene la disciplina, dalla disciplina si apprende il controllo di se stessi", disse Crenshaw ai suoi tre discepoli. L'insegnamento non era un lavoro per lui, ma la Curia e il Cardinale Durand avevano visto delle potenzialità in questi tre discepoli, e lui aveva accettato di fare da tutore.

Hanno delle qualità, continuava a ripetere a se stesso. C'era un giovane Paladino degli Imperiali chiamato Connor: era uno studente tranquillo, adatto alla meditazione e all'introspezione. Crenshaw pensava che un giorno sarebbe stato un discreto Mortificator, ammesso che diventasse più aggressivo con le armi, nonostante possedesse un'incredibile abilità nell'utilizzare l'Arte. Si chiedeva spesso perché il giovane ragazzo avesse scelto la via del Mortificator invece di quella del Mistico. Sicuramente sarebbe diventato facilmente un Custode dell'Arte.

C'era anche un giovane della Capitol, chiamato John Blake, un imprudente che compensava la sua mancanza di familiarità con l'Arte con la sua straordinaria capacità nell'utilizzare le armi da fuoco e quelle da mischia: in combattimento era veramente bravo, e Crenshaw riteneva che sarebbe diventato un discreto Mortificator; doveva solo raggiungere l'autocontrollo di Connor il Paladino. Spesso li assegnava alle stesse missioni, con la speranza che potessero imparare l'uno dall'altro. L'idea sembrava funzionare e Crenshaw era compiaciuto.

Infine c'era Dietrich, un burbero giovane Bauhaus che, fino a quel momento, sembrava troppo tranquillo. Cambiò solo quando si tenne la lezione sulle forze dell'Oscura Simmetria. Dietrich fece numerose domande, fin troppe secondo il Mortificator, che andò a guardare i registri relativi al ragazzo e trovò che la sua famiglia era stata assassinata dal loro maggiordomo, un Eretico al servizio di Semai, l'Oscuro Apostolo dell'Odio. Crenshaw aveva interrogato spesso Dietrich sul suo interesse, mettendolo in guardia sul fatto di poter essere tentato dalle forze che cercava di distruggere. Dietrich sembrava tuttavia determinato a volersi vendicare per l'assassinio della sua famiglia. Combatteva come un pazzo durante le esercitazioni, fino al punto che Crenshaw dovette più volte intervenire di persona prima che venisse sparso del sangue.

"Essere accecato dalla vendetta significa inginocchiarsi alla stessa oscura forza che ha ucciso la tua famiglia", gli aveva spiegato; era stata una dura lezione per il ragazzo, ma l'alternativa sarebbe stata semplicemente troppo orribile.

Più tardi Crenshaw riuni i suoi pupilli per gli esercizi serali.

"Questa notte simuleremo l'assassinio di un ufficiale di alto grado che è stato contaminato dall'Oscura Simmetria.", disse guardandoli. "Sean, John, voi due formerete una squadra; Hans, tu e io l'altra. Avvicineremo l'edificio da posizioni differenti e colpiremo i bersagli designati. Qualche domanda?" chiese, guardandoli nuovamente. Nessuno fiatò. "Bene, andiamo, e possa lo spirito di Nathaniel essere con voi".

Dietrich guardò il suo maestro e disse, "saremo noi a purificare il bersaglio?"

"No, Hans" rispose Crenshaw e sospirò.



Continua a pag 30



"Devi imparare ora, prima che sia troppo tardi; temo che, se tu non impari presto, subirai lo stesso destino della tua famiglia, ucciso dalle mani dell'Oscura Legione".

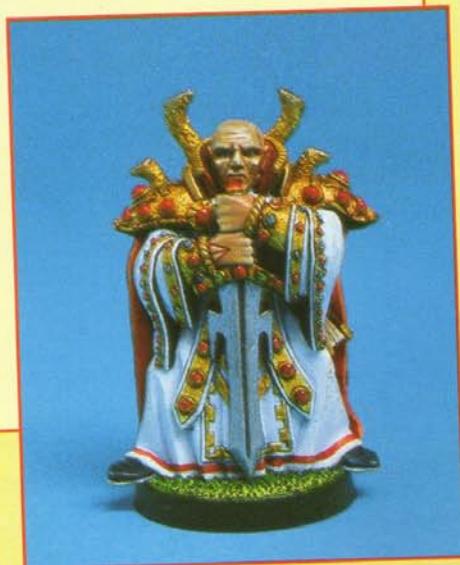
Dietrich aggrottò le ciglia pensieroso, e tornò a preparare il suo equipaggiamento. Crenshaw lo guardò per un altro minuto, pregando silenziosamente di non avergli inferto una lezione troppo dura....

DOMINIC, IL CARDINALE DI LUNA

Dominic è il Cardinale della Cattedrale di Luna, e quindi è il secondo personaggio per importanza in tutta la Fratellanza. È un membro della Curia e ambisce alla carica di Cardinale Supremo, anche se non potrà mai ottenerla.

Noto come lo Sceriffo di Luna, Dominic è un uomo ormai anziano che gode di una cattiva fama a causa della sua predilezione per la tortura. Non c'è nulla che gli dia più piacere che trascorrere le ore libere interrogando giovani eretici. Non si ferma davanti a nulla pur di ottenere le risposte agognate. Nessuna forma di storpiatura o di mutilazione è troppo assurda per lui... Più dolore riesce a infliggere, maggiore è la sua felicità.

Il contegno di Dominic è quello di un vecchio amareggiato, perché in fondo non è altro che questo. È freddo e senza cuore, e le rare volte in cui nei suoi occhi c'è un bagliore di vitalità è quando gli si presenta l'occasione di infliggere dolore a qualcun altro. Ha poca pazienza, e la sua ira tende a esplodere velocemente e in maniera violenta. Da coloro che lo circondano non si aspetta altro che un asservimento totale, e riesce sempre a ottenerlo: in caso contrario, è necessario dare uno spiacevole esempio agli altri...



**REGOLE SPECIALI**

- Dominic possiede un'incredibile volontà e una mente molto brillante; inoltre è devotissimo alla causa della Fratellanza. Per questo motivo è immune al panico e alla rotta.
- È un vero maestro nell'Arte, pertanto può utilizzarne tutti gli Aspetti.
- Può utilizzare nello stesso turno due azioni Usare Poteri Speciali, purché gli incantesimi siano diversi.
- Il suo temperamento facile all'ira e crudele è ben noto ai soldati che combattono ai suoi ordini. Il suo glaciale sguardo, foriero di terribili punizioni, è sufficiente a mantenere una ferrea disciplina all'interno di reparti che, altrimenti, fuggirebbero in preda al panico. Se un reparto alleato che si trova entro 40 cm da lui va in Panico o in Rotta, Dominic può spendere un'azione per ridare coraggio ai soldati, annullando i devastanti effetti cui era sottoposto il reparto. La presenza del Cardinale sul campo di battaglia è sufficiente a infondere fiducia in ogni soldato, per cui ogni militare che si trovi a meno di 24 cm da lui (anche se appartiene a una corporazione - esclusa la Cybertronic) riceve un +1 alle sue CC e AT.
- Può essere considerato l'incarnazione della Luce, che lo irradia e gli conferisce un'aura di santità. In termini di gioco, ogni volta che subisce l'attacco di un Dono Oscuro, lancia 1D20: se il risultato è minore o uguale a 10 il Dono Oscuro non sortisce alcun effetto.

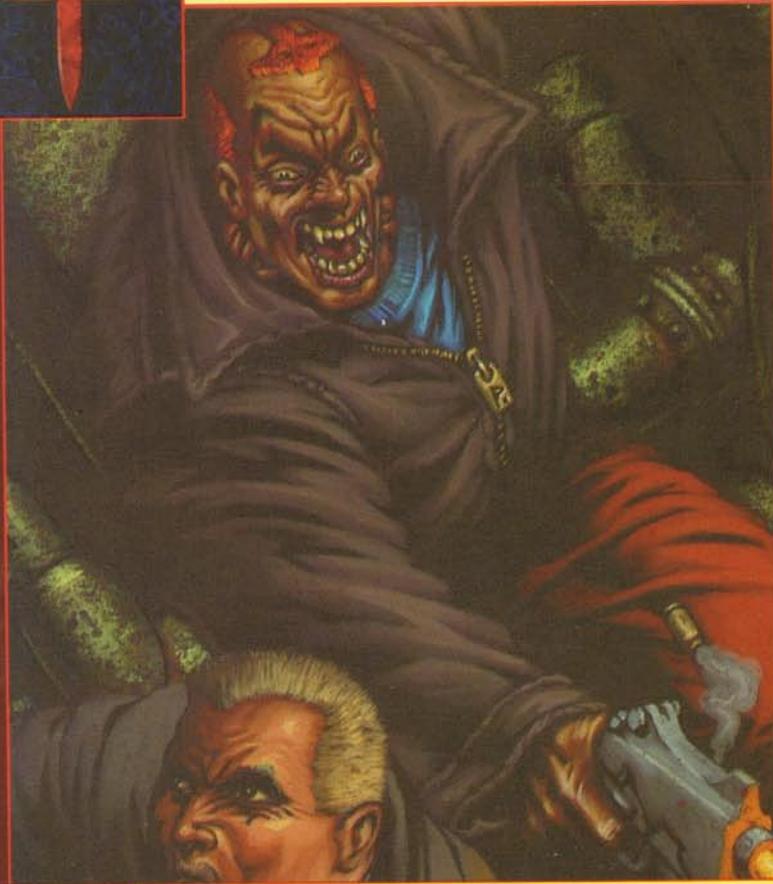
EQUIPAGGIAMENTO. Il Cardinale Dominic non abbandona mai la sua spada, nota a tutti come Portatore di Luce, che può effettuare devastanti Sciabolate. Se Dominic colpisce con essa un seguace dell'Oscura Legione, il danno inflitto è pari a 16(x3); contro qualsiasi altro nemico il danno è 16. Il costo di Portatore di Luce è già compreso nel punteggio del Cardinale.

STRUTTURA. Il Cardinale Dominic può essere acquistato come Personalità della Fratellanza.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Cardinale Dominic	18	14	19	19	5	4	3	6	28	175





BILLY

Billy fu trovato come orfano nelle fogne della Capitol; i suoi maestri furono mendicanti, tossicodipendenti e piccoli truffatori. Crescendo, incominciò a partecipare alle attività della criminalità organizzata.

Poi giunse l'Oscurità e Billy fu facilmente deviato. Non essendo mai stato avvicinato da un Eretico, Billy attualmente è sotto il controllo della stessa Oscurità. ed è pertanto considerato un discepolo di tutti gli Apostoli. Esegue tutti i piani che gli vengono consegnati in ogni momento. È considerato un profeta tra tutti i cultisti dell'Oscurità e quindi è il benvenuto in ogni circolo di Eretici.

REGOLE SPECIALI

- Billy è immune al panico e alla rotta.
- Può possedere fino a 10 Doni Oscuri.
- È maestro nell'attaccare il nemico di soppiatto. Per rappresentare questa abilità, Billy inizia la battaglia nascosto e in attesa. Può essere schierato ovunque sul piano di battaglia, tranne che nella zona di schieramento dell'avversario.

EQUIPAGGIAMENTO. Billy è armato con una Pistola Voriche e la Spada Skalak. Queste armi si trovano in Warzone e il loro costo è già stato incluso nel costo totale di Billy.

STRUTTURA. Billy può essere acquistato solamente come Personalità.

vedere, sparò due colpi nella direzione di Crenshaw. Uno dei proiettili mancò completamente il bersaglio e l'altro scalfì leggermente il paraspalle dell'armatura. Crenshaw raggiunse l'eretico, tolse l'arma dalla mano di Chavez e lo afferrò per il collo, quasi frantumandogli il pomo d'Adamo. Continuando a stringere la gola del malcapitato, Crenshaw sfoderò la spada Punisher. Eduardo Chavez si accasciò, capendo che reagire avrebbe solo ritardato l'inevitabile. Velocemente, Crenshaw affondò la sua lama nel petto palpitante dell'Eretico. Lasciò la presa e spinse il corpo via dalla spada, lasciando morire Chavez in una pozza di sangue. Ripulendo il sangue dalla sua spada, Crenshaw si diresse verso la finestra rotta dalla quale era venuto. Riguardò i due cadaveri e scosse la testa, incapace di capire il fascino dell'umanità verso l'Oscura Legione.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Billy	14	13	12	13	3	2	2	6	25	60

ALAKHAI IL FURBO

Alakhai è il comandante supremo delle forze di Algeroth: fra tutti i Nefariti dell'Apostolo della Guerra, è sicuramente il più potente. Dalla sua Cittadella, arroccata nelle giungle di Venere, coordina le azioni militari che porteranno scempio e distruzione nell'intero Sistema Solare. A dire il vero, le sue strategie raramente sono più elaborate di un semplice agguato (dopo tutto, dal punto di vista militare è il più potente, per cui perché perdere tempo in eccessive sottigliezze?), ma la sua capacità di coordinare le forze ai suoi ordini per ottenere il miglior risultato è tale da farlo diventare l'Incubo di tutti i comandanti umani (e dei suoi stessi guerrieri). È in grado di trasformare in pochi secondi una sconfitta in una schiacciante vittoria. Spesso si avvale dell'aiuto dell'Oscura Simmetria, soprattutto quando si lancia personalmente, nella mischia.

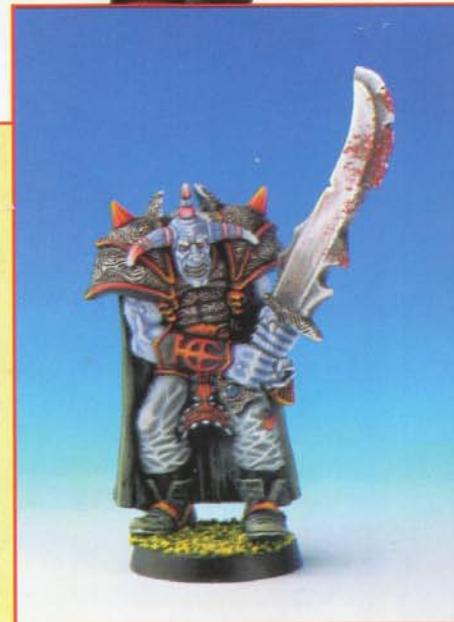
Alakhai è alto più di due metri, e la sua armatura è stata creata forgiando anime umane: su di essa sono state incise le rune che descrivono le atrocità commesse per crearla. I suoi penetranti occhi sovrastano una bocca con labbra molto strette, dalle quali spuntano in un perenne e demoniaco sorriso le sue affilate zanne. Alakhai non si separa mai dalla sua fida spada Straziacarne.

REGOLE SPECIALI

- Alakhai è immune al Panico e alla Rotta.
- È circondato da un'aura di pura Oscurità che lo rende parzialmente immune all'Arte. Ogni volta che viene attaccato da un incantesimo dell'Arte, lancia 1D20: un risultato inferiore o uguale a 10 indica che l'incantesimo non ha avuto alcun effetto.
- Alakhai è un Nefarita di Algeroth; come i suoi simili può disporre di 10 Doni Oscuri scelti nell'elenco dei Doni dell'Oscura Simmetria e in quelli di Algeroth.
- Può utilizzare nello stesso turno due azioni Usare Poteri Speciali, purché almeno uno dei due appartenga ai Doni dell'Oscura Simmetria. Ovviamente non può utilizzare due volte nello stesso turno il medesimo Dono.
- Quando viene ferito, lancia 1D20: un risultato inferiore o uguale a 10 indica che non è stato in alcun modo danneggiato.
- Quando utilizza un Dono di Algeroth, passa automaticamente il tiro richiesto, a meno che non realizzi un 20, nel qual caso subisce immediatamente una ferita.
- Deve essere considerato un Modello grande.

EQUIPAGGIAMENTO. Alakhai porta sempre con sé la sua spada Straziacarne. Questa gigantesca arma deve essere impugnata da due mani e il suo danno è pari a 15(x3). Può eseguire micidiali Sciabolate. Il costo di Straziacarne è già compreso nel punteggio di Alakhai.

STRUTTURA. Alakhai può essere acquistato come una Personalità dell'Oscura Legione.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Alakhai il Furbo	18	17	17	19	5	5	5	10	29	165





VALPURGIUS, ARCIMAGO DI ALAKHAI



Valpurgius è il seguace prediletto di Alakhai. Come tutti i Nefariti, anch'egli è dotato di un'immensa forza fisica, ma preferisce servirsi dell'Oscura Simmetria, mettendola al servizio del suo signore e padrone, pur progettando instancabilmente di detronizzarlo per prendere il suo posto. Si è creata in questo modo un'instabile situazione fra padrone e seguace: ogni successo di Valpurgius determina un aumento del potere e della considerazione di Alakhai presso Algeroth, ma contemporaneamente determina un aumento del potere e della considerazione di Valpurgius presso Alakhai.

Pochi, persino fra gli accoliti di Algeroth, possono eguagliare la crudeltà di Valpurgius, che per questo motivo gode di un indubbio rispetto. I suoi piani sono subdoli ed estremamente elaborati, per cui raramente il Nefarita si trova coinvolto in prima persona. Valpurgius si muove con i piedi di piombo quando i suoi scopi sono ormai evidenti e, quando non sono ancora stati scoperti, utilizza un'ancora maggiore prudenza.

REGOLE SPECIALI

- Valpurgius è un Nefarita di Algeroth, e pertanto può possedere sino a 10 Doni Oscuri da scegliersi fra quelli dell'Oscura Simmetria e quelli di Algeroth.
- È Un Magus, cioè una vera e propria incarnazione dell'Oscura Simmetria. Ha elaborato una distorta versione della Luce del Cardinale, per cui ha appreso alcuni Aspetti dell'Arte, proprio come un Mistico della Fratellanza. Lancia 1D20 e consulta la tabella sottostante per scoprire questi nuovi talenti.
 - 1-5 Recentemente ha scoperto l'Arte della Cinetica. In questa battaglia può utilizzare ogni incantesimo di questo Aspetto, proprio come se fosse un Mistico.
 - 6-10 Come sopra, ma l'Arte appresa è quella del Cambiamento.
 - 11-15 Come sopra, ma l'Arte appresa è quella dell'Esorcismo.
 - 16-20 Come sopra, ma l'Arte appresa è quella Mentale.
- Può utilizzare nello stesso turno due azioni Usare Poteri Speciali, purché almeno uno dei due appartenga ai Doni dell'Oscura Simmetria. Ovviamente non può utilizzare due volte nello stesso turno il medesimo Dono.
- È immune al Panico e alla Rotta.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
VALPURGIUS.....	16	13	17	16	5	4	4	10	26	150



- Può utilizzare una delle sue azioni Dare Ordini per conferire a una miniatura che si trovi entro 24 cm il potere di utilizzare un Dono dell'Oscura Simmetria (non di Algeroth) sino alla fine del turno. La miniatura "beneficiata" deve eseguire un'azione Usare Poteri Speciali per utilizzare il Dono ricevuto. Se non dispone di punti PO si suppone che abbia PO 8. La miniatura può utilizzare solo un'azione Usare Poteri Speciali per turno. Ovviamente Valpurgius non può conferire un Dono a un accolito e, nello stesso turno, utilizzarlo anche lui, perché ciò equivarrebbe a utilizzarlo due volte nello stesso turno.
- Deve essere considerato un Modello grande.

EQUIPAGGIAMENTO.

Valpurgius porta sempre con sé una scimitarra forgiata con una lega di metalli alieni. La lama infligge "solo" un danno pari a 14, e infatti la vera forza dell'Arcimago è la magia. Il costo della spada è già compreso nel punteggio di Valpurgius.

STRUTTURA. Valpurgius può essere acquistato come una Personalità dell'Oscura Legione.



L'IRA DEL NEFARITA

La spada Skalak del Centurione tagliò l'aria, aprendo una profonda ferita nella gola di Weber. Il sangue schizzava fuori come un fiume in piena, infradiciando la fronte del soldato morto e il terreno intorno a lui. Sparai con la mia Deathlockdrum e il Centurione cadde a terra. Con il dito ancora premuto sul grilletto, caricai, lasciando lungo il mio passaggio una scia di Legionari Non Morti. Caddi esausto, ma non smisi di combattere. L'unico modo per terminare la battaglia era uccidere o essere ucciso. Un enorme Razide assetato di sangue spuntò da non so dove e pensai che mi avrebbe sicuramente finito. Persi la mira con la mia Deathlockdrum e schiacciai il grilletto, sparando proiettili verso la creatura che giganteggiava sopra di me. Grazie al cielo, cadde prima di avere la minima possibilità di rispondere al fuoco. Dai pezzi del suo corpo fuoriusciva un denso liquido verdastro che cosparses il terreno vicino ai mie piedi. Barcollai, ma velocemente recuperai la posizione eretta e continuai ad avanzare con gli uomini che mi seguivano come ombre.

Proprio mentre le cose sembravano andare meglio, accadde l'incredibile. In lontananza arrivò un individuo che portava i segni dei Doni Oscuri. Indossava vestiti di un viola chiaro che coprivano buona parte del suo grottesco e deformato corpo. Si trovava in mezzo alle sue guardie del corpo e iniziò a ridere, rivelando denti giallastri e marci sotto le sue labbra nere.

"Un Nefarita!" urlò qualcuno. "All'ATTACCO!"

Le mitragliatrici spararono da entrambe le parti del campo di battaglia. I proiettili sibilarono vicini alla mia testa e uno o due rimbalzarono sul mio elmetto. Uno colpì Henderson, che urlò di dolore mentre cadeva, ma non realizzò quanto fu fortunato a morire così in fretta.

L'aria si riempì di Oscura Simmetria. Di fronte al Magus Nefarita apparve un portale che conduceva a una distorta dimensione, dove gli spiriti che la abitavano sembravano chiedere solo la redenzione. Mi girai di scatto, proteggendo le orecchie con le mani, ordinai ai miei uomini di fare altrettanto. I più fortunati mi sentirono e si salvarono, gli altri fuggirono impazziti sotto l'effetto dell'incantesimo. Preparandosi per il secondo round, il maestro dell'Oscura Simmetria chiuse il portale.

"Ritirata!" ordinai. "Raduniamoci al LUP!"

Prima che potessi fare più di cinque passi, un'onda d'acido si abbatté contro i soldati superstiti, immergendoli in un mare di morte. Il liquido corrosivo disintegrò la loro armatura e la loro pelle, consumandoli vivi. Corsi più veloce, invocando la pietà del Cardinale. Guardando dietro le spalle vidi enormi fiamme esplose dalle interiora della terra, che bruciavano i corpi dei caduti. L'odore della carne bruciata mi fece soffocare mentre continuavo a correre in cerca di un riparo e sentivo il calore del fuoco che crepitava alle mie spalle. In tutti i miei anni come soldato non avevo mai assistito a nulla del genere. È difficile credere che un essere umano sia in grado di causare una tale devastazione.

Una squadra di salvataggio della Bauhaus mi trovò alcuni giorni dopo la mia fuga miracolosa. Ero disorientato e pesantemente disidratato, ma ancora vivo. Mi portarono all'ospedale, dove un gruppo di medici e chirurghi si occuparono delle mie ferite e i membri della Fratellanza mi esaminarono per verificare eventuali segni delle tenebre. Fui rilasciato in

Continua a pag 38



NUOVI REPARTI

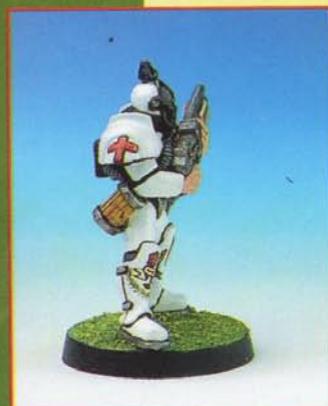
Ci sono opzioni e possibilità illimitate nell'universo di Mutant Chronicles e ogni esercito ha le sue peculiarità; pertanto è inutile dire che avremmo bisogno di tante espansioni per coprire l'infinita massa di truppe possibili. In questo compendio troverai alcuni di questi nuovi tipi di truppe più qualche reparto vecchio rivisto. Provali nelle tue battaglie e divertiti.



ALLEANZA MEDICI CORPORATIVI

L'Alleanza e tutte le corporazioni tranne la Cybertronic

La storia militare dell'uomo ha lunghe tradizioni di campi medici per curare i feriti e anche le megacorporazioni si rendono conto del valore di un buon servizio medico. Una delle misure necessarie per evitare le influenze dell'Oscura Tecnologia fu l'abbandono di molte delle più grandi scoperte della medicina. La chemioterapia e la chirurgia laser



divennero tecniche inattendibili, e anche procedure più semplici come i raggi X si rivelarono pericolose. Al posto di queste tecniche, i dottori ora fanno affidamento sulle teorie mistiche dettate dal Cardinale ed esercitate con rudimentali conoscenze dell'Arte, supportate comunque dalle tradizionali borse nere piene di bottiglie di medicinali, aghi e stetoscopi.

Sul campo di battaglia, comunque, le richieste mediche sono sempre frequenti. I medici militari ricuciono le ferite sanguinanti e amputano gli arti danneggiati. I soldati che sopravvivono alla battaglia possono ritenersi abbastanza fortunati nell'aver le ferite medicate in uno ospedale al loro ritorno. Molto spesso, comunque, devono sperare che le loro ferite si risanino naturalmente prima che l'Oscurità le contaminino.

MEDICI MILITARI

Ogni forza delle corporazioni, eccetto la Cybertronic, può includere un medico militare, benché questi siano più comuni in eserciti composti da truppe scelte. I medici militari sono Eroi, anche se occasionalmente sono assegnati a determinate squadre. Un medico esperto normalmente si muove da solo per il campo di battaglia, spostandosi da una squadra all'altra per amministrare le sue cure.

REGOLI SPECIALI

- **CHIRURGIA DA CAMPO:** Un medico militare può eseguire un intervento chirurgico su un qualsiasi ferito, tranne su quelli della Cybertronic. Quando una miniatura è stata uccisa, non rimuoverla, ma adagiala sul fianco. Non è in grado di compiere alcuna azione ed è considerata morta (se viene ferita ancora mentre è appoggiata sul fianco, rimuovila definitivamente dal gioco). La prossima volta che la miniatura viene attivata, rimuovila dal tavolo, a meno che un medico non esegua con successo un intervento di Chirurgia da Campo su di lei prima che sia attivata. Per svolgere la Chirurgia da Campo, il medico deve essere in contatto di basetta con la miniatura uccisa e utilizzare un'azione Usare Poteri Speciali. Tira sotto il punteggio di CO del medico: se



.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Medici Militari.....12	12	-	13	3	1	0	6	24	20

il tiro viene superato con successo, l'intervento è riuscito e la miniatura recupera una ferita. Rimettila in piedi; potrà essere attivata normalmente nel prossimo turno. Se il tiro fallisce, il paziente muore e la miniatura viene rimossa. La chirurgia da campo può essere usata per far recuperare a una miniatura una ferita subita.

- Una miniatura che ha sostenuto ferite pari a più del doppio del suo valore di FE durante il corso della battaglia non può essere più aiutata dalla chirurgia. Lo stesso vale per una miniatura che ha subito più del doppio del suo valore di FE in un singolo attacco.

Le miniature della Cybertronic sono un misto di tecnologia e biologia, per questo richiedono speciali conoscenze per curarsi le ferite. Nessun medico è in grado di aiutarli,

EQUIPAGGIAMENTO. Un medico militare è equipaggiato con un armamento leggero usato solo per difesa personale. L'equipaggiamento standard per molti medici militari delle corporazioni è una pistola Punisher e una spada. A un medico militare può essere data una pistola o un'arma da corpo a corpo scelta direttamente dall'armeria della sua corporazione d'appartenenza.

STRUTTURA. I medici militari vengono acquistati come Eroi, ma non contano nel totale degli Eroi o Personalità che puoi includere nel tuo esercito. Qualsiasi corporazione, tranne la Cybertronic, può schierare un medico militare per ogni squadra presente nell'esercito.

BAUHAUS DRAGONI

I Dragoni formano la punta dell'esercito dei Bauhaus. Si scontrano con la linea di difesa del nemico, distruggendo tutto quello che si trova sulla loro strada e ripulendo il terreno per gli Ussari che li seguono. È necessario schierarli senza alcun carro o veicolo di supporto per verificare il loro valore e la loro abilità sul campo di battaglia.

REGOLE SPECIALI.

I Dragoni sono immuni alla rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Ogni Dragone è armato con un Dragoon Kampfkano e una pistola MP-105. Un Dragone può sostituire il suo Kampfkano con un Lanciarazzi ARG-17. I Sergenti sono armati con un Fucile a pompa Hagelsturm e una pistola mitragliatrice MP-103 Hellblazer (le statistiche sono in Warzone). I Capitani sono equipaggiati con armi scelte dall'elenco dell'armeria Bauhaus e da quella Generale.

I costi per queste armi non sono inclusi nel loro totale riportato di seguito.

STRUTTURA. I Dragoni vengono acquistati in squadre da 4 a 6 elementi e 1 sergente. Puoi acquistare un Capitano dei Dragoni solo se possiedi almeno una squadra di Dragoni nel tuo esercito.



.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	
Dragone	10	14	-	13	3	1	0	6	28	27
Sergente (Dragoni)	11	15	-	14	3	1	1	6	28	31
Capitano (Dragoni)	11	16	-	15	4	2	1	6	28	43



MISHIMA WARHEAD

I Warhead erano il primo prototipo meccanico che cercò di rimpiazzare i Samurai. Alti circa 2 m e disegnati per raffigurare un vecchio Samurai, queste macchine di morte incontrarono l'opposizione delle famiglie fino a quando queste scoprirono la loro efficienza contro l'Oscura Legione. Leggermente più sofisticati, se paragonati ai primi creati, i Warhead sono oggi una macchina da combattimento d'élite. Dotati di un ghigno austero e di una tenacia robotica, sono una temibile unità al servizio del giocatore Mishima.

REGOLE SPECIALI. • I Warhead sono delle IA.
• Non hanno un attacco secondario.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Warhead sono armati con una mitragliatrice pesante Dragonfire integrata e Spade Cerimoniali. Vedi il manuale di Warzone per le statistiche di queste armi.
Queste armi non sono incluse nel costo dei Warhead.

STRUTTURA. I Warhead si acquistano in squadre di 3 o 5 elementi senza sergente.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Warhead	15	-	12	3	2	2	6	28	45

WARHEAD KAMIKAZE

In seguito all'avvento dei Warhead, si notò che i soldati regolari Mishima ignoravano le loro controparti robotiche. Ricevendo poco supporto, i robot in battaglia venivano normalmente accerchiati e schiacciati. Il pensiero di dare a queste creature le armi pesanti fece rabbrivire il Signore Ereditario Maru (il costo di tale operazione dissanguerebbe la Mishima), quindi perché non creare dei Warhead più economici, meno intelligenti, da utilizzarsi come una sorta di Vento Divino?

Il piano Kamikaze fu messo in funzione e richiese l'inserimento di alcune mappe pre-programmate del campo di battaglia. Inoltre, i nuovi Kamikaze furono equipaggiati con un sensore rileva-distanze primitivo e i loro corpi furono caricati con congegni esplosivi per creare varchi nelle difese nemiche. Questo piano funzionò meglio di qualsiasi aspettativa e, da allora, sono un'unità standard nell'esercito Mishima. Sono alti almeno 180 cm e disegnati per assomigliare agli antichi contadini (per

differenziarli dai valorosi Mishima); i loro cappelli a larga tesa nascondono una espressione fiera e un fardello mortale.

REGOLE SPECIALI

- Warhead Kamikaze devono spendere tutte le loro azioni per correre incontro alle truppe di fanteria nemiche più vicine (vanno tutti contro miniature diverse).
- Non possono attaccare.
- Non appena la loro azione di movimento termina entro 4 cm dal nemico, detonano. La detonazione causa DAN 14(x2) a CHIUNQUE si trovi sotto l'indicatore. Quando un Warhead esplosivo, è morto e viene rimosso dal gioco. La detonazione non costa un'azione.
- Se il Warhead Kamikaze viene ucciso prima che raggiunga un avversario, esplosione automatica (risolvi l'esplosione come sopra).

buono stato di salute, ma i miei superiori mi sollevarono dai miei incarichi. Ringrazio il Cardinale per questo! Adesso ho saputo che Nefarita vittorioso era Valpurgius, Arcimago di Alakhai. Il suo ghigno maniacale mi tormenta costantemente e vedo il suo sorriso deformato nei miei incubi. Ogni mattina, visito la Cattedrale e prego che nessun altro soldato debba incontrare ancora la sua furia. Se solo l'umanità potesse essere così fortunata...



- I Warhead Kamikaze hanno una speciale coerenza di squadra. Prima bisogna nominare un Warhead che agirà come Sergente (non ha alcun effetto ai fini del gioco serve solo per la coerenza); tutti gli altri devono rimanere entro 20 cm da lui. Questo comando è prevalente su quello che lo obbliga a muovere verso la miniatura nemica più vicina; se un movimento di questo tipo lo dovesse portare al di fuori del raggio di 20 cm dal sergente, seguirà il sergente al posto dell'avversario. Se il sergente esplose, devi scegliere un nuovo sergente e il resto

della squadra dovrà essere entro 20 cm dal nuovo sergente.

- I Warhead Kamikaze sono delle IA.

EQUIPAGGIAMENTO. I Warhead Kamikaze non possono portare alcuna arma.

STRUTTURA. I Warhead Kamikaze vengono acquistati in squadre di 3 o 5 senza sergenti.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Warhead Kamikaze	-	-	12	4	1	1	8	27	20

IMPERIALI GOLDEN LIONS

I Golden Lions sono un'unità di forze speciali sotto l'amministrazione del Clan Murdoch. Sono stati fondati nello stesso periodo dei Blood Berets e, benché non abbiano raggiunto la notorietà di quella unità, si sono ben distinti durante gli anni. Mentre i Blood Berets sono stati creati per combattere l'Oscura Legione, i Golden Lions fronteggiano le altre megacorporazioni. A causa della politica Imperiale, si sono specializzati nel combattere contro la Bauhaus nelle giungle venusiane. Più recentemente, sono stati impiegati per combattere la Cybertronic.

I Golden Lions sono direttamente sotto il comando del Ministero della Guerra. Per questo motivo, la stragrande maggioranza delle loro azioni è di grosso beneficio per l'intera corporazione.



REGOLE SPECIALI. I Golden Lions hanno l'abilità speciale Addestrato da Comando.

EQUIPAGGIAMENTO. Ogni Golden Lion è armato con un Plasma Carbine e una Pistola Aggressor per il combattimento corpo a corpo. Un Golden Lion può sostituire il suo Plasma Carbine per una Mitragliatrice leggera Destroyer. Un Sergente dei Golden Lions è armato con un Plasma Carbine e una Chainripper. Un Capitano dei Golden Lions può essere equipaggiato con qualsiasi arma scelta dall'elenco dell'armeria Imperiale o Generale.

Il costo per queste armi non è incluso nei loro punti e devono quindi essere pagati separatamente.

STRUTTURA. I Golden Lions possono essere organizzati in squadre da 3 o 5 e un Sergente. Puoi includere un Capitano solo se hai almeno una squadra di Golden Lion nella tua armata.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP	
Golden Lion.....	12	14	-	14	3	1	0	6	24	22
Golden Lion Sergente	14	14	-	16	3	1	0	6	26	30
Golden Lion Capitano	15	15	-	16	4	3	1	6	26	48



CYBERTRONIC

MACHINATOR

Il Machinator è una IA da combattimento. Queste truppe meccaniche da combattimento corpo a corpo sono poco costose ed efficaci. L'aspetto peggiore è che non molti Machinator tornano vivi da una battaglia; "almeno hanno il vantaggio di essere poco costosi da costruire". L'unico scopo dei Machinator è coprire le IA realmente "di valore" e i Corazzieri, fornendo un diversivo.

Alti circa 180 cm, quando caricano i Machinator sono come turbini di metallo.

REGOLE SPECIALI

- Tutti i Machinator sono delle IA.

- Hanno l'abilità speciale COLPO ESTESO che permette loro di compiere Sciabolate con qualsiasi spada stiano usando.

EQUIPAGGIAMENTO. I Machinator portano una spada CSA 404. Il membro di una squadra può sostituire la CSA 404 per una SSW4100. Il costo per queste armi non è incluso nel totale dei Machinator.

STRUTTURA. I Machinator si acquistano in squadre da 3 a 5 elementi.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Machinator	15	-	11	4	1	2	10	26	25
Machinator SW4100	-	15	11	4	1	2	10	26	25

CHEMIMAN

Il Chemiman, o "demolitore di uomini" (come è stato soprannominato dalle truppe Capitol), è un tipo di unità speciale progettato per aiutare i Corazzieri a bloccare l'avversario. Sono alti 180 cm circa, con tubi lanciagranate che si protendono dalle loro spalle. Un ghigno malvagio aleggia sotto i loro occhi insettoidi. Sono l'ultima scoperta per la Cybertronic.

REGOLE SPECIALI

- Tutti i Chemiman sono IA.
- Hanno una speciale vista per individuare il bersaglio. Per questo motivo possono pre-misurare le distanze prima di sparare. Aggiungono +4 per individuare le miniature nascoste.
- Iniziano la partita nascosti e in attesa in qualsiasi posizione del tavolo (ad eccezione della zona di schieramento dell'avversario).

EQUIPAGGIAMENTO. I Chemiman sono armati con delle versioni silenziate dei fucili di precisione SR3500. Questo gli permette di sparare rimanendo nascosti.

Sono inoltre armati con un Lanciagranate a due canne. Le granate sparate dai Chemiman contengono strani composti chimici che avvelenano i soldati. Tira per

colpire come sempre; se manchi, la granata devierà (consulta la Tabella di Deviazione). Quando detona, usa l'indicatore da Lancio con un DAN 13(x2). L'indicatore rimane sul campo di battaglia nel punto dove è atterrato fino a quando il Chemiman non viene nuovamente attivato. Se qualsiasi miniatura è ancora sotto l'indicatore quando viene attivato, subirà un altro colpo con DAN 13(x2), poiché il veleno è ancora nell'aria. (è considerato un attacco a gas, così se una miniatura è equipaggiata con una maschera antigas può eseguire il normale tiro salvezza, e se è immune agli attacchi a gas, ignora qualsiasi danno causato da quest'arma.

Una miniatura in attesa può Mettersi al Riparo (come spiegato in Warzone, pag. 59) per evitare la prima raffica, ma è soggetto all'attacco a gas quando viene attivato la volta seguente.

Il Lanciagranate e le Granate sono già incluse nel costo dei Chemiman. Devi solo aggiungere il valore del fucile di precisione.

STRUTTURA. I Chemiman vengono acquistati come Eroi.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Chemiman	10	15	11	3	1	1	6	24	40



CACCIATORI POTENZIATI

Il programma Potenziamento ha segnato la nascita di un nuovo campo di soldati-cacciatori. Solo un gruppo selezionato viene scelto per questo onore. Sono sottoposti a terribili addestramenti, mentre vengono somministrate loro nuove sostanze chimiche e stimolanti per "bio-potenziare" il loro fisico. Comparati con le vecchie versioni dei Cacciatori sono dei giganti, equipaggiati con le più nuove apparecchiature. Grosse gambe idrauliche muovono questi impressionanti guerrieri, mentre organi bionici forniscono loro l'energia dall'interno. La pura forza di queste creature è tale da desiderare averle sempre dalla tua parte.



REGOLE SPECIALI

- Due Cacciatori Potenziati possono agire insieme come una squadra programmata. Questo significa che, fino a quando rimangono entro il raggio di comando l'uno dell'altro, possono essere attivati come una singola unità. Non sono comunque obbligati e possono infatti agire come miniature singole.
- I Cacciatori Potenziati nella stessa squadra devono avere gli stessi programmi e gli stessi potenziamenti.
- I Cacciatori Potenziati ignorano le normali regole per la coerenza di squadra.
- Sono considerati modelli grandi.
- Sono immuni al panico e alla rotta.
- Ogniqualvolta un Cacciatore Potenziato viene attaccato da un incantesimo dell'Arte o da un Dono Oscuro tira 1d20: un risultato di 10 o meno indica che l'incantesimo o il dono non hanno effetto.

EQUIPAGGIAMENTO. I Cacciatori Potenziati sono armati con un Plasma Carbine e una pistola P1000. Il costo di queste armi non è incluso nel totale di queste miniature.

STRUTTURA. Puoi acquistare i Cacciatori Potenziati come Eroi o puoi comprarne due facendoli agire come una squadra; se acquistati in questo modo, contano come una squadra ai fini del computo degli Eroi che puoi schierare, e non come due miniature singole. Possono avere un totale di tre programmi e/o potenziamenti ciascuno.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Cacciatori Potenziati	16	15	-	15	4	2	3	8	30	84

SQUADRE DI CORAZZIERI (ATTILA)

Le squadre di Attila sono poco comuni, ma non assenti: talora la Cybertronic cerca di provare la sua superiorità mettendo sul campo intere squadre di queste temibili IA. Generalmente sono usati per missioni veramente cruciali che riguardano politici altolocati o scienziati. Inoltre, La sicurezza preferisce utilizzare squadre di Attila quando le viene assegnato qualche compito importante. Utilizza le caratteristiche presenti in Warzone, pag. 96, per i Corazzieri. Le regole seguenti si applicano solo se desideri metterli in squadre.

REGOLE SPECIALI

- Non è permesso acquistare potenziamenti o programmi per le squadre di Corazzieri.
- I Cacciatori Veterani agiscono come capi dell'unità di Corazzieri. Non devi per forza acquistare una squadra

di Cacciatori quando compri un Veterano.

- Il Cacciatore Veterano non può acquistare alcun Programma o Potenziamento.
- Regole di formazione: finché il Cacciatore Veterano è vivo, i Corazzieri devono stare entro il suo raggio di comando; se per qualsiasi motivo dovessero trovarsi fuori dal raggio di comando, i loro sistemi automaticamente si spengono e sono totalmente inattivi finché non rientrano nel raggio di comando. Se il Veterano muore tutti i Corazzieri sono attivati e utilizzati come Eroi.
- Se il Cacciatore Veterano è vivo quando uno dei Corazzieri della squadra esegue un tiro catastrofico e sta perdendo il controllo, c'è una possibilità che gli ordini del Cacciatore permettano al Corazziere di recuperare il controllo, ripristinando la struttura di controllo nella mente di IA. Questo significa, in termini di gioco, che ogni qualvolta un Corazziere nella squadra fallisce il suo tiro di CO realizzando una Catastrofe, il Cacciatore Veterano può tirare un dado per recuperare il comando. Se il tiro è uguale o minore di 10, il Corazziere non impazzisce e la Catastrofe viene trattata normalmente.

CATASTROFE: Tutti i Corazzieri vanno fuori controllo.

SUCCESSO PERFETTO: Il Corazziere non perde alcuna azione.

EQUIPAGGIAMENTO. Quando acquisti una squadra di Corazzieri, sono equipaggiati con un fucile d'assalto AR3000 e le spade CSA404. Uno dei Corazzieri può sostituire il suo normale equipaggiamento con una arma pesante scelta dall'elenco dell'Armeria della Cybertronic. Il Cacciatore Veterano può essere armato con la CSA404 e l'AR3000 oppure con una arma pesante scelta dall'elenco dell'Armeria della Cybertronic o quella Generale. Il costo di queste armi non è incluso nel totale prezzo della miniatura.

STRUTTURA. Le squadre di Corazzieri sono composte da 3 o 4 Corazzieri e un Cacciatore Veterano. Quando acquisti la squadra devi pagare per tutte le miniature e per il loro equipaggiamento, quindi aggiungi 20 punti addizionali al totale.



DR. DIANA

Come risultato di uno esperimento di clonazione, i medici militari soprannominati "Dr. Diana" (molto efficienti ma privi di qualsiasi emozione) sono i principali bioingegneri/fisici sul campo di battaglia della Cybertronic.

Le unità mediche "Dr. Diana" vengono normalmente assegnate alle unità di Cacciatori o Corazzieri durante missioni particolarmente importanti. Molto raramente vengono usati per scopi civili.

REGOLE SPECIALI

- **CHIRURGIA DA CAMPO:** Dr Diana può eseguire un'operazione di Chirurgia da Campo su qualsiasi miniatura non dell'Oscura Legione, incluso miniature Cybertronic.

EQUIPAGGIAMENTO. Dr. Diana è armata con una pistola P1000.

STRUTTURA: A causa della sua natura, Dr. Diana non è considerata una Personalità, poiché la Cybertronic ne può costruire tantissime. Le unità di Dr. Diana sono acquistate come Eroi della Cybertronic, proprio come i Medici.



	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Dr. Diana	10	14	-	14	3	1	0	8	24	20

PIETÀ

Il Cardinale Dominic spinse le porte ed entrò nella cella della tortura poco illuminata. Guardò con compiacimento l'Eretico cercare di divincolarsi dalle cinghie che lo tenevano legato al tavolo. Schizzava una bianca schiuma, che gli colava dalla bocca, mentre si agitava violentemente, tentando invano di liberarsi. Il Cardinale si avvicinò al tavolo, con una strana smorfia dipinta sugli angoli delle labbra. L'Eretico si calmò quando lo notò e si rannicchiò quando il Cardinale gli parlò.

"Confessami i crimini che hai commesso!" echeggiò la voce del Cardinale tra le vuote mura, intensificando il potere delle sue parole.

L'Eretico volse la faccia verso il suo accusatore: i suoi occhi iniettati di sangue lanciarono uno sguardo intorno alla stanza, mentre la sua pelle pallida luccicava di sudore. In risposta alla domanda, pregò Algeroth e sputò direttamente sulla faccia dell'uomo di chiesa. Irato, lo Sceriffo di Luna afferrò i pollici del peccatore e li spinse indietro finché non sentì i legamenti frantumarsi.

Dopo una breve pausa, Dominic prese un bisturi dal porta-strumenti e piantò la lama nel petto dell'eretico. Esercitò una lieve pressione e lentamente sprofondò la lama nella carne muovendola verso il basso, disegnando una linea dallo sterno fino all'ombelico. Il giovane uomo urlò di dolore mentre lo scalpello gli lacerava il petto, bagnandolo di sangue. Sentì la bile salire fino alla bocca, mentre il Cardinale eseguiva un'altra incisione, tagliando orizzontalmente da una parte all'altra della sua cassa toracica. Le urla dell'Eretico si tramutarono in strilli acuti quando vide che il Cardinale stava avanzando verso di lui con un paio di pinze e un ago ipodermico.

"Parlerò!" urlò l'uomo terrorizzato.

Il Cardinale si sedette di fianco al peccatore e ascoltò con estrema attenzione la sua confessione: volontariamente l'Eretico rivelò i nomi di una dozzina di suoi associati e riferì l'esatta locazione di due zone di assemblea della Oscura Legione. Alla fine della confessione era provato ed esausto dalle sue febbrili rivelazioni. Stringendo un pugnale sacro nella mano sinistra, il Cardinale appoggiò il palmo destro sulla fronte sudata dell'uomo.

"Cammina per sempre nella luce" disse, passando la lama del coltello sulla gola del peccatore e ponendo fine alla sua torturata.

L'OSCURA LEGIONE



MACULATOR MERCURIANO

Il Maculator è apparso solo di recente sui campi di battaglia. Diverse piccole pattuglie dei Mishima sono state quasi completamente annientate da un singolo Maculator; uno dei pochi sopravvissuti ha raccontato di aver visto una bestia immensa, con la pelle di un colore verde pallido deformata e arrotolata intorno a uno scheletro di cartilagine che attacca il nemico rimanendo nascosto sotto l'acqua per prenderlo di sorpresa.

La prima apparizione del Maculator provocò un grande turbamento tra i capi dell'umanità, poiché rappresentava un nuovo e terribile pericolo. Investigazioni successive hanno rivelato che i Maculator sono una razza aliena, evocata da Algeroth per combattere al fianco dei suoi seguaci. Il Maculator

combatte a distanza con un grosso cannone a mano e da vicino con i suoi pesanti pugni. La vista di un Maculator causa orrore e dolore. Per qualche ragione sconosciuta, queste creature amano le zone d'acqua o di grandi precipitazioni, dove fanno di potersi nascondersi per sferrare i loro attacchi contro gli ignari avversari.

REGOLE SPECIALI

- I Maculator Mercuriani sono modelli giganti, quindi causano Paura e non possono nascondersi, tranne che nell'acqua.
- Possono avere fino a 2 Doni Oscuri scelti dall'elenco dell'Oscura Simmetria o dai Doni di Algeroth.
- Rigenerano le ferite. Se subiscono una ferita, tira 1d20. Se il risultato è 10 o meno, la ignorano.
- Possiedono un senso completamente alieno di auto-conservazione: sono noti perché commettono azioni

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Maculator Mercuriano.....	16	14	14	15	4	5	6	8	30	145

di pericoloso eroismo, mentre attimi dopo si inginocchiano terrorizzati. Nessun essere umano capisce perché i agiscano in questo modo, ma sul campo di battaglia sono immuni al panico e alla rotta.

- Un Maculator Mercuriano non può avere abilità speciali, equipaggiamento speciale o Necrobionica. La sua arma (il Cannone a Mano Attachia) è costruito appositamente per la sua mentalità aliena, ma non è in grado di comprendere i meccanismi delle altre armi da guerra. Per questo motivo non può essere equipaggiato con le altre armi scelte dall'Armeria Necrotecnologica.
- I terreni naturali per il Maculator Mercuriano sono la palude, i fiumi, gli acquitrini e i laghi. Si muove velocemente e facilmente attraverso queste aree. Non soffre penalità di movimento quando si trova nell'acqua o nella palude.

- Se c'è dell'acqua sul campo di battaglia, il Maculator può essere schierato al suo interno nascosto. Comunque, non può essere schierato nella zona di schieramento dell'avversario.

EQUIPAGGIAMENTO. I Maculator Mercuriani non sono in grado di comprendere i progetti di molti oggetti della tecnologia e molto meno quelli tipici della meccanica umana. I Tekron hanno progettato un'arma speciale che il Maculator può usare: il Cannone a Mano Attachia.

Il Cannone a Mano Attachia è un arma da fuoco. Il costo dell'arma è già incluso nel totale del Maculator.

STRUTTURA. I Maculator Mercuriani sono acquistati come Eroi nell'esercito di Algoth.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Cannone a Mano Attachia50	80	-2	15(x2)	27



ORRORE DI DEMNOGONIS



EQUIPAGGIAMENTO.

L'Orrore di Demnogonis non porta alcuna arma. Ha solo i suoi artigli.

STRUTTURA. Gli Orrori di Demnogonis devono essere acquistati come Eroi.

Nati nei più disgustosi laboratori, gli Orrori sono i figli preferiti di Demnogonis e costituiscono gli occhi del Corrutto sul campo di battaglia. Gli Orrori hanno lo scopo di convertire le vittime deboli alla morte nera. Infatti l'Orrore possiede lo strumento adatto per svolgere il suo compito, il Vento della Corruzione. Enormi macchie di fumo nero e grigio maleodorante fuoriescono direttamente dalla bocca di queste creature, lasciando morte e sofferenza lungo la loro scia. Questi mostri sono delle versioni più piccole e distorte dello stesso Demnogonis.

REGOLE SPECIALI

- L'Orrore di Demnogonis può possedere fino a 5 Doni Oscuri scelti nell'elenco della Oscura Simmetria e in quello dei Doni di Demnogonis.
- Gli Orrori sono considerati modelli grandi.
- L'Orrore può creare il Vento della Corruzione di Demnogonis usando un'azione Usare Poteri Speciali. Il Vento di Corruzione ha un livello di potere pari a 6 e può essere usato contro qualsiasi miniatura entro 60 cm e in linea di visuale. Bisogna usare lo speciale indicatore del Vento della Corruzione, che si trova in fondo a questo supplemento. Quando il tuo avversario viene colpito dal Vento della Corruzione, deve superare un tiro AR contro DAN 14; in caso di fallimento subisce una ferita (se la miniatura è ancora in vita, l'attacco continua finché non muore o non supera il tiro AR). Se il Vento della Corruzione uccide una miniatura, viene rimossa dal tavolo e immediatamente rimpiazzata con quella di un Legionario Benedetto sotto il controllo del giocatore che gestisce l'Orrore di Demnogonis. Tutte le miniature trasformate in Legionari Benedetti formano, con le altre a loro volta trasformate, un'unica squadra. Comunque, i Legionari devono usare tutte le loro azioni successive per muovere entro il raggio di comando dell'Orrore. Una volta entrati in tale raggio, possono eseguire altre azioni. Le miniature immuni all'Oscura Simmetria non sono immuni al Vento della Corruzione; comunque, le IA non possono mai venire trasformate in Legionari, ma vengono ferite (come descritto sopra).
- Gli Orrori hanno lunghi artigli che causano nel combattimento corpo a corpo DAN 14 + la loro forza, e inoltre possono effettuare sciabolate.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Orrore di Demnogonis.....	15	-	15	15	4	4	3	6	26	100

NUOVE REGOLE PER LE TRUPPE GIÀ ESISTENTI

I valori e le descrizioni di seguito riportati rimpiazzano e/o migliorano quelli corrispondenti che si trovano in Warzone. In caso di qualche discussione, usate queste regole.

DROIDE ERADICATOR

Il Droide Eradicator è stato uno dei primi veicoli bipedi corazzati a essere impiegato nell'intero Sistema Solare. Un'evoluzione e un'estensione della tecnologia usata dalla Mishima, l'Eradicator utilizza l'innovativa tecnologia della Cybertronic che lo rende molto più pesantemente corazzato degli altri bipodi (meka) della sua stessa dimensione. Questo fatto, unito alle sue armi, lo rende una terribile macchina da guerra. L'unico inconveniente è quello che la Cybertronic considera la sua più grande qualità: l'Intelligenza Artificiale. Diversamente dai piloti umani dei mezzi bipedi Mishima, il cervello che opera in un Eradicator non subisce condizionamenti.

L'Eradicator è stato migliorato numerose volte nella sua storia, solitamente per correggere problemi minori o per perfezionare programmi già esistenti. Il profilo da battaglia dell'Eradicator è così cambiato gradatamente e le armi che vengono montate sono periodicamente sostituite per consentire l'utilizzo di nuove (e possibilmente potenziate) creazioni.

L'ultima versione dell'Eradicator è una macchina profondamente diversa dai suoi predecessori.

Le seguenti regole dovrebbero essere usate con il Droide Eradicator prodotto dall'Heartbreaker. Ogni Eradicator può avere un numero di armi alternative al posto del normale armamento. Versioni migliorate di armi standard della Cybertronic sono state montate sugli Eradicator, poiché i suoi potenti generatori possono fornire maggiore energia rispetto alle altre IA più piccole.

Usa il profilo aggiornato riportato di seguito al posto di quello pubblicato su Warzone.

REGOLE SPECIALI

- Tutte le regole per l'Eradicator elencate in Warzone si continuano ad applicare. Inoltre, l'Eradicator è un modello gigante.
- L'Eradicator è equipaggiato con arti



intercambiabili, che possono montare diverse varietà di armi. Tali combinazioni vengono scelte in funzione dei diversi stili di combattimento. L'Eradicator può prendere tre delle armi elencate di seguito, ma a causa della limitata fornitura di energia, non può mai averne più di una per tipo (per esempio non puoi montare due Titan Megablaster sulla stessa miniatura). Non ha importanza quale configurazione scegli, il costo di queste tre armi è già stato incluso nel costo totale dell'Eradicator.

- L'Eradicator è stracolmo di programmi speciali adattati all'intercambiabilità del suo armamento. Non può quindi usare alcun potenziamento o programma.

.....CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Eradicator.....14	14	-	12	3	4	8	12	30	175

LOCAZIONI DELL'ERADICATOR

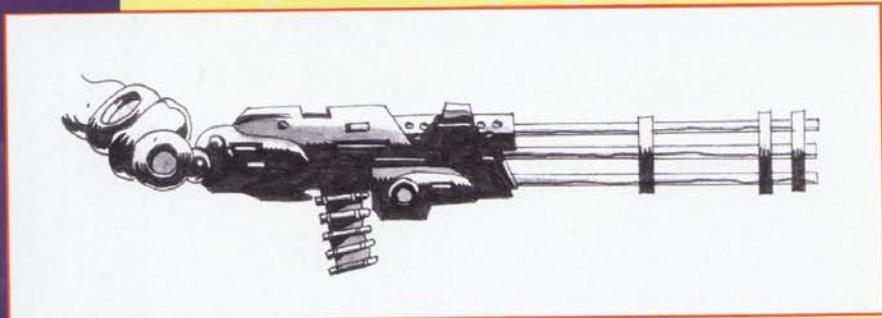


A causa delle grosse dimensioni e della varietà di armamento, il Droide Eradicator utilizza una tabella per determinare le locazioni colpite come quella dei veicoli. Ogni volta che l'Eradicator viene colpito, tira 1d20 e consulta la tabella riportata di seguito.

1D20	LOCAZIONE
1-17	Corpo
18	Sistema d'arma n.1
19	Sistema d'arma n.2
20	Sistema d'arma n.3

CORPO. Se il Droide Eradicator viene colpito in questo punto e fallisce il suo tiro AR e quello di auto-riparazione, subisce una ferita.
SISTEMA D'ARMA N. 1, 2 & 3. Prima che inizi la battaglia, dichiara quale arma è rappresentata dai diversi Sistemi dell'Arma. Quando un'arma è colpita e fallisce il tiro AR, il Droide Eradicator non subisce alcuna ferita. Tira per verificare il funzionamento del meccanismo dell'auto-riparazione (in questo caso è solo di 8 o meno): se fallisce anche questo tiro, l'arma colpita è completamente distrutta e non può più essere usata.

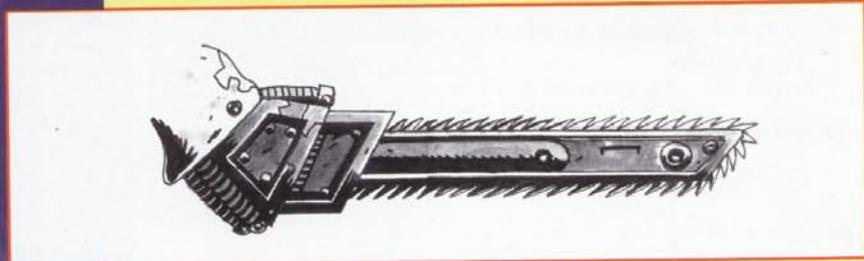
ARMAMENTO DELL'ERADICATOR



TITAN MEGABLASTER. Questo SSW4200P potenziato è così pesante che nessun umano potrebbe sollevarlo. Può essere installato solo sulla struttura rinforzata di un Eradicator.

.....G	GM	MOD	DAN
Titan Megablaster72*	150	-	16(x3)

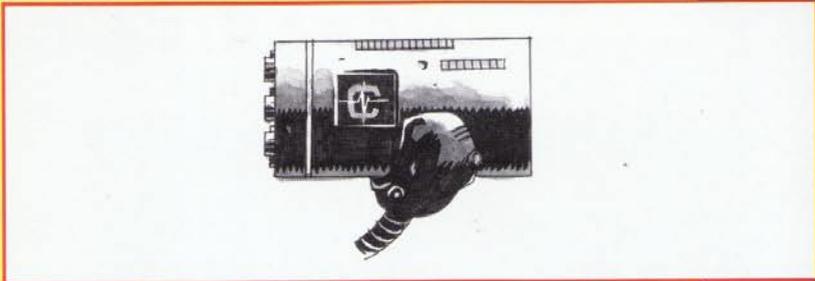
* Distanza minima 40 cm; non può essere usato contro bersagli più vicini.



GIGADEATH CHAINRIPPER. Solo il generatore interno di un Eradicator è in grado di far funzionare quest'enorme arma, che può effettuare sciabolate; usa l'indicatore di sciabolata gigante che trovi in fondo a questo supplemento.

.....G	GM	MOD	DAN
Gigadeath chainripperCC	-	-	12(x3)

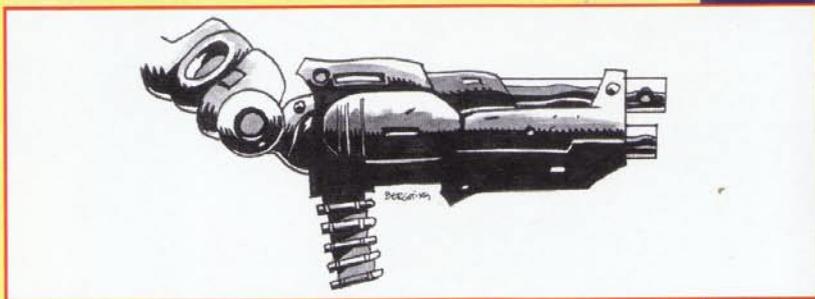
LANCIARAZZI SSW6000. L'arma 6000 di supporto è l'unico tipo di arma della Cybertronic nel gruppo degli autocannon. È un'arma standard da lunga distanza e può essere montata su alcuni veicoli. Utilizza l'indicatore Esplosione.



* Distanza minima 24 cm; non può essere usato contro bersagli più vicini.

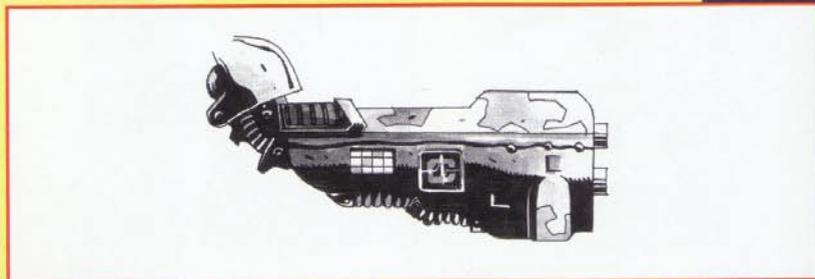
.....G	GM	MOD	DAN
Lanciarazzi SSW600060*	120	-2	13(x3)

FUCILE D'ASSALTO AR3002. Questa versione migliorata dell'AR3000 è capace di sparare due volte con la stessa rapidità del suo predecessore, e quindi causa un danno (x2).



.....G	GM	MOD	DAN
AR3002.....30	60	-3	13(x2)

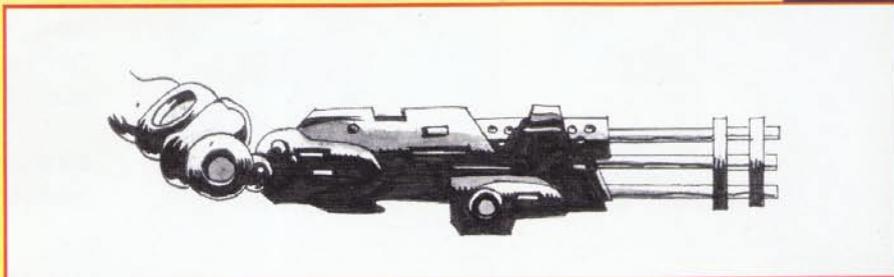
MAGMASCORCHER. Il Magmascorcher è un lanciafiamme progettato appositamente per gli Eradicator. Le doppie canne assicurano un'alta affidabilità; quando una canna raggiunge una temperatura critica, l'arma automaticamente passa alla seconda per permettere il raffreddamento della prima. Utilizza l'indicatore del Magmascorcher.



.....G	GM	MOD	DAN
MagmascorcherLF	-	-	14(x2)

SISTEMA ANTI-PERSONA SA-SG80.

Quest'arma è un'invenzione della Cybertronic. Si tratta di un fucile a pompa automatico che può sparare due colpi per ogni azione che possono essere diretti contro un unico bersaglio o contro due separati non più lontani di 40 gradi (usa l'indicatore Lanciafiamme/Fucile a pompa in Warzone per misurare i 40 gradi).



.....G	GM	MOD	DAN
Sistema Anti-persona SA-SG80.....FP	-	-	13(per colpo)

NEFARITA DI DEMNOGONIS



A capo delle forze di Demnogonis ci sono i Nefariti, gli eterni nemici dell'umanità. Questi sadici depravati sono profondi conoscitori di ogni malattia e pestilenza, e sono diventati maestri nell'arte di spargere questi flagelli tra gli esseri umani. I Nefariti di Demnogonis guidano i Legionari Benedetti nel combattimento, infestando il campo di battaglia e contaminando le aree intorno a noi.

Tutti i Nefariti al servizio di Demnogonis sono corrotti dal loro signore. La loro pelle chiara e giallastra presenta numerosi segni di sutura e i loro arti sono stati sostituiti da elementi necrotecnologici. Il pus cola dalle piaghe aperte e i canali che collegano tutti gli organi vitali si intravedono pulsare sotto la pelle. I corpi mostrano evidenti segni di malattia e di putredine, e un terribile odore di morte li circonda come un'ombra. Lunghe punte sono cresciuti dall'interno dei loro corpi, lacerando la pelle e procurando loro pene indicibili. Dalle loro vene fuoriescono vermi e larve che si arrampicano lungo gli spuntoni e si spargono a terra.

I Nefariti di Demnogonis sono spesso vestiti di bianco, mentre i mantelli fluenti sono adornati con le rune rosse del loro padrone. Sotto questi abiti indossano un'armatura pesante e portano un equipaggiamento medico progettato con l'aiuto della Necrotecnologia. Possono usare in battaglia anche armi pesanti, pur preferendo armi da corpo a corpo dotate di misteriosi e oscuri poteri.



REGOLE SPECIALI

- I Nefariti sono immuni al panico e alla rotta.
- Possono avere fino a 10 Doni Oscuri.
- L'armatura indossata dai Nefariti di Demnogonis contiene sistemi di bio-monitoraggio medico che consentono di curare i danni. Ogni qualvolta il Nefarita subisce una ferita, tira 1d20: se il risultato è 10 o meno, il Nefarita non subisce alcun danno, poiché l'armatura inizia immediatamente a risanare il danno.
- I Nefariti sono considerati modelli grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. Possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Demnogonis o di quella Necrotecnologica.

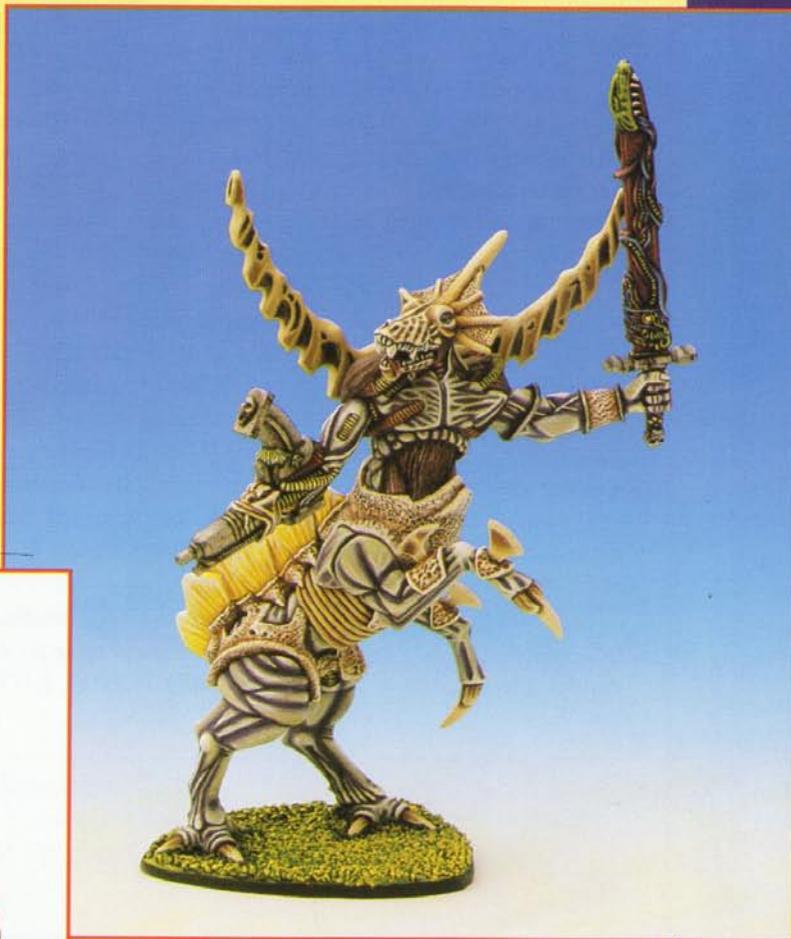
STRUTTURA. I Nefariti devono essere acquistati come Eroi.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Nefarita di Demnogonis.....	16	13	16	16	5	4	4	8	26	90

EZOUGHOU

I giganteschi Ezoghoul sono esseri creati solo per combattere, dediti esclusivamente alla distruzione degli altri esseri viventi e alla gloria sul campo di battaglia.

Hanno quattro potenti zampe per la locomozione e due robuste braccia per maneggiare anche le armi più pesanti. Il loro corpo è protetto da un esoscheletro di metallo ed è composto in gran parte da materiali artificiali. Possono raggiungere l'altezza di 4 m e una lunghezza di 3. Per poter respirare la normale atmosfera devono affidarsi a un Illitachk, un'apparecchiatura biotecnologica che riveste il loro viso. Gli Ezoghoul sembrano attratti dai combattimenti, e la loro presenza è sicura dove la lotta è più selvaggia. Di solito cooperano con le orde di Legionari, anche se a volte combattono da soli o in gruppi più piccoli.



REGOLE SPECIALI. Gli Ezoghoul sono modelli giganteschi.

STRUTTURA. Gli Ezoghoul devono essere acquistati come Eroi.

	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Ezoghoul	17	16	-	16	4	3	5	12	30	65

COMBATTERE FINO ALLA MORTE

Il Sergente Nelson pulì i suoi occhialini e ancora una volta controllò la scena davanti a lei. La situazione diventava sempre più difficile ogni minuto che passava. I Legionari Non Morti fuoriuscivano dalle uscite della torreggiante Cittadella, ammassati intorno ai Centurioni che ordinavano loro dove andare. Sparando con i loro Kratach, i avanzavano verso le trincee. La squadra della Nelson al fianco delle altre truppe rimanenti combatté con determinazione e, benché i pezzi di carne putrefatta e le ossa riempissero il campo di battaglia, la processione di queste creature sembrava infinita. Guardando in lontananza, la Nelson riuscì a individuare la massiccia sagoma degli Ezoghoul. Le loro spade sembravano piccole dalla sua posizione.

"Questa battaglia è durata fin troppo", pensò ad alta voce. I controassalti aerei erano stati sferrati, le forze speciali erano state schierate, ma tutte le vittorie per le forze del bene erano temporanee. I messaggi che passavano continuamente sul suo monitor le segnalavano le coordinate dei feriti e dei morti. Non aveva altra scelta se non quella di lasciarli dove erano caduti, perché salvare una sola vita significava perderne almeno tre nel tentativo. Tutti gli altri ufficiali di comando erano stati seriamente feriti o morti in battaglia ed anche lei era stata gravemente colpita. Si dimenava nel tentativo di stare in piedi, ma le sue ginocchia si accasciarono per terra. Sentì un improvviso conato di nausea e inviò un messaggio disperato ai suoi superiori. Il quartier generale rispose immediatamente, ma il loro messaggio non era confortante:

"Siamo a conoscenza della sua situazione disperata, ma non possiamo permetterci di perdere un altro membro per questa futile battaglia. Sicuri di aver fatto tutto quello che era in nostro potere per assicurarvi la fuga, non abbiamo altro da comunicare. Passo".

Orde di guerrieri mutati marciarono per ore nel carnaio. I non morti privi di mente incespicavano nei corpi dei nemici uccisi. Un Centurione staccò la testa di un nemico l'alzò verso il cielo per celebrare la vittoria dell'Oscura Legione. Una piastrina di riconoscimento cadde al suolo: SERG. EMILY NELSON, BATTAGLIONE 61.



ARMERIE

Le statistiche e le descrizioni di seguito riportate rimpiazzano quelle corrispondenti nel manuale di Warzone. Nel caso di discussioni, utilizza sempre queste regole.

ARMERIA DI DEMNOGONIS

PLAGUEBRINGER

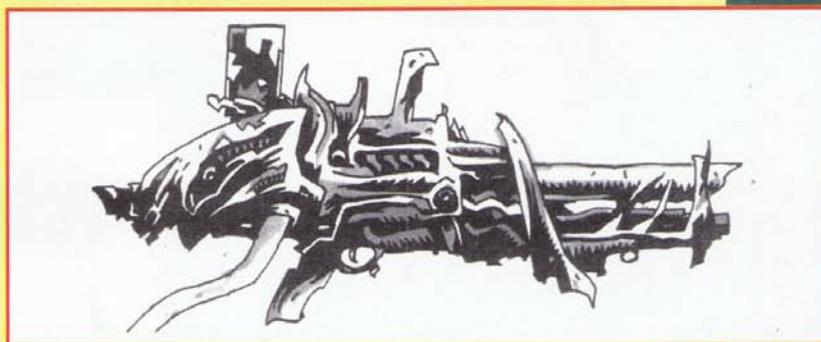
Un Plaguebringer assomiglia a un'enorme mitragliatrice dall'aspetto folle. Il calcio e la canna sembrano come rivestite da pelle coperta di escrescenze e un enorme contenitore di liquido ribollente e nauseabondo è sistemato sulle spalle di chi porta quest'arma. Un tubo lungo più di 2 metri collega il contenitore all'arma. I Plaguebringer sparano resti di corpi umani putrefatti e liquefatti: possono essere braccia, gambe, teste e persino le interiora così orrendamente mutilati da non poter essere usati come Legionari Benedetti.

Il proiettile tocca il suolo schizzando una sostanza gelatinosa maleodorante come il puzzo dei corpi lasciati in decomposizione per mesi, provocando un effetto terribile sul morale di chi subisce il bombardamento. Inoltre, i pezzi di corpo gettano sul bersaglio una vera e propria pioggia di batteri che velocemente infettano tutti, facendoli impazzire a tal punto da attaccare anche i loro compagni.

In termini di gioco, chiunque sia COLPITO (non necessariamente ferito) da quest'arma deve superare con

successo un tiro di CO, altrimenti impazzisce. All'inizio di ogni turno, entrambi i giocatori tirano 1d20 (Nomina la Prima Unità). Chi ottiene il risultato più alto per quel turno controlla la miniatura impazzita. Bisogna tirare separatamente per ogni miniatura.

Considera che le miniature al di fuori dell'anello centrale dell'indicatore per esplosivi non sono danneggiate, ma sono potenzialmente sotto l'effetto



della pazzia.

Il Plaguebringer utilizza l'indicatore dell'esplosione. Se l'attacco fallisce, può deviare.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Plaguebringer.....30	60	-3	12	40

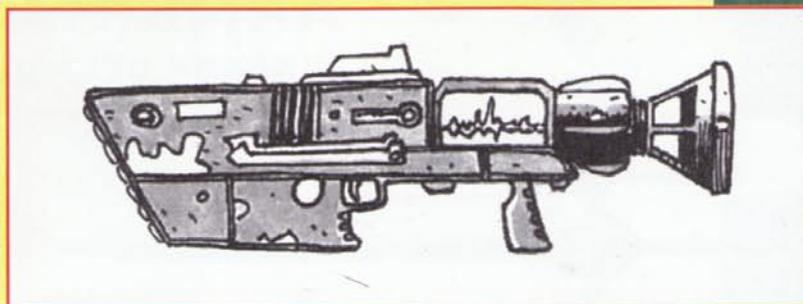
ARMERIA MISHIMA

DEATHSHRIEKER SCREECHGUN

Il Deathshrieker Screechgun è un arma particolarmente pericolosa che prende il nome dal terribile rumore stridulo che emette quando spara. È perfino in grado di far sanguinare orecchie prive di protezione. L'arma crea un'onda di vibrazioni di risonanza in grado di superare l'armatura dell'avversario, sciogliere la carne e distruggere i delicati meccanismi interni.

Usa l'indicatore dello Screechgun per determinare l'area d'effetto.

Per danneggiare il tuo avversario, dividi il suo valore di armatura per due (arrotonda per difetto) e sottrai 2 al risultato: questo è il numero che deve ottenere per salvarsi ed evitare la ferita.



Esempio: Il tuo avversario termina sotto l'indicatore; il suo valore di armatura è pari a 27. Diviso per 2 e arrotondato per difetto, diventa 13, sottraendo poi 2 si ottiene 11. Quindi il tuo avversario deve effettuare un tiro AR con 11 o meno, altrimenti viene ferito.

KENJUTSU - NUOVA ABILITÀ SPECIALE

Il Kenjutsu è un'antica arte della lotta con la spada. Una miniatura con l'abilità speciale del Kenjutsu può eseguire sciabolate con qualsiasi spada. È un'abilità tipica dei guerrieri Mishima ed è acquistabile come Abilità Speciale per gli Eroi Mishima e per i capisquadra al costo di 4 punti.



ARMERIA DELLA FRATELLANZA

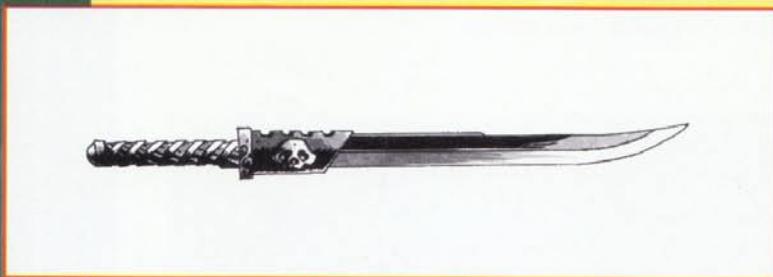
PISTOLA AVALANCHE

Una delle pistole più potenti mai prodotte, l'Avalanche è in dotazione solo alle unità di Mortificator, a Eroi particolarmente equipaggiati, ai comandanti delle Furie e delle unità di Sacri Guerrieri. Molto potente, ma comunque leggera e maneggevole, solitamente è acquistata dagli Assassini, dai Sergenti dei Sacri Guerrieri e dai Sergenti delle Furie.

L'Avalanche è un'ARMA D'ORDINANZA dotata di silenziatore.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Pistola Avalanche20	30	-2	15	10

SPADA DEATHDEALER



La spada Deathdealer è una versione più pesante della Avenger e funziona pressappoco allo stesso modo. Viene data come segno d'onore a certi membri molto influenti della Curia e del Secondo Direttorato, e quindi non può essere acquistata in alcun modo.

Con la spada Deathdealer si possono eseguire sciabolate.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Spada Deathdealer.....CC	-	-	15(x2)	-

ARMERIA CAPITOL

SPADA DELL'ONORE CAPITOL



Quest'arma è un segno distintivo della posizione gerarchica. Viene data agli ufficiali insigniti del titolo di Presidente della Legione d'Onore per il valore dimostrato sul campo di battaglia. Per questo motivo non può essere acquistata. Diversamente dalla medaglia alla Legione d'Onore, la spada non può essere consegnata ai civili.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Spada dell'Onore della Capitol.....CC	-	-	13(x2)	-

FUCILE A POMPA M516D

L'M516S è il fucile a pompa in dotazione al Servizio di Sicurezza della Capitol, spesso usato per la ronda o per le chiamate urgenti. Esiste anche una versione (M516D) con doppie canne, usata solo dall'esercito. Il "516S" è un'arma comune, molte sono state rubate agli ufficiali del Servizio di Sicurezza della Capitol uccisi, e può vantare la funzione automatica e la lunga gittata.

Solo le Personalità possono usare l'M516D, che non può essere acquistato normalmente.

Questo fucile utilizza due indicatori del fucile a pompa, uno vicino all'altro, per verificare chi viene colpito dal colpo, quindi risolve il danno normalmente. Vedi l'illustrazione:



.....G	GM	MOD	DAN	CP
M516D.....FP.	-	-	14	-

MITRAGLIATRICE PESANTE NIMROD MARK I

Sono passati circa 25 anni da quando è stata prodotta l'ultima versione della Nimrod Mk. I; ora è materiale da museo e costituisce un cimelio per i nostalgici. Solo le Personalità la usano, e pertanto non può essere acquistata. È un'arma di supporto. Quando spara, crea un imponente volume di fuoco. Se colpisci, utilizza l'Indicatore per Granate sul bersaglio e piazzane un altro in qualsiasi punto intorno al primo (assicurandoti che i bordi di entrambi gli indicatori si tocchino). Il secondo indicatore automaticamente colpisce ogni bersaglio che si trova sotto di sé.

Se l'attacco non colpisce, la prima esplosione (indicatore per granate) devia normalmente. L'avversario può quindi piazzare il secondo indicatore con le stesse restrizioni sopra citate. Se l'attacco si rivela una Catastrofe, il tuo avversario può sistemare entrambi gli indicatori in qualsiasi punto in linea di vista e all'interno della gittata della tua arma, ma nessuno degli indicatori può colpire il soldato che regge il Nimrod. L'età di queste armi le rende poco affidabili e quindi "alfunzioneranno" automaticamente con un qualsiasi

risultato Catastrofe, rendendo l'arma inutilizzabile per il resto della battaglia. Il DAN segnato di seguito si riferisce a ogni indicatore.



.....G	GM	MOD	DAN	CP
Nimrod Mk. I.....48	96	-4	15(x2)	-

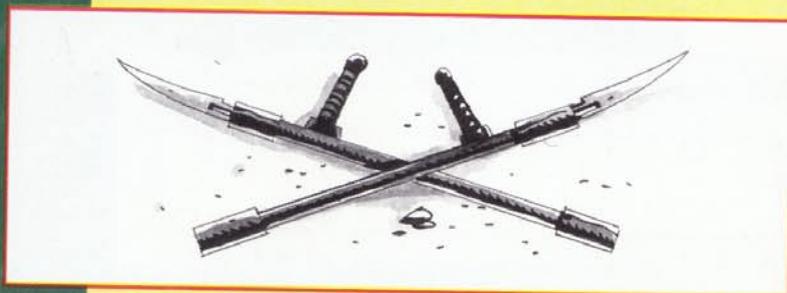
ARMERIA BAUHAUS

FUCILE DI PRECISIONE MK II PSG-99



La famosa versione Mk. II del Fucile di Precisione PSG-99 è principalmente una conversione "fatta in casa" dell'originale, con una molla anti-rinculo più forte, una nuova canna calibro 47 (al posto della normale calibro 40) e una camera di scoppio più robusta per resistere alla maggiore pressione. NON è legale utilizzare quest'arma e i soldati trovati in possesso del Mk. II vengono immediatamente giustiziati. Per questo motivo non può essere acquistata dalle normali truppe ed è disponibile solo agli eroi talmente pazzi da andare contro le regole del Ministero della Guerra.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Fucile di Precisione PSG-99 Mk. II.100	200	-4	14(x2)	-



TONFA ELETTROCARICHI

Si tratta di una versione "potenziata" e caricata elettricamente della normale arma orientale, facilmente occultabile e in grado di infliggere ingenti danni con le punte affilate poste in cima al bastone.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
BastoneCC	-	-	11(x3)	-



PLASMA HANDCANNON

Si tratta di un'arma estremamente rara e non può essere data in dotazione ai normali soldati.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Plasma Handcannon.....40	-	-	15	-

DRAGOON KAMPFKANONE

Più manovrabile della mitragliatrice leggera d'ordinanza ma considerevolmente più potente di un fucile d'assalto Panzerknacker, il Kampfkane della Fieldhausen è diventato ben presto l'equipaggiamento standard di molte unità di Dragoni. Tuttavia, le unità più leggere, come le squadre di ricognizione, continuano ad utilizzare i vecchi Panzerknacker. Il Kampfkane può essere usato solo dai Dragoni, almeno che non sia diversamente specificato.



.....G	GM	MOD	DAN	CP
Dragoon Kampfkane40	90	-3	13(x2)	18

L'ASSALTO DEL MORTIFICATOR

Sebastian Crenshaw si muoveva nella densa vegetazione della giungla venusiana con la velocità e l'agilità degne di un gatto selvaggio che insegue la sua preda. Dietro di lui, una squadra di Mortificator con meno esperienza faceva molta fatica a stargli dietro. Gli stivali lasciarono profonde impronte sul terreno fangoso mentre si avvicinavano al perimetro della Cittadella. Ogni respiro divenne veloce e affannoso, ma Crenshaw e i suoi uomini mantennero la calma. In pochi minuti, uscirono dalla pesante copertura degli alberi e aprirono fuoco contro l'unico bersaglio che si vedeva.

Alakhai il furbo procedeva a grandi passi verso la radura, dando calci ai corpi decomposti sulla sua via. Alcuni giorni prima, un assalto alla Cittadella si era dimostrato fatale per un gruppo più piccolo di suoi seguaci. Fu infastidito dagli eserciti dei mortali e loro giurarono vendetta contro l'Oscura Legione, ma non trovò alcun motivo valido per schierare le sue forze speciali in risposta ai loro deboli tentativi di riconquistare la Cittadella. Permise ai soldati della Fratellanza di annichilire i suoi deboli fantocci, facendoli cullare in un falso senso di sicurezza. Probabilmente si staranno radunando e ritorneranno per un secondo attacco pieni di fiducia, e quella sarà la loro debolezza. Alakhai sogghignò diabolicamente mentre la sua testa era piena di immagini di caos e di spargimento di sangue. Non notò i Mortificator fino a quando il primo proiettile rimbalzò contro la sua possente armatura.

La squadra di Mortificator si sparpagliò mentre sparavano. Crenshaw puntò la sua arma alla testa di Alakhai con precisione mortale, pronto a scagliare un proiettile in pieno cranio al Nefarita. Fermò il suo braccio e sparò un singolo colpo verso la creatura. Alakhai accusò il colpo di un altro proiettile meno accurato prima che quello di Crenshaw potesse colpirlo. Si girò per fronteggiare i suoi assalitori, alzando la temibile spada Straziacarne sulla sua testa e, inconsapevolmente, evitò il tentativo di assassinio di Crenshaw. Il Nazgaroth tenuto nella mano libera del Nefarita seminò morte, eliminando all'istante due Mortificator, che volarono per aria spinti dall'impatto dei proiettili. Il sangue spruzzò dalle loro ferite e zampillò dalla loro bocca durante il loro alito finale di vita. Sebastian Crenshaw si liberò la visuale e schiacciò nuovamente il grilletto, sperando di aver maggiore fortuna con questo secondo colpo. Alakhai evitò il proiettile e puntò il suo Nazgaroth verso di lui. L'eroe dei Mortificator balzò e cercò di valutare la distanza tra la sua posizione e la linea di alberi al bordo della giungla. I rimanenti membri della squadra rimasero come pietrificati, pronti a



ARMERIA IMPERIALE INVADER POTENZIATO



Il fucile d'assalto Invader "Potenziato" è un successo ottenuto apportando piccole modifiche all'arma originale e migliorandone enormemente la gittata e la precisione; ma il risultato è troppo costoso per poter essere prodotta su larga scala, ma alcune versioni di prova adottate sui campi di battaglia vengono ancora oggi usate.

L'Invader Potenziato è disponibile solo per le Personalità e non può essere acquistato.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Invader Potenziato.....36	64	-3	16	-

ARMERIA CYBERTRONIC

PISTOLA P1000



Come tutte le armi progettate dalla Cybertronic, la P1000 è un capolavoro della moderna tecnologia bellica. È difficile trovare per strada esemplari dell'arma, poiché il processo per creare il materiale semi-plastico con il quale è costruita è tenuto segreto nei laboratori della Cybertronic.

.....G	GM	MOD	DAN	CP
Pistola P100012	36	-4	15	4

imitare ogni mossa di Crenshaw che, in una frazione di secondo, si girò e scappò rimproverandosi per la ritirata, ma conscio del fatto che la battaglia sarebbe finita comunque con una sconfitta per la Fratellanza.

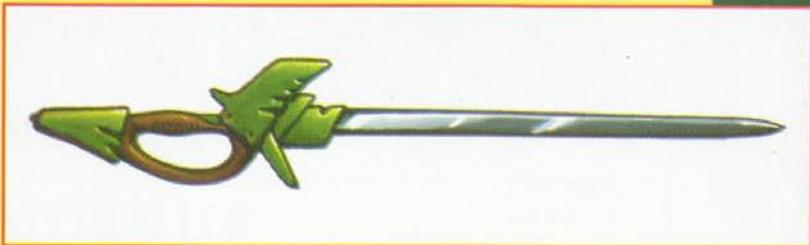
Più tardi, Crenshaw e i soldati sopravvissuti raccontarono i dettagli dell'attacco al Cardinale. Tutti erano delusi per la vittoria di Alakhai, ma nessuno contestò la decisione del loro capo.

Perdere una battaglia contro l'Oscura Legione era demoralizzante, ma perdere Sebastian Crenshaw sarebbe stato disastroso. Quando la Cittadella sarebbe stata più vulnerabile, Crenshaw e la sua squadra avrebbero attaccato ancora.



SPADA ELETTROPOTENZIATA CSA 404

Una miniatura può usare un'azione Usare Poteri Speciali per scaldare la CSA 404. L'attacco seguente causa 12(x3) danni. Dopo che è stata usata una volta, la spada si raffredda e deve essere nuovamente riscaldata per ottenere il bonus. Con questa spada si possono eseguire sciabolate. I seguenti valori rimpiazzano quelli di pag. 96 di Warzone.

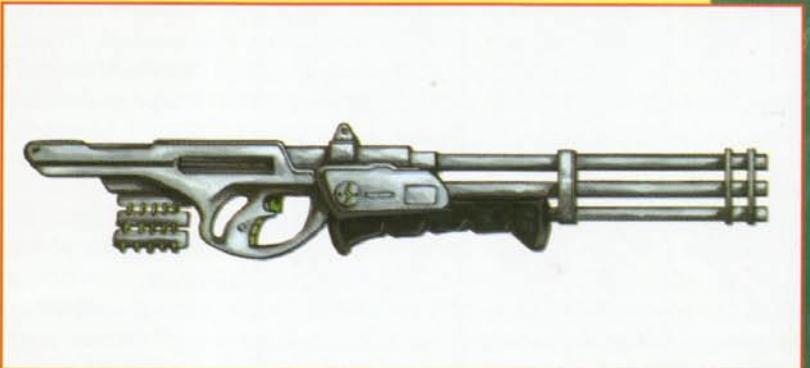


.....G	GM	MOD	DAN	CP
CSA 404CC	-	-	12	8

MITRAGLIATRICE PESANTE SSW4100

La SSW4100 fu il prototipo dell'AR3000, utilizzabile come arma pesante per le truppe, ma non ebbe successo a causa della cattiva precisione, anche se era in grado di infliggere ingenti danni. Il grosso peso e la scomoda impugnatura del caricatore la rendono estremamente impopolare tra i cacciatori.

La SSW4100 è un'arma d'appoggio e può essere acquistata solo dalle unità di Machinator, almeno che non sia segnalato diversamente.



.....G	GM	MOD	DAN	CP
SSW4100.....20	40	-4	14(x3)	35



MISHIMA

I Samurai vivono per il combattimento individuale. Sanno che solo i violenti scontri corpo a corpo sono veri test per un guerriero. Credono negli attacchi frontali e nel preservare il loro onore personale a ogni costo. Preferiscono combattere un duello rispettando un nemico piuttosto che colpirlo a distanza. Le rivalità tra i singoli Signori rendono impossibile la creazione di un piano a lungo termine. Ogni Signore ha la tendenza a condurre il suo esercito dove possono acquistare gloria e uccidere più nemici.

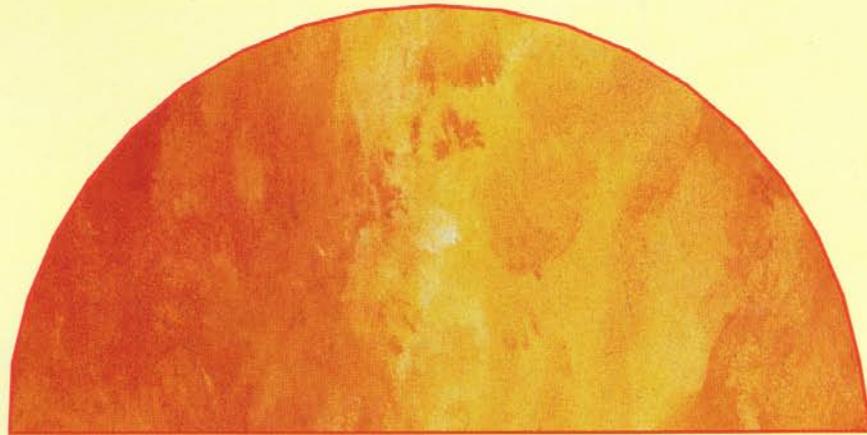
Nelle piccole battaglie e nelle schermaglie prima della Seconda Guerra Corporativa, queste tradizioni furono perfettamente accettate. Ma ora le megacorporazioni sono tornate a un periodo di guerra totale. Le altre Corporazioni schierano delle grosse unità ben organizzate sul campo di battaglia. Queste unità riescono facilmente a fronteggiare quelle meno organizzate e più centrate sui singoli della Mishima. Benché i Samurai siano tra le migliori truppe umane, hanno di recente dimostrato che, quando sono chiamati a combattere come esercito, non sono così temibili.

Fu proprio sui campi di battaglia di Venere, il maggiore punto di conflitto dell'intero Sistema Solare, che la mentalità della Mishima ha subito i primi cambiamenti. Il Signore Ereditario Maru, Principe degli Oceani, introdusse molte innovazioni belliche, costretto dai continui assalti delle altre megacorporazioni e dalla continua spina rappresentata dall'Oscura Legione. Dovendosi confrontare con gli attacchi ben organizzati della Bauhaus, della Capitol e dalle superlative truppe speciali Imperiali, Maru utilizzò un nuovo elemento di professionalità e disciplina al suo esercito di Samurai. I Generali vengono sottoposti a immediata esecuzione se non riescono a rispettare i piani militari solo per perseguire la loro gloria personale. Venne aperta a Quanto, con l'aiuto di maestri mercenari, una nuova scuola speciale per insegnare ai figli di Maru le più moderne tecniche di guerra.

Sul campo di battaglia i soldati Mishima subiscono ancora le influenze delle antiche dottrine. "Difendere o Morire" rimane ancora oggi un caposaldo della loro filosofia. Questi devoti soldati darebbero la vita piuttosto che concedere un solo centimetro del sacro terreno che appartiene alla loro Corporazione. La morte in battaglia è ancora considerata la via migliore per morire, poiché dà gloria e onore sia al soldato che alla sua famiglia. Le città della Mishima sono piene di santuari dedicati ai grandi eroi. Questi luoghi sono sede di numerosi pellegrinaggi e la gente si raccoglie per invocare gli spiriti degli antenati e portare segni di devozione ai caduti.

A causa delle ingenti perdite dovute al motto "Difendere o Morire", il Signore Ereditario Maru escogitò un metodo per combattere con truppe meno valorose ma non spargendo troppo sangue. Il suo progetto era di utilizzare la stessa tecnologia bellica adottata per la creazione dei costosi Meka (robot giganteschi usati dalle famiglie regnanti per fermare l'Oscura Legione) con una scala umana, per costruire eroi meccanici. Robot che combattono come soldati ma muoiono come robot. Sapendo che questa idea avrebbe incontrato una resistenza da parte delle famiglie dei Samurai che avevano subito pesanti perdite negli ultimi anni, gli ingranaggi di costruzione si misero all'opera. I Warhead, sono tuttora usati, essendo molto più veloci e più efficaci grazie anche alle recenti innovazioni tecnologiche della cibernetica.

INDICATORI DI SCIABOLATE



MODELLI GIGANTI



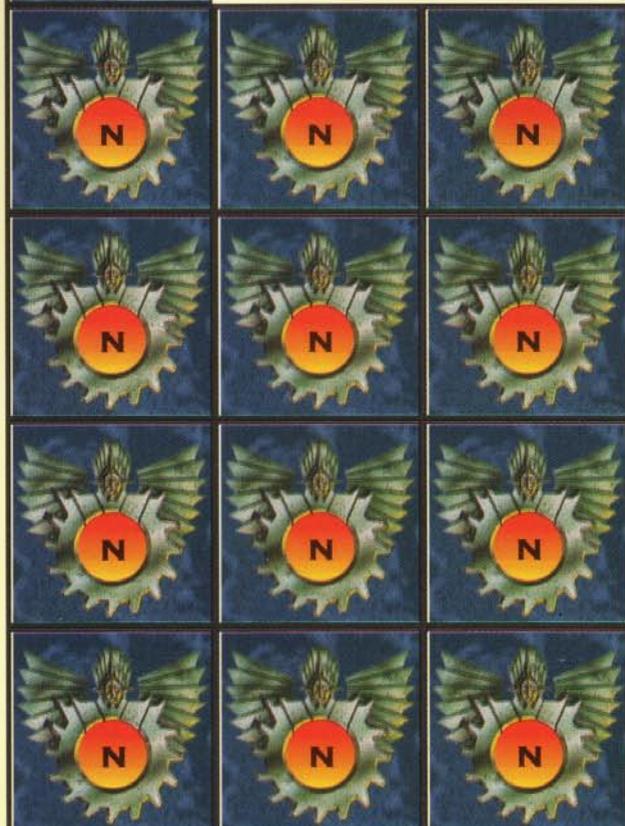
MODELLI GRANDI



MODELLI NORMALI



PEDINA NASCOSTO



PEDINA ATTESA



MAGMASCORCHER & DEATHSHRIEKER SCREECHGUN



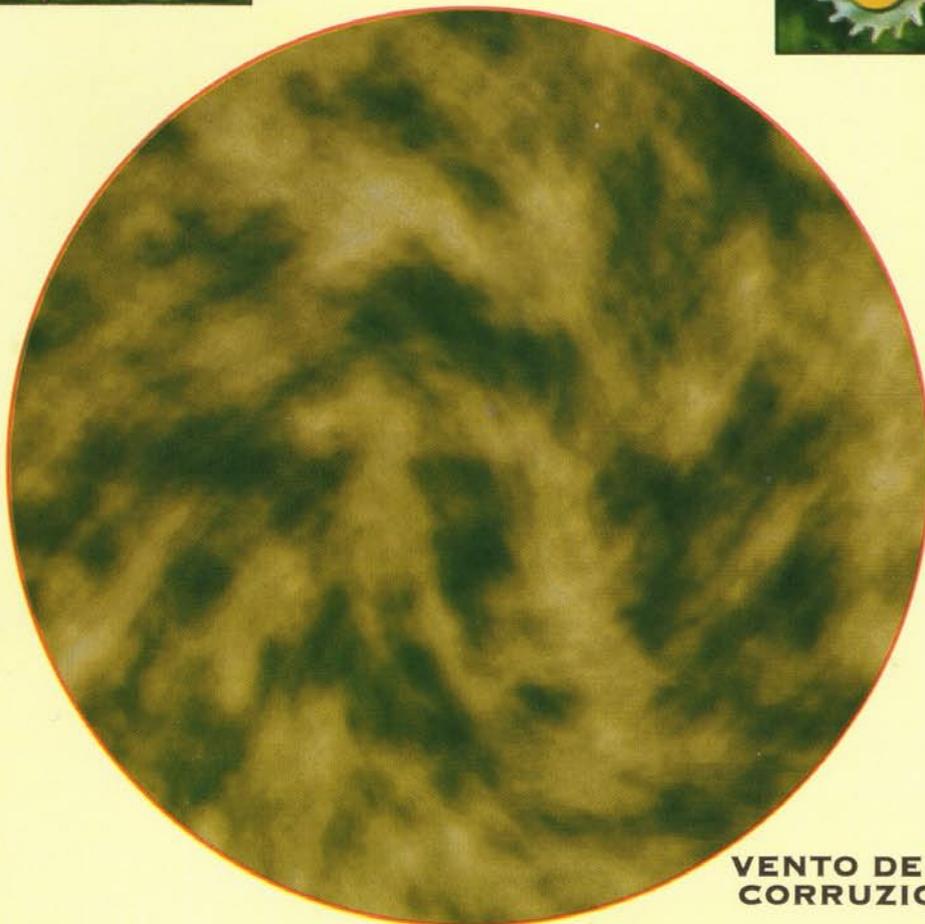
COPERTURA
EXTRA



COPERTURA
EXTRA



LANCIAFIAMME



VENTO DELLA
CORRUZIONE

WARZONE™

I MASTINI DELLA GUERRA

IN NOME DEL CARDINALE

Il sistema solare è devastato da guerre senza fine. La superficie dei pianeti è contaminata dalla presenza di creature orribili generate dalle menti contorte dei perfidi Terkon. Orde di cadaveri, rianimate dal misterioso potere dell'Oscura Simmetria, infestano le Cittadelle. Ovunque è morte e distruzione...

I MASTINI DELLA GUERRA è la prima espansione ufficiale di Warzone il gioco tridimensionale ambientato nel mondo di Mutant Chronicles.

In questo volume troverete:

- Eroi di tutte le Megacorporazioni e i terribili nemici dell'umanità; da Crenshaw il Mortificator ad Alakhai il Furbo.
- Nuove regole relative ai combattimenti corpo a corpo.
- Nuove abilità per corpi speciali, compresi tutti i programmi disponibili per le Intelligenze Artificiali (IA) e i terribili equipaggiamenti dell'Oscura Legione.
- Nuove armi, regole opzionali, nuove creature, nuovi indicatori per armi devastanti, nuove categorie di truppa.

Non perdere questa occasione!

Heartbreaker™

ISBN 91-7898-441-6



9 789178 984411 #9402

 **HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

Copyright © 1996 Target Games AB. All Rights Reserved. WARZONE, MUTANT CHRONICLES, DAWN OF WAR and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB. Used Under Authorization.

