

WARZONE™

VITTIME DI GUERRA



MUTANT
CHRONICLES®



WARZONE™

VITTIME DI GUERRA

Benvenuto al nostro consueto appuntamento con le espansioni di Warzone! Non importa se sei un incallito giocatore dell'Oscura Legione o un fanatico delle Megacorporazioni, in ogni caso, in questo supplemento, troverai decine di pagine relative ai tuoi beniamini, con nuove unità, nuove armi devastanti e una ricca sezione di chiarimenti sulle regole, comprese quelle che applicheremo nei nostri tornei ufficiali.

Nella sezione finale, oltre ai segnalini per indicare le unità che hanno MOSSO, troverai un comodo foglio di riferimento per le unità e una tabella riassuntiva dei punti salienti del regolamento. Mi raccomando, dopo aver "divorato" questo volume non perdere d'occhio il tuo negozio di fiducia, nuove sorprese ti attendono con il prossimo supplemento intitolato: Dark Eden.

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| IMPERIALI | 2 | TRUPPE DELLA FRATELLANZA | 44 |
| Wolfbane | 2 | Crociati di Nicodemus | 44 |
| Nuove regole per i Wolfbane | 3 | Pellegrini | 51 |
| Truppe Wolfbane | 5 | Carnefici | 51 |
| Pazzi Scatenati | 5 | Arciprimati | 52 |
| Mastini | 5 | ARTE | 53 |
| Cacciatori di Teste | 6 | PERSONALITÀ | 56 |
| Eroi Wolfbane | 7 | Laura Vestale Benedetta | 56 |
| Reclute Wolfbane | 7 | Sergente Carter | 56 |
| Lupe Addolorate | 8 | Jake Kramer | 57 |
| Cercapista | 9 | Coral Beach | 58 |
| Motocicletta Fenris | 10 | Timothy Macguire | 58 |
| STEMMI WOLFBANE | 11 | Toshiro | 59 |
| Regolari/Fanti di Trincea | 12 | Golgotha | 60 |
| Truppe Regolari/Fanti di Trincea | 14 | Stahler | 62 |
| Regolari/ Fanti di Trincea | 14 | Ragathol | 64 |
| Uragani | 14 | TRUPPE DI ALGEROTH | 65 |
| Fantasmi | 16 | Warlord Nefariti | 65 |
| Guardie | 16 | Progenie Immacolata | 65 |
| Regole per i Fanti di Trincea | 17 | Pretorian Behemoth | 66 |
| Nuovo Equipaggiamento | 17 | Kadaver | 67 |
| Armeria Wolfbane | 18 | Necromutanti con Tormentor | 67 |
| Abilità Eroiche Wolfbane | 20 | TRUPPE DI DEMNOGONIS | 68 |
| Reliquie Wolfbane | 21 | Ultimi Sacerdoti | 68 |
| Bande Wolfbane | 22 | Cairath | 69 |
| Agenti della Sicurezza Imperiale (CSI) | 24 | TRUPPE DI ILIAN | 70 |
| TRUPPE CYBERTRONIC | 25 | La Ruota | 70 |
| Truppe Shock | 25 | Rampolli di Ilian | 72 |
| Scorpioni Cybertronic | 26 | Figli di Ilian | 72 |
| Uomini Specchio | 27 | TRUPPE DI MUAWIJHE | 73 |
| Atej | 28 | Predicatori del Giorno del Giudizio | 73 |
| TRUPPE CAPITOL | 29 | TRUPPE DI SEMAI | 74 |
| Scorpioni del Deserto | 29 | Sundancer Callistoniani | 74 |
| Ranger Aerotrasportati | 29 | Orrori Vesticolari | 75 |
| Cani Selvaggi | 30 | OSCURA SIMMETRIA | 76 |
| Guardie dell'Ammiraglio Colby | 30 | REGOLE NUOVE E CHIARIMENTI | 85 |
| Ragni | 31 | Regolamento da torneo | 88 |
| TRUPPE MISHIMA | 32 | Punti Esperienza | 88 |
| Diavoli Rossi | 32 | Abilità Eroiche | 88 |
| Draghi Tigre | 33 | Oscura Simmetria | 89 |
| Shinobi | 34 | Limiti Relativi all'Armamento | 89 |
| Guardia di Lord Moya | 35 | FOGLIO DI RIFERIMENTO UNITÀ | 96 |
| TRUPPE BAUHAUS | 38 | INDICATORI E SEGNALINI | 97 |
| Marescialli Venusiani | 38 | TABELLA RIASSUNTIVA | 99 |
| Ordini delle Guardie | 39 | | |

PROGETTO:

CHRIS BLEDSOE, DAVE JONES, STEFAN LJUNGQVIST, HENRIK STRANDBERG

ADDITIONAL DESIGN:

JOHN ROBERTSON, SAMI SINERVÄ, THOMAS ØSTERLIE, PAUL BEAKLEY, JEREMY WEBB, JOSEPH GOODMAN, MICHAEL MÖRSARE, LES ROBERTSON

EDITING:

CHRISSY CASEY, JOHN ROBERTSON, ROBERT MARTIN

COVER & PAGE DESIGN:

JONAS MASES

INTERIOR ARTWORK:

JON HOWARD, MARK DUBOIS, TERRY OAKES, PAOLO PARENTE, ALEX HORLE, PAUL BONNER, PETER BERGTING, TON BAGGE, GUILLAUME FOURNIER, ALVARO TAPIA

COVER ARTWORK:

PAUL BONNER

ART DIRECTION:

STEFAN LJUNGQVIST

PROJECT MANAGER:

STEFAN LJUNGQVIST

ADDITIONAL CONTRIBUTIONS:

BOB WATTS, FREDRIK MALMBERG, NILS GULLIKSSON, MATT FORBECK, PATRICK BACKLUND, CEES KWADJIK, JONNI TEITTINEN

SCULTORI:

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

INTERIOR ARTWORK:

PETER BERGTING, PAUL BONNER, JEFF MIRACOLA, JOHN MATSON

FIGURE PAINTERS:

JACKIE APPLETON, TIM PROW, JONNI TEITTINEN, ANDERS SVEDMYR

FIGURE PHOTOS:

PHIL LEWIS, ZETACO, FRED WHITE



Heartbreaker

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

OR
HOBBY & WORK ITALIANA EDITRICE S.P.A.
VIA XXV APRILE 39, 20091 BRESSO (MILANO), ITALY

OR
WARZONE@TARGET.SE
MORE INFORMATION ALSO AVAILABLE AT THIS
WWW SITE:
WWW.TARGET.SE



Wolfbane Commando

I WOLFBANE

I Wolfbane sono considerati i più grandi combattenti di tutti i tempi. Composti interamente da uomini e donne che hanno abbandonato il clan di appartenenza, questi guerrieri combattono per la gloria della propria banda e della Corporazione Imperiale. Normalmente non si associano ai combattenti delle altre Corporazioni e i loro favori non possono essere acquisiti semplicemente con il denaro ma, se la causa per cui viene chiesto il loro aiuto coincide con quella di Sua Serenità, è accaduto di vederli combattere fianco a fianco con altri reparti speciali. Non è corretto pertanto considerarli dei semplici mercenari. Nominalmente sono legati al clan MacGuire, ma la loro devozione è solo rivolta alla Corporazione, pertanto anche Lady Madeleine MacGuire, pur proclamandosi Comandante Supremo, deve riconoscere l'autorità

dell'Antico Lupo (Elder Wolf) del Covo d'Inverno (Winter Den). I Wolfbane sono una sorta di mito nell'universo di *Mutant Chronicles*; dopo aver sconfitto intere Compagnie dell'Oscura Legione e sopraffatto forze Corporative superiori al doppio del loro organico, non poteva essere altrimenti!

La loro società resta in ogni caso pervasa da una natura contraddittoria che prevede la presenza contemporanea di estremi apparentemente inconciliabili. Ovunque, la loro maestria nella produzione di oggetti, è riconosciuta. Armi, gioielli e veicoli ostentano tocchi artistici di rara bellezza che mal si adattano all'abitudine barbara di esporre, sull'arcata centrale delle loro case, le teste mozzate dei nemici.



RITI DI INIZIAZIONE

Nessun nasce come Wolfbane. Uomini e donne di ogni clan viaggiano attraverso lo spazio siderale, pronti a sacrificare la propria vita pur di incontrare l'Antico Lupo ed entrare a far parte di questa prestigiosa unità. Tale onore è comunque riservato a pochi che devono, oltretutto, rinnegare il proprio clan e giurare fedeltà assoluta alla causa dei Wolfbane. Questo aspetto risulta fondamentale in quanto, spesso, le vere ragioni di un attacco sono al di là della comprensione dei singoli fanti che devono pertanto fidarsi ciecamente dei loro superiori.

La devozione non è, comunque, l'unica richiesta da soddisfare. Per essere ammessi si devono superare anche una serie di prove fisiche ai limiti dell'umana sopportazione. Tanto per fare un esempio, una delle più terribili prevede che, mentre il guerriero solleva tre iniziati, legati tra loro con una corda, venga marchiato a fuoco senza urlare e senza lasciar cadere i compagni. Ovviamente non sono ammessi innesti cibernetici né l'assunzione di farmaci antidolorifici. È la volontà che deve trionfare. Quelli che passano tali prove ricevono la prima parte dell'effigie del clan, una Claymore stilizzata. Da questo momento si deve dimostrare di essere individui degni di questo onore e solo dopo un periodo di apprendistato si riceverà la seconda parte dell'effigie: il teschio.

Dote essenziale è la riservatezza. I rituali cui vengono sottoposti i Wolfbane sono pratiche mistiche segrete e tali devono rimanere; non sono difficili da immaginare le tragiche conseguenze in cui l'umanità incapperebbe se l'Oscura Legione dovesse impadronirsene. Se l'iniziato si è comunque dimostrato degno, viene accettato nella banda e diventa una RECLUTA WOLFBANE, in altre parole un WOLFBAIRN. Riuniti in gruppo, a questo punto, viene assegnato loro un Capitano che li istruirà sugli usi e costumi del clan e curerà la loro preparazione fisica. Contrariamente a quanto si crede, questa è la parte più dura da affrontare. Non sono ammessi errori e ogni forma di debolezza viene eliminata... anche con la forza. I pochi che superano anche questo stadio di preparazione (normalmente un paio di anni) diventano finalmente Wolfbane e gli viene concessa la parte finale dell'effigie. L'ingresso nel clan viene festeggiato in grande stile ed è norma comune il fatto di bere fino a perdere conoscenza. Al risveglio, oltre all'effigie completa, troveranno



COMMANDO WOLFBANE

Questo commando originariamente era stanziato su Marte; si può desumerlo dai caratteristici guanti, stivali e paragoniti rossi. Attualmente ricopre il compito di esploratore, come dimostrano il particolare corpetto di pelle ed i tipici paraspalle marrone.

COMMANDO WOLFBANE

Questo commando, impiegato normalmente nelle operazioni notturne, indossa un'uniforme blu scura caratterizzata da guanti e stivali azzurri tipici delle truppe di stanza su Venere.

una serie di simboli propiziatori incisi su tutto il corpo. È nato un nuovo Wolfbane!

NUOVE ABILITÀ SPECIALI

Negli anni, i Wolfbane, hanno sviluppato molte tecniche da battaglia tra cui alcune assai note (infiltrazione, ecc.) ed altre tenute rigorosamente segrete. Queste peculiarità li rendono i migliori combattenti del Sistema Solare.

PAZZO SCATENATO. Per ogni nemico ucciso in corpo a corpo, il guerriero guadagna un'azione extra da effettuare nel turno in corso. I guerrieri che hanno l'Abilità Pazzo Scatenato guadagnano un'azione extra per ogni nemico ucciso finché finisce il turno o il Pazzo viene ucciso. Queste azioni extra non sono obbligatorie e non sono trasferibili a turni successivi. Non sono comunque utilizzabili per Nascondersi.



COMMANDO WOLFBANE CON ARMA DI SUPPORTO

Originario delle truppe dell'avamposto Nord di Venere, questo Commando indossa guanti e ginocchiere in pelle di Tigre dei ghiacci, un predatore molto pericoloso che popola le foreste di Torburg.



Esempio: un Capitano Wolfbane Pazzo Scatenato si lancia all'attacco (come prima azione delle tre a disposizione) eseguendo una Carica. Il nemico muore a causa di questo assalto facendo guadagnare un'azione extra al commando; ora dispone delle sue due rimanenti azioni più quella guadagnata. A questo punto Carica altri due nemici, talmente vicini da poter essere attaccati contemporaneamente grazie ad una Sciabolata. Il suo attacco ha abbastanza fortuna e uno dei due muore. Il

NUOVE TRUPPE E REGOLE RELATIVE

Ci sono molte unità singolari, all'interno dei Wolfbane, che rispecchiano i diversi stili di vita e cultura. Ciò nonostante, alcune caratteristiche sono comuni a tutti i Wolfbane. È uso comune, ad esempio, che i comandanti dirigano le proprie truppe guidandole all'assalto. In termini di gioco il Capitano deve essere SEMPRE il modello più vicino alle truppe nemiche; misura la distanza dopo che tutti gli elementi della sua unità hanno mosso. Tutte le unità, ad eccezione dei Cercapista e delle Lupe Addolorate, possono raggruppare i propri soldati con le armi di supporto in un unico gruppo con il compito di

Algeroth. Il primo Mastino che si unisce al combattimento guadagnerà un +1 in CC e un +2 in DAN (in aggiunta al normale +2 in CC e al DAN derivanti dalla Carica (vedi Compendio 1, I Mastini della Guerra). Il secondo Mastino guadagnerà invece un +2 al valore CC e un +4 al DAN da sommare al consueto bonus della Carica.

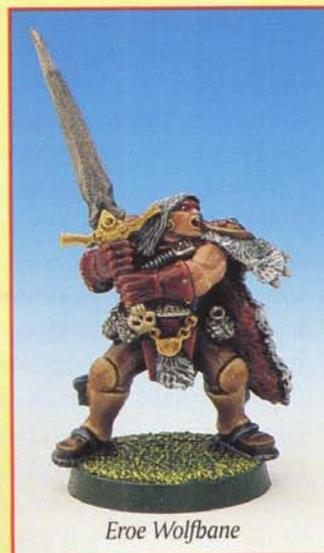
proteggere l'avanzata dei compagni. Questi gruppi di supporto agiscono come se non avessero un Comandante di squadra, in altre parole, ogni modello deve restare entro 12 cm dalla prima miniatura attivata. È possibile comporre questi gruppi raggruppando soldati con armi di supporto provenienti da differenti gruppi (come

Pazzo Scatenato ottiene così un'altra azione extra. Come terza azione di quelle di cui normalmente dispone, continua a combattere uccidendo il superstite. Il nostro Commando, con l'azione appena guadagnata, dispone ora di tre azioni extra. Non essendoci più nemici entro il raggio di Carica e non volendo morire sotto il fuoco di un gruppo di soldati nemici in Attesa, il fante decide di Muoversi due volte per raggiungere un muretto che gli fornirà Copertura. L'azione restante non viene utilizzata e pertanto è persa.

ADDESTRATO IN GRUPPO

Quando guerrieri della stessa unità combattono contro lo stesso soldato, guadagnano un +2 in DAN al posto del normale +1 in caso di Attaccanti Multipli. Resta invece invariato il +1 in CC.

Questo bonus dura finché i guerrieri restano in contatto con il nemico. Esempio: due Mastini decidono di unirsi in combattimento ad un loro compagno che è in Corpo a Corpo con un Nefarita di



Eroe Wolfbane



Pazzi Scatenati, Mastini, ecc.) perché sono considerati tutti Wolfbane. Ogni banda dispone comunque di un'armeria personalizzata sviluppata in funzione dei diversi stili di combattimento. Nessuno comunque può essere equipaggiato con attrezzature cibernetiche perché sono contrarie alla loro etica. Per le statistiche dei Capitani Wolfbane utilizza quelle standard di Warzone.

PAZZI SCATENATI

Questi guerrieri pazzi sono noti per la furia con cui scendono in battaglia. Le loro urla di guerra annunciano il loro arrivo rendendo vano qualsiasi tentativo di infiltrazione.

REGOLE SPECIALI

- Hanno le Abilità Speciali PAZZO SCATENATO e ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.
- Quando un guerriero di questa unità Carica, lancia il Grido di Battaglia, che costringe il nemico ad un tiro di Panico, salvo che quest'ultimo sia Immune al Panico.
- I Pazzi Scatenati non possono mai Nascondersi.

EQUIPAGGIAMENTO. I Pazzi Scatenati sono equipaggiati con la Spada PUNISHER e pistola d'ordinanza AGGRESSOR. I loro Capitani possono essere equipaggiati con la spada CLAYMORE od ogni arma da Corpo a Corpo (ad eccezione delle Catene Chiodate) dell'Armeria Wolfbane.

STRUTTURA. I Pazzi Scatenati sono organizzati in squadre da 2/4 Comando e un Capitano.

PORTA STENDARDO DEI PAZZI SCATENATI

Contrariamente agli altri Wolfbane, i Pazzi non desiderano celarsi al nemico. Viceversa, annunciano la loro presenza in ogni modo, urlando la loro rabbia e sventolando le proprie effigi.

REGOLE SPECIALI

Ogni squadra di Pazzi Scatenati può rimpiazzare uno dei suoi commando con un Portastendardo che sventola la sua effigie. In termini di gioco il Portastendardo fa guadagnare un + 3 in CO a tutti i guerrieri di quella squadra in grado di vederlo.

Il Portastendardo, non può Nascondersi e può essere scelto come bersaglio anche se non è il più vicino (utilizza le regole per i Modelli

Grandi). Sostituire un commando con un Portastendardo ti dà diritto a 40 punti supplementari da spendere per l'esercito. **EQUIPAGGIAMENTO.** Lo stendardo è tenuto con una mano lasciandolo libero di utilizzare un'arma semplice (pistola, spada e comunque armi che non richiedono l'uso di due mani).

MASTINI

Questi sono i migliori guerrieri Wolfbane. Il loro supporto è molto richiesto ma altrettanto costoso e, per questo, sono utilizzati raramente in battaglia. Le truppe delle altre Corporazioni temono quest'unità più dell'Oscura Legione.

REGOLE SPECIALI

- Hanno le Abilità speciali ADDESTRATO DA COMMANDO, ADDESTRATO IN GRUPPO e MIMETISMO.

EQUIPAGGIAMENTO. I Mastini sono equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Imperiale (ad eccezione di quelle specifiche delle Lupe Addolorate) comprese le armi di supporto. Qualsiasi sia la scelta, tutti, compreso il Capitano, devono essere armati in modo identico.

STRUTTURA. I Mastini sono organizzati in squadre da 2/4 commando e un Capitano (Belva). La Belva costa 10 punti in più rispetto a un normale Capitano.



CAPITANO WOLFBANE

Come tutti Pazzi Scatenati, questo guerriero ostenta la classica striscia cromata sugli occhi. Quelle sulle guance lo identificano invece come un Capitano. L'armatura, i gambali e i paraspalle mostrano una mimetizzazione tipica delle unità di stanza sulla Fascia di Asteroidi.



PAZZO SCATENATO

L'uniforme, priva di qualsiasi mimetizzazione, ci fa desumere che il guerriero non abbia un incarico fisso e stanziale. Piuttosto è facile concludere che la sua sia un'unità d'appoggio.



PAZZO SCATENATO CON ARMA DI SUPPORTO

L'uniforme, mimetizzata nei toni del bianco, suggerisce l'impiego di questa unità presso il Polo Sud di Venere. I guanti rossi sono probabilmente un dono, oppure questo guerriero, prima di entrare a far parte dei Wolfbane, viveva su Marte.





CACCIATORI DI TESTE

I più sanguinari guerrieri nella società Wolfbane sono i Cacciatori di Teste. Schivi per natura, costituiscono un'entità a parte, temuta e rispettata da tutti. La loro fama è leggendaria in tutto il Sistema Solare.

REGOLE SPECIALI

- Hanno le Abilità speciali ADDESTRATO AL CORPO A CORPO e PAZZO SCATENATO. I Cacciatori di Teste sono degli psicopatici assetati di sangue che spesso utilizzano le loro Azioni extra per effettuare la Decapitazione.

DECAPITAZIONE

- I Cacciatori di Teste sono noti per questo Attacco. Ogni guerriero dotato di un'arma a lama può spendere un'azione Usare Poteri Speciali per effettuare un attacco Decapitazione, a condizione che sia in contatto di base con una miniatura nemica o immediatamente prima di effettuare

un'azione di Carica. La Decapitazione è un normale attacco Corpo a Corpo o Carica con un ulteriore +2 in DAN (cumulabile con i bonus della Carica). Se il nemico viene ucciso, tutti gli altri guerrieri della squadra che non hanno ancora Mosso (ovvero che non sono ancora stati attivati) guadagnano un'azione extra per questo turno. Tutti i modelli in Corpo a Corpo con guerrieri di questa squadra subiranno un -3 sul CO, inoltre dovranno effettuare un Tiro di Panico immediato, salvo che siano Immuni al Panico. Tutte le penalità e le azioni addizionali hanno termine quando l'ultimo membro della squadra che ha avuto successo nella Decapitazione, ha Mosso. È possibile effettuare solo una Decapitazione per squadra, per turno.

Esempio: una squadra composta da due Cacciatori di Teste e un Capitano è in prossimità di una squadra di Ussari. Il Capitano spende un'azione Usare Poteri Speciali per preparare una Decapitazione e consuma l'azione successiva per Caricare uno degli Ussari. Il Capitano tira un 8, ben al di sotto del suo 18 (16 + 2 della Carica) e colpisce con un vigoroso colpo pari a DAN 19 (15 per la Claymore + 2 per la Carica + 2 per la Decapitazione).

L'Ussaro deve tirare un 5 o meno (24 AR - 19 DAN) per salvarsi, ma fallisce. La sua testa rotola lontano. Gli Ussari superstiti, sconvolti dalla fine brutale del loro compagno, devono effettuare un Tiro di Panico ottenendo un 10 o meno (CO del Sergente 13 - 3 della Decapitazione) per evitare di fuggire di fronte al nemico. Pur sconvolti, tirano un 7 e resistono impavidi. I due Cacciatori di Teste ora dispongono di 4 azioni (3 AZ + 1 extra) per questo turno. La penalità alla CO degli Ussari resterà attiva finché entrambi i Cacciatori avranno agito.

EQUIPAGGIAMENTO. I Cacciatori di Teste sono equipaggiati con un'ASCIA DA BATTAGLIA (Armeria Wolfbane) o una CLAYMORE.

STRUTTURA. I Cacciatori di Teste sono organizzati in squadre da 2/4 commando e un Capitano.





**CAPITANO DEI CACCIATORI
DI TESTE**

Questo guerriero mostra sul pettorale, sui gambali e sui paraspalle il tipico disegno mimetico di Marte. I tatuaggi sul viso e sul braccio destro lo identificano come un Capitano.



**CAPITANO DEI CACCIATORI
DI TESTE**

La dominante di toni grigi di questo guerriero lo identifica di stanza su Venere e, per maggiore precisione, il settore a Nord, costantemente ricoperto di neve. Il tatuaggio sul viso indica il suo grado.

VETERANI WOLFBANE

I Veterani Wolfbane sono guerrieri che hanno dimostrato il loro valore decine di volte sui campi di battaglia e sono sopravvissuti per raccontare le loro epiche imprese.

REGOLE SPECIALI

I Veterani Wolfbane mostrano le stesse caratteristiche della loro squadra di appartenenza.

- Se acquisti un Veterano, ricordati che devi avere nel tuo esercito una squadra del medesimo tipo. Veterani di Cacciatori di Teste, Pazzi Scatenati e Mastini costano 10 punti in più in virtù delle Abilità Speciali di cui dispongono. Un Mastino Veterano avrà quindi **ADDESTRATO DA COMMANDO**, **ADDESTRATO IN GRUPPO** e **MIMETISMO**.

EQUIPAGGIAMENTO. I Veterani Wolfbane possono essere equipaggiati con qualsiasi equipaggiamento previsto nell'Armeria Imperiale, Generale e Wolfbane eccetto le armi di supporto (fanno eccezione i Mastini). Comunque, devono sempre essere equipaggiati con una **CLAYMORE** o un'altra arma da Corpo a Corpo Wolfbane.

STRUTTURA. I Veterani sono considerati Eroi. Puoi acquistare un Veterano per ogni squadra.

RECLUTE WOLFBANE

Le Reclute Wolfbane (Lupacchiotti) sono i membri più giovani dei Wolfbane ma, ciononostante, sono altrettanto letali. La loro sete di gloria e il forte desiderio di farsi accettare come membri effettivi dei Wolfbane li spingono ad azioni di estremo coraggio.

REGOLE SPECIALI.

- Le Reclute non hanno ancora appreso tutti gli aspetti del combattimento e, pertanto, non dispongono dell'Abilità Speciale Corporativa Fino all'ultimo Guerriero.
- Le Reclute hanno le Abilità Speciali **ADDESTRATO DA COMMANDO** e **ADDESTRATO IN GRUPPO**.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Reclute sono armate con spada **PUNISHER** e pistola d'ordinanza **AGGRESSOR**. Una Recluta per squadra può sostituire queste armi con un'arma di Supporto. Questo guerriero può unirsi ad altri guerrieri Wolfbane, dotati di arma di supporto, per formare una nuova squadra senza comandante.

STRUTTURA. Le Reclute sono organizzate in squadre da 3/5 soldati e un Capitano Wolfbane generico.



**CACCIATORE DI TESTE CON
ARMA DI SUPPORTO**

La tonalità molto scura dell'uniforme indossata da questo fante, lascia facilmente intendere che la sua unità operi prevalentemente nelle caverne di Mercurio.





LUPE ADDOLORATE

Mogli e fidanzate dei guerrieri Wolfbane caduti in battaglia, vendicano la perdita del loro caro combattendo con furia inaudita. Armate con le Catene Chiodate e gli Artigli del Lupo, una banda di queste terribili guerriere può facilmente avere la meglio su chiunque.

REGOLE SPECIALI

- Le Lupe Addolorate hanno le abilità speciali **ADDESTRATO IN GRUPPO**, **ADDESTRATO DA COMMANDO** e **MIMETISMO**. Oltre a queste abilità possiedono il **Vento della Vendetta**.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Lupe addolorate sono armate con Catene Chiodate e con gli Artigli del Lupo. Ogni Lupa può cambiare le sue catene con le Bolas. Una Lupa per squadra può sostituirlle con un fucile d'assalto Invader; anche il capitano delle Lupe può equipaggiarsi con l'Invader.

VENTO DELLA VENDETTA. Quando le Lupe sono in corpo a corpo, e sono equipaggiate con **CATENE CHIODATE** e **ARTIGLI DEL LUPO**, possono eseguire il Vento della Vendetta che consiste in due attacchi secondari extra da eseguirsi nel turno in corso. Questi Attacchi secondari possono essere anche non consecuzionali.

ESEMPIO: una Lupa Addolorata è in corpo a corpo con il Capitano della Capitol, responsabile della morte del fratello. Sceglie di usare come attacco primario le Catene Chiodate e come secondario gli Artigli del Lupo. La sua prima azione consiste nell'intrappolare il nemico (vedi Armeria Wolfbane) e con un tiro di 9 (inferiore al 15 richiesto) riesce nell'attacco. A questo punto dispone di 2 attacchi secondari extra. Decide di effettuarne uno immediatamente. Gli Artigli hanno un DAN 12, pertanto il Capitano deve ottenere un 12 o più per salvarsi (24 AR - 12 DAN). Tira un 7 ed evita il colpo. Visto l'insuccesso, la Lupa utilizza il suo secondo attacco extra. Questa volta il Capitano non è così fortunato e muore dilaniato orribilmente dagli artigli. Vendetta è fatta. A questo punto la Lupa dispone ancora delle 2 azioni restanti. Visto che non c'è nessun nemico in vista, decide di spenderle per Muoversi alla ricerca di una nuova vittima.

STRUTTURA. Le Lupe sono organizzate in squadre da 2/5 guerriere e una Lupa Capitano.

LUPE ADDOLORATE VETERANE

Una Lupa Addolorata non troverà mai pace e con il tempo si trasformerà in una guerriera spietata senza amici.

REGOLE SPECIALI

- Le Veterane hanno le Abilità Speciali **ADDESTRATO IN GRUPPO**, **ADDESTRATO DA COMMANDO** e **MIMETISMO**. Oltre a queste abilità possiedono il **Vento della Vendetta**.

EQUIPAGGIAMENTO.

- Le Veterane possono essere equipaggiate con qualsiasi arma dell'Armeria Generale, Imperiale e Wolfbane ad eccezione delle armi di supporto. Sono, comunque, sempre armate di **CATENE CHIODATE**.

STRUTTURA. Le Veterane sono Eroi e puoi acquistare una di loro per ogni squadra di Lupe nel tuo esercito.



Lupe Addolorate con Invader e Catene Chiodate

CERCAPISTA

I guerrieri che sono troppo squilibrati per poter diventare Commandos e troppo piccoli per essere Pazzi Scatenati, diventano Cercapista. Utilizzati come truppe d'avanguardia, sono presenti ovunque. Il loro compito principale consiste nello stanare le truppe nemiche nascoste e nel coprire l'avanzata dei loro compagni con cortine fumogene.

REGOLE SPECIALI.

- I Cercapista hanno un bonus di + 4 sul CO dei tiri Avvistare.
- I Cercapista sono piazzati Nascosti, ovunque sul tavolo di gioco ad eccezione della zona di schieramento avversaria e non meno di 16 cm dal nemico. Disponili dopo che tutte le unità sono state piazzate; se anche il nemico dispone di truppe simili alternatevi.

EQUIPAGGIAMENTO. I Cercapista normalmente sono equipaggiati con la pistola d'ordinanza AGGRESSOR e BOLAS, ma possono essere anche armati con i lanciagranate HOWLER. Il loro utilizzo è molto semplice; individuati i nemici con le armi più potenti sparano alcune granate fumogene per favorire l'attacco delle squadre Wolfbane specializzate in Corpo a Corpo. I Cercapista non possono mai essere equipaggiati con armi di supporto.

STRUTTURA. I Cercapista sono organizzati in squadre da 2 soldati senza Comandante.

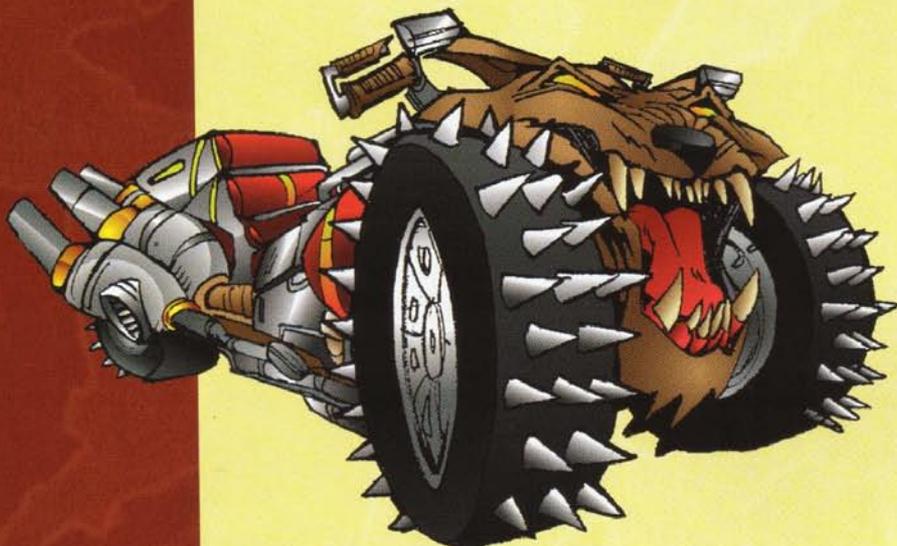


| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Cacciatore di Teste | 15 | 11 | - | 15 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 42 |
| Pazzo Scatenato | 15 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 40 |
| Portastendardo | 15 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | -40 |
| Mastino | 13 | 15 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 39 |
| Veterano Wolfbane | 17 | 14 | - | 16 | 4 | 2 | 3 | 6 | 24 | 40 |
| Recluta | 12 | 12 | - | 14 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 15 |
| Lupa Addolorata | 15 | 12 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 8 | 22 | 27 |
| Lupa Capitano | 16 | 13 | - | 16 | 3 | 1 | 2 | 8 | 22 | 32 |
| Lupa Veterana | 17 | 14 | - | 16 | 4 | 2 | 3 | 8 | 22 | 40 |
| Cercapista | 10 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 10 | 18 | 15 |



MOTOCICLETTA FENRIS

Rumorose e veloci, queste moto sfrecciano sui campi di battaglia seminando morte e distruzione. Nonostante siano scarsamente armate e poco corazzate, i Wolfbane più indemoniati le hanno trasformate in oggetti di culto.



TIPO: Leggero/Su Ruote/Aperto

REGOLE SPECIALI

- Le Fenris possono Caricare in Corpo a Corpo. Il conducente combatte sul sellino. I bonus della Carica si applicano normalmente.
- Il conducente della Fenris non deve fare un tiro per Interrompere il corpo a corpo.
- Le Fenris possono eseguire qualsiasi numero di cambi di direzione per ogni azione MUOVERSI.
- Le Fenris non possono Speronare.

MOTOCICLETTA FENRIS

| MO | AZ | FE | AR | CP |
|----|----|----|----|----|
| 16 | 4 | 2 | 24 | 30 |

ARMI. Le Motociclette Fenris non sono armate. Il conducente può equipaggiarsi con un'arma qualsiasi (a patto che si usi con una sola mano) dell'Armeria generale, Imperiale e Wolfbane, compreso, o in aggiunta, al lanciagranate Howler.

ARCO DI TIRO. Il conducente può sparare ad ogni bersaglio in ogni direzione.

STRUTTURA. Le Fenris possono essere acquistate sia individualmente che in squadre senza comandante da 2/4 moto ciascuna. I conducenti sono Wolfbane normali di qualsiasi unità (utilizza le statistiche basiche) ad eccezione dei Cercapista.

ARALDICA E GRADI WOLFBANE

Le truppe Wolfbane non sono soggette agli schemi di reggimento classici degli Imperiali. Ogni squadra è composta da alcuni soldati e dal loro Capitano. Questa struttura vale anche per i corpi speciali come i Mastini, i Pazzi ecc.

GRADI. Il Capitano è riconoscibile per l'effigie che adorna il collo di ogni graduato. Esistono solo 10.000 effigi e non ne verranno mai prodotte altre in quanto, per forgiarle, sono stati fuse tutte le armi razziate da Brannagh durante il saccheggio di Petragrad.

PARASPALLE SINISTRO. Dato che spesso si trovano a combattere per il Ministero della Guerra, sul loro paraspalle sinistro sono riconoscibili i distintivi Imperiali con, impresso al centro, il teschio.

Dato che non esiste un grado superiore al Capitano, i Wolfbane preferiscono utilizzare la loro araldica per identificare particolari posizioni o ruoli.

PARASPALLE DESTRO. Questo viene usato per mostrare il tipo di squadra di cui si fa parte: Commando, Cacciatori di Teste, Lupe Addolorate e così via.

Se il guerriero ricopre incarichi particolari il suo distintivo verrà ulteriormente arricchito di emblemi.

TATUAGGI. I Wolfbane utilizzano tatuaggi monocromatici per propiziarsi il Ruggito Silenzioso, la loro divinità mistica. I Cercapista, ad esempio, si coprono di tatuaggi tribali certi che li proteggeranno da proiettili e schegge di granata. Sfortunatamente, lo scarso numero di superstiti, dimostra che questa usanza ha poco riscontro effettivo. Ciononostante, i tatuaggi sono molto diffusi, al punto che, i Capitani, si tatuano artigli o fauci spalancate per accrescere la loro forza in battaglia. Tra tutti, spiccano comunque i guerrieri che ostentano il Marchio del Lupo, i soli ad avere intere scene di battaglia a colori, tatuate su tutto il corpo. Questi guerrieri valorosi sono stati scelti per atti di estremo valore e audacia. Gli sciamani, invece, sono talmente coperti di tatuaggi da apparire praticamente neri. Ovviamente, ogni Banda ha un suo simbolo araldico specifico, che riprende il distintivo del paraspalle destro.



WARZONE™



Le Reclute non hanno ancora guadagnato il diritto di portare il teschio sui loro distintivi.



Il teschio visto di fronte identifica un'unità regolare di comando Wolfbane.



Il teschio visto di profilo identifica le unità di Pazzi Scatenati.



Il distintivo dei Mastini: la testa di lupo al posto del consueto teschio.



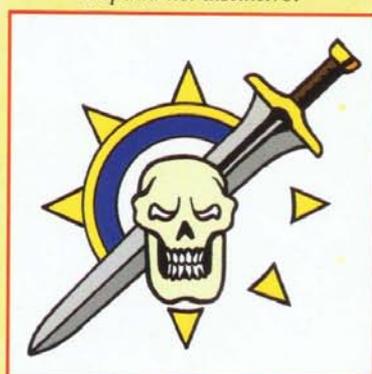
I Cacciatori di Teste sono identificabili dall'ascia che sostituisce la spada nel distintivo.



I conducenti delle Fenris portano una ruota dentata dietro il teschio.



I conducenti delle Necromower hanno, come distintivo, un teschio con il moicano e un martello da guerra.



I soldati Wolfbane equipaggiati con armi di supporto hanno il simbolo contornato con sei punte.



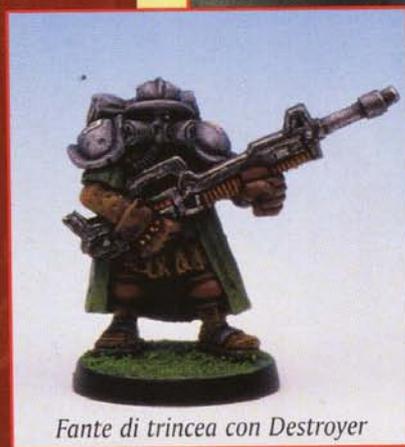
Il distintivo delle Lupe Addolorate è un teschio di capra sormontato alla Croce di Venere.



I prodi Cercapista non portano i distintivi tipici sul paraspalle destro ma, bensì, l'impronta stilizzata del Lupo Venusiano.



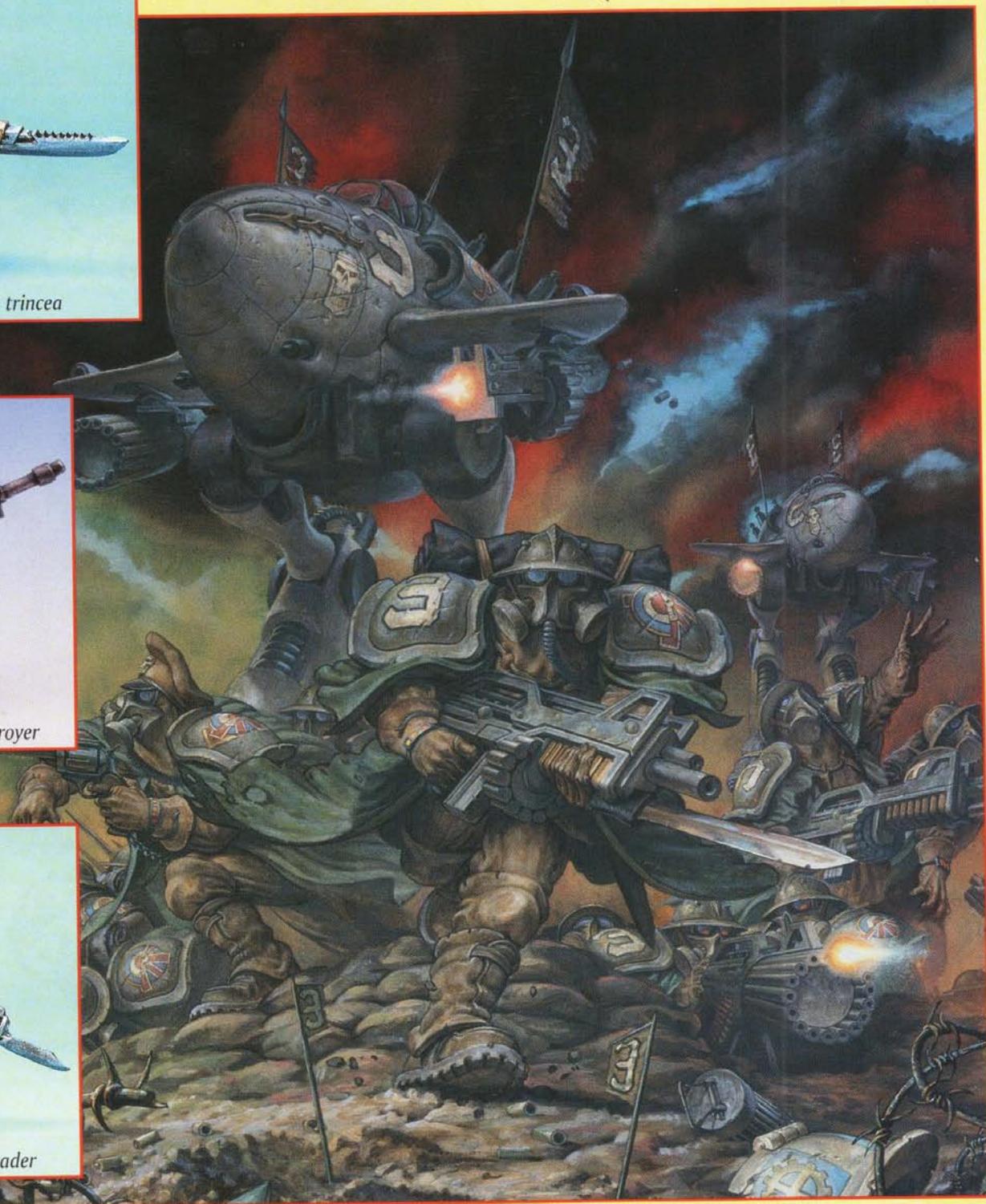
Capitano dei fanti di trincea



Fante di trincea con Destroyer



Fante di trincea con Invader



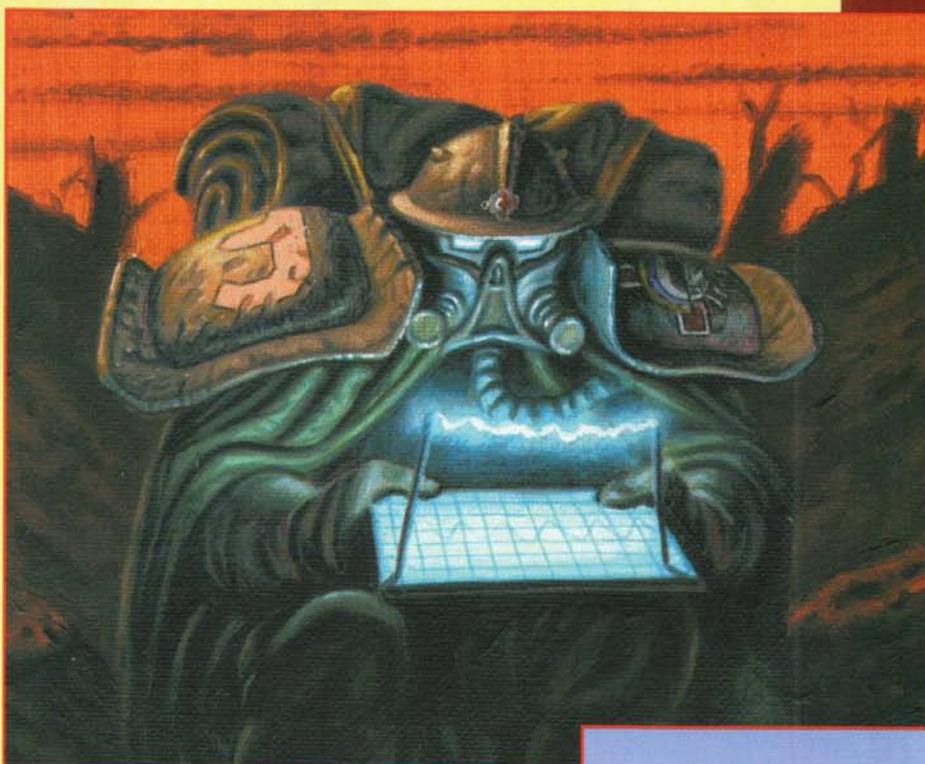
DIVENTARE UN FANTE DI TRINCEA

3

“Così vorresti unirti alle Forze di Difesa Imperiali? Se tu conoscessi tutti i fatti probabilmente cambieresti idea. Forse credi che questo sia un sistema come un altro per cominciare la scalata alle Forze Speciali? Niente di più sbagliato. Entrare in un Corpo di Difesa è un

gesto importante. Tutte le reclute partono come Grunt, milioni di soldati imboniti dalle campagne pubblicitarie fanno questo passo. Non illuderti, se non conosci qualcuno di importante nel Clan, passerai tutta la tua vita nella Difesa. Miri alle ricche pensioni dei Veterani? Sappi che solo il cinque per cento ci arriva, gli altri muoiono prima. Se tutto ciò non ti spaventa, lascia che ti parli del tuo addestramento. Ogni Corpo d'Armata spedisce i suoi Grunt

praticamente in prima linea dandogli un tempo minimo per apprendere tutto quanto è necessario alla sopravvivenza. Alla fine del corso, ti posso garantire, in pochi sono ancora convinti della propria scelta. A questo punto, però, comincia il bello. Lo Stato Maggiore decide come utilizzarti; azioni di pattugliamento, incursioni nelle linee nemiche, azioni di sabotaggio. Non hai scelta, o impari a combattere in fretta, o muori. E, se tutto ciò non bastasse, c'è l'Oscura Legione. Non so cosa ti hanno raccontato, ma puoi star certo, che tutto quello che hai sentito dire, è solo un decimo della verità. Ogni giorno centinaia di creature immonde cadono sotto i nostri colpi e il giorno seguente, la cosa si ripete. Lo sai perché? Prova ad immaginare che fine fanno i corpi dei nostri compagni caduti... Hai capito come funziona il giochetto? In queste condizioni, il meglio che possiamo fare, è resistere. Sei ancora convinto di voler entrare a far parte delle Forze Armate di Difesa?"



Fante di trincea con Charger

IL 32° BATTAGLIONE DI TRINCEA

Prima dell'inizio della seconda Guerra delle Corporazioni, il 32° Battaglione di Trincea (a quei tempi conosciuto come 32° Battaglione di Fanteria) era aggregato al 6° Corpo d'Armata di stanza su Marte.

Questo Battaglione difendeva le fabbriche del Clan Bartholomews dagli attacchi della Capitol. Queste installazioni erano particolarmente importanti dal punto di vista strategico, in quanto rappresentavano uno dei quattro centri di produzione armi della Corporazione Imperiale.

Dal canto suo, la Capitol aveva da difendere il proprio centro di produzione auto e così, dalle minacce verbali si passò ad un conflitto armato in

grande stile. Gli Imperiali, per non gravare sui costi di produzione, decisero di tornare alle vecchie tattiche di combattimento e potenziarono le difese della zona con una serie interminabile di trincee.

Al posto delle consuete torrette di osservazione e bunker, scavarono centinaia di cunicoli che, via via, li portarono sempre più vicini al nemico.

Questa tattica si rivelò vincente e li fece trionfare sui soldati Capitol.

Era nato il 32° Battaglione di Trincea.





IL 32° BATTAGLIONE DI TRINCEA

Attualmente, il 32° Battaglione ha esteso la sua rete di trincee fino alla Cittadella di Saladin. Gli Strateghi Imperiali ritengono che questa vicinanza darà loro l'opportunità di studiare a fondo le caratteristiche dell'avamposto nemico, molto meglio che con i satelliti orbitali. Si vocifera, infatti, che l'attacco sia imminente. I soldati in prima linea, nel frattempo, vivono giorni terribili, respingendo in continuazione le orde senza fine del Nefarita.

FANTI REGOLARI E DI TRINCEA

REGOLE SPECIALI

- Quando acquisti una squadra devi dichiarare se fa parte dei Fanti di Trincea o dei Regolari; il costo è lo stesso.
- Nel costo dei Fanti di Trincea è compresa una Trincea di 18 cm suddivisa in tre segmenti da 6 cm ciascuno.
- I Fanti di Trincea devono essere nelle trincee quando vengono piazzati all'inizio del gioco (vedi regole delle trincee). Possono essere acquistati ulteriori segmenti da 6cm, al costo di 1 CP ciascuno.
- Un Capitano dei Fanti di Trincea può attivare tutte le squadre in trincea al costo di una sola azione Dare Ordini.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Fanti, inclusi i Sergenti, sono equipaggiati con fucile d'assalto INVADER, pistola d'ordinanza AGGRESSOR e MASCHERE ANTIGAS.

Fino a due Fanti per squadra possono sostituire il normale armamento con un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Imperiale. I Capitani dei Fanti possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Imperiale.

STRUTTURA. I Fanti sono organizzati in squadre da 6/8 soldati e un Sergente. I Capitani sono Eroi.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Fante Regolare o di Trincea | 11 | 11 | - | 13 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 11 |
| Sergente Reg.o di Trincea | 13 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 17 |
| Capitano Reg. o di Trincea | 14 | 14 | - | 15 | 4 | 2 | 1 | 6 | 24 | 30 |
| Uragano "Mietitore" | 12 | 14 | - | 14 | 3 | 4 | 8 | 10 | 28 | 180 |
| Uragano "Martello" | 14 | 10 | - | 14 | 3 | 4 | 8 | 10 | 30 | 200 |
| Uragano "Pungiglione" | 10 | 15 | - | 14 | 3 | 4 | 8 | 10 | 28 | 220 |
| Fantasma | 12 | 12 | - | 13 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 20 |
| Guardia | 10 | 12 | - | 14 | 3 | 1 | 0 | 6 | 24 | 12 |

URAGANI

Gli Uragani sono un'invenzione abbastanza recente del Clan Fieldhausen. Il progetto originale giaceva nei laboratori Bauhaus da molto tempo, ma aveva dato scarsi risultati. Grazie ad uno scambio commerciale, i tecnici Imperiali sono venuti a conoscenza di questo pezzo di artiglieria semovente e se ne sono impossessati. L'Uragano è il risultato dei loro sforzi.

Estremamente ben armato e dotato di due servomeccanismi idraulici, questo bipode si è dimostrato particolarmente indicato per operare congiuntamente ai Fanti di Trincea. Attualmente sono stati prodotti tre modelli.

MIETITORE

Il Mietitore è il modello standard.

REGOLE SPECIALI.

- Le armi si considerano già imbracciate.
- È considerato un Modello Gigante.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con un CHARGER e un DEATHLOCKDRUM (il CP di queste armi è già compreso). È possibile sparare con entrambe le armi al costo di 1 azione Usare Poteri Speciali.

STRUTTURA. È considerato un Eroe. Non possono essergli assegnati Equipaggiamenti Speciali.

MARTELLO

Il Martello è stato sviluppato per distruggere i modelli corazzati delle Corporazioni avversarie; ad esempio il Dvoide Eradicator della Cybertronic. Il suo armamento è letale.

REGOLE SPECIALI.

- Le armi si considerano già imbracciate.
- È considerato un Modello Gigante.

EQUIPAGGIAMENTO. È armato con un GEHENNA PUKER e un TANKBUSTER (il CP di queste armi è già compreso nel costo del veicolo)

STRUTTURA. È considerato un Eroe. Non possono essergli assegnati Equipaggiamenti Speciali.

PUNGIGLIONE

Il pungiglione è stato sviluppato per eliminare le truppe nemiche in avvicinamento.

REGOLE SPECIALI.

- Le armi si considerano già imbracciate.
- È considerato un Modello Gigante.
- Il Pungiglione può sparare entrambi i SOUTHPAWS al costo di una singola Azione. Spara il primo colpo come il solito e dopo aver determinato il punto d'impatto posiziona il secondo indicatore dove vuoi, purché tocchi il primo Indicatore di Esplosione.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con due SOUTHPAWS e un fucile a pompa MANDIBLE (il CP di queste armi è già compreso nel costo del veicolo)



| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|---------------------|---|----|-----|-----|----|
| Martello Tankbuster | 8 | 16 | -3 | 22 | - |

- Può essere utilizzato in CC.

STRUTTURA. È considerato un Eroe. Non possono essergli assegnati Equipaggiamenti Speciali.



CAPORALE



SERGEANTE



SERGEANTE
ARTIGLIERE



SERGEANTE DI
COLLEGAMENTO



SERGEANTE
MAGGIORE



BRIGADIERE
GENERALE



GENERAL
MAGGIORE



LUOGOTENENTE
GENERALE



GENERALE



MARESCIALLO



FANTASMI

Quando si viene arruolati nelle Forze di Difesa Imperiali viene fatto un test attitudinale. Quelli che ottengono un punteggio superiore al 10% nelle conoscenze meccaniche ed esprimono parere favorevole ad essere addestrati come Genieri, passano ai Fantasm. Il loro compito, quando non sono in missione, consiste nel mantenere efficienti tutte le strutture: dai mezzi meccanici alle trincee. In attacco, invece, vengono impiegati per eliminare le linee di rifornimento nemiche e distruggere le postazioni fisse. Bunker, strade, ponti... Basta nominare l'obiettivo e loro lo distruggono. Addestrati in speciali Compagnie, vengono assegnati ai vari reparti in funzione del tipo di missioni da svolgere.

REGOLE SPECIALI.

- Hanno l'Abilità Speciale GENIERI. Soldati con questa Abilità Speciale possono riparare una FE di un Veicolo o di un Uragano con le stesse regole dei Medici Militari. È possibile anche riparare un equipaggiamento inservibile a causa di un Malfunzionamento, ottenendo un valore uguale o inferiore al proprio CO, se si è in contatto di base e si è utilizzata un'azione Usare Poteri Speciali.

EQUIPAGGIAMENTO. I Fantasm sono equipaggiati con fucile d'assalto INVADER, pistola d'ordinanza AGGRESSOR e MASCHERA ANTIGAS.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.



GLI ANGELI CUSTODI DI SUA SERENITÀ: IL 2° BATTAGLIONE DELLA GUARDIA

Addestrati principalmente per gli scontri urbani, queste unità, incaricate di proteggere Sua Serenità, sono di stanza su Luna dove ha sede il loro quartier generale. Interi Reparti sono dislocati presso le principali città del Sistema Solare (Palazzo Paladine su Victoria è il caso più eclatante) al fine di garantire l'incolumità di Sua Serenità ovunque.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Guardie sono equipaggiate con fucile d'assalto INVADER, pistola d'ordinanza AGGRESSOR e MASCHERA ANTIGAS. Fino a due guardie possono sostituire il normale armamento con un arma di supporto dell'Armeria Generale o Imperiale.

STRUTTURA. Le guardie sono organizzate in squadre da 6/8 soldati e un Sergente Regolare.

REGOLE PER LE TRINCEE

Tutte le trincee devono essere piazzate con le rispettive squadre. Eventuali segmenti aggiuntivi (6 cm ognuno), acquistati al costo di 1 CP, devono essere assegnati ad una squadra specifica.

Le trincee forniscono un Riparo Robusto per chi tira da fuori (-4 AT).

Se si è Nascosti in una trincea, si può muovere liberamente all'interno di essa come se si possedesse l'abilità Addestrato da Comando (si può muovere alla massima velocità restando Nascosti).

Non è possibile Nascondersi da truppe nemiche che si trovano nella stessa trincea e sono in Linea di Visuale.

Costa un'azione entrare o uscire dalla trincea.

Miniature Nascoste possono entrare (non uscire) in trincea mantenendo lo status di Nascosto. È possibile Saltare una trincea al costo di un'azione (2 per i modelli piccoli). Piazza il modello oltre la trincea fino ad un massimo della metà del suo movimento base (MO).

Un qualsiasi Eroe, al costo di una sola azione Dare Ordini, può attivare tutte le squadre presenti nella stessa trincea in cui si trova. Considera a tal fine solo segmenti consecutivi, compresi angoli ecc.



NUOVO EQUIPAGGIAMENTO PER L'ARMERIA GENERALE MORTAI.

Sono considerati armi di supporto. Una volta installato viene considerato Imbracciato. Costa 1 Azione installare il Mortaio. Può essere dotato di qualsiasi tipo di granata per Mortaio. Se scegli di acquistare tipi di granate diverse puoi selezionare il tipo di volta in volta, cambiando anche durante lo stesso turno. Non può sparare a bersagli più vicini di 16 cm. Può essere usato solo per Attacchi Indiretti.

GRANATE PER MORTAIO

INCENDIARIE. Utilizza l'Indicatore per Granate con un DAN 14. Ogni turno tira un dado per ogni miniatura sotto l'indicatore. Se tiri un 11 o più, deve effettuare un nuovo Tiro d'Armatura. Continua finché tutte le miniature sotto l'indicatore non sono morte o tiri 10 o meno. In questo caso il fuoco si è estinto. CP 4.

GAS. Utilizza l'Indicatore per Granate. Tutte le miniature sotto l'indicatore



Sergente con Invader

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-------|----|
| Mortaio | 20 | 40 | -4 | spec. | 2 |

devono tirare meno del loro CO o subire 1 FE. Non ci sono Tiri d'Armatura. Unità dotate di Maschera Antigas devono tirare 15 o meno per evitare la ferita. Le truppe dell'Oscura Legione non sono soggette a questi gas. CP 3.

COMPONENTE ROSSO. Come Gas ma agisce solo contro membri dell'Oscura Legione. CP3

SFERE D'ACCIAIO. Utilizza l'indicatore per Esplosivi DAN 10(x3). CP5

MORTAIO PESANTE

Sono considerati armi di supporto. La miniatura che è equipaggiata con il Mortaio Pesante è considerata l'Armiere. Piazza il Mortaio Pesante all'inizio del gioco con l'Armiere. Il Mortaio Pesante non può più essere mosso, ma l'unità di cui fa parte l'Armiere può allontanarsi. Considera l'arma Imbracciata. Può sparare solo se l'Armiere è a contatto di base con il mortaio. Utilizza solo le granate per Mortaio Pesante. Se scegli di acquistare tipi di granate diverse, puoi selezionare il tipo di volta in volta, cambiando anche durante lo stesso turno. Non può sparare a bersagli più vicini di 20 cm. Può essere usato solo per Attacchi Indiretti.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|-----------------|----|----|-----|-------|----|
| Mortaio Pesante | 40 | 90 | -4 | spec. | 8 |



GRANATE PER MORTAIO PESANTE

INCENDIARIE. Utilizza l'Indicatore per Esplosivi, DAN 16. Ogni turno tira un dado per ogni miniatura sotto l'indicatore. Se tiri un 11 o più, deve effettuare un nuovo tiro di Armatura. Continua finché tutte le miniature sotto l'indicatore non sono morte o tiri 10 o meno. In questo caso il fuoco si è estinto. CP 6.

GRAPPOLO. Piazza 4 Indicatori per Granate a una distanza massima di 8 cm l'uno dall'altro. Tira per colpire con ognuno ed effettua (eventualmente) i tiri di deviazione separatamente. DAN 12 ciascuno. CP 8.

PERFORANTI. Non utilizzano Indicatori. DAN 22 (x3). CP 15.

BIPODE

Puoi fissarlo sotto qualsiasi mitragliatrice leggera. Costa 1 azione installarlo o smontarlo. Mentre è installata sul Bipode, la mitragliatrice è considerata Imbracciata. CP 2.

TRIPODE

Puoi fissarlo sotto qualsiasi mitragliatrice pesante. Costa 2 azioni installarlo o smontarlo. Mentre è installata sul Tripode, la mitragliatrice è considerata Imbracciata. CP 2.

FILO SPINATO

Piazzalo all'inizio del gioco, nella tua zona di schieramento, fino a metà del campo di battaglia. Nessuna unità può Infiltrarsi attraverso il Filo Spinato. Ogni modello che tenta di attraversare un segmento di Filo Spinato deve effettuare un tiro uguale o inferiore al proprio CO; se fallisce rimane Intrappolato e tutte le statistiche, ad eccezione di AR e FE sono dimezzate (arrotonda per eccesso). Il modello può solo utilizzare le proprie azioni per Liberarsi finché Intrappolato. Deve tirare un risultato uguale o inferiore al proprio CO che però, ora, è dimezzato. I Veicoli su Ruote subiscono gli effetti del Filo Spinato mentre quelli Volanti, a Volo Verticale e quelli Cingolati no. Se, comunque, un Veicolo su Ruote attraversa un segmento di Filo Spinato, può rimuovere quel segmento dopo essere passato. Ogni unità morta nel Filo Spinato non viene rimossa; girala cautamente su un lato. D'ora in poi le altre miniature potranno attraversare il Filo Spinato in quel punto senza rischiare di essere Intrappolate. Il Filo Spinato conta come un ostacolo e il valore MO è dimezzato se si vuole attraversarlo. Se l'unità ha l'Abilità Speciale Addestrato nella Giungla, non applicare questo limite. CP 2 per ogni 6 cm di Segmento (massimo 10 Segmenti per ogni 1.000 punti di Esercito).

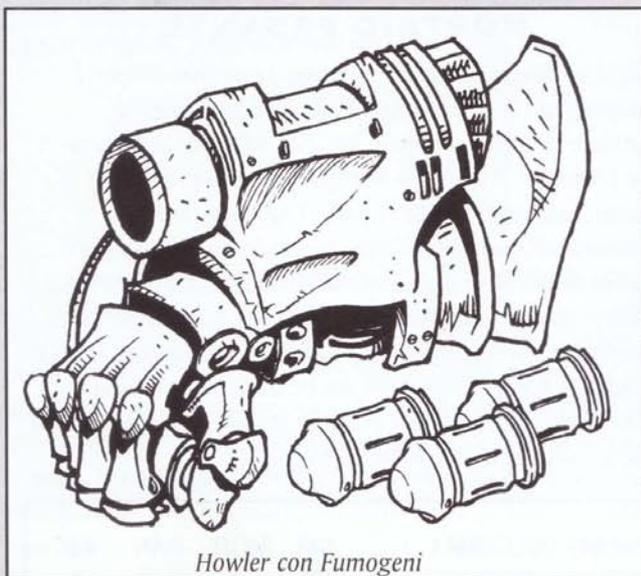
ARMERIA WOLFBANE

Ogni guerriero Wolfbane che può essere equipaggiato con una Claymore può equipaggiarsi, invece, con le seguenti armi.

LANCIAGRANATE HOWLER

L'Howler è formalmente un semplice lanciagranate fissato al braccio.

- L'Howler può lanciare solo granate a Frammentazione standard o granate fumogene Wolfbane. Puoi acquistare entrambi i tipi e decidere, di volta in volta quali usare (anche tipi diversi durante lo stesso turno).



Howler con Fumogeni

- Non può sparare a bersagli più vicini di 12 cm.
- Ogni guerriero Wolfbane può essere equipaggiato con l'Howler. Come per i Lanciagranate standard è possibile equipaggiare Capitani, Veterani e intere squadre (TUTTI devono acquistarlo).

FUMOGENI

Queste munizioni speciali sono specifiche per l'Howler.

Quando spara un Fumogeno, piazza l'indicatore di Esplosione per mostrare la zona interessata (non necessariamente una miniatura). Il cerchio centrale penalizza di -6 ogni tiro per Colpire o per Avvistare che lo attraversa. Il secondo cerchio penalizza di -4 e il terzo di -2. Eventuali Fumogeni sovrapposti cumulano le penalità fino ad un massimo di -6. L'indicatore dura 2 turni interi contando anche il turno in cui viene sparato il Fumogeno. CP 2.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-------|----|
| Howler | 16 | 24 | -3 | SPEC. | 2 |



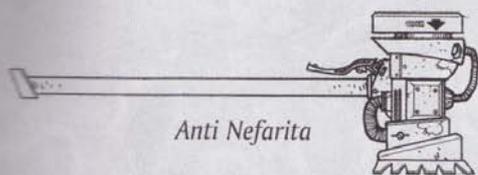
Martello Picca

MARTELLO PICCA.

Questa arma terribile viene ottenuta forgiando gli equipaggiamenti dei nemici sconfitti dai guerrieri Wolfbane.

- Arma a due mani.
- Quando quest'arma infligge una ferita, la vittima riduce le sue azioni di 1 (AZ - 1) durante la prima attivazione.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-----|----|
| Martello Picca | CC | - | - | 15 | 8 |



Anti Nefarita

ANTI NEFARITA.

Questo enorme martello vede il suo appellativo al suo enorme potere dirompente in grado di abbattere anche possenti Nefariti.

- Arma a due mani.
- Può effettuare Sciabolate.
- L'Anti Nefarita ha una carica cava fissata sulla parte finale del martello. Il guerriero può decidere di detonare l'esplosivo (deve dichiararlo prima del tiro di dado) per ottenere un DAN 18 (x 2). Se tira una Catastrofe, la carica detona per un Malfunzionamento ed esplose danneggiando il guerriero e tutti quelli che lo circondano. Utilizza l'Indicatore per Esplosivi, tutte le miniature sotto l'indicatore subiscono un DAN 18 (x 2) ignorando tutte le modifiche negative. Il guerriero può spendere 1 azione per ricaricare l'esplosivo in modo da ottenere un DAN 18, o spendere 2 azioni per ottenere un DAN 18 (x 2).

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-------------|----|
| Anti Nefarita | CC | - | - | 15/18 (x 2) | 6 |

ARTIGLI DEL LUPO.

Gli Artigli sono un'arma esclusiva dalle Lupe Addolorate e consistono in un set di due/tre lame montate su un rinforzo fissato all'avambraccio.

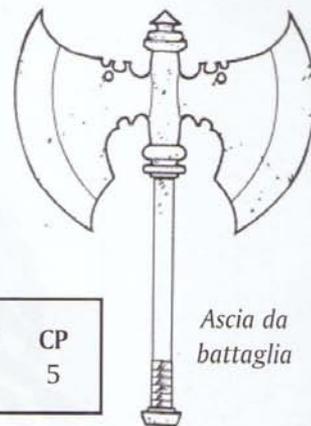
| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|------------------|----|----|-----|-----|----|
| Artigli del lupo | CC | - | - | 12 | 1 |

ASCIA DA BATTAGLIA.

Quest'ascia bipenne, da impugnare con due mani, viene utilizzata preferibilmente dai Cacciatori di Teste e dai Pazzi Scatenati per effettuare i loro attacchi dirompenti.

- Arma a due mani.
- Può effettuare Sciabolate.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|--------------------|----|----|-----|-----|----|
| Ascia da battaglia | CC | - | - | 16 | 5 |



Ascia da battaglia

BOLAS

Le Bolas sono un'arma da lancio; se colpiscono intrappolano il bersaglio fino alla successiva Attivazione. Il costo delle Bolas comprende un numero di Bolas sufficienti per l'intera battaglia. Quando le Bolas vengono utilizzate in CC considerale l'arma principale. L'attacco secondario può essere effettuato utilizzando qualsiasi altra arma.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-------|----|
| Bolas | 12 | - | - | SPEC. | 3 |



Bolas

CATENE CHIODATE.

Le Catene Chiodate sono composte da un filo spinato attorcigliato ad una catena in ferro. Arma esclusiva delle Lupe Addolorate.

- Le Catene Chiodate possono essere utilizzate per intrappolare un guerriero nemico entro 4 cm. Su un tiro riuscito in CC, tutte le statistiche di combattimento saranno dimezzate (arrotonda per eccesso) ad eccezione di AR e FE. L'attaccante può mantenere l'avversario intrappolato; il difensore può cercare di liberarsi ottenendo un risultato uguale o inferiore al proprio CO dimezzato. I guerrieri intrappolati non possono muoversi finché non si liberano. Non è possibile intrappolare modelli Grandi o Giganti.



Artigli del Lupo e Catene Chiodate

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|-----------------|----|----|-----|------|----|
| Catene Chiodate | CC | - | - | SPEC | 2 |





ABILITÀ EROICHE WOLFBANE

Centinaia di anni spesi nel rispetto delle tradizioni hanno aiutato i Wolfbane a sviluppare alcuni poteri mistici. I Veterani Wolfbane possono ricevere alcune di queste abilità speciali esattamente come per le abilità eroiche previste nel regolamento base di Warzone. Le regole che seguono quindi sono opzionali ed entrambi i giocatori devono accordarsi precedentemente sul loro utilizzo.

COLPO POTENTE. Ogni ferita inflitta in corpo a corpo viene raddoppiata. CP 5.

PAZZIA. Quest'eroe può incanalare la rabbia primordiale conosciuta anche come l'Anima del Lupo. Una volta per turno, senza spendere azioni, puoi dichiarare che la tua miniatura vuole "impazzire" e guadagnare 3 azioni (AZ) extra. Tira un dado, se ottieni 12 o meno la miniatura diventa Pazzo; se ottieni 13 o più riceve una ferita, ma beneficia comunque delle 3 azioni extra. Questa ferita non può essere curata da nessun equipaggiamento, potere o altro. Il guerriero Pazzo può solo combattere in

corpo a corpo e non può Nascondersi. È possibile diventare Pazzi durante l'Attesa; in questo caso si perde la condizione di Attesa ma non viene considerata come un'azione Usare Poteri Speciali. CP 10.

IMPETO DI GIUSTIZIA. Quest'eroe è molto carismatico. Tutti i guerrieri alleati, entro il Raggio di Comando, infliggono 1 ferita extra per ogni ferita inflitta in corpo a corpo ad un guerriero dell'Oscura Legione. CP 4.

FURIA. Questo eroe è coperto di cicatrici e tatuaggi ricevuti dall'anziano del Clan. Questa simbologia tribale impressiona i nemici; utilizzando un'azione Usare Poteri Speciali puoi automaticamente mandare in Rotta tutte le unità in panico entro 12 cm (salvo che siano immuni alla Rotta). CP 5.

ULULATO DEL LUPO. Quest'eroe è un leader famoso e Riorganizza automaticamente tutte le unità in panico, in linea di visuale, utilizzando un'azione Usare Poteri Speciali. CP 2.

RELIQUIE WOLFBANE

I fabbri Wolfbane hanno forgiato armi incantate, armature e talismani fin dai tempi lontani del Credo. Guidati dalla Luce del Cardinale, questi artigiani scoprono come armonizzare l'influenza positiva della Luce con l'anima dei credenti. Se hai deciso di giocare con le abilità eroiche Wolfbane puoi anche acquistare le reliquie. Un modello può avere solo una reliquia.

RELIQUIE

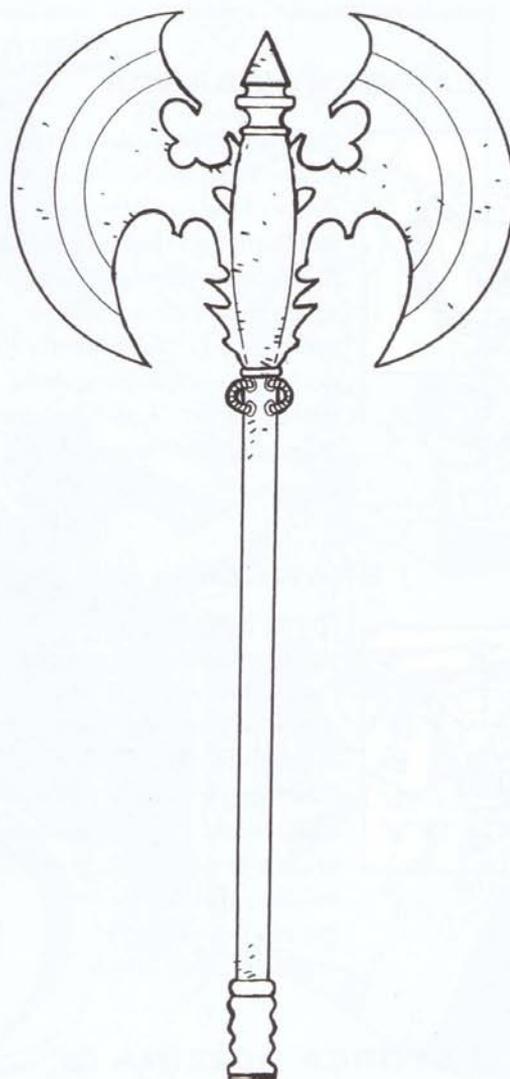
Le reliquie possono essere acquistate solo dagli eroi Wolfbané. Un esercito non può avere più di una reliquia per tipo.

SPADA DEL CLAN. Questa spada rara e magnifica può conferire all'eroe un numero di abilità eroiche pari al numero di incisioni acquistate per la spada. Scegli le abilità spendendo un'azione Usare Poteri Speciali durante il primo turno dopo che il tuo avversario ha posizionato le sue forze. La Spada del Clan raddoppia la FO dell'eroe e gli fa guadagnare un'azione extra per turno. CP 15 + 15 per incisione (max 2 incisioni).

CACCIATRICE DI OMBRE. Quest'enorme ascia a due mani infligge un DAN 15 (x 2). Al costo di un'azione può ingaggiare tutti i guerrieri dell'Oscura Legione contenuti nell'indicatore per Fucile a Pompa. Ogni guerriero subisce un attacco con un CC pari a quello dell'eroe e un DAN di 15 (x 2). L'ascia può essere anche Lanciata; tornerà automaticamente indietro indipendentemente dal fatto di aver colpito o no. CP 20.

L'OMBRA DEL LUPO. Questa folta pelliccia conferisce un + 4 in AR. Ogni guerriero entro il Raggio di Comando (incluso l'eroe) può tirare un dado dopo aver ricevuto ogni ferita; con un risultato di 5 o meno la ferita è annullata. CP 30.

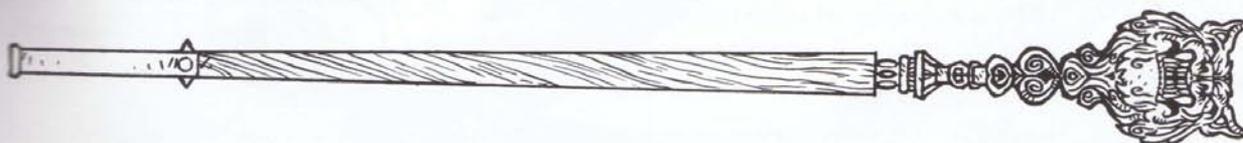
MARCHIO DEL LUPO. Il Marchio del Lupo è un tatuaggio rituale applicato sul petto o sulla schiena del



CACCIATRICE DI OMBRE

guerriero. Ogni eroe può avere questo tatuaggio, non è limitato a uno per esercito. Il tatuaggio conferisce un'Abilità Eroica e un'azione extra. CP 15.

SHILLELAGH. Questa imponente staffa incute terrore nei nemici di questo guerriero. L'eroe può effettuare un attacco corpo a corpo su un bersaglio posto fino a 8 cm dal lanciatore. Consideralo come un colpo di energia a DAN 16. CP 12.



SHILLELAGH

LE BANDE WOLFBANE

Sono le compagnie, conosciute più comunemente con il nome di BANDE sparse in tutto il Sistema Solare, eccoti alcuni esempi:

LA GRANDE BANDA



Il Covo d'Inverno del circolo polare Venusiano è la base dove dimora la Grande Banda, un'enorme compagnia composta da diecimila guerrieri. Il suo scopo principale è quello di proteggere la Casa Ancestrale dei Wolfbane. L'anziano della grande banda è il grande Lupo Taliesin Mc Dennehey, il comandante assoluto.

I BRAWLERS



Questa piccola banda risiede in un covo segreto nascosto nella Fascia di Asteroidi. Il loro compito principale consiste nel monitorare costantemente le trasmissioni radio di Victoria, Marte e Luna. La loro uniforme grigia e le pellicce indossate li rendono particolarmente indicati per azioni di combattimento urbane.

LA SPORCA DOZZINA DI DUNKIRK



Comandate dal leggendario Cacciatore di Teste Dunkirk, il Covo della Sporca Dozzina è celato nei deserti di Marte; nel suo organico troviamo il maggior numero di Necromower e Fenris mai annoverati in una compagnia Imperiale. Veloci e letali, si dividono in 12 squadre di cui 6 composte di veicoli leggeri e 6 tra Cercapista e Pazzi Scatenati. I seguaci di questa banda indossano armature rosse e sfoggiano la pelliccia della Volpe Marziana.

IL SOSPIRO DI LIAM



Questa banda insolita è composta quasi interamente da Cercapista supportati da piccole unità equipaggiate con armi di supporto. Comandata dai fratelli Liam e Miles McGuire, non può essere considerata una vera compagnia in quanto, sul campo di battaglia, il loro compito è limitato all'esplorazione. Spesso anche le altre Megacorporazioni si avvalgono dei servizi di questa banda pagando somme enormi per reclutarla.

I MERCENARI DI MAC CULLOGH



Comandati da Marcus MacCullogh, i Mercenari sono probabilmente la banda più richiesta in tutto il Sistema Solare. Letali grazie al loro armamento pesante, i Mercenari vantano una percentuale pari al 100% di vittorie. Il loro covo è situato nel circolo polare di Venere presso le Montagne Frede.

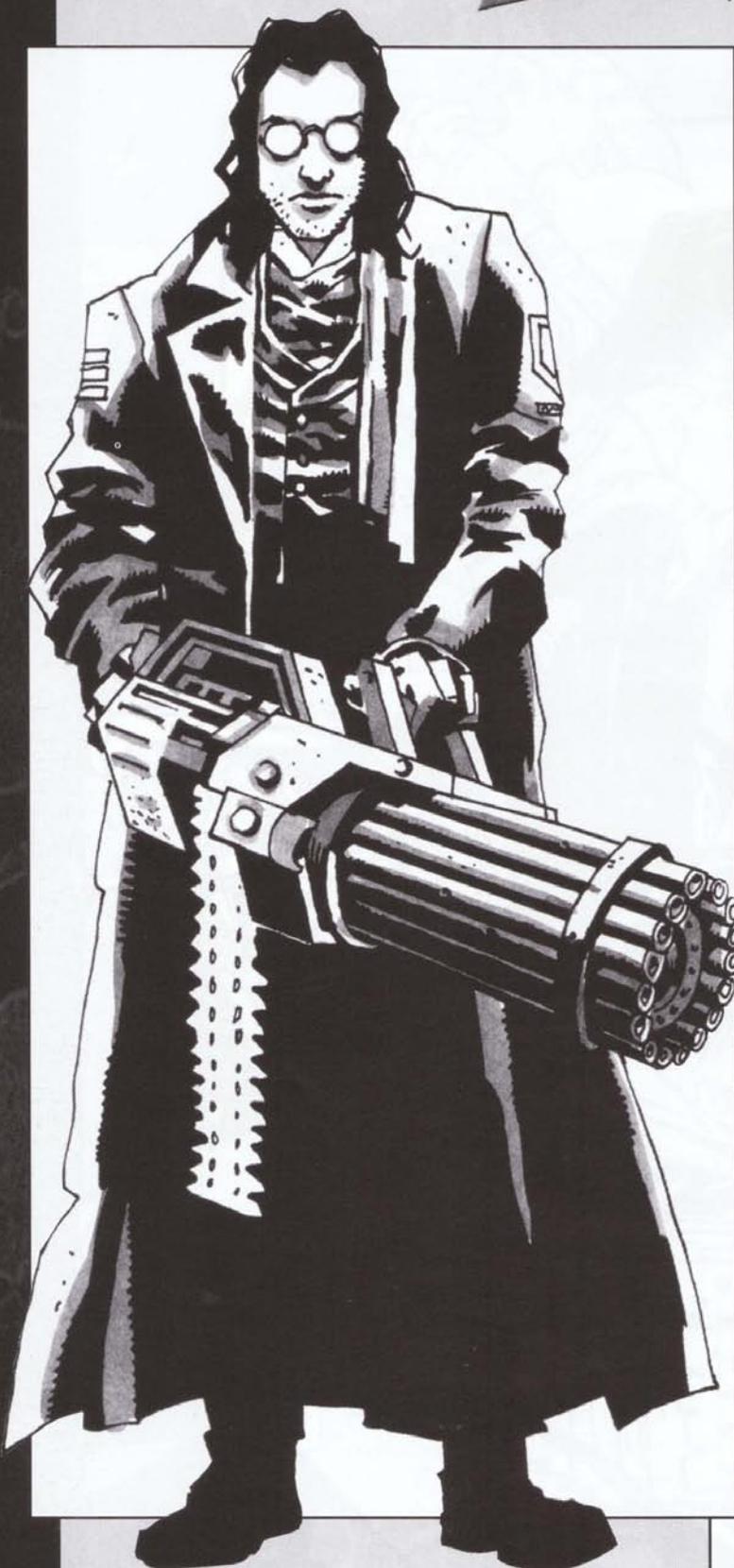
LE ADDOLORATE DI DUNSIRN



Brigit Dunsirn è a tutti gli effetti il comandante in capo delle Lupe Addolorate, fondate per contrastare l'egemonia maschile nella guerra. Il loro covo è a sud di Wolksburg sul pianeta Venere a pochi giorni di cammino dalla Cittadella di Alakhai.

WARZONE™





AGENTI DELLA SICUREZZA IMPERIALE (CSI)

Gli agenti della Sicurezza Imperiale sono responsabili della Difesa Interna della Corporazione Imperiale. Esistono differenti sezioni nel CSI ma l'impiego principale consiste nel salvaguardare i settori urbani dalle possibili infiltrazioni. La loro reputazione di Killer spietati li rende particolarmente utili anche durante missioni difficili o rischiose; la loro presenza è, infatti, un ottimo deterrente alla diserzione e il loro codice d'onore, "Spara prima e domanda dopo" è spesso la vera causa di gesti di eroismo inusuale.

REGOLE SPECIALI.

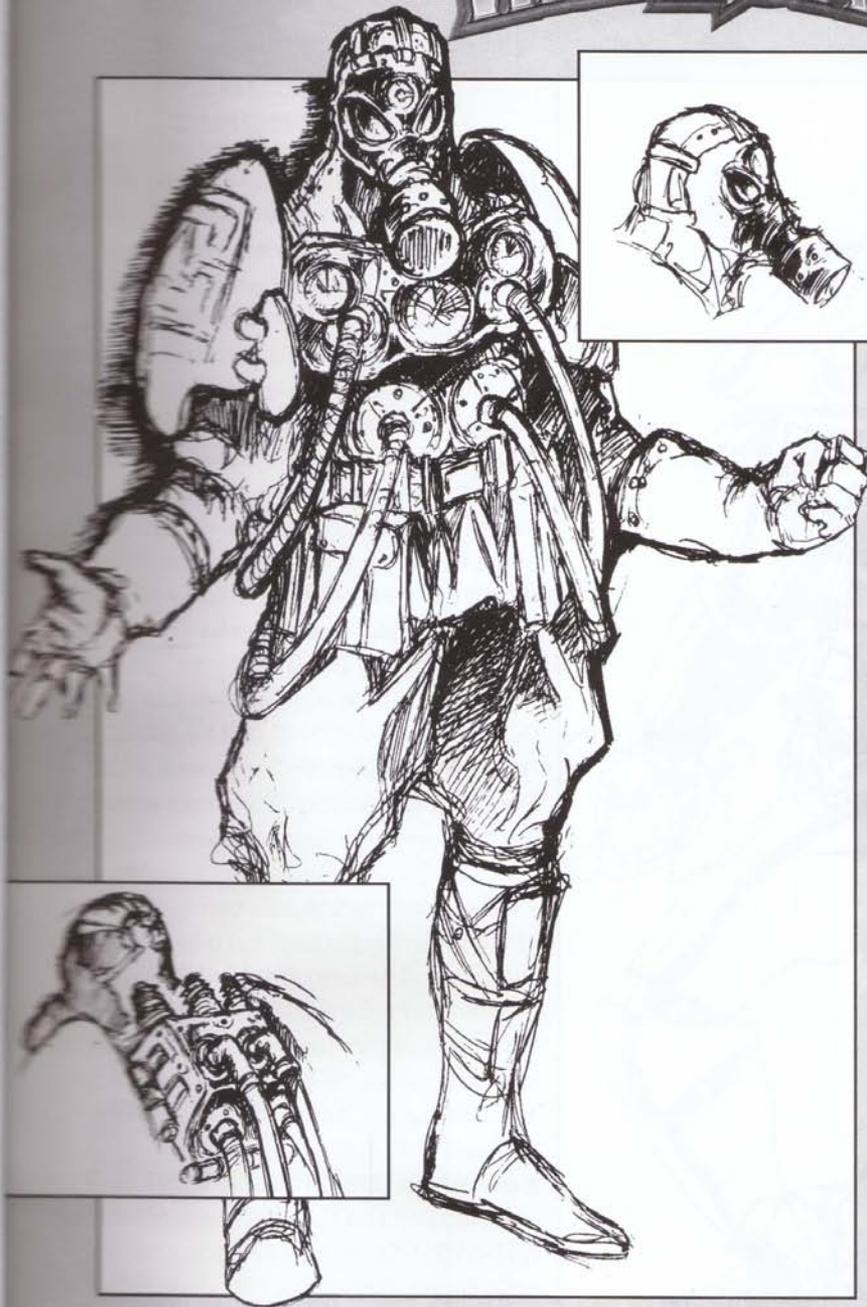
- Gli agenti CSI ispirano un tale rispetto nei commilitoni, che qualsiasi unità Imperiale entro il Raggio di Comando diviene automaticamente immune a Panico e Rotta, come l'agente stesso.

EQUIPAGGIAMENTO. L'Agente CSI è equipaggiato normalmente con fucile di precisione ASSAILANT, dotato di MIRINO LASER, e pistola mitragliatrice INTERCEPTOR. Puoi sostituire queste armi con un'arma qualsiasi dell'Armeria Imperiale.

STRUTTURA. L'agente CSI è considerato un Eroe. Puoi avere un solo agente per esercito.



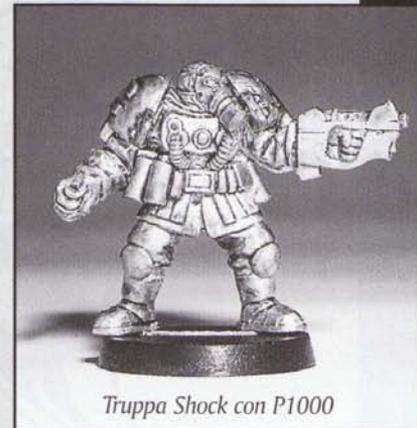
| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Agente CSI | 16 | 16 | - | 16 | 4 | 3 | 3 | 8 | 26 | 40 |



- Visto il loro addestramento speciale, nessuna miniatura nemica può Avvistarli a distanze superiori ai 24 cm. Questa regola non limita truppe o veicoli che Avvistano automaticamente (Vince Diamond, Pegasus Bike, TA 6500, ecc.) e non si applica se un guerriero Shock viene equipaggiato con un'arma di supporto.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutte le Truppe Shock sono equipaggiate con arma d'ordinanza P 1000 e GRANATE ACCECANTI. Un guerriero per Squadra può rimpiazzare queste armi con un'arma di supporto dell'Armeria Cybertronic. Il Sergente è equipaggiato con AR 3000 e GRANATE ACCECANTI. Il Veterano può essere equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Generale, Cybertronic e con le GRANATE ACCECANTI.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/4 soldati e un sergente. Il Veterano è un Eroe. Puoi acquistare un Veterano Shock solo se hai una squadra di Truppe Shock.



Truppa Shock con P1000

TRUPPE SHOCK CYBERTRONIC.

Le Truppe Shock sono forze speciali ben addestrate. Il loro utilizzo principale consiste in operazioni rapide e letali, dietro le linee nemiche. Si dice che talvolta abbiano eliminato interi contingenti senza subire una perdita. Il loro addestramento prevede particolari tecniche di infiltrazione.

REGOLE SPECIALI.

- Tutte le Truppe Shock hanno le Abilità Speciali **ADDESTRATO DA COMMANDO** e **RIFLESSI DA VETERANO**.

GRANATE ACCECANTI.

CP 4.

Quando esplode la granata rilascia un'accecante luce bianca. Utilizza l'Indicatore per Esplosivi; ogni miniatura sotto l'indicatore deve fare un test su CO - 2 o perdere qualsiasi indicatore Attesa e Nascosto immediatamente. Ignora tutti i modificatori negativi dell'indicatore. Tutte le miniature sono soggette a questa regola salvo specificato altrimenti.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Truppa Shock | 15 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 1 | 8 | 25 | 29 |
| Sergente Shock | 15 | 14 | - | 15 | 3 | 2 | 1 | 8 | 25 | 35 |
| Veterano Shock | 16 | 15 | - | 16 | 4 | 3 | 3 | 8 | 26 | 52 |

SCORPIONI CYBERTRONIC

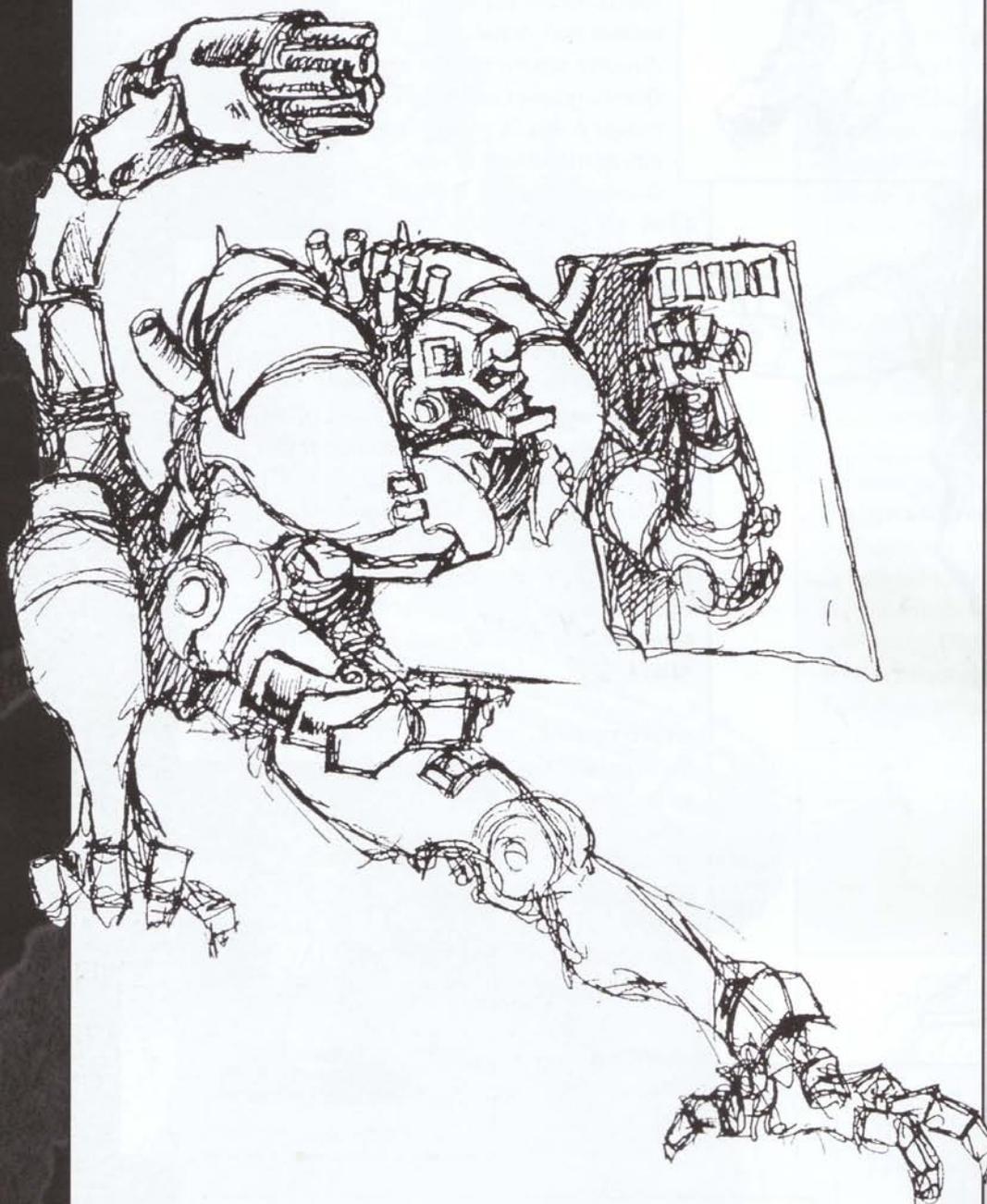
Lo scopo degli Scorpioni sul campo di battaglia consiste nell'eliminare le sacche di resistenza prima che il contingente d'attacco sferrì l'offensiva. Gli accorgimenti tecnici delle loro armature e la particolare struttura degli arti inferiori consentono loro di avanzare anche in terreni normalmente impassabili. La loro dotazione di armi è stata studiata appositamente per loro e vanta i più sofisticati sistemi di puntamento.

REGOLE SPECIALI.

- Lo Scorpione è un Modello Grande.
- Lo Scorpione è un'I.A.
- Lo Scorpione è equipaggiato con OCCHI A INFRAROSSI (il costo è già compreso nel CP dello Scorpione). Questo potenziamento è conteggiato ai fini del numero di potenziamenti concessi.
- Gli arti inferiori, potenziati idraulicamente, permettono allo Scorpione di saltare oltre Modelli Grandi, Normali o Piccoli. In questo modo può saltare fino a due modelli ed ingaggiare in corpo a corpo il terzo.
- Lo Scorpione ignora tutte le penalità di movimento.

EQUIPAGGIAMENTO. Lo Scorpione è equipaggiato con CSA 404 e uno SCUDO ANTIBALISTICO che gli garantisce un +2 nelle Parate. Nella parte terminale del corpo è installato un mitragliatore STINGER e sulla schiena un lancia granate OBLITERATOR. Il costo di tutte le armi è compreso nel CP totale.

STRUTTURA. Lo Scorpione è considerato un Eroe.



| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|-----|----|
| Obliterator | 20 | 30 | -2 | 13 | - |

- Ha un arco di tiro di 90° sul fronte.
- Utilizza l'Indicatore per Esplosivi al posto di quello per le Granate. Ignora tutte le modifiche negative.
- Non possono essere acquistati altri tipi di granate per l'Obliterator.

| NOME DELL'ARMA | G | GM | MOD | DAN | CP |
|----------------|----|----|-----|----------|----|
| Stinger | 20 | 40 | -2 | 12 (x 4) | - |

- Può effettuare Raffiche.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Scorpione | 16 | 16 | - | 14 | 4 | 2 | 3 | 10 | 27 | 125 |



UOMINI SPECCHIO

Gli Uomini Specchio sono una sorta di guerrieri addestrati al combattimento ravvicinato. I loro contingenti possono essere trovati ovunque nel Sistema Solare, dai campi di battaglia alle megacittà. Sono veloci, agili e letali.

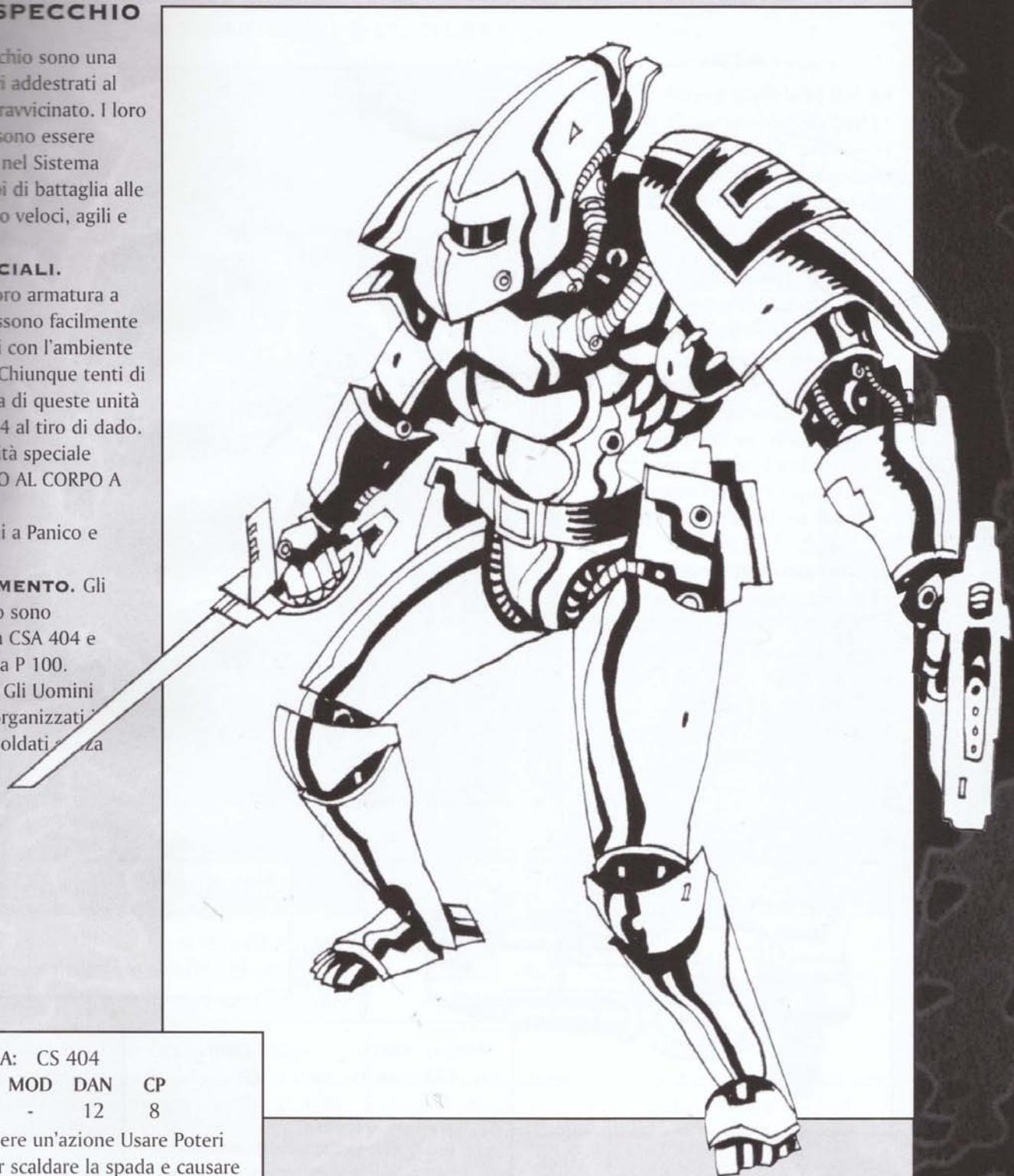
REGOLE SPECIALI.

- Grazie alla loro armatura a specchio possono facilmente mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Chiunque tenti di avvistare una di queste unità subisce un -4 al tiro di dado.
- Hanno l'Abilità speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.
- Sono immuni a Panico e Retta.

EQUIPAGGIAMENTO.

Gli Uomini Specchio sono equipaggiati con CSA 404 e arma d'ordinanza P 100.

STRUTTURA. Gli Uomini Specchio sono organizzati in squadre da 2/4 soldati senza comandante.



TIPO DI ARMA: CS 404

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| CC | - | - | 12 | 8 |

- Puoi spendere un'azione Usare Poteri Speciali per scaldare la spada e causare un DAN 12 (x 3). Dopo che è stata usata si raffredda e deve essere nuovamente riscaldata per ottenere il Bonus. La spada "fredda" causa un DAN 12.
- Può effettuare sciabolate.

TIPO DI ARMA: P100 Arma d'ordinanza

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|---|----|-----|-----|----|
| 6 | 12 | -4 | 15 | 8 |

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Uomini Specchio | 15 | 10 | - | 15 | 3 | 3 | 3 | 10 | 30 | 45 |



ATEI

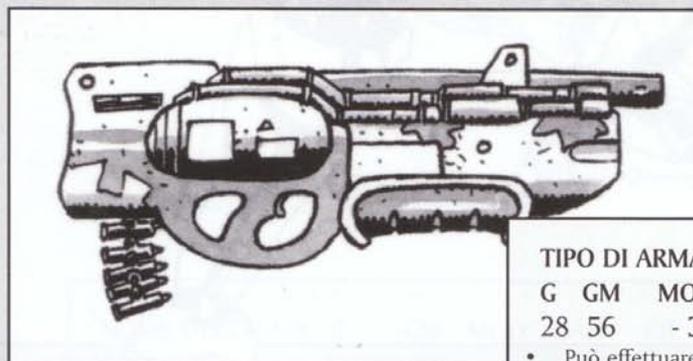
Gli Atei sono unità speciali addestrate per combattere la Fratellanza. Hanno una resistenza inspiegabile agli incantesimi dell'Arte, che gli permette di operare al meglio anche contro i seguaci del Cardinale.

REGOLE SPECIALI.

- Gli Atei hanno un'immunità totale all'Arte (non devi tirare per resistere agli incantesimi; riesci automaticamente nel tiro). Sfortunatamente, gli Atei perdono la speciale immunità all'Oscura Simmetria (non possono tirare il consueto 10 o meno per resistere ai Doni Oscuri).

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Atei sono equipaggiati con SW 4100 e i letali ARTIGLI DELLO SQUARCIATORE innestati direttamente sul braccio del guerriero. Il costo degli Artigli è già compreso nel CP totale.

STRUTTURA. Gli Atei sono organizzati in squadre da 7/9 soldati e un sergente.



TIPO DI ARMA: Artigli dello Squarciatore

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| CC | - | - | 12 | - |

- Può effettuare Sciabolate.

TIPO DI ARMA: SW 4100

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|----------|----|
| 28 | 56 | - 3 | 12 (x 2) | 15 |

- Può effettuare Raffiche.
- Il liquido di raffreddamento è estremamente infiammabile. Se si ottiene una Catastrofe tirate nuovamente 1d20; con un risultato di 11 o più il serbatoio ha preso fuoco ed esplose. Ogni modello entro 6 cm, compreso l'Ateo a cui è esploso il serbatoio, subisce un DAN 12.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Atei | 12 | 11 | - | 13 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 12 |
| Sergente Atei | 12 | 12 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 14 |



SCORPIONI DEL DESERTO

Gli Scorpioni del Deserto sono truppe specializzate nei combattimenti nel deserto. Il loro obiettivo principale consiste nell'arginare l'espansione dell'Oscura Legione di Saladin su Marte, ma si

sono dimostrati abbastanza versatili da riuscire vittoriosi anche nelle più infuocate dei monti Bruni della Fascia di Asteroidi.

REGOLE SPECIALI.

- Gli Scorpioni del Deserto sono immuni a Panico e Rotta.
- Possono essere piazzati Nascosti ovunque, eccetto che nella zona di schieramento avversaria.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con una versione silenziata del fucile d'assalto M50 (per le regole vedi l'MP 21 Nemesis dei Mortificator) e una spada PUNISHER. Devi aggiungere 2 punti al costo dell'M50 per il silenziatore. Il Veterano degli Scorpioni del Deserto può essere equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol.

STRUTTURA. Gli Scorpioni del Deserto sono organizzati in squadre da 2/4 soldati e un sergente. Puoi acquistare un Veterano degli Scorpioni del Deserto solo se hai acquistato la relativa squadra. Il Veterano è un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Scorpioni | 10 | 15 | - | 13 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 23 |
| Sergente | 11 | 15 | - | 14 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 25 |
| Veterano | 12 | 16 | - | 15 | 4 | 2 | 1 | 6 | 26 | 31 |



RANGERS AEROTRASPORTATI

Questa rapida forza d'attacco viene normalmente trasportata con elicotteri o aerei direttamente sul campo di battaglia. Se esiste una compagnia di duri nell'esercito Capitol, si tratta sicuramente dei Ranger. Ben disciplinati e ben equipaggiati, indossano l'armatura MK 2 e sfoggiano, sul paraspalle destro, il pugnale alato simbolo della loro unità.

REGOLE SPECIALI.

- I Ranger sono Paracadutati sul campo. Piazza il Sergente ovunque tranne che nella zona di schieramento avversaria. Ogni componente della squadra devierà dal punto di atterraggio del

Sergente. Tira un dado da 20 e utilizza il diagramma a pag. 33 del Compendio 2, Belve di Guerra. Tira un altro dado da 20 per vedere la distanza.

EQUIPAGGIAMENTO. I Ranger sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e BOLTER M13. Fino a due soldati possono sostituire queste armi con un M606. I Sergenti sono armati con M50 e M13.

STRUTTURA. I Ranger sono organizzati in squadre da 6/9 soldati e un Sergente.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ranger | 11 | 13 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 17 |
| Sergente | 11 | 14 | - | 15 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 19 |



DIAVOLI ROSSI

Questi guerrieri dall'abbigliamento pittoresco sono addestrati per incutere timore e rispetto negli avversari.

REGOLE SPECIALI.

- I Diavoli Rossi hanno l'Abilità Speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.
- Sono immuni a **Panico** e **rotta**.
- Causano **PAURA** (vedi Compendio 1, I Mastini della Guerra).

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Diavoli sono equipaggiati con fucile d'assalto **RAIDER** e **SPADE CERIMONIALI**. Un soldato può sostituire il fucile d'assalto con una mitragliatrice pesante di supporto **DRAGONFIRE** dell'armeria **Mishima**.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 3/5 soldati e un comandante.

RAIDER

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| 28 | 48 | -3 | 14 | 7 |



| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Diavolo Rosso | 12 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 30 |
| Comandante dei Diavoli | 13 | 15 | - | 15 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 33 |



DRAGHI TIGRE

I Draghi Tigre sono unità composte dai membri più alti, muscolosi e robusti delle forze armate Mishima. Abili nello sfruttare la loro statura a proprio vantaggio in corpo a corpo, sono utilizzati in speciali missioni di sabotaggio oltre le linee nemiche, nella fitta giungla di Venere.

REGOLE SPECIALI.

- I Draghi Tigre hanno le Abilità Speciali ADDESTRATO AL CORPO A CORPO, MIMETISMO e ADDESTRATO DA COMMANDO.
- Sono immuni a Panico e rotta.

- I Comandanti ed i Veterani dei Draghi Tigre possono avere fino a 2 Poteri Ki (vedi compendio 2, Belve di Guerra).

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Draghi Tigre sono equipaggiati con LANCIA DUSKDEALER e pistola mitragliatrice WINDRIDER.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre di 3/4 soldati e un comandante.

Il Veterano è considerato un Eroe e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra di Draghi Tigre nel tuo esercito.

DUSKDEALER

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|--------|----|
| CC | - | - | 12(x3) | 11 |

- Può effettuare Sciabolate.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Drago Tigre | 15 | 9 | - | 15 | 4 | 1 | 1 | 8 | 25 | 27 |
| Comandante dei Draghi | 15 | 10 | - | 15 | 4 | 1 | 1 | 8 | 25 | 29 |
| Veterano dei Draghi | 17 | 11 | - | 16 | 4 | 2 | 2 | 8 | 25 | 39 |





SHINOBI

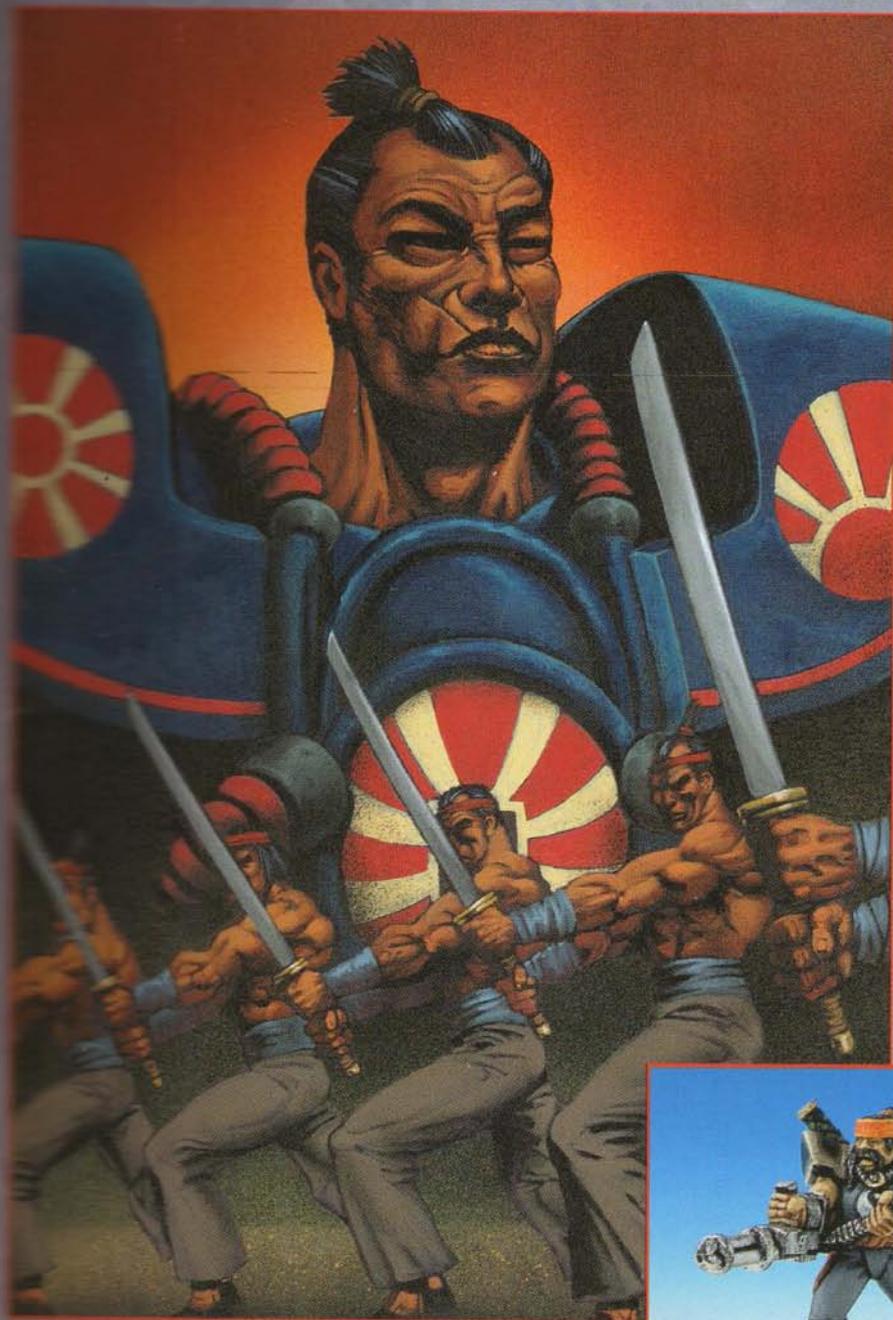
I guerrieri Shinobi sono il vanto del Signore Ereditario Mariko, utilizzati per operazioni segrete contro Capitol e Imperiali sui campi di battaglia di Marte. Rinomati per l'abilità nell'Infiltrarsi e temuti per i loro poteri mistici.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti gli Shinobi sono in grado di Teleportarsi entro brevi distanze. Uno Shinobi può eseguire come prima cosa un'azione Usare Poteri Speciali per Teleportarsi da dove si trova fino a 20 cm in qualsiasi direzione. Se un membro di una squadra si Teleporta, devono farlo anche tutti gli altri membri della squadra.
 - Tutti gli Shinobi hanno l'Abilità Speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.
- EQUIPAGGIAMENTO.** Tutti gli Shinobi sono equipaggiati con fucile d'assalto SHOGUN e Spade CERIMONIALI. Un soldato può sostituire il fucile d'assalto con una mitragliatrice pesante di supporto DRAGONFIRE dell'armeria Mishima. Il comandante è sempre equipaggiato con fucile d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.
- STRUTTURA.** Sono organizzati in squadre da 4 soldati e un comandante. Il Veterano è considerato un Eroe e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra di Shinobi nel tuo esercito.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Shinobi | 12 | 12 | - | 13 | 3 | 1 | 0 | 8 | 23 | 19 |
| Comandante Shinobi | 12 | 13 | - | 14 | 3 | 1 | 0 | 8 | 23 | 21 |
| Veterano Shinobi | 14 | 15 | - | 15 | 4 | 2 | 1 | 8 | 23 | 31 |

GUARDIA DI LORD MOYA

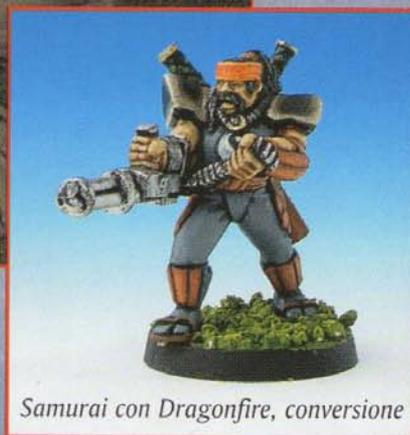


guardia è costretta a combattere intere campagne standosene ingobbata. Passare mesi e mesi senza potersi alzare e vedere solo la luce degli spari potrebbe far impazzire chiunque, quindi le Guardie sono sottoposte ad un severo addestramento, che mette duramente alla prova la loro resistenza mentale.

Tutti i membri della Guardia sono dei volontari; ogni Samurai che desidera entrare a farne parte, deve superare una serie di prove. In una di esse, l'aspirante è chiuso in una stanza completamente buia e gli vengono consegnate le chiavi per uscirne. Per superare la prova, il Samurai deve rimanere seduto nella stanza, senza il benché minimo contatto con il mondo esterno, per almeno un mese. Il record di permanenza nella stanza è di 67 giorni, stabilito dallo stesso Lord Moya, costretto ad uscire per non impazzire.

Se un Samurai supera tutti i test, molti dei quali sono troppo cruenti perché possano essere

descritti in questo manuale, può cominciare l'addestramento con la Guardia. Il Samurai impara a combattere in ambienti ristretti, senza spazio per manovrare, a muoversi rapidamente attraverso cunicoli angusti e a trovare



Samurai con Dragonfire, conversione

Al comando di Lord Moya in persona, la Guardia è costituita da poco meno di mille Samurai, addestrati al combattimento nei cunicoli. Quest'abilità è utilizzata al meglio nei cunicoli e nelle cave di Mercurio, ma la Guardia serve spesso anche nelle fogne di molte altre città del Sistema Solare.

Le squadre della Guardia di Lord Moya sono in grado di rimanere nei tunnel sotterranei di Mercurio per settimane o addirittura mesi interi. Sono abituate a muoversi quasi al buio, dal momento che anche la più piccola fonte di luce potrebbe rivelare la loro posizione. Gli alloggi sovente sono così piccoli che gli uomini non possono stare in piedi dritti e spesso la

copertura dove non sembra essercene.

L'addestramento fisico, naturalmente, è affiancato da un'accurata formazione psicologica, per preparare il Samurai a ciò che incontrerà nei cunicoli. Il tutto dura svariati mesi, alla fine dei quali il Samurai deve superare un'altra serie di prove per poter finalmente combattere con la Guardia di Lord Moya.

La Guardia svolge missioni ancora più ardue di

quelle affidate ai Samurai; spesso sono utilizzati contro nemici sconosciuti. Se una spedizione nelle miniere è distrutta, o un convoglio sotterraneo subisce un'imboscata, è sempre la guardia di Lord Moya che viene sguinzagliata nei cunicoli sulle tracce degli attaccanti. Il suo intervento è prezioso anche nelle fogne sotto molte grandi città, dove si aggirano gli abomini dell'Oscura Legione.

La Guardia, inoltre, svolge importanti azioni di sabotaggio su Mercurio. L'addestramento speciale di queste truppe, permette loro di sfruttare le lunghe gallerie che si snodano sotto la superficie del pianeta, per raggiungere le retrovie nemiche o altre postazioni strategiche. In molte battaglie questo vantaggio si è dimostrato decisivo, come quando il braccio destro di Lord Moya, Makazagi, guidò due squadre di Guardie alle spalle di una brigata corazzata della Bauhaus. Orientandosi in passaggi sconosciuti, le squadre riuscirono a portarsi sul fronte della brigata senza essere individuate. La colonna di mezzi pesanti, 26 in tutto, ad un certo punto fu costretta ad attraversare



Una squadra della Guardia di Lord Moya, alcune miniature sono conversioni

un tunnel in fila indiana. Fu allora che le squadre attaccarono. Una pioggia di granate ad alta penetrazione e di proiettili di Dragonfire fermò i primi due veicoli, bloccando l'intera colonna. Le squadre della Guardia scivolarono silenziosamente nei

cunicoli prima che la fanteria potesse raggiungerle, e riuscirono a tornare alla base avendo subito solo due perdite.

UNIFORME.

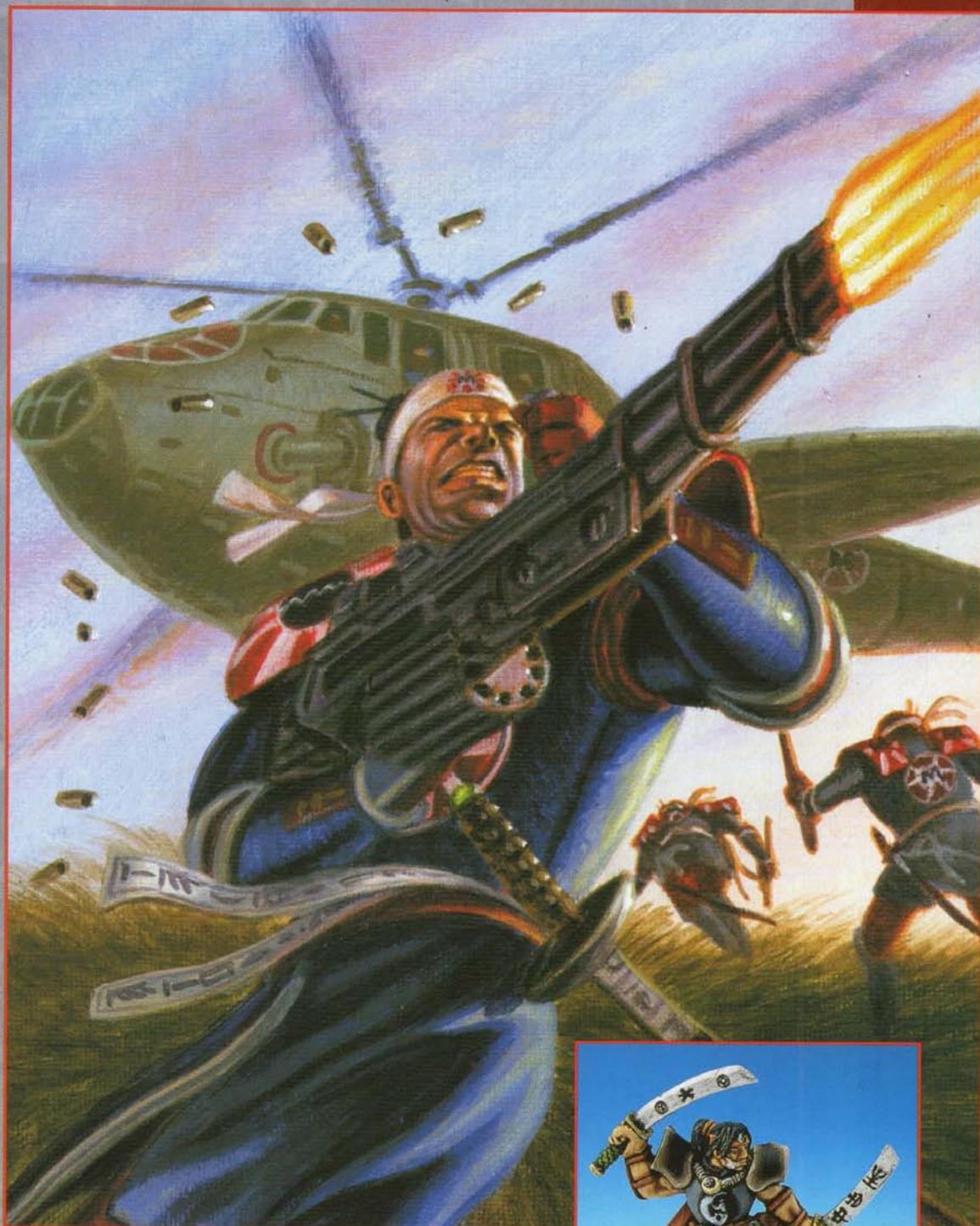
In parata e quando non sono in missione, le Guardie di Lord Moya indossano i colori scuri della loro Compagnazione. In combattimento, invece, adottano schemi di colori più scuri. I paraspalle e le parti coperte dall'armatura sono neri o marrone, mentre le altre aree hanno toni leggermente più chiari di grigio e marrone. I colori sono scelti per mimetizzarsi al meglio nella semioscurità dei tunnel sotterranei.

REGOLE SPECIALI.

Le unità della Guardia di Lord Moya combattono di rado in superficie. Se non sono nei tunnel, combattono come le altre unità. In tunnel, fogne, cunicoli d'aerazione e altri passaggi particolarmente angusti, hanno uno stile molto personale di combattere. La Guardia è specializzata per combattere in spazi ristretti. Sono equipaggiati con occhiali che gli permettono di sfruttare al meglio la scarsa illuminazione, e la loro armatura è coperta di ganci speciali, che gli consentono di restare "ancorati" anche nelle zone più scivolose. La Guardia ignora qualsiasi malus applicato a movimento, gittata, abilità in corpo a corpo o altri effetti del combattimento in cunicoli, fogne e altri ambienti ristretti.

La Guardia, inoltre, è abituata a combattere nemici che non riesce a vedere. Ci vogliono nervi d'acciaio per inseguire e combattere qualcosa di sconosciuto, quindi la Guardia è immune alla Paura. Ad ogni modo, va in panico normalmente.

Segue le stesse regole speciali dei Samurai: **CARICA BANZAI** e **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.



Veterano della Guardia di Lord Moya con Spade Cerimoniali

EQUIPAGGIAMENTO.

Sono equipaggiati come le normali squadre di Samurai.

STRUTTURA. Uguale alle squadre di Samurai, lo stesso funziona per i Veterani. Le Guardie di Lord Moya costano 4 punti in più dei Samurai corrispondenti.



MARESCIALLI VENUSIANI



Ai Marescialli Venusiani sono affidate missioni impossibili per truppe a piedi e veicoli. Le loro robuste cavalcature possono sopportare le condizioni ambientali più proibitive. Nella società Bauhaus i Marescialli rappresentano l'ideale

del combattente; tutti sognano di poter, un giorno, vestire i panni di questi eroici ufficiali.

REGOLE SPECIALI.

- Il Maresciallo Venusiano monta un cavallo. Cavallo e cavaliere hanno le statistiche in comune, poiché è

praticamente impossibile distinguerli sul campo di battaglia. Il Maresciallo e il suo cavallo, infatti, sono considerati tutt'uno e il cavaliere non può mai smontare.

- È un Modello Grande.
- Il Maresciallo Venusiano ha l'Abilità SALTARE GLI OSTACOLI, che gli permette di muoversi senza subire alcun malus su terreni alti fino a 4 cm. Questo riflette l'abilità del cavallo nel saltare eventuali ostacoli.

EQUIPAGGIAMENTO. Il Maresciallo Venusiano è equipaggiato con un KAMPFKANONE e spada VIOLATOR.

STRUTTURA. Il Maresciallo Venusiano è considerato un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Maresciallo Venusiano | 13 | 16 | - | 16 | 4 | 3 | 2 | 10 | 27 | 67 |

ORDINE DEL BORDONE

Gran parte dei cittadini della Bauhaus crede ciecamente nella parola del Cardinale. Questo non desta grande sorpresa, dal momento che il Cardinale Durand, il primo Cardinale, era originario di questa Corporazione. Ogni anno, schiere di pellegrini lasciano i territori della Bauhaus per un viaggio che li porterà a visitare tutte le cattedrali del Sistema Solare. È stato persino fondato un ordine per proteggere questi cittadini durante il loro pellegrinaggio: l'Ordine del Bordone. Uomini e donne che, armati di un bastone nero come l'ebano, difendono i pellegrini dall'Oscurità e dalle altre Corporazioni.

BACKGROUND

L'Ordine del Bordone fu fondato dal Concilio degli Elettori per proteggere i pellegrini da ogni pericolo durante il loro lungo viaggio interplanetario, ma soprattutto per tenerli lontani dall'influenza delle altre Corporazioni. Scopo principale dell'Ordine, infatti, è impedire ogni possibile defezione verso Megacorporazioni avversarie.

I membri di quest'ordine, definiti "Guardiani" sono gli elementi migliori delle unità speciali della Bauhaus. Molti di loro erano Ranger Venusiani o Etoiles Mortant. Dopo l'addestramento già ricevuto, non c'è più molto da insegnare a questi uomini e donne debbano imparare; per entrare nell'Ordine ogni aspirante deve dimostrare di possedere lo spirito necessario per diventarne un membro. Quasi tutti i candidati superano il test, i pochi che non ci riescono tornano alle loro solite mansioni.

Entrati in servizio, i Guardiani pattugliano le strade percorse dai pellegrini in gruppi di 2 fino a 4 uomini guidati da un comandante, che è sempre in grado di utilizzare un Aspetto dell'Arte. Talvolta combattono insieme alle altre forze della Bauhaus, se il loro aiuto si rivela necessario.

ASPETTO

I Guardiani dell'Ordine del Bordone indossano l'armatura bianco-grigiastra degli Ussari ed elmetti che coprono loro il volto. Sul dorso portano lunghi mantelli purpurei, che contraddistinguono il loro Ordine. Anche l'elmetto è purpureo, ma di una tinta più scura. Se un Guardiano è in grado di utilizzare l'Arte, ha una stella blu sorridente dipinta sul paraspalle destro.

I membri dell'Ordine sono equipaggiati con il noto bastone EBONY e un'arma da fuoco, generalmente il fucile d'assalto PANZERKNACKER.

L'ARTE.

Dal momento che la Fratellanza considera l'Ordine del Bordone uno dei più importanti nella Megacorporazione, gli concede tutto l'appoggio necessario, ed i fratelli arrivano perfino ad insegnare l'uso dell'Arte ai Guardiani che ne facciano richiesta.

REGOLE SPECIALI.

- Puoi decidere di pagare 23 CP in più, per dare ad una Guardia dell'Ordine PO 10 e la conoscenza di un Aspetto dell'Arte (ricordati di dipingere la stella blu sorridente sul paraspalle destro della miniatura!). Ricordati, che se decidi di dare ad un membro dell'Ordine del Bordone questo potere, tutti i suoi compagni di squadra (incluso il comandante) devono possedere lo stesso Aspetto dell'Arte (quindi devi pagare 23 CP per tutti i membri della squadra eccetto il comandante).
- Il comandante può scegliere un Aspetto dell'Arte (non costa CP in più).
- I Guardiani dell'Ordine del Bordone non lanciano mai incantesimi di livello superiore al 4.
- I Guardiani dell'Ordine del Bordone hanno le Abilità Speciali AFFIDABILITÀ e ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con bastone EBONY e un'arma da fuoco, generalmente un fucile dell'Armeria Bauhaus o Generale, oppure un fucile d'assalto PANZERKNACKER.

STRUTTURA. Per ogni 500 CP di esercito Bauhaus, puoi schierare un'unità dell'Ordine del Bordone (per poter schierare una squadra dell'Ordine del Bordone devi avere un esercito di almeno 450 punti). Esempio: se giochi con un esercito da 750 punti, puoi avere una squadra dell'Ordine del Bordone e un Eroe dell'Ordine del Bordone. Se giochi con un esercito da 1200 punti, puoi schierare due squadre e un Eroe.

Sono organizzati in squadre da 2/4 soldati e un comandante.



Guardiano (conversione)



Guardiano Veterano (conversione)

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------------|----|----|------|----|----|----|----|----|----|-------|
| Guardiano | 15 | 12 | -10* | 11 | 3 | 1 | 1 | 8 | 24 | 22/45 |
| Comandante dei Guardiani | 16 | 14 | 14 | 14 | 3 | 2 | 3 | 8 | 24 | 60 |

*vedi Regole Speciali.

CANI SELVAGGI

I Cani Selvaggi sono un'unità irregolare specializzata nella guerriglia contro l'Oscura Legione nel Deserto di Marte. L'unità è composta dai Nomadi del grande Deserto di Ruggine al confine della Linea McCraig.

I Cani Selvaggi furono scacciati dai propri territori dall'Oscurità ed ora trascorrono gran parte del loro tempo nei Doughpits, il che ha prodotto dei mutamenti sulle loro menti. Estremamente superstiziosi, hanno sviluppato speciali rituali per proteggersi dall'Anima Oscura. Molti hanno con sé dei Cani da Guerra, giganteschi cani con innesti cibernetici, che usano per individuare gli infiltrati dell'Oscura Legione.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i Cani Selvaggi incrementano i valori CC ed AT di un +1 quando combattono contro l'Oscura Legione.
- Quando acquisti una squadra di Cani Selvaggi, hanno con sé 3 Cani da Guerra.
- I Cani da Guerra non hanno bisogno di rimanere

entro il Raggio di Comando dei Cani Selvaggi.

- Il Cane da Guerra ha 1 attacco con il morso, con DAN 11.
- Il Cane da Guerra può attaccare qualsiasi Cacciatore Oscuro senza dover fare un Tiro d'Identificazione.
- Grazie al loro fiuto fenomenale, nessuna miniatura avversaria può rimanere Nascosta se si trova entro 30 cm dai Cani da Guerra; rimuovi immediatamente tutti i segnalini Nascosto.
- Una miniatura ingaggiata in corpo a corpo con un Cane da Guerra, non può interrompere il combattimento.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Cani Selvaggi sono equipaggiati con spada PUNISHER e pistola PUNISHER. Due soldati possono sostituire queste armi con un'arma qualsiasi dell'armeria Capitol o Generale.

STRUTTURA. I Cani Selvaggi sono organizzati in squadre da 4/8 soldati senza comandante.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Cane Selvaggio | 12 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 27 |
| Cane da Guerra | 14 | - | - | 13 | 4 | 1 | 0 | 12 | 21 | - |

GUARDIE DELL'AMMIRAGLIO COLBY

Queste truppe furono create appositamente per azioni di sabotaggio e missioni segrete oltre le linee nemiche. Sono noti per l'abilità nel muoversi nella giungla dato che, gli ultimi giorni d'addestramento, prevedono una marcia forzata attraversando cinquanta chilometri di foresta tropicale in uno dei territori più pericolosi dell'intero Sistema Solare. Armate solo di un coltello, le reclute devono riuscire a tornare al campo d'addestramento entro un tempo stabilito. L'ammiraglio Colby era solito accompagnare i suoi uomini in battaglia finché non risultò disperso in seguito ad un'operazione segreta sull'Arcipelago Graveton.

REGOLE SPECIALI.

- Tutte le Guardie hanno le Abilità Speciali ADDESTRATO AL CORPO A CORPO, ADDESTRATO NELLA GIUNGLA, ADDESTRATO DA COMMANDO e MIMETISMO.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutte le Guardie sono equipaggiate con fucile a pompa M516 e spada COLBY. Un soldato può sostituire queste armi con una mitragliatrice leggera di supporto M606. I Sergenti sono equipaggiati con fucile a pompa M516 e spada COLBY. Il costo della spada è già compreso nel CP delle Guardie.

STRUTTURA. Le Guardie sono organizzate in squadre da 4 soldati e un Sergente.

| SPADA COLBY | | | |
|-------------|----|-----|-----|
| G | GM | MOD | DAN |
| CC | - | - | 11 |

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Guardia | 14 | 12 | - | 13 | 3 | 1 | 2 | 6 | 24 | 25 |
| Sergente della Guardia | 16 | 14 | - | 15 | 3 | 1 | 2 | 6 | 24 | 33 |



RAGNI

I Ragni sono un mistero. Originariamente dislocati nel Deserto di Raggine devono il loro nome alla formazione a ragnatela adottata in battaglia. Si narra che, durante un'operazione, il plotone scomparve misteriosamente. Dati per dispersi furono resi loro gli onori militari e vennero dimenticati. Un anno più tardi, un deposito di munizioni Capitol subì un massiccio attacco Bauhaus. La piccola guarnigione Capitol sembrava condannata; dopo aver recitato le ultime preghiere al Cardinale, i soldati aspettavano la fine inevitabile, ma quando i Bauhaus si apprestavano a sferrare l'attacco decisivo, un manipolo di soldati li attaccò alle spalle. Rincuorati, gli uomini della guarnigione tornarono alle armi e in breve gli Ussari furono sgominati. Terminata la battaglia i guerrieri della Capitol esplorarono il campo di battaglia in cerca di superstiti ma nessuno era, apparentemente, sopravvissuto al massacro. Frugando i corpi di alcuni degli eroici combattenti che avevano spezzato l'assedio furono ritrovate le insegne del plotone Ragni. Episodi del genere si verificarono anche in seguito alimentando l'alone di mistero che circonda questo contingente.

REGOLE SPECIALI.

- I Ragni sono immuni a Panico e Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Ragni sono equipaggiati con LANCIAGRANATE MARK II e spada PUNISHER. Il lanciagranate utilizza GRANATE A FRAMMENTAZIONE (vedi manuale base WARZONE) e GRANATE A GAS VENEFICO. I Ragni indossano MASCHERE ANTIGAS (i costi di questo equipaggiamento sono già inclusi nel CP dei Ragni).

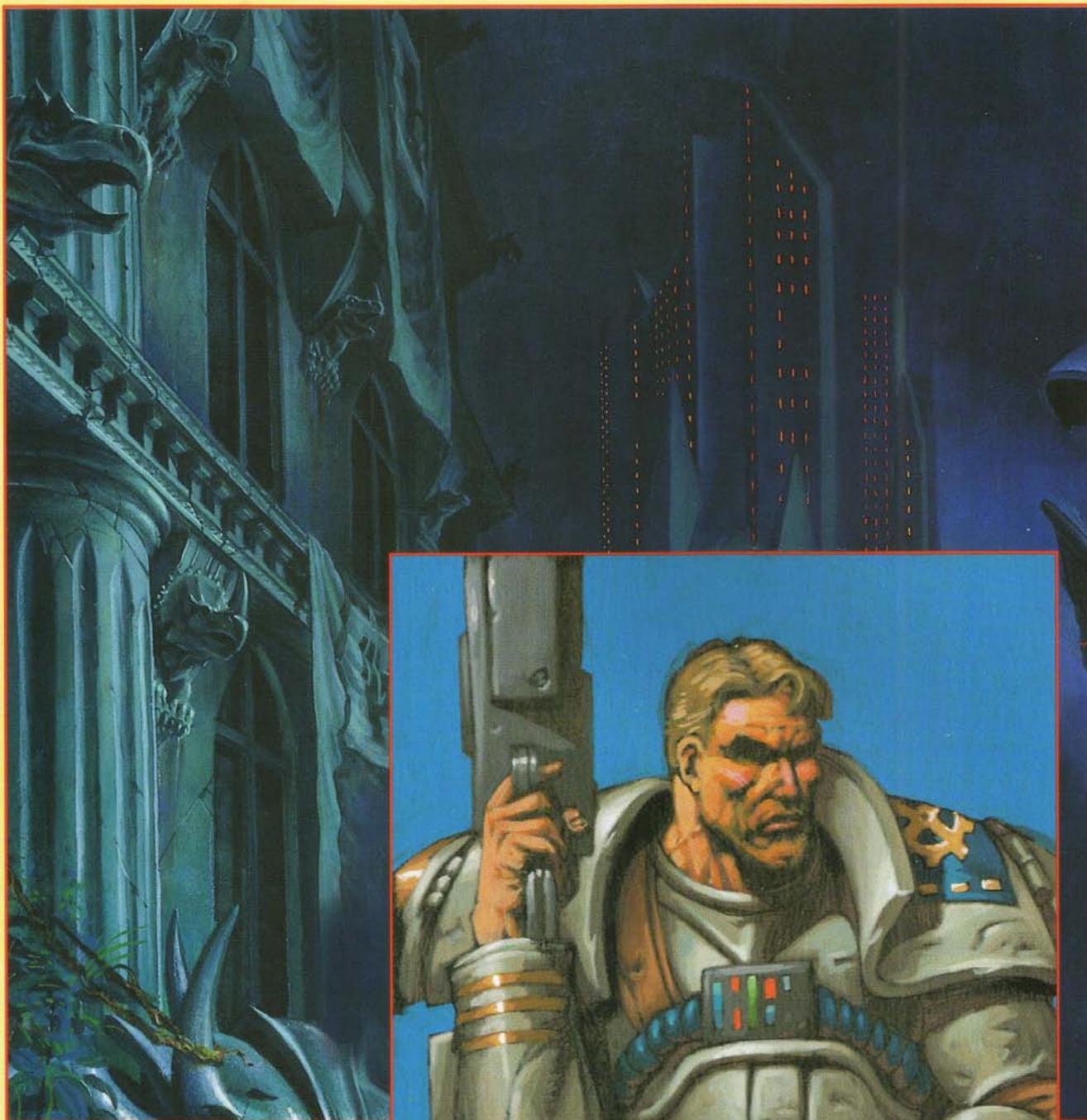
GRANATE A GAS VENEFICO

- Una granata a gas usa l'Indicatore per Esplosivi. Ogni miniatura si trovi sotto l'indicatore deve riuscire in un Test sul CO, altrimenti subisce una ferita. Il gas penetra attraverso la pelle, quindi colpisce CHIUNQUE, incluse le I.A. (danneggia i loro circuiti digitali) e i soldati che indossano Maschere Antigas.



STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/4 soldati e un Sergente. Puoi acquistare Veterani dei Ragni solo se hai una squadra di Ragni.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ragno | 10 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 27 |
| Sergente dei Ragni | 11 | 15 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 31 |
| Veterano dei Ragni | 12 | 16 | - | 16 | 4 | 2 | 1 | 6 | 26 | 41 |



I comandanti possono anche essere considerati Eroi, in tal caso puoi acquistare un Eroe dell'Ordine del Bordone per ogni squadra dell'Ordine del Bordone che hai nel tuo esercito.

EBONY

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| CC | - | - | 13 | 3 |

- Può effettuare Sciabolate.
- Solo i membri dell'Ordine del Bordone possono utilizzare quest'arma.



HG-25 EQUALIZER

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|---|----|-----|-----|----|
| 8 | 16 | -1 | 12 | 4 |



ORDINE DEL LUPO

La Guardia della Casata del Duca Elettore Romanov. Si sa che sono i migliori guerrieri dell'intero pianeta, ma cos'altro ci si potrebbe aspettare dalle truppe che servono il capo del Ministero Supremo della Guerra? Le loro uniformi nere e l'Elmo del Lupo del comandante sono famosi in tutto il Sistema Solare.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i membri dell'Ordine del Lupo hanno l'Abilità Speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.
- Tutti i membri dell'Ordine del Lupo sono immuni a **Panico** e **Rotta**.
- I membri di quest'ordine non possono mai trovarsi in un esercito nel quale ci siano membri dell'Ordine del Drago.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto PANZERKNACKER AG-17 e pistola mitragliatrice MP-103 HELLBLAZER. Fino a due soldati per squadra possono sostituire queste armi con una mitragliatrice pesante di supporto MG-80. Il Capitano è equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Bauhaus o Generale.

STRUTTURA. I membri dell'Ordine del Lupo sono organizzati in squadre da 6/8 soldati e un Sergente. Il capitano è considerato un Eroe e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra dell'Ordine del Lupo nel tuo esercito.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Lupo | 12 | 13 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 21 |
| Sergente dei Lupi | 13 | 13 | - | 16 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 23 |
| Capitano dei Lupi | 14 | 16 | - | 16 | 3 | 2 | 1 | 6 | 25 | 34 |

ORDINE DELL'ORSO

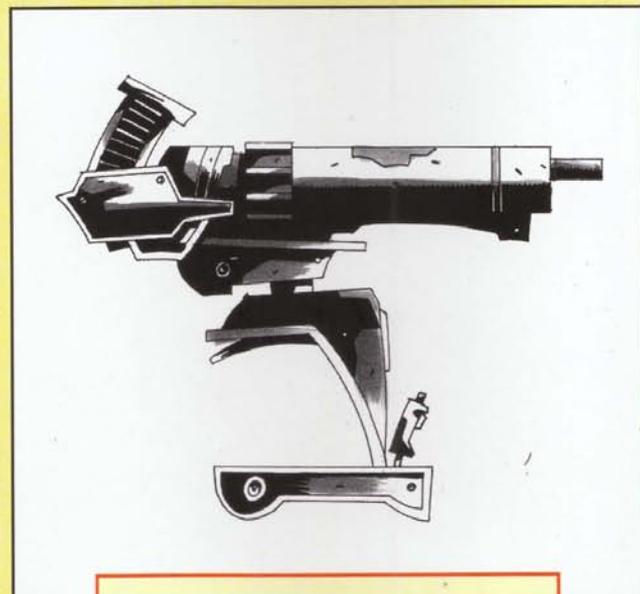
Sono le truppe d'élite della Casata Bernheim; uomini e donne imponenti, scelti per dimensioni, forza e coraggio. Indossano un'armatura marrone cui i comandanti aggiungono l'Elmo dell'Orso e un mantello fatto con la pelle di quest'enorme animale.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i membri dell'Ordine dell'Orso hanno l'Abilità Furia dell'Orso. Quando sono in corpo a corpo, possono Infuriarsi spendendo 1 azione. Una miniatura infuriata può effettuare due attacchi per azione e guadagna un +2 al valore FO. La Furia dura fino alla morte dell'avversario o della miniatura Infuriata.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto PANZERKNACKER AG-17 e BAIONETTA. Un soldato per squadra può sostituire queste armi con un ATLAS MEGACANNON. Il Capitano è equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Bauhaus o Generale.

STRUTTURA. I membri dell'Ordine dell'Orso sono organizzati in squadre da 4/5 soldati e un Sergente. Il capitano è considerato un Eroe e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra dell'Ordine dell'Orso nel tuo esercito.



ATLAS MEGACANNON

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|-----|-----|--------|----|
| 90 | 130 | -3 | 16(x3) | 45 |

- Può effettuare Raffiche.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Orso | 12 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 2 | 6 | 27 | 26 |
| Sergente degli Orsi | 13 | 14 | - | 15 | 3 | 1 | 2 | 6 | 27 | 29 |
| Capitano degli Orsi | 15 | 15 | - | 16 | 4 | 3 | 3 | 6 | 27 | 49 |

ORDINE DEL CONDOR

L'ordine della Casata del Duca Elettore Saglielli è noto per la crudeltà sul campo di battaglia e l'abitudine di non mostrare alcuna pietà per i nemici. Forse questo dipende dal fatto che generalmente questi soldati sono utilizzati contro l'Oscura Legione. I soldati indossano un'armatura nera e i loro comandanti si distinguono per l'Elmo del Condor.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i membri dell'Ordine del Condor sono in grado di smascherare miniature dell'Oscura Legione sotto mentite spoglie (come il Cacciatore Oscuro o il Profeta Metropolitano) spendendo 1 azione Usare Poteri speciali. Il tuo avversario DEVE piazzare

immediatamente (anche se è il tuo turno) la miniatura (se ha qualcosa del genere nel suo esercito) ma, dal momento che è ancora il tuo turno, non può essere attivata.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto PANZERKNACKER AG-17 e pistola MP-105. Un soldato per squadra può sostituire queste armi con una mitragliatrice leggera di supporto MG-40. Il Sergente è equipaggiato con fucile di precisione PSG-99.

STRUTTURA. I membri dell'Ordine del Condor sono organizzati in squadre da 2/5 soldati e un Sergente.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Condor | 13 | 13 | - | 16 | 3 | 1 | 0 | 6 | 25 | 26 |
| Sergente dei Condor | 14 | 14 | - | 16 | 3 | 2 | 1 | 6 | 25 | 32 |

ORDINE DEL DRAGO

L'ordine della Casata Richthausen, composto da uomini e donne precisi, valorosi e letali; per molti aspetti, si può considerare un ordine esemplare. C'è una spiccata rivalità tra quest'ordine e quello del Lupo. I soldati dell'Ordine del Drago indossano un'armatura grigia e il comandante porta l'Elmo del Drago.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i membri dell'Ordine del Drago hanno l'Abilità Speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.
- Sono immuni alla Rotta.
- I membri di quest'ordine non possono mai trovarsi in un esercito nel quale ci siano dei membri dell'Ordine del Lupo.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con pistola mitragliatrice MP-103 HELLBLAZER e spada VIOLATOR. Il Sergente è equipaggiato come i soldati.

STRUTTURA. I membri dell'Ordine del Drago sono organizzati in squadre da 6/8 soldati e un Sergente.



| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Drago | 15 | 11 | - | 15 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 25 |
| Sergente dei Draghi | 15 | 12 | - | 16 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 28 |

ORDINE DEL RAGNO

Quest'ordine sinistro e temuto è spesso utilizzato per gli assalti alle Cittadelle. I suoi membri si potrebbero definire eccentrici (se non addirittura pazzi!), dal momento che hanno subito strani esperimenti da parte dei loro signori della Casata Salvatore. Noti per la loro malsana crudeltà, sono lasciati in disparte dai membri degli altri ordini.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i membri dell'Ordine del Ragno sono immuni a Panico e Rotta.
- Sono immuni agli attacchi con Gas/Veleno.
- I membri di quest'ordine non possono mai trovarsi in un esercito nel quale ci siano membri di altri Ordini Bauhaus.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto PANZERKNACKER AG-17 e pistola mitragliatrice MP-103 HELLBLAZER. Fino a due soldati per squadra possono sostituire queste armi con una mitragliatrice pesante di supporto MG-80. Il Capitano è equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Bauhaus o Generale.

STRUTTURA. I membri dell'Ordine del Ragno sono organizzati in squadre da 6/8 soldati e un Sergente. Il capitano è considerato un Eroe e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra dell'Ordine del Ragno nel tuo esercito.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ragno | 14 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 26 |
| Sergente dei Ragni | 15 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 26 | 26 |
| Capitano dei Ragni | 15 | 15 | - | 16 | 4 | 3 | 2 | 6 | 26 | 39 |

CROCIATI DI NICODEMUS



Il figlio minore di una famiglia della borghesia Bauhaus, colui che sarebbe diventato Salvatore Nicodemus, si dimostrò fin da giovanissimo estremamente versato nell'uso dell'Arte. La famiglia, profondamente devota, affidò prontamente alla Fratellanza il promettente rampollo, che assunse il nome di Nicodemus (in onore di un antico martire). Il giovane

sfruttando la propria efficienza e l'abilità nell'uso dell'Arte fu presto promosso al Secondo Direttorato. Dopo un primo addestramento, fu posto sotto la tutela dell'Arcinquisitore Gabriel Victorios, che temprò ulteriormente questo eroe della Fratellanza. Avendo dimostrato più volte il proprio valore sul campo di battaglia, Nicodemus divenne il secondo di Victorios.

Poi venne il triste giorno in cui l'Oscura Legione attaccò la città di Kanark su Venere e Victorios fu ucciso. Nicodemus si ritrovò al comando di 96 guerrieri tra Valchirie, Mortificator, Sacri Guerrieri e truppe regolari, contro un esercito di più di duemila Legionari Non Morti, cinquecento Necromutanti, alcuni Nefariti e altre creature abominevoli. Miracolosamente, riuscì a sconfiggere le truppe dell'Oscurità, guadagnandosi non solo il titolo di Arcinquisitore, ma anche fedeltà e riconoscenza eterne di un piccolo villaggio solitario nelle vicinanze di Kanark (vedi le Lance della Morte).

Oggi l'Arcinquisitore Salvatore Nicodemus è uno degli uomini più famosi dell'intero Sistema Solare. La Fratellanza gli affida solo le missioni più difficili con ampia libertà di poteri quando si tratta di combattere l'Oscurità. Pochi sanno che parte del suo successo è dovuto al suo esercito personale di Crociati. Costituito per lo più dai soldati che sopravvissero a Kanark, i Crociati includono anche unità che Nicodemus addestra personalmente sulle montagne nell'Anello di Fuoco.



| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Nicodemus | 14 | 15 | 15 | 17 | 4 | 3 | 3 | 6 | 28 |
| Teschio | 16 | 14 | - | 16 | 4 | 1 | 3 | 6 | 26 |
| Mantide Nera | 16 | 14 | - | 15 | 4 | 1 | 1 | 6 | 22 |
| Fiamma di Nathaniel | 13 | 13 | - | 13 | 3 | 1 | 0 | 6 | 23 |
| Decurione delle Fiamme | 15 | 15 | - | 15 | 3 | 1 | 0 | 6 | 23 |
| Christos | 13 | 14 | 19 | 16 | 4 | 3 | 0 | 6 | 26 |
| Lancia della Morte | 15 | 14 | 13 | 14 | 4 | 1 | 0 | 8 | 25 |
| Decurione delle Lance | 17 | 16 | 14 | 16 | 4 | 3 | 1 | 8 | 25 |
| Fiamma Purificatrice | 13 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 25 |
| Arcangelo | 11 | 16 | 12 | 14 | 4 | 2 | 0 | 8 | 22 |

ASPETTO

Ad eccezione della Guardia della Mantide Nera, i Crociati portano elmetto e parastinchi purpurei, tunica e paraspalle blu con insegne rosse. Le armi dei crociati sono spesso intarsiate con abilità squisita.

GRADI, INSEGNE E CATENA DI COMANDO

Nonostante l'eterogeneità delle truppe, Nicodemus riesce a mantenere una rigida gerarchia tra i Crociati. Ogni soldato (si tratti di un Teschio o di un soldato regolare) è un Crociato. Tra i guerrieri, i Teschi si considerano migliori delle Fiamme di Nathaniel, ma per Nicodemus tutti i suoi uomini hanno la stessa importanza.

I comandanti delle sue squadre sono chiamati Decurioni. Ogni Decurione riceve ordini direttamente da Nicodemus e Julios Christos, l'attendente di Nicodemus. Sono i discepoli di Nicodemus, i Cadetti Inquisitori della

Fiamma Purificatrice, sono esclusi da questa catena di comando e guidati direttamente da Nicodemus stesso (questo non influenza le regole del gioco).

Ogni tipo di unità di Crociati ha le sue insegne, basate sul simbolo classico della Fratellanza. I Decurioni hanno una striscia in più accanto alle insegne sul paraspalle sinistro.

ELENCO DELLE FORZE

I Crociati di Nicodemus sono un po' diversi dai soliti eserciti di Warzone. Consistono di due eserciti già pronti, ognuno dei quali dev'essere acquistato separatamente. La Guardia Sacra, la guardia del corpo personale di Nicodemus, vale 1000 punti. I Crociati Sacri, rappresentano un'espansione della Guardia Sacra e valgono 1200 punti. Non puoi utilizzare i Crociati Sacri senza usare anche la Guardia (quindi devi schierare un totale di 2200 punti).



LA GUARDIA SACRA

ARCINQUISITORE SALVATORE NICODEMUS

I capelli grigi di Salvatore accentuano l'effetto dei suoi azzurri occhi. È raro vederlo senza la sua tenuta da combattimento e non si separa mai da Gabriel.

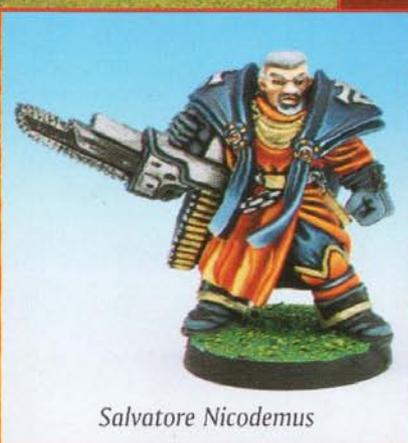
REGOLE SPECIALI.

- Nicodemus è immune a Panico e Rotta.
- Ha l'Abilità Speciale ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.
- Conosce tutti gli Aspetti dell'Arte.
- Ha l'Abilità Eroica Speciale Fortuna.
- Nicodemus è in grado di ispirare le proprie truppe. Finché è vivo, tutti i membri della Fratellanza

godono di una piccola immunità all'Oscura Simmetria. Ogni volta che un guerriero della Fratellanza di qualunque tipo è colpito da un incantesimo dell'Oscura Simmetria, tira 1d20. Se ottieni da 1 a 10, l'incantesimo non colpisce il bersaglio. Se ottieni 11-20, lo colpisce normalmente.

EQUIPAGGIAMENTO. Gabriel (vedi l'Equipaggiamento dei Crociati).

STRUTTURA. Nicodemus è una Personalità, ed è considerato un Eroe.



Salvatore Nicodemus



I TESCHI



I Teschi sono il meglio del meglio, com'è lecito aspettarsi da dei Sacri Guerrieri che hanno ucciso un Nefarita in un duello. I loro elmi sono blu, per schernire i Nefariti di Algeroth sconfitti in battaglia.

REGOLE SPECIALI.

I Teschi combattono con il solo scopo di uccidere eventuali Nefariti presenti. Per mantenere la coesione di squadra, devono rimanere entro 12 cm da un membro qualsiasi della loro squadra, non necessariamente dal Decurione. Questo gli permette di perlustrare il campo di battaglia alla ricerca degli odiati Nefariti.

Finché c'è un Nefarita vivo sul campo e i Teschi sono in grado di attaccarlo, devono utilizzare 2 intere azioni Muoversi ogni turno per avvicinarsi al Nefarita più vicino, fino a quando questo entra nella Gittata delle loro armi da lancio o da corpo a corpo.



Teschio Decurione



Teschio

I Teschi sono immuni a Panico e Rotta e seguono tutte le Regole Speciali dei Sacri Guerrieri.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati esattamente come i Sacri Guerrieri.

STRUTTURA. Una squadra di Teschi da 5 soldati. Una delle miniature è il Decurione, che comunque ha lo stesso profilo dei suoi compagni.



Teschio



LE MANTIDI NERE



Queste guerriere avrebbero voluto entrare a far parte delle Etoiles Mortant, ma dimostrarono fin da giovani un grande talento naturale per l'Arte, che convinse la Bauhaus ad affidarle alla Fratellanza, dove furono addestrate come Mortificator sotto la tutela di Crenshaw in persona. Dopo aver appreso ogni segreto dell'arte della Mortificazione, Nicodemus selezionò le migliori di loro per la sua guardia del corpo.

REGOLE SPECIALI.

- Le Mantidi Nere seguono le Regole Speciali per gli Assassini e per i Mortificator (vedi manuale base WARZONE).

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiate con pistola NEMESIS silenziata, spada MORTIS (vedi spada Punisher) e PUNGIGLIONE DELLA MANTIDE (vedi la sezione Equipaggiamento dei Crociati).

STRUTTURA. Una squadra di Mantidi Nere composta da 4 Mortificator donne e un comandante Assassino donna (ha le stesse statistiche e regole per gli Assassini, vedi manuale base WARZONE). Il comandante Assassino conta per il numero di Eroi consentiti in un esercito della Fratellanza, ma dal momento che le Mantidi Nere costituiscono una squadra, si equilibrano (cioè le Mantidi sono una squadra che include un Eroe).

FIAMME DI NATHANIEL



Queste truppe "regolari" d'élite, hanno servito nell'esercito personale di Nicodemus per lungo tempo, facendosi onore.

REGOLE SPECIALI. Come per i Soldati d'Élite della Fratellanza (vedi manuale base WARZONE).

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con carabina d'assalto VOLCANO e arma d'ordinanza NEMESIS. Un soldato per squadra può sostituire il Volcano con una mitragliatrice leggera di supporto HAC-20. I Decurioni sono equipaggiati con pistole PUNISHER e CHAINRIPPER.

STRUTTURA. 2 squadre, ognuna da 5 soldati e un Decurione.



Crociato



Mantide Nera

I CROCIATI SACRI

CHRISTOS IL PENTITO

Julios Christos era un giovane cittadino Bauhaus, senza alcun interesse per la casa editrice della sua famiglia. Preferiva una vita da playboy, le macchine sportive, gli abiti alla moda e... le donne! Con il pretesto di prediligere il raccoglimento privato, evitava persino di recarsi alla Cattedrale di Heimbürg.

Tutto questo cambiò quando incontrò una banda di adolescenti che tentarono di convertirlo al culto di Semai. Quando Christos rifiutò, gli Eretici massacrarono tutta la sua famiglia. Il giovane si salvò solo grazie all'intervento dell'Arcinquisitore Victorios, che in seguito lo esortò a pentirsi per la sua vita dissoluta e fare penitenza studiando e servendo l'Arte. Tormentato dal rimorso di aver causato la morte dei suoi cari, Christos vendette l'azienda di famiglia e donò ogni suo avere alla Fratellanza.

Ancor oggi Christos sta espiando le proprie colpe; è convinto che l'unico modo di ottenere il perdono dei suoi cari sia impedire che altri innocenti muoiano. È diventato amico fidato e aiutante in campo di Nicodemus ed è pronto a qualsiasi sacrificio pur di proteggere lui ed i suoi uomini.

REGOLE SPECIALI.

- Christos conosce le Arti del CAMBIAMENTO, dell'ESORCISMO e della CINETICA.

EQUIPAGGIAMENTO. Indossa uno STABILIZZATORE DI POTENZA appositamente modificato, una reliquia appartenuta a Victorios. Grazie al congegno, può utilizzare 2 azioni Usare Poteri Speciali per turno (almeno una delle due dev'essere un incantesimo dell'Arte). Per il secondo incantesimo che Christos lancia in un turno, deve tirare 1d20. Se ottiene 5 o meno, lo Stabilizzatore si è momentaneamente bloccato e non può essere più utilizzato per la battaglia in corso. Negli altri casi lo stabilizzatore funziona normalmente. Christos non può lanciare lo stesso incantesimo due volte nello stesso turno (ad eccezione di Esorcizza Ferita, dell'Arte dell'Esorcismo).

Christos è il medico dei Crociati Sacri, quindi se ci sono delle miniature ferite (non morte) sul tavolo da gioco (lui incluso) entro la sua linea di visuale, deve



Il Pentito

spendere un'azione per usare l'Arte dell'Esorcismo: Esorcizza Ferite.

Christos è equipaggiato con una combinazione spada e pistola PUNISHER, ma preferisce usare i suoi incantesimi.

STRUTTURA. Christos è un Eroe e una Personalità.

IRA DI NATHANIEL

Sappiamo che il progetto del Death Angel deriva da un'idea di Nicodemus che, naturalmente, ordinò agli Artigiani Imperiali di Design Militare di fabbricargli un Death Angel speciale, completo di Deathlockdrum e statua di Nathaniel. Quando schiera il suo esercito, porta anche il suo Death Angel personalizzato.

ARMI. Deathlockdrum modificato: DEATHLOCKDRUM MARK III MUNIZIONI ESPLOSIVE. Piazza l'Indicatore per Granate sulle miniature colpite da quest'arma. Tutte le miniature sotto l'Indicatore subiscono un DAN 16(x3).



IRA DI NATHANIEL

| PROFILO DEL VEICOLO | MO | AZ | FE | AR |
|---------------------|----|----|----|----|
| | 16 | 4 | 4 | 30 |

TIPO. Normale/Su Ruote/Aperto

REGOLE SPECIALI.

- Una volta per partita, il proprietario dell'Ira di Nathaniel può decidere che un tiro che colpisce il veicolo viene "preso" dalla statua. Quando questo accade, il Death Angel e il suo conducente non subiscono alcun danno. Comunque, le armi con indicatore hanno effetto su quanto circonda l'Ira di Nathaniel. La decisione dev'essere presa prima che venga eseguito il tiro sulla Locazione dei Colpi.

STRUTTURA. L'unica miniatura che può usare l'Ira di Nathaniel è Nicodemus, se scende dal veicolo o è ucciso, nessun altro può salirci.

LE LANCE DELLA MORTE



Nelle giungle che circondano Kanark risiede una bellicosa tribù nota per le sue guerriere Amazzoni. Quando Nicodemus la salvò dall'Oscura Legione, in segno di gratitudine gli fu inviata una squadra di queste temibili combattenti.

Nicodemus fece subito addestrare le donne come Valchirie e da allora fanno parte del suo esercito personale.

REGOLE SPECIALI.

- Le Lance della Morte conoscono l'Arte Mentale, ma non essendo molto abili nell'uso di questa forma di energia, possono usare solo 2 incantesimi: Volare e Forza. Solo il Decurione non è soggetto a queste limitazioni.
- Le Lance non hanno bisogno di un comandante; ogni miniatura deve rimanere entro 12 cm (24 per il cecchino) da un altro membro della squadra per restare entro il Raggio di Comando.
- Se il Decurione si trova entro il Raggio di Comando, può fungere da comandante per la squadra.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutte le Lance, incluso il Decurione, sono equipaggiate con una combinazione CASTIGATOR, costituita da lancia Castigator e pistola Punisher. Il cecchino è equipaggiato con un MEPHISTO (vedi la sezione Equipaggiamento dei Crociati).

STRUTTURA. Una squadra di Lance della Morte da 5 soldati, uno dei quali è un cecchino. La squadra è guidata da un Decurione, che ha le statistiche di un Eroe.

LE FIAMME PURIFICATRICI



Ogni Inquisitore ha un suo gruppo di cadetti per il Secondo Direttorato, Nicodemus compreso. Addestra i cadetti nei suoi possedimenti e, quando li ritiene pronti, li inserisce nelle Fiamme Purificatrici. Infatti, permette ai suoi allievi di entrare

a far parte del Secondo Direttorato solo dopo che abbiano superato una vera battaglia.

Le Fiamme Purificatrici sono quasi senza paura, giovani fanatici, impazienti di dimostrare il proprio valore e pronti a morire se non riusciranno a entrare nel Secondo Direttorato.

REGOLE SPECIALI.

- Le Fiamme Purificatrici possono ritirare una volta i loro Tiri di Panico e di Rotta, grazie al loro fanatismo. D'altra parte, sono così impazienti di dimostrare il loro valore, che si scontreranno sempre in corpo a corpo con il nemico. I cadetti devono Caricare per

attaccare in corpo a corpo, se si trovano a una distanza adatta alla Carica, altrimenti devono usare almeno un'azione Muoversi per avvicinarsi al nemico.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Fiamme Purificatrici sono equipaggiate con fucile d'assalto AC-40.

STRUTTURA. Una squadra di Fiamme Purificatrici da 4 soldati senza comandante.

ALITO DI FUOCO



Nicodemus ha anche uno stormo di aerei da caccia Icarus, chiamati Alito di Fuoco. Una volta per turno, Nicodemus o Christos possono spendere un'azione Usare Poteri Speciali ed ordinare all'Alito di Fuoco di effettuare un attacco aereo. In ogni attacco l'Alito di

Fuoco sgancia 3 bombe (Indicatore per Granate) con DAN 1503. Il giocatore che controlla l'Alito di Fuoco deve dichiarare il punto d'impatto della prima bomba (dev'essere entro la linea di visuale della miniatura che ordina l'attacco) e la traiettoria dell'attacco. Poi deve effettuare un tiro contro il valore AT dell'Arcangelo. Se riesce, piazza il primo indicatore sul punto scelto per l'attacco. Dopo il giocatore tira 1d20: è il numero di cm lungo la traiettoria dell'attacco, che serve per individuare il punto d'impatto della seconda bomba. Ripeti la stessa procedura anche per la terza bomba. Se fallisci il tiro sul valore AT, la prima bomba devia fino a 20 cm dal bersaglio dichiarato e viene piazzata seguendo le regole normali per la deviazione. Le altre bombe sono piazzate normalmente.

SUCCESSO

PERFETTO. La prima bomba centra in pieno il punto di impatto. Invece di tirare 1d20 per determinare il punto d'impatto delle altre due bombe, tira ogni dado due volte e scegli il risultato che preferisci.

CATASTROFE. L'Alito di Fuoco non riesce a sganciare le bombe e non può più essere utilizzato per il resto della partita.

ABBATTERE UN ALITO DI FUOCO

Usa le regole per abbattere un Elicottero (vedi regole per la Capitol, manuale base WARZONE). Se un Alito di Fuoco è abbattuto, tira 1d20, se ottieni 8 o meno, il Pilota Arcangelo riesce a lanciarsi con il paracadute ed atterra sul campo di battaglia. Determina a caso quale giocatore decide dove atterra. L'altro giocatore effettua un tiro sulla tabella di deviazione e può spostare l'Arcangelo fino a 24 cm dal punto d'atterraggio dichiarato. La deviazione può far finire l'Arcangelo fuori dal tavolo.

Gli Arcangeli sono equipaggiati con pistola NEMESIS e sanno usare l'Arte Mentale. Se l'Alito di Fuoco è abbattuto, non puoi effettuare altri attacchi aerei con gli Aliti di Fuoco.

LE FIAMME DI NATHANIEL



I Crociati Sacri includono due squadre aggiuntive di Fiamme di Nathaniel.

REGOLE SPECIALI:

Equipaggiamento e Struttura sono come quelle delle Fiamme di Nathaniel nella Guardia Sacra.



EQUIPAGGIAMENTO DEI CROCIATI



Durante la sua brillante carriera, l'Arcinquisitore ha introdotto molte riforme e innovazioni che dureranno per secoli interi. L'equipaggiamento che trovi di seguito è stato ideato da Nicodemus appositamente per il suo esercito personale.

IL PUNGIGLIONE DELLA MANTIDE

Gli elmi delle Mantidi Nere hanno delle armi laser incorporate. Se una Mantide è ingaggiata in combattimento corpo a corpo, spendendo 1 azione Usare Poteri Speciali, può colpire l'avversario con una scarica elettrica ad alto voltaggio, paralizzandolo per un momento. Una

PUNGIGLIONE DELLA MANTIDE

| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|----------|
| CC | - | - | Speciale |



Mephisto

MEPHISTO

| G | GM | MOD | DAN |
|----|-----|-----|-----|
| 80 | 160 | -3 | 15 |

miniatura colpita dal Pungiglione deve riuscire in un Test sul CO (i modelli Piccoli subiscono un -2 al CO, quelli Grandi un +2 e quelli Giganti un +4), altrimenti non potrà più eseguire azioni nel turno. Metti un segnalino Nascosto a faccia in giù accanto alla miniatura paralizzata. Se una miniatura paralizzata è colpita di nuovo, può effettuare i Tiri d'Armatura, ma nient'altro.

MEPHISTO

Uno dei migliori fucili di precisione dell'intero Sistema Solare, usato dai Mortificatori della Fratellanza e dai famosi Doomtrooper. Raramente può capitare che anche altre unità della Fratellanza ne facciano uso.

- Il Mephisto fa parte dell'Armeria Generale.



Gabriel

| GABRIEL | G | GM | MOD | DAN |
|----------------------|----|----|-----|--------|
| Justifier | 16 | 30 | -3 | 13 |
| Lanciafiamme | LF | - | - | 14 |
| Baionetta d'Assalto* | CC | - | - | 13(x2) |

* Può effettuare Sciabolate.

GABRIEL

Nicodemus è equipaggiato con un artefatto letale, una versione modificata dell'AC-40, chiamata Gabriel. Quest'arma apparteneva al primo Inquisitore e molti altri Inquisitori la impugnarono in battaglia dopo di lui. Gabriel include baionetta d'assalto e lanciafiamme integrato.





| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Pellegrino | 13 | 14 | - | 14 | 3 | 1 | 1 | 6 | 24 | 22 |

CARNEFICI (PILGRIM EXECUTIONERS)

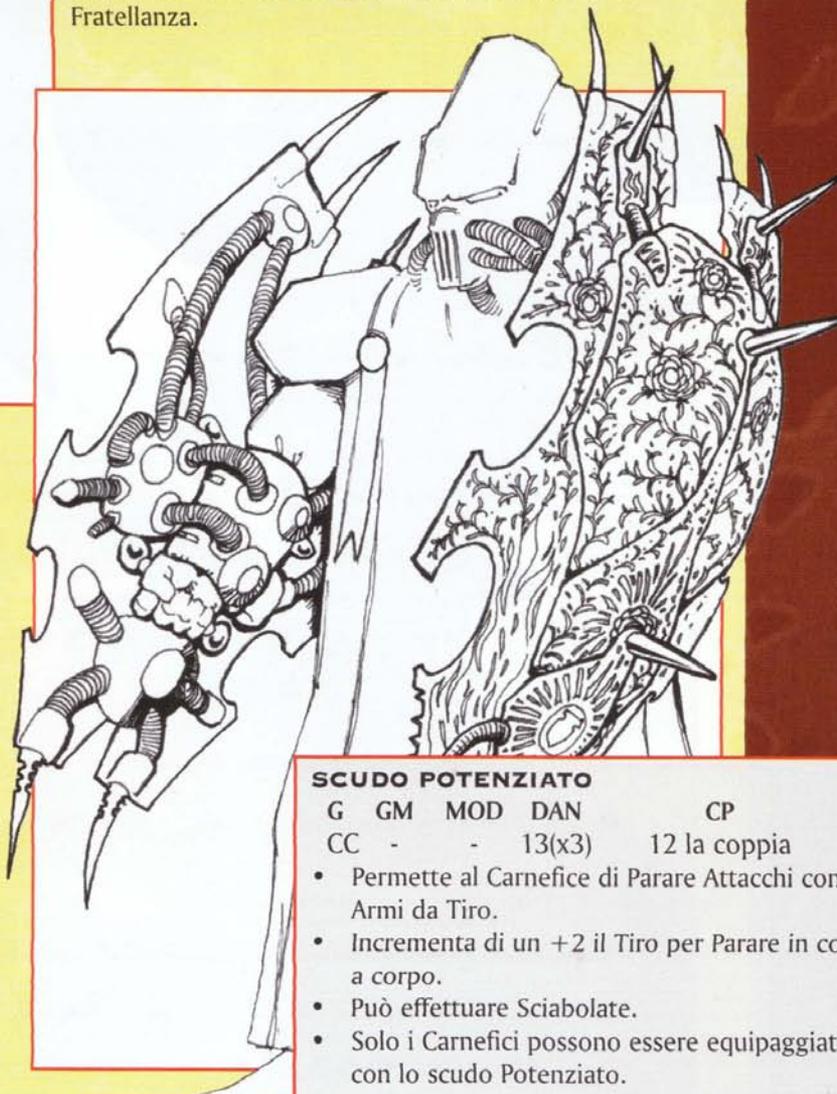
I Carnefici sono una piccola unità d'élite all'interno dei Pellegrini, specializzati nei brutali assassini rituali sanciti dal Cardinale.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i Pellegrini sono immuni a Panico e Rotta.
- Possono possedere un Aspetto dell'Arte.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due SCUDI POTENZIATI DEI CARNEFICI e possono attaccare con entrambi nella stessa azione.

STRUTTURA. Sono considerati Eroi e possono essere acquistati unicamente per un esercito della Fratellanza.



PELEGRINI

I Pellegrini scortano le unità di ricognizione durante le spedizioni in territori sconosciuti. Sono noti per la dedizione alla Luce e allo sterminio dei seguaci dell'Oscurità.

REGOLE SPECIALI.

Tutti i Pellegrini sono immuni alla Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto CONVERTER e pistola MP-21 NEMESIS.

CONVERTER

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| 20 | 40 | -2 | 14 | 5 |

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

SCUDO POTENZIATO

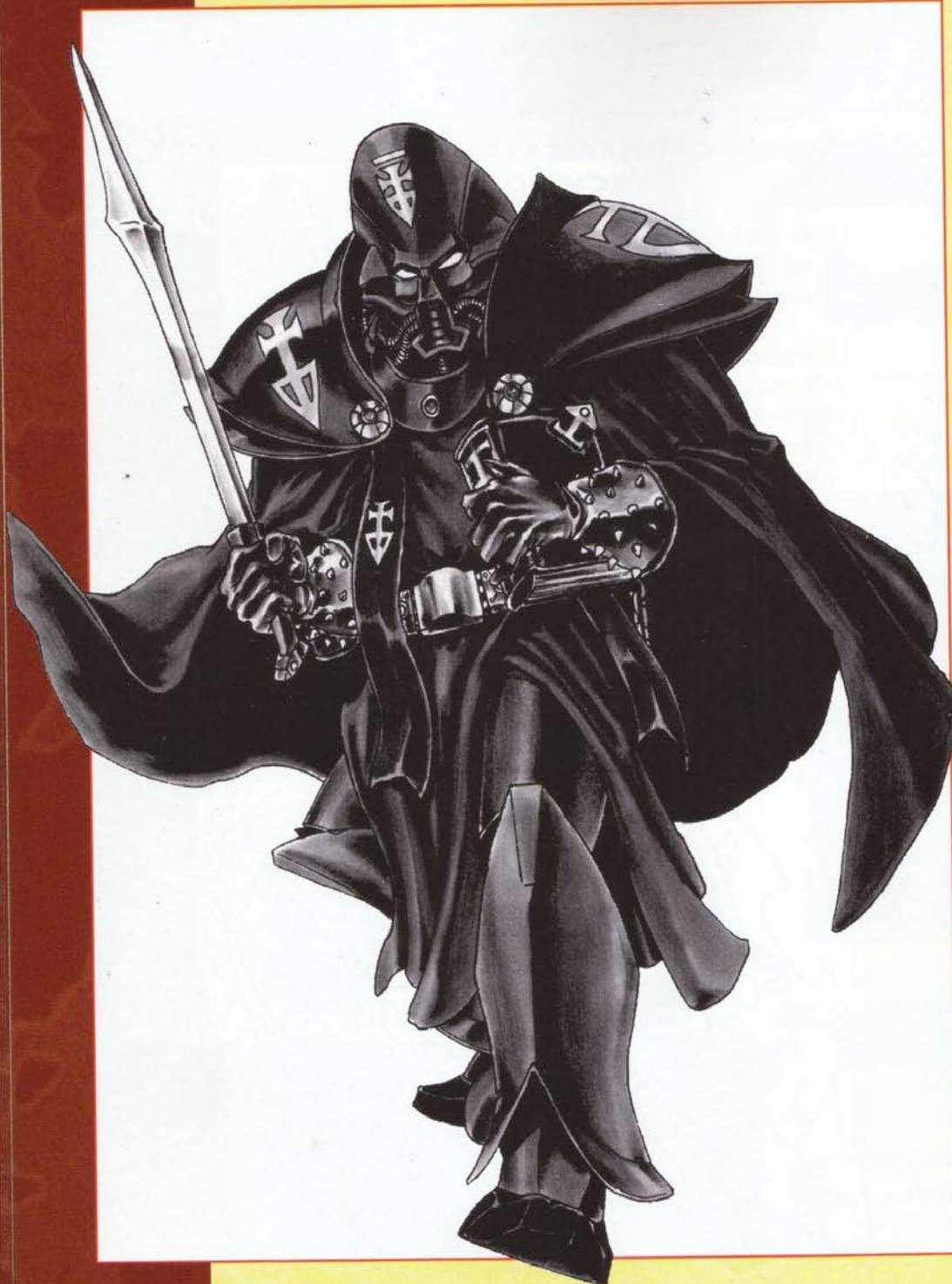
G GM MOD DAN CP

CC - - 13(x3) 12 la coppia

- Permette al Carnefice di Parare Attacchi con Armi da Tiro.
- Incrementa di un +2 il Tiro per Parare in corpo a corpo.
- Può effettuare Sciabolate.
- Solo i Carnefici possono essere equipaggiati con lo scudo Potenziato.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Carnefice | 16 | 10 | 13 | 15 | 4 | 3 | 2 | 6 | 27 | 55 |

ARCIPRIMATI



Gli Arciprimati sono i Veterani della Fratellanza, scelti tra i migliori guerrieri tra tutti i suoi corpi. Alcuni sono stati Furie, altri Sacri Guerrieri e così via. Naturalmente, benché non siano più giovanissimi, sono ancora avversari temibili.

Indossano pesanti armature, un misto di pezzi vecchi e nuovi.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti gli Arciprimati sono immuni alla Rotta.
- Tutti i Sergenti degli Arciprimati possiedono l'Arte della Cinetica.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto AC-19 VOLCANO e arma d'ordinanza NEMESIS. L'Arciprimato Corazzato è equipaggiato con mitragliatrice leggera di supporto AC-41 PURIFIER, il Sergente con AC-19 e NEMESIS.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/4 soldati e un Arciprimato Corazzato, guidati da un Sergente.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Arciprimato | 14 | 14 | - | 15 | 3 | 2 | 1 | 6 | 30 | 38 |
| Arciprimato Corazzato | 12 | 15 | - | 15 | 3 | 2 | 1 | 6 | 30 | 39 |
| Sergente Arciprimato | 15 | 14 | 14 | 16 | 3 | 2 | 1 | 6 | 30 | 55 |

NUOVI INCANTESIMI DELL'ARTE

ARTE DELLA CINETICA

FANTASMA

GITTATA: personale

LIVELLO: 3

EFFETTO: chi lo lancia crea un'illusione che gli permette di assumere le sembianze di un'altra creatura umanoide. Per il resto del turno, chiunque desideri scegliere questa miniatura, come bersaglio, deve prima superare un Test sul CO, per riuscire a identificare il suo bersaglio.

LEVITARE

GITTATA: personale

LIVELLO: 5

EFFETTO: la miniatura levita a poca distanza dal suolo e guadagna un +4 al MO. All'inizio di ogni turno la miniatura può effettuare un tiro cercando di ottenere un numero uguale o inferiore al suo valore CO, per continuare a levitare. La levitazione dura finché non fallisci il Test sul CO. Se non desideri continuare a levitare, non devi effettuare il Test. Le miniature che Levitano, non possono mai Nascondersi.

ARTE DELLA PREMONIZIONE

PRESENZA

GITTATA: 24 cm

LIVELLO: 2

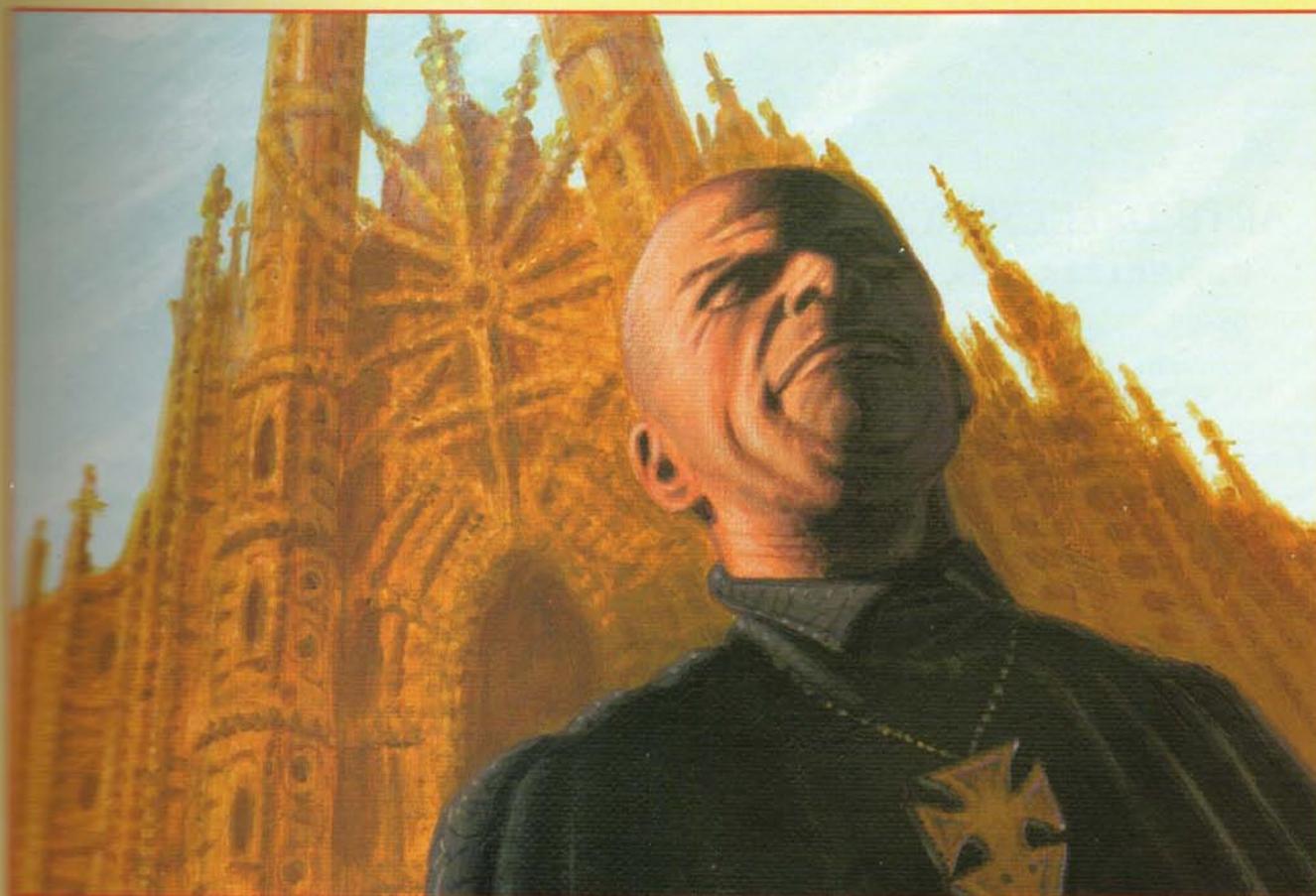
EFFETTO: la miniatura Avvista immediatamente qualsiasi altra miniatura entro un'area di 24 cm di diametro. Se non sono in grado di resistere all'incantesimo, tutte le miniature Nascoste entro quest'area perdono automaticamente il segnalino Nascosto.

FISSARE

GITTATA: 48 cm

LIVELLO: 3

EFFETTO: permette al guerriero di vedere attraverso muri, colline e ogni altro ostacolo che gli impedirebbe di avere in linea di visuale un determinato obiettivo. L'effetto dura per il resto del turno.



ARTE DEL CAMBIAMENTO

IPNOSI

GITTATA: linea di visuale

LIVELLO: 5

EFFETTO: dev'essere lanciato su un'unità che non sia ancora stata attivata nel turno in corso. Se il bersaglio non riesce a resistere, chi lancia l'incantesimo può spendere X azioni per fargli compiere X azioni Muoversi. La miniatura Ipnotizzata deve muoversi verso il guerriero che ha lanciato l'incantesimo.

ESORCISMO

GITTATA: 12 cm di raggio

LIVELLO: 2

EFFETTO: il guerriero che lancia l'incantesimo riesce a far ricordare vagamente la sua vita da umano a un Legionario Non Morto. Se il Legionario non riesce a resistere all'incantesimo, non può attaccare il guerriero per il resto del turno.

BARRIERA MENTALE

GITTATA: personale

LIVELLO: 6

EFFETTO: il guerriero che lancia l'incantesimo costruisce una "barriera" intorno alla sua mente, che lo protegge parzialmente dall'Oscura Simmetria. Quando gli viene lanciato contro un incantesimo dell'Oscura Simmetria, tira 1d20. Se ottieni 10 o meno, la Barriera riesce a proteggere il guerriero. Una volta lanciata, la Barriera rimane finché il guerriero dichiara che la mantiene. Mantenere la Barriera costa 1 azione e devi dichiararlo all'inizio di ogni turno, prima che le unità siano attivate.

ARTE DELL'ESORCISMO

ESORCIZZA MALATTIA

GITTATA: tocco

LIVELLO: 3

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di bloccare un oggetto dell'Oscura Tecnologia (vedi il Compendio 1, I Mastini della Guerra) per il resto della partita. Quando si trova in contatto con la base dell'avversario, il guerriero deve spendere 1 azione per imporre le proprie mani sul bersaglio. Questo è considerato un attacco e quindi può essere parato.

ESORCIZZA INFEZIONE

GITTATA: tocco

LIVELLO: 4

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di togliere a una miniatura QUALSIASI tipo di abilità di rigenerazione naturale (non meccanica, come per

esempio l'Unità Medica da Combattimento), cioè quelle abilità che permettono di curare le ferite. Quando si trova in contatto con la base dell'avversario, il guerriero deve spendere 1 azione per imporre le proprie mani sul bersaglio, poi lancia normalmente l'incantesimo. Se non riesce a resistere, l'abilità naturale del bersaglio di rimuovere le ferite è eliminata per il resto della partita. Imporre le mani sull'avversario è considerato un attacco e quindi può essere parato.

ESORCIZZA INFLUENZA OSCURA

GITTATA: tocco

LIVELLO: 3

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di eliminare un qualsiasi effetto dell'Oscura Simmetria che abbia alterato in qualche modo una miniatura, eccetto armi ed equipaggiamento. Può solo eliminare effetti che alterino il fisico o la mente della miniatura, nient'altro. Quando si trova in contatto con la base, il guerriero deve spendere 1 azione per imporre le proprie mani sul bersaglio; se riesce a lanciare l'incantesimo, il bersaglio ritorna com'era prima che l'Oscura Simmetria lo influenzasse negativamente.

ESORCIZZA PENSIERI MALVAGI

GITTATA: tocco

LIVELLO: 4

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di alterare la mente di una miniatura avversaria (I.A. incluse). Quando si trova in contatto con la base dell'avversario, il guerriero deve spendere 1 azione per imporre le proprie mani sul bersaglio. Questo è considerato un attacco e quindi può essere parato. Se la vittima non riesce a resistere, per il resto del turno non può attaccare nessuna miniatura che faccia parte dell'esercito del guerriero che ha lanciato l'incantesimo.

ARTE DEGLI ELEMENTI

MURO ELEMENTALE

GITTATA: linea di visuale

LIVELLO: variabile

EFFETTO: quest'incantesimo produce un Muro d'aria. La lunghezza del muro in cm è pari al doppio del livello scelto per lanciare l'incantesimo. Nessuna miniatura può sparare o passare attraverso il Muro. Metti dei segnalini sul campo, per indicare dove comincia e dove finisce il Muro. Dev'essere una linea retta, ma può attraversare colline e terreni irregolari. Il muro è trasparente ma infrangibile e dura per il resto del turno.

SFERA ELEMENTALE

GITTATA: linea di visuale

LIVELLO: FO(x2) del bersaglio



EFFETTO: quest'incantesimo produce una palla di energia che può sbattere al suolo un avversario. Se il bersaglio non riesce a resistere, cade lungo il terreno e deve spendere 1 azione per rialzarsi. Chi attacca la miniatura caduta, ha un +4 per colpire sia in corpo a corpo che con un attacco a distanza. Il livello minimo per quest'incantesimo è 2.

FULMINE ELEMENTALE

GITTATA: linea di visuale
LIVELLO: 5

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di colpire il bersaglio con un fulmine di energia elementale. Il fulmine ha Danni 14. Se il bersaglio non riesce a resistere, l'attacco colpisce automaticamente.

RESISTENZA ELEMENTALE

GITTATA: personale
LIVELLO: 2

EFFETTO: quest'incantesimo rende il guerriero immune a tutti gli attacchi che danneggiano con calore/fuoco e freddo/ghiaccio. L'effetto dura per il resto del turno.



ARTE DELLA MANIPOLAZIONE

SUGGERIZIONE

GITTATA: linea di visuale
LIVELLO: 4

EFFETTO: quest'incantesimo permette al guerriero di confondere il bersaglio. Se la vittima non riesce a resistere, la sua prossima azione consisterà nello Sparare/Caricare la miniatura che gli viene indicata dal guerriero che ha lanciato l'incantesimo. Dopo l'attacco l'effetto svanisce.

DISCERNERE IL VERO

GITTATA: linea di visuale
LIVELLO: 4

EFFETTO: se il bersaglio non riesce a resistere, la sua vera identità è svelata a tutte le miniature sul campo di battaglia. Quest'incantesimo si rivela particolarmente utile contro i Cacciatori Oscuri e i Profeti Metropolitani dell'Oscura Legione che devono immediatamente essere posti sul tavolo di gioco.

MESSAGGIO TELEPATICO

GITTATA: linea di visuale
LIVELLO: 4

EFFETTO: quest'incantesimo può essere lanciato SOLO da una miniatura in Attesa, anche se normalmente non puoi usare un'azione Usare Poteri Speciali durante un'azione Attendere. Il guerriero può incrementare di un +4 il tiro di dado di una miniatura che sta tentando di lanciare un incantesimo dell'Arte, o sottrarre un -4 a una miniatura che sta usando un Dono Oscuro. Non appena il bersaglio dichiara che sta per lanciare un incantesimo, il guerriero usa immediatamente il suo segnalino in Attesa e, se il bersaglio non riesce a resistere, subisce il +/-4. Se aspetti il nuovo turno per utilizzare l'azione Usare Poteri Speciali, puoi ancora utilizzare la tua azione Usare Poteri Speciali per quel turno.



LAURA VESTALE BENEDETTA



Fulgido esempio di dedizione alla Luce, Laura guida parte del settore femminile del Secondo Direttorato, siglando una vittoria dopo l'altra. La sua velocità e abilità nel combattimento ne hanno fatto una leggenda e chiunque considererebbe un

onore poter combattere l'Oscurità al suo fianco. Anche le Corporazioni nutrono una profonda stima nei suoi



CASTIGATOR

G GM MOD DAN
CC - - 14(x2)

- Può effettuare Sciabolate.

confronti, grazie alle numerose missioni portate a termine con successo per l'Alleanza.

REGOLE SPECIALI.

- Possiede tutti gli Aspetti dell'Arte.
- Quando si trova sul campo di battaglia, tutte le Valchirie e le Vestali possono usare tutti gli Aspetti dell'Arte. Non appena Laura è eliminata dal tavolo da gioco (cioè uccisa) tutte le

LAURA VESTALE BENEDETTA

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 17 | 16 | 16 | 17 | 5 | 3 | 3 | 8 | 27 | 115 |

Valchirie e le Vestali tornano a possedere un solo Aspetto.

- Ha l'Abilità Speciale ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.

EQUIPAGGIAMENTO. Laura è equipaggiata con una lancia CASTIGATOR speciale, che lei stessa ha costruito, e una pistola PUNISHER.

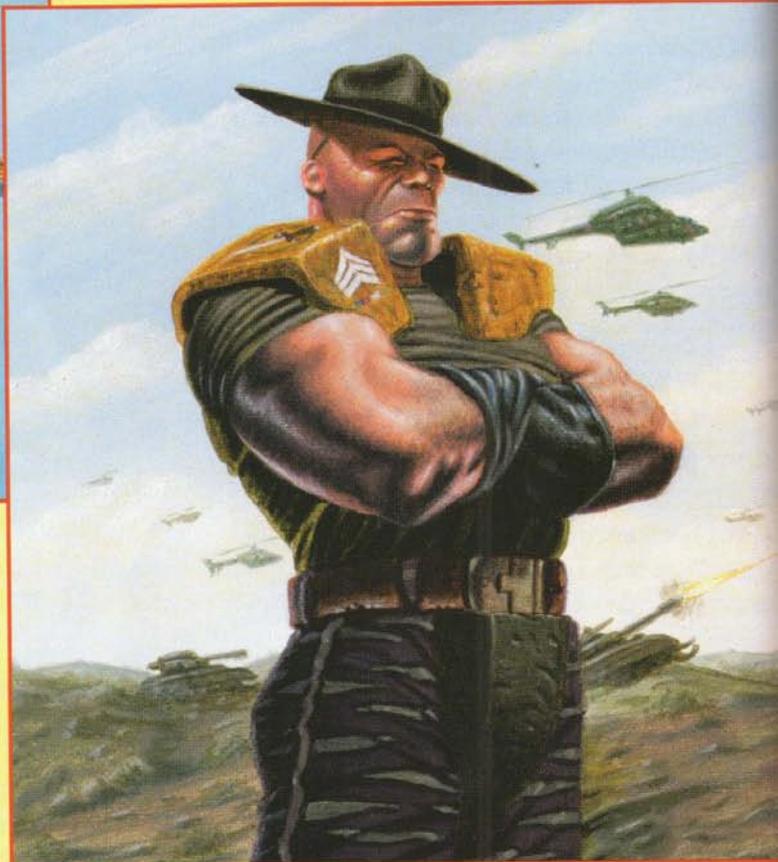
STRUTTURA. Laura Vestale Benedetta è considerata un Eroe e una Personalità.

SERGEANTE CARTER



Il Sergente Carter ricevette l'Aquila della Libertà (una delle decorazioni più ambite della Corporazione Capitol), per essersi gettato contro un'orda di Necromutanti che avevano tagliato fuori una delle sue squadre. Folle di rabbia, a mani

nude staccò le teste di molti di quei mostri, riuscendo a salvare metà della sua squadra. Carter è noto per la totale mancanza di paura e la frase che è solito ripetere:



"Se è giunta la tua ora, non c'è niente da fare", deve aver influenzato anche le sue truppe che lo seguono ovunque, impavidi.

REGOLE SPECIALI.

- Il Sergente è immune a Panico e Rotta.
- Ha l'Abilità Speciale ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.
- Il Sergente Carter può spendere un'azione Usare Poteri speciali per Riorganizzare un eroe o una squadra della Capitol nel tuo esercito.

SERGEANTE CARTER

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 18 | 13 | - | 18 | 4 | 3 | 3 | 6 | 24 | 100 |

JAKE CRAMER

Questo guerriero corpulento è un veterano sopravvissuto ad innumerevoli battaglie e operazioni segrete. Dotato di un talento naturale per ficcarsi nei guai, Kramer si arruolò nei Free Marine ancora adolescente, costretto a scegliere questa strada per salvarsi dai lavori forzati a vita. Il giovane, infatti, uccise per legittima difesa un boss del posto con importanti agganci politici. Naturalmente, Jake si trovò a suo

agio nei Free Marine, l'unità più malfamata della Capitol composta di ladri, assassini ed avventurieri. Anche se si distinse più volte sul campo, il carattere indipendente e i conseguenti problemi nei rapporti con i suoi superiori, fecero sì che i suoi comandanti lo trasferissero alla sezione Operazioni Speciali, dove avrebbe potuto agire un po' più liberamente. Dapprima Jake fu entusiasta delle rischiose ed eccitanti operazioni segrete, ma con il passare degli anni capì che, nonostante i rischi corsi e il duro lavoro, niente sarebbe mai cambiato. L'esperienza lo ha reso cinico, ma ormai è troppo vecchio e abituato a questo stile di vita per poter cambiare (e in fondo, andare in missione gli piace ancora).

JAKE KRAMER

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 15 | 15 | - | 15 | 4 | 3 | 2 | 6 | 24 | 110 |

REGOLE SPECIALI.

- Ha le Abilità Speciali ADDESTRATO AL CORPO A CORPO, ADDESTRATO DA COMMANDO, ADDESTRATO NELLA GIUNGLA e MIMETISMO.
- È immune a Panico e Rotta.
- Può essere schierato Nascosto e in Attesa ovunque sul tavolo da gioco, tranne che nella zona di schieramento avversaria.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con un GEHENNA PUKER e una pistola PIRANHA. I costi di queste armi sono già inclusi nel CP di Kramer.

STRUTTURA. È considerato una Personalità.

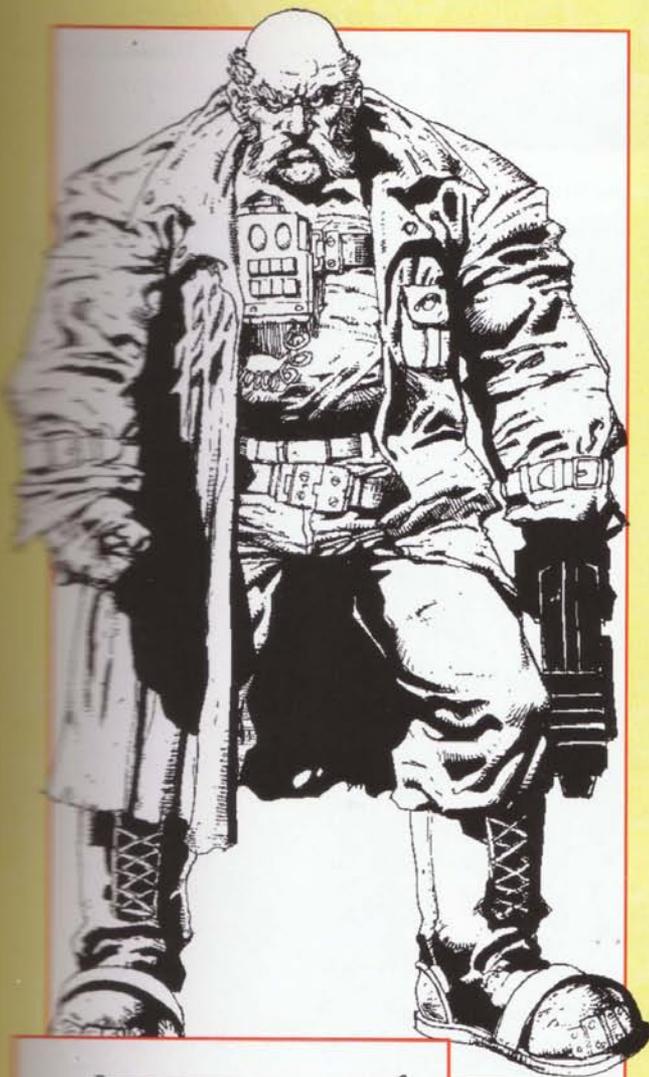
Preferisce affrontare gli avversari in corpo a corpo, usando i pugni. Il suo pugno ha DAN 13 grazie agli speciali tirapugni d'acciaio che ha inserito nei guanti. In corpo a corpo può effettuare 2 attacchi con i pugni per ogni azione.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con un fucile di assalto disegnato personalmente, il PPX. Il costo di quest'arma è già compreso nel CP di Carter.

STRUTTURA. È considerato un Erce e una personalità.

PPX

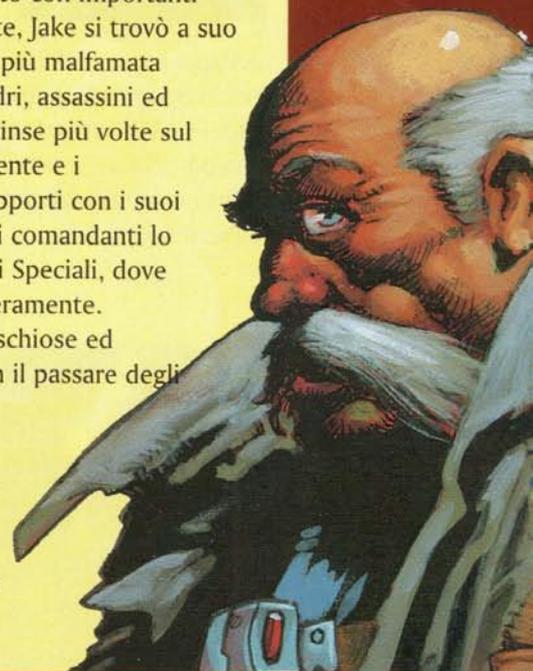
| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|-----|
| 20 | 40 | -3 | 14 |



PIRANHA

| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|-----|
| 30 | 40 | -3 | 14 |

- Può essere utilizzata nel combattimento corpo a corpo.



CORAL BEACH



Un uomo silenzioso che sa mettere a tacere (per sempre!) chi lo indispette. In genere lavora con una squadra di Cacciatori selezionati personalmente, occupandosi di missioni che richiedono disciplina e crudeltà fuori del comune. Coral è noto per non aver mai fallito una missione ma si vocifera che per avere questo primato non ha esitato a sacrificare i suoi uomini e semplici innocenti. Coral ha sviluppato una particolare resistenza al soprannaturale dopo aver subito esperimenti genetici all'interno di un laboratorio Cybertronic.



CORAL BEACH

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 13 | 16 | - | 17 | 4 | 3 | 2 | 6 | 28 | 128 |

REGOLE SPECIALI.

- È immune a Panico e Rotta.
- Quando è in gioco, tutti i Cacciatori alleati sono immuni al Panico.
- Coral Beach ha l'immunità delle truppe Cybertronic all'Arte e all'Oscura Simmetria.
- È considerato un Cacciatore, quindi le regole che valgono per i Cacciatori valgono anche per Coral.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con 2 P1000 e può sparare con entrambi al costo di un'azione. Il costo di queste armi è già compreso nel CP di Coral.

STRUTTURA. È considerato una Personalità e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra di Cacciatori nel tuo esercito.

TIMOTHY MACGUIRE



Dopo aver dimostrato il proprio valore in numerosi scontri contro la Bauhaus nelle giungle di Venere, Macguire fu promosso Luogotenente Colonnello e trasferito nei Golden Lion. Deve la sua fama all'abilità come comandante e alla capacità di trasmettere il proprio coraggio

alle sue truppe. Ama correre rischi calcolati, e il bassissimo numero di perdite registrato dalle sue truppe ha convinto più di un Golden Lion a chiedere di essere trasferito sotto il suo comando.



TIMOTHY MACGUIRE

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 14 | 16 | - | 16 | 4 | 3 | 2 | 6 | 26 | 110 |

REGOLE SPECIALI.

- È immune a Panico e Rotta.
- Ha le Abilità Speciali Eroiche TIRATORE SCELTO e RIFLESSI DA VETERANO.
- Pur essendo un Golden Lion, non guadagna nessun bonus da Edward S. Murdoch, perché è una Personalità.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con un fucile d'assalto speciale da lui progettato, che ha anche il suo nome: MACGUIRE. Il costo di quest'arma è già compreso nel CP di Macguire.

MACGUIRE

| C | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|-----|
| 30 | 40 | -5 | 18 |

STRUTTURA. È considerato una Personalità e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra di Golden Lion nel tuo esercito.

TOSHIRO



Uno dei più noti Shadow Walkers, temuto anche dai suoi compagni, perché si occupa degli affari interni più... delicati. Toshiro è un assassino crudele e brutale, completamente privo di compassione. Si guadagnò questa reputazione fin da giovane,

quando assassinò a sangue freddo il proprio padre. Per Toshiro l'onore e la fedeltà al suo signore sono tutto.

REGOLE SPECIALI.

- È considerato uno Shadow Walker, quindi per lui valgono tutte le regole per gli Shadow Walker.
- È immune a Panico e Rotta.
- Non può mai cercare Copertura Extra.
- Toshiro è un Maestro del Mimetismo: le miniature nemiche che tentano di Avvistarlo hanno un -8 al tiro, oltre alle altre modifiche possibili.

EQUIPAGGIAMENTO.

È equipaggiato come gli Shadow Walker, con una speciale combinazione PUNISHER spada e pistola. Il costo di queste armi è già compreso nel CP di Toshiro.

STRUTTURA.

È considerato una Personalità e puoi acquistarlo solo se hai almeno una squadra di Shadow Walker nel tuo esercito.

**TOSHIRO**

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 16 | 16 | - | 16 | 4 | 2 | 3 | 8 | 22 | 117 |



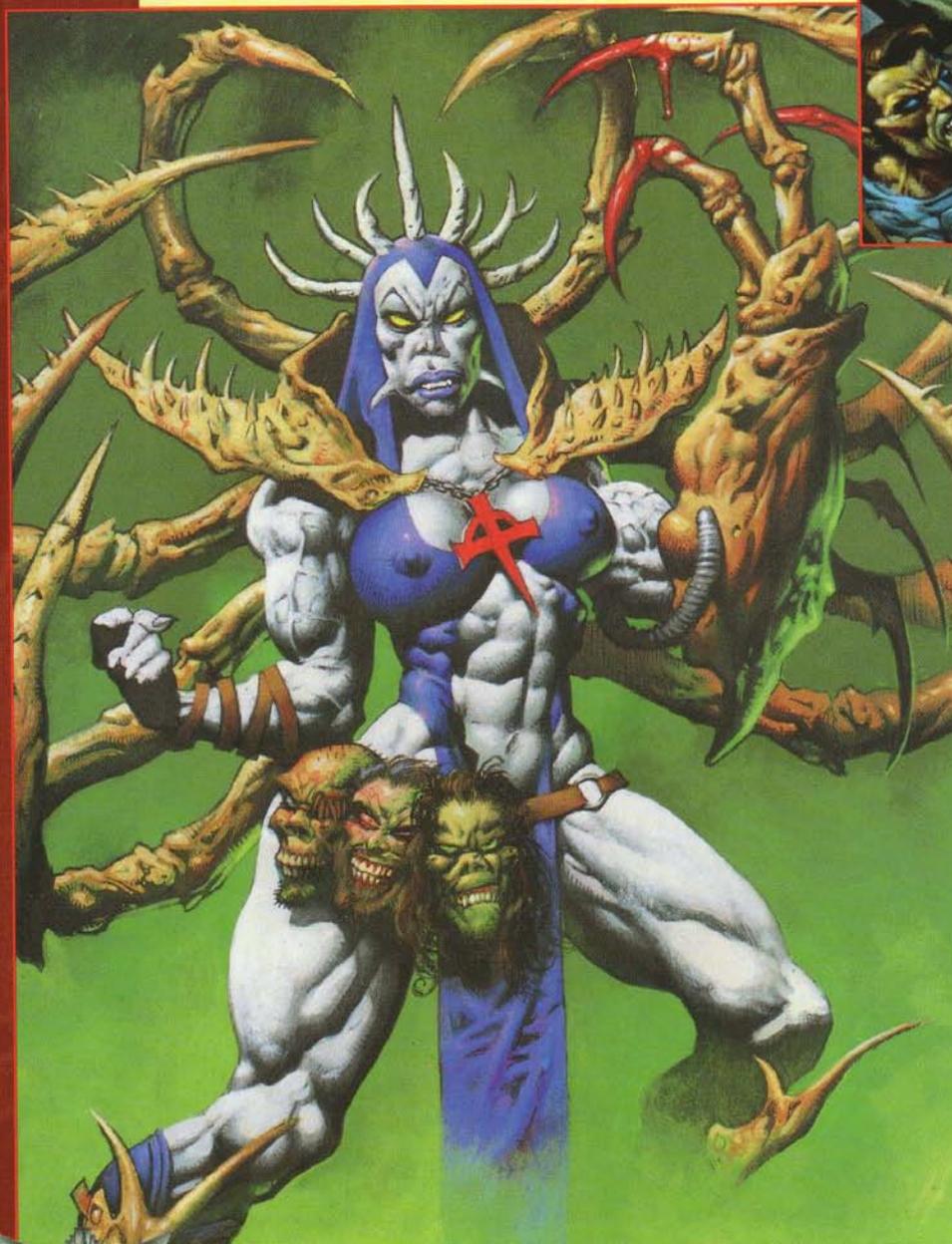
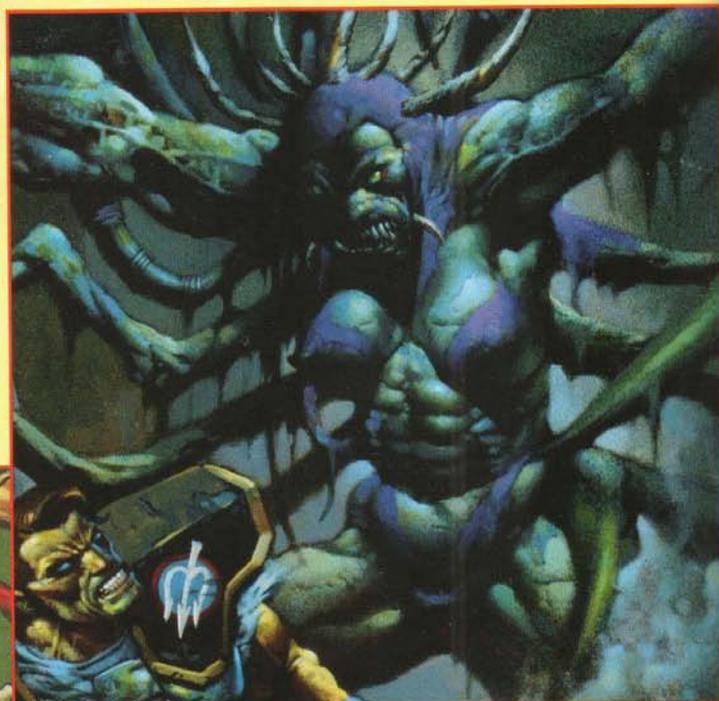
GOLGOTHA



Golgotha è il Nefarita che Algeroth, l'Apostolo della Guerra, ha posto al comando di una Cittadella nascosta su Venere. Come tutti i Nefariti, è estremamente ambiziosa e mira ad accrescere il suo potere personale servendo l'Oscurità. Di

conseguenza, non trama solamente contro il genere umano, ma anche contro gli altri Nefariti, soprattutto l'Overlord Alakhai, principale rivale di Algeroth.

Golgotha è alta quasi tre metri, con un corpo possente, ma ancora femminile; il suo pallore innaturale



suggerisce nobiltà e decadenza nello stesso tempo. Solitamente indossa uno Stabilizzatore di Potenza dell'Oscura Simmetria, uno strumento che le consente di canalizzare il potere dell'Oscurità e utilizzare al meglio i Doni Oscuri. La forma dello stabilizzatore, che sembra un enorme ragno, esalta ulteriormente l'autorità e il potere del Nefarita.

Non si sa con certezza da dove venga Golgotha, ma alcuni ritengono che un tempo fosse una Valchiria, ferita e catturata durante la prima battaglia della Fratellanza contro Algeroth. Quest'ipotesi spiegherebbe anche l'empia attrazione del Nefarita per i maschi umani, che le è valsa il soprannome di Signora del dolore.

REGOLE SPECIALI.

- È un Modello Grande.
- Causa PAURA nelle truppe avversarie (vedi Compendio 1, I Mastini della Guerra)
- È immune all'Arte. Se le viene lanciato contro un incantesimo, tira 1d20, se il risultato è 10 o meno, l'incantesimo non ha alcun effetto su di lei.
- LUSSURIA – ogni volta che è attivata, Golgotha può scegliere come bersaglio un maschio umano avversario. Questa miniatura deve effettuare un Test sul CO; se fallisce non può fare nulla finché Golgotha è nuovamente attivata il turno

GOLGOTHA

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 15 | - | 15 | 16 | 5 | 4 | 4 | 10 | 28 | 135 |



successivo (se Golgotha muore prima dell'attivazione seguente, il bersaglio si libera dall'influsso del Nefarita). Golgotha stessa non può fare nulla al bersaglio per il resto del turno. La Lussuria non costa Azioni.

- Può avere fino a 10 Doni dalla lista dell'Oscura Simmetria o di Algeroth.
- Se sul campo di battaglia c'è anche Alakhai e Golgotha è attivata entro 40 cm da lui, deve effettuare un test sul CO. Se fallisce, lo attacca. Se entrambi fanno parte dello stesso esercito il giocatore avversario controlla Golgotha per l'intero turno e DEVE utilizzarla per attaccare Alakhai (con ogni mezzo ritenga adatto). Se Alakhai è attivato entro 40 cm da Golgotha, è soggetto alla stessa procedura.

EQUIPAGGIAMENTO.

GLI ACULEI DI HORITSA

Quest'antichissimo artefatto, che vive in simbiosi con Golgotha, non è mai stato sfruttato completamente.

Le permette di effettuare 2 azioni Usare Poteri Speciali per turno, in una delle due deve utilizzare l'Oscura Simmetria, oppure può usarle entrambe per utilizzare l'abilità di cura che trovi più avanti (Golgotha, comunque, non può usare lo stesso Dono due volte per turno).

- Gli Aculei danno al Nefarita un +3 per Parare in corpo a corpo e le consentono di Parare anche l'assalto di un avversario che abbia una FO tale, che non potrebbe Pararlo normalmente. Dunque, anche se la differenza di FO è superiore a 3 (a svantaggio

del Nefarita), gli Aculei le danno ugualmente un +3 per Parare.

- Una volta per turno, Golgotha può utilizzare entrambe le sue azioni Usare Poteri Speciali per curarsi una ferita subito.
- Il costo di quest'arma è già compreso nel CP di Golgotha.

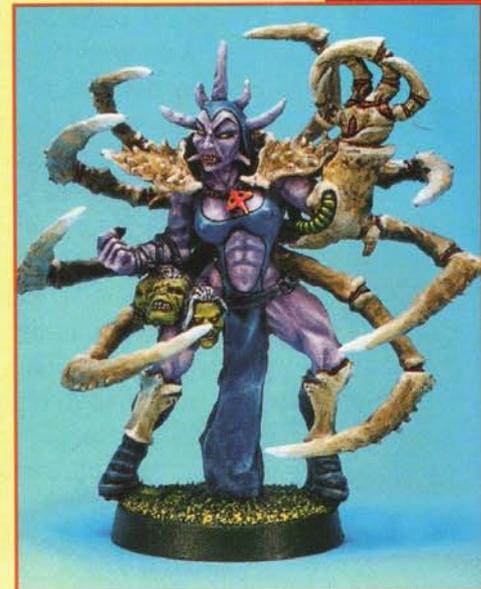
ARTIGLIO NECROTECNOLOGICO

Sul braccio sinistro del Nefarita è stato innestato un Artiglio Necrotecnologico, un'arma davvero temibile.

- Il costo di quest'arma è già compreso nel CP di Golgotha.

STRUTTURA.

È considerata una Personalità e un Eroe. Puoi acquistarla solo se hai un esercito dell'Oscura Legione.



ARTIGLIO NECROTECNOLOGICO

G GM MOD DAN
CC - - 12(x3)

- Può effettuare Sciabolate.



STAHLER



Nelle vene di quest'uomo scorre il sangue di una delle più nobili Casate della Corporazione Bauhaus. È il presidente del Ministero della Difesa, nonché il Gran Maestro dell'"Ordine dei Cavalieri Templari di

Venere" e risiede al Palazzo Stahler, una fortezza sita nel centro di Heimbürg, cuore dell'impero Bauhaus. I suoi agganci politici e sociali ne fanno un avversario temibile. Tuttavia, per quanto possa essere temuto, neppure gli altri ministri della Corporazione sospettano il suo oscuro segreto. Il suo nobile sangue blu è contaminato dal veleno dell'Eresia dell'Oscura Legione. Stahler è in realtà un Eretico dotato di più Doni dell'Oscura Tecnologia, che si è servito di quest'empio vantaggio per sgominare i suoi avversari e fare carriera.

La carriera del Lord Maresciallo Erwin Stahler sembrava segnata ancor prima della sua nascita; origini, istruzione e contatti gli avrebbero fatto raggiungere una posizione molto elevata nella Corporazione. Le cose, però, non andarono come previsto: Stahler si rivelò un fallimento sia come dirigente che come soldato. La sua miserevole carriera sembrò conclusa quando la sua unità fu distrutta in uno scontro su Venere. Ritenuto morto, Stahler riapparve un mese più tardi, l'unico sopravvissuto al massacro. Da quel giorno, la sua fortuna cambiò radicalmente: con grinta e determinazione straordinari, Stahler conquistò posizioni

sempre più importanti nel Ministero della Megacorporazione.

In realtà, durante il mese in cui scomparve Stahler incontrò Golgotha e strinse con l'Oscurezza un patto che avrebbe cambiato la sua vita. Gli zigomi pronunciati, il profilo nobile e la barbetta in puro stile Romanov, gli conferiscono l'aspetto di un tipico dirigente Bauhaus, ma se le circostanze dovessero renderlo necessario, Stahler

STAHLER MARESCIALLO BAUHAUS

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 12 | 12 | 12 | 14 | 3 | 2 | 2 | 6 | 26 | 100 |

STAHLER FORMA REALE (ARMATURA CARCASS)

| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 16 | - | 12 | 15 | 5 | 6 | 4 | 10 | 30 |





non esiterà a mostrare la sua vera natura, trasformandosi in una mostruosa creatura dell'Oscura Legione.

REGOLE SPECIALI.

• Stahler comincia la partita come Maresciallo della Corporazione Bauhaus, così le miniature Corporative devono riuscire in un Test sul CO per sparargli o effettuare altre azioni che lo danneggino. Le truppe della Bauhaus non possono sparargli né fare nient'altro che possa danneggiarlo. Se una miniatura Corporativa avversaria gli spara, Stahler assume la sua vera forma (Armatura Carcass). Quando gli sparano, può spendere un'azione Usare Poteri Speciali per trasformarsi (se ha subito delle ferite, queste rimangono anche

dopo la trasformazione).

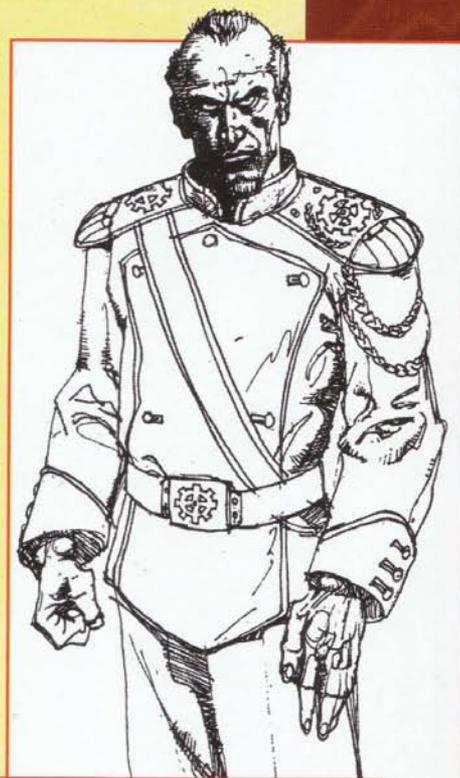
Quando si è trasformato o esegue un attacco, qualsiasi miniatura può sparargli.

- Ha l'Abilità Speciale ADDESTRATO AL CORPO A CORPO.
- Non ha l'Abilità Speciale Bauhaus Affidabilità, perché è una miniatura dell'Oscura Legione.

EQUIPAGGIAMENTO.

Quando Stahler ha l'aspetto del Maresciallo Bauhaus, è equipaggiato con mitragliatrice leggera di supporto MG-40, quando si trasforma è equipaggiato solo con i suoi ARTIGLI NECROBIONICI. Il costo di queste armi è già compreso nel CP di Stahler.

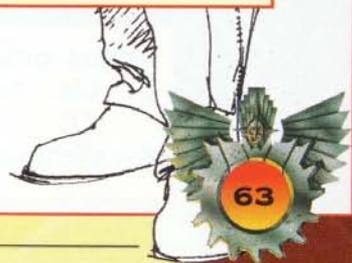
STRUTTURA. È considerato una Personalità e un Eroe. Puoi acquistarlo solo se hai un esercito dell'Oscura Legione.



ARTIGLI NECROBIONICI

| | | | |
|----|----|-----|--------|
| G | GM | MOD | DAN |
| CC | - | - | 12(x3) |

- Può effettuare Sciabolate.



RAGATHOL



Una creatura enorme, alta quasi quattro metri e pesante più di duecento chili, Ragathol è uno dei Nefariti minori al servizio di Algeroth. A differenza di Golgotha, non ha una sua Cittadella, ma spera di ottenerla alla prima occasione. Il suo scopo è diventare l'unico Warlord di Algeroth. Ancora più subdolo di Golgotha, ha però un grave svantaggio: è assolutamente un codardo, pronto a squagliarsela non appena uno dei suoi piani rischia di essere scoperto.

Non si sa da dove provenga, ma potrebbe aver preso

parte ad alcune azioni sulla Luna e su Marte.

REGOLE SPECIALI.

- Ragathol è un Modello Grande.
- Può avere fino a 5 Doni Oscuri dalla lista dell'Oscura Simmetria o di Algeroth.
- Causa PAURA tra le truppe avversarie.
- POSSENTE – Ragathol può Parare assalti di avversari che abbiano qualsiasi FO.
- Una volta per turno, può invocare una nube di polvere rossa che ricopre una squadra nel suo esercito. La squadra è automaticamente Nascosta e agisce come se tutti i suoi soldati avessero l'Abilità Speciale ADDESTRATO DA COMMANDO e MIMETISMO, fino alla prossima attivazione del Nefarita. Sfruttare questa abilità non costa azioni.

EQUIPAGGIAMENTO.

Ragathol è sempre equipaggiato con la SPADA DELLE ANIME PERDUTE, che possiede alcuni poteri oscuri. Il costo di quest'arma è già compreso nel CP di Ragathol.

SPADA DELLE ANIME PERDUTE

- Se Ragathol ha solo una ferita rimasta e infligge una ferita con quest'arma, deve riuscire in un Test sul CO, per guadagnare una ferita. Questo può succedere SOLO se a Ragathol è rimasta una sola ferita.
- Lamento delle Anime – Una volta per turno, Ragathol può spendere un'azione Usare Poteri Speciali per rianimare dei Legionari Non Morti abbattuti nella battaglia in corso. Quando esegui quest'azione, tira 1d20 e confronta il risultato con la tabella che segue.

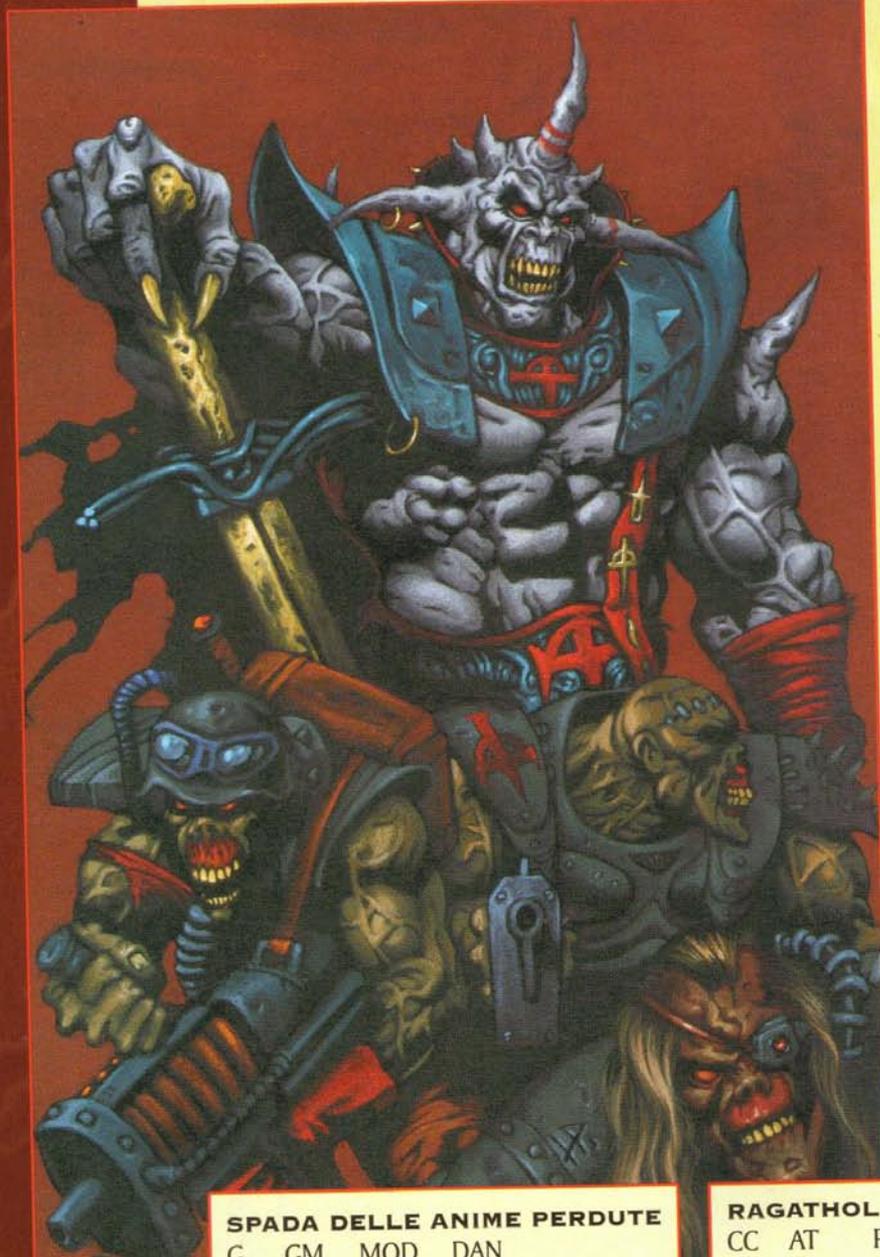
TIRO EFFETTI

| | |
|-------|---------------------------------------|
| 1-5 | Rianima fino a 3 Legionari Non Morti. |
| 6-10 | Rianima fino a 2 Legionari Non Morti. |
| 11-15 | Rianima 1 Legionario Non Morto. |
| 16-20 | Nessun effetto. |

Quando sono rianimati, piazza i Legionari Non Morti entro 6 cm da Ragathol. Adesso formano una squadra.

STRUTTURA.

È considerato una Personalità e un Eroe. Puoi acquistarlo solo se hai un esercito dell'Oscura Legione.



SPADA DELLE ANIME PERDUTE

| | | | | |
|---|----|-----|-----|--------|
| G | GM | MOD | DAN | |
| | CC | - | - | 10(x2) |

Può effettuare Sciabolate.

RAGATHOL

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
| 16 | - | 14 | 15 | 5 | 6 | 6 | 10 | 30 | 130 |

ALGEROTH

WARLORD NEFARITI (NEPHARITE WARLORDS)



I Warlord sono Nefariti che sono riusciti a superare una serie di prove spaventose. Dopo essere stato sacrificato sull'altare principale nel Sanctum di una Cittadella, il corpo dell'aspirante

è scaraventato nei pozzi di lava; così nasce un Warlord. Non sempre l'Eretico è effettivamente pronto a diventare un Nefarita, se il test fallisce possono accadere due cose: l'Eretico muore, oppure assume l'aspetto di un Nefarita, senza averne però tutte le altre caratteristiche. Il potere di un Warlord Nefarita si rivela solo in prossimità dei Legionari Non Morti; i Warlord, infatti, esercitano su di loro un potere straordinario e i Legionari eseguono ogni loro comando.

REGOLE SPECIALI.

- Il Warlord ha il potere di accrescere le prestazioni dei Legionari Non Morti. In termini di gioco, i Legionari in una squadra comandata da un Warlord incrementano di un +3 CC e AT.
- Il Warlord è un Modello Grande.
- I Warlord Nefariti possono possedere fino a 3 Doni.
- Il Warlord, grazie allo straordinario controllo che è in grado di esercitare, può includere nella sua squadra un numero qualsiasi di Legionari Non Morti senza comandante. Se si trovano entro il suo Raggio di Comando, si uniscono automaticamente alla sua squadra.



EQUIPAGGIAMENTO. Il Warlord è equipaggiato con una versione modificata dell'AZOGAR. Le statistiche dell'arma restano le stesse, ma non può effettuare Sciabolate e il Warlord non guadagna il +2 in CC. È equipaggiato anche con una pistola VORICHE.

STRUTTURA. È considerato un comandante per una squadra di Legionari Non Morti.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Warlord Nefarita | 14 | 14 | 10 | 17 | 4 | 3 | 3 | 8 | 24 | 74 |

PROGENIE IMMACOLATA

Le Progenie sono i precursori delle Furie Immacolate. Si trovano allo stadio finale del processo di trasformazione e, per poterlo completare, devono assorbire tutto il dolore e l'agonia della prima vittima abbattuta in un combattimento.

REGOLE SPECIALI.

- La Progenie muta durante il combattimento. Quando ha ucciso 4 miniature nemiche, si trasforma: sostituisci la miniatura della Progenie con una Furia

Immacolata. Adesso la Progenie è considerata una Furia Immacolata ed utilizza le statistiche e le abilità speciali di queste creature.

- La Progenie Immacolata è un Modello Grande.

EQUIPAGGIAMENTO. Può essere equipaggiata con qualsiasi arma dell'Armeria Necrotecnologica. Quando si trasforma in una Furia, continua ad utilizzare quest'arma.

STRUTTURA. È considerata un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Progenie Immacolata | 10 | 12 | - | 13 | 3 | 1 | 3 | 6 | 26 | 34 |





PRETORIAN BEHEMOTH

I Pretorian Behemoth sono usati soprattutto contro le truppe Corporative nei deserti di Marte, ma talvolta vengono trasportati in altre Warzone grazie alle camere rituali delle Cittadelle. Una volta giunti a destinazione si scaglieranno contro qualsiasi creatura osi opporsi all'Oscurità.

DECIMATOR

| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|--------|
| 40 | - | - | 14(x4) |

AZOGAR MODIFICATO

| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|--------|
| CC | - | - | 15(x3) |

•Può effettuare Sciabolate.

REGOLE SPECIALI.

- Il Pretorian Behemoth causa PAURA (vedi Compendio 1, I Mastini della Guerra).
- È un Modello Gigante, quindi applica tutte le regole relative ai modelli Giganti.
- Può effettuare 2 attacchi per azione.
- Può usare l'azione Usare Poteri Speciali e un'altra azione (cioè spendere 2 azioni, una sola volta per turno) per effettuare il suo attacco speciale SCAGLIARE. Raccoglie una miniatura che si trova entro 10 cm di distanza e la scaglia lontano. Riesce a scagliare i modelli Piccoli a 40 cm, Normali a 30 cm e Grandi fino a 20 cm di distanza. NON può Scagliare Modelli Giganti. Il Behemoth deve Scagliare la miniatura subito dopo averla raccolta, non può "portarsela in giro". Può scagliare una miniatura fuori dal tavolo, facendola eliminare dal gioco. Può anche Scagliarla contro altre miniature. In questo caso, tira per colpire utilizzando la statistica AT del Behemoth. Se colpisce, entrambe le miniature subiscono un attacco con DAN 13 e vengono coricate (la prossima volta che sono attivate, devono spendere un'azione per rialzarsi). Le miniature a terra subiscono un -3 sul valore AR.
- Il Pretorian Behemoth ha anche l'attacco speciale PESTARE i piedi, che costa un'azione. Ogni miniatura entro 24 cm dal Behemoth deve riuscire in un Test sul CO, altrimenti perde l'equilibrio e cade. Le miniature cadute perdono tutti i segnalini Nascosto, in Attesa e Copertura Extra e devono spendere un'azione per rialzarsi la prossima volta che sono attivate.

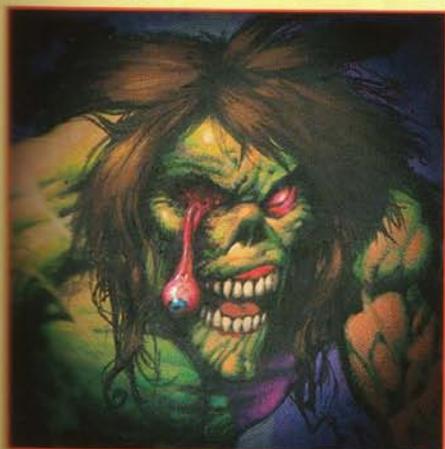
EQUIPAGGIAMENTO. Il Behemoth è equipaggiato con un'enorme versione modificata dell'AZOGAR e il DECIMATOR HANDCANNON. Il costo di queste armi è già compreso nel CP del Behemoth.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Pretorian Behemoth | 17 | 14 | - | 16 | 5 | 6 | 8 | 10 | 30 | 210 |



KADAVER



Questi mostri ebeti sono il risultato finale della terribile Degenerazione, che colpisce molti Cultisti. I loro cervelli sono così decomposti, che non sono più in grado di pensare;

riescono a malapena ad obbedire agli ordini più semplici e a distinguere alleati e nemici. Ormai possono solo servire come Guardiani nei Templi della Distruzione o come carne da macello nelle battaglie dell'Oscura Legione. Sono forti e robusti, ma tragicamente lenti.

Ogni Kadaver è diverso dall'altro, le loro Stigmate sono atroci e distorcono

l'intero aspetto. Le uniche cose che li accomunano sono lo stato di decomposizione avanzata e il fetore ammorbante che emanano. Le ferite aperte sui loro corpi sono infestate da nugoli di mosche e un disgustoso pus verde cola dalle lacerazioni della loro pelle.

REGOLE SPECIALI.

- La Degenerazione rende più difficile uccidere i Kadaver: se un Kadaver perde l'ultima ferita, tira 1d20; se ottieni 5 o meno, la miniatura rimane in gioco con una ferita.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con un'arma d'ordinanza o da corpo a corpo qualsiasi proveniente da QUALSIASI armeria. Tutta la squadra dev'essere armata allo stesso modo.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 2/4 soldati senza comandante.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Kadaver | 12 | 10 | - | 13 | 3 | 2 | 2 | 6 | 22 | 13 |

NECROMUTANTI CON TORMENTOR

Questi abomini hanno tutto quanto può servirti per seminare terrore e morte sul campo di battaglia. Non appartenendo ad una propria squadra, i Necromutanti con Tormentor vanno ad accrescere i ranghi delle squadre di Necromutanti normali. Sono equipaggiati con i Lanciafiamme Tormentor, che possono avere svariate

forme. Il funzionamento dell'arma, però, è sempre lo stesso. Il soldato ha un serbatoio sulla schiena, collegato con un tubo. Il serbatoio contiene un liquido altamente infiammabile, che prende fuoco a contatto con l'aria. Il soldato dirige le fiamme puntando il tubo, la cui estremità ha la forma della testa di un demone. Le truppe che utilizzano il Tormentor devono indossare una tenuta speciale che le protegge dal calore.

REGOLE SPECIALI.

- Puoi acquistare un Necromutante con Tormentor ed aggiungerlo ad una tua squadra di Necromutanti, incrementando di 1 la struttura della squadra, cioè 4/6 invece del 3/5 riportato.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con lanciafiamme TORMENTOR.

STRUTTURA. Sono acquistati singolarmente (ma non sono Eroi) per le squadre di Necromutanti. Fanno parte della squadra e quindi devono rispettarne la struttura di comando.



Necromutante con Tormentor

TORMENTOR

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| LF | - | - | 16 | 25 |

- Utilizza l'Indicatore per Lanciafiamme.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Necromutante con Tormentor | 12 | 13 | - | 12 | 3 | 1 | 2 | 6 | 25 | 32 |

DEMNOGONIS



ULTIMI SACERDOTI



Creati con i resti decomposti dei soldati Corporativi e la nauseante Necrotecnologia, gli Ultimi Sacerdoti si sono rivelati utilissimi sul campo di battaglia, nonostante le ingenti perdite subite. Sono truppe suicide fanatiche, in cerca di una morte

rapida che allevi il loro dolore.

REGOLE SPECIALI.

- Ogni Sacerdote deve rimanere entro 6 cm da un altro Sacerdote della stessa squadra.

EQUIPAGGIAMENTO. Le loro braccia terminano con augei, lame e rasoi che causano un DAN 12 in corpo a corpo. Il costo di queste armi è già compreso nel CP dell'Ultimo Sacerdote.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 10/14 soldati senza comandante.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ultimi Sacerdoti | 13 | - | - | 11 | 3 | 1 | 2 | 6 | 23 | 8 |

CAIRATH

Questa mostruosità creata dai Nefariti di Demnogonis è un segno del favore del Corrotto, assegnato ai Culti in tutto il Sistema Solare.

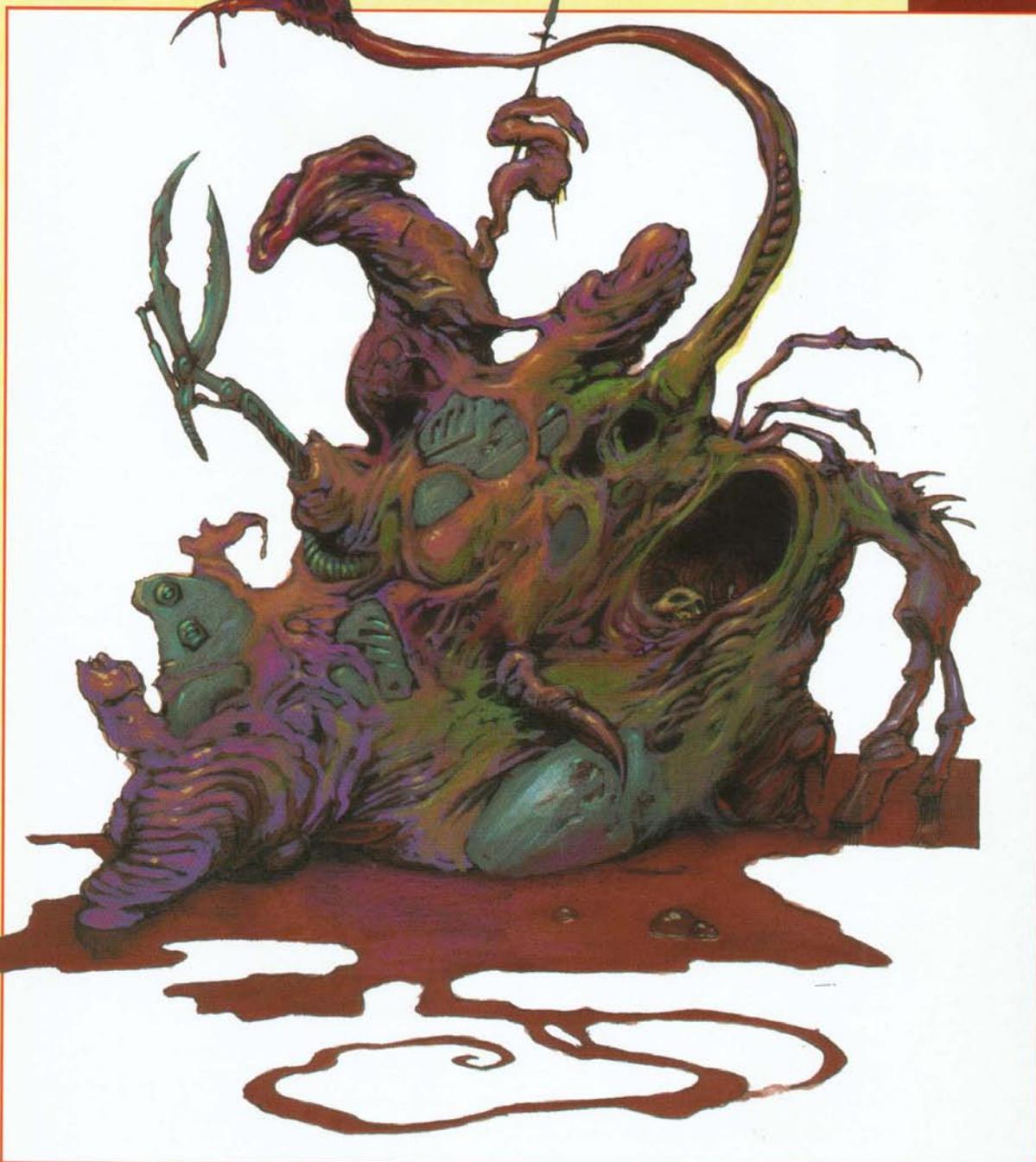
Questa creatura cieca è una struttura di metallo e carne in decomposizione in continua crescita. Non ha bocca e possiede solo il senso del tatto, che usa per muoversi e cacciare.

Il Cairath non divora la preda: la immobilizza e la assorbe nel proprio corpo, traendone energia e nutrimento. Si dice addirittura che, in alcuni casi, la vittima possa sopravvivere a lungo in una sorta di simbiosi disgustosa. Il processo di assimilazione è molto lento e la vittima è metabolizzata in maniera graduale; per i malcapitati che sopravvivono la fine è orrenda.

REGOLE SPECIALI.

- Tutti i Cairath sono immuni a Panico e Rotta.
- Sono Modelli Grandi
- Se una miniatura è colpita da un Cairath, possono accadere varie cose. Può morire all'istante, subire una ferita o perfino essere trasformata in un Legionario Benedetto. Per determinare cosa accade, tira 1d20 e poi consulta la tabella che segue.

| TIRO | EFFETTI |
|-------|---|
| 1-5 | Non succede niente. |
| 6-10 | La miniatura subisce una ferita. |
| 11-15 | La miniatura muore all'istante. |
| 16-20 | La miniatura diventa un Legionario Benedetto e comincia a formare una nuova squadra (o si unisce ad una squadra già presente) con il Cairath. |



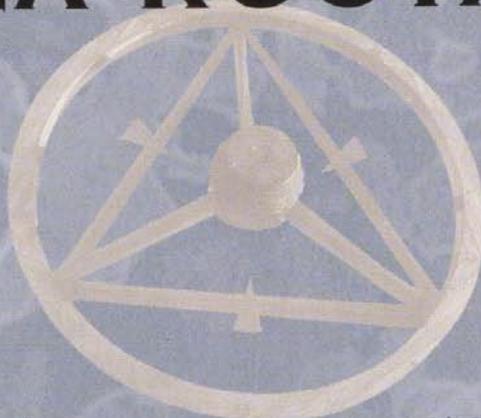
EQUIPAGGIAMENTO. Nessuno.

STRUTTURA. Il Cairath è considerato un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Cairath | 16 | - | - | 15 | 4 | 3 | 4 | 6 | 26 | 55 |



LA RUOTA



La Ruota e le truppe che racchiude giacciono addormentati nelle gelide profondità del vuoto. Questa è una delle innumerevoli creazioni di Ilian, simile alla ruota di un carro, con il simbolo della Signora del Vuoto al centro. Questo meccanismo è utilizzato solamente in casi eccezionali, in cui sia necessario ricorrere alla sua straordinaria potenza distruttiva. Al suo interno, infatti, sono ibernati i Templari più feroci, il cui unico scopo sono guerra e devastazione. Se fossero lasciati liberi, distruggerebbero qualsiasi cosa, inclusi se stessi; in questo modo, invece, la Ruota può materializzarsi su qualsiasi campo di battaglia, sbarcando squadre intere di Templari. Sul punto in cui si posa questa diabolica creazione, rimarrà impresso il simbolo della Signora del Vuoto.

BACKGROUND

Il primo Templare portato sul nostro piano di realtà era una creatura misteriosa chiamata Karak. Alto circa tre metri, era un incrocio tra uomo e macchina, freddo e calcolatore, ma nel contempo selvaggio e rozzo. Ilian guardò quest'abominio e lo trovò stupendo; da allora i Templari servirono la sua causa. Karak ha combattuto in innumerevoli Warzone ma, con il passare del tempo, l'età e la permanenza sul nostro piano di realtà



Templari della Ruota

cominciarono a logorarlo e il guerriero mostrò i primi segni della Maledizione.

La Maledizione dei Templari è una degenerazione che sembra manifestarsi solo nei Templari che hanno trascorso molti anni in questo piano di realtà. Da quanto è stato possibile scoprire su quest'anomalia, i guerrieri cominciano ad interessarsi unicamente alla battaglia, senza riuscire a pensare ad altro. Presi da questa furia omicida, i loro corpi iniziano a mutare e la parte meccanica prende il sopravvento.

A questo punto non possono più essere utilizzati come guardie, poiché distruggerebbero qualsiasi cosa, compresi se stessi. Per questo Ilian costruì la Ruota: per mantenere ibernati i corpi dei Templari, impedendo così il progredire della Maledizione, e per trasportare queste truppe direttamente in battaglia.

I TEMPLARI DELLA RUOTA

La maggioranza dei Templari della Ruota sono i compagni originari di Karak il Custode, che risiede nella camera principale del meccanismo (quella indicata dal simbolo di Ilian). Il primo dei Templari è, giustamente, anche il custode dei suoi compagni.

ASPETTO.

I Templari della Ruota sono tanto antichi che i colori delle loro tuniche (generalmente rosso e nero) sono ormai sbiaditi. Spesso hanno un aspetto diverso da quello originario, a causa delle mutazioni portate dalla Maledizione. Molti portano il simbolo di Ilian inciso sull'armatura.

REGOLE SPECIALI.

- Seguono tutte le regole per i Templari, più quelle specifiche della Ruota.
- I Templari della Ruota devono sempre spendere almeno un'azione per turno per muoversi verso il

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Templare della Ruota | 14 | 13 | - | 12 | 3 | 2 | 2 | 6 | 24 | 29 |
| Alto Templare | 15 | 13 | - | 15 | 3 | 2 | 2 | 6 | 24 | 36 |

- Nemico, a meno che non siano già ingaggiati in corpo a corpo.
- Non possono cercare Copertura.
- Sono immuni a Panico e Rotta.
- Non sono considerati squadre per l'acquisto degli Eroi, quindi non puoi acquistare Eroi per le squadre di Templari della Ruota.

EQUIPAGGIAMENTO.

Sono equipaggiati con KRATACH e mazza TEMPLAR. L'Alto Templare della Ruota è equipaggiato con un KRATACH e una spada TEMPLAR. Un Templare per squadra può sostituire la sua arma con una di supporto; se nella squadra ci sono più di 7 soldati, anche una seconda miniatura può equipaggiarsi con un'arma di supporto.

STRUTTURA.

I Templari della Ruota sono organizzati in squadre da 4-8 soldati e un Alto Templare della Ruota.

KARAK IL CUSTODE

Karak è quasi completamente folle, ma la sua abilità e la sua freddezza sono ancora straordinarie. Ha conservato anche l'abilità di usare l'Oscura Simmetria, anche se è solo il pallido ricordo di quanto era in grado di fare in passato. Benché la Maledizione abbia prodotto in lui mutazioni uniche, è ancora letale sul campo di battaglia.

ASPETTO.

Karak è un avversario temibile. I suoi enormi paraspalle puntati lo rendono ancora più imponente. I pesanti armamenti che indossa riescono a coprire gran parte delle sue deformità, ma dal dorso gli escono sei tubi di acciaio che vomitano fumo. Al posto del braccio sinistro ha un cannone e dall'avambraccio destro ne spunta uno più piccolo.

REGOLE SPECIALI.

- Valgono tutte le regole per i Templari.
- Karak è un Modello Grande.
- Deve sempre spendere almeno un'azione per turno per muoversi verso i nemici, a meno che non sia già ingaggiato in corpo a corpo.
- Può possedere fino a 5 Doni dalla lista dell'Oscura Simmetria o di Ilian.
- È immune a Panico e Rotta.
- Puoi acquistare Karak solo se hai almeno una squadra di Templari della Ruota e non può essere acquistato come Eroe in altro modo.



SPECIALE PER I TEMPLARI DELLA RUOTA

IL RAGGIO. Karak e i Templari della Ruota possono essere sbarcati in un punto qualsiasi all'aperto sul campo di battaglia, grazie ad un raggio di energia. Quest'operazione costa 10 punti per squadra o 10 punti per Karak. Sbarcare un'unità in questo modo funziona come l'Elisbarco della Capitol (vedi manuale base WARZONE). I Templari iniziano la partita in Attesa. Scegli un punto qualsiasi sul campo di battaglia, eccetto la zona di schieramento avversaria, quel punto devia automaticamente di 12 cm (tira sulla Tabella di Deviazione per determinare in che direzione), poi il tuo avversario può piazzare l'unità. Qualsiasi miniatura sulla quale l'unità dovesse sbarcare, subisce un colpo con FO 10 ed è spostata dalla sua posizione di 10 cm a caso. Anche se i Templari deviano quando il raggio li deposita a terra, il punto centrale indica la posizione dell'Alto Templare, intorno al quale si dispongono gli altri Templari, entro il Raggio di Comando. È il proprietario dei Templari a decidere il loro orientamento.

| ARMI DI KARAK | G | GM | MOD | DAN |
|--------------------------------|----|----|-----|--------|
| Blastmarker Handcannon* | 30 | 60 | -2 | 12(x3) |
| Cannone Automatico Heavyfire** | 40 | 80 | -3 | 16(x3) |
| Artiglio | CC | - | - | 14(x2) |

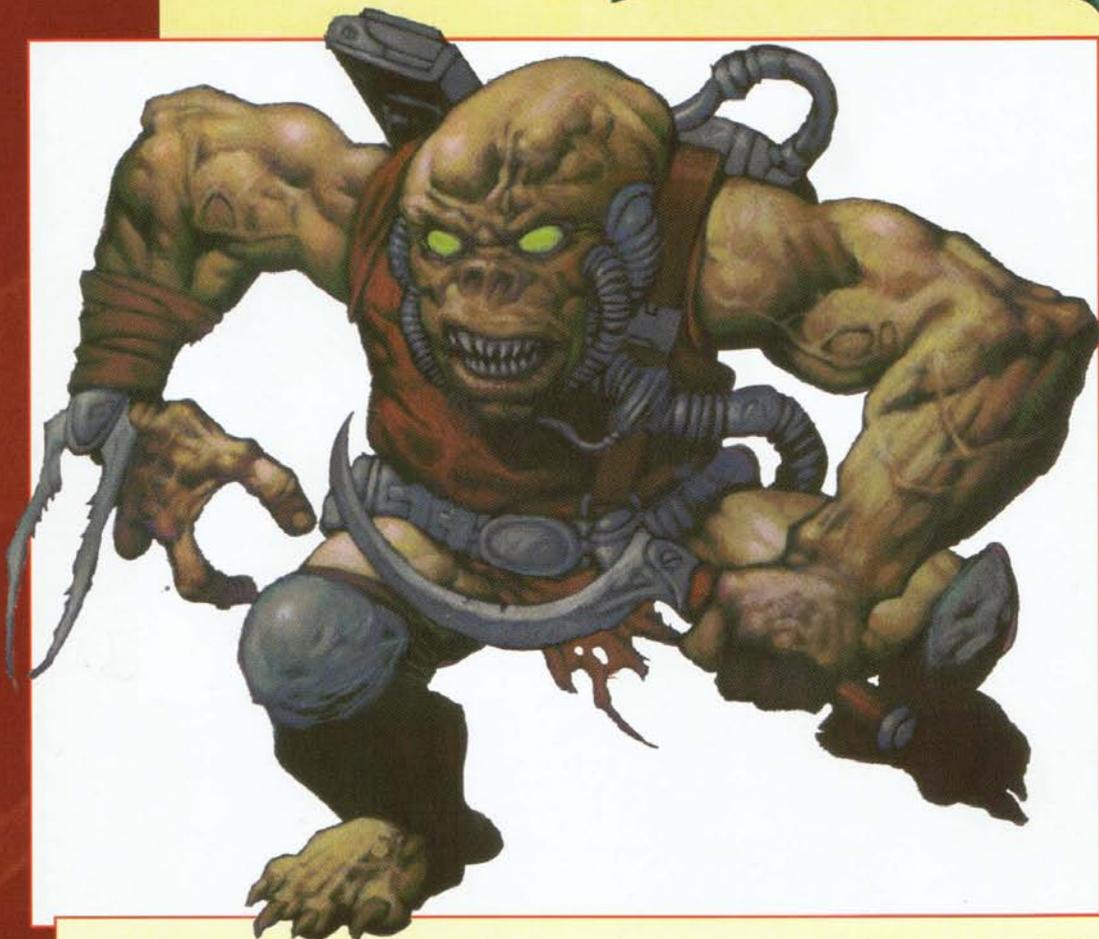
*Utilizza l'Indicatore per Esplosivi.

**Può effettuare Raffiche

- Il costo di queste armi è già compreso nel CP di Karak.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Karak il Custode | 13 | 15 | 14 | 16 | 6 | 5 | 5 | 8 | 30 | 150 |





FIGLI DI ILIAN

Piccoli abomini deformi, provenienti da altre dimensioni, costituiscono i ranghi inferiori dell'esercito di Ilian.

REGOLE SPECIALI.

- I Figli di Ilian sono Modelli Piccoli.
- Possono attaccare insieme lo stesso bersaglio. Invece di utilizzare le proprie azioni in altro modo, l'intera squadra effettua un attacco combinato con il Sonaglio; i Figli di Ilian non possono fare altro per questo turno. Quando effettuano questo attacco speciale, devono attaccare la miniatura nemica più vicina entro la linea di visuale. La vittima è colpita automaticamente e deve tirare contro un DAN pari al numero di Figli di Ilian nella squadra (escluso il Rampollo). Se fallisce il Tiro d'Armatura, tira sulla tabella che segue.

| UNITÀ | CC | MW | PW | LD | AC | W | ST | M | A | COST |
|-------------------|----|----|----|----|----|---|----|---|----|------|
| Rampolli di Ilian | 13 | 13 | - | 14 | 4 | 4 | 1 | 6 | 24 | 24 |

RAMPOLLI DI ILIAN

I Rampolli di Ilian furono creati tramite rituali sanguinari, per guidare i Figli della Signora del Vuoto nella crociata per il dominio sul genere umano.

REGOLE SPECIALI.

- I Rampolli di Ilian hanno l'Abilità Speciale **ADDESTRATO AL CORPO A CORPO**.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due armi, che puoi scegliere tra: pistola **VORICHE**, **FALCETTO** o **CHOPPER**.

CHOPPER

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| CC | - | - | 14 | 4 |

FALCETTO A UNA MANO

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| CC | - | - | 12 | 4 |

- Può effettuare Sciabolate.

STRUTTURA. I Rampolli sono organizzati in squadre da 3/5 soldati senza comandante, oppure sono acquistati come comandanti per le squadre di Figli di Ilian.

TIRO EFFETTI

| | |
|-------|---|
| 1 | Il bersaglio muore. |
| 2-9 | I Figli infliggono 2 ferite al bersaglio. |
| 10-19 | I Figli infliggono 1 ferita al bersaglio. |
| 20 | Nessun effetto. |

Quando i Figli di Ilian non usano il Sonaglio per attacchi combinati, possono usarlo individualmente; in tal caso le sue caratteristiche sono le seguenti:

SONAGLIO

| G | GM | MOD | DAN |
|----|----|-----|-----|
| 12 | - | - | 10 |

- È considerato un'arma d'ordinanza.
- Il costo per il Sonaglio è già compreso nel CP del Figlio di Ilian.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con il **SONAGLIO**.

STRUTTURA. Sono organizzati in squadre da 10/14 soldati e un Rampollo di Ilian.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-----------------|-------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Figlio di Ilian | SPEC. | SPEC. | - | 9 | 3 | 1 | 0 | 6 | 20 | 7 |

MUAWIJHE



PREDICATORI DEL GIORNO DEL GIUDIZIO



La personificazione delle più atroci visioni di Muawijhe, il Demone della Pazzia. Non vi è nulla di sacro o intoccabile per i Predicatori ed incontrarne uno significa essere condannati.

REGOLE SPECIALI.

- Il Predicatore può acquistare fino a 10 Doni dell'Oscura Simmetria dalla lista dell'Oscura Simmetria o di Muawijhe.
- Se un Predicatore arriva entro 24 cm da una miniatura Nascosta, rimuovi il segnalino Nascosto.
- È un Modello Grande.

Quando si muove levita in aria ed è soggetto alle regole per i Veicoli a Volo Verticale (vedi Compendio 2, Belve di Guerra).

- Può sparare con entrambe le sue armi in un'azione.

EQUIPAGGIAMENTO. Sono equipaggiati con due fucili a pompa automatici DOOMSDAY.

STRUTTURA. Sono considerati Eroi.

DOOMSDAY

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|----|----|-----|-----|----|
| FP | - | - | 13 | 10 |

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Predicatore | - | 14 | 14 | 14 | 5 | 2 | 3 | 10 | 24 | 45 |



SEMAI



SUNDANCER CALLISTONIANO



Benché il signore dell'Odio preferisca operare nell'ombra, talvolta ricorre ai servigi di questa creatura delle tenebre per operazioni scoperte. Il Sundancer è noto per l'abitudine di bere il sangue delle proprie vittime, per rinnovare le sue energie.

REGOLE SPECIALI.

- Ha l'Abilità Speciale TIRATORE SCELTO.
- È immune a Panico e Rotta.
- Può acquistare fino a 5 Doni dalla lista dell'Oscura Simmetria o di Semai.

- Può utilizzare un'azione Usare Poteri Speciali per bere il sangue di una vittima uccisa con cui è in contatto di base. Questo gli consente di effettuare immediatamente 3 azioni extra.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con il fucile di precisione ZRACTH.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

ZRACTH

| G | GM | MOD | DAN | CP |
|-----|-----|-----|-----|----|
| 100 | 220 | -3 | 13 | 19 |

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|-------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Sundancer Callistoniano | 10 | 15 | 13 | 14 | 4 | 1 | 0 | 8 | 25 | 41 |



ORRORI VESTICOLARI

L'Orrore Vesticolare è la personificazione dell'Infiltrato. Innumerevoli avversari hanno avuto la spiacevole sorpresa di vedere quella che credevano una facile preda, trasformarsi sotto ai loro occhi in una creatura ripugnante assetata di sangue. Non è piacevole vedere le proprie budella fumanti rovesciarsi sul selciato, mentre l'immonda bestia scatenava la sua furia contro di noi...

REGOLE SPECIALI.

- **Trasformazione** – L'Orrore è abilissimo nell'arte di infiltrarsi. Quando schiererai le truppe all'inizio della partita, non piazzare l'Orrore. In ogni momento durante il gioco (durante un tuo turno), scegli una

miniatura del tuo esercito, non Veicolo (deve far parte di una squadra e non può essere un Eroe) e sostituiscila con la miniatura dell'Orrore. La miniatura scelta è considerata morta ed eliminata dal tavolo. Dopo aver piazzato l'Orrore, si considera attivato e può agire normalmente.

EQUIPAGGIAMENTO. È equipaggiato con qualsiasi arma/i avesse la sua vittima. Ciò significa che l'Orrore NON può acquistare armi o equipaggiamento.

STRUTTURA. È considerato un Eroe.

| UNITÀ | CC | AT | PO | CO | AZ | FE | FO | MO | AR | CP |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Orrore Vesticolare | 17 | 13 | 13 | 16 | 4 | 4 | 3 | 6 | 27 | 85 |



NUOVI DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA

OSCURA SIMMETRIA

CECITÀ (VARIABILE). Dev'essere lanciato contro una miniatura che si trovi entro la linea di visuale. Se non riesce a resistere, le statistiche CC e AT del bersaglio sono ridotte di un numero uguale al livello di quest'incantesimo. Quest'effetto dura fino all'attivazione della miniatura il prossimo turno.

FUOCO OSCURO (5). Fiamme nere erompono dalle mani dell'evocatore, avvolgendo tutte le miniature che si trovano sotto i due Indicatori per Lanciafiamme (posti alle estremità delle mani). Il Fuoco Oscuro ha DAN 13. Una miniatura continua a subire i danni finché non riesce in un Tiro d'Armatura o muore.

INVOCARE DOLORE (3). Questo Dono causa dolori atroci alla vittima, che deve trovarsi entro la linea di visuale del guerriero. Benché non causi ferite, la immobilizza completamente fino alla prossima attivazione nel turno seguente. Il bersaglio perde tutte le azioni per questo turno.

RESISTERE AL DOLORE (6). Questo Dono permette al bersaglio sul quale è invocato di ignorare la prima ferita che subisce. L'evocatore deve avere il bersaglio entro la linea di visuale.

TERRORE (6). Questo Dono terrorizza tutte le miniature entro l'Indicatore per Esplosivi. Piazzalo sopra l'evocatore. Tutte le miniature sotto l'Indicatore devono riuscire in un Test sul CO con -6. Se una miniatura fallisce, volta le spalle all'evocatore e scappa per 1 azione, sfruttando il Movimento (MO) pieno. La miniatura non è in panico e alla fine del movimento ritorna in sé.

DANZARE SULL'ORLO DEL NULLA (5). La strada per il potere è irta di spine e si può fare progressi solo rischiando. Chi non accetta questa dura legge, perderà ben presto tutto ciò che ha. Se l'incantesimo riesce, il PO dell'evocatore è incrementato di un +2 per il resto della partita. Se fallisce, è ridotto permanentemente di un -1. Puoi usare questo Dono una sola volta per partita. Non puoi dare all'evocatore un PO superiore a 18 con questo Dono.

DISTORCERE IL NEMICO (4). Questo Dono permette all'evocatore di distorcere l'essenza interiore della vittima (che sia entro la sua linea di visuale). Non importa che il bersaglio sia animato o inanimato, se non riesce a resistere, sarà colpito da un colpo di Simmetria con DAN 12.

DISTORCERE LA MENTE (4). Questo Dono permette di distorcere la mente di una vittima semplicemente toccandola (il guerriero deve riuscire in un attacco in corpo a corpo). Se la vittima non resiste, per il resto della partita deve superare un Test sul CO ogni volta che attacca un nemico che abbia un CO più alto del suo. Se fallisce il test, l'azione spesa per l'attacco è persa.

DISTORCERE OGGETTI (4). Quando questo Dono è lanciato su un'arma, questa tira una Catastrofe con 18+, invece del normale 20. Il Dono ha gittata 48 cm e l'evocatore deve avere l'arma del bersaglio entro la propria linea di visuale. La miniatura la cui arma è colpita dal Dono non può resistere, perché è appunto l'arma a subire gli effetti del Dono.

DISTORCERE SE STESSO (4). Grazie a questo Dono il guerriero si avvolge in una nube di oscurità, che si solidifica diventando un'armatura, dandogli un +2 in AR per il resto della partita. Gli effetti di più Distorcere Se Stessi non sono cumulativi. Non puoi mai avere una statistica AR superiore a 30.

TERREMOTO (12). L'evocatore fa tremare violentemente la terra entro un raggio di 24 cm. Ogni miniatura, inclusi i seguaci dell'Oscura Legione, che non resiste al Dono, perde tutti i segnalini in Attesa, Nascosto e Copertura Extra. Se l'evocatore non riesce a invocare il Dono, perde le azioni che gli rimangono.

FLUSSO DI ASIMMETRIA (6). Il Dono crea un vortice di simmetria negativa. Metti l'Indicatore per Esplosivi su delle miniature che siano capaci di utilizzare l'Arte. Se non riescono a resistere, ognuna deve riuscire a tirare al di sotto del suo CO ogni volta che tenta di lanciare un incantesimo dell'Arte. Se fallisce, l'azione è persa. L'effetto del Dono dura per il resto della partita. Il guerriero deve avere i bersagli entro la linea di visuale.

LEGAME NECROVISUALE (2). Questo Dono crea una microscopica frattura nel tessuto dello spazio-tempo, proprio sopra gli occhi del bersaglio. In questo modo, l'evocatore può vedere quello che vede il suo bersaglio. Può Avvistare e/o indirizzare il fuoco indiretto su modelli che sono il linea di visuale del bersaglio.

EMPI DESIDERI (7). Permette al guerriero di "influenzare" una vittima. Se la vittima non resiste, attaccherà il bersaglio designato da chi ha evocato il dono finché questo non muore; non può fare altro. Gli Iliani sono immuni a questo Dono.

ILIAN

SQUILLO DEL LEGIONARIO (10). Il Dono permette al guerriero di evocare un Templare che sarà la sua guardia del corpo per il resto della partita. Le basi del Templare e dell'evocatore devono rimanere sempre in contatto. Il Templare, armato di mazza Templar, costituisce una squadra insieme all'evocatore. La guardia del corpo non farà nulla, a parte attaccare qualsiasi nemico che ingaggi il suo padrone in corpo a corpo, e userà le proprie azioni per muoversi con lui. Se l'evocatore è caricato, il Templare subisce la carica al suo posto. Se il Templare è ucciso, l'evocatore subisce 1 ferita (non c'è alcun modo di evitarlo). Puoi avere in campo una sola guardia del corpo Templare per evocatore.

PORTALE OSCURO DEI PIACERI DIABOLICI (7). La via più breve tra due punti attraversa lo spazio-tempo. Se riesce a lanciare il Dono, l'evocatore entra in un varco temporale che gli permette di riapparire da un'altra parte sul campo di battaglia. Per ogni azione Muoversi che il guerriero spende dopo aver invocato il Dono, può muoversi di 12 cm in ogni direzione, attraverso QUALSIASI terreno. Deve riapparire in un punto che aveva in linea di visuale al momento dell'evocazione. Il varco si chiude alla fine del turno dell'evocatore.

L'OSCURA MASCHERATA (2). L'inganno è uno degli strumenti più usati nel culto di Ilian. Questo Dono permette all'evocatore di assumere l'aspetto di una miniatura avversaria. Per il resto del turno, qualsiasi miniatura voglia attaccare l'evocatore deve superare un Test sul CO (se fallisce perde l'azione usata per l'attacco).

REMOZIONE OSCURA (6). Grazie a questo Dono, moltissimi documenti segreti sono scomparsi perfino dalle camere blindate più sicure delle Megacorporazioni. Per utilizzare questo Dono, l'evocatore prima deve lanciarlo e poi deve portarsi in contatto di base con un'altra miniatura. Se riesce a colpire in CC, può decidere di usare il Dono,

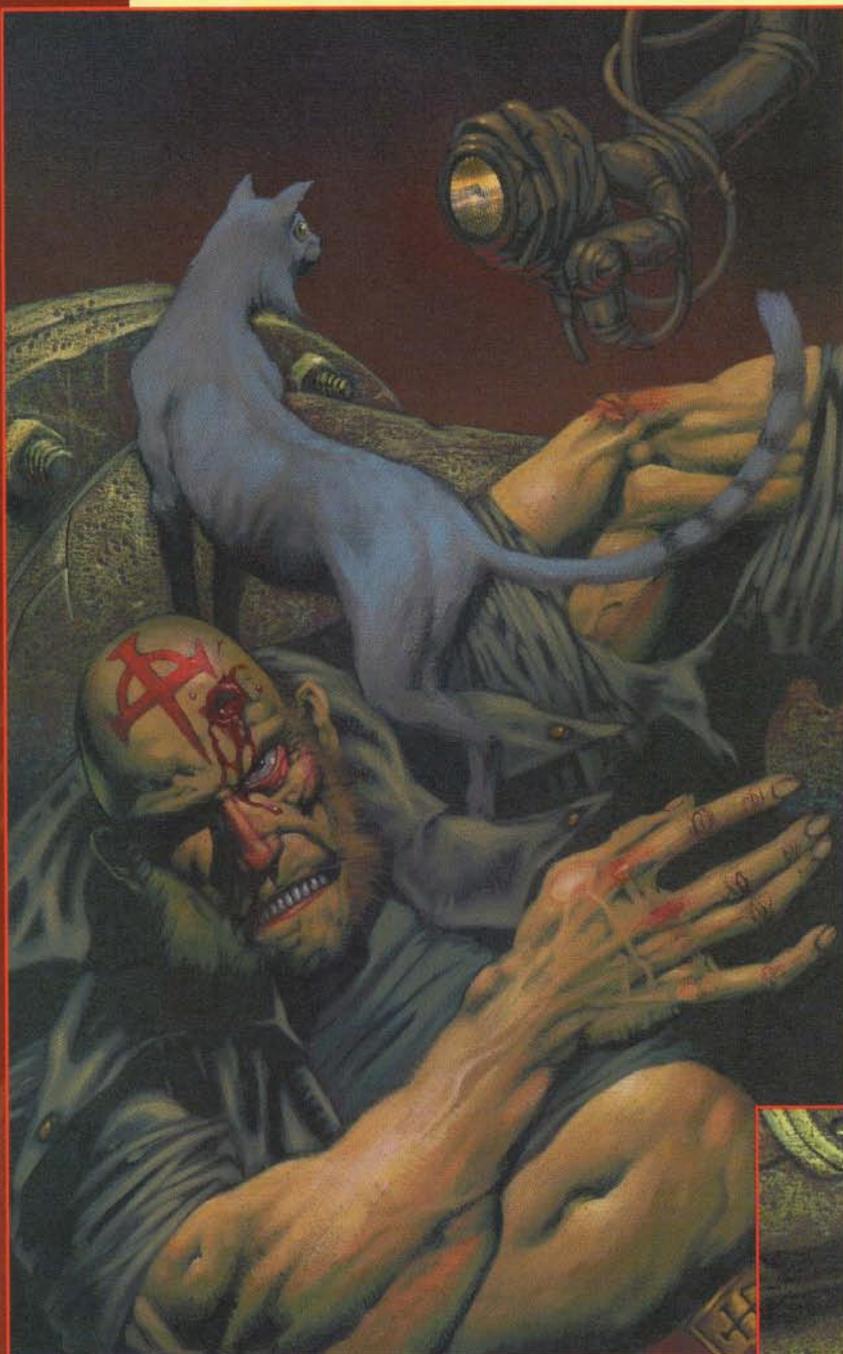


invece di attaccare. Se la vittima non riesce a resistere al Dono, l'evocatore può far svanire per il resto della partita un equipaggiamento speciale o un'arma del bersaglio.

TERRORIZZATO DAL VUOTO (2). Il Dono permette di "terrorizzare" una vittima, che fallisce il Tiro di Resistenza. Lascia la miniatura sul tavolo da gioco (non può esserle fatto NULLA, in alcun modo). Può usare le sue azioni solo per effettuare un Test per riprendersi sul CO. Una miniatura "Terrorizzata" può effettuare tanti Test sul CO per turno quante sono le sue azioni.

LA DISTRUZIONE FIAMMEGGIANTE DI ILIAN (7). Talvolta bisogna ricorrere alle maniere forti... Se la vittima non resiste, è investita da una sfera di fiamme purpuree. Il colpo ha DAN 12 e colpisce tutte le miniature che si trovano entro un raggio di 10 cm dalla vittima. Se l'evocatore non riesce a lanciare il Dono, la sfera fiammeggiante si abbatte su di lui. Puoi utilizzare questo Dono una volta per partita.





riesce, l'evocatore si viene a trovare al cospetto di uno degli Apostoli Oscuri. Tira 1d20 e consulta la tabella che segue. Se l'evocatore fallisce, subisce un colpo con DAN 20 e continua a subirlo finché non riesce in un Tiro d'Armatura o muore. Ogni Apostolo concede Doni diversi ed unici.

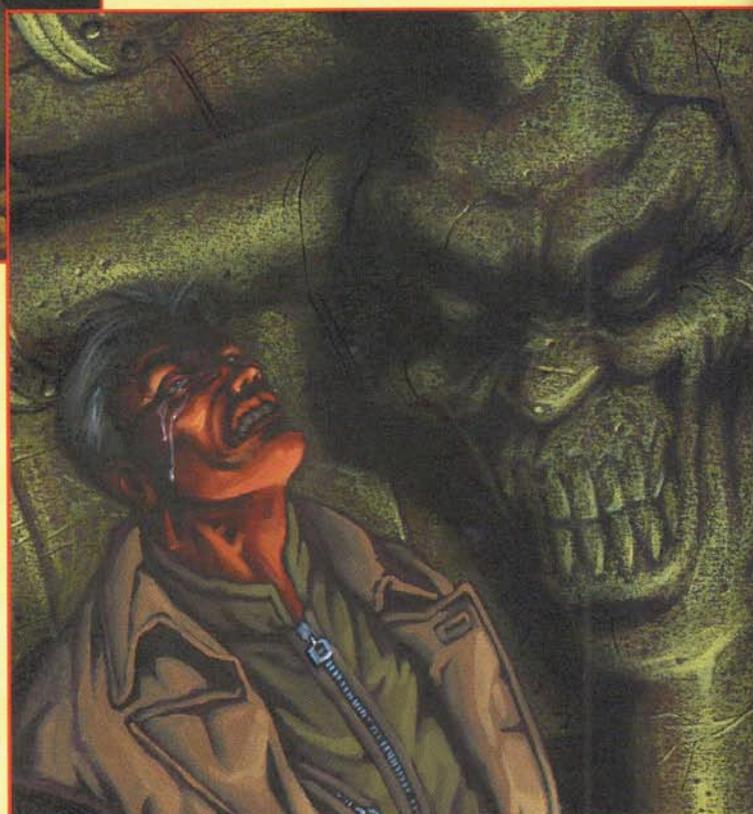
| TIRO | EFFETTI |
|-------|---|
| 1-3 | Ilian. Dona l'abilità di VOLARE (funziona come l'incantesimo Volare dell'Arte Mentale) fino al prossimo turno. |
| 4-7 | Algeroth. L'evocatore guadagna un +5 in FO e CC fino al prossimo turno. |
| 8-11 | Semai. L'evocatore guadagna un +2 in AZ per questo turno. |
| 12-15 | Muawijhe. Dona all'evocatore un +4 in AT e CC fino al prossimo turno. |
| 16-19 | Demnogonis. L'evocatore guadagna un +5 al DAN di tutte le armi fino al prossimo turno. |
| 20 - | Che sfortuna! L'evocatore incontra l'Anima Oscura in persona e MUORE! Elimina la miniatura dal tavolo da gioco. |

RITORNO ALL'OSCURITÀ (5). Gli evocatori davvero potenti possono impadronirsi dello spazio e sfruttare i varchi temporali. Se l'invocazione riesce, il guerriero piazza un segnalino sul campo di battaglia nella linea di visuale. Fino alla sua prossima attivazione, l'evocatore può utilizzare un'azione Attesa per teletrasportarsi all'istante sul punto segnato.

L'EMPIO FAVORE DI ILIAN (6). Qualche volta perfino gli Apostoli Oscuri devono aiutare i loro servitori. Ilian creò questo Dono in modo che un suo seguace potesse dare parte della sua energia vitale ad un altro. L'evocatore si porta in contatto di base con una miniatura alleata. Se riesce ad usare il Dono, riceve una ferita per guarirne una all'altra miniatura.

CAMMINO NEL VUOTO (8). L'evocatore e una miniatura che abbia la base in contatto con la sua, si Teletrasportano in un punto qualsiasi del tavolo da gioco, entro la linea di visuale dell'evocatore.

RICHIEDERE UN EMPIO FAVORE (12). Solo i più coraggiosi osano invocare questo Dono. Se



CAPOVOLGERE LA SORTE (6). Questo Dono agisce sul tempo. Se l'evocatore riesce ad invocare il Dono, può compiere di nuovo tutte le azioni ed agire come se fosse attivato per la prima volta. Se fallisce, l'evocatore perde tutte le azioni che gli restano. Puoi usare questo Dono una sola volta per partita.

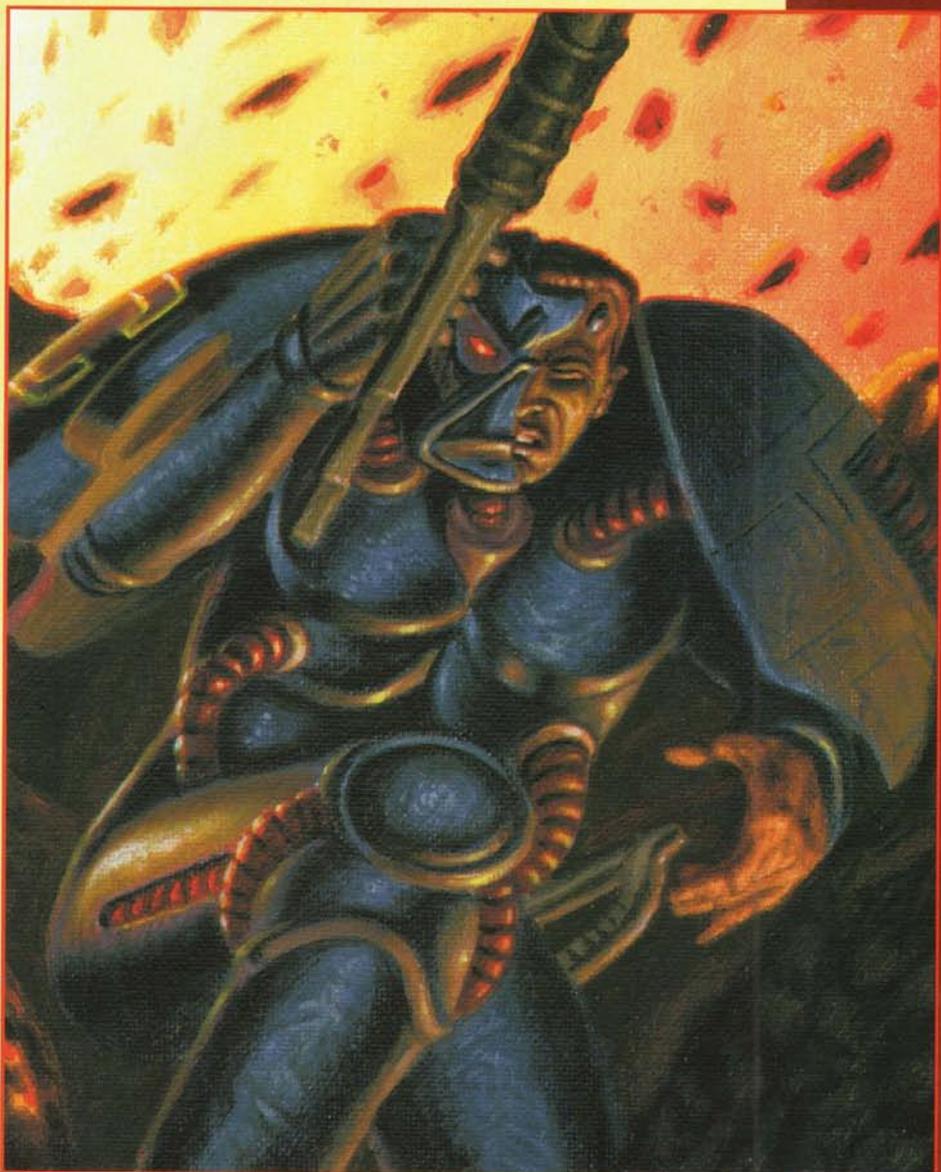
INARIDIRE L'ANIMO (7). I seguaci di Ilian sono in grado di toccare l'anima stessa di un uomo, convertendolo lentamente all'Oscurità. Quando l'evocatore si viene a trovare in contatto di base con una miniatura nemica, può invocare questo Dono. Se la vittima non riesce a resistere, il suo CO normale è dimezzato per il resto della partita.

PRECORRERE IL TEMPO (8). I guerrieri di Ilian hanno imparato a manipolare tempo e spazio a loro piacimento. Se l'invocazione riesce, il guerriero per questo turno può compiere tutte le azioni Muoversi come se fosse invisibile. Nessuno può Attaccare, Parare, Contocaricare o Avvistare questa miniatura finché non ha eseguito tutte le azioni.

SCARAVENTATO NEL VUOTO (6). Se la vittima non riesce a resistere, è immediatamente teletrasportata in corpo a corpo con una miniatura nemica di un esercito diverso da quello cui appartiene l'evocatore. Puoi utilizzare questo Dono solo nelle partite a più giocatori.

VUOTO PNEUMATICO (4). I guerrieri veramente ambiziosi non si accontentano di distruggere il potere di un avversario, ma vogliono impadronirsene. Una miniatura può utilizzare questo Dono quando la sua base è in contatto con quella di un'altra miniatura che abbia un valore PO. Quando il Dono è invocato, ogni giocatore tira 1d20 ed aggiunge il suo PO al numero ottenuto. Il vincitore (quello con il punteggio più alto) somma 2 punti al valore PO e il perdente li sottrae fino alla fine della partita. Se il PO di un guerriero arriva a zero, subisce immediatamente una ferita. Una miniatura non può avere un PO superiore a 18 per effetto di questo Dono.

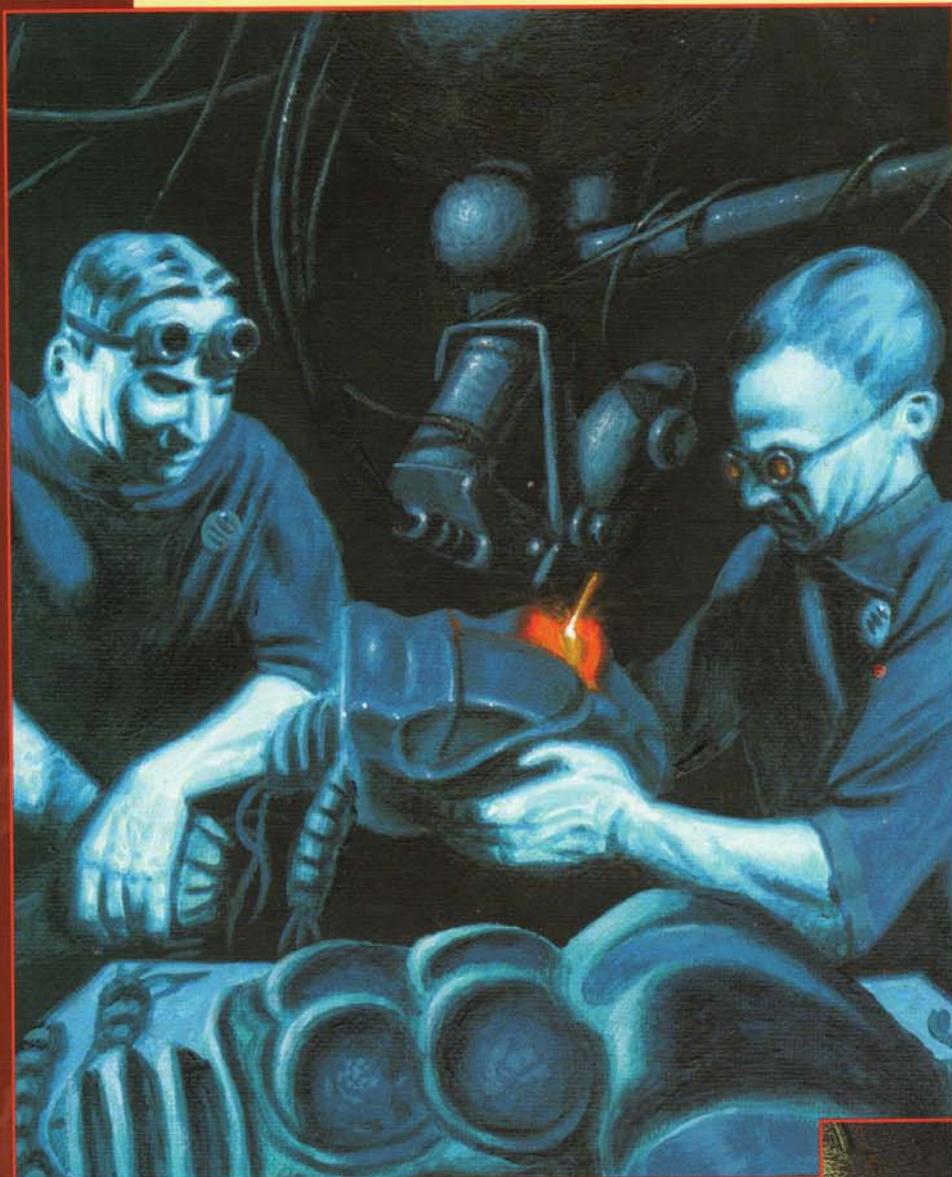
MORTICE MULTIFORME (8). Quando il gioco si fa duro... Per usare questo Dono l'evocatore deve trovarsi in contatto di base con la sua vittima. Se quest'ultima non riesce a resistere, l'evocatore può infliggerle tante ferite quante desidera, ma deve subirne lo stesso numero. Non c'è modo di evitare queste ferite, né di curarle. Se l'evocatore tira una Catastrofe quando invoca il Dono, subisce automaticamente un colpo con DAN 20.



MUAWIJHE

DORMIRE (6). La vittima crolla addormentata e non si sveglierà fino a quando sarà attivata il prossimo turno. Mentre è addormentata, non può effettuare alcuna azione, è immune alla Paura e non può andare in panico o in rotta per NESSUN motivo. L'evocatore deve avere la vittima entro la sua linea di visuale. Il bersaglio può tentare di resistere.

SOGNI ORRIBILI (6). Questo Dono può essere invocato solamente su una miniatura che sia già vittima del Dono DORMIRE. Se la vittima addormentata fallisce il Tiro di Resistenza, l'evocatore può impadronirsene nel momento in cui lei o la sua unità è attivata. L'evocatore sacrifica le azioni che gli restano per far compiere lo stesso numero di azioni alla miniatura a cui ha inviato i sogni. La vittima deve trovarsi entro la linea di visuale dell'evocatore.



gittata di una delle sue armi.

PAZZIA SCHIUMANTE. La vittima lancia urla belluine, immobilizzata dalla pazzia. Lascia cadere tutte le armi e perde le prime 3 azioni alla prossima attivazione.

TERRORE. La vittima tenta di fuggire dall'evocatore. Volta la vittima in modo che dia le spalle all'evocatore; il bersaglio utilizza le prime 2 azioni disponibili per muoversi in direzione opposta all'evocatore. Questo succede subito dopo che ha fallito il Tiro di Resistenza.

ESTASI. La vittima si astrae dalla realtà e resta immobile a contemplare il nulla, con un sorriso beota stampato sul viso. L'evocatore può attivare la vittima immediatamente, controllandola per 2 azioni. La miniatura può ancora essere attivata normalmente per il turno in corso, se non era stata attivata prima.

INVOCARE TERRORE (6). Se la vittima non riesce a resistere, è sopraffatta dal terrore, punta contro se stessa la sua arma più potente ed utilizza tutte le azioni disponibili per il turno in corso per cercare di suicidarsi. Se la vittima non riesce ad uccidersi, cercherà di farlo l'evocatore, usando le azioni che gli rimangono.

FLUSSO DI FOLLIA (8). Questo Dono può avere effetti diversi. Se la vittima non riesce a resistere, tira sulla tabella che segue per determinare l'effetto della Follia.

| TIRO | EFFETTI |
|-------|-------------------|
| 1-5 | Paranoia |
| 6-10 | Pazzia Schiumante |
| 11-15 | Terrore |
| 16-20 | Estasi |

PARANOIA. La vittima si crede circondata da nemici. Deve essere attivata immediatamente e spendere tutte le sue azioni per attaccare la miniatura più vicina. Questo va contro le regole normali per l'attivazione delle unità. Decidi tu quale dei suoi metodi d'attacco possibili usa. Se non ci sono miniature entro la gittata degli attacchi possibili (cioè delle sue armi), la miniatura deve usare tutte le sue azioni per muoversi verso il nemico più vicino, finché non arriva entro la



SEMAI

ILLUSIONE (8). Il Dono permette all'evocatore di far apparire un'illusione vicino ad una miniatura o un'unità nemica. L'illusione deve rappresentare una miniatura piazzata all'inizio della partita e deve trovarsi entro 12 cm da una miniatura o unità nemica che sia entro la linea di visuale dell'evocatore. Se la vittima non resiste, ogni miniatura dell'unità deve effettuare un Test sul CO per ogni azione in cui desidera fare qualcosa di diverso dall'attaccare il nemico illusorio. L'illusione ha gli stessi valori AR e FE della miniatura autentica che riproduce, ma non essendo reale non ha azioni. Resta sul tavolo finché non è uccisa.

INVOCARE APATIA (5). Se la vittima non riesce a resistere, diventa apatica e non attacca il nemico per tante azioni quante ne sacrifica l'evocatore invocando il Dono. Il Dono ha effetto la prossima volta che la vittima è attivata.

INVOCARE LEALTÀ (8). Per la vittima, l'evocatore è il capo più affidabile e degno di fedeltà del mondo. Se non resiste, la vittima deve superare un Test sul CO per poterlo attaccare. L'effetto dura per il resto della partita.

PORTALE DEL TERRORE (9). Quando questo Portale viene aperto, davanti all'evocatore appare una volta di ragnatele. Tutte le squadre e gli Eroi che hanno l'evocatore entro la linea di visuale, devono effettuare un Tiro di Panico. L'orrore provato alla vista delle povere anime che si dibattono in questa trappola può terrorizzare anche il più coraggioso degli Eroi. Solo le L.A. sono immuni agli effetti del Dono. Se l'evocatore non riesce ad invocare il Dono, deve effettuare un Tiro di Panico anche se normalmente sarebbe immune ad esso. Il pensiero del disappunto dell'Apostolo Oscuro è troppo perfino per un Nefarita.

DEMNOGONIS

MORTI ANIMATI (8). Il Dono permette all'evocatore di animare un cadavere (morto da non più di un turno) facendone un Legionario Benedetto. Quando un soldato non Veicolo (che si trova entro la linea di visuale dell'evocatore) è ucciso, l'evocatore può tentare di animarlo. Se la miniatura non resiste (tira per resistere anche se è morta...) si rialza immediatamente nel punto in cui è stata uccisa in forma di Legionario Benedetto, controllato dall'evocatore. Le sue armi e l'equipaggiamento sono trasformati in un Kratach. Non può essere attivata fino al prossimo turno.



DEFORMAZIONE (6). L'evocatore può ridurre le gambe della vittima a una massa di gelatina. Se la vittima non resiste, il suo MO è ridotto di 2 cm per il resto della battaglia. Gli effetti di questo Dono sono cumulativi. La vittima deve trovarsi entro la linea di visuale dell'evocatore.

INVECCHIARE (6). Il Dono permette all'evocatore di far invecchiare prematuramente la vittima. Quando l'evocatore si viene a trovare in contatto di base con la vittima e la tocca (riuscendo in un attacco in corpo a corpo), può tentare di invocare questo Dono. Se il bersaglio non resiste, invecchia di 20-30 anni immediatamente. Questo dimezza le sue statistiche CC e AT per il resto della partita.

ALGEROTH



l'Indicatore per Esplosivi sul bersaglio; se non resiste, la FO di ogni miniatura sotto l'indicatore diminuisce di 1. Se la FO di una miniatura diventa un numero negativo, deve Imbracciare anche per sparare con armi che non hanno modifiche al danno, altrimenti subisce un -4 alla statistica AT. Questo Dono diminuisce anche il danno delle armi da corpo a corpo, per la diminuzione della Forza. Gli effetti durano per il resto della partita.

GETTO DI FUOCO (6). Questo dono apre un portale su un'area di fiamme ardenti. Se la vittima non resiste, piazzale sopra l'Indicatore per Esplosivi. Tutte le

OSCURO CANCELLO (VARIABLE). Grazie a questo Dono l'evocatore può aprire un cancello che gli permette di attraversare qualsiasi oggetto inanimato. Per ogni punto pagato per invocare il Cannello, l'evocatore può attraversare ostacoli adiacenti, e riapparire a 6 cm di distanza.

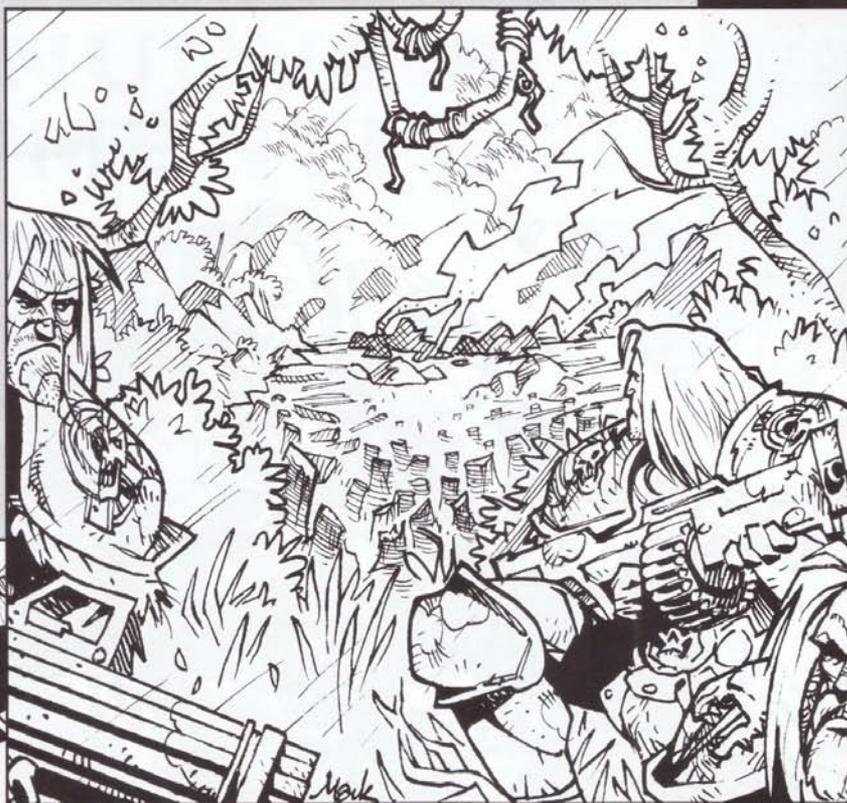
GETTO DI FREDDO (6). Questo Dono apre un portale su una dimensione di gelo eterno. Piazza l'Indicatore per Esplosivi sulla vittima. Se il bersaglio non resiste, lui e tutte le miniature sotto l'Indicatore subiscono un colpo con DAN 12. Inoltre, il suolo gelato sotto l'Indicatore è molto scivoloso: per il resto del turno, qualsiasi miniatura tenti di attraversare la zona coperta dal ghiaccio deve riuscire in un Test sul CO per ogni azione Muoversi effettuata. Se fallisce, la miniatura cade e non riesce a muoversi per il resto del turno.

GETTO DI MORTE (7). Questo dono apre un portale su un'area tanto letale, che la sua sola presenza sottrae energia vitale a chiunque la attraversi. Piazza



miniature sotto l'indicatore subiscono un colpo con DAN 10 finché la vittima non riesce in un Tiro d'Armatura o muore.

IMPRIGIONARE (6). L'Evocatore può imprigionare il bersaglio in una dimensione sconosciuta. Se la vittima non resiste, svanisce dal campo di battaglia per il resto del turno in corso. Quando viene attivata nel turno seguente, la vittima deve effettuare un Test sul CO per ogni azione che ha a disposizione. Quando riesce a superare il Test, riappare nel punto esatto in cui era sparita, con le eventuali azioni rimaste. Se l'evocatore fallisce l'invocazione, è lui a svanire dal campo. La procedura per riapparire è la stessa della vittima.



ULCERE (2+ VARIABILE).

Il Dono apre dei minuscoli portali all'interno della vittima, le cui interiora cominciano a bollire per l'attrito tra le diverse dimensioni presenti contemporaneamente nel suo corpo. Se la vittima non resiste, subisce un numero di colpi con DAN 10 pari al livello del Dono (in ogni caso non più di 5).

INVOCARE MORTE (15). Uno dei Doni preferiti di Algeroth, perché in un modo o nell'altro qualcuno deve morire. L'evocatore sceglie una vittima entro la sua linea di visuale. Se la vittima non resiste, muore immediatamente. Se l'evocatore fallisce l'invocazione, sarà lui a subire la stessa sorte. Questo dono non è concesso ad Alakhai.

INVOCARE DOLORE (5).

Questo Dono agisce sui centri del dolore nel cervello della vittima, causandole fitte lancinanti. Se la vittima non resiste, l'evocatore le chiede quali saranno le sue azioni quando verrà attivata la prossima volta. Per ogni azione che non corrisponde a quanto la vittima ha detto all'evocatore, subisce un colpo con DAN 16. Le azioni devono anche essere compiute nell'ordine in cui sono state descritte. Se l'evocatore fallisce l'invocazione, è lui a subire un colpo con DAN 16.



battaglia devono effettuare un Test sul CO. Se riescono incrementano di un +1 i valori CC e AT e +2 MO per il resto della partita. Se una miniatura fallisce il Test, i suoi valori CC e AT subiscono un -1 e il suo valore MO un -2, per il resto della battaglia.

PORTALE DELLA NON MORTE (5). Il Dono apre un portale su una dimensione infestata da spiriti malvagi. Invoca il Portale nello stesso turno in cui un soldato che non sia I.A. né Veicolo è ucciso. Gli spiriti si impadroniscono del cadavere, trasformandolo in un Legionario Non-Morto. Le sue armi diventano un Kratach. Piazza il Legionario nel punto in cui è stato ucciso. Si attiva immediatamente e per il resto della partita cercherà di uccidere la miniatura nemica più vicina. Quando riesce a farlo, il suo corpo si riduce ad un ammasso di carne putrescente infestato di larve.

EVOCARE (6). Questo Dono permette all'evocatore di evocare qualsiasi arma dall'Armeria di Algeroth (eccetto le mitragliatrici pesanti di supporto). Alla fine del turno l'arma scompare dalle mani dell'evocatore, ma può essere evocata nuovamente la prossima volta che la miniatura è attivata.

TELEPORT (3). Il Dono permette all'evocatore di teleportarsi in un punto qualsiasi del campo di battaglia entro la sua linea di visuale. Solo l'evocatore ed i suoi abiti sono teleportati. Piazza un segnalino per ricordarti dove sono rimasti armi ed equipaggiamento. Se l'evocatore ritorna nel punto dal quale si è teleportato, può spendere un'azione Usare Poteri Speciali per

riarmarsi con le sue armi e l'equipaggiamento lasciati a terra.

VARCO DEI GIULLARI (4). Il Dono permette all'evocatore di deformare oggetti come proiettili e granate, riducendoli a inutili pezzetti di metallo. Se la vittima non resiste, deve spendere un'azione per togliere le munizioni ormai inservibili dall'arma e ricaricarla. Finché la vittima non ha speso quest'azione per ricaricare, non può più sparare con nessuna arma né tirare granate.

PORTALE DELL'OSCURA GUARIGIONE (6).

L'evocatore apre un portale dal quale fuoriesce un'onda di Oscura Simmetria che lo avvolge e cura le sue ferite. Se l'invocazione riesce, tira 1d20; se tiri 10 o meno, 1 ferita guarisce. Se l'evocatore fallisce, tira 1d20; se tiri 11 o più, subisce 1 ferita.

PORTALE DEL GRANDE CONQUISTATORE (14).

Solo un Nefarita o un Necromagus Supremo può tentare di aprire questo portale. Se l'invocazione riesce, Algeroth in persona si manifesta ai suoi seguaci, infondendo loro una smania sovrumana di combattere. Tutti i seguaci dell'Oscura Legione sul campo di

REGOLE NUOVE E CHIARIMENTI

EROI E TIRI DI PANICO.

Nel Compendio 1, I Mastini della Guerra, abbiamo affermato che gli Eroi non devono mai eseguire Tiri di Panico. Quello che intendevamo dire è che non devono eseguire Tiri di Panico in caso subiscano delle FERITE. Gli Eroi sono diventati tali anche perché hanno subito così tante ferite che un singolo colpo di pistola o di spada non è sufficiente a mandarli in panico. Tuttavia, nel Sistema Solare ci sono orrori tali che possono mandare in panico anche gli Eroi più coraggiosi. Per esempio, da un'occhiata ai Legionari Benedetti. Il tanfo che emettono è qualcosa di alieno, sovrumano, che può dare il voltastomaco anche ad un Eroe. Dal momento che il Tiro di Panico causato dai Legionari Benedetti non è dovuto a delle ferite, anche gli Eroi ne eseguono uno, come tutte le altre truppe.

IL LANCIAFIAMME È UN'ARMA DI SUPPORTO?

Normalmente, un'arma di supporto è una QUALSIASI arma da fuoco con modifiche al danno, anche se esistono delle eccezioni. I lanciafiamme, SONO armi di supporto pur non avendo modifiche al danno.

NUOVA REGOLA IMBRACCIARE.

Qualsiasi miniatura la cui FO sia inferiore alla modifica al danno dell'arma che usa, deve spendere un'azione per Imbracciare, altrimenti la sua statistica AT subisce un -4. Questa regola non vale per le armi che possono essere utilizzate in corpo a corpo e per i lanciagranate.

POSSO AVERE UN'ARMA DI SUPPORTO E UNA DA CORPO A CORPO?

Sì!

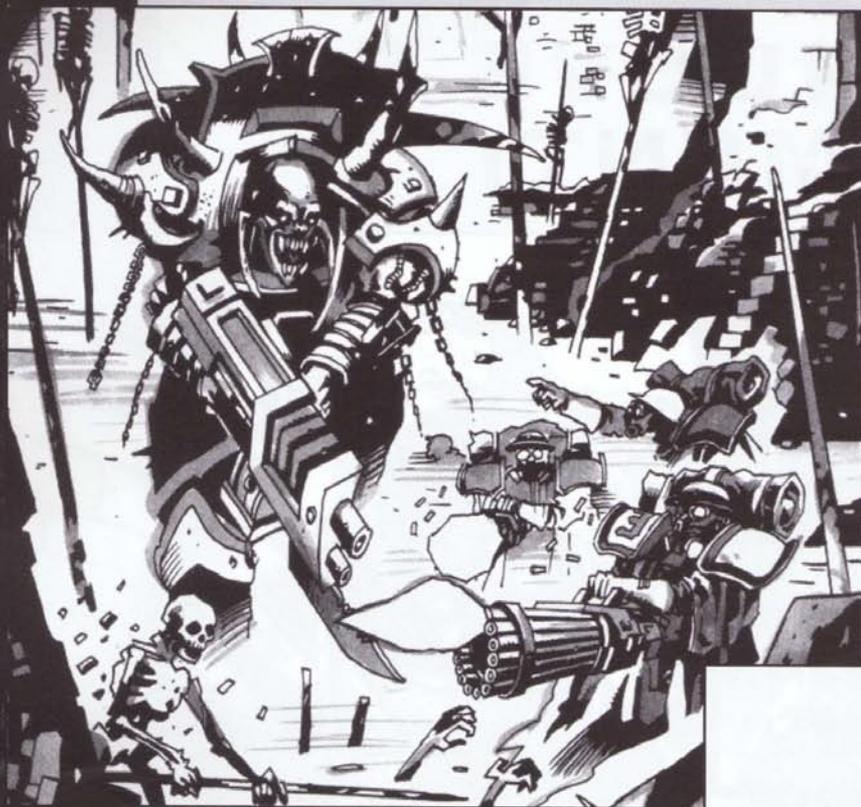


TELETRASPORTO: UNA NOVITÀ!

QUALSIASI incantesimo dell'Arte o della Simmetria che implichi una QUALSIASI forma di teletrasporto (cioè rimuovere una miniatura dal tavolo e piazzarla da qualche altra parte, sempre sul tavolo), deve rispettare una nuova regola. Chi lancia l'incantesimo deve avere entro la sua linea di visuale la miniatura (o le miniature) che teletrasporta ed anche il punto del campo di battaglia dove la miniatura viene trasportata.

MIRARE CON MANO TREMANTE.

Qualsiasi miniatura abbia una FO inferiore alla modifica al danno della sua arma, non può Mirare né usufruire dei vantaggi di un Mirino Laser, se non spende un'azione per Imbracciare. Il Mirino Laser è uno strumento di precisione e ci vuole una mano ferma per utilizzarlo a dovere.



VALCHIRIE: FINALMENTE LE SQUADRE!

Adesso puoi acquistare le Valchirie come Eroi oppure organizzarle in squadre da 3/5 elementi e una Vestale. Puoi acquistare una Vestale come Sergente comandante di una squadra di Valchirie o come Eroe.

COME ATTIVARE?

Ci sono due modi per attivare unità o miniature: basico ed avanzato.

Il basico va bene per i principianti e le partite semplici e rapide, quello avanzato (la nuova regola) è adatto ai giocatori più abili. L'attivazione avanzata richiede un approccio più strategico, perché non sai mai chi sarà il prossimo ad essere attivato.

ATTIVAZIONE BASE: nel tuo turno, puoi attivare solamente miniature ed unità che controlli tu e che non sono ancora state attivate per il turno in corso. L'unica eccezione si verifica quando un giocatore vince l'iniziativa all'inizio del turno. Quel giocatore può attivare qualsiasi miniatura o squadra desideri.

ATTIVAZIONE AVANZATA: nel tuo turno, puoi attivare **QUALSIASI** miniatura o squadra che non sia stata ancora attivata nel turno in corso. Con quest'attivazione

puoi anche attivare le miniature del tuo avversario! Ti suggeriamo di piazzare un segnalino (M come Mosso) accanto all'unità che ha completato le sue azioni per il turno, in modo che tutti i giocatori sappiano chi può e chi non può essere attivato nel turno in corso. All'inizio di ogni turno, elimina tutti i segnalini.

UN MIGLIORAMENTO PER I LEGIONARI ERETICI.

I Legionari Eretici possono Nascondersi ed Avvistare.

I TEMPLARI HANNO VERAMENTE DUE ARMI DA CORPO A CORPO?

Puoi armarli con entrambe se desideri, ma basta che ne abbiano una.



I CACCIATORI OSCURI E LE ARMI.

Il Cacciatore Oscuro può essere equipaggiato unicamente con armi provenienti dalle Armerie Corporative.

ASSASSINI DELL'ANIMA ZENITHIANI

Sono considerati Eroi.



PERCHÉ QUEL LEGIONARIO URLANTE HA UNO TZOTETH?

Un Legionario Urlante può sostituire la sua arma con uno Tzoteth, un'arma di supporto dell'Armeria di Muawijhe.

CACCIATORI POTENZIATI

Il Cacciatore Potenziato non costa 84 punti (come riportato nel Compendio 1, I Mastini della Guerra), ma 64. Inoltre, può sparare con la pistola P1000 e la Plasma Carbine al costo di un'azione.

MACHINATOR

I Machinator con l'arma di supporto SSW4100 e i Combat Warhead con Dragonfire non hanno bisogno di Imbracciarle, perché sono innestate sul braccio.

WOLFE

Può sparare con entrambi i suoi Plasma Handcannon in un'azione.



REGOLAMENTO DA TORNEO

Valgono i Punti vittoria come da regolamento Base (50 CP = 1 punto vittoria). Con il termine disorganizzata si intende in rotta. Il tavolo ha dimensioni 100 cm x 100 cm e deve avere almeno 10 elementi scenici di circa 20/30 cm ciascuno. Tempo massimo per una partita = 1 ora e 20'. Tempo massimo a disposizione per ogni giocatore a turno = 5 minuti. Eserciti da 1000 punti. Non sono ammessi doppioni di unità (ES. massimo un unità di Blood Beret). Le unità devono essere riconoscibili. Per l'armamento concesso vedi il paragrafo "limiti relativi all'armamento". Prima di scegliere il campo, sul tavolo vengono piazzati 4

obbiettivi del valore di 3 Punti ciascuno. Per guadagnare i Punti Obiettivo, alla fine della partita, si deve possedere un'unità in grado di raggiungere l'obiettivo con una singola Azione movimento. Se entrambi i giocatori dispongono di una unità in grado di raggiungere l'Obiettivo, nessuno guadagna questi punti. Ticker e altri equipaggiamenti che teoricamente non farebbero guadagnare Punti Vittoria possono essere utilizzati ma, l'avversario, guadagna comunque i Punti Vittoria. Non è ammesso acquistare Abilità Eroiche Speciali. Le unità e gli eroi che dispongono di Abilità eroiche di serie (Es. Le Truppe Shock Cybertonic dispongono anche dei Riflessi da Veterano) continuano a beneficiare di queste abilità. Si possono acquistare gli Equipaggiamenti Speciali/ Programmi/ Potenzamenti/Oscura Tecnologia limitati ad uno per tipo (ES. un solo elmetto Comando per Esercito)



CAMPAGNE

Man mano che le tue truppe combattono, impareranno cosa va bene e cosa non va bene fare in WARZONE. In termini di gioco, i tuoi soldati cominceranno a guadagnare Punti Esperienza quando uccidono le miniature nemiche e anche per essere rimasti vivi. Ecco come noi assegniamo i Punti Esperienza.

- Ogni volta che una tua miniatura ne uccide una avversaria, il soldato guadagna 1 Punto Esperienza.
- Ogni volta che una tua miniatura sopravvive ad una battaglia, guadagna 1 Punto Esperienza.
- Se una tua miniatura sopravvive all'intera battaglia vincendo, guadagna altri 2 Punti Esperienza in aggiunta a quello descritto qui sopra.

SPENDERE I PUNTI ESPERIENZA

Quando hai accumulato un po' di Punti Esperienza, puoi spenderli per migliorare le statistiche di combattimento di una miniatura.

- Spendendo 3 Punti Esperienza puoi incrementare di 1 il valore CC, AT o CO (comunque queste statistiche non possono mai superare il 18).
- Spendendo 6 Punti Esperienza puoi incrementare di 1 il valore FE o AZ (comunque queste statistiche non possono mai superare il 5).
- Qualsiasi miniatura abbia un valore PO, può spendere 2 Punti Esperienza per incrementarlo di 1 (massimo PO 18).

Puoi usare queste caratteristiche migliorate dalla prossima battaglia.

PERDITE

Se una miniatura con Punti Esperienza o caratteristiche migliorate è uccisa, dalla prossima partita devi rimpiazzarla con una miniatura normale, senza Punti Esperienza né miglioramenti.

OSCURA SIMMETRIA

Quando giochi con l'Oscura Legione, non sono concesse copie dei Doni dell'Oscura Simmetria: NON puoi avere 2 Doni Malfunzionamento nello stesso Esercito.

IN GENERALE

Tutte le squadre devono essere armate rispettando i limiti relativi all'armamento che trovi di seguito.

LIMITI RELATIVI ALL' ARMAMENTO

Una domanda che capita spesso di sentire riguardo a WARZONE è quali armi possono avere i vari tipi di truppe. Di seguito troverai tutti i tipi di truppe esistenti nel manuale base WARZONE, insieme alle armi loro concesse. Troverai anche le truppe che figurano in questo manuale e negli altri Compendi, con le loro armi. Ricordati che questa è una lista opzionale. Se per le tue partite con gli amici decidete di non usarla, non è tassativo farlo, ma nei tornei e nelle partite ufficiali di WARZONE devi attenerti a questa lista.

CAPITOL

FANTERIA. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e arma d'ordinanza M15. Un soldato può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Capitol.

SERGEANTE FANTERIA CORAZZATA. È equipaggiato con Chainripper, inoltre puoi scegliere se dargli un fucile d'assalto M50 o un'arma d'ordinanza M15.

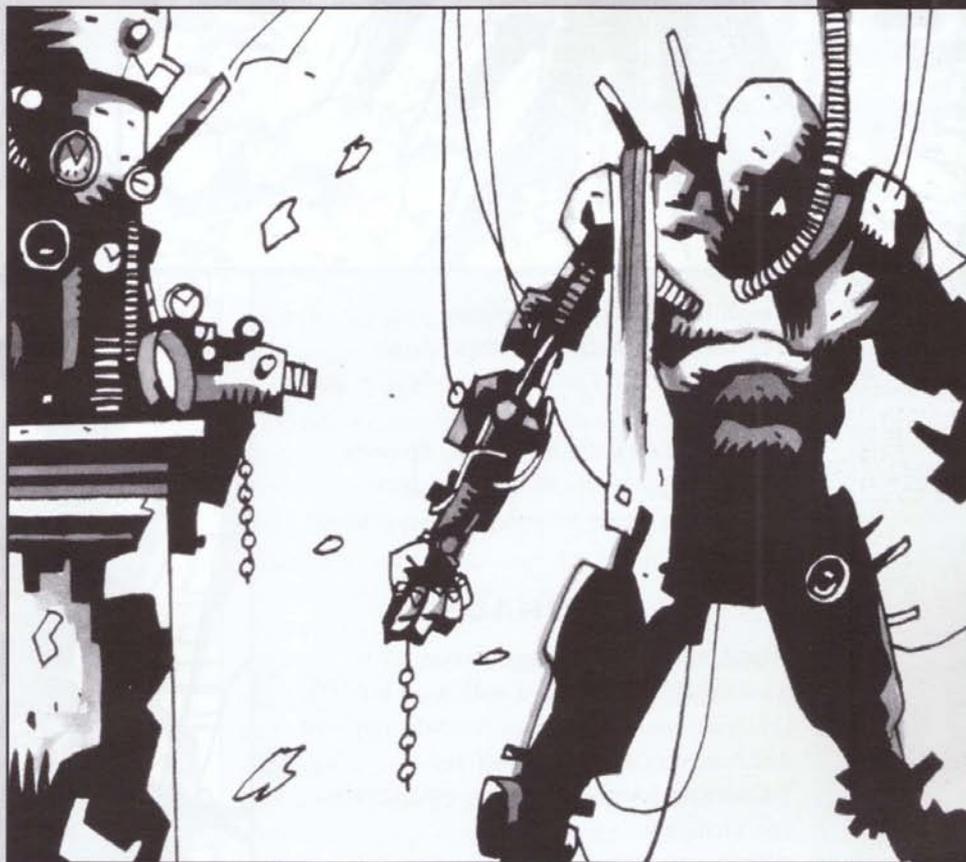
CAPITANO FANTERIA CORAZZATA. Può essere equipaggiato con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol.

SUNSET STRIKERS. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e Spade Cerimoniali Mishima.

SERGEANTI SUNSET STRIKERS. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e Spade Cerimoniali Mishima.

VETERANI SUNSET STRIKERS. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol e Spade Cerimoniali Mishima.

MARTIAN BANSHEES. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e arma d'ordinanza M15.



SERGEANTI MARTIAN BANSHEE. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e arma d'ordinanza M15.

VETERANI MARTIAN BANSHEE. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol.

SEA LIONS. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e spada Punisher.

SERGEANTI SEA LION. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e spada Punisher.

VETERANI SEA LION. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol e una Spada Punisher.

FREE MARINES. Sono equipaggiati con fucile



MISHIMA

SAMURAI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali. Un Samurai può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Mishima.

COMANDANTI SAMURAI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.

VETERANI SAMURAI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Mishima e Spade Cerimoniali.

HATAMOTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.

COMANDANTI HATAMOTO. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.

VETERANI HATAMOTO. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Mishima e Spade Cerimoniali.

d'assalto M50 e spada Punisher.

SERGENTI FREE MARINE. Sono equipaggiati con fucile d'assalto M50 e spada Punisher.

VETERANI FREE MARINE. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Capitol e una spada Punisher.

BAUHAUS

USSARI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto AG-17 e arma d'ordinanza MP-105. Un Ussaro può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Bauhaus.

SERGENTI USSARI. Sono equipaggiati con fucile a pompa HG-14.

CAPITANI USSARI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Bauhaus.

RANGER VENUSIANI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto AG-17 e arma d'ordinanza MP-105. Un Ranger può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Bauhaus.

SERGENTI RANGER VENUSIANI. Sono equipaggiati con fucile a pompa HG-14.

CAPITANI RANGER VENUSIANI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Bauhaus.

ETOILES MORTANTS. Tutti i tipi di Etoiles Mortant sono equipaggiati con pistola Punisher e spada Punisher.



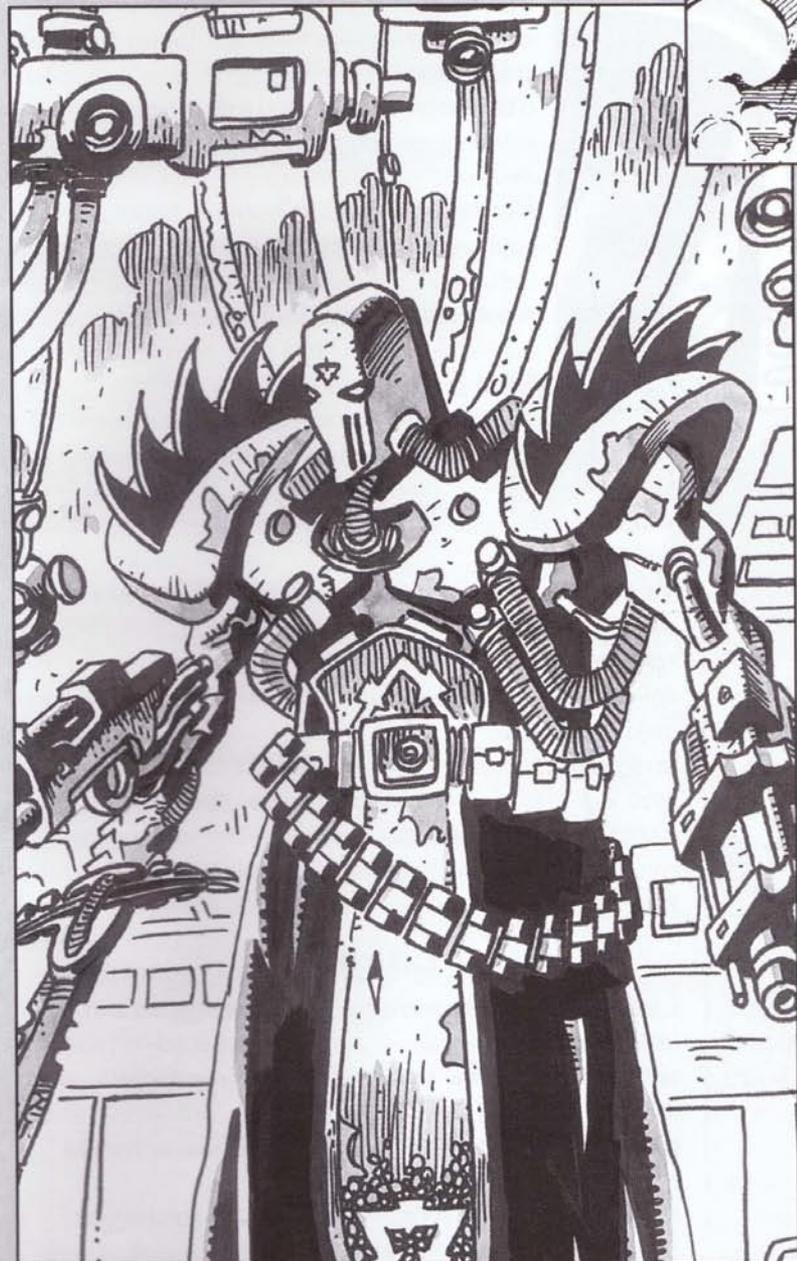
SHADOW WALKERS. Sono equipaggiati con una versione speciale della pistola Punisher ed una versione speciale della spada Punisher (vedi manuale base WARZONE per la descrizione della armi).

DEATHBRINGERS. Sono equipaggiati con una versione speciale della pistola Punisher ed una versione speciale della spada Punisher (vedi manuale base WARZONE per la descrizione della armi).

IMPERIALI

SOLDATI REGOLARI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader e pistola Aggressor. Fino a due soldati possono ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Imperiale.

SERGENTI REGOLARI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader e pistola Aggressor.



CAPITANI REGOLARI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Imperiale.

BLOOD BERETS. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Invader e pistola Aggressor. Un Blood Beret può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Imperiale.

SERGENTI BLOOD BERET. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Interceptor e Chainripper.

CAPITANI BLOOD BERET. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Imperiale.

COMMANDOS WOLFBANE. Sono equipaggiati con spada Punisher e arma d'ordinanza Aggressor. Un Wolfbane può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Imperiale.

CAPITANI COMMANDO WOLFBANE. Sono equipaggiati con una Claymore.

VETERANI COMMANDO WOLFBANE. Sono equipaggiati con una Claymore e possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Imperiale, escluse le armi di supporto.



CYBERTRONIC

CACCIATORI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto AR3000. Un Cacciatore può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Generale o Cybertronic.

SERGENTI CACCIATORI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto AR3000.

VETERANI CACCIATORI.

Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Cybertronic (eccetto l'Armeria dell'Eradicator).

CORAZZIERI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o Cybertronic (eccetto l'Armeria dell'Eradicator).

DROIDI ERADICATOR. Sono equipaggiati con 3 delle 6 armi che figurano nella loro Armeria personale.

ALLEANZA

GUERRIERI E TIRATORI SCELTI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o della loro Corporazione di provenienza.

AGENTI E AGENTI SPECIALI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi di un'Armeria qualsiasi, eccetto quelle dell'Oscura Legione.

FRATELLANZA

SOLDATI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Volcano e arma d'ordinanza Nemesis. Un soldato può ricevere una mitragliatrice leggera di supporto HAC-20 al posto del Volcano.

SERGENTI. Sono equipaggiati con pistola Punisher e Chainripper.

SOLDATI D'ÉLITE. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Volcano e arma d'ordinanza Nemesis. Un soldato può ricevere una mitragliatrice leggera di supporto HAC-20 al posto del Volcano.

SERGENTI D'ÉLITE. Sono equipaggiati con pistola Punisher e Chainripper.

SACRI GUERRIERI. Sono equipaggiati con carabina Retributor e spada Avenger.

SERGENTI SACRI GUERRIERI. Sono equipaggiati con carabina Retributor e spada Avenger.

GUARDIA DELLE FURIE. Sono equipaggiati con pistola Punisher e spada Deliverer.

SERGENTI DELLE FURIE. Sono equipaggiati con pistola Punisher e spada Deliverer.

MORTIFICATOR. Sono equipaggiati con una versione silenziata della pistola Nemesis e una spada Mortis.

ASSASSINI. Sono equipaggiati con una versione silenziata della pistola Nemesis e una spada Mortis.

VALCHIRIE. Sono equipaggiate con lancia Castigator e pistola Punisher.

VESTALI. Sono equipaggiate con lancia Castigator e pistola Punisher.

INQUISITORI MAJORES. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o della Fratellanza.

MISTICI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o della Fratellanza.

CUSTODI DELL'ARTE. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Generale o della Fratellanza.

ALGEROTH

LEGIONARI NON MORTI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Kratach.

NECROMUTANTI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Belzarach.

CENTURIONI. Sono equipaggiati con pistola Voriche e spada Skalak.

FURIE IMMACOLATE. Possono essere equipaggiate con qualsiasi arma dell'Armeria Necrotecnologica.

RAZIDE. Sono equipaggiati con mitragliatrice pesante di supporto Nazgaroth.

EZOGHOUL. Sono equipaggiati con cannone Blutarch e spada Ashreketh.

PRETORIAN STALKER. Sono equipaggiati con la Falce di Semai.

CACCIATORI OSCURI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma di qualsiasi Armeria Corporativa.

NEFARITI DI ALGEROTH. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Necrotecnologica.

ILIAN

TEMPLARI. Sono equipaggiati con spada Templar, mazza Templar e fucile d'assalto Kratach. Un Templare può ricevere un'arma di supporto dell'Armeria Necrotecnologica.

ALTI TEMPLARI. Sono equipaggiati con spada Templar, mazza Templar e fucile d'assalto Kratach.

NAFARITI DI ILIAN. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria di Ilian o Necrotecnologica.

MUAWIJHE

LEGIONARI URLANTI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Kratach o Shrieketh.

ASSASSINI DELL'ANIMA

ZENITHIANI. Niente.

NEFARITI DI MUAWIJHE. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria di Muawijhe o Necrotecnologica.

SEMAI

LEGIONARI ERETICI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Kratach.

ERETICI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria Necrotecnologica.

INTRUSI CALLISTONIANI. Sono equipaggiati con Jakht e Vassht e una versione silenziata del Kratach.

NEFARITI DI SEMAI. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria di Semai o Necrotecnologica.



DEMNOGONIS

LEGIONARI BENEDETTI. Sono equipaggiati con fucile d'assalto Kratach.

TUTORI. Sono equipaggiati con la Spada dei Tutori e con qualsiasi arma dell'Armeria di Demnogonis o Necrotecnologica.

NEFARITI DI DEMNOGONIS. Possono essere equipaggiati con qualsiasi arma dell'Armeria di Demnogonis o Necrotecnologica.

PRECISAZIONI E CORREZIONI DEL MANUALE BASE WARZONE

PAG. 39 - Il valore corretto per il MO del soldato e del sergente (riportati nella tabella) è "6"

PAG. 40 - Tabella armi: raddoppiare il valore di G e GM per l'Invader.

- Il valore corretto della G del Chainripper (riportato nella tabella) è "CC".

PAG. 42 - Nell'illustrazione a fondo pagina sostituire il valore numerico "30 cm" (errato) con "24 cm".

PAG. 44 - Colonna di destra, metà pagina: sostituire la frase "Successivamente Roberto può decidere se" con "Successivamente Paolo può decidere se".

PAG. 49 - Eliminare la frase "Volendo potete anche mirare." a cavallo fra le due colonne. - Nella colonna di destra, al penultimo paragrafo, aggiungere alla frase "Non potete mirare quando sparate a raffica" la frase "a più modelli".

PAG. 51 - Colonna di sinistra, secondo paragrafo; sostituire la dicitura "18 cm (4+5)" con "18 cm (8+10)".

PAG. 52 - Colonna di destra, 2^a riga sotto il titolo: separare la parola "esserein" in "essere in".

- Imbracciare le armi, riga 16. Dove si parla di DAN in realtà dovrebbe esserci: "Se una miniatura ha una forza uguale o superiore al modificatore del DAN (es X2), può utilizzarla senza doverla imbracciare e può far fuoco impugnandola con una mano.

PAG. 53 - Colonna di sinistra: alle righe 6 e 7 del paragrafo FORZA eliminare la frase "e alla possibilità di colpire".

PAG. 58 - Colonna di sinistra, terz'ultima riga: sostituire "la miniatura individuale" con "l'eroe".

PAG. 60 - Colonna di destra, penultimo capoverso: sostituire la parentesi alla fine della frase con quella chiusa.

PAG. 63 Nell'esempio della costruzione dell'esercito i Blood Berets sono 4 non 3

- Colonna di sinistra, quint'ultima riga: modificare la parola "l'Invaderche" in "l'Invader che".

PAG. 67 - Colonna destra, ultima riga: sostituire "almeno" con "oltre".

PAG. 69 - Tabella armi: raddoppiare tutti i valori di G e GM.

- Nella descrizione del M606 (colonna di destra) sostituire "arma pesante" con "arma di supporto".

PAG. 72 - Colonna di destra, paragrafo I FREE MARINES: nella penultima riga sostituire "attaccae" con "attaccare".

- Colonna di destra, paragrafo REGOLE SPECIALI: nella penultima riga sostituire "Posasono" con "Possono".

PAG. 76 - Tabella armi: raddoppiare tutti i valori di G e GM.

- Colonna di destra: nella descrizione dell'ARG-17 eliminare i puntini (...) della tabulazione.

- Colonna di sinistra: sostituire il nome "Panxerknacker" con "Panzerknacker".

PAG. 81

- Colonna di destra, terz'ultimo paragrafo prima della tabella: sostituire la parola "cui viene" con "cui viene".

- Nella tabella le caratteristiche del Leader Samurai vanno slittate verso destra di una colonna, in modo da ottenere: CC 15, AT 13, PO -, CO 14, AZ 3, FE 1, FO 0, MO 8, AR 22, CP 19.

PAG. 82 - quinta riga; "portano sempre con sé le Spade Cerimoniali e possono utilizzarle..."
Hatamoto come sopra.

PAG. 83 Ovunque vengano citate le Spade Cerimoniali si intendono sempre a coppie e mai come spada singola

- Colonna di destra: alla fine della descrizione del Southpaw Rocket, eliminare la dicitura "to".

PAG. 97 - Colonna di sinistra: le statistiche del SR3500 vanno così interpretate:
G 120, GM 240, MOD -3, DAN 12, CP 14.

PAG. 100 - Colonna di sinistra, primo capoverso "•": aggiungere, prima del punto conclusivo, la frase "riportata nella tabella seguente".

PAG. 103 - Nella tabella sostituire la caratteristica "PV" con "FE".

PAG. 104 - Colonna di destra, quart'ultima riga: la Retributor è una pistola mitragliatrice (e non una carabina).



PAG. 105 - Colonna di sinistra: la R75 (ultima arma in basso a sx) è la Retributor, una pistola mitragliatrice
- Le due diciture "LMG" riportate nella colonna di destra (per l'Eruptor e i Purifier) devono essere sostituite con "Mitragliatrice Leggera".

PAG. 111 - Colonna destra: il lanciagranate ha DAN - e CP 2.

PAG. 112 - Colonna di destra, paragrafo SCANNER: "Impianto Sonar" (terz'ultima riga) è un congegno a se stante, e non fa parte dello SCANNER.

PAG. 113 - Colonna di sinistra: sostituire "Fucile d'assalto al plasma" con "Carabina al plasma - Fucile d'Assalto".

- Colonna di destra: sostituire "Baionetta d'assalto" con "Chainripper".

- Colonna di destra: le statistiche dell Gehenna Pucker vanno così interpretate:

G LF, GM -, MOD -, DAN 18, CP 40.

PAG. 115 - Colonna di destra, quattro righe prima di I DONI OSCURI: sostituire "equipaggiate" con "equipaggiati"

PAG. 117 - EQUIPAGGIAMENTO. I Necromutanti sono armati di Belzarach.

PAG. 122 - Colonna di sinistra: le statistiche della pistola Voriche vanno così interpretate:
G 12, GM 24, MOD -1, DAN 15, CP 9.

PAG. 127 - Colonna di sinistra: prima del titolo ASSASSINI DELL'ANIMA ZENITHIANI aggiungere i seguenti paragrafi:
EQUIPAGGIAMENTO. I legionari Urlanti sono armati con Kratach o Shrieketh.
STRUTTURA. I Legionari Urlanti si muovono sul campo di battaglia in squadre di 7-10 soldati, guidate da un Assassino dell'Anima Zenithiano.

PAG. 134 - Colonna di destra, terz'ultima riga di testo: sostituire "dell'Armeria di Algeroth." con "dell'Armeria di Algeroth e di Demnogonis."

Precisazioni e correzioni del compendio I Mastini

PAG. 9 - SCIABOLATE. Alla sesta riga sostituire la frase con: "Bisogna semplicemente far ruotare l'indicatore di 360° attorno al modello che esegue l'attacco.

PAG. 11 PARARE. Aggiungere in fondo: "Se ottieni un successo perfetto l'avversario non può Parare.

PAG. 12 TICKER. Elimina la frase "Se giochi utilizzando i punti vittoria, questa miniatura non fa guadagnare alcun punto".

PAG. 20 Il costo di VALERIE è di 100 CP.

PAG. 21 WOLFE. Nelle regole speciali aggiungi: "Al costo di un'Azione può sparare con entrambe le pistole".

PAG. 33 ALAKHAI. Il costo di Alakhai è di 200 CP.

PAG. 37 MEDICI CORPORATIVI. Aggiungere la frase: "Non è possibile acquistare nessun equipaggiamento Speciale.

PAG. 40 CHEMIMAN. I Lanciagranate utilizzati sono gli MK II e utilizzano un Indicatore per Esplosivi senza modificatori negativi.

PAG. 41 CACCIATORI POTENZIATI. Aggiungere: "Può sparare con entrambe le armi al costo di un'Azione". Il costo dei Cacciatori Potenziati è di CP 64.

PAG. 43 DR DIANA. Aggiungere la frase: "Non è possibile acquistare nessun equipaggiamento Speciale.

PRECISAZIONI E CORREZIONI DEL COMPENDIO I MASTINI

PAG. 9

- SCIABOLATE. Alla sesta riga sostituire la frase con: "Bisogna semplicemente far ruotare l'indicatore di 360° attorno al modello che esegue l'attacco.

PAG. 11

PARARE. Aggiungere in fondo: "Se ottieni un successo perfetto l'avversario non può Parare.

PRECISAZIONI E CORREZIONI DEL COMPENDIO DARK EDEN

PAG. 20 - Nella tabella delle statistiche sostituire CD con CO.

La Furia incrementa il MO di 2 e non 1.

PAG. 22 - Le Fiere fanno 3 attacchi per azione: 2 artigli DAN 9 e un morso DAN10.

PAG. 72 - I valori per il Blazer 3100 sono: Lunga Gittata G 40, GM 80; Breve gittata G 24, GM 48.

PAG. 91 - Al Pugno di Giuda va aggiunta la parola "ferita" alla fine della frase.



AZIONI POSSIBILI

ARRAMPICARSI. La tua miniatura può spendere 1 azione per Arrampicarsi e superare un ostacolo che sia alto quanto lei (e non più spesso di 1 cm). Piazza la miniatura dall'altra parte dell'ostacolo.

ATTESA. Piazza un segnalino in Attesa accanto alla miniatura che esegue quest'azione. La miniatura si sta tenendo un'azione di riserva, che potrà utilizzare non appena una miniatura nemica compirà un'azione visibile entro la sua linea di visuale (per ulteriori dettagli vedi manuale base WARZONE e Compendio 1, I Mastini della Guerra).

AVVISTARE. Una miniatura può spendere un'azione per AVVISTARE una miniatura Nascosta. Per farlo e poter rimuovere il segnalino Nascosto, devi riuscire in un tiro di dado uguale o inferiore al CO della tua miniatura. Se utilizzi più azioni consecutive per Avvistare, guadagni un +4 per ogni azione alla possibilità di riuscire.

CARICA. Ti getti contro la miniatura nemica visibile più vicina. Essenzialmente si tratta di un'azione Muoversi e di un'azione Combattere Corpo a Corpo unite in un'unica azione. Quando sei in contatto di base puoi effettuare un singolo attacco in Corpo a Corpo con un +2 in CC e DAN (vedi Compendio 1, I Mastini della Guerra per ulteriori dettagli).

COMBATTERE CORPO A CORPO. Quando una miniatura si porta in contatto di base con una miniatura nemica (con un'azione CARICA), è ingaggiata in Corpo a Corpo (per ulteriori dettagli vedi manuale base WARZONE e Compendio 1, I Mastini della Guerra).

CONCENTRARI. Una miniatura può spendere 1 azione per Concentrarsi, aggiungendo in tal modo un +4 al PO per il resto del turno.

COPERTURA EXTRA. Quando una miniatura è al riparo, può spendere 1 azione per cercare Copertura Extra. Piazzale accanto un segnalino Copertura Extra. Il suo valore AR guadagna un +4. Rimuovi il segnalino non appena la miniatura compie un'azione.

DARE ORDINI. Un Eroe può Dare Ordini ad una squadra alleata o ad un altro Eroe entro 12 cm, se il CO di quell'unità è inferiore al suo e l'unità non è ancora stata attivata nel turno in corso. Compiere quest'azione termina il turno dell'Eroe che Dà Ordini e l'unità che li riceve viene Attivata. Quest'azione può essere usata una volta per turno per ogni Eroe o personalità.

IMBRACCIARE. Quando spari con un'arma che ha una Modifica al Danno maggiore della tua Forza (FO), devi Imbracciare, altrimenti subisci un malus di -4 al tuo tiro per colpire. Quando hai Imbracciato un'arma, resta imbracciata finché non smetti di sparare o fino alla fine del tuo turno. Se usi un'azione Attendere, continui a Imbracciare anche durante quest'azione.

INFILTRARSI. Una miniatura Nascosta può spendere un'azione per Infiltrarsi, cioè Muoversi con il MO dimezzato, rimanendo Nascosta.

INTERROMPERE IL COMBATTIMENTO. Quando sei ingaggiato in un corpo a corpo, puoi tentare di Interrompere il Combattimento. Entrambi i giocatori tirano 1d20 e aggiungono al risultato la FO delle loro miniature. Se la miniatura che tenta di Interrompere ottiene il valore più alto, riesce a farlo e può Muoversi normalmente, altrimenti l'azione è sprecata.

MIRARE. Quando una miniatura Mira, aggiungi un +4 al suo valore AT e al DAN della sua arma. Quando ha preso la mira, la miniatura continua ad usufruire del bonus finché lei o il suo bersaglio non si muovono, o il tuo turno finisce. Mirare non è un'azione cumulativa (cioè non puoi Mirare due volte per ottenere un +8). Per mirare con un'arma di supporto devi averla Imbracciata.

MUOVERSI. Una miniatura può utilizzare un'azione per Muoversi sfruttando il Movimento (MO) in cm.

NASCONDERSI. Una miniatura può spendere un'azione per Nascondersi. Piazzale accanto un segnalino Nascosto. Nessun'altra miniatura può vederla finché non è AVVISTATA. Se la miniatura Nascosta effettua azioni diverse da Infiltrarsi, rimuovi il segnalino Nascosto.

PUNTARE SUL BERSAGLIO. Vedi Imbracciare (per i Lanciarazzi).

RIORGANIZZARE. Solo gli Eroi possono usare quest'azione. L'Eroe può Riorganizzare una squadra in panico entro 12 cm, effettuando un tiro uguale o inferiore al suo CO. Quest'azione può essere usata una volta per turno per ogni miniatura. Anche se non ci sono eroi in raggio di Comando è comunque possibile tirare UNA VOLTA per turno per tentare di riorganizzarsi.

SPARARE. Una miniatura può utilizzare un'azione per Sparare con una qualsiasi delle armi da fuoco che possiede.

USARE POTERI SPECIALI. La miniatura usa un'azione Usare Poteri Speciali per lanciare un incantesimo o utilizzare un potere speciale. Quest'azione può essere usata una volta per turno per ogni miniatura, a meno che non sia specificato diversamente.

MODIFICHE PER LE ARMI DA FUOCO

Tutte le modifiche sono cumulative.

ATTACCANTE

HA L'ABILITÀ TIRATORE SCELTO. Incrementa i valori AT e DAN dell'attaccante di un +2.

HA PROGRAMMA DI RILEVAMENTO I.A. / MIRINO NECROBIONICO. Ognuna di queste abilità incrementa di un +2 i valori AT e DAN dell'attaccante.

MODIFICA PER GITTATA. Misura la gittata fino al bersaglio e confrontala con le statistiche dell'arma dell'attaccante. Sottrai i punti che figurano in MOD se la gittata è superiore al valore G dell'arma.

NON IMBRACCIA. L'attaccante subisce un -4 al valore AT.

STA MIRANDO. L'attaccante guadagna un +4 ai valori AT e DAN.

USA UN MIRINO LASER. Come se stesse Mirando (vedi Mirare). Non può Mirare se ha già un Mirino Laser.

BERSAGLIO

È IN PANICO. L'attaccante guadagna un +4 al DAN.

È UN VEICOLO VOLANTE NON ELICOTTERO. L'attaccante subisce un -4 al valore AT:

HA COPERTURA EXTRA. Il bersaglio guadagna un +4 al valore AR.

HA L'ABILITÀ RIFLESSI DA VETERANO. L'attaccante subisce un -2 al tiro per colpire.

HA UN RIPARO LEGGERO / PARZIALE. L'attaccante subisce un -2 al valore AT.

HA UN RIPARO ROBUSTO / TOTALE. L'attaccante subisce un -4 al valore AT.

MODIFICHE PER IL CORPO A CORPO

Tutte le modifiche sono cumulative.

ATTACCANTE

ATTACCANTI MULTIPLI CON L'ABILITÀ ADDESTRATO IN GRUPPO. L'attaccante guadagna un ulteriore +1 al DAN per ogni attaccante della stessa unità ingaggiato in corpo a corpo con il suo nemico.

ATTACCANTI MULTIPLI. L'attaccante incrementa di un +1 i valori CC e DAN per ogni miniatura alleata in corpo a corpo con il nemico.

HA IL PROGRAMMA DI RILEVAMENTO I.A. / L'ABILITÀ TIRATORE SCELTO. Ognuna di queste abilità incrementa di un +2 il DAN dell'attaccante.

HA L'ABILITÀ ADDESTRATO AL CORPO A CORPO. Il DAN dell'attaccante guadagna un +2.

HA UN IMPIANTO SONAR. L'attaccante guadagna un +2 al valore CC.

INIZIA LA CARICA NASCOSTO. L'attaccante guadagna un ulteriore +2 ai valori CC e DAN (se Carica in salita, dimezza il bonus per la carica).

SOMMA LA FORZA DELL'ATTACCANTE. Ricordati di sommare sempre la FO della tua miniatura al DAN dell'arma.

STA CARICANDO. L'attaccante ha un singolo attacco con un +2 ai valori CC e DAN (se Carica in salita, dimezza il bonus per la carica).

STA EFFETTUANDO UNA CARICA BANZAI. L'attaccante che usa quest'Abilità Speciale guadagna un +1 ai valori CC e FO, e +2 in MO.

STA USANDO "DECAPITAZIONE". Il DAN dell'attaccante guadagna un +2.

BERSAGLIO

È IN PANICO. L'attaccante guadagna un +2 ai valori CC e DAN.

È UN VEICOLO. Sottrai un -5 al valore FO dell'attaccante. Se ottieni un punteggio negativo, questo è sottratto dal DAN della tua arma.

HA L'ABILITÀ RIFLESSI DA VETERANO. L'attaccante subisce un -2 al tiro per colpire.

TABELLA DI DEVIAZIONE

TIRO EFFETTI

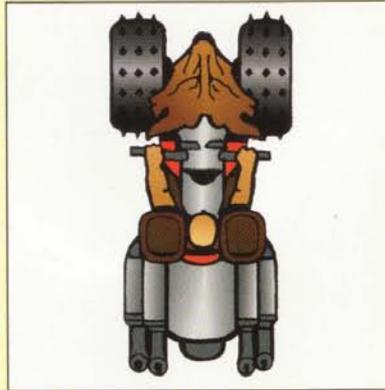
- | | |
|-------|---|
| 1-5 | CORTO A SINISTRA. L'arma colpisce prima del bersaglio, alla sua sinistra. Sposta il punto d'impatto di un terzo della gittata utilizzata (arrotonda per difetto) a sinistra del bersaglio, nella direzione di chi ha sparato. |
| 6-10 | CORTO A DESTRA. L'arma colpisce prima del bersaglio, alla sua destra. Sposta il punto d'impatto di un terzo della gittata utilizzata (arrotonda per difetto) a destra del bersaglio, nella direzione di chi ha sparato. |
| 11-15 | LUNGO A SINISTRA. L'arma colpisce dopo il bersaglio, alla sua sinistra. Sposta il punto d'impatto di un terzo della gittata utilizzata (arrotonda per difetto) oltre il bersaglio, a sinistra. |
| 16-20 | LUNGO A DESTRA. L'arma colpisce dopo il bersaglio, alla sua destra. Sposta il punto d'impatto di un terzo della gittata utilizzata (arrotonda per difetto) oltre il bersaglio, a destra. |

MOTOCICLWTTA FENRIS

| VEICOLO | MO | AZ | FE | AR | CP |
|---------------------|----|----|----|----|----|
| MOTOCICLETTA FENRIS | 16 | 4 | 2 | 24 | 30 |

TIPO: Leggero/Su Ruote/Aperto

REGOLE SPECIALI: Le Fenris possono Caricare in Corpo a Corpo. Il conducente combatte sul sellino. I bonus della Carica si applicano normalmente. Il conducente della Fenris non deve fare un tiro per Interrompere il corpo a corpo. Le Fenris possono eseguire qualsiasi numero di cambi di direzione per ogni azione di movimento. Le Fenris non possono Speronare.



| ARMI DEL VEICOLO | G | GM | MOD | DAN | Note |
|------------------|---|----|-----|-----|------|
| None. | | | | | |

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

| ARMI DELL'EQUIPAGGIO | G | GM | MOD | DAN | CP | Note |
|----------------------|---|----|-----|-----|----|------|
| | | | | | | |

SEGNALINI MOSSO



WARZONE™

VITTIME DI GUERRA

Un supplemento esplosivo per Warzone!

Non perdetevi queste 100 pagine entusiasmanti! All'interno troverete una "raffica" di nuove unità ed eroi. Golgotha, Jake Kramer e tanti altri finalmente potranno combattere a fianco delle vostre truppe. Se pensavate di conoscere tutti i segreti di Warzone aspettatevi un duro colpo!

- Nuove unità per ogni Corporazione compresa Fratellanza e Oscura Legione.
- Nuove armi.
- Nuove abilità speciali.
- Nuovi incantesimi dell'Arte.
- Nuovi Doni dell'Oscura Simmetria.
- Nuove regole e precisazioni.
- Nuove schede di riferimento per Unità/ Eroi.
- Nuovi indicatori.
- Foglio di riferimento CARTONATO!

Un'esplosione di novità per il gioco più appassionante.

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

ISBN 91-7898-444-0



9 789178 984442

#9406



 **HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.p.A.

HEARBREAKER™

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

