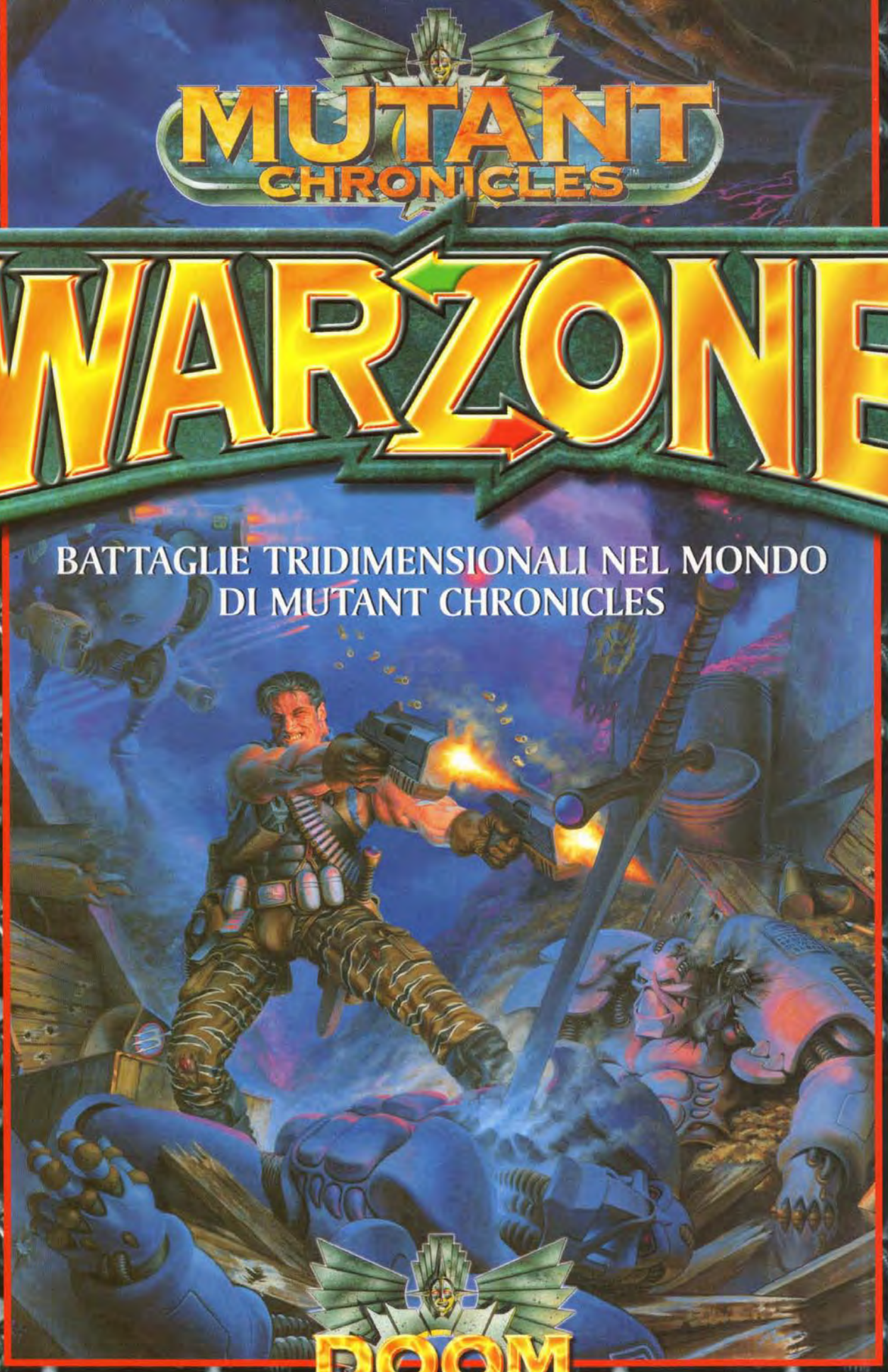
MUTANT CHRONICLES

37

WARZONE

BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI NEL MONDO DI MUTANT CHRONICLES



DOOM TROOPER

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

WARZONE™

BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI NEL MONDO DI MUTANT CHRONICLES

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

Hobby & Work Italiana Editrice S.r.l.
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono 02/66527.1

Direttore Generale: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Rodolfo Gatti
Direttore Marketing: Matteo Corricelli
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Art Director: Stefano Cerioli
Impaginazione: Lorenzo Di Marco
Coordinamento Editoriale: Massimo Torriani

Traduzione: Dario Benedetti, Paola Lanza
Editing e adattamento: Alberto Capietti
Fotolito: Edit 4 - Nova Milanese (MI)
Stampa: G. Canale & C. S.p.A. Torino
Distributore: So.di.p. - Cinisello B. (MI)

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

La Hobby & Work Italiana Editrice S.r.l. è iscritta al Registro Nazionale della Stampa al n° 2880 in data 14/07/1990

Autorizzazione alla pubblicazione del Tribunale di Monza n° 987 del 12/07/1994

IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74, 1° comma, lettera C, D.P.R. n° 633/72

Spedizione in abbonamento postale 50% Milano

© Copyright 1995 Target Games AB. All right reserved. Mutant Chronicles and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB. Hobby & Work autorised user.

Autore: Bill King
Editing: Matthew Forbeck, Henrik Strandberg
Art director: Nils Gulliksson
Copertina di: Stefan Thulin
Illustrazioni: Paul Bonner, Studio Parente: Paolo Parente & Alex Horley, Tony Bagge, Michael Stenmark
Grafica e impaginazione: Henrik Strandberg, Michael Stenmark, Terry K. Amthor
Miniature di: Mark Copplestone, Phil Lewis, Tim Prow, Kevin Adams
Miniature dipinte da: Kevin Adams, Jackie Appleton, Tim Prow
Playtesting: Alan Gordon, Michael Stenmark, Sami Sinervä, Arvid Blomberg
Hanno collaborato: Bob Watts, Massimo Torriani, Fredrik Malmberg, Marcus Thorrel

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

WARZONE™

SOMMARIO

INTRODUZIONE 3
Guerra senza fine 3
Le Megacorporazioni 4
La Fratellanza 4
L'Oscura Legione 4
L'Alleanza 5
Le Warzone 5

LA STORIA DI MUTANT CHRONICLES 6

LE CORPORAZIONI 12
Le Corporazioni Mercantili 12
Capitol 13
Bauhaus 15
Mishima 17
Imperiali 20
Cybertronic 24
L'Alleanza 25
La Fratellanza 27
L'Oscura Legione 33

REGOLE DI GIOCO 38
Introduzione 38
Equipaggiamento 39
Le unità 40
Tirare i dadi 42
Orientamento 42
Piazzamento 42
La sequenza di gioco 43
Vincere la battaglia 44
Utilizzare le azioni 45
Muoversi 46
Sparare 47
Mirare 52
Imbracciare le armi 52
Combattimento corpo a corpo 52
Altre azioni 56
Panico e riorganizzazione 59

ELENCO DELLE FORZE 62
Poteri speciali 62
Descrizione delle unità 62
Equipaggiamento su misura 63
Creiamo un esercito 63
Le Megacorporazioni 65
Capitol 66
Elenco forze 68
Armeria 69
Eroi 73
Bauhaus 74
Elenco forze 75
Armeria 76
Eroi 77
Mishima 80
Elenco forze 81
Armeria 83
Eroi 84
Imperiali 86
Elenco forze 87
Armeria 91
Eroi 92
Cybertronic 94
Elenco forze 95
Armeria 97
Eroi 98
L'Alleanza 99
Elenco forze 100
La Fratellanza 102
Elenco forze 103
Armeria 105
L'Arte 108
L'Arte della Cinetica 108
L'Arte del Cambiamento 108
L'Arte dell'Esorcismo 109
L'Arte Mentale 110
L'Armeria generale 110
Equipaggiamento speciale 111
Armi 113

L'OSCURA LEGIONE 114
Algeroth 116
Elenco forze 117
Armeria 122
Eroi 123
Ilian 124
Elenco forze 125
Armeria 125
Muawijhe 126
Elenco forze 127
Armeria 128
Semai 129
Elenco forze 130
Armeria 131
Demnogonis 132
Elenco Forze 133
Armeria 134

L'OSCURA SIMMETRIA 135
I Doni Oscuri 135
I Doni dell'Oscura Simmetria 135
I Doni di Ilian 136
I Doni di Muawijhe 136
I Doni di Semai 137
I Doni di Algeroth 137
I Doni di Demnogonis 138

REGOLE OPZIONALI 139
Battaglie fra più giocatori 139
Creare Eroi speciali 140
Personalizzare le squadre 141
Campagne di gioco 142
Convertire il personaggio 143
Scheda dell'Esercito 144
Indicatori 145

GUERRA SENZA FINE

L'intero sistema Solare è un campo di battaglia. Il conflitto si estende dai rossi deserti di Marte alle afose giungle venusiane. Le linee di combattimento sono tracciate dalle vaste caverne sotterranee di Mercurio fino agli inferni ghiacciati della Cintura di Asteroidi.

Le cinque Megacorporazioni sono permanentemente in guerra tra di loro.

I soldati della Fratellanza si scontrano senza posa con i guerrieri non-morti dell'Oscura Legione, nel vano tentativo di arginare la sete di conquista dei cinque Apostoli del Male.

Non esiste pace, solo brevi periodi di calma che i combattenti utilizzano per rinforzare i propri schieramenti in previsione del prossimo sanguinoso scontro.



LE MEGACORPORAZIONI

Le vecchie nazioni come noi le conosciamo sono scomparse; ora esistono le Corporazioni, che governano tutti i mondi abitati. Alla base di tutto vi è la continua ricerca di profitto.

Le Megacorporazioni sono gigantesche entità, organizzazioni titaniche che controllano l'intera umanità piegandola ai propri voleri.

Possono produrre ogni cosa, dai viveri alle armi. I loro dipendenti sono milioni. La loro ricchezza è inimmaginabile. Lavorare per una Corporazione significa aderire a uno stile di vita e dedicarsi anima e corpo alla sua causa. In ogni momento della giornata i cittadini e i lavoratori sono bombardati dalla propaganda dei loro datori di lavoro. I cittadini della Capitol, consci di essere gli unici a operare in un clima democratico, svolgono al meglio le loro funzioni per mantenere la propria autonomia, rispondendo alle provocazioni dei rivali con attacchi armati.

I camerati della Bauhaus, presieduti dai quattro Duchi Elettori, lavorano duramente per difendere la ricchezza della loro Corporazione; orgogliosi del loro standard di vita superiore alla media, non si pongono problemi a intervenire militarmente per ristabilire la supremazia.

I servitori dei Signori Ereditari della Mishima, carichi di secoli di tradizione, sono pronti a dare la vita per proteggere le proprie terre e difendere il nome dei loro padroni. I membri della Corporazione Imperiale, forti della loro fierezza, impongono la propria politica del profitto con determinazione, espandendo i confini del loro dominio con azioni commando.

Gli enigmatici dipendenti della Cybertronic, consapevoli del clima di sfiducia che li circonda, difendono strenuamente i loro segreti, sviluppando nel contempo nuove meraviglie tecnologiche.

Da tutto questo nascono i conflitti che scuotono l'intero Sistema Solare. In un periodo di crisi economica, con le risorse sempre più scarse, queste ideologie sono sufficienti per far combattere tra loro milioni di uomini.

LA FRATELLANZA

Al di sopra delle guerre corporative si innalzano i membri della Fratellanza, i guardiani spirituali dell'umanità. Alla loro guida è il Cardinale, l'incarnazione della saggezza, dotato di enormi poteri spirituali, morali e temporali.

Milioni sono gli uomini che lo servono. I Missionari diffondono la sua parola, gli Inquisitori perseguitano i suoi nemici, i Mistici controllano in suo nome gli strani poteri dell'Arte. Innumerevoli schiere di combattenti fanatici sono pronte a morire in suo nome. La fede nel Cardinale è l'unico legame che cementa l'umanità.
Membri di ogni Corporazione ascoltano i suoi sermoni nelle torreggianti Cattedrali, sulle cui mura vengono incise le verità eterne delle Cronache. Tutti ascoltano il suo messaggio di speranza e redenzione, perché mai il futuro è stato così incerto come in questi turbolenti giorni.

L'OSCURA LEGIONE

Coloro che servono gli Apostoli Oscuri sono gli eterni nemici dell'umanità. Le orde senza fine dell'Oscura Legione espandono il loro dominio in tutto il Sistema Solare. I guerrieri non-morti combattono le armate dell'umanità, assoldando nelle loro file i caduti delle fazioni avverse. Schiere di Eretici infestano le strade delle principali metropoli, diffondendo il loro messaggio di corruzione e sobillando le folle, ispirando sfiducia e odio tra gli uomini.

Loro musa ispiratrice è Ilian, la Signora del Vuoto e loro mentore è Algeroth, l'Apostolo della Guerra. Le loro parole sono colme delle menzogne di Semai, il Signore dell'Odio e i loro sogni sono popolati dagli incubi di Muawijhe, il Signore delle Visioni.

E in questo dilagante turbinio di devastazione e morte, Demnogonis, l'Apostolo della Corruzione, ride, beandosi di tanto tormento e orrore.

L'ALLEANZA

Di fronte ai continui attacchi dell'Oscura Legione, anche le Megacorporazioni dovettero prendere atto della futilità dei loro interessi personali. La potenza dei servitori degli Apostoli Oscuri fu tale da costringere le Corporazioni a unirsi tra loro per combatterla. Fu così che nacque l'Alleanza, un'organizzazione superiore, in grado di coordinare le azioni militari dei Doomtrooper, i migliori soldati di tutte le Corporazioni, addestrati in maniera esemplare per combattere l'Oscura Legione. Fino a oggi il successo dell'Alleanza è stato parziale. Pur avendo inflitto immani sconfitte ai seguaci degli Apostoli, la loro infame presenza continua tuttavia a infestare la superficie di ogni pianeta.

Come se ciò non bastasse, i diverbi tra le Megacorporazioni si stanno nuovamente inasprendo e, mascherati da attentati terroristici, sono ricominciati i conflitti interni. L'Oscurità nel frattempo, attende fiduciosa.

LE WARZONE

Su tutti i mondi abitati del Sistema Solare, le Megacorporazioni e l'Oscura Legione combattono tra loro. Mercurio, feudo dell'antica e onorabile Mishima, è testimone di centinaia di scontri quotidiani per il controllo delle enormi caverne sotterranee e le loro inestimabili miniere di minerali preziosi. Nelle giungle di Venere le armate umane stringono d'assedio le Cittadelle che sorgono nella giungla primordiale, mentre le Megacorporazioni si contendono il possesso delle ricchezze dell'Arcipelago Graveton.Tra le rovine di Marte i soldati si contendono ciò che rimane della regione più fertile del Sistema, minacciata dal lento incedere delle distese desertiche. Nelle Fasce di Asteroidi le truppe Imperiali e l'Oscura Legione si affrontano in battaglie senza fine.
In questo clima apocalittico, l'umanità lotta per la sopravvivenza: solo i più forti prevarranno.
Una buona arma tra le mani e riflessi pronti fanno la differenza tra la vita e la morte. Questo è WARZONE.



LE MEGACORPORAZIONI

L'ESODO

Terra, fine del Ventitreesimo Secolo.

Il suolo, impoverito da millenni di sfruttamento e inaridito dagli esperimenti nucleari stava morendo. Milioni di uomini dovettero affrontare lo spettro della fame. Il



controllo delle riserve alimentari divenne l'obiettivo primario di ogni Corporazione e, per evitare un'ennesima guerra mondiale, si cominciò a ipotizzare la colonizzazione dello spazio. Nelle sale riunioni dei grandi grattacieli si elaborarono progetti grandiosi, e senza badare a spese vennero costruite lucenti astronavi dallo scafo d'argento. Interi pianeti vennero terraformati: Luna, Marte, Venere furono i primi insediamenti umani. La Terra venne saccheggiata di ogni risorsa nell'attesa del giorno in cui le Megacorporazioni avrebbero potuto annunciare apertamente i loro piani.

E venne il momento dell'Esodo, quando milioni di umani, selezionati accuratamente, salirono sulle grandi Arche spaziali lasciando i meno fortunati abbandonati per sempre nelle Terre Maledette.

Ora gli stendardi delle Megacorporazioni fluttuavano nel vento dei loro nuovi mondi.

Era il tempo della speranza, l'alba di una nuova meravigliosa era.

I figli delle Megacorporazioni atterrarono nelle località da tempo prescelte. Ogni Corporazione aveva un suo sogno, la visione di un mondo perfetto, un ideale a cui tutti i suoi membri aspiravano. Ogni Corporazione tentò di ricreare le sue utopie nei nuovi mondi del Sistema Solare. Gli orgogliosi pionieri della potente Capitol sbarcarono sulla Luna, dove iniziarono a costruire quella che sarebbe diventata la più grande città mai conosciuta e colonizzarono le fertili pianure di Marte, battezzandole Freedom Lands. La Bauhaus si stabilì nelle giungle rigogliose e negli arcipelaghi vulcanici di Venere, fondando città e fabbriche all'interno di tenute sterminate, combattendo enormi mostri e sopportando condizioni climatiche inumane pur di fondare un nuovo mondo perfetto. Gli onorevoli membri della Mishima scavarono le loro città sotterranee nelle sabbie roventi dei deserti di Mercurio, portando la luce là dove era esistita solo l'oscurità. Gli Imperiali cercarono di ritagliarsi uno spazio nel già affollato Sistema Solare, inviando grandi armate di Conquistadores in tutti i pianeti conosciuti e nella Fascia di Asteroidi. Ovunque l'attività era incessante. Tutti i mondi umani erano enormi formicai industrializzati. Vennero fondate grandi città, vennero aperte nuove rotte commerciali. Solo la Terra, abbandonata a se stessa, non subì gli influssi positivi del tempo, degenerando fino alla barbarie.

LA PRIMA GUERRA CORPORATIVA

Le Corporazioni erano pienamente soddisfatte. L'intero sistema solare era sotto il loro controllo,

e niente minacciava il loro dominio. Possedevano i segreti di una tecnologia impensabile; potevano curare i malati, sfamare interi popoli, terraformare pianeti. Ma tutto questo non durò a lungo.

Il declino iniziò quando i Conquistador Imperiali raggiunsero Nero, il freddo e oscuro pianeta alla periferia estrema del Sistema Solare. Nessuno sa cosa realmente accadde, ma fu allora che l'Oscura Simmetria penetrò nel nostro Sistema Solare. Strani eventi si verificarono con inquietante regolarità. Complessi sistemi tecnologici si bloccarono, centrali energetiche esplosero, distruggendo intere città e le Macchine Pensanti sembrarono impazzire, falciando con le armi automatizzate la popolazione inerme. La rete creditizia elettronica collassò, mettendo in ginocchio l'intera economia. Nuove epidemie sterminarono gli abitanti dei pianeti e la sfiducia e il sospetto si insinuarono ovunque. Influenze maligne saturarono le Macchine Pensanti, fabbricando prove contro le Corporazioni rivali. Nella confusione nessuno fu più in grado di ricostruire la verità. Mentre interi sistemi informatici crollavano, fatture e contratti sparirono nel nulla. L'intera economia, su cui si basava il benessere delle popolazioni, svanì in una notte. Mentre le fabbriche automatizzate si bloccavano, scoppiarono le prime rivolte. Iniziò così un'era di morte, segnata dallo scoppio della Prima Guerra Corporativa. Nella parte meridionale di Marte, la più fertile e prospera del Sistema Solare, si scontrarono le truppe Capitol, Mishima e Imperiali, mentre nell'arcipelago Graveton di Venere Bauhaus, Mishima e Capitol si contendevano il dominio dei verdi pascoli. Senza scrupoli, le Corporazioni attaccarono con ferocia i loro nemici, macchiandosi di crimini inauditi. La paura dilagò. Fragili alleanze videro la luce solo per essere infrante il giorno seguente. Fu allora che nacquero i terribili rancori che ancora oggi avvelenano i rapporti fra le Corporazioni.

LA NASCITA DELLA FRATELLANZA

In quest'epoca oscura apparve un uomo di speranza: Nathaniel Durand. Fu il primo Cardinale della Fratellanza. Mise in guardia l'umanità annunciando il pericolo dell'Oscura Simmetria, svelando la corruzione delle Macchine Pensanti e predicando la loro distruzione. I cittadini, convinti dai suoi sermoni, assalirono i grandi calcolatori, demolendo macchinari e centrali energetiche. Alla costante ricerca di nuove armi da contrapporre all'avanzata del Male, Durand scoprì l'Arte, concentrando in sé la forza della Luce. Insegnò ai suoi più fedeli seguaci questa mistica proprietà e li inviò in ogni pianeta a diffondere il suo messaggio di speranza. Il loro messaggio fu ben accolto e presto l'influenza di Nathaniel divenne una realtà in seno a ogni Corporazione. Dopo anni di guerre e massacri, la gente intravide una via d'uscita dal tunnel di violenze in cui l'umanità era sprofondata. La sua popolarità crebbe al punto che le Corporazioni dovettero riconoscere pubblicamente la sua autorità spirituale. Fu così che il messaggio di Nathaniel venne diffuso su tutti i pianeti e nacque la Fratellanza.



Nathaniel venne proclamato il primo Cardinale, diventando il leader spirituale e temporale più potente mai esistito, e ordinò personalmente la fondazione dei quattro Direttorati. Nei primi anni del suo regno, miliardi di persone vennero accolte all'interno della Fratellanza, ansiose di ascoltare i suoi insegnamenti. Ognuno



di essi rinunciò a un decimo dei propri redditi per finanziare la missione evangelizzatrice del Cardinale, che impiegò questi fondi per costruire le maestose Cattedrali, imponenti strutture, bastioni della fede, fari di speranza e di luce torreggianti sopra le città.

Consapevole che l'umanità divisa sarebbe stata facile preda dell'Oscurità, il Cardinale si adoperò per porre fine alle guerre corporative, minacciando severe punizioni laddove la sua parola fosse rimasta inascoltata.

Seppur esitante, ogni Megacorporazione aderì, inviando i propri emissari a siglare un trattato di pace. Dopo venticinque anni di strenue trattative venne finalmente firmato il Trattato di Heimburg, che poneva fine alla Prima Guerra Corporativa. A salvaguardia di questa difficile tregua venne fondata l'Alleanza.

IL PRIMO SIGILLO DI PROTEZIONE

Quando il Primo Sigillo di Protezione venne spezzato e i servitori dell'Oscurità vennero liberati, un'ondata di terrore percorse il Sistema Solare. Alcuni Mistici della Fratellanza impazzirono, altri divennero Eretici, profeti dell'Oscurità. Per un anno intero la popolazione ebbe incubi terribili, finché l'incubo divenne realtà. L'Oscura Legione distrusse mondi interi, lasciando alle sue spalle distruzione, morte e disperazione. Enormi Cittadelle sorsero sui principali pianeti e, nonostante l'enorme potenza militare, le Megacorporazioni si trovarono impreparate ad affrontare un simile nemico. Ampie regioni di Marte, Venere e Mercurio caddero nelle mani degli invasori.

Armate mostruose avanzarono attraverso i mondi. Solamente Luna, sede del Cardinale e della principale Cattedrale, fu risparmiata, venendo presto invasa da rifugiati provenienti da tutto il Sistema Solare. L'essenza dell'Oscura Simmetria si manifestò in tutto il suo orrore.

L'ARRIVO DEGLI APOSTOLI

E giunse il tempo del terrore: su Venere apparve il possente Algeroth, Apostolo della Guerra e Signore della Tecnologia Oscura; nulla poteva opporsi a lui, le sue armate sovrastavano quelle di ogni Megacorporazione e le sue armi erano strane e terribili.

Dai laboratori necrotecnologici e dalle camere di distorsione delle Cittadelle uscirono orde senza fine. Moltitudini di Legionari non-morti guidati da Necromutanti, possenti Ezoghoul e terribili Razide dalla pelle d'acciaio travolsero le armate umane impaurite. Algeroth, vittorioso, raccolse il suo tributo di morte, mentre gli schieramenti al suo comando si dimostravano invincibili.

LA CROCIATA VENUSIANA

Solo il Cardinale non si fece prendere dalla disperazione. Egli aveva fiducia nell'inevitabile trionfo dell'umanità e nella redenzione dell'uomo. La Luce e la speranza riempivano i cuori di chi lo ascoltava. Consapevole della propria responsabilità, convocò i capi di tutte le Megacorporazioni e indicò loro la via.

Superando la loro naturale reticenza, riuscì a convincerli che solo con la fede era possibile vincere un nemico di tale entità e che, pertanto, Inquisitori e Missionari dovevano mescolarsi tra le truppe per diffondere la Sacra Parola e sollevare gli spiriti dalle paure primordiali; in caso contrario, l'Oscura Legione avrebbe certamente trionfato. Rinforzate dalla presenza dei fedeli e con la luce delle Arti a proteggerle dall'Oscura Simmetria, le armate dell'umanità cessarono di ritirarsi e iniziarono una resistenza ad oltranza.

Non vi furono più facili vittorie per i seguaci dell'Oscurità; da allora le forze del Male non incontrarono più fuggiaschi atterriti ma guerrieri determinati, consci della responsabilità che gravava su di loro. Il Cardinale stesso preparò i reparti d'élite di tutte le Corporazioni alla battaglia. Al suo fianco si schierarono i Sea Lion della Capitol, gli Hatamoto della Mishima, i Ranger Venusiani della Bauhaus e i Blood Beret Imperiali. Queste unità vennero rinforzate da contingenti del Secondo Direttorato e dai potenti Doomtrooper. Nella storia dell'umanità non si vide mai più una simile riunione di eroi... Il piano di Durand era semplice: andare su Venere ad affrontare Algeroth.

Fu così che il Cardinale e l'Apostolo della Guerra si scontrarono sul campo di battaglia.

I guerrieri dell'umanità affrontarono un'orda gigantesca di Ezoghoul, Legionari, Nefariti e Centurioni. Protetto dalla sua guardia, il Cardinale Durand si aprì un varco fino a giungere al cospetto di Algeroth.

Per un giorno e una notte i due si affrontarono: la Spada Sacra rimbalzava sull'Armatura dell'Oscura Simmetria, mentre proiettili di tenebra rimbalzavano sulle Sacre Vesti. Il potere dell'Oscura Simmetria assalì a ondate la Luce, tentando di soffocarla ma, alla fine, il Cardinale ebbe il sopravvento.

Algeroth dovette fuggire all'interno della Cittadella, inseguito da Nathaniel. Nel tempio centrale, davanti all'altare, il Cardinale riuscì a sconfiggere definitivamente Algeroth, ma nello scontro venne ferito mortalmente.

Fu così che Nathaniel Durand cadde nel momento del suo trionfo. I festeggiamenti per la vittoria furono velati dall'amarezza della perdita del leader supremo; tuttavia, il suo successore, Toth, alleviò questa pena, continuando l'opera con vigore ed energia. La Fratellanza condusse l'umanità verso la vittoria; una dopo l'altra le Cittadelle caddero e le armate dell'Oscurità vennero sconfitte e ricacciate ai limiti del Sistema Solare. Come pegno per la gloriosa vittoria, sorsero nuove Cattedrali, che divennero luogo di pellegrinaggio per i fedeli.

Le Cronache della Fratellanza vennero incise sulle sacre mura benedette e il Cardinale Toth promulgò tre Editti per assicurare pace e prosperità. I concetti base si possono così riassumere:

- non saranno mai più costruite macchine pensanti in grado di sostituire l'uomo;
- non saranno più consentiti viaggi oltre l'orbita di Giove per non disturbare l'Oscura Simmetria;
- saranno perseguiti tutti coloro che cercheranno di conoscere l'Oscurità.

L'ETÀ DELLA FEDE

Così ebbe inizio l'età dell'oro. I rappresentanti della Fratellanza erano ovunque e controllavano la società, assicurandosi che rimanesse pura nelle parole e nei comportamenti. Eliminarono l'Eresia e si assicurarono che i conflitti tra le



Megacorporazioni venissero risolti in maniera pacifica. L'Oscurità si ritirò sempre più, accecata dalla purezza della Luce. Per oltre mille anni nessuno sentì più parlare degli Apostoli Oscuri.

Spiazzati da tanta armonia, i seguaci dell'Oscura Simmetria si adoperarono per scardinare questo baluardo di fede.

Cominciarono a circolare false informazioni e venne messa in dubbio la funzione degli Editti. Come sempre accade, i deboli di spirito caddero nel tranello e la Luce si affievolì.

Fu solo dopo la calamità che l'umanità si accorse dei suoi errori e venne riconosciuta la santità degli Editti. La tragedia dell'uomo è quella di dimenticare. Con il passare dell'Età della Fede gli uomini dimenticarono molte cose. Tuttii riferimenti all'Oscura Legione vennero censurati da Inquisitori troppo zelanti che, temendo la tentazione, operarono la repressione.

La maledizione dell'Oscura Legione venne così dimenticata e gli uomini tornarono a fronteggiarsi. La Triste Guerra all'interno della Corporazione Imperiale, La Guerra del Trono nella Bauhaus e le guerre nell'Arcipelago Graveton cancellarono il ricordo della santa crociata, e l'Oscura Legione divenne solo una leggenda. Dimenticata la gratitudine verso il Cardinale, le Corporazioni accusarono la Fratellanza di corruzione e venalità e, triste a dirsi, queste affermazioni racchiudevano molte verità. Venne quindi istituita la cella degli Inquisitori per combattere il degrado, ma uno dopo l'altro i Tre Editti vennero trasgrediti. Emerse una nuova Corporazione che ignorò le leggi contro le macchine pensanti: la Cybertronic. Nata da una colossale speculazione di borsa, divenne, nel corso di una notte, la quinta Megacorporazione.

Nonostante i disperati appelli del Cardinale, basse questioni d'interesse mossero le Corporazioni concorrenti a scendere a patti con la nuova venuta, avvalorando in via di fatto la sua politica contraria al primo Editto. Le macchine divennero il punto di forza di questa realtà commerciale e la fusione tra i computer e l'essere umano divenne ben presto una triste realtà.

LA SECONDA GUERRA CORPORATIVA

Fu inevitabile che il sorgere di una nuova Megacorporazione spezzasse l'armonia che la Fratellanza aveva con tanta fatica creato. Si formarono nuove alleanze, e l'equilibrio di mercato si alterò con l'ingresso della Cybertronic. Su Mercurio truppe Imperiali e Mishima si batterono per il possesso di Fukido. Su Venere le Corporazioni tornarono a scontrarsi per il controllo dell'Arcipelago Graveton. Su Marte si contesero il possesso delle terre fertili. Ovunque scoppiarono rivolte e guerre e, prima che chiunque potesse intervenire, furono ripristinate le antiche azioni coercitive. L'Età della Fede terminò bruscamente, ed ebbe inizio la Seconda Guerra Corporativa. Ancora una volta la pace scomparve. Fu un periodo difficile, in cui ciascuno si preoccupò solo di sopravvivere incurante degli sconvolgimenti mondiali. Solamente l'Alleanza e la Fratellanza rimasero al di sopra dei conflitti, tentando con ogni mezzo di riportare la pace. Nel caos totale, alcune astronavi oltrepassarono l'orbita di Giove e, non incontrando nessuna resistenza, si spinsero fino a Nero. La loro scomparsa fu un avvertimento che nessuno ascoltò. Le guerre corporative continuarono; intere città vennero rase al suolo, mentre ragnatele di fortificazioni ricoprirono la superficie dei pianeti. Fu allora che nei deserti di Marte apparve una Cittadella. La Capitol, memore del passato, inviò immediatamente dei cacciabombardieri per estirpare questo bubbone infetto, ma la contraerea Imperiale spezzò l'impeto di questa santa missione. Ancora oggi gli storici cercano una risposta a questa azione inconsulta. Gli emissari dal Cardinale e i reparti di Doomtrooper vennero allora inviati per esplorare la Cittadella. I pochi sopravvissuti manifestarono al mondo la nuova minaccia. Le Megacorporazioni tremarono.

Quella che tutti pensavano fosse solo una leggenda tornò ad essere una realtà: l'Oscura Legione era tornata. Le Megacorporazioni attesero con paura. Altre Cittadelle apparvero in località remote, sorte dal nulla. Ancora una volta l'umanità dovette affrontare la mortale minaccia dell'Oscura Simmetria, ma inspiegabilmente, le guerre di profitto non ebbero termine. Solo il ritorno dei leggendari Doomtrooper sui campi di battaglia e i sermoni del Cardinale scossero l'umanità dal suo torpore, ed ebbe inizio la Nuova Crociata. Il destino dell'umanità è appeso ad un filo.

Se l'uomo non riuscirà a superare l'avidità e i contrasti interni, certamente l'Oscurità avrà il sopravvento. Nel nome del Santo Cardinale auguriamoci che questo non accada. Dobbiamo resistere, o morire, perché questo è il nostro destino.

"LA CITTADELLA"

Hunter si affacciò dalla cima delle scale e guardò in basso verso una scena infernale. L'enorme stanza era illuminata da un chiarore rossastro. Monumentali macchinari vibravano emettendo getti di vapore mentre pistoni giganteschi salivano e scendevano ritmicamente. Sulle grandi lastre, di un materiale simile al marmo nero, si contorcevano alcuni cadaveri mentre altri, appena visibili, erano immersi in grandi vasche di melma verdastra. Enormi fornaci decorate con i simboli di Algeroth emanavano un insopportabile calore. Un'orda di Legionari si sparpagliò intorno, in risposta a un ordine del loro Centurione.

"Sembra che abbiamo trovato le Necrocamere" disse Hunter, parlando nel suo microfono.

"Grande, Mitch. Proprio quello che volevo sentirmi dire". La voce profonda di Big Bob rimbombò nei suoi auricolari. "Sarò lì tra un attimo. Ho appena incontrato una coppia di tipi che sembravano avere da ridire sulla mia presenza qui!".

Hunter udì il rimbombo della raffica della mitragliatrice Nimbrod echeggiare dal fondo del corridoio.

"Penso di aver superato le loro obiezioni", disse Big Bob raggiungendo la cima delle scale. Hunter sorrise al sul compagno Doomtrooper, e Big Bob contraccambiò il sorriso. Improvvisamente i proiettili iniziarono a colpire le pareti che li circondavano, rimbalzando sulle loro armature. I Legionari si erano riuniti e stavano avanzando verso la base delle scale.

"Molto amichevoli, non trovi?" disse Hunter, ottenendo come risposta una scrollata di spalle.

Hunter rispose al fuoco con la sua carabina al plasma, sparando una raffica di munizioni esplosive in mezzo ai Legionari. Le esplosioni li fecero battere in ritirata, mentre alcuni caddero nelle vasche.

"Ricordami di non fare una nuotata in quelle vasche", disse Big Bob spazzando l'area con il suo Nimrod. I corpi dei Legionari esplodevano in brandelli a ogni centro, riempiendo l'aria con una macabra doccia di sangue e frammenti di carne.

"Hey, Bob, non tuffarti in quelle vasche" disse Hunter iniziando a scendere le scale e continuando a sparare. I proiettili nemici continuavano a colpire gli scalini, scheggiando la pietra nera con la forze del loro impatto. Uno di essi colpì in pieno il torace di Hunter. L'impatto lo lasciò senza fiato, facendolo ritirare sulle scale.

"Stai bene, amico?", chiese Big Bob.

"No", ripose Hunter.

"Qual è il problema?", disse preoccupato Big Bob.

"Domani mattina avrò un brutto ematoma".

"Molto divertente, davvero".

Due Necromutanti si avventarono su per le scale, puntando in avanti le loro baionette Sectioner per impalare i due Doomtrooper. Gli occhi di Hunter si strinsero impercettibilmente mentre valutava la distanza tra di loro. Erano troppo vicini per utilizzare le munizioni al plasma, l'esplosione li avrebbe coinvolti. Big Bob lanciò un'occhiata ad Hunter.

"Così facendo ci metteremo troppo" disse, "sistema questi due tipi. Io vado a dire due paroline ai loro capi".

Senza attendere la risposta di Hunter saltò giù dalle scale, atterrando proprio in mezzo ai Legionari. Il suo Nimrod seminò la morte, sparando a fuoco automatico e aprendosi la strada verso l'enorme figura cornuta che era appena entrata nella stanza.

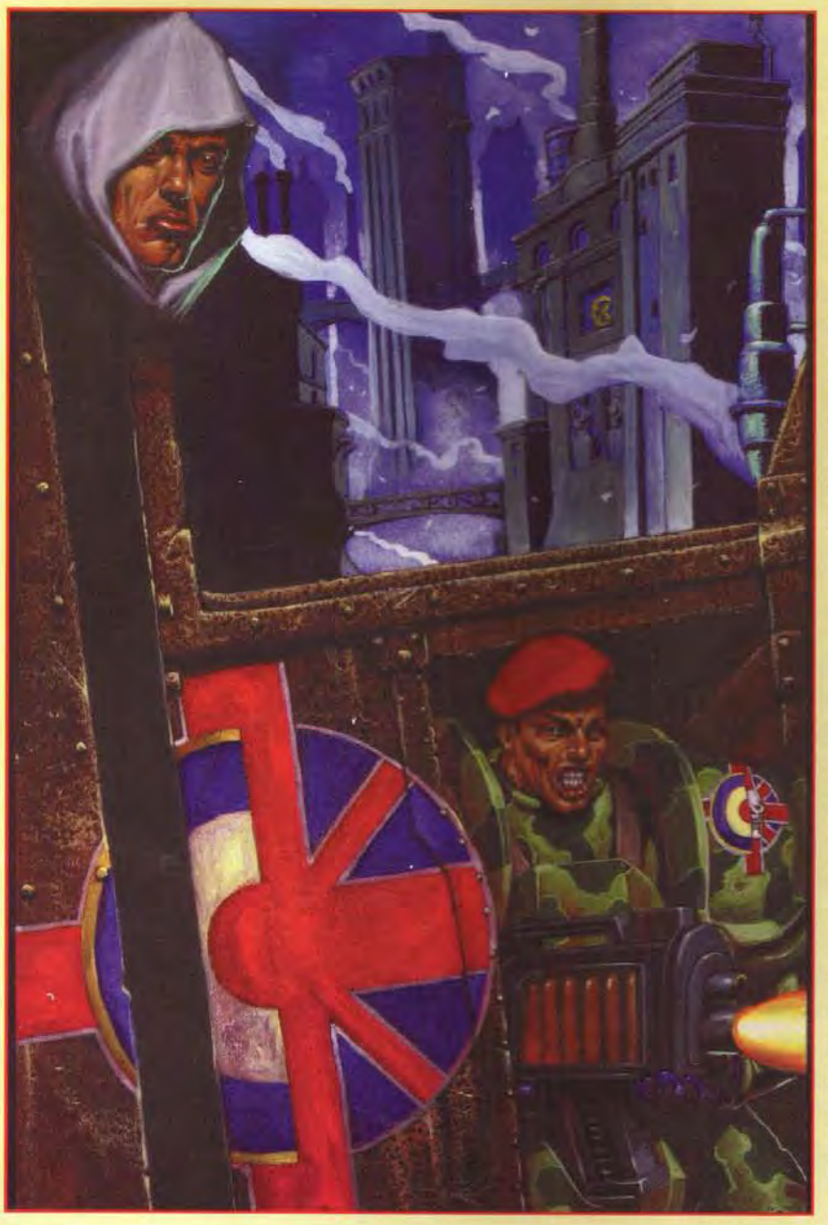
"Stai arrivando, ragazzo?" gridò Big Bob.

Hunter si spostò di fianco, lasciando che uno Sectioner lo sfiorasse per poi colpire duramente il necromutante con il calcio del fucile. Il mostro grugnì per il dolore e rotolò giù per le scale. Hunter si girò rapidamente e diede un calcio al secondo assalitore. Sembrava di colpire un muro di mattoni, ma la forza dell'urto fece cadere all'indietro il Necromutante, che si sfracellò il cervello contro il pavimento. "Sono con te," rispose Hunter.

LE CORPORAZIONI

LE CORPORAZIONI MERCANTILI

Il mondo di Mutant Chronicles non è governato da governi nazionali, come accadeva in passato, ma dai consigli d'amministrazione delle Megacorporazioni. Per essere chiari, ad esempio, un dipendente di una azienda della Capitol viene da tutti definito come "cittadino della Capitol". Dal punto di vista politico la società attuale è multiculturale e, a ogni livello, in ogni settore professionale, quello che realmente conta è solo la Corporazione di appartenenza.



Dopo le prime, terrificanti, guerre, solo quattro Megacorporazioni sopravvissero, ognuna delle quali inpersonificava determinati valori. Alle quattro Corporazioni originali, in un secondo tempo e del tutto inaspettatamente, si aggiunse una nuova potenza commerciale: la Cybertronic. Attualmente, l'intero Sistema Solare è spartito fra queste cinque enormi (e quasi onnipotenti) entità.

STILI DI VITA

Le Megacorporazioni sono molto più che semplici società finanziarie. Sono origine di vere e proprie culture e nuovi stili di vita. Chiunque lavori per una Megacorporazione, deve assorbirne tutti gli aspetti, perchè tutto viene gestito direttamente: sicurezza, alloggio, cibo, eccetera.

I CONFLITTI

Le Megacorporazioni sono in constante guerra tra loro a causa delle rispettive mire espansionistiche. Fino a ora nessuna è riuscita a prevalere, e la presenza dell'Oscura Legione rende il loro futuro ancora più incerto. Per evitare il disastro è stata quindi creata un'organizzazione il cui scopo è risolvere a livello diplomatico i loro conflitti. Questa organizzazione, conosciuta come l'Alleanza, comprende le delegazioni di tutte e cinque le Megacorporazioni oltre agli osservatori della Fratellanza. Lo scopo primario dell'Alleanza è quello di coordinare le operazioni militari contro l'Oscura Legione e, in secondo piano, promuovere la comprensione reciproca tra le varie Megacorporazioni, evitando, fino a quando è possibile, gli scontri armati e gli attentati terroristici.

CAPITOL

STRUTTURA

La Capitol è l'unica tra le Megacorporazioni ad aver mantenuto la struttura tipica di un'impresa commerciale. In tutte le altre il potere è nelle mani di una ristretta aristocrazia. La Capitol è diretta da un Consiglio d'Amministrazione, eletto dagli azionisti. Ogni singolo azionista ha un numero di voti pari alle azioni di sua proprietà.

A seguire viene, quindi, il Consiglio d'Amministrazione, composto dai Direttori Eletti, e il Comitato di Gestione che si occupa delle situazioni ordinarie.

IL PRESIDENTE

Il Presidente è il Direttore a capo del Consiglio d'Amministrazione con ampi poteri esecutivi.

Da lui dipendono tutte le decisioni in merito a sicurezza e finanza. Tra i suoi poteri vi è quello di nominare i rappresentati del Consiglio Superiore dell'Alleanza e del Consiglio di Sicurezza.

LE FORZE ARMATE CAPITOL

In un mondo così ostile le Forze Armate sono una realtà necessaria.

Due sono i principi guida delle Forze Armate Capitol: deterrenza e rappresaglia. Anzitutto è necessario assicurarsi che nessuno osi attaccare e, se qualcuno è abbastanza pazzo da farlo deve essere immediatamente annientato.

Questa filosofia efficace è, però, molto costosa da mantenere, ma la maggior parte dei cittadini Capitol pensa che ne valga la pena, perché è sempre confortante sapere di essere protetti dalla più potente forza militare del Sistema Solare. Nelle F.A.C. l'investimento economico maggiore è dedicato allo sviluppo di nuovi strumenti bellici dedicati alle forze aeree.

Le forze terrestri vengono utilizzate solo a seguito dei massicci bombardamenti aerei per occupare le posizioni nemiche.

L'AVIAZIONE. Il sogno di ogni ragazzino Capitol è quello di diventare un pilota delle F.A.C. Idolatrati dalle folle, questi eroi pilotano aerei estremaente evoluti e dotati di armi all'avanguardia.



L'ESERCITO. All'ombra dell'Aviazione i membri dell'Esercito vivono un'esistenza dura e priva di soddisfazioni. I soldati indispensabili per la sopravvivenza della Corporazione svolgono svogliatamente i loro compiti, ma i problemi di reclutamento sono sempre maggiori. Nei momenti di maggiore pericolo, il Comando Supremo Capitol è stato costretto a ricorrere alla leva obbligatoria per portare gli organici a livelli minimi accettabili. Le forze terrestri della Capitol sono distribuite in maniera omogenea tra i vari insediamenti, concentrate in campi base che contengono migliaia di soldati sempre all'erta (il tempo di intervento dei vari scaglioni è di 6, 12 o 24 ore). La Capitol, strettamente legata all'Alleanza, assegna spesso interi reparti al suo comando, creando malcontenti tra gli ufficiali di carriera.

LE FORZE SPECIALI. A causa del divario di preparazione rispetto alle Corporazioni rivali, le missioni più importanti vengono sempre assegnate a Forze Speciali addestrate in maniera specifica.

Ricordiamo, ad esempio, i Free Marines (presenti in tutto il Sistema Solare), i Sealions (di stanza su Venere, nell'arcipelago Graveton), i Sunset Strikers (su Mercurio) e i Martian Banshees (attualmente impiegati su Marte nei combattimenti contro la Mishima).

L'EQUIPAGGIAMENTO. Pur disponendo di attrezzature tecnologicamente avanzate, la produzione di equipaggiamenti sofisticati è ancora limitata e viene pertanto interamente dedicata a reparti speciali e all'aviazione. L'esercito si accontenta quindi di dotazioni standard, non sempre all'altezza di quelle delle Corporazioni rivali.

MARTE

Conosciuto anche come il pianeta rosso, Marte viene considerato "proprietà privata Capitol", grazie al controllo di quasi tre quarti dell'intera superficie. Anni di combattimenti spietati non hanno eliminato la presenza dell'Oscura Legione.



San Dorado, la seconda metropoli in ordine di grandezza nel Sistema Solare, è la capitale della Capitol e la sede di una delle principali Cattedrali. Sulle pareti di quest'ultima sono incise le parole della Quarta Cronaca di Valerio Catullo: Le Guerre Corporative.

Marte è grande poco meno di un terzo della terra, ricoperta principalmente da desolate distese rocciose e da neri oceani senza vita. Il commercio avviene grazie alla linea ferroviaria Trans-Marziana e lungo i canali che irrigano le vaste pianure.

VITA DA TRINCEA. Marte non conosce pace. Imperiali, Mishima e Bauhaus lo stringono d'assedio creando di continuo nuovi insediamenti militari e produttivi. Ma non è tutto... Anche l'Oscurità ha fatto la sua comparsa sul pianeta rosso. Quando iniziarono i lavori di costruzione della prima Cittadella, situata nell'area montuosa agli antipodi di San Dorado, le forze armate della Capitol intervennero tempestivamente. Purtroppo, per motivi ancora sconosciuti, l'antiaerea della Corporazione Imperiale spezzo l'impeto dell'attacco abbattendo oltre tre quarti del contingente e impedendo, di fatto, la riuscita dell'operazione.

La Cittadella dell'Overlord Nefarita Saladin venne così completata e fortificata. Da allora la guerra infuria ovunque, e i soldati della Capitol si battono fieri nel vano tentativo di scacciare definitivamente gli invasori.

BAUHAUS

I DUCHI ELETTORI

L'intera gerarchia Bauhaus si basa sulle quattro famiglie dei Duchi Elettori. In passato erano i consiglieri militari della Corporazione, ma, col tempo, ottennero il totale controllo di tutte le attività della Bauhaus.

A causa della ininterrotta tradizione militare nelle famiglie dei Duchi Elettori, il grado nelle forze armate rappresenta ancora oggi la posizione sociale raggiunta. Quindi, se un civile dimostra di possedere doti utili alla gestione della Corporazione, viene immediatamente promosso colonnello, potendo così assumere qualunque incarico. Uniformi gallonate e spade da cerimonia sono paramenti comuni all'interno della Corporazione Bauhaus.

IL SISTEMA DEGLI ORDINI

Per diventare personaggi influenti, nella Bauhaus sono necessari due requisiti: un grado militare e l'appartenenza a un Ordine Cavalleresco. Entrambi possono essere acquisiti per motivi di merito. Esistono centinaia di Ordini che, pur perseguendo fini e scopi diversi, sono accumunati dalla volontà comune di far prevalere la Corporazione Bauhaus. Per questo motivo essere membri di più Ordini contemporaneamente è considerato un motivo di vanto.

LE FORZE ARMATE

Le Forze Armate Bauhaus hanno la meritata fama di essere estremamente temibili sui campi di battaglia e questo, considerato l'organico limitato di cui dispongono, conferma la voce comune sulla qualità dei loro armamenti e l'eccezionale addestramento a cui vengono sottoposti gli uomini. Le unità corazzate, e in particolare i reggimenti di Dragoni, sono i reparti più rispettati; diventare un ufficiale dei Dragoni viene universalmente considerato un grandissimo onore.

I mezzi a loro disposizione sono i migliori sul mercato; armi e corazze protettive sono state ottimizzate per garantire un'elevata mobilità con una adeguata potenza bellica. Putroppo, l'elevato costo di produzione ne limita lo sviluppo in quantitativi adeguati.



ORGANIZZAZIONE. Le Forze Armate, comandate dal Duca Elettore Romanov, sono divise in quattro reparti:

- forze corazzate (Dragoni)
- fanteria (Ussari)
- cavalleria aerea
- forze speciali.

I soldati più promettenti vengono inviati all'Accademia per diventare sottufficiali, anche se la prassi prevede una prima selezione tra i "nobili". Dopo diversi anni in accademia affrontano i primi combattimenti.

Il codice d'onore Bauhaus è molto sentito, soprattutto tra gli ufficiali, e vi sono pochissimi problemi disciplinari. A puro titolo d'esempio ricordiamo come, al termine di ogni battaglia, i medici si prendano cura di morti e feriti di entrambi le fazioni con lo stesso zelo.

FORZE CORAZZATE. I Dragoni rappresentano il nerbo dell'esercito; a tal scopo, tutti i carri sono stati riprogettati per adattarsi a ogni situazione. Memorabile è la versione del T 32 dotato di sega circolare frontale e tre cannoncini calibro 75.

FANTERIA. Le tradizionali truppe di fanteria, gli Ussari, pur essendo meno addestrate e dotate di equipaggiamenti leggeri, rimangono comunque un osso duro per le unità regolari delle altre Megacorporazioni.

CAVALLERIA AEREA. La cavalleria aerea fornisce il fuoco d'appoggio durante le operazioni offensive, oltre a espletare la funzione di trasporto aereo; per questo, la dotazione principale è composta principalmente da elicotteri bene armati e corazzati.

FORZE SPECIALI. La Bauhaus può vantare, congiuntamente alla Corporazione Imperiale, le migliori forze speciali del Sistema Solare; a esse non manca nulla, sia in termini di addestramento che di equipaggiamento.

Solo i migliori soldati di ogni Compagnia possono accedere a questi gruppi specializzati. Tra i più famosi citiamo le Etoiles Mortans (le Stelle Morenti), addestrate per combattere l'Oscura Legione, e i famosi Rangers Venusiani.

HEIMBURG E VENERE

Venere è il principale caposaldo della Bauhaus Heimburg, la capitale, si trova nel suo emisfero settentrionale. Più del cinquanta per cento della sua superficie continentale è ricoperta da una fitta e ostile giungla, percorsa da un'infinità di corsi d'acqua paludosi portatori di ogni genere di malattie. Nei pressi del polo e all'equatore si aprono piatte steppe: quelle polari sono coperte da ghiacci eterni.

LE WARZONE

Su tutto il pianeta sono in corso incessanti combattimenti che occasionalmente degenerano in vere battaglie; sebbene il nemico principale sia rappresentato dall'Oscura Legione, scontri minori avvengono anche con le altre Megacorporazioni specialmente contro gli Imperiali. La Legione ha eretto Cittadelle in tutto il pianeta, sorvegliate costantemente da posti di guardia e sistemi di trincee.

L'OSCURA LEGIONE

La Bauhaus è la Corporazione che maggiormente ha sofferto dell'invasione dell'Oscura Legione e, per questo, è quella che la combatte in maniera più serrata e tenace. Venere è la principale zona di guerra di tutto il Sistema Solare, e a migliaia sono morti nel vano tentativo di difenderla.



MISHIMA

I SIGNORI EREDITARI

Fin dalla sua fondazione, questa Corporazione filo-orientale è sempre stata una dinastia governata dalla famiglia Mishima. Al vertice, come amministratore e presidente, vi era il Signore Supremo, il capofamiglia.

Ma con il tempo la Corporazione si è espansa a tal punto da rendere impossibile il suo controllo da parte di una sola persona. Ciò cha costretto il Signore Supremo a dividere in suo impero in tre lotti differenti, ognuno guidato da un importante membro della famiglia, il Signore Ereditario.

Attualmente i Signori Ereditari sono i tre figli del Signore Supremo, che dimorano rispettivamente su Marte, Mercurio e Venere. Lord Moya, Principe della Terra e Governatore di Mercurio, è attualmente il più potente ed è il più temuto. Tra i tre fratelli esiste infatti una forte rivalità che spesso causa tradimenti e omicidi misteriosi ma, poiché i loro possedimenti sono geograficamente separati ed economicamente autonomi, il conflitto non è mai trasceso. Non è un mistero, però, che alla morte del Signore Supremo solo uno avrà l'onore di entrare in possesso della Spada del Potere, e allora non ci sarà pietà per nessuno.

IL SIGNORE SUPREMO. L'attuale Signore Supremo della Mishima, pallida ombra di quello che erano i suoi predecessori, vive in esilio nel suo palazzo sulla Luna. È privo di un reale potere, anche se risulta essere sempre il capo nominale della Corporazione e l'unico Ambasciatore. È lui, infatti, che tratta con l'Alleanza e che decide le linee guida della Mishima, anche se il potere reale rimane nelle mani dei Signori Ereditari .

Nonostante gli emissari delle altre Megacorporazioni lo trattino con il massimo rispetto, tutti i contatti con lui sono puramente cerimoniali, intrattenuti spesso in contemporanea con i Signori Ereditari . È stato così che il Signore Supremo Mishima, Imperatore dei Mille Soli, Principe del Fuoco e Padre di Tutti è diventato un relitto del passato, malvoluto dai suoi eredi, sconosciuto alla popolazione, beffeggiato in segreto dai suoi pari. Gli unici suoi vassalli sono una corte di diecimila servitori e una guardia del corpo composta di mille fra i migliori guerrieri della Mishima: gli Hatamoto. I suoi servitori occupano le più onorevoli posizioni dell'intera Corporazione e vengono scelti individualmente dallo lui stesso.

GLI UOMINI MISHIMA

I dipendenti della Mishima sono estremamente fedeli ai loro superiori; la maggior parte di loro è addirittura pronta a sacrificare la propria vita, se necessario. Questa fedeltà ha molte spiegazioni:

LA FAMIGLIA. Il rispetto della famiglia è il segreto che cementa la società Mishima. I Signori Ereditari rappresentano i capifamiglia di questa grande Corporazione. Nessuno o sa infangare il loro nome per paura di essere ripudiato.

LA TRADIZIONE. "È sempre stato così, e sempre così sarà. Chi si oppone se ne pentirà". Sebbene questo modo di pensare sia meno diffuso tra i giovani, ancora oggi le redini del potere sono saldamente nelle mani degli anziani. Sono loro che difendono la tradizione Mishima.

LA LEALTÀ. I dipendenti Mishima nascono nell'organizzazione e, fin dal primo giorno di vita, essa si prende cura di loro. Per questo, i membri della Mishima, imparano a ringraziare la Corporazione per tutto ciò che hanno.

LA GLORIA. La Corporazione ricorda i sacrifici; i salari dei soldati sono bassi, ma le pensioni sono generose. Ogni giorno vengono officiate cerimonie in memoria dei caduti. Donare la propria vita per la Corporazione è il sacrificio estremo degli eroi, le cui gesta vengono narrate in eterno.

LE FORZE ARMATE

Come nelle altre Megacorporazioni, i soldati della Mishima sono divisi in Corpi speciali che vivono seguendo le proprie leggi e rispettando i propri valori.



ORGANIZZAZIONE. Le Forze Armate sono composte da tre divisioni, ognuna delle quali persegue obiettivi diversi ed è struttura in funzione di quest'ultimi. Solamente su Mercurio i militari occupano una posizione di prestigio. Su Venere e Marte svolgono unicamente funzioni di difesa, con grande risparmio economico di Lord Maru e di Lady Mariko.
Le forze armate di Mercurio sono composte essenzialmente da unità di fanteria corazzata equipaggiate con armamento leggero. Tale scelta è imposta dalla morfologia del pianeta, dove si combattono la maggior parte degli scontri nel sottosuolo: spesso, infatti, i soldati devono letteralmente strisciare dentro tortuosi cunicoli scavati nella roccia per spostarsi da una caverna all'altra.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO. Il motto della Mishima "Distruggi o difenditi!" descrive alla perfezione la filosofia militare Mishima. Se non puoi distruggere subito un nemico allora resisti fino all'arrivo dei rinforzi, se necessario sacrificando la tua vita; non esiste gloria maggiore. Questa incredibile tenacia fa della Mishima un temibile avversario.

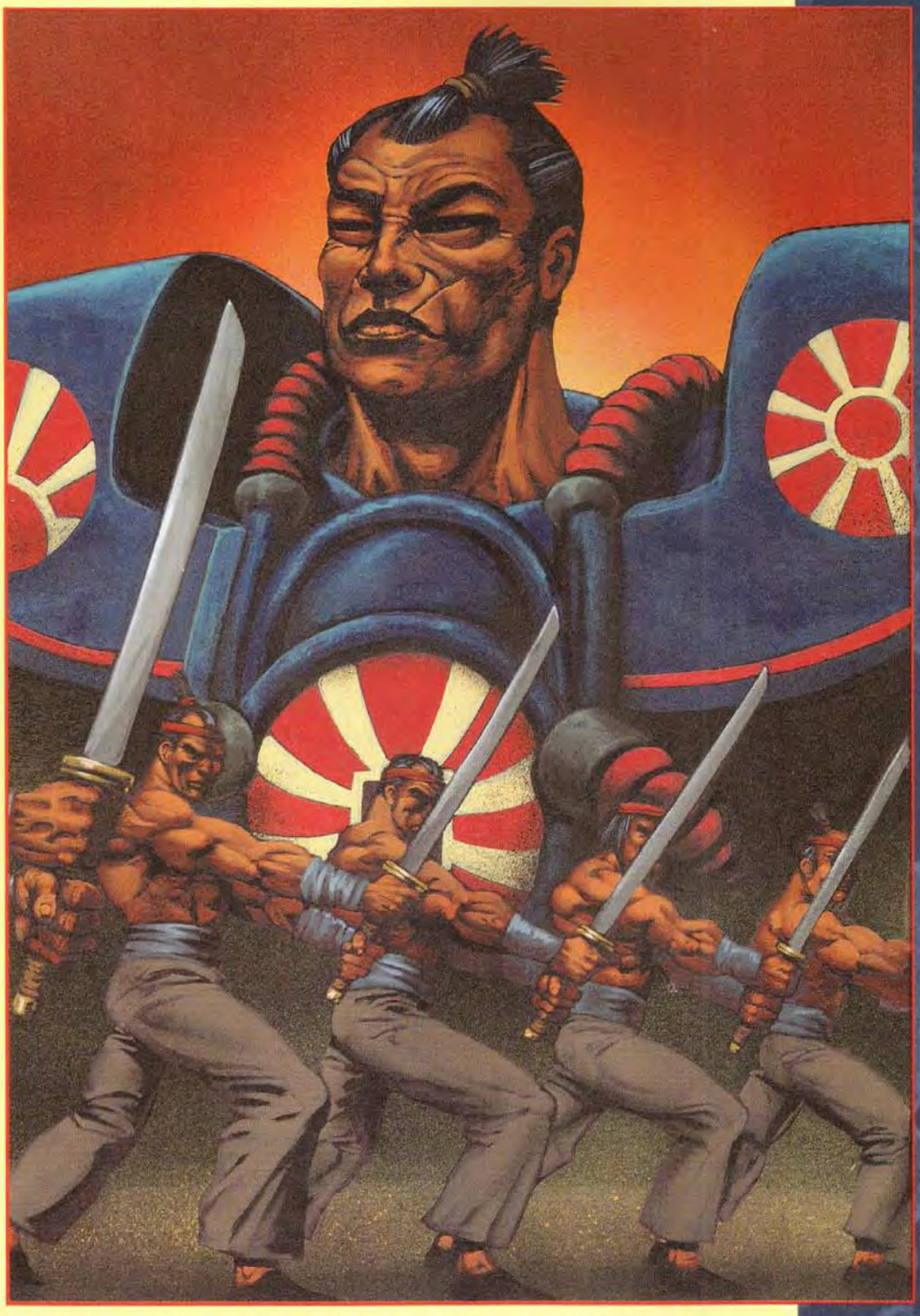
I SAMURAI. Sono i migliori guerrieri della Mishima, scelti per diventare i Samurai personali dei Signori Ereditari e dei loro vassalli. Il loro compito è quello che nelle altre Corporazioni viene svolto dalle Forze Speciali. Solitamente un Signore Ereditario ha a disposizione 5/600 samurai, mentre un suo generale ne controlla in media duecento. Il numero esiguo di questi reparti inganna: considerando che ogni samurai vale almeno dieci soldati, essi sono molto più temibili di quanto faccia supporre il loro valore numerico.

EQUIPAGGIAMENTO. Il fante di prima linea risente negativamente della filosofia produttiva della Mishima. Dato che costa meno rimpiazzare un prodotto Mishima piuttosto che ripararlo. Effettuare una riparazione sul campo è un impresa impossibile. Nonostante abbondino tecnici e parti di ricambio, nessun combattente delle forze speciali adotta l'armamento standard; il rischio di inceppare un arma durante il combattimento può costare la vita a troppe persone...

LE CORAZZE DA COMBATTIMENTO. La tipica corazza da combattimento consiste in una imbracatura rivestita da una serie di piastre blindate che proteggono la parte anteriore

del corazziere. Per potersi muovere senza problemi, le giunture sono potenziate idraulicamente. Questa imponente corazzatura fornisce una buona protezione a chi la utilizza, migliorandone la mobilità sul campo di battaglia e consentendo l'utilizzo di armi pesanti.

Le corazze vengono utilizzate dai reparti d'élite e dai reggimenti d'assalto. L'unico problema consiste nel fatto che il grosso serbatoio sulla schiena contiene un liquido idraulico altamente infiammabile che ha la tendenza a esplodere quando un colpo lo penetra. Ciò nonostante, la maggior parte dei corazzieri pensa che i benefici siano tali da poter correre il rischio.



IL CULTO DEGLI SHADOW WALKER. Vi sono pochissime informazioni sicure su questo culto. Alcuni ritengono che esso dipenda dal governo Mishima, altri che sia un'ordine d'onore sopravvissuto ai tempi antichi.

Una teoria afferma che sotto le loro tute da combattimento nere e dietro le loro maschere si nascondano dei mutanti terribilmente deformi. Nessuno di loro è mai stato catturato vivo né è mai stato possibile esaminare un cadavere. Quando uno Shadow Walker è catturato o ucciso, si dissolve in liquido protoplasmatico. Alcuni studiosi sostengono che il culto rapisca dei neonati ai loro genitori, e che l'addestramento inizi nel momento in cui cominciano a camminare. Nei remoti monasteri fortificati i bimbi vengono sottoposti a terapie chimiche per accrescere lo sviluppo muscolare e lo spirito d'aggressività, rafforzandone la resistenza al dolore e ai veleni. Usando antiche tecniche i loro sistemi nervosi vengono ricondizionati, creando riflessi felini. Dall'età di tre anni i bimbi studiano le arti marziali, e dopo i cinque anni imparano tutti i segreti del assasinio, venendo, nel contempo indottrinati sulle filosofie del culto, in maniera da assicurarsi la loro assoluta lealtà. Taluni ritengono che addirittura abbiano sviluppato una forma d'Arte; questo sospetto è sufficiente per costringere la Fratellanza a dar loro una caccia spietata.

Ufficialmente nessun nobile Mishima ha rapporti con gli Shadow Walker, ma è sorprendente notare la loro presenza assidua in tutti i campi di battaglia dove sono impegnate le armate Mishima.

GLI IMPERIALI



NASCITA DI UN IMPERO

Nel corso degli anni, grazie alla determinazione e l'impegno dei suoi ambasciatori ed ufficiali, la Corporazione Imperiale è riuscita a raggiungere una posizione di parità con le altre Megacorporazioni. "Acquisizione" è la parola chiave per comprendere questo processo di crescita. Mentre la Bauhaus e la Capitol si sono espanse per crescita interna, dipendendo sempre dalle proprie risorse, la strategia della Corporazione Imperiale è sempre stata quella di acquistare società promettenti, riorganizzandole e potenziandole per integrarle nella filosofia di vita imperiale.

La Corporazione Imperiale è una Corporazione "aristocratica", guidata da Sua Serenità, controllata e diretta da un gruppo di famiglie (i clan nobili) e governata da un Parlamento. Esiste un forte legame con le tradizioni del passato, grazie anche all'adozione di una struttura organizzativa di stile chiaramente monarchico.

A capo di questa grande organizzazione presiede Sua Serenità Imperiale; il suo è un titolo prettamente onorifico, visto che i poteri reali risiedono nel Parlamento composto dalla Camera dei Lord (sessantadue nobili) e dalla Camera dei Comuni (sessantadue membri fra uomini d'affari, scienziati, legali e diplomatici).

Tra loro sono presenti tre Osservatori della Fratellanza, il cui compito è verificare la correttezza delle procedure seguite.

Il sistema burocratico della Corporazione Imperiale rende estremamente complicato il processo decisionale: ogni decisione viene verificata più volte da diversi uffici, sottoposta al parere degli esperti, sviluppata, controllata dalla Corte Suprema e poi revisionata di nuovo almeno due volte prima di venir finalmente approvata e resa esecutiva.

I CLAN

Nel periodo della fondazione centinaia di famiglie ricevettero titoli nobiliari in cambio dei loro servigi. Al giorno d'oggi, sebbene sia ancora teoricamente possibile, nessuno viene più insignito di simili titoli, anche se a volte, individui particolarmente brillanti e meritevoli ereditano il titolo attraverso complesse procedure legali. Attualmente vi sono sessantadue clan nobili all'interno della Corporazione.

La vita della nobiltà è circondata da una rete di tradizioni inviolabili e detiene una posizione di privilegio che garantisce ricchezza, potere e prestigio. Chi viola una sola regola viene immediatamente espulso dal clan per non macchiarne l'onore e la rispettabilità.

I membri dei clan nobili occupano tutti posizioni di alto livello nella Corporazione; studiano nelle Accademie a loro riservate e frequentano i propri ambienti esclusivi, vivendo totalmente separati dal popolo. Questa loro segregazione li rende elitaristi, con una distorta visione del mondo. Tra i clan stessi vige una gerarchia ufficiosa. I tre più importanti sono: Batrholomew, Murdoch e MacGuire; sono quelli che fondarono la Corporazione. Oggi controllano quasi metà delle posizioni nel Parlamento. Pubblicamente lavorano congiuntamente per il bene della Corporazione e della nobiltà, ma le loro diverse vedute sfociano spesso in lotte intestine e acerrime rivalità.

IL GRANDE RANCORE

Dai tempi della Triste Lotta, tra i membri dei tre clan fondatori e i loro seguaci regna un malcelato rancore. Sebbene siano passate molte generazioni da quando i Bartholomew conquistarono il potere, gli altri due clan nutrono ancora un forte risentimento. Da allora è iniziata una guerra segreta tra le famiglie - assassinii, ricatti, estorsioni. Il clan Kingsfield, che fu all'origine della faida, fu praticamente spazzato via.

Attualmente i Bartholomew hanno apertamente adottato una politica tollerante, battendo in astuzia i concorrenti e conquistando a poco a poco le posizioni migliori. I MacGuire, sono all'opposizione mentre i Murdochs, ufficialmente, restano indipendenti, pur simpatizzando per questi ultimi. Insieme controllano la maggior parte delle colonie più redditizie e l'industria pesante, mentre i Bartholomew hanno una posizione di forza



nell'Esercito e nel Commando Sicurezza Imperiale (C.S.I.). Nonostante il Grande Rancore, i clan dimenticano ogni rivalità quando devono far fronte a minaccie esterne.

STRATEGIA ECONOMICA

La particolare strategia economica della Corporazione Imperiale consiste nella dichiarata filosofia che la conquista armata è un mezzo legittimo per acquisire nuove proprietà. Questa teoria viene frequentemente messa in pratica negli insediamenti più remoti di Mercurio, Venere e Marte. Mentre le altre Corporazioni si limitano ad acquistare le propietà di un determinato concorrente, la Corporazione Imperiale non esita a inviare reparti speciali, armati fino ai denti, per tentare di impadronirsene con la forza. La scusa usata più di frequente è che l'insediamento era "controllato dalla Cybertronic" oppure che la spedizione era alla ricerca di simpatizzanti della Cybertronic.

La stessa strategia, basata sulla forza bruta, viene applicata negli altri rami d'affari. La loro audace filosofia prevede un'accurata pianificazione prima di intraprendere azioni che, pur presentando gravi rischi, offrono però l'opportunità di grandi profitti.

Nel tentativo di diventare autosufficiente, la Corporazione Imperiale ha creato un impero industriale che comprende ormai ogni tipo di produzione industriale. Gli unici prodotti che possono venire definiti come tipici sono però solamente armi e armature.

I CITTADINI IMPERIALI

Viste le dimensioni della Corporazione si potrebbe pensare che i possedimenti Imperiali siano una facile preda per i suoi concorrenti. Questo non è assolutamente vero.
La Corporazione Imperiale difende a oltranza la sua bandiera, senza mai ritirarsi dagli scontri.

Ogni accordo viene rispettato alla lettera e difeso strenuamente. Per questo, spesso, riescono a sconfiggere i loro avversari solo grazie alla pura forza di volontà.

L'ETICA DELLA CORPORAZIONE IMPERIALE

Grazie alla consapevolezza di essere gli ultimi arrivati e di dover combattere per sopravvivere "ogni soldato e ufficiale fa il proprio dovere". Questa attitudine è più marcata negli strati inferiori della società che nella nobiltà, dove ormai manca una vera motivazione; le dure necessità del vivere quotidiano non fanno più parte della loro realtà.

La lealtà verso la Corporazione è particolarmente sentita dai soldati, per i quali nessun sacrificio è mai troppo grande. L'orgoglio e l'onore sono i loro capisaldi; in una società

dove tutti sono (quasi) eguali solo questi requisiti separano i forti dai deboli.

LE FORZE ARMATE

Le piccole dimensioni dell'impero economico limitano la sua potenza militare. Le forze armate sono rigidamente divise in due settori, le Forze di Difesa e le Forze Speciali. Nonostante queste



ultime abbiano addestramento ed equipaggiamento migliori, non esistono differenze di status, perché nessuna delle due potrebbe sopravvivere senza l'altra.

GLI UFFICIALI. Diventare un ufficiale è uno dei più grandi onori per un cittadino Imperiale. I sottufficiali, a livello di squadra e di plotone, sono tutti soldati d'élite, esperti combattenti e abili comandanti. La maggior parte di loro avrebbe i requisiti per entrare a far parte delle forze speciali di qualunque altra Corporazione ma, nessuno, ha mai lasciato la Corporazione per un concorrente.

I requisiti per salire di grado, sono molto severi. La promozione dipende dai risultati ottenuti, dalla lealtà dimostrata, dall'abilità e dal coraggio.

Solitamente non esistono problemi disciplinari tra i miliari Imperiali, dal momento che tutti sono volontari e che quasi tutti gli ufficiali non approfittano del grado.

LE FORZE DI DIFESA. Le Forze di difesa costituiscono l'Esercito regolare. Esse sono responsabili della sicurezza di tutti gli insediamenti e degli impianti, dei servizi di scorta e di sorveglianza. Qualitativamente sono alla pari con le altre Corporazioni, ma il loro numero è assai limitato. Pertanto devono supplire con tattiche basate su mobilità, sul volume di fuoco e sull'elevata protezione, riuscendo in questo modo ad essere sempre presenti ovunque.

LE FORZE SPECIALI. La Corporazione Imperiale fa grande affidamento sui reparti speciali a elevatissima specializzazione. Il loro addestramento e l'equipaggiamento suppliscono egregiamente all'esiguità numerica.

I BLOOD BERETS. I Blood Berets sono il primo reparto costituito appositamente per combattere l'Oscura Legione, fondati dal Clan Murdoch durante la crociata venusiana. Caratteristico è il rituale che viene seguito dalle nuove reclute, una lunga serie di difficili prove da superare prima di poter indossare il mitico basco dei Blood Berets.

I WOLFBANES. I Wolfbanes sono uno dei reparti speciali più numerosi. Nonostante vengano formalmente amministrati dal Clan MacGuire, arruolano volontari in ogni Clan. Sono mercenari pronti a combattere per chiunque offra loro un buon prezzo, purchè la missione non vada contro gli interessi della Corporazione Imperiale.

Sono specializzati nel combattimento ravvicinato e la loro ferocia in battaglia è quasi senza pari. I Wolfbanes sono facilmente riconoscibili dall'aspetto: indossano sempre i loro simboli araldici e larghe cinture rivestite

di teschi. Prima di ogni scontro si dipingono il viso con tatuaggi da guerra.



GLI HIGHLANDER HIGH WARRIORS. Gli Highlander accettano volontari da ogni clan ma, a differenza dei Wolfbanes, non pretendono che rinuncino al loro Clan di appartenenza.

Sono una grande unità militare controllata direttamente dal Ministro della Guerra, con diverse basi negli altopiani di Marte e una grande fortezza a Strathgordon (sempre su Marte), una delle più antiche basi che risale addirittura ad un'epoca precedente alla fondazione della Corporazione.

Gli Highlander si specializzano nell'uso della spada, le cui lame rappresentano il loro maggior orgoglio. Il loro aspetto è simile a quello dei Wolfbanes, sebbene essi raccolgano i capelli in lunghe trecce e dipingano i loro volti con macchie di rosso e porpora ben diverse dagli ordinati disegni dei Wolfbanes.

I GOLDEN LIONS. Anche i Golden Lions vengono amministrati dal Clan Murdoch. Nonostante siano stati fondati nello stesso periodo dei Blood Berets, non hanno mai goduto della stessa fama. Questo è dovuto al fatto che mentre i Blood Berets si dedicano alla lotta contro l'Oscura Legione, i Lions si occupano di questioni più ordinarie, come le spedizioni punitive contro le Corporazioni rivali.

GLI INSEDIAMENTI. La Corporazione Imperiale è da sempre la più efficente nel fondare nuovi insediamenti. La tipica spedizione inizia con lo sbarco di una Squadra da Ricognizione Armata nel luogo prescelto - una miniera, un insediamento produttivo, un pozzo petrolifero o altro. In poche ore la zona viene isolata, ogni resistenza viene eliminata e i genieri preparano una pista d'atterraggio per l'elisbarco degli equipaggiamenti pesanti o, in caso di difficoltà, per la ritirata dei reparti.

Entro 24 ore dal primo sbarco la zona difensiva viene protetta da campi minati, postazioni fortificate, barriere di filo spinato elettrificato. Entro una settimana l'insediamento è pronto per accogliere i lavoratori civili: minatori, ingegneri, geologi, operai, amministratori etc. e tutte le loro famiglie.

A questo punto, per assicurare la difesa rimarrà di stanza solo un piccolo distaccamento armato. Con questo sistema la Corporazione Imperiale ha fondato migliaia di piccoli insediamenti su Mercurio, Venere e Marte. Solitamente ciascuno di essi ospita circa 1.000 pionieri, ma i principali si sono espansi fino a raggiungere i 50.000 abitanti, diventando piccole cittadine. Questi audaci pionieri che combattono per l'espansione della Corporazione sono considerati tra gli eroi più grandi e la popolazione li reputa molto superiori ai burocrati che lavorano sulla Luna.

CYBERTRONIC



CENNI SULLA FONDAZIONE.

La fondazione della Cybertronic è tuttora avvolta nel mistero. La Cybertronic Investment Inc, una piccola e insignificante holding finanziaria, acquistò nel giro di poche ore un'enorme quantità di azioni prontamente riconvertite in un'unica Megacorporazione, la quinta in termini di dimensioni e di poco inferiore alla Corporazione Imperiale in termini di capitalizzazione netta. Successive indagini dimostrarono che nella maggior parte degli acquisti vennero utilizzati nomi di comodo, rendendo, di fatto, impossibile scoprire le reali intenzioni degli acquirenti.

I TRADITORI

Questo fu solo l'inizio della saga Cybertronic. Pochi giorni dopo la costituzione del Consiglio d'Amministrazione e dei Dipartimenti Centrali iniziò un esodo di massa verso la nuova Corporazione. Centinaia di fidati dipendenti delle quattro Megacorporazioni presentarono immediatamente le dimissioni e si trasferirono con l'intera famiglia sotto l'ala protettrice della nuova società. In soli due anni la Cybertronic raggiunse un organico paragonabile a quello dei concorrenti. Questo fenomeno creò un'ondata di sospetti, ma nessuno fu mai in grado di trovare alcunché di illegale nelle attività della Cybertronic.

GLI INFILTRATI

Dopo attente indagini, si ritenne plausibile che la Cybertronic si fosse servita di agenti infiltrati nelle Megacorporazioni per contattarne e assoldarne gli elementi migliori, seguendo lo stesso modus operandi degli Eretici dell'Oscura Legione. Naturalmente non furono mai trovate prove in merito, e la Cybertronic non rilasciò dichiarazioni sull'argomento.

Per arginare il fenomeno, le altre Megacorporazioni spesero somme enormi per individuare questi infiltrati, con scarsissimo successo. Si è stimato che, il novanta per cento degli arrestati, confessò di essere un infiltrato solo dopo atroci torture.

LE FORZE ARMATE

Le Forze Armate della Cybertronic sono le meno numerose tra le Megacorporazioni che sopperisce a questo fatto con la tecnologia impiegata. Non solo le armi, ma gli stessi soldati della Cybertronic sono potenziati con sistemi elettronici incomparabilmente più evoluti di quelli in uso presso le altre Megacorporazioni.

I CACCIATORI. Ciò che ha reso famoso il nome Cybertronic è la presenza dei Cacciatori, fusioni cibernetiche tra uomini e robot.

Nessun'altra Corporazione possiede la tecnologia necessaria per copiare questi leggendari combattenti. Poco dopo la fondazione, fecero la loro comparsa sui campi di battaglia, lasciando tutti esterefatti.

L'equipaggiamento militare era integrato con i loro corpi e collegato al sistema nervoso, la loro dotazione standard comprende un telemetro laser, visori infrarossi, sensori di movimento e altre attrezzature individuali.

I CORAZZIERI. Ancora più stupefacenti dei Cacciatori sono i Corazzieri, le mitiche unità Attila. Queste creature inorganiche sono controllate da computer avanzatissimi, dotati di intelligenze artificiali che governano i loro enormi corpi di metallo.

Essendo macchine, gli Attila non conoscono il significato della parola paura e pertanto sono soldati perfetti. Purtroppo, seguendo in maniera troppo letterale gli ordini tendono a estremizzare le situazioni e a creare problemi imbarazzanti. Ciò nonostante vi sono poche visioni più terrificanti di un Attila impegnato in combattimento, mentre, impugnando una mitragliatrice di grosso calibro come fosse un giocattolino di plastica, avanza verso il nemico.



L'ALLEANZA

L'Alleanza venne creata per risolvere tutte le dispute delle Corporazioni a livello diplomatico, senza dover ricorrere alla forza.

Composta da cinque delegazioni, una per ogni Megacorporazione, l'Alleanza è diventata una delle maggiori potenze del Sistema Solare. Ogni delegazione comprende migliaia di diplomatici, amministratori e ufficiali.

L'apparizione dell'Oscura Legione diede un nuovo scopo all'Alleanza, che si assunse il ruolo di coordinatrice della lotta dell'Umanità contro l'avanzata dell'Oscura Simmetria. L'Alleanza creò un reparto militare d'élite, i Doomtrooper, composti esclusivamente dai migliori soldati. La funzione primaria di questa forza è combattere l'Oscura Legione in ogni luogo e ogni momento, coordinata e diretta dall'Alleanza.

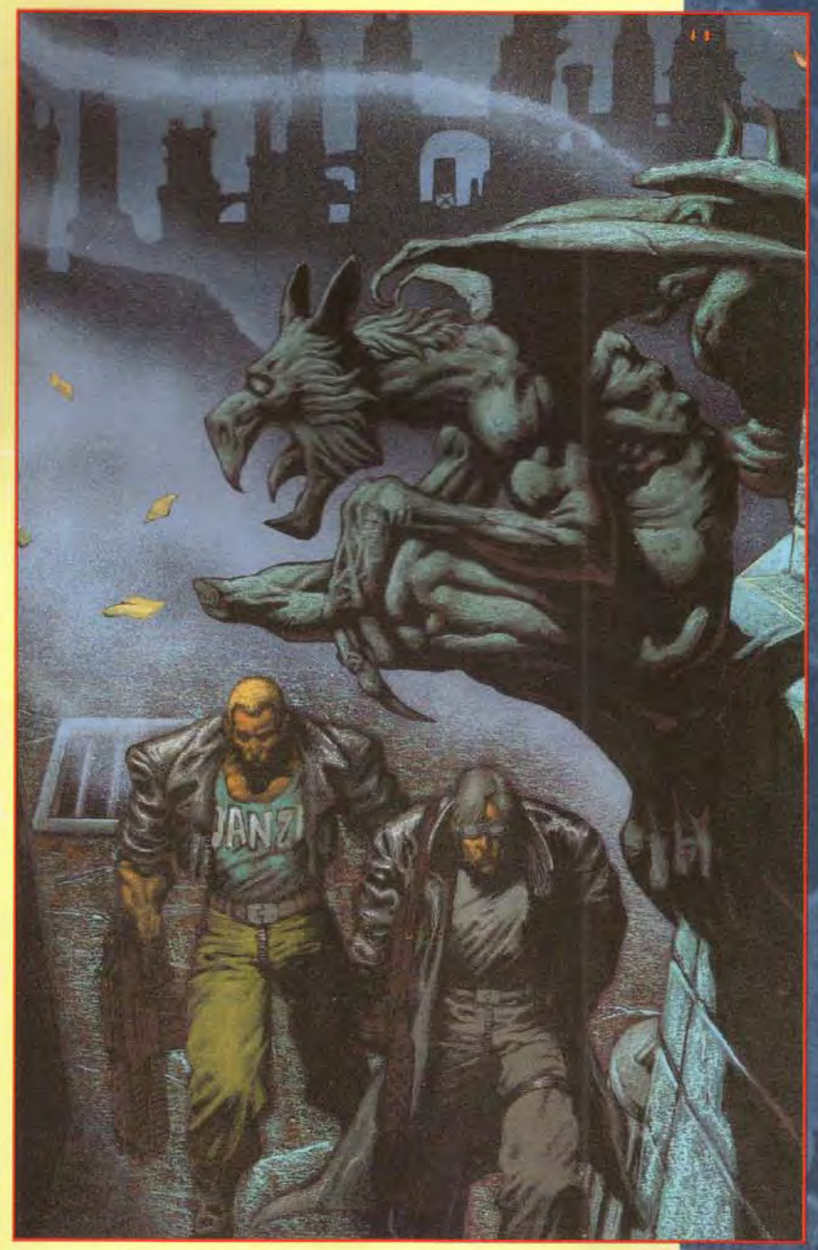
Oltre a questa attività prettamente militare, l'Alleanza conduce una intensa attività investigativa per individuare ed eliminare gli infiltrati dell'Oscura Legione. Molte di queste indagini sono così segrete che nemmeno i dirigenti delle Corporazioni ne sono a conoscenza.

All'interno di questa complessa rete di attività segrete sono nati gruppi che agiscono per proprio conto, senza nessuna interferenza da parte degli organi superiori, perseguendo scopi non sempre legali. Alcuni di questi gruppi hanno persino preso contatto con l'Oscura Legione e si vocifera che collaborino ai loro perversi piani.

LA STRUTTURA

I principali rappresentanti delle cinque delegazioni fanno parte del Consiglio Supremo, un organo che ha pieni poteri decisionali in tutte le materie tranne la sicurezza.

Di quest'ultima si occupa infatti Consiglio di Sicurezza, composto da un più ristretto gruppo di delegati, che ha il controllo dei reparti di Doomtrooper. Alle dipendenze del Consiglio Supremo vi sono altri due importanti organismi: il Comitato Investigativo e il Comitato di Cooperazione. Entrambi si occupano di tutte le materie che richiedono uno sforzo congiunto da parte delle Megacorporazioni, come lo studio dei poteri dell'Oscurità e la gestione delle operazioni militari.



La Fratellanza viene rappresentata da una delegazione autonoma, priva di poteri di voto. Essa è composta da amministratori e osservatori che hanno la facoltà di presenziare a tutte le riunioni di tutti i comitati dell'organizzazione.

La Fratellanza è ovviamente consapevole dell'esistenza di organizzazioni segrete all'interno dell'Alleanza e opera costantemente per infiltrare propri uomini al loro interno.

LE OPERAZIONI

L'Alleanza venne creata per fornire un terreno neutrale dove le Megacorporazioni potessero

cooperare e risolvere le discordie, negoziando tra loro e fornendosi reciprocamente informazioni sulle strategie future. Per raggiungere questo scopo vennero create le delegazioni. Originariamente erano composte da pochi rappresentati molto preparati, ma con il tempo crebbero fino a diventare le enormi strutture burocratiche odierne. Al crescere delle dimensione delle delegazioni crebbe anche il numero di operazioni gestito dall'Alleanza.



Membro delle Forze Speciali della Fratellanza

Le comunicazioni tra i vari dipartimenti dell'Alleanza e le Megacorporazioni non furono mai ottimali, e il risultato è sotto gli occhi di tutti. Le continue guerre tra le Megacorporazioni fecero cessare ogni effettiva collaborazione tra le delegazioni, mentre i colloqui degenerarono in ulteriori scontri e combattimenti.

Uno dei pochi progetti che ottenne i risultati desiderati fu quello dei Doomtrooper, grazie al fatto che a capo del Consiglio di Sicurezza vi furono sempre ufficiali molto competenti.

GLI UFFICI

Tutte le questioni investigative che interessano l'Alleanza vengono gestite da uno dei due uffici dell'organizzazione. Il più conosciuto dei due è l'U.A.E., Ufficio Affari Esterni, che si occupa di tutto ciò che accade al di fuori dell'Alleanza, concentrandosi sui tentativi di infiltrazione degli agenti dell'Oscurità e sui traffici di contrabbando. Il secondo ufficio è l'U.A.I., Ufficio Affari Interni, che indaga sui casi interni all'Alleanza, compresa la caccia agli eventuali Eretici infiltrati.

I DOOMTROOPER

Il braccio armato dell'Alleanza è costituito dai Doomtrooper, i soldati più temuti e rispettati del Sistema Solare. Grazie all'addestramento ricevuto, sono in grado di affrontare senza paura ogni minaccia dell'Oscurità.

I Doomtrooper operano sotto il controllo del Consiglio di Sicurezza. I soldati vengono forniti dalle Megacorporazioni, che hanno anche il compito di equipaggiarli con i mezzi relativi.

Il supporto tecnico e logistico viene gestito dall'Alleanza tramite personale fornito dalle Megacorporazioni.

L'UNITÀ DI COMBATTIMENTO. L'Unità di Combattimento è il reparto base dei Doomtrooper. Essa è composta da due soldati, entrambi perfettamente addestrati e ognuno con una particolare specializzazione: uno nel combattimento ravvicinato, l'altro nel supporto di fuoco. A seconda della missione la composizione delle Unità può comunque venire modificata e adattata.

L'EQUIPAGGIAMENTO. Gli equipaggiamenti e le armi sono sviluppati dalle Megacorporazioni in stretta collaborazione con i tecnici Doomtrooper, utilizzando le tecnologie più avanzate per creare prodotti superiori. Molte delle armi utilizzate dai Doomtrooper sono ancora prototipi sperimentali.

Le armature da combattimento, per esempio, sono composte da materiali ceramico-plastici forniti dalla Cybertronic.

LE MISSIONI. Le Unità da Combattimento Doomtrooper sono una perfetta macchina da guerra su piccola scala, che viene impiegata quasi esclusivamente per missioni Commando che raramente impiegano più di venti soldati.

Le missioni più pericolose sono sicuramente le incursioni contro i covi degli Eretici o contro le stesse Cittadelle.

LA FRATELLANZA

LA NUOVA LUCE

Con il mondo costretto ad affrontare la minaccia dell'Oscura Legione, le fila dei seguaci della Fratellanza sono cresciute al punto di diventare una vera e propria organizzazione onnipresente e quasi onniscente.

La Fratellanza rappresenta il potere ultraterreno, impersonato dal Cardinale, il leader spirituale dell'umanità, l'uomo più potente del Sistema Solare che controlla misteriose energie dimenticate.



Per combattere l'Oscura Legione il Cardinale ha creato l'Inquisizione, una istituzione dedita all'eliminazione dei seguaci del Male. Gli Inquisitori della Fratellanza, nelle loro splendide armature, pattugliano costantemente i pianeti abitati dall'uomo, purificandoli da ogni segno di malvagità. Sono presenti ovunque per combattere Eretici e Legionari, dalle ghiacciate distese di Plutone e Giove fino agli ardenti deserti di Marte e Mercurio.



Nelle grandi biblioteche delle cattedrali operano incessantemente i Mistici della Fratellanza, alla continua ricerca della Luce nel passato o nel mutabile futuro. Osservatori della Fratellanza sono presenti a ogni livello della organizzazione delle Megacorporazioni, alla ricerca di eventuali infiltrati. Opporsi alla Fratellanza significa opporsi all'umanità stessa.

La filosofia e la potenza dell'Inquisizione hanno fatto accettare alle Megacorporazioni la presenza della Fratellanza in tutte le loro riunioni direttive.

L'APPELLO DEL CARDINALE

La Fratellanza ha la missione di sradicare la presenza dell'Oscurità che ci circonda: questo è l'Appello del Cardinale. Questa missione domina ogni aspetto della vita: tutto ciò che vi si oppone deve essere estirpato. La missione si basa sulla Parola, così come è stata interpretata dal Cardinale e dal Terzo Direttorato,



ed è incentrata sulla Chiamata. Questo comandamento si trova ovunque nel Sistema Solare: viene urlato sui campi di battaglia, viene scritto sulle sacre pareti delle Cattedrali, viene salmodiato nelle prediche degli Inquisitori.

IL LIBRO DELLA LEGGE

La Parola è stata raccolta in un gigantesco volume, il Libro della Legge. Esso forma la base della Missione e dell'Inquisizione e tutti i fedeli ne portano con sé una copia.

Ogni copia del libro viene manoscritta dai discepoli del Terzo Direttorato su carta benedetta prodotta dai Mistici della Fratellanza. Il Libro viene utilizzato dai predicatori della Missione per istruire le masse, dai Fratelli per consigliare i fedeli, dagli Inquisitori come testo base della legge.

LE CRONACHE MUTANTI

Quando il Cardinale Nathaniel interpretò per la prima volta le misteriose trame dell'Oscura Simmetria, vide che la storia del genere umano, riassunta in antichi volumi e pergamene, veniva infestata dal potere delle tenebre. Così convocò Lord Alexander, il suo più alto Scriba, davanti alla Curia riunita in seduta plenaria e gli affidò il compito di immortalare nelle Cronache tutta la conoscenza della Fratellanza. Quando la prima Cattedrale venne eretta fu lo stesso Alexander a scolpire la Prima Cronaca sui sacri muri di marmo, lontano dalla portata dell'Oscurità.

E per impedire all'Oscura Simmetria ogni ulteriore possibilità di corrompere il flusso della storia, il Cardinale ordinò che nessun uomo e nessuna donna potesse, per i millenni a venire, duplicare le parole scritte nelle Cronache. E poiché altre Cattedrali vennero erette su altri pianeti del Sistema Solare, altre Cronache vennero scolpite nei muri indistruttibili di quelle maestose navate, immuni al tocco dell'Oscura Simmetria e destinate a durare quanto il mondo e la Fratellanza stessa.

Oggi le Cronache sono otto, una per ognuna delle Cattedrali. È assolutamente proibito pronunciare ad alta voce o scrivere le loro frasi, e neppure i Custodi dell'Arte osano divulgare anche una sola delle parole sacre. La pena per chi viola l'editto è la morte immediata.

Le navate delle cattedrali sono sempre affollate di discepoli della Fratellanza che ne imparano a memoria le frasi, scolpendole nella propria mente. Visitatori e comuni fedeli possono entrare solo sotto sorveglianza: chi tentasse di fare una foto delle Cronache verrebbe immediatamente eliminato.

L'ARTE

Sotto la guida illuminata del Cardinale, la Fratellanza ha imparato a utilizzare antichi poteri da tempo dimenticati. I Mistici della

Fratellanza dedicano la loro vita allo studio di questa nuova fonte di arcana energia, alla costante ricerca di nuove proprietà e sistemi di controllo della Luce.

Nonostante questa nuova fonte vitale sia studiata da secoli, la si conosce ancora molto poco. Si sa che può venire controllata da esseri puri di spirito e di pensiero, che riescono a darle differenti forme. Il suo potere non serve solo alla distruzione.

I Mistici che si sono dedicati all'Arte della Premonizione hanno raggiunto livelli di percezione molto al di là dei normali sensi umani. Essi scrutano nel futuro, cercando di predire il flusso del tempo, perlustrano le menti di milioni di individui alla caccia dei segni di Oscurità e osservano i più tetri laboratori dell'Oscura Legione per capirne i progetti futuri.

Ma il loro dominio non è limitato al futuro. Essi scrutano anche il passato per poter tramandare gli eventi che hanno portato al presente. I poteri dei Mistici e i diversi modi di controllare l'Arte verranno descritti nell'apposito capitolo.

LA STRUTTURA ORGANIZZATIVA

L'organizzazione della Fratellanza è rigidamente gerarchica. Il suo capo supremo è il Cardinale, che governa tramite la Curia. I membri della Curia sono Fratelli scelti per la loro santità, il cui compito principale consiste nel dirigere i quattro Direttorati e nel vigilare sul retto comportamento dei Fratelli.

IL CARDINALE. Il leader spirituale e materiale della Fratellanza è il Cardinale. Il suo potere e la sua saggezza sono indiscutibili, e l'autorità che esercita sui Fratelli cesserà solo al momento in cui raggiungerà la Luce Eterna.

Il suo obiettivo, la sua Chiamata, è quello di eliminare dal Sistema Solare ogni traccia di malvagità, sia essa rappresentata dall'Oscura Legione, da mutanti o da semplici degenerati. Questa eterna Chiamata viene tramandata di Cardinale in Cardinale, fino a che il loro obiettivo non verrà finalmente raggiunto. I poteri assegnati al Cardinale ne fanno un perfetto conoscitore del mondo spirituale.

Il Cardinale è il leader assoluto. È allo stesso tempo il comandante supremo delle forze militari della Fratellanza, l'Alto Inquisitore, il più saggio e potente dei Mistici e il principale predicatore al mondo.



LA CURIA. La Curia è l'organo alle dipendenze dirette del Cardinale, un comitato di Fratelli particolarmente qualificati che sono stati prescelti per governare i diversi settori della Fratellanza.

La Curia governa direttamente i quattro Direttorati ed è insignita del potere di condurre a suo piacere inquisizioni interne, investigazioni ed epurazioni. La Curia risponde del proprio operato solo al Cardinale e all'Alta Inquisizione.

I quattro Direttorati sono dipartimenti specializzati nei diversi aspetti della missione della Fratellanza. Nell'ambito del proprio settore essi hanno pieni poteri decisionali. Ogni Direttorato è a sua volta diviso in Celle, e ogni Cella ha sotto di sé una rete di Celle minori.



I MISTICI. Il Primo Direttorato è quello dei Mistici, diviso in tre principali Celle: Cinetica, Premonizione e Cambiamento.

Gli studiosi dell'Arte Cinetica sono in grado di manipolare la realtà, creando fenomeni fisici a scopi offensivi e difensivi. Sono maestri dell'illusione e nel distorcere gli elementi.

I Mistici che si specializzano nell'Arte del Cambiamento sono persino più temuti: essi usano i loro poteri per leggere e manipolare le menti delle persone, spezzando le barriere mentali per penetrare nell'intimo di ognuno.

La Cella dei Veggenti studia invece l'Arte della Premonizione e si divide in due Celle Minori: quella dei Profeti e quella dei Cronisti, che approfondiscono la storia del passato e del presente per trascriverla nelle Cronache, cercando di penetrare i veli che nascondono il futuro alla scopo di indirizzare al meglio il cammino dell'umanità.

I Custodi dell'Arte sono i Mistici più misteriosi. Hanno raggiunto, nel loro campo di specializzazione, un'abilità pari a quella del Cardinale, diventando potenti maestri dell'Arte e i suoi più stretti collaboratori.

L'INQUISIZIONE. Il Secondo Direttorato è quello dell'Inquisizione, divisa in numerose Celle Minori tra le quali le principali sono quelle degli Inquisitori, dei Sacri Guerrieri, della Sicurezza, Investigazioni Interne ed Esterne. Questo è, senza dubbio, il più potente strumento a disposizione del Cardinale in quanto controlla tutte le forze militari della Fratellanza. Ogni campagna contro l'Oscura Legione viene guidata da un Alto Inquisitore, o Inquisitore Majoris.

L'Inquisizione si occupa anche della ricerca degli Eretici, uomini che si sono fatti sedurre dall'Oscurità, e degli agenti dell'Oscura Legione che cercano di infiltrarsi nel Sistema Solare.

I sospettati vengono immediatamente processati e condannati, e la caccia non conosce sosta. Ogni Inquisitore ha l'autorità per agire come giudice, giuria ed esecutore in tutte le questioni che riguardano la purezza della Fede.

Gli Inquisitori sono l'élite della Fratellanza, con abilità inconcepibili per un normale essere umano: grazie al loro addestramento essi sono tra i migliori guerrieri dell'umanità. Solo i Sacri Guerrieri e i Doomtrooper sono loro pari. Essi godono di un'enorme autorità e non esitano a farne uso pur di sradicare l'Oscurità.

I membri dei reparti speciali incaricati di eseguire omicidi sono chiamati Mortificator. Le loro missioni segrete raramente falliscono.

LA MISSIONE. Il Terzo Direttorato viene chiamato da tutti la Missione. Il suo compito è quello di diffondere nel mondo il messaggio della Fratellanza, studiando e predicando ovunque il suo Credo per mantenerlo vivo nel cuore degli uomini.

La Missione è il Direttorato più grande della Fratellanza ed è diviso in numerose Celle Minori, di cui le principali sono quelle della Missione, dei Manufatti e degli Scriba.

La Cella della Missione diffonde con ogni mezzo la Parola: utilizzando i canali di comunicazione della Fratellanza e delle Megacorporazioni indottrina gli ascoltatori con parole di fede e speranza. Predicatori camminano per le strade e gruppi di missionari visitano le fabbriche. In questo modo, la Missione diffonde il suo messaggio a miliardi di persone. Il Secondo Direttorato spesso la utilizza come fonte di informazioni.

La Cella dei Manufatti ha il compito di custodire e preservare tutti gli oggetti creati

dall'uomo fin dai tempi del Cardinale Nathaniel.

I suoi saggi membri, spesso Mistici e scienziati, hanno la responsabilità di ricercare, studiare e conservare tutti questi oggetti di potere, distruggendo però quelli troppo pericolosi per l'umanità.

La Cella degli Scriba si dedica a un compito noioso ma indispensabile: la scrittura delle Cronache e del Libro della legge, mantenendo la corretta lettura della Parola. Sotto l'occhio vigile degli interpreti - gli Archivisti - e degli Inquisitori, gli Scriba riempiono gli Scriptorium dedicandosi a questo compito essenziale.

Nessuno strumento meccanico viene ritenuto sicuro per duplicare la Parola, poiché troppe macchine sono state infestate dall'Oscura Simmetria in passato.

L'AMMINISTRAZIONE. Il più comune tra i Direttorati è il Quarto, quello dell'Amministrazione, che si occupa della gestione quotidiana della Fratellanza e della supervisione delle attività delle Megacorporazioni. La maggior parte dei suoi membri sono diplomatici o uomini d'affari.

Uno degli scopi principali di questo Direttorato è assicurarsi che la Fratellanza disponga delle risorse necessarie per svolgere propria Missione. Parte di queste risorse provengono dalle donazioni dei fedeli, ma la maggior parte deriva dalle attività con le Megacorporazioni. Tramite il possesso di azioni delle società controllate, la Fratellanza riesce ad avere voce in capitolo nelle varie decisioni economiche e spesso questa presenza è determinante per far cambiare politica ad una Corporazione.

Molto importanti sono le attività diplomatiche del Quarto Direttorato, svolte all'interno dell'Alleanza ma anche direttamente con le singole Megacorporazioni. I diplomatici della Fratellanza sono molto abili e privi di scrupoli: pur di raggiungere i loro scopi sono pronti a minacciare scomuniche o investigazioni dell'Inquisizione.

LE CATTEDRALI

È tradizione erigere una Cattedrale ovunque la Fratellanza sia presente in forze con un vasto seguito di fedeli.

Ogni Cattedrale è una monumentale



creazione architettonica, caratterizzata da altissime guglie e da maestose vetrate. Le vastissime sale centrali, adornate di bassorilievi e statue di pietra raffiguranti santi ed eroi, sono collegate fra loro da lunghissimi corridoi interrotti da cappelle di meditazione ed uffici dei vari Direttorati. Tutto al loro interno genera un'impressione di forza, potere e invincibilità. Le Cattedrali fungono da simbolo e da punto di raccolta dei fedeli.

Sono luoghi sacri dedicate al culto dei fedeli e alla gestione delle attività della Fratellanza. Le enormi Cattedrali ospitano infatti sotto lo stesso tetto basi militari, luoghi di meditazione, dipartimenti segreti e le carceri sotterranee dell'Inquisizione.

Le principali possiedono anche profonde catacombe utilizzate dagli Scriba per archiviare



Il Cardinale Dominic - Vescovo di Luna

le immense biblioteche della Fratellanza.

La più grande Cattedrale (spesso definita La Cattedrale) è naturalmente quella di Luna City, in cui è sepolto il Cardinale Nathaniel, seguita in ordine di importanza e grandezza da quella di Hieronymus a Fukido (Mercurio) e da quella di San Dorado (Marte).

LE FORZE ARMATE

La Fratellanza dispone di diversi reparti militari, tra i quali i più famosi sono la guardia scelta del Cardinale (le Furie) ed i Sacri Guerrieri, i più devoti seguaci dell'Inquisizione.

LE FURIE. Le Furie sono composte da veterani che negli anni hanno provato la loro dedizione alla causa della Fratellanza.

Vivono separati dagli altri membri della Fratellanza, alle dirette dipendenze del Cardinale e della Curia; vengono addestrati personalmente dal Cardinale e dai Custodi dell'Arte, mentre in battaglia vengono guidati dagli Inquisitori Massimi.

I SOLDATI COMUNI. I reparti militari ordinari sono controllati dall'Inquisizione. Dai soldati semplici ai commandos, tutti si battono nel nome della Fratellanza contro l'Oscurità.

Questo scopo comune e il lavoro del Terzo Direttorato hanno portato queste truppe a un livello quasi fanatico. I disertori sono pochissimi, anche perché la paura dell'Inquisizione è forte quasi quanto il terrore dell'Oscurità.

I soldati della Fratellanza provengono da tutto il Sistema Solare e la maggior parte di essi è composta da volontari.

Tutti i soldati che si arruolano nei reparti della Fratellanza vengono addestrati al combattimento e ricevono un indottrinamento sul Libro della Legge.

I SACRI GUERRIERI. I Sacri Guerrieri sono soldati fanatici che si dedicano esclusivamente a combattere l'Oscura Legione, proveniendo da ogni strato sociale ma con una caratteristica comune: la totale devozione alla causa della Fratellanza.

Hanno ricevuto il compito di sradicare dal Sistema Solare la presenza dell'Oscura Legione, e niente li potrà fermare.

I requisiti per diventare Sacri Guerrieri sono severissimi, e pochi volontari ottengono tale onore. Chi riesce in questa ardua impresa viene rispettato da tutti ed ottiene uno status privilegiato.

IL GIURAMENTO DEL CARDINALE

Per essere ammessi nella Fratellanza tutti i novizi devono pronunciare il giuramento al Cardinale, promettendogli fedeltà, discrezione sui poteri dell'Arte, obbedienza.

L'OSCURA LEGIONE

L'ARRIVO DEGLI APOSTOLI

L'Oscura Legione rappresenta l'essenza stessa dell'Oscurità e della malvagità incarnata. Per innumerevoli ere gli Apostoli Oscuri hanno atteso l'occasione per poter entrare nel nostro Sistema Solare e iniziare la Crociata contro l'umanità.

Furono i primi esploratori umani scesi su Nero, il decimo pianeta, a risvegliare l'orrore dormiente. Trovarono manufatti alieni e misteriosi sigilli e, sotto l'influenza dell'Oscura Simmetria, liberarono l'Oscurità dai suoi antichi legami, aprendo un varco dimensionale che ne permise l'ingresso nel Sistema Solare.

Presto i deboli e i malvagi vennero tentati dalla Grande Oscurità, che cercò il proprio nutrimento nei pensieri corrotti dell'umanità e non rimase delusa. Il potere della mente umana fornì all'Oscurità l'energia necessaria per dar vita al primo Apostolo, Ilian, la Signora del Vuoto. Sotto la sua guida la Simmetria Oscura assalì in segreto i pianeti dell'uomo e pose le fondamenta per il ritorno dell'Oscurità.

Ansia, disperazione e terrore crebbero al punto di permettere l'apparizione di Muawijhe, il Signore delle Visioni, che emerse dal nulla ed entrò negli incubi dei dormienti. L'umanità tentò di combattere gli Apostoli ma non riuscì a dimenticare gli antichi rancori.

Le Megacorporazioni continuarono a combattersi l'un l'altra, indebolendo il legame di fiducia reciproco. Da questo clima di sfiducia nacque Semai, Signore dell'Odio e della Vendetta. Egli operò per volgere fratello contro fratello, corrompendo i leader dell'umanità e ponendo i semi dell'Oscurità nelle menti dell'uomo.

La situazione precipitò. Il sangue versato nelle prime battaglie generò Algeroth, il demoniaco Signore della Tecnologia Oscura e della Guerra, che raccolse le forze dell'Oscurità, le trasformò nelle Oscure Legioni e le dotò della potenza brutale con la quale devastarono interi pianeti.

Guidati dal potente conquistatore, le orde dell'Oscurità marciarono in battaglia, assalendo senza sosta le difese delle nostre forze armate in epici scontri diffusi per tutto il Sistema Solare. Su ogni pianeta infuriavano i combattimenti e pile di cadaveri costellavano i luoghi degli scontri. In poco tempo Demnogonis, il Quinto Apostolo, si affacciò dal Vuoto. Corruzione ed epidemie, carestie e mutazioni segnarono il suo percorso tra i pianeti. Infestò le nostre città con i mutanti Eretici e diffuse la corruzione dell'Oscurità tra le nostre truppe.



L'ETÀ DELL'OSCURA SIMMETRIA

Questo fu solo l'inizio del Periodo Oscuro. Epidemie e mutazioni si diffusero in tutto il Sistema Solare. Spesso interi pianeti caddero vittima dei poteri dell'Oscurità. Gli Oscuri Profeti e i corruttori dell'Oscura Simmetria si infiltrarono ovunque allo scopo di accelerare il declino. Uomini attratti dalle promesse





dell'Oscura Simmetria si trasformarono in Eretici, distruggendo le fondamenta della società e seducendo i deboli perché servissero l'Oscurità. Sui campi di battaglia gli Apostoli Oscuri, generali dell'Oscura Legione, guidavano Legionari e Necromutanti in attacchi furiosi che avevano come fine l'estinzione dell'intero genere umano.

LA GRANDE OSCURITÀ

L'Oscura Legione trae la sua forza da una potente entità malvagia che esiste al di fuori della nostra realtà materiale, un'entità senza nome e priva di manifestazioni fisiche conosciute, costantemente all'opera per sovvertire l'ordine delle cose.

GLI APOSTOLI

Gli Apostoli sono figli dell'Oscura Simmetria. Nutrendosi della confusione e della paura presente nel mondo, questi generali dell'Oscurità marciano alla testa delle orde malvagie che stanno invadendo il Sistema Solare. Gli Apostoli Oscuri sono i cinque principali servitori della Oscura Simmetria e ne comandano gli eserciti. Hanno ricevuto il potere di sedurre e intrappolare le anime dei deboli, di creare e condurre le terribili Legioni e di distorcere e corrompere la realtà, il tempo e lo spazio. Ogni Apostolo è un essere unico, con una specifica missione da compiere e con proprie Legioni da condurre. Le diverse missioni fanno comunque parte del piano della Grande Oscurità per l'estinzione dell'umanità.

LOTTE INTESTINE

Tutti gli Apostoli sono stati generati dall'Oscura Simmetria e il loro Signore supremo è la Grande Oscurità. Ilian fu il Primo Apostolo e, pertanto, il suo controllo della Oscura Simmetria è senza rivali. Questa supremazia le consente primeggiare sui suoi quattro fratelli e solo Algeroth osa opporsi apertamente a Lei. Semai, segretamente lo appoggia, mentre Demnogonis e Muawijhe perseguono propri scopi misteriosi. Ilian è consapevole di questa rivalità, ma è costretta a trattenere la sua ira perchè, a sua volta, deve rendere conto delle proprie azioni all'Oscurità. Poiché l'obbiettivo finale dei cinque Apostoli è comunque lo stesso, essi continuano a collaborare.

LE LEGIONI

Le armate dell'Oscura Legione sono costituite da anime perdute, imprigionate dalla perfida Necrotecnologia e animate dalla Grande Oscurità.

Esseri di altre dimensioni costituiscono la gerarchia sottoposta agli Apostoli. Ogni Apostolo gode dell'eterna fedeltà dei Nefariti, esseri corrotti dalla natura dei loro padroni. I Nefariti fungono da comandanti delle Legioni e ne guidano in combattimento le orde.

Sotto i Nefariti operano altri esseri come Razide, Ezoghoul e Tutori, e talvolta tra le fila di questi nemici dell'umanità trovano posto, addirittura, umani corrotti dal male. Oltre a queste creature ogni Apostolo dispone di esseri unici forgiati a propria immagine. La spina dorsale dell'Esercito dell'Oscurità è composta da anime dannate, morti sottratti ai campi di battaglia e riportati in vita dalla Necrotecnologia.

I NEFARITI. Al servizio degli Apostoli troviamo i Nefariti, eterni nemici dell'umanità. Sono le più potenti creature dell'esercito dell'Oscurità e gli ufficiali dell'Oscura Legione. I loro capi sono gli Overlord Nefariti, che rispondono del proprio operato direttamente agli Apostoli. Ogni Nefarita ha poteri e abilità che lo rendono unico, e la loro natura varia a seconda dell'Apostolo che lo controlla.

I Nefariti sono i guerrieri più competitivi dell'Oscura Legione: sono esperti, capaci di decisioni autonome e la loro lealtà è indiscussa. Esercitano un controllo totale sui loro subordinati e il minimo errore viene punito con un destino peggiore della morte.

L'aspetto fisico dei Nefariti varia molto a seconda dell'Apostolo che servono. Tutti però sono imponenti, con escrescenze ossee e corna acuminate che ne deturpano le forme. I loro volti riflettono la forza, grottesche parodie di esseri umani. I loro occhi neri sono privi di pupilla e i connotati deformi sembrano macabre maschere funebri. Gli Overlord Nefariti rappresentano un caso a parte: insieme alla crescita del loro potere il corpo viene deturpato da nuove aberrazioni, assumendo forme che riflettono la loro malvagia natura.

L'OSCURA SIMMETRIA

L'Oscura Legione è circondata da un'aurea oscura e potente, conosciuta come Oscura Simmetria. Essa è la fonte del potere della Legione, il portale che conduce alla Grande Oscurità.

Da questo intreccio di potenza malvagia gli Apostoli, i Nefariti e i mistici dell'Oscurità traggono i loro malvagi poteri. Gli Eretici vengono iniziati all'uso dell'Oscura Simmetria da parte di cultisti che appartengono alle Legioni. Ogni Apostolo rappresenta un aspetto dell'Oscura Simmetria, pertanto fornisce ai seguaci poteri differenti a seconda del padrone a cui obbedisce.



ILIAN. Come guardiana dell'Oscura Simmetria, Ilian è l'Apostolo più potente. Non esiste nulla che non possa fare con l'aiuto della Grande Oscurità. I suoi adepti evocano esseri da altre dimensioni e aprono portali su altri reami di realtà, nel costante tentativo di distruggere l'umanità. Essi percorrono l'Oscurità del vuoto e controllano i portali tra i pianeti. I loro poteri distruttivi sono immensi, ed essi riempiono le menti di milioni di uomini con incubi oscuri e terribili visioni.

MUAWIJHE. Muawijhe utilizza l'Oscura Simmetria per diffondere la pazzia tra gli



uomini. I suoi maghi sono esperti nel distorcere le menti per indurre terribili visioni: possiedono persino il segreto per camminare tra le dimensioni, spostandosi a piacere tra le diverse realtà.

SEMAI. Semai sfrutta l'Oscura Simmetria per spiare l'umanità e per alterare la realtà che ci circonda. I suoi mistici corrompono giovani vittime, alla costante ricerca di nuovi sistemi per diffondere l'eresia del loro Signore e osservano il flusso della Luce e dell'Oscurità, predicendo i movimenti della Fratellanza e dirigendo le mosse dell'Oscura Legione.

ALGEROTH. Algeroth segue un percorso di morte e distruzione. I maghi di Algeroth aprono portali su altri piani di esistenza e altre dimensioni; attraverso questi passaggi attirano esseri di origine sconosciuta per scatenarli contro l'umanità.

DEMNOGONIS. I suoi schiavi utilizzano il decadimento e la corruzione per adempiere alla propria missione. I suoi mistici corrompono l'intero Sistema Solare, alla costante ricerca di nuove malattie e di esseri immondi per diffondere ovunque le malattie.

LE CITTADELLE

Le Cittadelle svolgono una parte fondamentale nell'esistenza dell'Oscura Legione: sono copie perverse della Cittadella Oscura su Nero, e con le loro malvagie emanazioni incutono un istintivo terrore negli esseri umani.
Non appena conquistato un nuovo territorio, orde di Tekron e schiavi creano le fondamenta di una nuova Cittadella. In pochi giorni di incessante lavoro viene terminata e rivestita di simboli dell'Oscura Simmetria.

Le Cittadelle hanno diverse funzioni: servono da avamposto dell'Oscurità, come fortificazioni per proteggersi, come campi d'addestramento, oltre a ospitare prigioni, camere di tortura, biblioteche e templi mistici.

A capo di ogni Cittadella vi è un Overlord Nefarita che comanda i reparti militari. Queste unità non si limitano a compiti difensivi, ma sono anche in grado di sferrare tremende offensive contro le zone circostanti. Quando l'Overlord è particolarmente potente può addirittura disporre di portali dimensionali per richiamare rinforzi e comunicare con i generali degli Apostoli. Ogni Cittadella rispecchia le caratteristiche dell'Apostolo a cui è dedicata.

ILIAN. Le sue Cittadelle hanno l'aspetto di immensi monasteri in pietra, ricchi di arcate e lunghissimi corridoi. Qui i suoi discepoli apprendono i segreti dell'Oscura Simmetria,

vivendo sui libri e studiando per l'eternità.

Le sue Cittadelle vengono erette in luoghi sicuri, dove non possono giungere le spie della Fratellanza. Gli avamposti più importanti sono su Nero, Plutone e Venere.

MUAWIJHE. Le sue Cittadelle sono molte rare e segrete, erette dove il suo culto è molto radicato o dove abbonda la pazzia. La segretezza che avvolge le sue Cittadelle è tale che spesso l'unico indizio della loro presenza è il diffondersi della follia.

SEMAI. La maggior parte di queste Cittadelle viene costruita all'interno di insediamenti umani: nelle giungle di Venere, sulle pianure di Marte e nelle metropoli cittadine. Pur presentando molteplici aspetti architettonici, hanno in comune gli specchi mistici, strumenti di cui si servono Eretici e Corruttori per mantersi in contatto con Semai.

Le Cittadelle minori servono da luogo di adorazione per il culto, oltre che come basi degli agenti. Solo le più grandi e forti vengono dirette da un Nefarita, poiché la presenza di questi ultimi verrebbe notata dalla Fratellanza.

ALGEROTH. Le sue Cittadella sono importanti centri industriali dediti alla produzione di nuove armi e munizioni: pertanto comprendono impianti meccanici o biotecnologici dove i Tekron e i loro schiavi lavorano incessantemente.

DEMNOGONIS. Le contorte torri di Demnogonis sono visibili in tutti quei luoghi in cui grandi battaglie hanno avuto luogo. In queste Cittadelle vengono portate le vittime dei combattimenti utilizzate come materia prima per creare nuove e micidiali epidemie.

Grandi saloni sono dedicati esclusivamente alla ricerca e il fetore di morte e corruzione regna ovunque.

LA LAPIDE D'ACCIAIO

I primi umani a sbarcare su Nero furono i Conquistador Imperiali: scienziati, astronomi, esploratori e astronauti dediti all'approfondimento della conoscenza del nostro Sistema Solare e dell'universo. Qui trovarono la Lapide d'Acciaio. Sepolta a chilometri



di profondità, sotto la superficie del decimo pianeta, essa rispose immediatamente agli strumenti degli esploratori e i Conquistador ne vennero irretiti. Portandola alla luce ruppero il Primo Sigillo: la Grande Oscurità venne liberata.

Non esistono foto della Lapide d'Acciaio né superstiti del primo incontro solo, una gracchiante trasmissione radio che parla di una placca scintillante posta al centro di un gigantesco altare. Pochi minuti di registrazioni per documentare un orrore senza fine...

REGOLE DI GIOCO



INTRODUZIONE

Warzone è un wargame per due giocatori ambientato nel mondo di Mutant Chronicles. Per poter giocare dovrete procurarvi, in aggiunta a questo regolamento, alcune miniature della Hearthbreaker, un dado a 20 facce (1d20), una penna, un metro e dei fogli di carta. Al termine del libro abbiamo incluso alcune pedine di Nascosto e Attesa da ritagliare.

Potete giocare a Warzone su qualsiasi superficie piana, un tavolo o per terra. Dovreste trovare le miniature Heartbreaker e i dadi a 20 facce (indispensabili per giocare) in ogni buon negozio di giochi; se risultasse impossibile scrivete alla Hobby & Work.

FASI PRELIMINARI

Prima di iniziare a giocare dovreste acquistare e dipingere le vostre miniature: ogni giocatore dovrebbe scegliere un esercito per poi preparare almeno una squadra di miniature. Date un'occhiata a questo regolamento. Non è così terribile come sembra! In questo momento è sufficiente capire dove sono scritte le varie regole per poterle poi cercare al momento giusto. Quando combatterete la prima battaglia potrete consultare questo libro passo a passo, facendo riferimento ai capitoli appropriati.

Prima di iniziare a spiegare il gioco vero e proprio dobbiamo chiarire alcuni concetti base.

LE STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Ogni miniatura in Warzone ha le proprie statistiche di combattimento, che descrivono tutto ciò che vi serve sapere per determinare come il vostro soldato si comporterà durante una battaglia. Le statistiche per ogni tipo di miniatura disponibile sono elencate nel capitolo "Elenco delle Forze" in fondo al libro. Ogni miniatura ha nove caratteristiche, il cui valore varia normalmente da 1 (molto scarso) a 20 (eccezionale). La decima caratteristica, Costo

in Punti, assegna a ogni miniatura il suo costo. Le caratteristiche sono:

CORPO A CORPO (CC): vi dice l'abilità nel combattimento ravvicinato utilizzando armi naturali (tipo artigli) o armi bianche (tipo spade o baionette).

ARMI DA TIRO (AT): Segnala l'abilità nell'utilizzare armi da fuoco o da lancio (ad esempio le bombe a mano).

POTERI (PO): Alcune miniature possiedono poteri magici e inusuali, come l'Oscura Simmetria dei Legionari o l'Arte dei membri della Fratellanza. Questo valore vi quantifica l'abilità della miniatura nell'utilizzo di tali poteri mistici. Non tutti hanno questa caratteristica, perché non tutti possiedono poteri particolari.

COMANDO (CO): rappresenta il livello d'addestramento del soldato e la sua capacità di mantenere la disciplina sotto il fuoco. Serve anche per resistere ad alcuni attacchi dei poteri mistici.

AZIONI (AZ): non tutte le persone pensano o agiscono alla stessa velocità. Questo valore mostra quante azioni può eseguire in ogni turno una miniatura. Più è alto il numero di azioni possibili, migliori saranno i suoi riflessi.

FERITE (FE): è la resistenza della miniatura e indica quante ferite può sopportare prima di morire. La maggior parte delle miniature può sopportare una sola FE, ma i grandi mostri e gli eroi ne hanno solitamente più di una.

FORZA (FO): indica la forza della miniatura. Le creature con un alto valore di FO infliggono un danno maggiore nel combattimento corpo a corpo.

MOVIMENTO (MO): indica di quanti centimetri si può muovere una miniatura per ogni azione di Movimento utilizzata.

ARMATURA (AR): rappresenta quanto una miniatura è protetta dalla propria armatura. Nel caso di alcune creature indica la presenza di pelle coriacea o di una resistenza innata e sovrannaturale. Per quanto riguarda la maggior parte dei soldati rappresenta l'armatura indossata.

COSTO IN PUNTI (CP): questo valore non serve in combattimento ma indica il valore relativo a ogni unità. Più una miniatura costa, maggiore è il suo valore in combattimento. Il Costo in Punti serve solamente quando dovete scegliere le vostre miniature nell'Elenco delle Forze.

ESEMPIO:

BLOOD BERETS	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato:	12	14	-	14	3	1	0	3	24	14
Sergente:	14	16	-	16	3	1	0	3	24	22

EQUIPAGGIAMENTO

La maggior parte delle miniature possiede un equipaggiamento, che appartiene solitamente a due categorie: armi ed equipaggiamenti speciali.

La descrizione completa di tutti gli equipaggiamenti disponibili in Warzone è contenuto nell'Elenco delle Forze alla fine del libro.

ARMI

Così come le miniature, anche ogni arma ha cinque caratteristiche: Gittata, Gittata Massima, Modifica per Gittata, Danno e Costo in Punti. Inoltre alcune armi possono avere delle caratteristiche speciali, precisate nell'elenco in cui sono descritte, assieme ai relativi effetti.

GITTATA (G): il raggio ottimale di fuoco (in centimetri). L'arma potrebbe essere in grado di sparare a gittate maggiori, ma così facendo perderà precisione.

- Se l'arma ha la sigla FP (Fucile a Pompa) nella voce della Gittata, utilizzate lo schema di dispersione triangolare che trovate in fondo al libro.
- Se l'arma ha la sigla LF (Lanciafiamme) nella voce della Gittata, utilizzate lo schema di dispersione triangolare che trovate in fondo al libro.
- Se l'arma ha scritto CC (Corpo a Corpo) nella voce della Gittata, può essere utilizzata solo nel combattimento ravvicinato.
- Se l'arma ha la sigla L (Lancio) nella voce della Gittata, può venire lanciata seguendo le relative regole (vedi oltre "Tipi Speciali di Armi").

GITTATA MASSIMA (GM): la distanza (in centimetri) a cui può sparare l'arma. Se un'arma

non ha dei valori nella Gittata può solamente venire utilizzata nel combattimento corpo a corpo o venire lanciata.

• alcune armi hanno una Gittata ma non una Gittata Massima: questo significa che possono sparare solo alla loro Gittata base. In pratica la Gittata coincide con la Gittata massima.

MODIFICA PER GITTATA (MOD): le armi perdono precisione quando sparano alla Gittata Massima. Il Valore di Modifica indica la modifica negativa: sottraetelo alla caratteristica di Armi da Tiro di chi spara a Gittate superiori a quella ottimale (G).

DANNO (DAN): indica l'entità dei danni inflitti con un colpo a segno. Più è alto il valore più gravemente verrà danneggiato.

• Armi che hanno scritto x2 di fianco al DAN colpiscono due volte. In pratica quando un bersaglio viene colpito da un'arma del genere dovrà fare due Tiri Armatura, uno per colpo: ogni tiro fallito gli infliggerà una Ferita. Bersagli colpiti da un'arma x3 dovranno fare tre Tiri Armatura, e così via.

COSTO (CP): Come per le miniature, anche le armi hanno un costo da utilizzare quando le selezionate dall'Elenco delle Forze. I costi delle armi in dotazione vanno aggiunti a quello della miniatura prescelta.

• Sotto ogni arma troverete una breve descrizione contenente anche eventuali regole speciali, per esempio se è un'arma pesante, un'arma a raffica o un'arma che può effettuare sciabolate.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

In aggiunta alla dotazione standard di armi e armature alcuni individui possono ricevere equipaggiamenti speciali per migliorare le loro capacità.

Tutto questo viene spiegato nel capitolo sugli equipaggiamenti speciali.

ESEMPIO:

	G	GM	MOD	DAN	CP
INVADER	12	24	-4	14	8

Quest'arma robusta ed affidabile è il fucile d'assalto standard dei Blood Berets.

	G	GM	MOD	DAN	CP
CHAINRIPPER	-	-	-	12 x2	4

Quest'arma è in dotazione a quasi tutti i reparti d'assalto: combina un peso girostabilizzato con una lama a sega rotante che stordisce e squarta le vittime. I Chainripper possono effettuare sciabolate.

LE UNITÀ

Le unità sono i reparti militari di base nell'universo di Mutant Chronicles. Ve ne sono di due diversi tipi: le squadre e gli eroi. Troverete più avanti le rispettive descrizioni.

LE SQUADRE

Una squadra è un gruppo di soldati addestrati a combattere insieme sul campo di battaglia, come per esempio cinque Blood Berets comandati da un Sergente. I soldati che la compongono imparano ad agire insieme, fidandosi l'uno dell'altro.

I membri della squadra iniziano a predersi d'animo solo quando vedono i loro compagni cadere uno a uno. Una squadra può avere dimensioni che variano da 2 a 12 miniature ma ogni squadra è soggetta a particolari regole, indipendentemente dalle dimensioni.

COMANDANTI DI SQUADRA. La miniatura con il valore Comando più alto diventa il comandante della squadra; quasi tutte le squadre ne hanno uno. Gli ufficiali conoscono tutti i soldati che compongono la squadra, i punti forti e quelli deboli, e sanno come ottenere il massimo nei momenti difficili.

Finché il comandante di squadra è vivo, la squadra combatte alla massima efficienza, ma quando il comandante muore la squadra diventa meno efficiente. Per comodità, durante il gioco, dovreste contrassegnare tutti i comandanti. Potete farlo dipingendo un puntino colorato sulla base della miniatura, oppure utilizzandone una specifica.

RAGGIO DI COMANDO. Il comandante della squadra deve sempre sapere dove si trovano i suoi uomini per poter impartire ordini in maniera efficiente. Tutte le miniature devono pertanto rimanere entro 12 cm dal loro comandante di squadra - vedi figura.

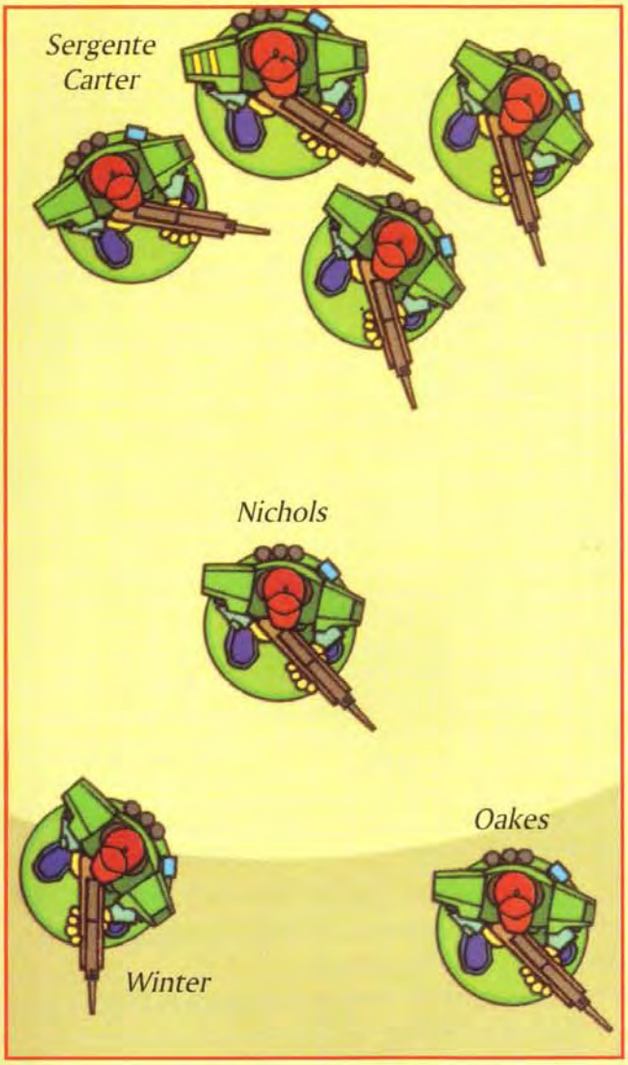
Se il comandante viene ucciso, la squadra si riorganizzerà intorno alla miniatura equipaggiata con l'arma di supporto, che diventerà il nuovo comandante. Se il nuovo comandante viene ucciso, o se la squadra non ha armi di supporto, diventerà comandante la prima miniatura che viene attivata; nel turno successivo e in quelli seguenti fungerà da comandante della squadra la prima miniatura a venire attivata in ogni turno.

È possibile che ogni turno ci sia un diverso comandante di squadra. La distanza entro la quale devono rimanere le miniature per mantenere la coesione della squadra si chiama Raggio di Comando. Se per qualsiasi motivo una miniatura si viene a trovare al di fuori del raggio di comando all'inizio del suo turno, essa dovrà rientrare in tale raggio il prima possibile. Tale miniatura potrà eseguire solo azioni di Movimento (vedi "Utilizzare Azioni" più avanti) fino a quando non rientra nel raggio di comando.

MORALE. Tutte le squadre sono addestrate per combattere insieme. Alcune hanno il morale migliore di altre. Quando una squadra subisce delle perdite può accadere che i soldati si spaventino e vadano in panico. Questa situazione viene simulata dalla regola che segue. Quando una squadra subisce più del 50% di perdite il suo morale può crollare e la squadra può andare in rotta (Vedi "Panico, Rotta e Riorganizzazione" più avanti).

Tutte le unità del vostro esercito dovrebbero venire contrassegnate da un simbolo specifico per poterle distinguere facilmente dai membri delle altre unità. Allo scopo, può bastare un puntino colorato sulla basetta della miniatura, assegnando un colore diverso a ogni squadra.

Non dimenticatevi di aggiungere anche un puntino di un altro colore per il comandante di squadra.



Raggio di comando.
Una miniatura fuori dal raggio di comando (12 centimetri indicati dall'area chiara nel disegno) può eseguire SOLAMENTE azioni di Movimento fino a che non rientra nel raggio di comando. Nella figura, il soldato Oakes è l'unica miniatura troppo distante dal comandante, il Sergente Carter (individuato da due strisce gialle sulla spalla destra).

EROI

Non tutte le miniature fanno necessariamente parte di una squadra. I grossi mostri e alcuni individui eroici sono in grado di agire per proprio conto sul campo di battaglia. In pratica sono unità composte da un solo modello.

Gli Eroi sono soggetti alle seguenti regole:

- la miniatura di un Eroe che si trova entro 12 cm da una squadra può tranquillizare gli uomini utilizzando il proprio valore Comando per i loro Controlli di Panico
- solo gli Eroi possono utilizzare l'azione DARE ORDINI
- solo gli Eroi possono utilizzare l'azione RIORGANIZZA su una squadra.

TIRARE I DADI

Nel testo delle regole un dado a venti facce verrà sempre chiamato 1d20. Quando due giocatori fanno entrambi un tiro di dado in competizione, in caso di risultato eguale, dovranno ritirare.

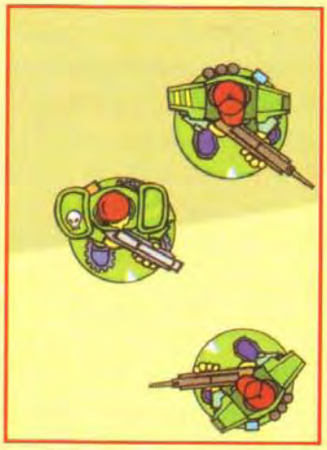
Quando un giocatore tira un 1 naturale (prima di applicare ogni tipo di modificatore) nel tentativo di eseguire un'azione ottiene un Successo Perfetto: solitamente avverrà qualcosa di particolarmente favorevole per il giocatore. Quando un giocatore tira un 20 naturale (prima di applicare ogni tipo di modificatore) ottiene invece una Catastrofe: in questo caso avverrà qualcosa di particolarmente spiacevole. L'esatto effetto di un Successo Perfetto o di una Catastrofe verrà definito caso per caso nelle varie regole. I tiri di dado per i quali non ci sono specifiche particolari non avranno alcun effetto.

ORIENTAMENTO



Ogni miniatura guarda in una certa direzione e ha pertanto una fronte e un retro. In linea generale una miniatura può vedere e attaccare solo cose che si trovino di fronte. Prima di iniziare a giocare dovreste decidere come indicare l'orientamento delle vostre miniature. È consigliabile segnare chiaramente quale sia la loro "fronte": potreste dipingere qualcosa (vedi disegno a sinistra) o decidere che il fronte è sempre la direzione dell'arma impugnata dalla miniatura.

Nella figura il fronte delle miniature nel disegno è indicato da triangoli bianchi.



Il Blood Beret può vedere ed attaccare i nemici che si trovano nell'area chiara, mentre non può osservare né attaccare chi si trovi in quella scura, che è sul suo retro.

Entrambi i soldati Capitol possono vedere e attaccare il Blood Beret.

PIAZZAMENTO

Prima di iniziare a giocare una partita di Warzone è necessario fare alcuni preparativi. Dovrete scegliere le vostre forze, preparare il campo di battaglia e disporre i reparti sul campo. Ora potrete iniziare i combattimenti!

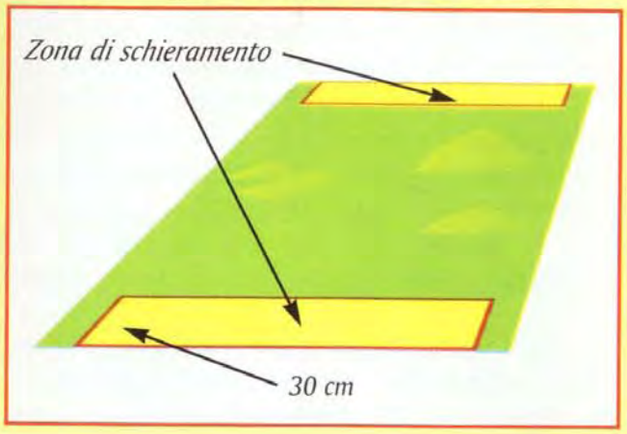
SCEGLIETE LE VOSTRE FORZE

Giocando a Warzone ogni giocatore inizia con un esercito il cui costo in punti è eguale a quello del suo avversario. Questo garantisce, nei limiti del possibile, che ogni scenario sia bilanciato. Per tutti i dettagli sul come scegliere le vostre forze consultate la sezione "Elenco delle Forze".

PREPARATE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I campi di battaglia non sono sempre pianure, aree piatte e senza ingombri, ma sono caratterizzati da colline, boschi, fiumi e steccati.

Tutte queste particolari caratteristiche geografiche verranno d'ora in poi definite terreno. In Warzone le potrete rappresentare con modelli in scala comperati in negozio o con semplici sostituti costruiti in casa. Potreste per esempio usare dei libri per ricreare le colline,



del cotone per i cespugli etc. Prima di iniziare la battaglia dovete preparare il terreno. Molti di voi avranno solo pochi tipi di terreno da piazzare, pertanto per equità utilizzate la seguente regola: entrambi i giocatori tirano 1d20. Chi ha ottenuto il risultato più alto sceglie un elemento di terreno disponibile e lo piazza dove vuole sul tavolo. Poi l'altro giocatore esegue la medesima azione. I giocatori si alternano nel piazzare tutti i terreni disponibili fino a quando non li avranno esauriti (ricordate di decidere in precedenza quali e quanti terreni utilizzare per la battaglia).

DISPONETE LE VOSTRE FORZE

I giocatori tirano di nuovo 1d20 ciascuno. Chi ottiene il risultato più alto sceglie da quale parte del tavolo disporrà le proprie forze. L'avversario si posizionerà dalla parte opposta. Potrete posizionare le vostre miniature ovunque entro una distanza di 24 cm dal bordo del tavolo ma distanti almeno 12 cm dal lato destro e sinistro (vedi figura, che chiaramente varia a seconda delle dimensioni del tavolo). Questa area si chiama "ZONA DI SCHIERAMENTO".

Prima di posizionare le miniature sul tavolo ogni giocatore tirerà ancora 1d20. Questa volta aggiungerà al risultato il valore COMANDO più alto dell'esercito selezionato per quella battaglia. Chi ottiene il risultato modificato maggiore può scegliere se posizionare per primo una propria squadra (o eroe) attendere



che lo faccia prima l'avversario. Ovviamente tutte le miniature di una squadra vanno posizionate all'interno del raggio di comando del loro comandante.

I giocatori a questo punto si alterneranno nel posizionare le proprie squadre ed eroi fino a quando tutte le forze non saranno in campo.

A quel punto potrete iniziare a giocare.

LA SEQUENZA DI GIOCO

Un vero campo di battaglia è un'insieme confuso di attività diverse. I soldati si muovono, sparano, cadono a terra feriti, urlano e caricano all'attacco mentre gli scontri corpo a corpo infuriano. Nel trambusto generale, alcuni scappano o si mettono al coperto. In Warzone questa confusione viene ordinata in una struttura rigida: la sequenza di gioco.

Una partita di Warzone è divisa in turni. In ogni turno tutte le vostre miniature avranno la possibilità di muoversi, sparare e compiere le diverse azioni consentite.

La sequenza di gioco non è altro che una serie di fasi da svolgere in ogni turno, seguendo sempre lo stesso ordine.

FASE 1: INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano 1d20 e aggiungono al risultato il valore Comando più alto delle miniature selezionate per l'esercito (ovviamente tra quelle ancora in vita e non in panico). Chi ottiene il risultato più alto vince l'iniziativa.

Nota: Se tutte le miniature di un giocatore sono in panico, il giocatore non aggiungerà alcun valore di Comando al risultato del suo tiro. È un caso raro, ma può succedere.

FASE 2: NOMINARE LA PRIMA UNITÀ

Se avete vinto l'iniziativa potete scegliere una

vostra squadra o un eroe per eseguire il suo turno (cioè potete attivare quella squadra). Se scegliete una squadra del vostro avversario sarà comunque lui a controllarla: semplicemente sarà costretto a muoversi per primo.

FASE 3: ATTIVARE LE UNITÀ

Se la squadra che avete attivato è attualmente in panico, applicate le relative regole fino a quando non avrà la possibilità di riorganizzarsi (rientrando nella zona di schieramento o mettendosi al coperto).

Se la squadra attivata non è in panico, il giocatore che la controlla attiva tutte le miniature della squadra, una per una. Ogni miniatura può eseguire tante azioni quante gli consente la sua caratteristica AZ. Una miniatura non è mai obbligata a eseguire delle azioni a meno che non sia in panico o al di fuori del raggio di comando. Quando la miniatura ha esaurito le sue azioni il giocatore attiva un'altra miniatura della stessa squadra. Le miniature possono muoversi in qualunque ordine, ma una miniatura deve aver completato le sue azioni prima che ne possa essere attivata un'altra. Quando tutte sono state attivate, la squadra non potrà più essere attivata fino al prossimo turno. A questo punto l'avversario attiverà una sua squadra. I giocatori si alterneranno nelle attivazioni fino a quando entrambi i giocatori non avranno attivato tutte le squadre: a questo punto il turno sarà finito ed i giocatori ripartiranno dalla Fase 1.

Siete obbligati ad attivare, alternativamente, tutte le squadre quando è il vostro turno. Se anche non eseguite alcuna azione, non potrete riattivare la stessa squadra, nello stesso turno. Ogni squadra può venire attivata una sola volta per turno.

ESEMPIO: *Roberto e Paolo stanno giocando a Warzone. Roberto ha due squadre di Blood Berets: Archer e Baker. Paolo ha due squadre di Legionari: Zentak e Yerkatch. Il contingente dell'Oscura Legione è comandato dal Nefarita Wrenstadt (eroe). Il primo turno i giocatori tirano per l'iniziativa. Entrambi i sergenti di Roberto hanno CO 16; questo valore verrà utilizzato come modificatore positivo. Anche il Nefarita di Paolo ha valore 16, pertanto i due modificatori sono identici. I due giocatori tirano 1d20: Roberto ottiene 11, Paolo 5. Il totale di Roberto (11+16) è 27, mentre quello di Paolo (5+16) è 21. Roberto ha vinto l'iniziativa e decide di costrigere Paolo ad attivare, per primo, il Nefarita. Paolo lo attiva e gli fa compiere tutte le azioni. A questo punto Roberto attiva la sua squadra Archer. Successivamente Roberto può scegliere se attivare la squadra Zentak o quella Yerkatch, e sceglie Zentak. Allora Roberto attiva la squadra Baker, e dopo di lui Paolo non ha altra scelta che attivare Yerkatch. A questo punto tutte le squadre o eroi sono state attivate e il turno finisce. Per iniziare il secondo turno i due dovranno tirare di nuovo per l'iniziativa. Se entrambi i sergenti di Roberto fossero stati uccisi, avrebbe dovuto utilizzare come modificatore al tiro di iniziativa il CO di un suo Blood Beret, che è di 14. Questo, ovviamente, sarebbe stato poco vantaggiaoso.*

VINCERE LA BATTAGLIA

Normalmente i giocatori ripetono la sequenza di gioco fino a quando uno dei due si arrende oppure quando tutte le squadre di uno dei giocatori sono morte oppure in panico.

Chi sopravvive è il vincitore. Vi sono però altri sistemi per determinare la vittoria.

PUNTI VITTORIA

Se giocate con un limite di tempo o per un numero prestabilito di turni, potete calcolare i punti vittoria basati sul Costo in Punti delle vostre unità (vedi la sezione "Elenco delle Forze"). Una squadra o un eroe vale un punto vittoria per ogni 50 punti di costo. Eventuali frazioni contano; ad esempio un eroe dal costo di 85 punti vale 2 punti vittoria. Riceverete punti vittoria per ogni squadra o miniatura singola eliminata o disorganizzata.

SCENARI

Alternativamente esiste la possibilità di giocare speciali scenari con condizioni di vittoria prestabilite. Queste condizioni possono essere molto semplici ("il primo che conquista il ponte

vince") oppure più complesse ("il primo che conquista il ponte, la fattoria e distrugge metà delle forze nemiche vince"). Se volete utilizzare le condizioni di vittoria dovrete stabilirle di reciproco accordo prima di iniziare a giocare. Eccovi alcuni semplici scenari:

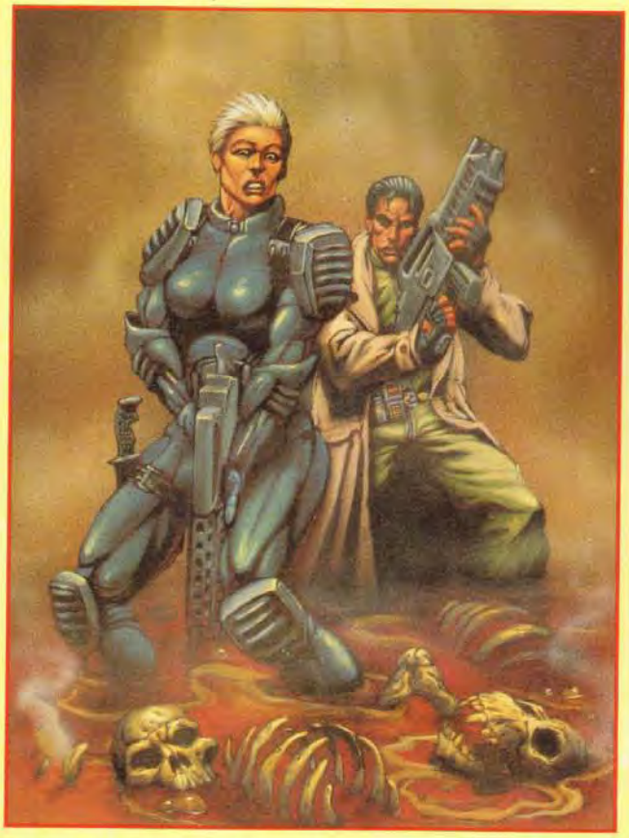
1: CORSA CONTRO IL TEMPO. Vi sono pochi turni prima che scenda la notte e la battaglia debba interrompersi. Entrambi i giocatori scrivono di nascosto un numero da 1 a 3, poi li rivelano all'avversario. Sommate i due numeri: il risultato è il numero di turni della battaglia. Vince chi al termine dell'ultimo turno ha più punti vittoria.

2: VITTORIA IMPROVVISA. Calcolate il totale dei punti vittoria che vale il vostro esercito. Dividetelo per 2 (arrotondate per eccesso) e aggiungete 1. Questo è il numero di punti vittoria che il vostro avversario deve guadagnare per vincere. Alla fine di ogni turno calcolate i punti vittoria guadagnati dai due giocatori. Se uno dei due ha raggiunto il numero richiesto, ottiene immediatamente una vittoria completa. Se entrambi hanno raggiunto il numero richiesto, chi ha più punti ottiene una vittoria parziale. Se entrambi hanno lo stesso numero di punti è un pareggio. Con questo sistema avrete delle battaglie molto veloci.

Per partite più lunghe dovrete raggiungere un numero di punti vittoria eguale al valore in punti vittoria dell'esercito del vostro avversario.

ESEMPIO: *se tu e il tuo avversario avete un esercito che vale 10 punti vittoria, il vostro totale per ottenere una vittoria completa è di 6 punti vittoria (10/2)+1)).*

3: CONQUISTA DELL'OBIETTIVO. Questo scenario è una variante dei primi due. Dopo aver piazzato i terreni, ma prima di aver deciso le zone di schieramento e di aver piazzato le vostre unità, potete stabilire che alcuni terreni siano degli obiettivi militari. Per controllare un

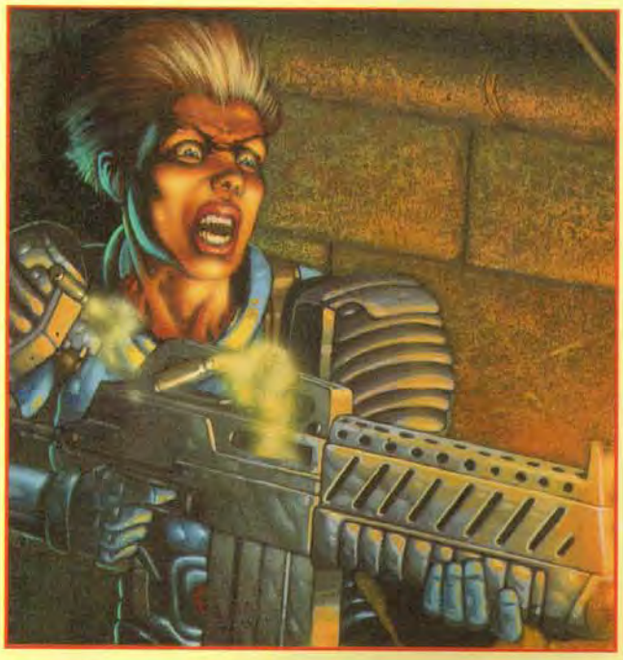


obiettivo dovete essere l'unico giocatore a controllare una miniatura non in panico nel raggio di un'azione di movimento da esso. Ogni obiettivo vale 1 punto vittoria, ma se volete potete decidere che alcuni di essi siano particolarmente importanti e che ne valgano 2 o più punti. Chiaramente si deve decidere tutto di comune accordo prima di iniziare a giocare.

Nello scenario "Corsa contro il tempo" con degli obiettivi, i giocatori ricevono i punti vittoria per il controllo degli obiettivi alla fine dell'ultimo turno. In uno scenario "Vittoria Improvvisa" con degli obiettivi, i giocatori aggiungono i punti vittoria per il controllo degli obiettivi al totale richiesto normalmente per la vittoria. A ogni turno verificate quanti punti vittoria avete guadagnato: i punti vittoria per aver conquistato un obiettivo rimangono vostri solo finché continuate a controllarlo.

UTILIZZARE LE AZIONI

Vi sono differenti azioni che una miniatura può compiere quando è il suo turno. Esse sono MUOVERSI, SPARARE, MIRARE, CONCENTRARSI, USARE POTERI SPECIALI, NASCONDERSI, AVVISTARE, DARE ORDINI, RIORGANIZZARE, INFILTRARSI, combattere CORPO A CORPO e ATTENDERE. Possono essere eseguite un numero di azioni pari al valore AZ della miniatura, in qualunque ordine. È perfettamente lecito, con tre Azioni a disposizione, muoversi



tre volte, sparare tre volte oppure muoversi, sparare e poi nascondersi. Oppure muoversi, sparare e muoversi ancora. Vi sono alcune eccezioni a questa regola: eseguire un'azione Attendere termina immediatamente il turno. Inoltre una miniatura non può utilizzare più di un'azione per turno per Dare Ordini, Riorganizzare o Usare Poteri Speciali.

MUOVERSI

Una miniatura può utilizzare un'azione muovendosi di una lunghezza in centimetri pari alla sua caratteristica di Movimento (MO). Nel corso dell'azione Muoversi, la miniatura può girarsi quanto vuole e può terminare il movimento voltata nella direzione preferita.

Naturalmente alcuni tipi di terreno vengono attraversati con più difficoltà di altri; si fa più fatica a muoversi nella giungla o in un ammasso di cespugli che non attraversare un prato.

Alcuni terreni pertanto diminuiscono il MO della miniatura come segue:

Terreni irregolari - come paludi, fiumi attraversabili, fitti boschi e pendii ripidi - dimezzano il MO della miniatura. Questi effetti sono cumulativi, ma in ogni caso una miniatura può sempre muoversi di almeno 2 cm in terreno irregolare.

Mura ed ostacoli lineari possono creare problemi. A volte un fante vorrà scalare un muro: lo potrà fare solo se esso è più basso della miniatura; in questo caso utilizzerà tutta la sua azione Muoversi per arrampicarsi. Prima di iniziare a giocare potrete decidere che determinate pareti siano egualmente superabili spendendo magari 2 o 3 azioni Muoversi consecutive.

Alcuni tipi di terreno - come crepacci, giungla molto fitta o sabbie mobili - sono impraticabili, e nessuna miniatura può attraversarli a meno che non possieda un potere speciale che lo consenta.

ESEMPIO: *un Cacciatore Cybertronic ha un MO di 6 cm e sta tentando di attraversare una palude, pertanto il suo MO è ridotto a 3 cm. Lo stesso Cacciatore che tentasse di salire un ripido pendio ricoperto di alberi vedrebbe dimezzarsi due volte il suo MO, riducendolo a 1,5 cm. Poiché il MO di una miniatura non può mai scendere a meno di 2 cm, il Cacciatore in questo caso potrebbe muoversi di 2cm per ogni azione Muoversi.*

IL BORDO DEL TAVOLO

Se una miniatura esce dal bordo del tavolo, viene eliminata e non può più rientrare in gioco.

MINIATURE IN GRADO DI VOLARE

Le miniature che sono in grado di volare possano sorvolare il campo di battaglia e attaccare tutti i nemici sottostanti: sono molto mobili e ignorano le normali penalità legate al movimento. Ogni modello volante ha specificato una distanza di Muoversi in Volo. Quando una miniatura decide di volare, può farlo utilizzando la sua relativa capacità, ignorando i tipi di terreno che attraversa. Al termine del movimento il giocatore deve decidere se la miniatura rimane in aria o se atterra. Se la miniatura atterra deve immediatamente seguire le normali regole per la linea di visuale e i ripari. Segnate in qualche maniera le miniature che si mantengono in volo: queste rimangono in quota, mantenendo una linea di visuale su tutto il campo di battaglia tranne per ciò che si trova all'interno di palazzi o all'interno di un bosco per più di 6 cm.

La linea di visuale è valida in entrambi i sensi: anche chi è a terra vede sempre chi sta volando. Per semplicità misurate le distanze tra

le miniature senza preoccuparvi di calcolare la differenza di altezza. Miniature in volo possono venire attaccate Corpo a Corpo solo da altre miniature in volo. Per rimanere entro il raggio di comando tutte le miniature di una squadra volante devono rimanere insieme in volo oppure a terra. Le miniature di una squadra volante prese dal panico si devono mettere al coperto al suolo esattamente come le squadre normali.Gli attacchi a Scomparsa - in cui una squadra utilizza un'azione Muoversi per alzarsi in volo verticale, una per Sparare e un'altra per ritornare a terra dietro un ostacolo - sono perfettamente legittimi.

SPARARE

Una miniatura può utilizzare un'azione per Sparare con una qualunque delle armi da fuoco che possiede. Prima di sparare deve essere in grado di vedere il proprio bersaglio, e cioè avere una linea di visuale libera.

LA LINEA DI VISUALE

Una miniatura può sparare solo a chi vede e a una distanza inferiore alla gittata massima dell'arma che intende utilizzare. Avere una linea di visuale libera significa appunto essere in grado di vedere il bersaglio. È ovvio che alcuni ostacoli possono bloccare tale visuale. Se c'è una collina o un palazzo tra voi e il vostro bersaglio non potrete certo né vederlo né sparargli. Nella maggior parte dei casi è evidente quando la linea di visuale tra attaccante e bersaglio è libera, ma vi sono dei casi particolari in cui questo può non essere altrettanto ovvio. Se siete su una collina non potete sparare a un bersaglio a meno che esso si trovi sullo stesso lato della collina.

Muri e creste bloccano la linea di visuale solo se sono più alti della miniatura bersaglio. In caso contrario forniscono semplicemente un riparo al bersaglio (vedi l'apposito paragrafo).

Alberi e fogliame fitto interferiscono con l'abilità dei vostri soldati di scorgere un avversario. Potete sparare a miniature in un bosco solamente se si trovano entro 6 cm dal bordo del bosco o se voi vi trovate entro 6 cm da loro. In entrambi i casi i bersagli sono parzialmente al riparo. Se avete dei dubbi sulla



linea di visuale abbassatevi al livello della miniatura che spara: se potete vedere il bersaglio, sparate pure.

Sia le vostre miniature che quelle del vostro avversario bloccano la linea di visuale a meno che non siano nascoste. Non potete sparare attraverso i vostri uomini, anche se vi piacerebbe molto farlo. I nemici nascosti devono essere avvistati prima di poter essere presi di mira. Per far questo è necessario che l'attaccante utilizzi un'azione per un tiro di Avvistamento e che questo riesca.

RESTRIZIONI AL TIRO

A volte non sarete in grado di sparare al bersaglio che preferite: sarà necessario considerare alcuni fattori. Ci vuole molto sangue freddo per sparare a un bersaglio distante mentre un nemico urlante vi sta correndo incontro con una baionetta a sega rotante.

Ecco perché le miniature devono riuscire a fare un tiro sul loro valore CO per poter sparare a bersagli più distanti quando c'è una miniatura nemica visibile entro 12 cm da loro. Quando sparate contro una squadra dovete sempre sparare alla miniatura visibile più vicina

TIPI DIVERSI DI RIPARO

Riparo Leggero - 2	Riparo Robusto - 4
Cespugli	Mura
Creste di collina	Rottami di veicoli
Boschi	Sacchi di sabbia



al tiratore: non potete sparare al comandante, se un altro soldato è più vicino. Se un eroe si trova entro 6 cm da una miniatura di una squadra, si considera appartenente alla squadra per quanto riguarda la possibilità di venire attaccata.

Vi sono alcune eccezioni a queste regole. Potete sempre sparare a bersagli molto grandi, tipo Ezoghoul o Eradicator Deathdroid, invece di sparare a miniature più piccole che si trovino più vicine.

Potete scegliere di sparare a un bersaglio all'aperto al posto di uno che si trovi al riparo, anche se quest'ultimo è più vicino.

TIRARE PER COLPIRE

Se avete una linea di visuale libera verso il bersaglio e quest'ultimo è all'interno della gittata massima della vostra arma potete aprire il fuoco. Per colpire il bersaglio dovete semplicemente tirare 1d20 e ottenere un risultato uguale o inferiore alla caratteristica Armi da Tiro - AT. Vi sono alcune possibili modifiche al tiro. La prima dipende dalla distanza. Se state sparando alla Gittata Massima dell'arma dovete sottrarre la Modifica per Gittata dell'arma alla vostra possibilità di colpire.

SUCCESSO PERFETTO. Il bersaglio non può eseguire il Tiro d'Armatura e subisce automaticamente il danno inflitto dalla vostra arma.

CATASTROFE. vostro soldato perde tutte le azioni rimaste in quel turno.

RIPARO

Se il bersaglio è al riparo vi sono altre modifiche. Se si tratta di un riparo leggero, come cespugli o boschi, sottraete 2 al valore AT. Se il riparo è robusto, come un muro di pietra, sottraete 4 al valore di AT. Una miniatura si considera dietro a un riparo robusto se la sua base tocca il muro e se è sul lato opposto rispetto a chi spara (ovviamente). Se la miniatura non tocca il riparo; riceve solo una protezione leggera (perché in questo caso la protezione offerta è sicuramente minore). La protezione offerta è leggera nel caso in cui anche la base della miniatura attaccante tocca il muro.

ESEMPIO: *McBride dei Blood Berets sta sparando con il suo Invader contro un Legionario. Il Legionario è a 32 cm di distanza e sul bordo di un bosco. La distanza supera la Gittata dell'arma, pertanto si applica la Modifica alla Gittata di -4 alla caratteristica AT di McBride. Il bosco fornisce un riparo leggero. Questo sottrae un altro -2 al valore AT di McBride, che è di 16. A causa delle modifiche McBride dovrà pertanto riuscire a tirare un valore inferiore a 10 (16-4-2) per colpire.*

INFLIGGERE DANNI AI BERSAGLI

Se avete colpito il vostro bersaglio potete infliggergli dei danni. Il vostro avversario dovrà effettuare un Tiro d'Armatura. Egli dovrà verificare il valore di Armatura della miniatura colpita e sottrarlo ai Danni inflitti dalla vostra arma: il risultato è il numero che il vostro avversario dovrà ottenere (uguale o inferiore) per evitare che il fante venga ferito. Se il tiro ha successo va tutto bene; l'armatura ha assorbito il danno. Se il tiro fallisce, il fante subisce i danni del colpo e può morire. Un colpo riuscito infligge sempre almeno una ferita. Colpi messi a segno con determinate armi possono infliggere più ferite. Il danno inflitto viene sottratto dalle

Ferite della miniatura colpita: se il valore scende a zero il soldato muore e la sua miniatura viene rimossa dal gioco.

ESEMPIO: *McBride colpisce il Legionario. Il suo Invader ha un valore di Danno di 14, il Legionario ha un valore d'armatura di 22. Il giocatore del Legionario dovrà tirare 8 o meno per non subire danni (22-14). Se fallirà nel tentativo il Legionario subirà una ferita e morirà.*

ARMI CON MODIFICHE AL DANNO

Come detto in precedenza, alcune armi recano la scritta x2 o x3 a fianco del Danno. Queste armi infliggono più di una ferita quando colpiscono. Un'arma che ha una modifica di x2 costringe il bersaglio a fare 2 Tiri d'Armatura.

Un'arma che ha una modifica di x3 costringe il bersaglio a fare 3 Tiri d'Armatura. Il bersaglio subirà una ferita per ogni Tiro d'Armatura fallito.

ESEMPIO: *Schmidtofen, un Capitano degli Ussari, spara con il suo MG-40 (Danno 14 x2) a un Legionario vicino. Lo colpisce senza problemi e il Legionario deve pertanto eseguire 2 Tiri d'Armatura. Riesce nel primo ma fallisce il secondo e muore.*

ARMI SPECIALI

ARMI DI SUPPORTO. Sono le armi d'appoggio di una squadra. Queste armi, rare e molto costose, possiedono solitamente un'efficacia devastante ma il loro costo ne impedisce una grande diffusione. Normalmente ne viene assegnata una per squadra o viene data in dotazione a personalità eroiche. La maggior parte delle armi di supporto (con l'eccezione dei lanciafiamme) deve venire imbracciata (vedi sotto).

ARMI A RAFFICA. Alcune armi da fuoco (solitamente le mitragliatrici) vengono definite armi a raffica, e hanno quasi sempre un modificatore al Danno x2 o x3. Quando sparate a un bersaglio singolo, questo dovrà effettuare due o tre Tiri d'Armatura in base al modificatore. Per ogni Tiro d'Armatura fallito la vittima subisce una ferita. Quando sparate in questo modo dovete eseguire un solo tiro su AT. Volendo



potete anche mirare. In alternativa potrete sparare raffiche contro più bersagli. Per sparare a raffica DOVETE sparare alla miniatura nemica più vicina, a meno che questa non sia impegnata in un combattimento corpo a corpo con una miniatura alleata. Vi sono due eccezioni a questa regola:

- potete sparare a bersagli all'aperto se TUTTI i bersagli più vicini sono al riparo.
- potete sparare a bersagli di grosse dimensioni anche se non sono i più vicini.

Tirate normalmente il dado per vedere se colpite. Se fallite, l'attacco finisce. Se colpite, e il bersaglio fallisce il Tiro d'Armatura, quest'ultimo subisce una ferita. Se rimane in vita potete spararglì ancora. Se muore potete sparare alla successiva miniatura nemica più vicina. Per ogni raffica potete sparare un numero di volte pari al vostro Modificatore al Danno. Non appena fallite un attacco, la raffica finisce.

DOVETE uccidere il primo bersaglio prima di passare al successivo. Un attacco a raffica utilizza solo un'azione. Non potete mirare quando sparate a raffica.

ESEMPIO: *MacGruder spara con il suo Charger contro un gruppo di Necromutanti che si sta avvicinando, guidati da un Centurione alle loro spalle. Decide di sparare a raffica. Inizia*



a sparare contro il primo Necromutante, ma fallisce il primo attacco: la sua prima azione è finita. Tenta ancora (spendendo un'altra azione) e questa volta colpisce, ma i proiettili vengono deviati dall'armatura del mostruoso nemico (il Necromutante riesce nel suo Tiro d'Armatura). Poiché sta sparando a raffica, può tirare ancora. Colpisce, e la creatura subisce una ferita e muore. Poiché la sua arma ha un Modificatore di x3, MacGruder può sparare ancora un colpo: spara a un altro Necromutante e lo polverizza. La seconda azione è terminata. Con la sua terza e ultima azione MacGruder continua a sparare a raffica. Il primo colpo abbatte un Necromutante, ma il secondo manca il Centurione. La terza azione è terminata e MacGruder si ritrova faccia a faccia con un Centurione molto arrabbiato.

ARMI D'ORDINANZA. Essendo leggere e maneggevoli, alcune armi da fuoco possono essere utilizzate nel combattimento corpo a corpo, e vengono chiamate armi d'ordinanza.

Le armi d'ordinanza infliggono il loro Danno normale nel combattimento corpo a corpo, senza però applicare alcun bonus derivante per Forza, Carica o abilità CC.

FUCILI A POMPA. I fucili a pompa non hanno Modifiche per Gittata e non vengono utilizzati nella maniera convenzionale. Piazzate invece l'indicatore triangolare davanti alla canna del fucile: tutte le miniature che si trovano all'interno dell'indicatore, amiche o nemiche, possono essere colpite dalla rosa di pallettoni. Non potete colpire miniature nascoste o verso cui non avete una linea di visuale libera. Per ogni possibile bersaglio tirate 1d20 sull'abilità AT, applicando eventuali modifiche per i ripari; se il tiro riesce avete colpito il bersaglio. È impossibile mirare con un fucile a pompa a causa della tipica dispersione della rosata dei pallini sparati.

I fucili a pompa possono essere utilizzati nel combattimento corpo a corpo come se fossero armi d'ordinanza. In questo caso non utilizzate l'indicatore triangolare.

FUCILI DI PRECISIONE. Grazie ai loro mirini telescopici ed alla incredibile precisione di tiro questi fucili non sono soggetti alle usuali limitazioni nella scelta dei bersagli. Potete pertanto sparare a comandanti di squadra o a singole miniature che si trovino nel normale raggio di comando delle squadre. Solo gli eroi possono venire equipaggiate con fucili di precisione.

LANCIAFIAMME. Queste armi micidiali sono particolarmente devastanti e terribili, perché ignorano i ripari e possono incendiare i loro bersagli. Quando utilizzate un lanciafiamme piazzate l'indicatore triangolare davanti alla canna: tutte le miniature che si trovano all'interno dell'indicatore, amiche o nemiche, vengono automaticamente colpite. Non è necessario tirare il dado. I ripari non offrono protezione contro i getti di fuoco liquido.

Persino le miniature nascoste vengono colpite senza problemi. Inoltre non è necessario avere una linea di visuale libera.

Non potete però sparare attraverso il crinale di una collina. Tutte le miniature colpite da un lanciafiamme si incendiano.

Le miniature incendiate devono effettuare un Tiro d'Armatura utilizzando il valore di Danno del lanciafiamme fino a quando non riescono nel tiro o muoiono. A ogni tiro fallito subiscono una ferita. Non è possibile mirare con un lanciafiamme.

ARMI DA LANCIO. Le armi da lancio hanno una Gittata di 8 cm, più 2 cm per ogni punto di Forza del fante che lancia l'arma. Le armi da lancio possono deviare dal loro punto d'impatto (vedi "Deviazione" più avanti).

ESEMPIO: *uno Shadow Walker con una Forza di 5 può lanciare una granata (o un'altra arma da lancio) fino ad una distanza di 18 cm (4+5).*

LANCIAGRANATE. Un'arma dotata di lanciagranate può sparare una granata fino a una distanza di 20 cm. Non vi sono penalità per la gittata. Se una granata manca il bersaglio, devierà dal punto di impatto (vedi "Deviazione" più avanti).

GRANATE. Se riuscite a mettere a segno un colpo con una granata o un lanciagranate, piazzate l'apposito indicatore di esplosione sul punto d'impatto. Tutte le miniature, amiche o nemiche, che si trovano al suo interno subiranno gli effetti dell'esplosione.

ESPLOSIVI. Quando detonano le armi esplosive hanno effetto in una area piuttosto vasta. Tuttavia l'effetto distruttivo diminuisce all'allontanarsi dall'epicentro dell'esplosione. Quando colpite con un proiettile esplosivo, piazzate il centro dell'apposito indicatore sul punto d'impatto. Tutte le miniature, amiche o nemiche, che si trovano all'interno del primo cerchio (anche solo parzialmente) subiranno totalmente gli effetti dell'esplosione. Tutte quelle all'interno del secondo cerchio (e non del primo) subiranno i danni ma con una riduzione di -1 al Modificatore del Danno. Tutte quelle all'interno del terzo cerchio (e non del secondo) subiranno i danni con una riduzione di -2 al Modificatore del Danno. Se il Danno scende a zero le miniature rimangono illese.
I ripari proteggono in parte dagli effetti delle esplosioni. La penalità che normalmente si applica alla caratteristica AT dell'attaccante viene invece aggiunta all'Armatura del bersaglio. Una miniatura dietro a un riparo leggero avrà pertanto la sua Armatura incrementata di + 2. Una miniatura dietro a un riparo robusto avrà invece la sua Armatura incrementata di + 4.
Se prendete la mira con un ordigno esplosivo, come una granata, avrete un bonus da aggiungere alla vostra caratteristica AT ma non ne avrete nessuno da aggiungere al Danno. Non è possibile essere così precisi con un ordigno esplosivo. Con tutti gli ordigni esplosivi dovrete controllare la Deviazione quando sbagliate il tiro (vedi "Deviazione" di seguito).

ESEMPIO: *Un Doomtrooper spara un razzo DPAT-9 contro una squadra di Legionari non morti. Il DPAT ha un valore di Danno di 11 (x3). Questo significa che il Legionario colpito che si trova al centro dello schema di dispersione subisce un danno di 11 (x3). Due suoi compagni che si trovano nel secondo cerchio subiscono un danno di 11 (x2). Gli altri tre che si trovano all'interno del terzo cerchio subiranno solo gli effetti di un danno di 11.*

DEVIAZIONE

Armi come granate, razzi ed esplosivi in genere, sono soggette a deviazione. Questo significa che possono fallire il bersaglio ma, essendo armi esplosive, colpiscono una area vasta e possono quindi infliggere danni pur mancando il bersaglio principale. Se fallite il tiro con un'arma soggetta a Deviazione il vostro avversario può spostare il punto di impatto dell'ordigno. Tirate un 1d20 e consultate la Tabella della Deviazione. Il vostro avversario può spostare il punto d'impatto di una distanza pari (al massimo) a un terzo di quella da cui avete sparato (arrotondate per difetto). Se pertanto avete sparato da una distanza di 20 cm e avete fallito il tiro, il vostro avversario potrà spostare il punto d'impatto di 6 cm rispettando i limiti indicati sulla Tabella di Deviazione.

TABELLA DI DEVIAZIONE

1-5 Colpo corto a sinistra. Il colpo colpisce prima del bersaglio ed alla sua sinistra. Spostate il punto d'impatto nella direzione di chi ha sparato ed a sinistra del bersaglio.

6-10 Colpo corto a destra. Come sopra, ma spostate il punto d'impatto verso la destra del bersaglio.

11-15 Colpo lungo a sinistra. Il colpo è troppo lungo e spostato verso sinistra. Spostate il punto d'impatto oltre il bersaglio ed alla sua sinistra.

16-20 Colpo lungo a destra. Come sopra, ma spostate il punto d'impatto verso la destra del bersaglio.

MIRARE

Prendere la mira incrementa la possibilità di centrare il bersaglio e di infliggere ulteriori danni. Utilizzando un'azione per Mirare aggiungete infatti 4 alla vostra caratteristica AT e 4 al DAN della vostra arma. Nel corso dei frenetici combattimenti corpo a corpo non c'è tempo per mirare, pertanto non potrete utilizzare un'azione per Mirare. Una volta presa la mira continuerete a beneficiare del bonus di +4 fino a che voi o il vostro bersaglio non vi muovete o il vostro turno finisce. Il Mirare non è cumulativo: non potete quindi mirare due volte e ottenere un bonus +8.

Non è possibile Mirare con le armi a raffica: il rinculo è troppo potente. Non è neppure possibile Mirare con i lanciafiamme.

ESEMPIO: *prendiamo in considerazione il primo esempio fatto; McBride ha sparato a un Legionario senza colpirlo. Se McBride prima di sparare avesse utilizzato un'azione per Mirare, avrebbe avuto una possibilità di successo di 16 (16-4+4). Se lo avesse colpito, il Legionario avrebbe dovuto tirare 4 o meno (22-14-4) per evitare di subire una ferita.*

IMBRACCIARE LE ARMI

Le armi di supporto come le mitragliatrici e i lanciarazzi hanno un enorme rinculo. Prima di sparare dovrete pertanto imbracciarle per prepararvi a assorbire il colpo.

Se non utilizzate un'azione per imbracciare simili armi non potrete puntarle con precisione e subirete una modifica di -4 alla possibilità di successo. Una volta imbracciata un'arma, rimane tale fino a che non smettete di sparare o non finisce il turno. Un'arma di supporto che spara dopo un'azione Attendere si considera NON imbracciata.

Le creature particolarmente forti controllano senza problemi anche le armi di supporto. Se una miniatura ha una Forza uguale o superiore al DAN dell'arma, la può utilizzare senza doverla imbracciare.

Le armi montate su veicoli, come quelle su un Twin Barracuda o su un Hedgehog Necromower, non devono venire imbracciate in quanto sono montate su appositi piedistalli che assorbono il rinculo. Non è mai necessario imbracciare i lanciafiamme perché sono armi prive di rinculo.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Per effettuare un attacco corpo a corpo le miniature devono esserein contatto di basetta. Per colpire in un combattimento corpo a corpo, dovete riuscire a eseguire un tiro uguale o inferiore alla caratteristica CC di chi attacca. Naturalmente anche in questo caso ci possono essere delle modifiche al tiro.

SUCCESSO PERFETTO. Il bersaglio non può fare il Tiro d'Armatura e subisce il Danno inflitto dalla vostra arma.

CATASTROFE. Il vostro soldato perde tutte le azioni rimaste in quel turno.



INFLIGGERE DANNI

Una miniatura colpita nel corpo a corpo dovrà fare un Tiro d'Armatura. Verificate il valore di Armatura della miniatura colpita e sottraetelo al Danno inflitto dall'arma: il risultato è il numero che dovete ottenere (uguale o inferiore) per evitare che la miniatura venga ferita. Se il tiro ha successo va tutto bene. Se il tiro fallisce la miniatura subisce i danni del colpo messo a segno: se i suoi Punti Ferita vanno a zero essa muore e la miniatura viene rimossa dal gioco.

ESEMPIO: *Winchell, un soldato della Fratellanza, tenta un affondo con la spada Punisher contro un Legionario. Il CC di Winchell è 12. Tira un 5 e quindi colpisce. La spada ha DAN 14 e il Legionario ha una Armatura di 22: deve pertanto fare un Tiro d'Armatura uguale o inferiore a 8 (22-14). Tira un 8, e quindi la spada di Winchell si limita a graffiare il corsetto dell'armatura del Legionario senza infliggere alcun danno.*

FORZA

Ovviamente nel combattimento corpo a corpo più una creatura è forte più danni potrà infliggere all'avversario. Per simulare questo aspetto, aggiungete la FO della miniatura al DAN dell'arma utilizzata (armi bianche come spade e baionette o armi naturali come artigli) e alla possibilità di colpire. Ovviamente questo bonus non vale per i fucili a pompa o le pistole, anche se il loro impiego è permesso nel corpo a corpo.

ESEMPIO: *Kim Dunsirn, un Eroe Wolfbane, attacca un Legionario con la sua Claymore. La sua CC è 17, tira i dadi e ottiene17: colpisce. La Claymore ha un DAN di 15 a cui aggiungiamo la FO di Kim per un totale di 18 (15+3). Dato che il Legionario ha una AR 22 dovrà ottenere 4 o meno (22-18) per non essere ferito.*

ARMI CON MODIFICHE AL DANNO

Anche alcune armi usate per il combattimento ravvicinato riportano la dicitura x2 o x3 a fianco del DAN. Queste armi infliggono più di un danno quando colpiscono: chi viene colpito da un'arma con modifica x2 dovrà fare due Tiri Armatura, uno per colpo; ogni tiro fallito gli infliggerà una



Ferita. Bersagli colpiti da un'arma x3 dovranno fare tre Tiri Armatura, subendo una ferita per ogni tiro fallito, e così via.

CORPO A CORPO DISARMATO

Chiunque può combattere nel corpo a corpo, anche se è disarmato. Potete infatti sempre colpire con pugni, calci o brandendo un'arma scarica o danneggiata. Il DAN di base per questi attacchi è 6, ma non dimenticatevi di aggiungere la FO della miniatura.

INTERROMPERE IL COMBATTIMENTO

Non appena la base di una vostra miniatura tocca quella di una miniatura avversaria inizia la lotta corpo a corpo. Nessuna delle due miniature potrà più usare armi da tiro (tranne armi d'ordinanza e fucili a pompa) fintanto che rimangono in contatto. Entrambi gli avversari dovranno difendersi al meglio. Quando è il suo turno, una delle due miniature potrà decidere di tentare di interrompere il combattimento utilizzando un'azione per allontanarsi. Se l'altro giocatore vuole impedirglielo, entrambi

dovranno tirare 1d20 e aggiungere al risultato la FO delle loro miniature. Se la miniatura che tenta di allontanarsi ottiene il valore più alto può allontanarsi senza problemi. Se non ci riesce è obbligata a rimanere in contatto e la lotta continua: la sua azione viene comunque sprecata. Volendo, la miniatura potrà tentare nuovamente la fuga utilizzando un'altra azione. Se state effettuando un combattimento corpo a corpo con diverse miniature e volete interrompere il combattimento, ognuna delle miniature che vi combatte tirerà 1d20 aggiungendo la sua FO. Voi dovrete riuscire a superare il risultato più alto.



Una miniatura attaccata in corpo a corpo può voltarsi per fronteggiare il suo assalitore, spendendo un'azione, senza dover interrompere il combattimento.

ESEMPIO: *McNaughton sta combattendo corpo a corpo con due Necromutanti. Essendo in inferiorità numerica decide di interrompere il combattimento. Tenta con la sua prima azione. Essendo un Sergente dei Blood Berets la sua FO è 0, mentre la forza dei Necromutanti è 2. Tira il dado ottenendo un 12, mentre i Necromutanti ottengono 8 (6+2) e13 (11+2): McNaughton batte il primo ma non il secondo, e pertanto rimane avvinghiato agli avversari.*

Con la sua azione successiva McNaughton tenta nuovamente. Questa volta tira un 19, battendo i risultati di 7 e 18 dei Necromutanti. Si allontana pertanto di 6 cm (la sua intera capacità di Movimento). Alla fine del movimento si volta per sparare con il suo Destroyer.

RIPARI

I ripari non offrono protezione nei combattimenti corpo a corpo. Tuttavia alcuni ostacoli lineari, come muri e creste, possono intralciare i combattenti impedendo il contatto fra le due basi anche se le due miniature sono abbastanza vicine da attaccarsi. Quando si verifica una cosa del genere le due miniature possono egualmente ingaggiare il combattimento corpo a corpo: l'unica differenza è che potranno interrompere in qualsiasi momento la lotta senza dover seguire la procedura descritta (non è necessario tirare il dado e ottenere il valore maggiore).

SPARARE A MINIATURE IN CORPO A CORPO

Se sparate a due miniature che stanno combattendo corpo a corpo avete una possibilità del 50% di colpire quella sbagliata. Tirate 1d20: se fate 10 o meno colpite quella a cui avete mirato, altrimenti colpite l'altra.

Questo succede perché due soldati avvinghiati in corpo a corpo sono praticamente un unico bersaglio. Se una miniatura è significativamente più grande dell'altra (per esempio un Nefarita contro un umano) con 12 o meno colpirete la miniatura più grande, altrimenti la più piccola. Se più di due miniature stanno combattendo corpo a corpo rischierete di colpire solamente una di quelle a voi alleate, quella più vicina al tiratore. Se sono tutte alla stessa distanza sceglietene una a caso con un tiro di dado.

ESEMPIO: *Hatamoto Tanaka vuole sparare con il suo Shogun a un Nefarita avvinghiato al suo comandante di squadra, Yojinko. Tira e colpisce. Ora, prima di applicare il Danno, tira di nuovo per vedere chi ha colpito. Poiché il Nefarita è*

molto più grande dell'umano Tanaka deve fare 12 o meno per colpire lui e non Yojinko. Tira un 15 e prende in pieno Yojinko, ma per fortuna il colpo rimbalza sull'armatura. Alla fine del combattimento Tanaka dovrà giustificarsi con il suo comandante!

CORPO A CORPO CONTRO MINIATURE NASCOSTE

Se muovendovi entrate in contatto con la base di una miniatura nascosta la avvistate automaticamente. Questa situazione non consuma una azione: rimuovete il segnalino Nascosto dalla miniatura. La miniatura che viene svelata, se non è in panico, ottiene però la possibilità di effettuare un attacco corpo a corpo "gratis" contro di voi prima che possiate attaccarla. Inoltre non potrete ottenere il bonus per una Carica. In pratica il vostro soldato si è scontrato per caso contro il nemico e ne rimane sorpreso. Se la miniatura nascosta era anche in attesa, essa può usare l'azione Attendere dopo aver effettuato l'attacco gratis.

ATTACCHI A SORPRESA

Se una miniatura nascosta esegue un assalto corpo a corpo, sorprende l'avversario e ottiene un attacco extra senza dover spendere azioni. L'attacco si considera come una Carica. Se l'attacco viene eseguito contro una miniatura nascosta, questi benefici non si applicano. Notate come in entrambi i casi l'assalitore perda lo status di Nascosto.

ATTACCHI SECONDARI

Alcune miniature, come i soldati Wolfbane o i Centurion dell'Oscura Legione, portano spesso due armi. Ogni miniatura che è visibilmente equipaggiata con due armi riceve un attacco extra, che viene definito Attacco Secondario. Quando attivate quella miniatura dovete dichiarare qual è l'arma principale e quale quella secondaria. Potrete fare tutti i normali attacchi utilizzando l'arma principale e poi potrete eseguire un attacco extra con l'arma secondaria. IMPORTANTE: questa regola non si applica a miniature che abbiano una baionetta e un'arma d'ordinanza. Una baionetta richiede due mani per venire usata. La regola vale solamente per



miniature che hanno in dotazione due armi distinte, una per mano.

ESEMPIO: *un Wolfbane con una spada e una pistola avrebbe normalmente tre azioni, ma poiché porta con se due armi può sparare due volte, entrare in corpo e corpo e utilizzare la spada. Oppure può entrare in corpo a corpo, attaccare due volte e, se ha ucciso l'avversario, sparare con la pistola a un altro nemico. Oppure se carica e non riesce ad uccidere l'avversario con due colpi della spada Punisher potrà spararegli con la pistola.*

CARICA

Se utilizzate un'azione per entrare in contatto con un nemico e quella immediatamente successiva per attaccarlo corpo a corpo ottenete, solo per il primo attacco, un bonus di Carica. Esso aggiunge 4 alla vostra caratteristica CC e 4 al DAN della vostra arma. Non otterrete il bonus negli attacchi successivi al primo.

ESEMPIO: *un Pretorian Stalker carica Horton e tenta di ucciderlo a mani nude. Usa la prima azione per entrare in contatto di base con la sua vittima. Con la seconda azione attacca. Il suo valore di CC è 18, pertanto deve tirare 22 (18+4) per colpire: il successo sarebbe automatico (tira solo per verificare un eventuale*



Successo Perfetto o una Catastrofe). Ottiene 15, riuscendo nell'attacco. Horton tenta il suo Tiro d'Armatura. La sua AR è 24, la FO dello Stalker è di 6, pertanto deve ottenere 8 o meno (24-6-6-4). Ottiene 7 e sopravvive. Lo Stalker può attaccare una seconda volta con la sua ultima azione ma non ottiene più nessun bonus per la carica.

ATTACCANTI MULTIPLI

Quando due o più avversari attaccano lo stesso soldato ottengono un considerevole vantaggio nel combattimento corpo a corpo.

Se fate un attacco quando una miniatura alleata è già in contatto con il bersaglio ottenete un bonus +1 al vostro CC e +1 al DAN dell'arma per ogni miniatura amica già in contatto con il bersaglio.

ESEMPIO: *Tanaka decide di unirsi alla lotta contro il Nefarita che sta combattendo con Yojinko. Egli Carica la creatura, impugnando le sue Spade Cerimoniali. Poiché c'è già una miniatura alleata (Yojinko) in contatto con il bersaglio, Tanaka riceve un bonus addizionale di +1 al suo attacco. La sua possibilità di successo diventa di 19 (14+1+4).*

SCIABOLATE

Alcune armi bianche sono utilizzabili per effettuare sciabolate; l'attaccante fa roteare l'arma, colpendo tutti gli avversari attorno. Questo significa che, se non ci sono miniature amiche in un raggio di 2 cm, voi colpite con un unico attacco tutte le miniature nemiche nel raggio di 2 cm. Si applicano regolarmente tutti i bonus per Carica, caratteristica CC e FO. Se tirate un Successo Perfetto esso si applica solamente a un avversario. Le sciabolate possono venire utilizzate anche per colpire tutte le miniature nemiche in contatto. Se volete colpire solo queste miniature non dovete preoccuparvi dell'esistenza di miniature amiche nel raggio di 2 cm.

ESEMPIO: *Belzroch, il Nefarita che sta combattendo i due soldati Mishima, può finalmente agire. Egli usa una azione per alzare il suo Azogar e decide di effettuare una sciabolata contro i tre nemici che lo hanno assalito (nel frattempo Hiroto si era aggiunto a Tanaka e Yojinko). Tira un solo dado, considerando il suo CC di 16. Ottiene un 1: un Successo Perfetto! Belzroch decide di sfruttare il Successo Perfetto contro Yojinko, che subisce automaticamente una Ferita e muore. Tanaka e Hiroto possono fare i loro Tiri d'Armatura, e poiché l'Azogar ha un DAN di 15 (x2) devono entrambi farne due. La loro AR è 24. Togliendo il DAN dell'arma e la FO di Belzroch dovranno tirare 4 o meno (24-15-5). Hiroto tira 10 e 12. Già la prima ferita lo uccide, la seconda è superflua. Tanaka miracolosamente riesce in entrambi i tiri, ma adesso si trova tutto solo faccia a faccia con un Nefarita infuriato! Oggi non è il suo giorno fortunato.*

ALTRE AZIONI

USARE POTERI SPECIALI

Alcune miniature possiedono particolari poteri, come la capacità di evocare l'Oscura Simmetria, di sfruttare la forza della Luce o di ordinare appoggio aereo. Per utilizzare uno di questi poteri speciali è necessario impiegare un'azione.

CONCENTRARSI

Una miniatura che utilizza una azione per concentrarsi può aggiungere 4 alla sua caratteristica PO per quel turno.

Questo rappresenta il fatto che quella persona sta focalizzando tutte le sue abilità

spirituali e materiali su quello che sta per fare. Questa azione viene solitamente eseguita da chi sta per utilizzare poteri speciali come Arte o Oscura Simmetria.

Il bonus per concentrarsi è cumulativo. Se prima di utilizzare il potere speciale spendete due azioni per concentrarvi otterrete un bonus di +8 a PO. Questo bonus non continua nel turno successivo ma si esaurisce nel turno stesso.

NASCONDERSI

Giocando a Warzone tutte le miniature sul campo di battaglia sono visibili ai due avversari. Ovviamente questo non si verificherebbe in un normale campo di battaglia. Fanti nemici potrebbero rimanere nascosti in un bosco o dietro un muro, pronti per far scattare un'imboscata. Per simulare queste situazioni utilizzeremo l'azione Nascondersi.

Nascondersi costa un'azione. Piazzate una pedina Nascosto di fianco alla miniatura: da adesso in poi il vostro avversario, per poterla vedere, dovrà riuscire ad avvistarla (vedi oltre). Non è possibile sparare né utilizzare poteri speciali contro una miniatura nascosta: questa potrà però venire ferita se coinvolta in un'esplosione.

Sarà infatti possibile lanciare una granata a una miniatura visibile che si trova nelle vicinanze di quella nascosta: se l'indicatore di esplosione comprende la miniatura nascosta, quest'ultima verrà colpita normalmente.

Se la miniatura si muove oppure spara perde lo status di Nascosto. Notate come alcune armi possono venire utilizzate senza far perdere alla miniatura lo status di Nascosto. Questa caratteristica viene elencata nella descrizione di tali armi.

È possibile nascondersi in campo aperto, senza ripari: in pratica il soldato si è buttato per terra e rimane sdraiato dietro una piccola depressione del terreno.

È possibile rimanere nascosti e compiere un'azione infiltrarsi, attendere, mirare, avvistare, dare ordini e concentrarsi. Il fare ogni altro tipo di azione rivela la miniatura (perde la pedina Nascosto).

Immaginate che tutte le miniature nascoste siano invisibili: pertanto non bloccano la linea di visuale.



INFILTRARSI

Se una miniatura è già nascosta si può infiltrare invece di muoversi normalmente. Il MO della miniatura è dimezzato ma questa può spostarsi rimanendo nascosta. Gli avversari dovranno riuscire ad avvistarla per poterle sparare.

La miniatura che si sta infiltrando cessa di essere nascosta quando spara, si muove normalmente o compie una delle azioni che fanno perdere lo status di nascosto.

La capacità di MO viene dimezzata prima di calcolare eventuali altre penalità derivanti dal tipo di terreno attraversato.

Una miniatura è sempre in grado di muoversi per almeno 2 cm quando si infiltra, indipendentemente da tutte le penalità che deve subire.

AVVISTARE

Per potere localizzare una miniatura avversaria nascosta dovete prima avvistarla. Per avvistare qualcuno è necessario avere una linea di visuale libera e poi riuscire in un tiro di dado uguale o inferiore al valore CO della miniatura che effettua il tentativo di avvistamento. Se fate un tiro superiore al CO, la miniatura avversaria

rimane nascosta e la vostra azione è stata sprecata. Se il tiro ha avuto successo rimuovete la pedina Nascosto. Se la miniatura è al riparo dovete sottrarre 4 alla vostra possibilità di successo.

Essendo più difficile osservare qualcosa a lunga distanza, ogni volta che tentate di avvistare una miniatura nascosta a più di 24 cm di distanza dovete sottrarre 4 alla vostra possibilità di successo.

È possibile utilizzare più azioni di seguito per Avvistare: ognuna di esse aggiungerà +4 alla possibilità di successo finale. È possibile avvistare un nemico e rimanere nascosti fino al momento di effettuare un attacco. In questo caso vi state limitando a riferire la posizione dell'avversario tramite il vostro collegamento radio tattico.

ESEMPIO: *Kruger sta tentando di avvistare un soldato Imperiale nascosto in un bosco a 30 cm di distanza. Kruger ha un CO di 15, pertanto la sua possibilità di successo è di 7 (15-4-4). Kruger tira un 10 e fallisce. Egli tenta ancora di avvistarla. Questa volta ottiene +4 alla possibilità di successo perché è la seconda azione utilizzata per Avvistare, pertanto dovrà tirare 11 o meno. Tira 15 e fallisce di nuovo. Disperato, Kruger utilizza anche la terza ed ultima azione nel tentativo di avvistare l'avversario: questa volta dovrà tirare 15 o meno, e ci riesce. Gli altri componenti della sua squadra possono a questo punto sparare senza problemi al nemico.*

SUCCESSO PERFETTO. Potete levare la pedina Nascosto a tutte le miniature nemiche che si trovano nella vostra linea di visuale.

CATASTROFE. Il vostro soldato perde tutte le azioni rimaste in quel turno.

DARE ORDINI

Un Eroe può dare ordini a ogni squadra alleata nel raggio di 12 cm. Dare ordini consuma una azione. Facendolo è possibile attivare una qualunque squadra non in panico non ancora attivata in quel turno.

Se la miniatura individuale decide di dare un ordine a una squadra, tutti i componenti di quest'ultima possono agire normalmente come se fossero stati attivati. Inizieranno ad agire non appena la miniatura che ha dato l'ordine ha finito il suo turno. Una miniatura può dare ordini a una sola squadra per turno. Un Eroe può dare un ordine a un'altro Eroe solo se il suo valore CO è superiore a quello di chi riceve l'ordine. Un Eroe può dare ordini e rimanere nascosto.

RIORGANIZZARE

Questa azione può venire eseguita solo da Eroi, che possono tentare di riorganizzare una qualunque squadra in panico (vedi il capitolo più avanti) nel raggio di 12 cm. Se l'Eroe riesce in un tiro uguale o inferiore al suo valore CO la squadra si riorganizza.

Poiché chi riorganizza una squadra lo deve fare muovendosi da un soldato all'altro, esortandolo a riprendersi e dando esempio di coraggio, non è possibile rimanere nascosti ed eseguire questa azione. Rimuovete quindi l'eventuale segnalino Nascosto.

Ogni Eroe può usare una sola azione Riorganizzare per turno e può riorganizzare una squadra e poi darle ordini (attivandola) nello stesso turno.

ATTESA

Quando una miniatura è in Attesa, non fa nulla: si limita a osservare quello che fa il nemico per poter reagire. Se utilizzate un'azione per Attendere, il turno della vostra miniatura finisce immediatamente. Mettetele vicino una pedina Attendere e continuate il vostro turno. In pratica una miniatura in Attesa si tiene una azione di riserva, utilizzabile al di fuori della normale sequenza di gioco. Se una miniatura nemica effettua una azione all'interno della sua linea di visuale la miniatura in Attesa potrà attivarsi ed utilizzare la sua azione.

Quando siete in Attesa potete interrompere in qualsiasi momento il movimento dell'avversario. Una volta eseguita l'azione prescelta rimuovete la pedina Attesa; a questo punto l'avversario completerà normalmente il suo turno. Non siete obbligati a eseguire la vostra azione non appena la miniatura nemica entra nella vostra linea di visuale: potete aspettare che essa si avvicini. Quando però la squadra o l'Eroe ha finito il suo turno non

potrete più farle nulla. Le normali regole relative alla scelta dei bersagli hanno la precedenza rispetto alle regole sull'Attesa. Non potete lasciar muovere una squadra e poi sparare al suo comandante se questi si muove per ultimo, a meno che egli non sia la miniatura più vicina a voi. Se una miniatura nemica non si muove, ma esegue un'altra azione, per esempio spara, voi potete attivarvi solo al termine dell'azione avversaria. La regola base è che se la miniatura avversaria esegue un'azione che richiede un tiro di dado voi dovete aspettare la fine della sua azione prima di poter eseguire la vostra.

Se l'azione eseguita dalla miniatura avversaria non richiede un tiro di dado potete interromperla in qualsiasi momento.

È possibile reagire solo con miniature visibili: pertanto, se un nemico si sta infiltrando verso di voi, non potrete fare nulla fino a che rimane nascosto. Se spara potrete reagire solo al termine della sua azione. Se utilizza una normale azione di Movimento potrete reagire, purché naturalmente abbiate ancora una linea di visuale verso di lui. Non è possibile impiegare un'azione Attendere per eseguire un'azione utilizzabile una sola volta per turno (come Riorganizzare, Dare Ordini o Utilizzare Poteri Speciali). Una pedina Attendere rimane sul tavolo fino al turno successivo della miniatura o finché esegue la sua azione: a questo punto viene scartata.

ESEMPIO: *Il Free Marine Williams è in Attesa, nascosto in una fitta macchia d'erba in una radura: di fronte a lui c'è un bosco dove una squadra di Ussari si sta preparando ad attaccare. Quando il primo Ussaro esce dal bosco, Williams potrebbe sparargli, ma i suoi piani sono diversi. Attende fino a che anche l'ultimo degli Ussari esce dal bosco: a questo punto l'avversario più vicino è a soli 12 cm da lui. Mentre l'ultimo Ussaro sta avanzando, Williams utilizza l'azione*



che gli spetta per aver atteso: si alza in piedi e inizia a sparare a raffica con il suo Charger. Così facendo si rivela ai nemici che però, colti di sorpresa all'aperto, sono ormai un facile bersaglio.

METTERSI AL RIPARO

Le truppe ben addestrate, quando vengono prese di mira con armi esplosive come granate o razzi, possono reagire mettendosi al riparo. Dopo aver piazzato l'indicatore di esplosione, tutte le miniature in Attesa possono tentare di mettersi al riparo. Fate un tiro utilizzando come riferimento il CO di ciascuna miniatura in Attesa: in caso di successo è possibile farle eseguire un'azione di Movimento; altrimenti rimane dov'è. Il fatto che la miniatura venga colpita dall'esplosione, e quali danni subisce, dipende da dove si trova al termine del suo Movimento. In entrambi i casi scartate la pedina Attendere.

PANICO E RIORGANIZZAZIONE

La maggior parte dei combattenti è coraggiosa, ma anche i più intrepidi hanno dei limiti. Quando tutti gli amici cadono sotto il fuoco nemico, anche i più temerari si possono perdere d'animo e scappare. In Warzone questa eventualità viene simulata con il Tiro di Panico e il Tiro di Rotta. Quando una squadra perde una miniatura, deve effettuare un tiro di dado uguale o inferiore al valore CO più alto dei superstiti; se riesce, non accade nulla. Altrimenti la squadra è in panico (vedi sotto). Una squadra utilizza sempre il CO più alto. Se un Sergente Blood

Berets ha un valore di CO di16, la sua squadra dovrà ottenere 16 o meno sul tiro di dado per evitare di andare in panico. Se il Sergente, muore bisognerà utilizzare il CO dei Blood Berets regolari, cioè 14. Se un Eroe si trova nel raggio di comando di una vostra squadra che deve effettuare un Tiro di Panico, potrete utilizzare il suo valore CO. Ma attenzione! Se il tiro fallisce, anche l'Eroe andrà in panico.



PANICO

Quando una squadra è in panico, girate tutte le sue miniature in direzione opposta al nemico. Se non sono al riparo, rimuovete anche tutti gli eventuali segnalini Nascosto e Attendere.

Se sono al riparo possono mantenere il segnalino Nascosto. Fino a quando la squadra non si riorganizza, è obbligata a comportarsi come segue. Quando viene attivata, deve utilizzare tutte le sue azioni per ritirarsi, allontanandosi dai nemici in direzione della propria zona di schieramento o del riparo più vicino. Dovete comunque continuare a seguire le regole relative alla coesione della squadra. Quando la squadra è al riparo, raggiunge la zona di schieramento o esce dalla linea di visuale di ogni squadra nemica, può fermarsi fino a quando non si riorganizza o non va in rotta.

Se le squadre nemiche riescono ad avere una linea visuale libera aggirando l'ostacolo dietro cui si era riparata la squadra in panico, questa dovrà immediatamente ritirarsi fino al successivo riparo non occupato da avversari. In ogni caso, quando raggiunge la sua zona di schieramento (solitamente entro 24 cm dal bordo del tavolo) non può più essere costretta a muoversi.

ATTACCARE MINIATURE IN PANICO

Quando un soldato è in panico, se viene attaccato, generalmente, fugge. Quando sparate a una miniatura in panico aggiungete +4 al vostro DAN. Ogni volta che attaccate in corpo a corpo una miniatura in panico aggiungete +2 al vostro CC e +2 al vostro DAN. Queste modifiche possono cumularsi a quelle per la Carica. L'utilizzo di queste modifiche non vuole significare che improvvisamente l'armatura di un soldato preso dal panico diventa meno efficace, ma che tale soldato scapperà più facilmente dal combattimento. Queste modifiche non si applicano con squadre che non vanno mai in rotta (come per esempio le Forze Speciali Imperiali). Questi soldati hanno nervi d'acciaio!

TIRI DEL PANICO PER GLI EROI

Se un Eroe subisce una ferita e rimane in vita deve fare un Tiro di Panico, sul suo valore di CO. Se ottiene un valore superiore, si comporta esattamente come farebbe una squadra in panico. Deve ritirarsi, cercare un riparo, tentare di riorganizzarsi etc.. Se si trova entro 12 cm da una squadra alleata in panico, l'Eroe può tentare di riorganizzare contemporaneamente se stesso e la squadra (con una sola azione(.

SQUADRE INDEBOLITE

Una squadra si considera indebolita quando rimane con meno del 50% o più dei suoi componenti. Per esempio, una squadra di 8 soldati si indebolirà a 4 miniature. Una squadra di 7 si indebolirà a 3 miniature. Una squadra di 6 si indebolirà a 3 miniature. Una squadra di 5 si indebolirà a 2 miniature, e così via.

ROTTA

Una volta che i nervi di un soldato cedono, difficilmente questo tornerà a combattere. Solo squadre in panico e indebolite possono andare in rotta. Ogni volta che una squadra in panico e indebolita subisce un'ulteriore perdita, deve eseguire un Tiro di Rotta, cioè ottenere sul tiro di un dado un valore uguale o inferiore al CO più alto tra i soldati sopravvissuti. Se riesce, la situazione rimane immutata: la squadra sarà ancora in preda al panico, ma resisterà. Se fallisce, la squadra andrà in rotta: tutte le sue miniature saranno rimosse dal tavolo.

ESEMPIO: *una squadra di Imperiali in panico subisce un'altra perdita. L'organico iniziale era di 8 miniature e, con questa ennesima perdita, scende a 4. La squadra è quindi indebolita perché ha raggiunto il 50% della suo organico iniziale: ora deve eseguire un Tiro di Rotta. Il Sergente è ancora vivo, e poiché ha un CO di 15 questo è il valore che il giocatore dovrà ottenere per far restare la squadra in gioco, altrimenti verrà eliminata.*

Eroi in panico devono tentare un Tiro di Rotta se subiscono un'ulteriore ferita. Se hanno successo, tutto resta invariato, altrimenti la miniatura viene eliminata.

SUCCESSO PERFETTO. La squadra viene presa da sacro furore: si riorganizza immediatamente.

CATASTROFE. Le lamentele e le grida di terrore diventano contagiose. Tutte le squadre che hanno almeno una miniatura nel raggio di comando della squadra in rotta devono tentare un Tiro di Panico.

RIORGANIZZAZIONE

L'unica cosa che una squadra in panico può fare, dopo aver raggiunto la propria zona di schieramento o essersi messa al riparo, è tentare di riorganizzarsi. Per farlo dovrà riuscire in un tiro sul CO più alto di un suo componente. Se la squadra riesce a riorganizzarsi, le miniature possono di nuovo voltarsi ad affrontare il nemico. La squadra non potrà fare nessun'altra azione nel turno in cui si è riorganizzata, ma nei successivi si comporterà normalmente.



SUCCESSO PERFETTO. La squadra torna immediatamente a combattere. Tutti i soldati della squadra possono eseguire normalmente le proprie azioni nello stesso turno.

CATASTROFE. I componenti della squadra perdono completamente la testa e scappano. Rimuovete tutte le miniature della squadra.

CONCLUDENDO...

Nessun regolamento potrà mai prevedere tutti i casi che si verificano nel corso di una battaglia. Se vi trovate in una situazione non prevista decidete di comune accordo come comportarvi. Siate onesti. Se siete troppo eccitati per essere obiettivi e non riuscite a mettervi d'accordo, tirate 1d20: chi fa il risultato più alto deciderà come comportarsi. Alla fine della battaglia, quando sarete più calmi, parlate del problema e decidete la soluzione più razionale.

Con il tempo creerete una serie di regole che vi consentiranno di risolvere ogni quèstione.

ELENCO DELLE FORZE

In Warzone tutte le miniature hanno un costo in punti che ne indica l'efficenza. Un esercito da 400 punti è potente il doppio di uno da 200. Naturalmente questi rapporti non sono perfetti: nessun sistema basato su punteggi può essere accurato al cento per cento, ma in generale il Costo in Punti fornisce una buona idea del valore intrinseco di ogni miniatura.

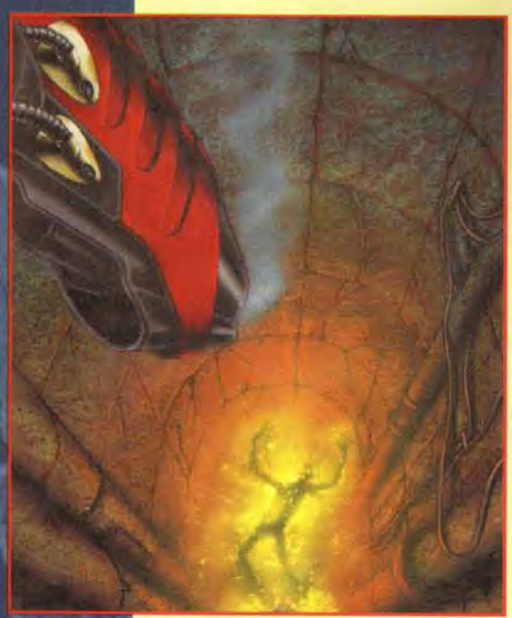
ELENCHI DELLE FORZE

Prima di combattere una battaglia, tu e il tuo avversario dovete stabilire quanti punti ciascuno di voi potrà utilizzare. Noi suggeriamo 500 punti per una battaglia breve e fino a 1000 per uno scontro di maggiore durata. In linea generale, più punti utilizzerete più, a lungo durerà la vostra battaglia.

In ogni caso cercate di evitare di creare battaglie più lunghe di un pomeriggio di gioco, se non in casi eccezionali.

Una volta deciso il valore in punti, potrete iniziare a scegliere le vostre unità dagli Elenchi delle Forze. Il numero di punti stabilito vi servirà per acquistare il vostro intero esercito, le sue armi ed eventuali poteri speciali. Scegliete ciò che volete dall'elenco e pagate i relativi costi fino a esaurire il numero di punti stabilito.

POTERI SPECIALI



Alcune unità possono godere di poteri speciali, elencati nella relativa descrizione:

ADDESTRATO DA COMMANDO. Tutte le miniature dell'unità possono eseguire un'Azione Infiltrarsi senza penalità al Movimento. Possono rimanere nascoste e avanzare a massima velocità possibile.

MIMETISMO. Tutte le miniature dell'unità sono addestrate a sfruttare ogni minimo nascondiglio. Le unità che cercano di avvistarle sono soggette ad una modifica di -4 al tiro di dado.

ADDESTRATO NELLA GIUNGLA. Tutte le miniature dell'unità si muovono senza nessuna penalità in boschi e giungla, considerandoli terreni piani e privi di ostacoli.

ADDESTRATO AL CORPO A CORPO. Tutte le miniature dell'unità aggiungono +2 al loro DAN tutte le volte che combattono corpo a corpo.

Vi sono poi particolari poteri specifici per ogni tipo di Forza, che verranno spiegati nei relativi capitoli.

DESCRIZIONE DELLE UNITÀ

In ogni Elenco delle Forze troverete la descrizione di diverse unità militari. Redatte utilizzando tutte il medesimo formato:

DESCRIZIONE. Cenni generali.

REGOLE SPECIALI. Ogni eventuale regola speciale che può essere applicata.

EQUIPAGGIAMENTO. Descrive l'equipaggiamento standard.

STRUTTURA. Elenca il tipo e il numero dei soldati presenti nella squadra. Solitamente le squadre hanno un numero minimo e massimo di componenti che sceglierete al momento dell'acquisto.

EQUIPAGGIAMENTO SU MISURA

L'Elenco delle Forze descrive semplicemente i tipi di squadre più diffusi in ogni esercito.

Se volete, e avete le apposite miniature, potete modificare entro certi limiti la composizione delle vostre squadre. Potete assegnare a ogni componente della squadra delle combinazioni di armi diverse, purche sia possibile riconoscerle nella miniatura.

Ricordatevi di pagare il relativo Costo in Punti. Vi sono poi delle limitazioni al numero di armi di supporto assegnate a ogni squadra.

Potete assegnare l'arma di supporto della squadra al comandante - purché sia ovvio che tale miniatura è il comandante della squadra. Dipingete in maniera visibile i galloni da sergente sulla basetta e sulla miniatura.

ESEMPIO: *Volete creare una squadra di Blood Berets specializzata nel combattimento ravvicinato, pertanto acquistate tre Blood Berets armati di Chainrippers e Mitragliatrici. A una*



miniatura dipingete i galloni, nominandola di fatto comandante della squadra. Questo vi lascia con un Sergente e due soldati. Poiché la dimensione minima di una squadra di Blood Berets è di 3 soldati e un Sergente, dovete acquistare un altro soldato. Potreste scegliere un Blood Beret con un Charger per avere un'arma di supporto. Volendo potreste aggiungere anche un altro Blood Beret con un Invader per incrementare la vostra potenza di fuoco, o un altro Blood Beret con armi per il combattimento ravvicinato.

CREIAMO UN ESERCITO

Supponiamo che vogliate creare un esercito Imperiale da 500 punti. Avete studiato attentamente l'Elenco delle Forze della Corporazione Imperiale e avete deciso di voler creare un piccolo reparto d'élite con un massiccio volume di fuoco. Scegliete una squadra di Blood Berets e una di Wolfbanes. Acquistate 4 Blood Berets e un Sergente Blood Beret. Ogni Blood Beret costa 22 punti, il Sergente 30. Questa combinazione costa 118 punti. Ora bisogna pagare le armi. Abbiamo 4 Invader e 4 Aggressor. Gli Invader costano 8 punti ciascuno, gli Aggressor 1. Aggiungiamo altri 36 punti al totale. Il Chainripper e l'Interceptor del Sergente costano rispettivamente 4 e 5 punti. Il totale attuale è di (118+36+4+5) 163 punti. Visto che uno dei Blood Beret può avere un arma di supporto, decidete di assegnargli un Charger, pertanto aggiungiamo 31 punti (il Charger costa 39 punti, ma ne risparmiamo 8 per l'Invaderche non utilizziamo). Il costo totale della squadra è attualmente di 194 punti. Cominciamo a scegliere i Wolfbanes. Decidete per una squadra standard: un Capitano, un Soldato d'Appoggio con un Charger e due Regolari con Punisher e armi d'ordinanza. Il Capitano costa 29 punti più il costo di una Claymore, 4 punti - totale 33. Il Soldato d'Appoggio costa 64 punti - 25 per la miniatura più 39 per il Charger. Ogni Regolare costa 29 punti più 4 per le armi. Il costo totale della squadra è pertanto finora di 155 punti. Molto bene. Finora il vostro esercito è costato 349 punti. É il momento di far entrare in scena un paio di eroi. Avendo solamente due squadre potete utilizzare al massimo due Eroi, e pertanto è bene sceglierli molto potenti. Cosa ne dite di un Capitano Blood Beret armato con un Charger? Sono 87 punti. E per aggiungere un po' di potenza di fuoco, non vi andrebbe un soldato della Cavalleria Aerea Ram per soli 58 punti? Aggiungete 145 al vostro totale, portando a 494 punti il costo globale dell'esercito. Vi avanzano 6 punti: utilizzateli per dare granate ai due Capitani al costo di 3 ciascuna. A questo punto avete un esercito da 500 punti. Se state giocando con il metodo dei Punti Vittoria, le squadre di Blood Berets e di Wolfbane valgono 4 PV. Il Capitano Blood Beret ne vale 2, così come il soldato della Cavalleria Aerea.



LE MEGACORPORAZIONI

Le pagine seguenti descrivono in dettaglio le forze di tutte le Megacorporazioni e quelle che si oppongono alla Oscura Legione: la Fratellanza e l'Alleanza. Se volete creare un esercito di una Megacorporazione dovete conoscerne approfonditamente pregi e difetti.

Studiate il suo Elenco delle Forze e meditate sul tipo di esercito che volete organizzare. Poi fate qualche tentativo fino a trovare un compromesso ottimale. Iniziate costruendo un esercito a 500 punti, poi passate a eserciti più grandi.

A questo punto potrete procurarvi le relative miniature della Hearthbreaker, scegliendo quelle adatte al vostro esercito.

LIMITAZIONI

In linea generale un esercito delle Corporazioni può contenere le miniature che preferite, con alcuni ovvii limiti.

Nessun esercito può contenere un numero di Eroi superiore a quello dello sue squadre. Eroi e grandi leader sono rari.

Tutti gli eserciti della Megacorporazioni, con eccezione della Cybertronic, possono contenere Eroi della Fratellanza. Spesso, infatti, gli Inquisitori o i loro Fratelli si aggiungono ai reparti delle Megacorporazioni nel combattere l'Oscura Legione. Non potete però avere più Eroi della Fratellanza che della vostra Corporazione.

ESEMPIO: *Un esercito della Corporazione Imperiale contiene 4 squadre, pertanto può avere anche 4 Eroi.*

Potete scegliere 3 Eroi Imperiali e 1 della Fratellanza, oppure 2 Imperiali e 2 della Fratellanza. Non potrete però sceglierne 3 della Fratellanza e 1 Imperiale, perché in questo caso avreste più Eroi della Fratellanza che della vostra Corporazione.

Solitamente una squadra può venire equipaggiata con ogni arma della sua Armeria o di quella Generale. Non può pertanto scegliere armi specifiche di altre Corporazioni. Solitamente nessuna squadra può possedere più di un'arma di supporto. L'eccezione principale riguarda le grosse unità di fanteria. Unità di sette o più soldati possono utilizzare due armi di supporto. Per esempio, una squadra con sei Regolari Imperiali e un Sergente può rimpiazzare due suoi Invader con altrettante mitragliatrici pesanti Charger.

Gli Eroi possono essere equipaggiati con un'arma di supporto o con due armi regolari, una da fuoco e una per il combattimento ravvicinato. Tutte le miniature possono portare armi d'ordinanza e granate. Ogni miniatura con un fucile d'assalto o una mitragliatrice può ricevere un lanciagranate e/o una baionetta da innestare sull'arma (naturalmente dovrete pagarne il costo). I comandanti di squadra possono ricevere un esemplare di equipaggiamento speciale. Gli Eroi possono riceverne fino a tre. I fucili di precisione possono venire assegnati solo agli Eroi.







CAPITOL

La Capitol è la più grande delle Megacorporazioni e pertanto dispone di una delle armate più potenti. Le dottrine militari Capitol vennero sviluppate sulle pianure di Marte: nei suoi vasti e desolati deserti i Pionieri compresero il valore della superiorità aerea e, da allora, tutti i Comandanti non hanno dimenticato questa lezione. Per riflettere nel gioco questa situazione, le truppe Capitol vengono avvantaggiate dalle seguenti regole speciali.

ATTACCHI AEREI

Gli aeroplani dell'Aviazione Capitol solitamente dominano i cieli abbattendo inesorabilmente gli aerei nemici che osano sfidarli. Quindi le truppe d'assalto raggiungono i loro obiettivi a bordo di elicotteri da trasporto pesantemente armati che, dopo lo sbarco, continuano a stazionare in zona per fornire il fuoco di appoggio, volando rasoterra per sfruttare ogni irregolarità del terreno a fini difensivi. In caso di necessità, gli ufficiali a terra possono ordinare un fuoco di copertura con i devastanti missili aria-terra Eagle Claw. Utilizzando un'Azione Usa Poteri Speciali, ogni Eroe o comandante di Squadra può richiedere un attacco aereo contro un bersaglio visibile. Per farlo deve effettuare un tiro uguale o inferiore al valore CO della miniatura (che deve trasmettere le esatte coordinate agli elicotteri). Se il tiro fallisce gli elicotteri sprecano i loro missili sparando su coordinate errate. Se invece riesce, l'attacco viene effettuato immediatamente contro il bersaglio designato: il missile esplode infliggendo un DAN 12 a tutti i bersagli entro 10 centimetri di raggio. Ogni attacco aereo deve venire acquistato al momento della preparazione del proprio esercito: costa 10 punti, e può venire utilizzato una sola volta. Non è possibile acquistarne più di 4 per partita (la dotazione standard di un elicottero). Quando si chiama un attacco aereo è possibile ottenere Successi Perfetti e Catastrofi.

SUCCESSO PERFETTO. Il bersaglio non può tentare il suo Tiro d'Armatura.

CATASTROFE. L'ufficiale per errore comunica le proprie coordinate all'elicottero: l'attacco avviene normalmente, ma colpisce esattamente la miniatura che lo ha ordinato (e tutti i bersagli entro 10 centimetri).



Elicottero multiruolo "Grapeshot-Guardiano" AH/UH-64



Veicolo Individuale da Ricognizione e Attacco Ka-67 "Great Grey"

ELISBARCO

Se siete un giocatore Capitol, non siete obbligati a piazzare sul tavolo tutte le vostre unità prima della battaglia. Potete scegliere di farle sbarcare da un elicottero durante il primo turno di gioco. Durante il piazzamento, quando è il vostro turno di piazzare un'unità, potete evitare di metterla sul tavolo dichiarando che è "in volo". Durante il primo turno di gioco, quando volete attivarla, piazzatela dovunque sul tavolo in un luogo che nessuna miniatura nemica possa raggiungere con una singola azione di Movimento. L'unità che schierate non potrà fare niente altro in quel turno: tutte le sue miniature però sono considerate in Attesa. Un elisbarco è però rischioso perché gli elicotteri possono venire abbattuti.

ABBATTERE UN ELICOTTERO

È possibile sparare a un elicottero quando lancia un missile. Tutte le miniature nemiche in Attesa con un'arma che abbia una Gittata di almeno 60

centimetri possono sparare all'elicottero. Le miniature in Attesa sparano prima che si effettui il lancio del missile: sparano normalmente e la Gittata viene sempre considerata di 62 centimetri. Se viene colpito, l'elicottero deve tentare un Tiro d'Armatura. Se fallisce, subisce un colpo (una ferita) e va fuori controllo: il pilota deve concentrarsi sul volo e non può lanciare il missile. La procedura per sparare a un elicottero che sta per sbarcare delle truppe è identica, con una sola differenza; la Gittata viene calcolata dal punto dove i soldati stanno sbarcando. Se l'elicottero viene colpito, l'unità trasportata riesce egualmente a sbarcare ma non viene più considerata in Attesa perché è in Panico. Miniature nemiche in attesa non possono scegliere di sparare alle truppe appena sbarcate: sono obbligate a sparare contro l'elicottero. Gli elicotteri hanno un'Armatura di 28 e 4 FE. Dopo aver incassato quattro colpi, un elicottero viene distrutto: tutte le unità in volo vengono eliminate e non è possibile effettuare altri attacchi aerei.

ESEMPIO: *Alberto, il giocatore Capitol, all'inizio della partita ha quattro squadre in volo. Mentre sta sbarcando la terza Roberto, il giocatore della Legione, colpisce l'elicottero con il lanciafiamme di una sua squadra in Attesa. L'elicottero viene distrutto. L'unità che ancora non era stata sbarcata viene eliminata e precipita a terra con l'elicottero in fiamme.*



Soldato di Fanteria Capitol (Esploratori) con CAR-24

ELENCO FORZE CAPITOL

FORZE CAPITOL	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Fanteria	12	12	-	12	3	1	0	6	24	12
Sergente Fanteria	14	14	-	14	3	1	0	6	24	20
Capitano Fanteria	15	15	-	15	4	2	1	6	24	34
Soldato Corazzato	12	13	-	13	3	1	1	6	26	16
Sergente Corazzato	14	15	-	15	3	1	1	6	26	24
Capitano Corazzato	15	16	-	16	4	2	1	6	26	38
Soldato Forze Speciali	13	13	-	13	3	1	1	6	26	20
Sergente Forze Speciali	+2	+2	-	+2	3	1	1	6	26	28
Veterano Forze Speciali	+1	+1	-	+1	4	2	1	6	26	41

FANTERIA

I soldati di fanteria sono i reparti standard della Capitol. Sono tutti volontari bene addestrati e in grado di ispirare i loro camerati. I Capitani di Fanteria sono i leader delle Forze Armate di Terra della Capitol.

REGOLE SPECIALI. Tutti i soldati di fanteria possono effettuare elisbarchi. Tutti i comandanti di squadra e gli Eroi possono richiedere attacchi aerei in qualche momento.

EQUIPAGGIAMENTO. I soldati e i sergenti sono equipaggiati con fucili d'assalto M50. Per i combattimenti corpo a corpo i soldati utilizzano l'arma d'ordinanza M13, i Sergenti un Chainripper. Un membro di ogni squadra può venire dotato di un'arma di supporto in

ARMERIA CAPITOL

M13 BOLTER — **PISTOLA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
M13	3	6	–3	10	1

È l'arma d'ordinanza standard dei soldati Capitol.

SR-50 — **FUCILE DI PRECISIONE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
SR-50	30	60	–2	13	14

Questa versione modificata dell'M50 è utilizzata dai tiratori scelti della Capitol.

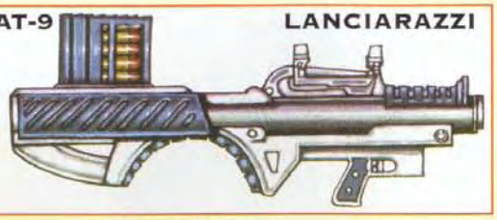
CAR-24 — **PISTOLA MITRAGLIATRICE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
CAR-24	4	8	–2	12	4

Può venire utilizzata come arma d'ordinanza.

DPAT-9 — **LANCIARAZZI**



	G	GM	MOD	DAN	CP
DPAT-9	30	60	–3	11 (x3)	48

È un'arma di supporto che spara proiettili esplosivi. Utilizzate l'indicatore d'esplosione circolare per determinare chi viene colpito dall'esplosione.

M50 — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
M50	12	24	–4	13	7

È il fucile d'assalto standard prodotto in enormi quantità dalla Sherman Arms.

M606 — **MITRAGLIATRICE LEGGERA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
M606	25	45	–3	14 (x2)	24

È la mitragliatrice leggera standard della Capitol. È un'arma pesante, capace di fuoco a raffica.

M516 — **FUCILE A POMPA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
M516	S	—	—	12	8

Prodotto dalla Colding Corporation, è uno dei tanti fucili a pompa utilizzati dai soldati Capitol.

M89 — **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
M89	25	50	–4	17 (x3)	45

Arma d'appoggio a nove canne, progettata originariamente per essere montata su veicoli. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.



Capitano Mitch Hunter, Doomtrooper Capitol, con carabina Calix.



Soldato della Fanteria Corazzata Capitol armato con Gehenna Puker.

sostituzione del fucile d'assalto: solitamente si usa la Mitragliatrice M606.

STRUTTURA. La Fanteria è organizzata in squadre composte da 5/8 soldati e da un Sergente. I Capitani sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.

FANTERIA CORAZZATA

I membri della Fanteria Corazzata sono tutti soldati scelti, meglio addestrati e con armature più pesanti rispetto alla Fanteria regolare, ma equipaggiati con le stesse armi.

REGOLE SPECIALI. Come la Fanteria regolare.

EQUIPAGGIAMENTO. Come la Fanteria regolare.

STRUTTURA. Una squadra consiste di 4/7 soldati e un Sergente. I Capitani sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.

FORZE SPECIALI

La Capitol dispone di una varietà di squadre speciali, ognuna delle quali possiede una propria specializzazione. Tutte utilizzano le caratteristiche generiche delle Forze Speciali o una loro variante. I Sergenti hanno le stesse caratteristiche dei soldati, salvo alcune migliorie. I Veterani delle Forze Speciali hanno le stesse caratteristiche dei Sergenti con le ulteriori opportune modifiche.

I SUNSET STRIKERS

I Sunset Strikers sono di stanza su Mercurio, dove si esercitano costantemente nelle arti marziali e sono specializzati nei combattimenti corpo a corpo. Da quando un manipolo di cinque eroi salvò la vita del Signore Supremo, tutti i membri del corpo sono autorizzati a portare la Spada Cerimoniale della Mishima. I Sunset Strikers usano la normale descrizione delle Forze Speciali, ma con un CC di 15 e un AT di 11.



Soldato delle Martian Banshees equipaggiato con CAR-24



Free Marine Capitol

REGOLE SPECIALI. Possiedono l'abilità speciale Addestrato nel Corpo a Corpo. Grazie alla loro dedizione all'Arte del Guerriero, i Sunset Strikers possono ritirare i Tiri di Panico falliti. Solo se falliscono anche la seconda volta, vanno in panico. Possono avvalersi degli Elisbarchi e degli Attacchi Aerei.

EQUIPAGGIAMENTO. La loro Armatura ha valore 24. Sono normalmente armati con M50 e Spade cerimoniali Mishima (vedi l'Armeria Mishima).

STRUTTURA. Come gli Hatamoto della Mishima, le loro squadre sono composte da 2/4 soldati e un Sergente. I Veterani Sunset Strikers sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.

I MARTIAN BANSHEES

I Martian Banshees usano la normale descrizione delle Forze Speciali, ma con una AR di 24 e un CO di 15.

REGOLE SPECIALI. I Banshees sono soldati freddi, da sempre votati alla morte. Le squadre Banshees ignorano la prima perdita e iniziano a eseguire Tiri di Panico solo dopo la seconda. Anche gli Eroi Banshees ignorano la prima ferita subita e iniziano a tirare per il Panico solo dalla seconda. Il loro Zaino-Jet consente di volare 20 centimetri per ogni azione di Movimento: per questo ogni miniatura Banshees costa 10 punti in più. Possono effettuare Elisbarchi e Attacchi Aerei.



EQUIPAGGIAMENTO. I Martian Banshees sono equipaggiati di Zaino-Jet. Sono armati con M50 e M13.

STRUTTURA. I Banshees combattono in reparti da 3/5 soldati e un Sergente. I Veterani



Martian Banshees sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.

I SEA LIONS

I Sea Lions sono reparti d'élite della Marina Venusiana di stanza a Port Mac Arthur, nell'Arcipelago Graveton, addestrati ed equipaggiati per i combattimenti nella giungla.

REGOLE SPECIALI. Tutti i Sea Lions possiedono le abilità Addestrato nella Giungla; Possono effettuare Elisbarchi e Attacchi Aerei.

EQUIPAGGIAMENTO. La loro Armatura è di 24. Sono armati con un M50 e una spada Punisher che utilizzano come un machete.

STRUTTURA. Le loro squadre sono composte da 3/5 soldati e un Sergente. Un soldato per squadra può venire dotato di un'arma di supporto in sostituzione dell'armamento standard. I Veterani Lions sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.

I FREE MARINES

I Free Marines sono i soldati più famosi di tutta la Capitol. I reparti sono composti quasi esclusivamente da eroici individui che, in passato, si sono disonorati e ora vivono solo per riabilitarsi.

Sono esperti nel nascondersi sottoterra per farsi oltrepassare dalle orde nemiche e poterli attaccae nelle retrovie.

REGOLE SPECIALI. Per simulare il loro stile di combattimento, i Free Marines iniziano ogni battaglia Nascosti e in Attesa. Possono essere piazzati dovunque sulla mappa tranne che nella zona di piazzamento nemica. I Free Marines usano la descrizione standard delle Forze Speciali. Posasono effettuare Elisbarchi e Attacchi Aerei.

EQUIPAGGIAMENTO. Normalmente sono armati con un M50 e una spada Punisher per il combattimento ravvicinato.

STRUTTURA. Le squadre sono composte da 3/5 soldati e un Sergente. Un soldato per squadra può venire dotato di un'arma di supporto al posto dell'armamento standard. I Veterani Free Marines sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Capitol e di quella Generale.



Generale Michael Kell - Capo di Stato Maggiore ed Eroe della Corporazione



EROI CAPITOL



Capitano Philip Morano: il suo plotone di fanteria antiaerea inflisse da solo il 37% di tutte le perdite di aerei imperiali durante il bombardamento di East McCraig.





Soldati delle Forze Speciali con fucili d'assalto M50 (lanciagranate integrale) e baionette.



Soldato delle Forze Speciali con fucile a pompa M516D.





Soldati di Fanteria con fucili d'assalto M50 (lanciagranate integrale) e baionette.



Soldato di Fanteria con mitragliatrice pesante M89.



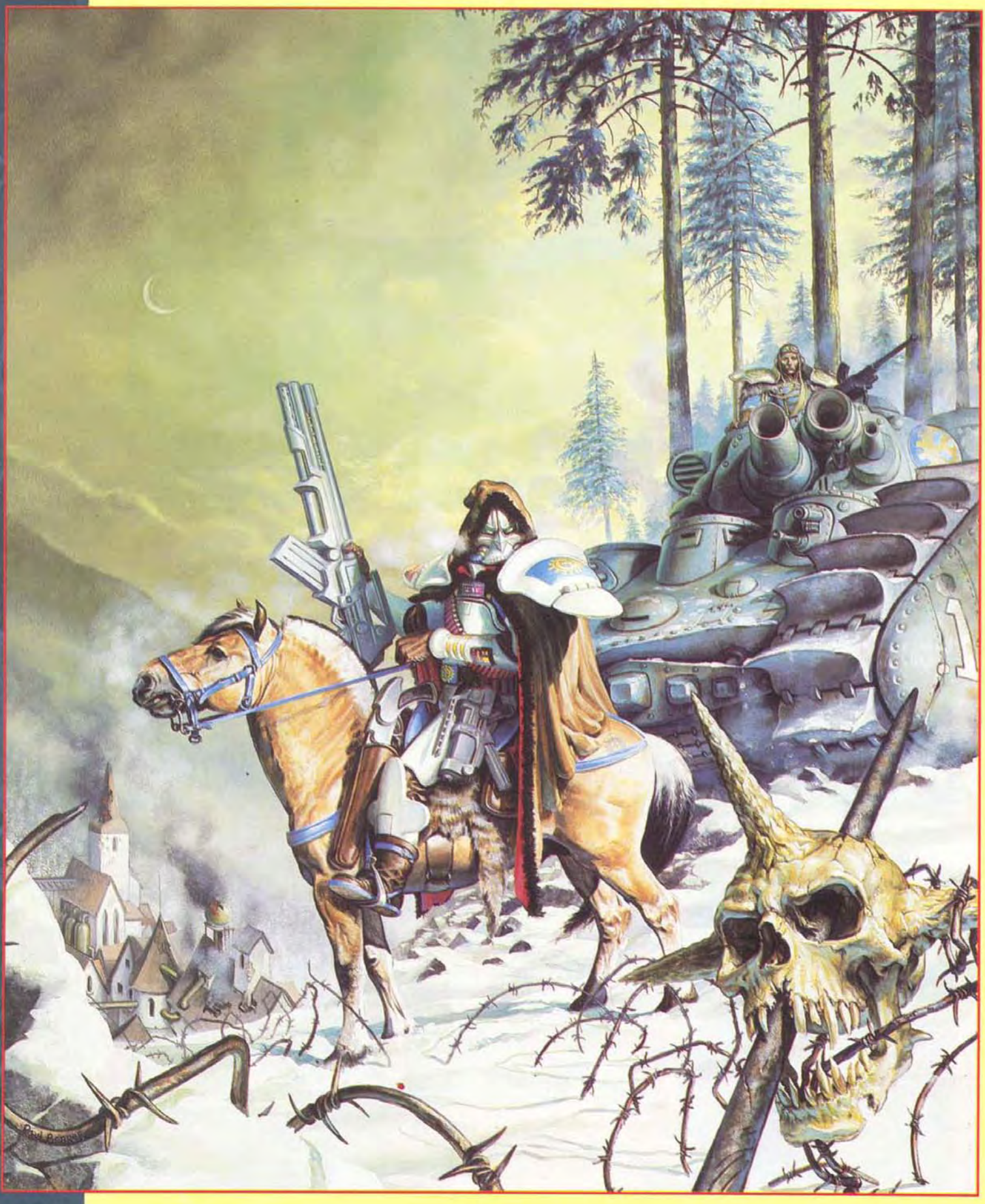
Sergente delle Forze Speciali con Chainripper e M15 Bolter con lanciagranate.



Capitano Jim Charles - l'unico ufficiale Capitol sopravvissuto all'assalto contro la Cittadella Molokh (la forza d'attacco era composta da sette reggimenti).



Sergente di Fanteria con Chainripper e M13 Bolter con lanciagranate.



BAUHAUS

La corporazione Bauhaus è famosa in tutto il Sistema Solare per la qualità dei suoi prodotti. Questa caratteristica si riflette anche sui reparti militari che vantano di attrezzature particolarmente affidabili. ai fini del gioco, pertanto, le unità Bauhaus utilizzano le seguenti regole speciali.



T-32 carro armato da giungla "Wolfclaw"

IL MOMENTO È GIUNTO!

I comandanti della Bauhaus sono addestrati a sfruttare le situazioni favorevoli con tempestività. Il giocatore Bauhaus può, una sola volta per partita, ottenere automaticamente l'Iniziativa. Non è necessario tirare il dado: basterà dichiarare che "il momento è giunto!".

AFFIDABILITÀ

L'affidabilità delle armi Bauhaus è leggendaria. A differenza di quelle prodotte da altre Corporazioni, è difficile che diano problemi. Pertanto, quando un'arma Bauhaus sparando ottiene una catastrofe, la miniatura perde solo l'azione utilizzata per Sparare (e non tutte quelle rimaste nel turno).

ELENCO FORZE BAUHAUS

FORZE BAUHAUS	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Ussaro	10	12	-	11	3	1	0	6	24	10
Sergente Ussari	11	13	-	13	3	1	0	6	24	18
Capitano Ussari	14	14	-	15	3	1	0	6	26	26
Soldato Ranger	13	13	-	13	3	1	1	6	26	22
Sergente Ranger	14	15	-	15	3	1	1	6	26	32
Capitano Ranger	16	16	-	16	4	2	1	6	26	48
Etoiles Mortant	14	13	-	14	3	1	0	6	24	27
Comandante Etoiles Mortant	15	14	-	16	3	1	0	6	24	36
Veterano Etoiles Mortant	16	15	-	16	4	2	1	6	24	45

USSARI

Gli Ussari costituiscono la fanteria dell'esercito Bauhaus. Solitamente appartengono tutti a famiglie con lunghe tradizioni militari, orgogliosi di indossare gli stemmi delle proprie casate.

REGOLE SPECIALI. Affidabilità, Il momento è giunto.

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Ussari regolari hanno in dotazione fucili d'assalto AG-17 e armi d'ordinanza MP-105. I Sergenti hanno a disposizione i fucili a pompa Hagelsturm.

STRUTTURA. Una squadra di Ussari consiste in 4/6 soldati e un Sergente. Un Ussaro per squadra può rimpiazzare il suo AG-17 con un'arma di supporto dell'Armeria Bauhaus o di quella generale. I Capitani sono Eroi e possono venire equipaggiati con un'arma dell'Armeria Bauhaus o di quella Generale.

RANGER VENUSIANI

Sono i più famosi Reparti Speciali della Bauhaus. Le loro gesta nelle giungle di Venere sono leggendarie. Ogni giovane Bauhaus sogna di potere indossare la mitica maschera del teschio bianco.

REGOLE SPECIALI. Affidabilità, Il momento è giunto e Addestrato nella Giungla.

EQUIPAGGIAMENTO. I Ranger hanno in dotazione fucili d'assalto AG-17 e armi d'ordinanza MP-105. I Sergenti hanno a disposizione i fucili a pompa Hagelsturm. I Capitani possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Bauhaus e di quella Generale.

ARMERIA BAUHAUS

MP-105 — **PISTOLA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
MP-105	3	6	—	10	1

È l'arma d'ordinanza standard assegnata a tutti i soldati Bauhaus.

PSG-99 — **FUCILE DI PRECISIONE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
PSG-99	50	100	–4	12	12

È l'arma in dotazione ai tiratori scelti della Bauhaus.

MP-103 HELLBLAZER — **PISTOLA MITRAGLIATRICE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
MP-103	6	12	–1	10	4

Può essere utilizzata come arma d'ordinanza.

ARG-17 — **LANCIARAZZI**



	G	GM	MOD	DAN	CP
ARG-17	30	60	–2	12 (x3)	52

È un'arma di supporto che spara proiettili esplosivi. Utilizzate l'indicatore d'esplosione per determinare chi viene colpito dall'esplosione.

PANXERKNACKER — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
AG-17	12	24	–3	12	7

È il fucile d'assalto standard della Bauhaus, potente e affidabile.

MG-40 — **LMG**



	G	GM	MOD	DAN	CP
MG-40	25	50	–4	14 (x2)	24

È la mitragliatrice leggera standard della Bauhaus. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

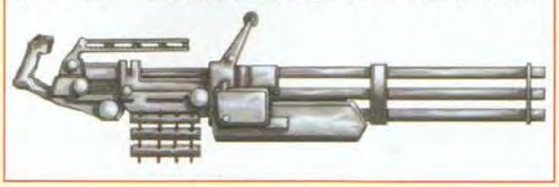
HAGELSTURM — **FUCILE A POMPA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
HG-14	S	—	—	12	8

L'Hagelsturm si è dimostrato un arma perfetta per gli scontri ravviconati. Fucile a pompa.

MG-80 — **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
MG-80	25	50	–4	16 (x3)	42

La MG-40 è una mitragliatrice pesante con un impressionante volume di fuoco. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.



Generale Constance Romanov, Comandante Supremo delle Forze Corazzate Bauhaus: il più vittorioso del Sistema Solare.

EROI BAUHAUS



Capitano Friedrich Wachtmeister: guidò la XXVI Brigata Leggera attraverso il Passo dell'Inferno su Mercurio con solamente il 65% di perdite.



Capitano Matcus Weiss con una carabina al plasma.



Sergente degli Ussari con fucile a pompa HG-14.



Ussaro con mitragliatrice pesante MG-80.





Ussari con fucili d'assalto AG-17 Panzerknacker con lanciagranate e baionette.



Capitano Wilfred Steiner, attuale comandante dello Squadrone Steiner GBT-54: un titolo tramandato di generazione in generazione.



Sergente Jean-Philippe Augustine: ha raccolto più orecchie di Nefariti di chiunque altro nell'esercito Bauhaus.

FUOCO A VOLONTÀ!

Farringham scattò lungo il corridoio. Il suo computer interno lo informò che si stava muovendo a esattamente 14,7 miglia all'ora e che avrebbe raggiunto la fine del corridoio in 5,4 secondi. Altri dati scorrevano sul suo visore; non era sicuro che fosse necessario sapere che la temperatura esterna era di 22 gradi centigradi o che erano esattamente le 22.14 e 4 secondi, ma non si può mai dire. Sfondò d'impeto la porta e si ritrovò all'aperto. Un altro uomo si sarebbe bloccato dallo stupore per aver trovato una caverna così enorme sottoterra, ma Farringham aveva da tempo dimenticato cosa volesse dire meravigliarsi.

Qui, nelle profondità di Mercurio, era stata creata un'immensa caverna che duplicava l'ecosistema della perduta Terra. Osservò per un attimo una distesa coperta di neve, domandandosi cosa ci stesse a fare. Gli antichi lo avevano costruito per nostalgia, come parco di divertimenti o per addestrare i loro soldati al combattimento artico?

Sapeva che non avrebbe mai avuto risposta. Simili informazioni erano andate perdute nell'Era della Catastrofe, quando tutte le macchine pensanti erano impazzite e tutte le vecchie registrazione erano andate perdute per sempre. Mise da parte questo pensiero. Per un uomo con il corpo bionico e il cervello saturo di sistemi computerizzati integrati, il pensarci non era piacevole. Cosa sarebbe successo se la Catastrofe si fosse ripetuta? Cosa gli sarebbe successo? Sarebbe forse impazzito? Forse è per questo che la Fratellanza ci odia, pensò, forse perché quello che è successo in passato potrebbe ripetersi. Tentò di non pensarci. Era ora di fare rapporto, reclamando il possesso di questo luogo dimenticato per la Cybertronic e organizzando una squadra di ispezione per analizzarlo.



La temperatura ambientale era scesa a 20 gradi e stava ancora diminuendo. Regolò la percezione della temperatura per non sentire più il freddo. Neve e ghiaccio non significavano nulla per un uomo con ossa di metallo e pelle di nylon balistico. I vantaggi dell'essere un Cacciatore, pensò Farringham. Il resto della sua squadra lo raggiunse, seguiti dagli altri reparti Cybertronic. Un'altra squadra di Cacciatori, un gruppo d'appoggio di Attila, un possente Eradicator. I sorrisi metallici dei Cacciatori erano gelidi come l'ambiente esterno. La vecchia mappa si era dimostrata corretta. I tunnel li avevano condotti dalla vecchia miniera 4A a questa antica località. Si domandò che cosa avrebbero trovato.

Il dubbio non durò a lungo. Un Attila indicò l'orizzonte: un grosso gruppo di Legionari non morti si stava muovendo sulla cresta nevosa. Dietro di loro torreggiava un Razide, seguito da molti, molti Necromutanti.

Come diavolo erano arrivati fin lì? Non che importasse molto, ormai. Tutto Mercurio era intersecato da una fitta rete di tunnel e caverne. Una volta penetrati nel sottosuolo potevano aver trovato una strada per quella caverna, esattamente come avevano fatto loro. Forse erano qui da molto tempo. Magari avevano già stabilito una loro base operativa.

Potremmo aver fatto scattare un allarme quando siamo entrati. Era troppo tardi per preoccuparsi di questi dettagli: adesso era il momento di combattere. Immediatamente trasmise un ordine nella rete radio tattica. "Fuoco a volontà" disse.



Sottufficiale Bauhaus con MP-105



Capitano dei Ranger Venusiani con Deathlockdrum

STRUTTURA. Una squadra di Ranger comprende 3/5 soldati e un Sergente. Un Ranger per squadra può rimpiazzare il suo AG-17 con un'arma di supporto dell'Armeria Bauhaus o di quella generale. I Capitani dei Ranger sono Eroi e possono venire acquistati solo se avete almeno una squadra di Ranger nel vostro esercito.

ETOILES MORTANT

I soldati delle Stelle Morenti sono kamikaze arruolati per combattere l'Oscura Legione. Disdegnano le armature pesanti preferendo utilizzare tattiche che sfruttano il mimetismo e l'infiltrazione.

REGOLE SPECIALI. Tutte le Etoiles Mortant possiedono le abilità Mimetismo e Addestrato da Commando; inoltre non vanno mai in rotta. Affidabilità e Il momento è giunto.

Alcune Etoiles Mortant conoscono l'Arte, insegnata loro dai tutori della Fratellanza.

EQUIPAGGIAMENTO. Le loro armi preferite sono spada e pistola Punisher. Non utilizzano mai armi di supporto.

STRUTTURA. La squadra standard consiste in 3/5 soldati e un Sergente.

I Veterani Etoiles Mortant sono Eroi e, spendendo 22 punti aggiuntivi, ottengono un PO di 12 e la conoscenza di un aspetto dell'Arte (vedi la sezione sulla Fratellanza).



Soldato delle Etoiles Mortant



MISHIMA

In tempo di guerra la Mishima viene servita dalla classe guerriera dei Samurai, combattenti istruiti in una tradizione millenaria di marziale autosacrificio. Per loro la vita è trascurabile, e sono orgogliosi di morire per il loro Signore.

I guerrieri Mishima sono particolarmente abili nel combattimento corpo a corpo, grazie all'incessante addestramento nelle arti marziali. L'abilità in questo campo è essenziale per avere successo nella cultura Mishima. Gli alti valori in CC e FO delle miniature Mishima riflettono questa abilità e non la pura forza bruta.
Per rispecchiare la loro tradizione guerriera le unità Mishima seguono alcune regole speciali.



CARICA BANZAI

Quando viene attivata, una squadra o un Eroe Mishima può dichiarare una carica Banzai contro una unità nemica. I suoi guerrieri tenteranno con ogni mezzo di eliminare l'avversario o di morire nel tentativo. Se l'unità Samurai è in panico, torna immediatamente normale. Tutte le miniature dell'unità devono utilizzare tutte le loro azioni residue per avvicinarsi al bersaglio prescelto il più velocemente possibile eseguendo solo azioni di Movimento fino ad entrare in corpo a corpo con il nemico. Chi esegue una carica Banzai deve seguire il percorso più breve e più veloce possibile. Non è possibile eseguire una carica Banzai muovendosi di meno di 2 centimetri per Azione.

Ogni miniatura che esegue una carica Banzai ha il suo MO aumentato di 2 centimetri e i suoi valori di CC e FO aumentati di 1.

Chi ha eseguito una carica Banzai non deve tentare Tiri di Panico a causa delle perdite subite, in virtù della determinazione con cuiviene eseguito questo compito.

Una carica Banzai termina solo quando tutte le miniature dell'unità bersaglio sono morte o quando muoiono tutti i Samurai all'attacco.

É perfettamente legittimo dichiarare una carica Banzai contro un Eroe.

ELENCO FORZE MISHIMA

FORZE MISHIMA	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Samurai	13	11	-	13	3	1	0	8	22	14
Leader Samurai 15	13	-	14	3	1	0	8	22	19	
Veterano Samurai	16	14	-	16	3	1	0	8	22	23
Hatamoto	14	12	-	14	3	1	1	8	24	27
Leader Hatamoto	16	14	-	16	3	1	1	8	24	33
Veterano Hatamoto	16	16	-	16	4	2	1	8	24	45
Shadow Walker	13	13	-	13	3	1	2	8	20	22
Deathbringer	15	15	15	14	3	2	5	8	24	78

SAMURAI

La maggior parte dei soldati Mishima appartiene alla classe dei Samurai. Il morale è alto e l'addestramento eccellente.

REGOLE SPECIALI. Tutti i Samurai possono effettuare cariche Banzai. Tutti i Samurai hanno il potere speciale Addestrato nel Corpo a Corpo.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Samurai sono armati con fucili d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.

STRUTTURA. Una squadra di Samurai consiste in 3/5 soldati e un Leader.

Un Samurai per squadra può rimpiazzare il suo Shogun con un'arma di supporto



Soldato Samurai



Soldato Hatamoto

dell'Armeria Mishima o di quella Generale.

I Veterani Samurai sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Mishima e di quella Generale; portano sempre con sé la Spada Cerimoniale e possono utilizzarla nel Corpo a Corpo anche se equipaggiati con armi di supporto.

HATAMOTO

Gli Hatamoto sono la guardia del corpo scelta del Signore Supremo, e sono pertanto i migliori guerrieri della Corporazione. Per loro l'onore è tutto e la vita nulla. Le loro armature ultraleggere consentono una grande mobilità.

REGOLE SPECIALI. Tutti gli Hatamoto possono effettuare cariche Banzai ed hanno il potere speciale Addestrato nel Corpo a Corpo. Morte prima dei disonore! Il loro orgoglio marziale è tale che gli Hatamoto non possono mai andare in rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti gli Hatamoto e i loro Leader sono armati con fucili d'assalto Shogun e Spade Cerimoniali.

STRUTTURA. Gli Hatamoto operano in squadre di 2/4 soldati e un Leader. I Veterani Hatamoto sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Mishima e di quella Generale; portano sempre la Spada Cerimoniale e possono utilizzarla nel Corpo a Corpo anche se equipaggiati con armi di supporto.

SHADOW WALKERS

In battaglia gli Shadow Walkers indossano vesti nere che nascondono ogni lembo di pelle.

La testa è incappucciata e gli occhi sono coperti da lenti speciali. Calzano sempre un guanto rosso nella mano che brandisce la spada Punisher.

REGOLE SPECIALI. Gli Shadow Walkers sono maestri nell'arte dell'infiltrazione e dell'assassinio. Sono addestrati per penetrare nei luoghi più inaccessibili e uccidere senza pietà.

Per riflettere questo addestramento gli Shadow Walkers beneficiano delle seguenti abilità speciali: Mimetismo, Addestrato

ARMERIA MISHIMA

SPADA CERIMONIALE — **SPADA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Spada	CC	-	-	12	2

Tutti i Samurai portano questa spada micidiale: una volta sguainata non potrà tornare nel fodero senza infliggere una ferita.

ARCHER — **FUCILE DI PRECISIONE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Archer	60	120	-2	12	12

É l'arma preferita da tutti gli assassini.

WINDRIDER — **PISTOLA MITRAGLIATRICE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Windrider	6	12	-1	13	6

Viene prodotta dalla Tambu, ma non è molto diffusa a causa della sua fama di ridotta affidabilità. Può venire utilizzata come arma d'ordinanza.

DAIMYO — **LANCIARAZZI**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Daimyo	60	120	-4	10(x3)	40

É un'arma di supporto che spara proiettili esplosivi. Utilizzate l'indicatore di esplosione per determinare chi viene colpito.

SHOGUN — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Shogun	18	36	-4	12	5

É il fucile d'assalto standard della Mishima. Ha un elevato volume di fuoco ma una gittata relativamente scarsa.

KENSAI — **MITRAGLIATRICE LEGGERA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Kensai	24	48	-4	14(x2)	16

É poco più di una versione potenziata dello Shogun. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

AIRBRUSH — **FUCILE A POMPA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Airbrush	P	-	-	10	5

Non certo il migliore della categoria, ma viene comunque utilizzato.

DRAGONFIRE — **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Dragonfire	44	90	-4	16(x3)	39

La Dragonfire è una mitragliatrice pesante a tre canne rotanti. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.



Lord Nozaki,
Generale dei Cinquemila Samurai.

EROI MISHIMA



Kamaru,
Campione della Battaglia di Wails.



Capitano Hiroko:
uccise 36 Stalker con una pistola mitragliatrice Windrider.



Jito
da solo uccise il Necromagus Capo di Absalom.

da Commando e Addestrato nel Corpo a Corpo.

Gli Shadow Walkers ignorano tutte le penalità del terreno quando si muovono, e possono attraversare anche il terreno impassabile.

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Shadow Walkers sono solitamente armati con la pistola Punisher dotata di silenziatore e soppressore di vampata (consente di sparare senza perdere lo status di Nascosto) e la spada Punisher imbevuta di veleno mortale (il primo attacco effettuato con successo contro un nemico infligge un DAN doppio rispetto al normale).

Se lo Shadow Walker ha tempo di effettuare un'Azione Speciale, può rimettere il veleno sulla lama. L'attacco successivo infliggerà ancora il DAN doppio.

Questa speciale combinazione di armamento costa 15 punti ed è disponibile solo per gli Shadow Walkers.

STRUTTURA. Gli Shadow Walkers operano in squadre di 2/4 soldati.

DEATHBRINGERS

I Deathbringers sono i migliori Shadow Walkers, scelti individualmente e potenziati chimicamente. La maggior parte della struttura ossea viene rimpiazzata da un esoscheletro e il sistema visivo viene implementato con sensori ottici. L'abbigliamento è simile a quello degli Shadow Walkers, ma di colore rosso.

REGOLE SPECIALI. In aggiunta a tutte le abilità speciali degli Shadow Walkers, i Deathbringers ne possiedono di proprie. Per utilizzare uno dei loro poteri, gli Shadow Walker devono utilizzare un'Azione Usa Poteri Speciali. Il livello del potere speciale viene sottratto dal PO del Deathbringer.

Il Deathbringer deve riuscire in un tiro uguale o inferiore al risultato modificato per riuscire ad utilizzare il potere speciale. Ricordate che non potete utilizzare più di una Azione Usa Potere speciale per turno. Se fallisce il tiro perde l'Azione.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Deathbringers

sono armati con la combinazione Punisher degli Shadow Walkers.

STRUTTURA. I Deathbringers sono tutti Eroi.

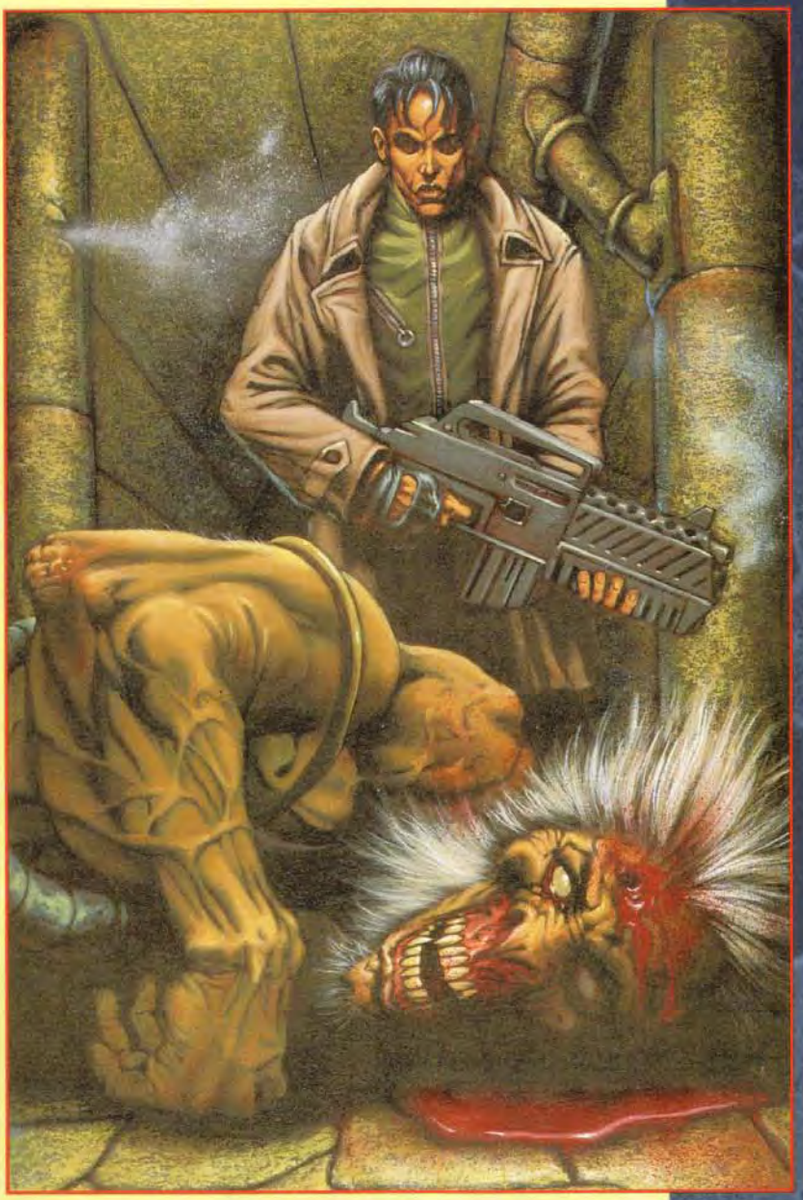
POTERI DEI DEATHBRINGERS

CAMMINATA OMBRA (Livello 4). Il Deathbringer può teletrasportarsi in qualunque punto del tavolo in un raggio pari al doppio del suo PO. Non è necessario avere una linea di visuale libera, poiché i Deathbringer sono chiaroveggenti.

CARICA OMBRA (Livello 6). Il Deathbringer può teletrasportarsi in qualunque punto del tavolo adiacente a una miniatura nemica e attaccarla in corpo a corpo nell'azione successiva, ottenendo il bonus per la Carica. Non è necessario avere la linea di visuale libera.

CONCENTRAZIONE (livello variabile). Il Deathbringer si concentra per infliggere





il massimo danno in combattimento. Sceglie il livello e, se riesce, aumenta dello stesso numero il DAN della sua arma per il resto del turno. Questo potere funziona con ogni tipo di arma. anche quelle da tiro.

SUCCESSO PERFETTO. Se il Deathbringer tira 1 quando usa un potere, la concentrazione è tale che il potere ha effetto immediatamente senza utilizzare l'Azione. Volendo il giocatore potrà immediatamente tentare di utilizzare un altro potere speciale nello stesso turno.

CATASTROFE. Se il Deathbringer tira 20 quando usa un potere, fallisce miseramente e perde tutte le Azioni rimaste. Il suo turno termina immediatamente.

WARZONE™





IMPERIALI

La Corporazione Imperiale è di modeste dimensioni ma incredibilmente aggressiva. Ai fini del gioco, la sua enorme aggressività si riflette in due regole speciali.

PRONTEZZA DI SPIRITO

Le armate Imperiali sono bene addestrate e sempre all'erta. I loro comandanti vagliano costantemente il nemico in cerca di un punto debole dove indirizzare l'attacco.

Grazie alla loro aggressività e superiorità tattica, le forze Imperiali aggiungono sempre 2 al tiro di dado per determinare l'Iniziativa.

FINO ALL'ULTIMO GUERRIERO

Le Forze Speciali Imperiali sono praticamente le migliori dell'intero Sistema Solare. Per far parte di tali unità i soldati si sottopongono a speciali rituali che ne cementano lo spirito di corpo. Memori del passato glorioso, nessuno osa compromettere il prestigio della sua casata; grazie a questo orgoglio smisurato ogni battaglia viene furiosamente combattuta fino all'ultimo uomo.

Carro armato pesante "Bauhaus Bully" durante lo sbarco a Graveton Beach



Le unità possono andare in panico ma non andranno mai in rotta. Le perdite subite possono ingenerare confusione, ma le loro postazioni non saranno mai abbandonate.

ELENCO FORZE IMPERIALI

FORZE IMPERIALI	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Soldato Regolare	11	11	-	13	3	1	0	6	24	11
Sergente Regolare	13	13	-	15	3	1	0	6	24	17
Capitano Regolare	14	14	-	15	4	2	1	6	24	30
Blood Beret	12	14	-	14	3	1	0	6	24	22
Sergente Blood Beret	14	14	-	16	3	1	0	6	26	30
Capitano Blood Beret	15	15	-	16	4	3	1	6	26	48
Commando Wolfbane	15	13	-	15	3	1	0	6	24	25
Capitano Wolfbane	16	14	-	16	3	1	2	6	24	29
Veterano Wolfbane	17	14	-	16	4	2	3	6	24	40
Necromower Hedgehog	15	15	-	16	4	3	-	16	28	100
Cavalleggero Ram	13	13	-	16	3	1	0	6	24	100

ESERCITO REGOLARE

I soldati delle forze di difesa Imperiali vengono chiamati semplicemente Regolari. Sono bene addestrati ma poco numerosi, e pertanto fanno affidamento sull'elevata mobilità, su buone armature e su molta potenza di fuoco.

REGOLE SPECIALI. Prontezza di spirito.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i soldati delle forze di difesa Imperiali sono generalmente armati con fucili d'assalto Invader, una pistola Aggressor e una maschera antigas.



Sergente Michael McBride dei Blood Beret Imperiali



Soldato semplice Jones del 32° Battaglione Trench

STRUTTURA. Una squadra consiste in 6/8 soldati e un Sergente. Fino a due regolari per squadra possono rimpiazzare il loro Invader con un'arma di supporto dell'Armeria Imperiale o di quella Generale.

I Capitani Regolari sono Eroi, e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Imperiale e di quella Generale.

I BLOOD BERETS

I Blood Berets sono il reparto delle Forze Speciali Imperiali più famoso. Si sono ricoperti di gloria nelle campagne su Venere.

REGOLE SPECIALI. Prontezza di spirito, Fino all'ultimo uomo.Tutti i Blood Berets sono Addestrati nella Giungla.

Potete usare le caratteristiche dei Blood Berets per comprare altri reparti delle Forze Speciali come i Golden Lions, poiché tutti hanno addestramento ed armamenti molto simili.

EQUIPAGGIAMENTO. I Sergenti hanno una pistola mitragliatrice Interceptor e un Chainripper (vedi Armeria Generale). Ogni Blood Beret ha un fucile d'assalto Invader e una pistola Aggressor come Arma d'Ordinanza per il corpo a Corpo. Un Blood Beret per squadra può rimpiazzare il suo Invader con un'arma di supporto dell'Armeria Imperiale o di quella Generale. I Capitani Blood Berets sono Eroi e possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Imperiale e di quella Generale

STRUTTURA. I Blood Berets sono organizzati in squadre da 4/5 soldati e un Sergente. Potete acquistare un Capitano Blood Beret solo se avete almeno una squadra di Blood Berets.

COMMANDOS WOLFBANE

I Commandos Wolfbane sono composti da rinnegati che, per una ragione o l'altra, hanno abbandonato il proprio clan. La caratteristica più evidente di questi nobili guerrieri sono le

capigliature a coda di cavallo, i loro giubbotti di pelliccia ed i loro soprabiti di pelle conciata. Sono noti anche per tingersi il volto con i colori di guerra.



Necromower Hedgehog con pilota del 61° Reggimento Cavalleria Leggera Wolfbane

REGOLE SPECIALI. Prontezza di spirito, Fino all'ultimo uomo. Tutti sono Addestrati al Corpo a Corpo.

I Wolfbanes sono maestri nell'arte dell'infiltrazione: tutti sono Addestrati da Commando e utilizzano il Mimetismo.

I Capitani Wolfbanes vengono sempre scelti fra i più prodi guerrieri. Devono guidare in linea i loro sottoposti per guadagnarsene il rispetto.

I veterani Wolfbanes sono potenti guerrieri nel fiore della giovinezza, soldati che hanno mostrato una dedizione alla causa sovrumana e che battono incessantemente i campi di battaglia alla ricerca di nemici.

GRUPPI DI SUPPORTO. I combattenti Imperiali specializzati nei combattimenti corpo a corpo sono soliti caricare appoggiati dal fuoco di copertura di armi di supporto. Per simulare la situazione usate questa regola.
I Wolfbanes attaccano in corsa i loro nemici mentre armi di supporto, come i Chargers, vengono utilizzate per coprire la loro avanzata. Se avete più di una squadra Wolfbane potete levare da ognuna di esse il soldato con le armi di supporto, costituendo una squadra autonoma. Questa unità deve essere attivata come di consueto. Può rimanere in posizione e sparare sui nemici mentre i lcompagni caricano il nemico. Una squadra di questo tipo non ha un comandante e segue le regole tipiche delle unità che hanno perso il proprio (devono rimanere entro 12 centimetri dalla miniatura attivata per prima nel turno). Non potete mescolare soldati addetti alle armi di supporto di diversi reparti, come Wolfbanes ed Highlanders (un altro tipo di commandos Imperiali). Se, per esempio, avete 3 squadre Wolfbanes e 2 di Highlanders non potrete creare un gruppo di supporto con i 5 soldati specializzati delle unità: dovrete crearne due, uno per i Wolfbanes (di 3) e uno per gli Highlanders (di 2).

EQUIPAGGIAMENTO. I Wolfbanes sono armati con una spada Punisher ed un'arma d'ordinanza Aggressor. I Capitani utilizzano una spada Claymore come simbolo del loro grado. Un uomo per squadra può rimpiazzare le sue armi con un'arma di supporto dell'Armeria Imperiale o di quella Generale, solitamente

LA CLAYMORE DEI CLAN — **SPADA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Claymore	CC	-	-	15	4

Le Claymore sono potenti armi a due mani che proteggono chi le porta dall'influenza dell'Oscura Simmetria. Chi le brandisce ottiene un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro i poteri e gli oscuri doni dell'Oscura Simmetria. Le Claymore possono venire utilizzate per effettuare Sciabolate.



Medaglia per 10 morti



Medaglia per 100 morti



Medaglia per 1000 morti



Capitano Sean Gallagher - probabilmente l'eroe Wolfbane più famoso della storia

una mitragliatrice Charger. I Veterani Wolfbane possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Imperiale e di quella Generale tranne quelle di Supporto. Possono anche utilizzare senza limitazioni le Claymore.

STRUTTURA. I Wolfbanes sono organizzati in squadre di 2/4 commando e un Capitano. Potete acquistare un Veterano Wolfbane solo se avete almeno una squadra di Wolfbanes nel vostro esercito. I Veterani Wolfbanes sono Eroi. Potete usare le caratteristiche dei Commandos Wolfbanes per comprare degli Highlander Clan Warriors poiché hanno addestramento e armamento molto simili.

HEDGEHOG NECROMOWER

Il Necromower è un veicolo veloce, pesantemente armato, a trazione integrale e con una struttura robusta in grado di consentire la marcia ovunque.

Lo scafo leggero in metallo fornisce un'ottima protezione e consente un rapido spiegamento delle forze sul campo di battaglia. Il pilota guida con la destra mentre con la sinistra brandeggia il potente Ultracharger.

REGOLE SPECIALI. Prontezza di spirito, Fino all'ultimo uomo. Poiché sono veicoli dotati di ruote, i Necromower non possono oltrepassare i muri: per farlo devono trovare un varco.

Un Necromower che si scontra con un muro subisce un DAN 16(x3). Poiché i Necromower sono veicoli leggeri, vengono bloccati se si scontrano con altri veicoli o Modelli grandi (es.Deathdroid Eradicator, Ezoghouls, Nefariti e altri Necromower). In caso di collisione anche quest'ultimi potranno uscirne danneggiati dallo scontro (vedi oltre).

I Necromower non possono nascondersi. In una singola Azione di Movimento i Necromower possono effettuare un solo cambio di direzione di 90 gradi. Possono muoversi all'indietro a piena velocità, ma per farlo devono prima utilizzare un'Azione per fermarsi.

I Necromower non possono Caricare o effettuare combattimenti Corpo a Corpo. Possono però travolgere gli avversari. Per farlo muovetevi fino alla miniatura nemica: non dovete tirare per vedere se colpite. La vittima riesce a saltare di lato se effettua un tiro uguale o inferiore al suo CO. In caso contrario viene travolta e subisce un DAN 16(x3). I Necromower possono travolgere tutte le miniature che incontrano durante il Movimento.

ARMERIA IMPERIALE

AGGRESSOR — **PISTOLA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Aggressor	6	12	-2	10	1

L'arma d'ordinanza standard della Corporazione Imperiale.

ASSAILANT — **FUCILE DI PRECISIONE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Assailant	60	120	-3	13	14

Il fucile di precisione standard della Corporazione Imperiale.

INTERCEPTOR — **PISTOLA MITRAGLIATRICE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Interceptor	8	16	-2	13	5

L'Interceptor è leggera è facile da usare. É l'arma d'ordinanza dei Blood Berets e dei Wolfbanes.

DESTROYER — **MITRAGLIATRICE LEGGERA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Destroyer	44	90	-3	15(x2)	26

La Destroyer è insolitamente pesante e potente per armi della sua categoria. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

INVADER — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Invader	24	48	-4	14	8

É il fucile d'assalto standard della Corporazione Imperiale.

SOUTHPAW ROCKET — **LANCIARAZZI**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Southpaw	60	120	-3	12(x4)	65

É un'arma di supporto che spara cinque proiettili esplosivi al secondo. Utilizzate l'indicatore d'esplosione per determinare chi viene colpito dall'esplosione.to

MANDIBLE — **FUCILE A POMPA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Mandible	P	-	-	12	9

Il fucile a pompa prodotto dalla Corporazione Imperiale.

CHARGER — **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Charger	36	70	-2	16(x3)	39

La Dragonfire è una delle mitragliatrice più pesanti mai costruite. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.



Il Feldmaresciallo Sir Sebastian Johnstone, capo delle Forze Armate Imperiali.

EROI IMPERIALI



Sergente Mike Morgan: il primo del suo clan a diventare due volte Cavaliere.



Sergente Blood Berets con Chainripper e Interceptor.





Soldati Blood Berets con fucili d'assalto Invader con baionette.



Soldato Blood Beret con mitragliatrice Deathlockdrum.



Wolfbane con mitragliatrice Charger.



Pilota della Cavalleria Aerea Ram con Twin Barracuda.





Soldati Wolfbane con spade Punisher per il corpo a corpo e Aggressor per la potenza di fuoco.



Il Capitano Dungal guidò i suoi sessanta Wolfbanes alla vittoria contro diciotto Coorti di Legionari Urlanti.

ESEMPIO: *Donegal, pilota di un Necromower, vede davanti a lui dei Legionari in fila. Guidando diritto, può travolgerne tre con una sola Azione di Movimento. Ogni Legionario ha un CO di 10, pertanto dovrà tirare 10 o meno per riuscire a saltare di lato. Chi fallisce finisce sotto le ruote del Necromower. I primi due riescono a tirare rispettivamente 7 e 4, ma il terzo tira 11 e viene travolto, subendo un DAN 16(x3). Deve pertanto tentare tre Tiri d'Armatura per salvarsi (avendo un solo PV, anche una sola ferita sarebbe mortale). Purtroppo per lui fallisce il secondo tiro e viene ucciso. Sorridendo, Donegal inizia a curvare per fare un secondo passaggio.*

EQUIPAGGIAMENTO.
I Necromower sono armati con un mitragliatore Charger, il cui costo è già compreso nel valore in punti del veicolo.

STRUTTURA. I Necromower vengono acquistati come se fossero Eroi.



Pilota di Twin Barracuda: l'Aviatore Trevor Bartholomew del 166° Cavalleria Aerea

CAVALLERIA AEREA RAM

I piloti dei Twin Barracuda sono normalmente considerati degli incoscienti. Questo non è esatto; sono proprio pazzi. Solo dei folli, infatti, possono librarsi in volo con il solo ausilio di due lanciarazzi modificati.

REGOLE SPECIALI. Prontezza di spirito, Fino all'ultimo uomo. La Cavalleria Aerea RAM utilizza i Twin Barracuda per volare. Una volta decollati possono lanciare i loro razzi.

Se anche sbagliano bersaglio, non corrono grossi rischi: l'esplosione non può danneggiarli finché rimangono in aria. Se però tirano una Catastrofe, perdono il controllo del velivolo e si schiantano al suolo, finendo i loro giorni in maniera decisamente spettacolare.

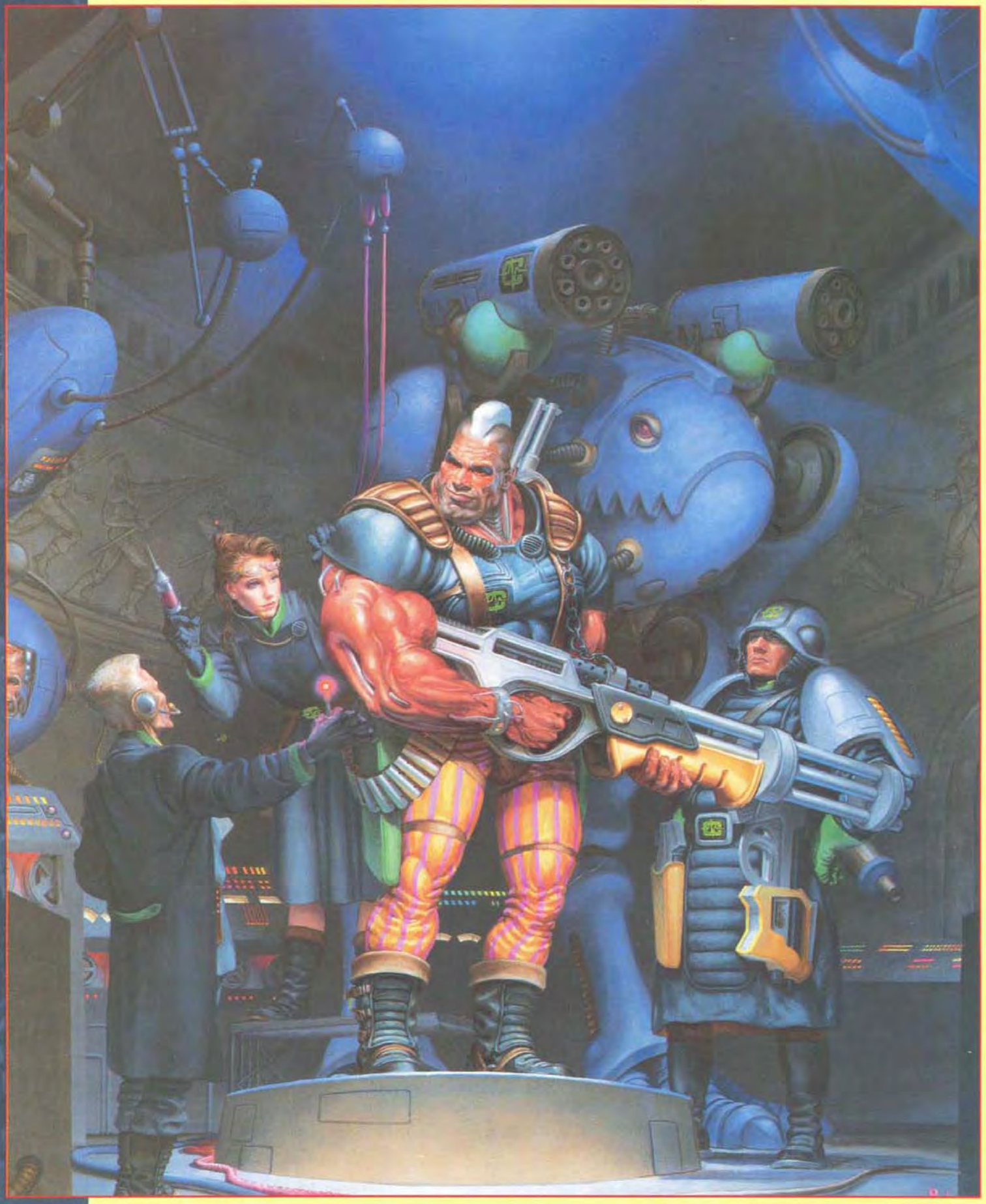
Quando un Twin Barracuda perde il controllo, o quando il pilota viene ucciso in volo, il veivolo si schianta al suolo. Poiché un Barracuda è pieno di esplosivo e di carburante altamente infiammabile, entrambi i giocatori tirano 1d20. Chi ottiene il risultato più alto può spostare il Barracuda da dove si trova fino a 20 centimetri di distanza, dove toccherà terra.

Piazzate l'indicatore d'esplosione nel punto di impatto ed applicate un DAN di 15(x4) a tutti quelli nel raggio dell'esplosione.

EQUIPAGGIAMENTO. I Twin Barracuda sono armati con una versione modificata del lanciarazzi Southpaw, il cui costo è già compreso nel costo complessivo del veicolo.

Il Barracuda consente di volare 20 centimetri per Movimento.

STRUTTURA. Considerate gli elementi della Cavalleria Aerea RAM come Eroi.



CYBER TRONIC

La Cybertronic è la Corporazione più avanzata tecnologicamente, vista con sospetto dalle rivali per la semplicità con cui integra macchine ed uomini. Le truppe delle Cybertronic sono divise in due tipi: i Cacciatori cibernetici e i Corazzieri robotici. I Cacciatori sono terrificanti ibridi di carne e computer, cyborg corazzati con forza e resistenza superiori a quelle di un normale essere umano. I Corazzieri sono ancora più terrificanti, macchine dotate di intelligenza artificiale e programmate per combattere e uccidere al servizio della Corporazione.



Veicolo Leggero da Ricognizione TA6500

IMMUNITÀ ALL'ARTE E ALL'OSCURA SIMMETRIA

Forse la presenza della tecnologia incorporata nei loro corpi fornisce una sorta di immunità dalle influenze soprannaturali, o forse la Cybertronic ha scoperto un modo per interferire con il loro potere. In ogni caso, le truppe Cybertronic sono particolarmente resistenti all'Arte e alla Oscura Simmetria. Ogni volta che una unità Cybertronic viene attaccata da un incantesimo o da un Dono Oscuro il suo giocatore tira 1d20. Se il risultato è 10 o meno, l'incantesimo o il Dono non hanno nessun effetto.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

Il tipico soldato Cybertronic non presenta debolezze umane. Pertanto si comporta in maniera radicalmente differente dagli altri. Le unità dotate di IA non devono mai fare Tiri di Panico, per nessuna ragione. Sono privi di ogni emozione e continueranno a tentare di raggiungere i loro obiettivi, indipendentemente dalle perdite subite, fino a che avranno l'ordine di farlo. Questo è un punto di forza dei reparti Cybertronic. Esiste però un rovescio della medaglia: forse a causa dell'onnipresente influenza negativa dell'Oscura Simmetria, o forse a causa di difetti di programmazione, esiste sempre una possibilità che i soldati dotati di IA impazziscano. Questo può succedere ogni volta che tirano una Catastrofe (20): in questo caso bisogna effettuare un tiro sul CO dell'unità. Se ha successo si applicano le normali regole per la catastrofe. Se fallisce l'unità impazzisce: tutte le Azioni rimaste in quel turno vengono compiute dal giocatore avversario.

Questi può far sparare le truppe Cybertronic, farle attaccare in corpo a corpo, e ogni altra azione permessa, tranne quella di lasciare il tavolo di gioco. Il turno successivo i programmi di auto-riparazione riportano la situazione alla normalità: l'unità che era impazzita torna sotto il controllo del giocatore Cybertronic.

ELENCO FORZE CYBERTRONIC

FORZE CYBERTRONIC	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Cacciatore	13	13	-	13	3	1	2	6	28	21
Sergente Cacciatori	15	15	-	15	3	1	2	6	28	27
Cacciatore Veterano	16	16	-	16	4	2	3	6	28	41
Corazziere	14	14	-	12	4	2	4	6	30	48
Droide Eradicator	14	14	-	10	3	4	8	6	30	175



Corazziere Attila Modello-III



Cacciatore

Se un'unità tira una catastrofe mentre è impazzita, la catastrofe segue le normali regole.

CORAZZIERI

Sono i temuti robot guerrieri della Cybertronic, implacabili macchine per uccidere che non conoscono paura e non si fermano fino a quando non vengono distrutte.

REGOLE SPECIALI.
Immunità all'Arte e all'Oscura Simmetria. Tutti i Corazzieri hanno l'Intelligenza Artificiale.

EQUIPAGGIAMENTO. I Corazzieri possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Cybertronic tranne il Titan Megablaster e il Gigadeath Chainripper.

STRUTTURA. I Corazzieri sono Eroi.

CACCIATORI

I Cacciatori sono truppe cyborg combattenti. Sono equipaggiati con esoscheletri, e i loro arti bionici li rendono molto più forti di un normale umano. La loro freddezza semi-robotica consente loro un elevato valore in CO.
I Cacciatori Veterani sono scelti tra i più coraggiosi e potenti guerrieri con anni di esperienza.

REGOLE SPECIALI. Immunità all'Arte e all'Oscura Simmetria.

EQUIPAGGIAMENTO. Tutti i Cacciatori sono armati con fucili d'assalto AR3000. I Sergenti hanno lo stesso equipaggiamento. Una miniatura per squadra può rimpiazzare il suo AR3000 con un'arma di supporto dell'Armeria Cybertronic o di quella Generale. I Cacciatori

CSA 404 **SPADA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
CSA 404	CC	-	-	14	8

Spada elettropotenziata che molto raramente si incontra sui campi di battaglia.

ARMERIA CYBERTRONIC

AR3000 **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
AR3000	30	60	-3	13	9

È uno dei migliori fucili d'assalto mai prodotti, con una impugnatura automatica autobilanciante che ne consente l'uso con una sola mano, se necessario.

TSW4000 **MITRAGLIATRICE LEGGERA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
TSW4000	60	120	-3	14(x2)	30

La migliore mitragliatrice della sua categoria. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

SA-SG7200 **FUCILE A POMPA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
SA-SG72001	P	-	-	12	10

Un fucile a pompa standard prodotto dalla Cybercurity.

SSW4200P **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
SSW4200P	72	150	-4	15(x3)	45

È una mitragliatrice pesante adattata per poter venire utilizzata da un Corazziere. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

SR3500 **FUCILE DI PRECISIONE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
SR3500	120	240	-3	12	14

Un fucile di precisione leggerissimo utilizzato dagli assassini e dai soldati Cybertronic.

SSW5500 **LANCIARAZZI**



	G	GM	MOD	DAN	CP
SSW5500	60	120	-2	11(x3)	48

È un'arma pesante che spara cinque proiettili esplosivi al secondo. Utilizzate l'indicatore d'esplosione per determinare chi viene colpito.

GIGADEATH **CHAINRIPPER**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Gigadeath	CC	-	-	12(x3)	-

Solo il generatore interno di un Eradicator è in grado di far funzionare questa enorme arma.

TITAN MEGABLASTER **HMG**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Titan	72	150	-	16(x3)	-

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



Charles Sykes: un uomo pericoloso e molto riservato. Non chiedete nulla.

EROI CYBERTRONIC



Max Torri: playboy e agente di borsa Ex-Bauhaus, che si unì alla Cybertronic dopo aver guadagnato il primo miliardo a 22 anni.



Reaver: salvò il Centro Pagoda da quattro attentati degli Eretici nel Natale del 72.



Unità Corazziere Attila III.

Veterani possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria Cybertronic, tranne il Titan Megablaster e il Gigadeath Chainripper.

STRUTTURA. Una squadra di Cacciatori consiste in 3/5 soldati e un Sergente. I Cacciatori Veterani sono Eroi e potete acquistare uno solo se avete nel vostro Esercito almeno una squadra di Cacciatori.

DROIDE ERADICATOR

Il Droide Eradicator, conosciuto anche come Juggernaut, è la più temuta macchina da guerra della Cybertronic. È un enorme robot progettato per un unico scopo: distruggere tutto ciò che incontra. Il suo braccio destro termina con un Chainripper personalizzato, quello sinistro con un Titan Megablaster. Questa enorme mostruosità pesa più di due tonnellate, e sofisticati sistemi di autoriparazione lo mantengono in funzione anche quando i colpi riescono a penetrare i molteplici strati della sua armatura in leghe super-resistenti.

REGOLE SPECIALI. Immunità all'Arte e all'Oscura Simmetria. Tutti gli Eradicator hanno l'Intelligenza Artificiale.

All'interno del loro vano corazzato vi sono sofisticati sistemi di autoriparazione che riescono a farlo funzionare anche quando viene fatto quasi a pezzi. Alcuni sostengono che l'unico metodo per distruggere un Eradicator sia quello di sovraccaricarne i sistemi, ma il successo non è garantito. Quando un Eradicator subisce una Ferita, tirate 1d20. Se il risultato è di 10 o meno, ignorate la ferita.
Gli Eradicator sono considerati Modelli grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Eradicator sono equipaggiati con un Gigadeath Chainripper e un Titan Megablaster.

STRUTTURA. Gli Eradicator sono Eroi.



L'ALLEANZA

è l'organizzazione universale delle Corporazioni per la sacra crociata contro l'Oscura Legione. Le forze dell'Alleanza, possono venire scelte dagli Elenchi delle Forze di ogni Corporazione. Le sue truppe vengono spesso guidate dai possenti Doomtrooper, i guerrieri più famosi dell'umanità.

Il giocatore dell'Alleanza può scegliere le proprie squadre da ogni Elenco delle Forze delle altre Corporazioni (non gli Eroi). Può anche schierare squadre composte da soli Agenti. Spesso le sue unità vengono organizzate ad "hoc" per la missione da affrontare. Sebbene l'Alleanza faccia del suo meglio per permettere ai vari reparti di svolgere esercitazioni congiunte, questo raramente è possibile, anche a causa delle rivalità tra le Corporazioni. Per riflettere questo aspetto, le unità dell'Alleanza subiscono una penalità di -4 al loro Tiro di Iniziativa. Se l'esercito dell'Alleanza contiene unità Imperiali o Bauhaus, non può comunque usare le regole speciali "Il Momento è Giunto" o "Conquista dell'Iniziativa".

Un esercito dell'Alleanza deve contenere unità tratte da almeno due diverse Corporazioni. Ogni squadra può utilizzare le proprie caratteristiche speciali e solo quelle. Per esempio, solo reparti Capitol possono venire eliportati, solo quelli Mishima possono effettuare cariche Banzai etc. L'Alleanza può scegliere anche Eroi della Fratellanza in aggiunta ai Doomtrooper e Agenti. La Fratellanza è infatti sempre pronta a inviare Mistici e Inquisitori contro l'oscurità. Anche gli Agenti dell'Alleanza possono venire scelti come Eroi.



DOOMTROOPER

I Doomtrooper sono i soldati meglio addestrati e equipaggiati, una piccola forza d'élite creata appositamente per affrontare l'Oscura Legione. I Doomtrooper vengono addestrati a combattere in unità di due uomini, ognuno dei quali si specializza in un tipo di combattimento, ravvicinato o a distanza. Tali Unità di Combattimento seguono le seguenti regole.

REGOLE SPECIALI. I componenti di ogni Unità di Combattimento devono provenire dalla stessa Corporazione. I Doomtrooper vengono acquistati come Eroi e pertanto questi conteranno ai fini del numero di Eroi consentiti. É possibile scegliere i propri Doomtrooper tra i soldati di ogni Corporazione: vi sono però alcune differenze.

- Doomtrooper Capitol e Imperiali utilizzano la descrizione standard.
- Doomtrooper Imperiali non vanno mai in rotta, e costano 5 punti più del normale.
- Doomtrooper Mishima hanno MO 8 e AR 24.
- Corazzieri Cybertronic hanno FO 4 e seguono tutte le regole per la AI. I Doomtrooper Cacciatori hanno CO 13 e costano 2 punti più del normale. Tutti i Doomtrooper Cybertronic hanno AR 28.
- Doomtrooper Bauhaus hanno i valori di AT più alti di 2 rispetto ai Doomtrooper standard e costano 2 punti più del normale.
- Tutti i Doomtrooper possono acquistare fino a tre abilità eroiche speciali (vedi la sezione "Creare Eroi speciali").

EQUIPAGGIAMENTO. I Doomtrooper possono usare armi dell'Armeria Generale e della loro Corporazione di appartenenza. Nella tabella precedente i Guerrieri sono gli specialisti in combattimento ravvicinato, i Tiratori Scelti in quello a distanza.

STRUTTURA. Sul campo di battaglia i componenti di una Unità di Combattimento si comportano come Eroi. Se i due membri della squadra sono in raggio di comando tra di loro possono venire attivati come una squadra (cioè contemporaneamente), altrimenti ognuno verrà attivato individualmente.

Per ogni altra regola essi si comportano come Eroi: per esempio, se uno dei due viene ferito e va in panico l'altro non subisce nessuna conseguenza.

AGENTI SPECIALI

Gli Agenti Speciali dell'Alleanza sono tipi duri, dai nervi d'acciaio, che spesso combattono Eretici o seguaci dell'Oscura Legione.

REGOLE SPECIALI. Gli Agenti Speciali possiedono Addestramento Corpo a Corpo e Mimetismo.

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Agenti Speciali possono usare armi dell'Armeria Generale e di ogni organizzazione non appartenente all'Oscura Legione. Normalmente indossano solo armature leggere, simili a quelle che portano sotto i vestiti durante le missioni segrete.

STRUTTURA. In situazioni particolarmente disperate gli Agenti combattono organizzati in squadre da 3 a 5 individui senza comandante. Gli Agenti Speciali sono Eroi.

ELENCO FORZE DELL'ALLEANZA

AGENTI DOOMTROOPER

DOOMTROOPER	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Guerriero	16	13	-	16	4	3	3	6	26	41
Tiratore scelto	13	16	-	16	4	3	1	6	26	39

AGENTI DELL'ALLEANZA

AGENTI DELL'ALLEANZA	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Agente	12	13	-	15	3	1	1	8	22	22
Agente speciale	14	15	-	15	4	2	1	8	22	36

"ETOILES MORTANT"

Valerie Duval era accovacciata su un tetto che dominava Fukido: appoggiò la canna del fucile di precisione su un'insegna al neon rotta e scrutò le strade sottostanti con il mirino telescopico. Sotto di lei la vita notturna era in piena attività; la folla si fermava a osservare le vetrine ripiene di merci mentre auto lussuose percorrevano i viali. Donne di classe con vestiti d'alta moda si scambiavano occhiate con distinti manager in abiti Imperiali. Vagabondi chiedevano l'elemosina mentre gruppi di giovinastri si atteggiavano a duri agli angoli delle strade. Era tutto come si ricordava da quindici anni prima. A Fukido non cambia mai nulla. In tutti quegli anni lei aveva fatto carriera, nell'esercito prima e nelle Etoiles Mortant poi, e non era più una ragazzina ingenua, se mai lo era stata.

Controllò il cronometro: ancora due minuti. Jules e il suo team dovevano essere in posizione ormai. Il resto della squadra era probabilmente pronto a partire. Scosse la testa, dubitando sulla saggezza della missione. Impegnare truppe Bauhaus in mezzo a Fukido, una città neutrale, era un'azione pericolosamente vicina alla violazione dei protocolli dell'Alleanza. Comunque era un problema dei diplomatici: il suo lavoro era quello di assicurarsi che Karlstein tornasse alla Bauhaus o, in casi estremi, venisse ucciso. Era un rinnegato e un Eretico che assolutamente non doveva andare nelle mani della Cybertronic.

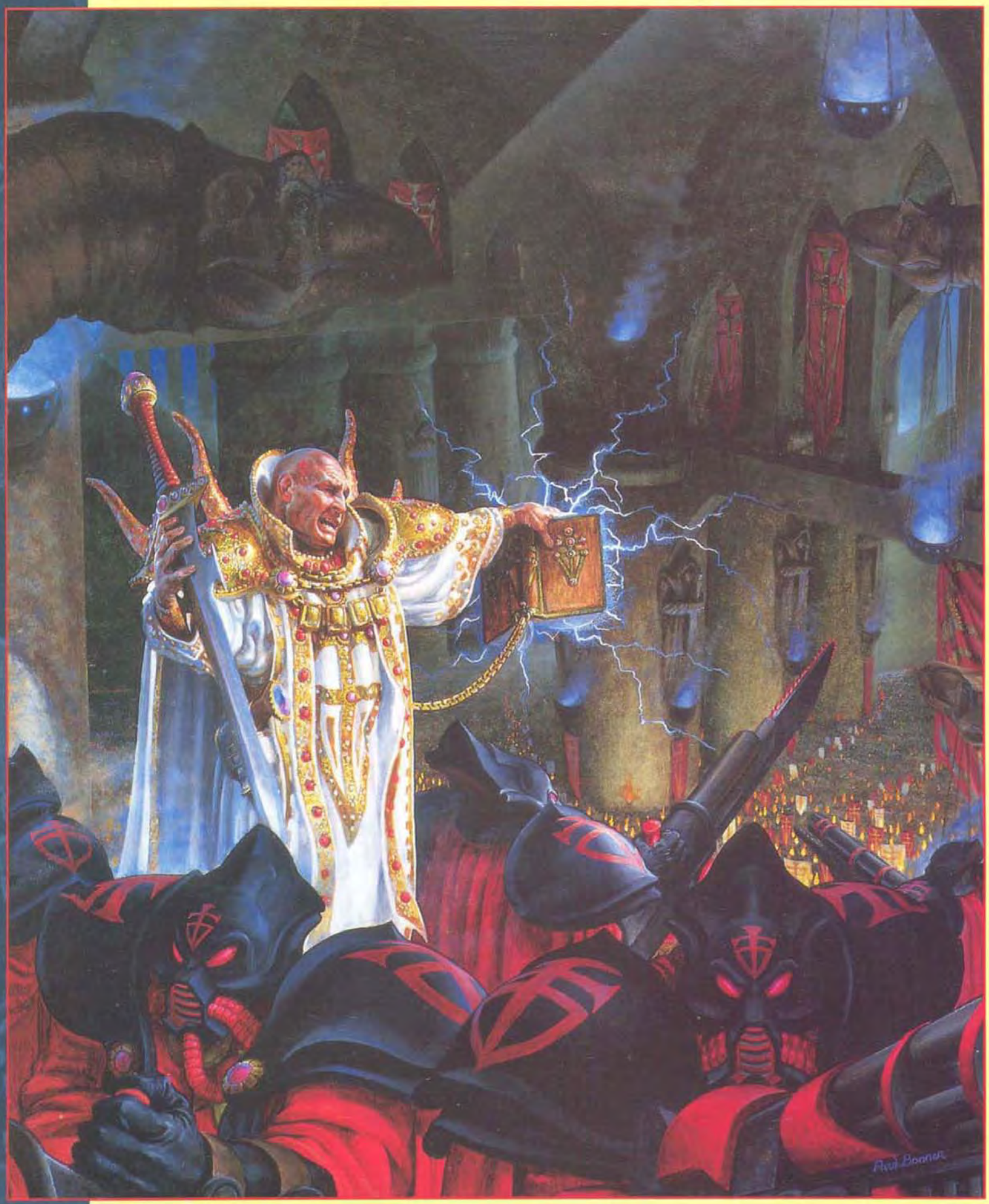
Si chiese se i tecnocrati che dirigevano la Cybertronic sapessero con chi avevano a che fare: in tal caso forse le affermazioni del cardinale erano vere e la Cybertronic era una manifestazione dell'Oscurità. Ma, nonostante la sua fede, questo gli sembrava incredibile: aveva combattuto al fianco di troppi soldati della Cybertronic per poter credere ad un'accusa del genere. Si, erano inumani, ma non malvagi. Una lunga automobile nera posteggiò di fronte all'ingresso della rappresentanza Cybertronic, e ne uscì Karlstein. Lo inquadrò subito nel mirino: era come se lo ricordava, alto e bello in uno strano modo crudele. Un Cacciatore si mise in mezzo prima che potesse sparare un colpo, con la testa metallica che riempiva il visore telescopico. Due unità Attila uscirono dall'edificio: la Cybertronic non voleva correre il rischio che qualcuno rapisse l'uomo. Da un viale sbucò una squadra di Ussari che aprì il fuoco contro le guardie del corpo di Karlstein. Come per magia la strada si svuotò.

La gente si buttò a terra, mettendosi al riparo dietro le auto o nei negozi mentre risuonavano i primi colpi. Tentò di inquadrare Karlstein, ma ormai si era messo al riparo dietro la macchina: ormai poteva solo aspettare e osservare. I Cacciatori di scorta reagirono con precisione meccanica, sparando contro i sopraggiungenti Ussari che rispondevano al fuoco con i loro AG-17. Duval vide due Ussari cadere insieme a un Cacciatore. Gli Attila stavano intanto imbracciando le loro armi pesanti. Decise allora di dare una mano: con cura prese di mira uno dei robot da combattimento e, delicatamente, premette il grilletto.

La testa dell'Attila esplose. Mirò al secondo e sparò di nuovo ma il proiettile rimbalzò sull'armatura. L'Attila guardò in alto, scrutando i tetti per individuare la provenienza della nuova minaccia. In un attimo i suoi sensori la individuarono, e una raffica di proiettili fece esplodere in mille pezzi l'insegna al neon, mentre Valerie si sdraiava completamente a terra per mettersi al riparo. Frammenti di vetro la colpirono alla guancia, facendola sanguinare e gemere per il dolore. Dopo un attimo si affacciò di nuovo per osservare cosa succedeva.

Come se avesse dato un segnale, un gruppo di passanti sulla strada si levò gli impermeabili rivelando l'armatura di una squadra di Mortant. Spararono contro l'ultimo Attila, distruggendolo. Improvvisamente un'altra forma enorme uscì dal palazzo, muovendosi a scatti come le lancette un antico orologio meccanico, ma non c'era da scherzare alla vista dell'enorme mitragliatrice che aveva al posto di una mano o dell'enorme Chainripper collegato all'altro braccio.

"Jules, un Eradicator" sussurrò Duval nel microfono, "la missione è fallita. Terminate Karlstein ed evacuate la zona".


Avi Bonner

LA FRATELLANZA



É un'enorme organizzazione religiosa al servizio del Cardinale. Dalle sue maestose Cattedrali i suoi Missionari diffondono la Parola della Luce, mentre gli Inquisitori tentano di purificare il mondo dalla presenza degli Eretici. Ma la Fratellanza è più di una Chiesa: è un enorme forza militare composta da soldati fanatici e coraggiosi, armati ed equipaggiati con le migliori attrezzature.

La potenza militare non è però tutto: le truppe della Fratellanza possono contare anche sull'Arte, un insieme di discipline mistiche che forniscono agli adepti misteriosi poteri superumani.



IL LIBRO DELLA LEGGE
I settantaquattro capitoli del Libro contengono la trascrizione degli insegnamenti del Cardinale, ricopiati a mano dagli Scriba del terzo Direttorato per evitare la corruzione dell'Oscurità.



L'ARTE

Alcuni Eroi della Fratellanza possono utilizzare l'Arte di una o più discipline. L'uso dell'Arte rende questi Eroi particolarmente temibili.

AFFIANCAMENTO

La Fratellanza ha agenti ovunque. I suoi Inquisitori sono temuti e rispettati da tutte le Corporazioni. Grazie a questo è possibile incontrare Eroi della Fratellanza all'interno di

ELENCO FORZE DELLA FRATELLANZA

FORZE DELLA FRATELLANZA	CC	AT	PO	CO	AZ	PV	FO	MO	AR	CP
Soldato	12	12	-	12	3	1	0	6	23	11
Sergente	14	14	-	14	3	1	0	6	23	17
Soldato d'élite	13	13	-	13	3	1	0	6	23	15
Sergente d'élite	15	15	-	15	3	1	0	6	23	21
Sacro Guerriero	14	14	-	14	4	1	1	6	26	28
Sergente Sacri Guerrieri	16	16	-	16	4	1	1	6	26	34
Guardia delle Furie	15	15	-	15	4	1	1	6	28	31
Sergente delle Furie	17	17	-	16	4	1	2	6	28	37
Mortificator	16	14	-	15	4	1	1	6	22	30
Assassino	17	15	14	15	4	2	1	6	24	74
Valchiria	14	14	13	15	3	2	0	6	25	48
Vestale	16	16	14	16	4	3	1	6	25	65
Inquisitore	14	14	13	15	3	2	1	6	25	49
Inquisitore Majoris	16	16	15	16	4	3	1	6	25	66
Mistico	12	12	16	14	3	2	0	6	25	56
Custode dell'Arte	13	13	18	16	4	3	0	6	26	83



Arcangelo



Sacro Guerriero

qualunque esercito che stia combattendo l'Oscura Legione. L'unica Corporazione disprezzata dalla Fratellanza è la Cybertronic. La Curia ritiene che il tentativo di creare un'intelligenza artificiale sia una bestemmia che conduce verso l'Oscurità. Ogni esercito corporativo (esclusa la Cybertronic ma compresa l'Alleanza) può scegliere Eroi della Fratellanza, come Inquisitori, Mortificator o Mistici, da affiancare ai propri reparti. Il numero di Eroi della Fratellanza acquistato non può mai essere superiore a quello di Eroi della propria Corporazione.

SOLDATI

I Soldati sono il grosso degli eserciti della Fratellanza. Sono bene addestrati, versatili e dediti alla causa.

EQUIPAGGIAMENTO. I soldati sono equipaggiati con carabine d'assalto Volcano e Armi d'Ordinanza Nemesis.

Un membro di ogni squadra può venire dotato di un'arma di Supporto HAC-20.

I Sergenti sono dotati di pistole Punisher e Chainripper.

STRUTTURA. I reparti regolari sono organizzati in squadre di 3/5 soldati e un Sergente.

SOLDATI D'ELITE

Vengono selezionati tra i migliori combattenti del Cardinale. Sono tutti individui orgogliosi dalla Fede salda.

REGOLE SPECIALI. I Soldati d'élite ricevono Addestrato al Corpo a Corpo che aumenta di 2 il loro DAN in corpo a corpo.

EQUIPAGGIAMENTO. I soldati d'élite sono equipaggiati con carabine d'assalto Volcano e Armi d'Ordinanza Nemesis. Un membro di ogni squadra può venire dotato di un'arma di supporto HAC-20. I Sergenti di élite sono dotati di pistole Punisher e Chainripper.

STRUTTURA. Una squadra d'élite consiste in 3/5 soldati d'élite e un Sergente d'élite.

SACRI GUERRIERI

Sono in assoluto i migliori combattenti dell'esercito regolare della Fratellanza, scelti tra i migliori soldati d'élite e utilizzati al solo scopo di combattere la Legione. Indossano armature stupendamente decorate che si tramandano di generazione in generazione.

REGOLE SPECIALI. I Sacri Guerrieri possiedono una particolare resistenza all'Oscura Simmetria. Aggiungete 4 al loro CO quando effettuano Tiri di Resistenza contro i suoi effetti.

EQUIPAGGIAMENTO. I soldati d'élite sono equipaggiati con la combinazione Avenger, composta da carabine Retributor e spade Avenger. Sono gli unico soldati che possono utilizzare tali armi.

STRUTTURA. Una squadra di Sacri Guerrieri

ARMERIA DELLA FRATELLANZA

MP-21 NEMESIS — **PISTOLA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Nemesis	6	12	-	10	1

E' l'Arma d'Ordinanza preferita dall'Inquisizione. A differenza della maggior parte delle normali pistole, può venire dotata di lanciagranate.

CASTIGATOR — **LANCIA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Castigator	CC	-	-	12	3

I Castigator sono lance a due mani con in punta un potente ordigno per elettroshock, utilizzate solo dalle Valchirie. I Castigator possono venire usati fino ad una distanza di 4 centimetri dalla vittima. Fate un normale tiro per Corpo a Corpo, ma se non siete in contatto tra le basette non avrete la necessità di rompere il contatto per allontanarvi.

AVENGER — **SPADA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Avenger	CC	-	-	13(x2)	5

Le Avenger sono il simbolo d'onore dei Sacri Guerrieri, gli unici a poterle utilizzare. Le Avenger possono effettuare Sciabolate.

AC-40 JUSTIFIER — **FUCILE D'ASSALTO**

	G	GM	MOD	DAN	CP
JAC-40	10	20	-4	12	6

Il Justifier è l'arma preferita dagli Inquisitori non solo per la sua potenza di fuoco ma per la sua baionetta d'assalto integrale che infligge DAN 12(x2) in Corpo a Corpo.

DELIVERER BLADE — **SPADA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Deliverer	CC	-	-	14(x2)	6

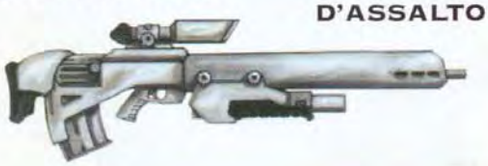
Queste spade dalla lama elettrizzata sono una variante delle Violator. Ne vennero forgiate poche e con il passare degli anni le loro lame furono decorate con rune che ne raccontavano la storia. Possono venire utilizzate solo dalle Furie e possono effettuare Sciabolate.

R75 PISTOLA MITRAGLIATRICE

	G	GM	MOD	DAN	CP
R75	16	30	-3	15	8

Una variante della pistola Punisher che spara munizioni di calibro maggiore a gittata più lunga. É l'Arma d'Ordinanza standard dei Sacri Guerrieri.

AC-19 VOLCANO — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
AC-19	30	60	-4	14	9

Il fucile d'assalto standard delle forze del Cardinale. Il suo costo ne impedisce una vasta diffusione.

HAC-20 ERUPTOR — **MITRAGLIATRICE LEGGERA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
HAC-20	44	90	-4	15(x2)	24

L'Eruptor è l'arma d'appoggio standard della Fratellanza. Unisce una elevata velocità di tiro ad una buona gittata. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

F-214 NEMESIS — **LMG**

	G	GM	MOD	DAN	CP
F-214	6	12	-	10	41
Flamer	LF	-	-	18	-

Si tratta di una normale Nemesis cui viene aggiunto un potente lanciafiamme portatile.

AC-41 PURIFIER — **LMG**



	G	GM	MOD	DAN	CP
AC-41	30	60	-4	14(X2)	45
	LF	-	-	15	-

E' una combinazione di una mitragliatrice leggera con un lanciafiamme Incinerator, un'arma temibile anche se penalizzata dalla bassa gittata. É un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.



Dominatori nella notte, perlustrando le strade oscure e infiltrandosi nelle linee nemiche, i Mortificator non conoscono tregua nella loro lotta contro l'Oscurità

consiste in 2 /3 Guerrieri più un Sergente.

LE FURIE

Le Furie sono la Guardia personale del Cardinale e della Curia, i dirigenti della Fratellanza. Sono abili in ogni arte marziale. Il Cardinale non va mai in battaglia senza avere al fianco un loro reparto. Le loro magnifiche ed antiche armature le rendono riconoscibili a prima vista.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Guardie delle Furie sono armate di pistole Punisher e spade Deliverer.

STRUTTURA. Una squadra delle Furie consiste in 2 /4 Guardie e un Sergente.

MORTIFICATOR

I Mortificator sono gli assassini della Fratellanza, soldati addestrati nell'uccidere silenziosamente per eliminare Eretici o nemici della Fratellanza troppo potenti od in vista per poter venire semplicemente arrestati dall'Inquisizione.

Gli Assassini sono i Mortificator più esperti, e solitamente operano da soli.

REGOLE SPECIALI. I Mortificator sono esperti nel muoversi in silenzio e nell'arte dell'infiltrazione nascosta. Hanno pertanto Addestrato da Commando e Mimetismo. Usando un'Azione Usa Poteri Speciali, i Mortificator possono concentrare tutta la loro forza in un solo colpo, che infliggerà il triplo del DAN normale. Gli Assassini possono utilizzare un Aspetto dell'Arte, solitamente quello Mentale.



Punta di lancia degli eserciti della Fratellanza, le Valkirie sopraggiungono ovunque si manifesti l'Oscurità

EQUIPAGGIAMENTO. I Mortificator sono armati con la versione silenziata della pistola Nemesis senza fargli perdere lo status di Nascosto. Aggiungete 4 punti al costo base.

I Mortificator possiedono anche una spada Mortis (funziona come una Punisher).

STRUTTURA. Una squadra di Mortificator consiste in 3/5 componenti. A volte è presente come comandante un Assassino. Gli Assassini possono anche venire acquistati come Eroi.

VALKIRIE

Le Valkirie sono il settore femminile dell'Inquisizione, dedite all'eliminazione degli Eretici, ovunque si trovino.

Le Vestali sono le Valkirie più anziane ed esperte.



Un Mistico con uno Stabilizzatore di Potenza Sestuplo



Un Inquisitore con AC-40 Justifier e con il Libro della legge

REGOLE SPECIALI. Valkirie e Vestali possono utilizzare un Aspetto dell'Arte a scelta. Equipaggiamento. Valkirie e Vestali sono armate con la combinazione Castigator, costituita da un Castigator ed una pistola Punisher.

STRUTTURA. Valkirie e Vestali possono venire acquistate come Eroi.

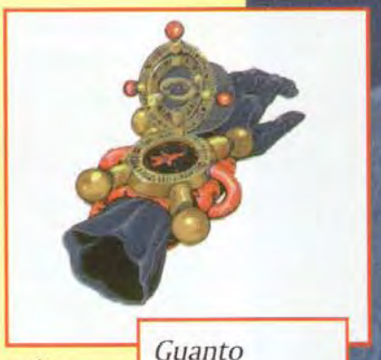
INQUISITORI

Gli Inquisitori devono spesso indagare sull'operato degli Eretici e dei membri della Oscura Legione, e pertanto sono molto potenti e temuti.Gli Inquisitori Majoris sono i migliori elementi dell'Inquisizione, temuti ovunque da Eretici e malfattori.

REGOLE SPECIALI. Inquisitori e Inquisitori Majoris possono utilizzare un Aspetto dell'Arte a scelta. Non è possibile cambiare aspetto dell'Arte dopo aver iniziato la battaglia.

EQUIPAGGIAMENTO. Inquisitori e Inquisitori Majoris sono solitamente armati con l'AC-40 Justifier, ma volendo possono scegliere ogni arma delle Armerie della Fratellanza e di quella Generale.

STRUTTURA. Inquisitori e Inquisitori Majoris vanno acquistati come Eroi.



Guanto rilevatore di incantesimi utilizzato normalmente da Mistici e Inquisitori per localizzare ed eliminare gli Eretici

MISTICI

I Mistici sono i membri della Fratellanza che si sono dedicati allo studio dell'Arte. Sono esseri molto potenti che non combattono mai in squadra. I Custodi dell'Arte sono i Mistici più potenti.

REGOLE SPECIALI. I Mistici possono utilizzare due Aspetti dell'Arte a scelta. I Custodi dell'Arte possono utilizzarne tre.

EQUIPAGGIAMENTO. Mistici e Custodi dell'Arte sono solitamente armati con la combinazione pistola e spada Punisher, ma volendo possono scegliere ogni arma delle Armerie della Fratellanza e di quella Generale.

STRUTTURA. Mistici e Custodi dell'Arte vanno sempre acquistati come Eroi.

L'ARTE

Per usare l'Arte una miniatura deve avere un PO superiore a zero e deve essere affiliato al Cardinale e alla Luce. Nonostante i Deathbringer abbiano un alto PO, i loro poteri non appartengono al dominio dell'Arte. Tutte le miniature della Fratellanza e alcune Etoiles Mortant hanno libero accesso all'Arte.

GLI ASPETTI

L'Arte è suddivisa in diversi Aspetti, che raggruppano gli incantesimi mistici in base alla diversa metodologia con cui vengono creati.

Una miniatura conosce automaticamente tutti gli incantesimi dell'Aspetto che ha scelto. La maggior parte delle miniatura conosce solamente un Aspetto, mentre Mistici e Custodi dell'Arte ne conoscono rispettivamente due e tre.

GLI INCANTESIMI

Ogni incantesimo è una piccola manifestazione dell'Arte utilizzata in battaglia dai suoi seguaci e viene descritto come segue:

GITTATA: funziona esattamente come la gittata delle armi. Gli incantesimi possono venire diretti solamente contro bersagli che siano nella linea di visuale ed entro la gittata prevista. Se il bersaglio è nascosto deve prima venire avvistato con la normale procedura. Se trovate scritto "Personale" l'incantesimo ha effetto solo su chi lo lancia.

LIVELLO: quantifica la difficoltà e la potenza dell'incantesimo. Incantesimi di livello variabile possono venire lanciati al livello desiderato dal giocatore, con un massimo di 10.

EFFETTO: l'effetto provocato da un incantesimo lanciato con successo.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Per lanciare un incantesimo bisogna utilizzare un'Azione Usa Poteri Speciali. Sottraete il livello dell'incantesimo dal PO della miniatura: il risultato è il numero che dovete ottenere (uguale o inferiore) con un dado per lanciare con successo l'incantesimo.

RESISTERE AD UN INCANTESIMO

Per Resistere a un incantesimo una miniatura deve sottrarre il livello dell'incantesimo dal CO della miniatura: il risultato è il numero che dovete ottenere (uguale o inferiore) con un dado per resistere ai suoi effetti.

L'ARTE DELLA CINETICA

Si occupa della manipolazione della materia.

COLPIRE

GITTATA: il doppio del PO del lanciatore in cm.
LIVELLO: Variabile. Il giocatore sceglie il livello preferito fino ad un massimo di 10.
EFFETTO: concentra tutto il potere mistico in un devastante dardo magico che colpisce il bersaglio (una singola miniatura). DAN 10 più il livello dell'incantesimo. Per resistere al colpo effettuare un Tiro d'Armatura.

SCUDO

GITTATA: personale
LIVELLO: 4
EFFETTO: intorno a voi appare uno schermo di luce che deflette ogni attacco. Questo incantesimo aumenta di 4 la vostra AR (fino a un massimo di 30) per il resto della battaglia.

TELETRASPORTO

GITTATA: ogni modello visibile, compreso il lanciatore.
LIVELLO: 8
EFFETTO: la miniatura si dissolve e riappare in un altro punto del campo di battaglia. Se la miniatura non è consenziente può tentare di Resistere.

ESPLOSIONE

GITTATA: il doppio del PO del lanciatore in cm.
LIVELLO: 6
EFFETTO: crea una vorticosa sfera di gas infiammati che vola verso il bersaglio ed esplode. Mettete l'indicatore d'esplosione sul punto d'impatto: tutte le miniature coinvolte subiscono un DAN 12(x3).

L'ARTE DEL CAMBIAMENTO

Riguarda la manipolazione di pensieri, emozioni, ricordi e sensazioni.

DOMINIO

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 6
EFFETTO: vi consente di dominare la volontà del bersaglio, permettendovi di decidere le azioni di una miniatura nemica. Può venire lanciato solo contro una miniatura che ancora non è stata attivata in quel turno. Il bersaglio può tentare di Resistere: se fallisce cade sotto il controllo del lanciatore. Spendete un'Azione per dare ordini alla vittima: a questo punto fatele eseguire il suo normale numero di Azioni per quel turno. La vittima può solo muoversi o sparare, e non può effettuare altri tipi di Azione. Quando la vittima ha terminato le sue azioni il controllo svanisce. La vittima non può eseguire altre azioni in quel turno, e all'inizio del sucessivo tornerà a comportarsi normalmente.

TELEPATIA

GITTATA: zero.
LIVELLO: 3
EFFETTO: leggendo la mente del comandante nemico ottenete un +3 al vostro Tiro di Iniziativa del turno successivo.

RIORGANIZZAZIONE

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 2
EFFETTO: rassicurate mentalmente la vostra unità bersaglio. Se essa è in panico tentate immediatamente un Tiro di Riorganizzazione, aggiungendo 2 al CO più alto dell'unità.

COMANDO

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 2
EFFETTO: inviate un ordine mentale alla vostra unità bersaglio, attivandola immediatamente. Funziona come una Azione Dare Ordini ma ad una distanza maggiore. Può venire utilizzata solo su unità alleate.

PANICO

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 3
EFFETTO: create una sensazione di panico nell'unità bersaglio che deve immediatamente effettuare un Tiro di Panico. Questo incantesimo ha effetto ovviamente solo sulle unità soggette alle regole sul panico.

Il Cardinale Dominic colorato da Tim Prow





DOLORE

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 4
EFFETTO: il bersaglio viene colpito da atroci dolori. Deve Resistere con successo o subire una ferita.

L'ARTE DELL'ESORCISMO

Questo aspetto dell'Arte guarisce le ferite, scaccia la paura e respinge i poteri dell'Oscura Simmetria.

SCACCIA LEGIONARI NON MORTI

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO 2
EFFETTO: scatena il potere della Luce contro i Legionari, che devono tentare di resistere.

Se falliscono l'unità va in Panico. Essa non andrà però in rotta a causa delle perdite, e potrà quindi venire Riorganizzata normalmente nell'opportuna fase. Se l'incantesimo viene lanciato con successo contro dei Legionari già in panico, essi andranno in rotta. Questo incantesimo è praticamente l'unico sistema per mandare in rotta dei Legionari Non Morti.

ESORCIZZA FERITA

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 3
EFFETTO: guarisce una ferita di una miniatura. Non può venire utilizzato su miniature già uccise.

ESORCIZZA PAURA

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: 2
EFFETTO: scacciate ogni timore dalla mente



dell'unità bersaglio, tranquillizzando i suoi uomini. Se l'unità era in Panico può tentare immediatamente di Riorganizzarsi, aggiungendo 2 al CO più alto dell'unità.

ESORCIZZA INFLUENZA MALVAGIA

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: variabile.
EFFETTO: serve a eliminare l'effetto di un incantesimo dell'Oscura Simmetria, per esempio Infezione. Il livello deve essere lo stesso dell'incantesimo che deve eliminare. Se l'incantesimo ha successo elimina completamente l'effetto di quello dell'Oscura Simmetria.

ESORCIZZA L'OSCURA SIMMETRIA

GITTATA: linea di visuale.
LIVELLO: variabile.
EFFETTO: elimina gli effetti dell'Oscura Simmetria dalle menti dei suoi seguaci, frantumandone i Doni Oscuri. Scegliete un Dono Oscuro posseduto dal bersaglio, sottraete il suo livello dal vostro PO e fate un tiro: se il risultato è uguale o inferiore al numero ottenuto avete cancellato dalla mente del bersaglio il Dono in questione. Il bersaglio non potrà più utilizzarlo per tutta la battaglia.

L'ARTE MENTALE

Questo Aspetto dell'Arte focalizza i poteri della Luce sul praticante, trasformandolo in un virtuale superuomo.

ABILITÀ

GITTATA: personale.
LIVELLO: variabile.
EFFETTO: potenzia in modo incredibile una vostra abilità: potete aumentare del livello dell'incantesimo il vostro CC, AT o CO. L'aumento dura fino alla fine del turno.

VELOCITÀ

GITTATA: personale.
LIVELLO: 5
EFFETTO: aggiungete 2 ad AZ e 4 ad MO del lanciatore. L'aumento dura fino alla fine del turno.

INVULNERABILITÀ

GITTATA: personale.
LIVELLO: variabile.
EFFETTO: ogni livello dell'incantesimo aggiunge 1 alla vostra AR (fino ad un massimo di 30) per il resto del turno.

ESORCIZZA SE STESSO

GITTATA: personale.
LIVELLO: 4
EFFETTO: guarisce una ferita del lanciatore.

FORZA

GITTATA: personale.
LIVELLO: variabile.
EFFETTO: ogni livello dell'incantesimo aggiunge 1 alla vostra FO per il resto del turno.

VOLARE

GITTATA: 2
EFFETTO: vi consente di volare: per il resto del turno il lanciatore potrà volare con un MO di 20 centimetri. Alla fine del turno dovrete obbligatoriamente atterrare.

L'ARMERIA GENERALE

L'Armeria Generale contiene la descrizione di tutte le armi e gli equipaggiamenti di uso comune tra i reparti delle Corporazioni e della Fratellanza. Le loro versioni sono tutte talmente simili che non vale la pena descriverle separatamente. In linea generale questi equipaggiamenti possono venire assegnati a ogni miniatura; eventuali eccezioni verranno dettagliate nelle relative descrizioni.

GRANATE

Tutte le granate sono armi da lancio e seguono particolari regole. É possibile acquistare granate per un Eroe, per un comandante di squadra o per un'intera squadra: in quest'ultimo caso dovrete equipaggiare tutte le miniature della squadra con granate, pagando il relativo costo.

Questo eviterà discussioni su chi ha delle granate e chi no.

La maggior parte delle granate funziona allo stesso modo: piazzate l'Indicatore d'esplosione sul punto d'impatto. Tutti coloro che sono anche solo parzialmente all'interno dell'indicatore vengono colpiti. Tutte le granate possono deviare da punto d'impatto prescelto.

Le Granate a Frammentazione infliggono danni grazie ai frammenti di metallo che si disperdono nell'area. Le Granate Shock stordiscono le loro vittime: tutti coloro che sono anche solo parzialmente all'interno dell'indicatore devono fare un Tiro di Panico.

Le Granate Perforanti colpiscono solo un bersaglio: non utilizzano l'indicatore d'esplosione ma, grazie alla particolare sagomatura della loro carica esplosiva, infliggono danni al bersaglio prescelto.

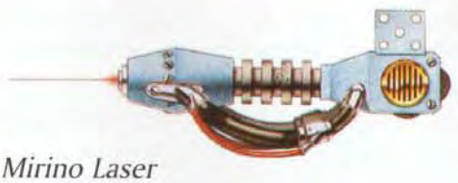
	G	GM	MOD	DAN	CP
Framm.	L	-	-	12	4
Shock	L	-	-	-	3
Perforanti	L	-	-	18(x2)	5

LANCIAGRANATE

É possibile aggiungere un lanciagranate a ogni tipo di fucile d'assalto e di pistola mitragliatrice, aumentando di 2 il costo totale dell'arma. L'utilizzo di un lanciagranate consente di sparare fino a 20 centimetri di distanza le granate in dotazione alla unità. É possibile equipaggiare con lanciagranate gli Eroi, i comandanti delle squadre o intere unità. In quest'ultimo caso dovrete acquistare un lanciagranate per ciascuna miniatura della squadra, pagando il relativo costo. Questo eviterà discussioni su chi ha il lanciagranate e chi no.



Lanciagranate



Mirino Laser



Iperattivatore

	G	GM	MOD	DAN	CP
Lanciagranate	20	-	--	2	

BAIONETTE

Tutti i fucili d'assalto e quelli di precisione possono venire equipaggiati con una baionetta, che al costo aggiuntivo di 1 per arma fornisce un DAN in Corpo a Corpo di 10. Se volete equipaggiare una squadra con delle baionette dovete acquistarne una per ogni componente della squadra.

MASCHERA ANTIGAS

Le maschere antigas costano 2 punti ciascuna e forniscono un certo livello di protezione contro gli attacchi chimici. Naturalmente nessuna maschera può proteggere chi la indossa da ogni tipo di gas: esistono gas nervini che hanno effetto al contatto con la pelle, a volte i soldati non la indossano e possono esistere difetti di fabbricazione... Le maschere antigas proteggono da un attacco chimico se il giocatore riesce a fare un tiro uguale o inferiore a 15 con 1d20. Possono venire acquistate per gli Eroi o per le squadre: in questo caso è obbligatorio comprarne una per ogni componente della squadra.

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

In aggiunta ad armi e armature i soldati possono ricevere in dotazione degli equipaggiamenti speciali che ne migliorano l'efficienza complessiva. La maggior parte di tale equipaggiamenti è rara e molto costosa e pertanto, a meno che non venga detto qualcosa in contrario nella descrizione, essi possono venire assegnati solo a Eroi



Elmetto Comando



Unità Medica da Combattimento



Auto-Iniettore Coagulante

e comandanti di squadra. Se la miniatura che li porta viene uccisa, tali equipaggiamenti sono persi. Esistono altre restrizioni in merito al loro uso. I comandanti di squadra possono ricevere solo un equipaggiamento speciale; gli Eroi ne possono ricevere fino ad un massimo di tre. Scrivete chiaramente sulle schede chi porta che cosa.

Equipaggiamenti segnati con un asterisco (*) possono venire danneggiati dal Dono Oscuro Malfunzionamento.

Nessuno di questi equipaggiamenti speciali può venire utilizzato dall'Oscura Legione.

OCCHI BIONICI. Aggiungono 4 al CO di chi li utilizza per cercare di individuare nemici nascosti. Aggiungono 2 ad AT ma solo ai fini della determinazione della Modifica per Gittata. Costo: 2 punti.

TUTA CAMALEONTE. Questa tuta, da indossarsi sopra l'armatura, si adatta immediatamente all'ambiente circostante. Sottraete 4 alla possibilità di avvistare chi la indossa. Questo rarissimo modello viene fornito solamente agli Eroi. Costo: 5 punti.

AUTO-INIETTORE COAGULANTE *. Consente alla miniatura di ignorare la prima ferita subita. Costo: 4 punti.

DROGHE DA COMBATTIMENTO. Possono venire assegnate ad una squadra od a Eroi allo stesso costo. Per un turno chi le utilizza ignora la necessità di effettuare Tiri di Panico. Possono venire utilizzate una sola volta, dichiarandolo al momento dell'attivazione. Non possono venire utilizzate su di una unità già in panico. Costo: 3 punti per miniatura.

UNITÀ MEDICA DA COMBATTIMENTO *. Quando la miniatura subisce una ferita, tirate 1d20. Se il risultato è 10 o meno ignorate la ferita. Se l'arma infligge due ferite dovete tirare due volte il dado. Costo: 10 punti.

ELMETTO COMANDO *. La miniatura guadagna una Azione extra per turno. Costo: 4 punti.

BRACCIO CIBERNETICO. I suoi servomotori moltiplicano la forza della miniatura: aggiungete 5 alla sua FO. Costo: 4 punti.

IPERATTIVATORE *. Permette alla miniatura il controllo della produzione di adrenalina e di endomorfina. Consente una Azione extra per turno ed un aumento di 4 del CO della miniatura. Prima di ogni turno di utilizzo tirate un dado: se il risultato è superiore al CO normale della miniatura l'Iperattivatore si rompe. La miniatura per quel turno perde tutte le azioni, e l'Iperattivatore non è più riparabile per tutta la partita. Costo: 8 punti.

MIRINO LASER *. Ogni colpo è considerato Mirato. Non è possibile combinare un'Azione di Mirare con l'uso del Mirino Laser. Costo: 7 punti.

SCANNER. Possono venire assegnati a una squadra od a Eroi allo stesso costo. Aggiungete 6 al CO dell'unità quando cerca di individuare nemici nascosti. Costo: 3 punti per unità. Impianto Sonar. Potenzia l'udito di chi se ne fa impiantare uno. Aggiungete 2 al CC di chi lo usa. Costo: 2 punti.

ARMATURA SOTTOCUTANEA. L'ossatura del soldato viene sostituita da impianti di armatura sottocutanea e rinforzi metallici. Aggiungete 5 ad AR della miniatura (fino a un massimo di 30). Costo: 5 punti.

ARMERIA GENERALE

VIOLATOR — **SPADA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Violator	CC	-	-	12(X2)	4

La sua lama elettro-potenziata può abbattere un avversario con un solo colpo. Può eseguire Sciabolate.

FUCILE D'ASSALTO AL PLASMA



	G	GM	MOD	DAN	CP
Plasma	30	-	-	15	18

Spara proiettili esplosivi di plasma: piazzate sul punto d'impatto l'indicatore d'esplosione. Si applica la regola della dispersione.

PUNISHER — **SPADA**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Punisher S.	CC	-	-	14	3

L'arma favorita dai Doomtrooper, capace di perforare ogni armatura.

PUNISHER — **PISTOLA**



	CR	MX	RM	DAM	Cost
Punisher P.	12	24	-2	14	7

L'arma di ordinanza standard dei Doomtrooper, affidabile e potente.

BAIONETTA D'ASSALTO

	G	GM	MOD	DAN	CP
Chainripper	CC	-	-	12(x2)	4

Unisce un giroscopico stabilizzato con una sega elettrica, consentendo di fare a pezzi il bersaglio. Può effettuare Sciabolate.

GEHENNA PUKER — **LANCIAFIAMME**



	G	GM	MOD	DAN	CP
G. Puker LF	-		-	18	40

Lanciafiamme veramente letale.

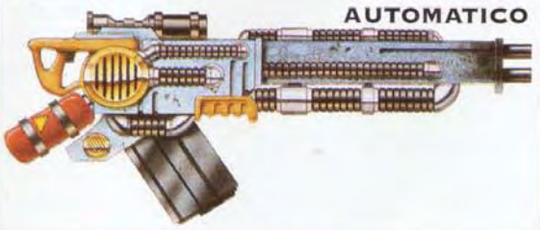
DEATHLOCKDRUM — **MITRAGLIATRICE PESANTE**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Deathlockdrum	48	96	-3	16(x3)	47

Arma di supporto capace di fuoco a raffica. Ha un lanciagranate integrale, già compreso nel prezzo dell'arma.

NIMROD — **CANNONCINO AUTOMATICO**



	CR	MX	RM	DAM	Cost
Nimrod	48	96	-3	17(x4)	64

In assoluto l'arma più pesante che esista. Arma di supporto capace di fuoco a raffica.

WARZONE™





L'OSCURA LEGIONE

L'Oscura Legione è in assoluto la più grande minaccia mai incontrata dall'umanità: i suoi eserciti provenienti dal tenebroso pianeta Nero sbarcarono sui mondi del Sistema Solare per ridurre in schiavitù e schiacciare sotto il tallone dei loro oscuri padroni l'umanità ntera. I Legionari sono servitori degli Apostoli Oscuri, i messaggeri prescelti dall'Oscura Simmetria per portare ovunque terrore e tenebre.

SCEGLIERE UN ESERCITO

Organizzare un esercito dell'Oscura Legione è come organizzarne uno delle Corporazioni; l'unica eccezione è la possibilità di combinare seguaci di più Apostoli. L'Oscura Legione effettua spesso operazioni congiunte, pertanto nello scegliere le vostre unità potrete utilizzare miniature provenienti da ogni elenco della Legione.

In ogni caso nessun esercito potrà mai contenere un numero di Eroi superiore al numero di squadre scelte.

Solitamente una squadra potrà venire equipaggiata con le armi provenienti dalla propria Armeria e da quella Necrotecnologica (vedi la sezione "Algeroth"). La maggior parte





degli Apostoli utilizza armamenti speciali che possono venire assegnati solo a miniature del loro Elenco delle Forze, come descritto nelle apposite sezioni. Tuttavia, quasi tutti possono accedere alle armi prodotte da Algeroth, che ottengono facilmente in cambio di baratti. Nessuna squadra può contenere più di un'arma di supporto. Gli Eroi possono venire equipaggiate con ogni tipo di arma di supporto, oppure con un'arma da tiro e una per il corpo a corpo. Ogni miniatura può infine ricevere granate e Armi d'Ordinanza.

I DONI OSCURI

L'Oscurità dona grandi poteri ai suoi servitori: la maggior parte dei seguaci riceve uno o più Doni Oscuri. Ogni Dono consente di modellare l'Oscura Simmetria per creare molteplici e terrificanti effetti.

Tranne alcune eccezioni, solo gli Eroi possono ottenere Doni Oscuri, scelti dall'elenco dell'Oscura Simmetria e da quello dell'Apostolo che servono. Per esempio, un seguace di Algeroth potrà scegliere un qualunque Dono proveniente dalla Lista dell'Oscura Simmetria o dalla Lista dei Doni di Algeroth.

ALGEROTH APOSTOLO DELLA GUERRA

Algeroth è il Signore della Tecnologia Oscura e della Guerra. Le sue armate sono le più numerose tra quelle degli Apostoli poiché guerra e distruzione sono di sua competenza. Nelle enormi cisterne biologiche all'interno delle sue Cittadelle vengono continuamente creati nuovi mostruosi soldati.



MENTALITÀ ALIENA

I membri delle Legioni di Algeroth non devono mai fare Tiri di Panico o di Rotta, perché non conoscono il significato della parola paura.

LEGIONARI NON MORTI

I reparti di Legionari sono il nerbo degli eserciti di Algeroth. I loro corpi vengono rapiti dalle innumerevoli fosse comuni che costellano i campi di battaglia del Sistema Solare e dai vecchi cimiteri dei pianeti colonizzati. Questo fatto dà ai Legionari Non Morti un aspetto terrificante: il loro equipaggiamento è una mescolanza di antico e moderno, mentre le loro membra sono in decomposizione.
I Legionari hanno perduto le loro anime molto tempo fa: ora sono schiavi privi di intelligenza posti sotto il controllo di un Nefarita o di altri Ufficiali Superiori della Legione Oscura, assolutamente incapaci di agire in maniera indipendente. Un Legionario Non Morto privo del proprio comandante rimarrà immobile dove si trova senza eseguire nessuna Azione fino all'arrivo di un nuovo comandante.

REGOLE SPECIALI. Poiché sono tutti già morti, non hanno nessuna paura, pertanto non devono mai effettuare Tiri di Panico.

Se i Legionari Non Morti perdono il loro comandante di squadra, rimangono fermi senza fare nulla fino a che non vengono attivati da un ordine di un Eroe della Legione. I Legionari Non Morti sono così stupidi che non possono nascondersi né tantomeno infiltrarsi.

EQUIPAGGIAMENTO. I Legionari sono armati di Kratach e organizzati in squadre



Legionario non morto

ELENCO FORZE DI ALGEROTH

FORZE DI ALGEROTH	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Legionario Non Morto	10	10	-	10	3	1	1	6	22	5
Necromutante	13	12	-	12	3	1	2	6	24	23
Centurioni	14	14	-	14	3	1	2	6	24	30
Furie Immacolate	10	14	-	14	4	2	4	8	26	42
Razide	14	16	-	14	3	3	5	10	30	55
Ezoghoul	17	16	-	16	4	3	5	12	28	63
Pretorian Stalker	18	18	-	16	4	3	5	10	28	66
Cacciatori Oscuri	16	16	-	15	5	3	5	10	28	69
Nefarita	16	15	14	16	5	4	5	10	26	83

di 7/10 componenti. Ogni squadra deve venire comandata da un Centurione o da un Necromutante. Se il comandante viene ucciso applicate le regole speciali.

NECROMUTANTI

I prigionieri vivi vengono portati nelle camere meccaniche di distorsione, dove i loro muscoli vengono modificati tramite un empio procedimento e il loro codice genetico riprogrammato. Il risultato finale è un soldato quasi perfetto. I Necromutanti mantengono parte della loro personalità e delle loro capacità cognitive e sono in grado di assumere iniziative proprie. Questi miseri resti della loro umanità li rendono i comandanti ideali per piccoli gruppi di Legionari.

REGOLE SPECIALI. I Necromutanti possono comandare una squadra di Legionari Non Morti.

EQUIPAGGIAMENTO. I Necromutanti sono armati di Kratach.

STRUTTURA. Quando non vengono utilizzati come comandanti delle squadre di Legionari Non Morti, i Necromutanti combattono in squadre di 3/5 elementi guidati da un Centurione.

CENTURIONI

Queste creature sono i Capitani delle Coorti di Algeroth, arruolati tra cultisti e trasformati in esseri di pura malvagità dalla Necrotecnologia dei Tekron per poter guidare in battaglia piccoli reparti di Legionari e Necromutanti.
I Centurioni sono temibili umanoidi alti più di due metri e dalla corporatura molto robusta e muscolosa. La pelle coriacea è di color grigioverde e molto resistente, tanto che spesso non portano armature. Le loro voci sono forti, dure e gracchianti, e fin da lontano si sente il loro caratteristico odore rancido.



Centurione



Necromutante

REGOLE SPECIALI. I Centurioni possono comandare una squadra di Legionari Non Morti o di Necromutanti.

EQUIPAGGIAMENTO. Normalmente i Centurioni sono armati con pistole Voriche e spade Skalak, ma possono comunque venire equipaggiati con ogni arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. I Centurioni combattono solo al comando di reparti di Legionari Non Morti o di Necromutanti.

FURIE IMMACOLATE

Dalla loro prima apparizione sul campo di battaglia le Furie sono considerate tra i nemici più temibili per l'umanità. I soldati di tutte le Corporazioni tremano al sentire i loro macabri ululati e impallidiscono alla vista dei loro volti inumani. Le Furie Immacolate sono umanoidi alti circa 2,5 metri e pesanti intorno ai 150 chili. Sono prive di peli e la loro pelle, robusta e simile al cuoio, ricopre una massiccia muscolatura. Il loro aspetto più terrificante è quello del volto: sono privi del naso, e dove dovrebbero trovarsi la bocca e la mascella si trovano delle strisce orizzontali di metallo che svelano la presenza di un sofisticato sistema filtrante che le rende immuni ai gas e alle atmosfere tossiche. Il filtro ha anche una funzione offensiva: utilizzando la potenza dei loro polmoni le Furie riescono a emettere un grido vibrato molto acuto. L'udire a distanza questo terribile ululato riesce a spaventare e demoralizzare anche il più coraggioso avversario.

REGOLE SPECIALI. Utilizzando un'Azione Usa Poteri Speciali, le Furie possono emettere il loro grido. Tutte le miniature nemiche in un raggio di 12 centimetri devono fare un Tiro di Panico. Una squadra già in panico e indebolita dovrà invece fare un Tiro di Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. Le Furie possono venire equipaggiate con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. Le Furie possono venire acquistate solo come Eroi.

RAZIDE

I Razide sono enormi creature alte più di tre metri. I loro corpi sono composti di metallo e ferro, di vetro e tessuto organico, di muscoli



Furia immacolata

e di sangue. I loro occhi risplendono di una luce giallastra e la respirazione è resa possibile da due narici poste tra gli occhi. Le guance sono composte da leghe ultraterrene da cui spuntano zanne affilate.

I fluidi corporei dei Razide scorrono in tubi e condotti di metallo e i loro corpi vengono sostenuti da un esoscheletro di metallo rivestito di carne e muscoli. I Razide sono totalmente devoti alla causa di Algeroth e agiscono come aiutanti dei Nefariti, guidando Legionari e Centurioni in battaglia. Spesso sono equipaggiati con armi pesanti catturate ai nemici o fornite loro dai Tekron. Solitamente non indossano armature, ma non esitano a farlo in previsione di incontri con avversari particolarmente potenti.

REGOLE SPECIALI. I Razide sono Modelli grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. I Razide possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth, anche se di solito utilizzano un Nazgaroth.

STRUTTURA. I razide possono venire acquistati solo come Eroi.



Razide

EZOGHOUL

I giganteschi Ezoghoul sono essere creati solo per combattere, dediti esclusivamente alla distruzione degli altri esseri e alla gloria sul campo di battaglia. Hanno quattro potenti zampe per la locomozione e due robuste braccia per maneggiare anche le armi più pesanti. Il loro corpo è protetto da uno scheletro esterno di metallo ed è composto in gran parte da materie artificiali. Possono raggiungere l'altezza di quattro metri e una lunghezza di tre. Per poter respirare la normale atmosfera gli Ezoghoul devono affidarsi a un illitachk, una apparecchiatura bio-tecnologica che ne riveste il viso. Gli Ezoghoul sembrano attratti dai combattimenti, e la loro presenza è sicura dove la lotta è più selvaggia. Di solito cooperano con le orde di Legionari, anche se a volte combattono da soli.

REGOLE SPECIALI. Gli Ezoghoul sono Modelli grandi.



Ezoghoul



Pretorian Stalker

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Ezoghoul sono normalmente armati con mitragliatori Blutarch e spade Ashreketh, ma possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. Gli Ezoghoul possono venire acquistati solo come Eroi.

PRETORIAN STALKER

Il corpo degli Stalker è una vera meraviglia tecnologica propulsa da arti motorizzati e governata da organi servo-assistiti. Gli Stalker sono macchine la cui unica parte organica è il cervello, incapsulato nella loro testa metallica. I fragili organi di uno Stalker e la sua rete neurale sono ben protetti da diversi strati di armatura. Lo scopo di questi corpi meccanizzati è quello di consentire loro di utilizzare armi pesanti come lanciafiamme e lanciagranate senza problemi.

REGOLE SPECIALI. Solitamente gli Stalker combattono in coppia, collegati da un legame telepatico che li fa combattere in simbiosi, rendendoli più coordinati persino dei famosi Doomtrooper. Gli Stalker possono venire pertanto acquistati in coppie collegate: ciò significa che fino a quando rimangono in raggio di comando tra loro essi vengono attivati come se fossero un'unica unità. Chiaramente non è obbligatorio farlo: possono in ogni momento venire attivati singolarmente, combattendo come normali Eroi. Le coppie di Stalker ignorano le normali regole sulla coesione delle unità. I Pretorian sono Modelli Grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. Normalmente sono armati con la Falce di Semai.

STRUTTURA. I Pretorian Stalker possono venire acquistati in coppie e come Eroi. Se acquistati in coppia, contano come una squadra, non come due Eroi.

CACCIATORI OSCURI

I Cacciatori Oscuri sono la migliore creazione della Necrotecnologia, macchine inumane che non conoscono rimorso, paura né pietà, create utilizzando cultisti appositamente selezionati o dai nemici feriti. Per la loro creazione vengono portati nelle Cittadelle e sottoposti a procedimenti segreti che li trasformano in seguaci di Algeroth: vengono chiusi nelle camere di distorsione, bombardati dall'influsso dell'oscura Simmetria, torturati fino a perdere coscienza. Tekron e Nefariti se ne occupano personalmente senza sosta, tanto che anche la persona più resistente alla fine cede. Le loro conoscenze vengono preservate ma la pazzia si impadronisce delle loro menti. Terminato il trattamento, vengono rimandati sul campo di battaglia per cacciare e uccidere i loro vecchi camerati. Grazie al ricordo delle procedure di sicurezza e delle parole d'ordine utilizzate riescono solitamente ad avvicinarsi abbastanza per compiere la loro missione di morte.
Il loro trucco preferito è quello di fingersi feriti in mezzo al campo di battaglia: le grida di aiuto attraggono spesso incauti soldati che cadono nella trappola. É sufficiente la notizia della loro presenza per impedire il soccorso ai feriti: nessuno vuole rischiare di incontrare un Cacciatore. I Cacciatori Oscuri sembrano persone normali, in maggioranza alti e robusti ma non necessariamente tali. Il loro armamento

è quello standard dei loro reparti di provenienza, così come le loro uniformi, ma, se vengono colpiti, dal loro corpo si staccano brandelli di carne che mostrano la struttura interna stravolta dalla Necrotecnologia.

REGOLE SPECIALI. I Cacciatori Oscuri sono ottimi trasformisti e indossano sempre l'uniforme dei reparti che devono combattere.

Pertanto, anche se non sono nascosti, fino a quando non fanno il primo attacco non è possibile sparargli senza prima avvistarli. Anche dopo essere stati avvistati, è necessario riuscire in un tiro uguale o inferiore al suo CO per farlo; in caso contrario si esiterà a sparare per il timore che il bersaglio sia in realtà un compagno.

Questo tiro non consuma un'Azione ma impedisce l'attacco in caso di fallimento. Dopo aver subito la prima ferita, i Cacciatori non avranno più questo vantaggio e chiunque potrà spararglì normalmente.

EQUIPAGGIAMENTO. I Cacciatori Oscuri possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth o dell'Armeria dei reparti che stanno combattendo.

STRUTTURA. I Cacciatori Oscuri possono venire acquistati solo come Eroi.

NEFARITI

I Nefariti sono i principali servitori degli Apostoli Oscuri: quelli di Algeroth si distinguono per l'enorme statura e l'aspetto imponente e muscoloso.

REGOLE SPECIALI. I Nefariti di Algeroth possono possedere fino a 10 Doni Oscuri scelti dalla Lista di Algeroth e da quella dell'Oscura Simmetria. I Nefariti sono Modelli grandi. Sono così forti che possono portare un'arma di supporto in una mano ed una per il combattimento ravvicinato nell'altra.

EQUIPAGGIAMENTO. I Nefariti possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. I Nefariti possono venire acquistati solo come Eroi.



Nefarita



Alakhay

ARMERIA DI ALGEROTH

KRATACH — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Kratach	24	48	-4	12	6

É l'arma standard dei Legionari Non Morti.

BELZARACH — **FUCILE D'ASSALTO**



	G	GM	MOD	DAN	CP
Belzarach	24	48	-4	14	10

Grossi fucili automatici preferiti dai Necromutanti. Sono equipaggiati con la mortale baionetta Sectioner, che infligge un DAN 12 in combattimento corpo a corpo.

VORICHE — **PISTOLA**



	G	GM	MOD		
DAN	CP				
Voriche	12	24	-1	15	
9					

SKALAK — **SPADA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Skalak	CC	-	-	16	4

É la spada cerimoniale dei centurioni, affilata come un rasoio e mortale nel combattimento ravvicinato.

FALCE DI SEMAI — **MITRAGLIATRICE PESANTE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Falce di Semai	30	72	- 4	14(x2)	50
Inceneritore	LF	-	-	16	-
Carcass	20	-	-	14	-

La Falce di Semai unisce una Mitragliatrice pesante con un Lanciafiamme e un lanciagranate Carcass. Può anche essere usata in Corpo aCorpo (DAM 14). È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

ASHREKETH — **SPADA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Ashreketh	CC	-	-	14(x2)	6

É una spada organica imbevuta di sangue umano. Può effettuare Sciabolate.

NAZGAROTH — **MITRAGLIATRICE PESANTE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Nazgaroth	-	-	-	16(x3)	54

I Nazgaroth non hanno una Gittata Massima né il relativo modificatore: ogni bersaglio è considerato all'interno della Gittata ideale. É sufficiente avere una linea di visuale libera per poter sparare a qualunque bersaglio, a qualunque distanza. È un'arma di supporto capace di fuoco a raffica.

BLUTARCH — **CANNONE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Blutarch	60	120	-4	16	16

Il Blutarch è la tipica arma degli Ezoghouls: nessun altro la può impugnare. Arma di supporto.

AZOGAR — **LANCIA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Azogar	CC	-	-	15(x2)	7

É una lunga asta con in cima una lama rotante, usata normalmente dai Nefariti. Grazie alla forza di questi ultimi è un'arma micidiale che aggiunge 2 al valore CC di chi la usa. Può effettuare Sciabolate.

LAME

Tutte le armi da fuoco necrotecnologiche possono venire dotate di lame, baionette affilate etc.., che permettono di infliggere un DAN 10 nel corpo a corpo al prezzo di 1 punto addizionale. Se volete equipaggiare dei membri di una squadra con delle lame siete obbligati ad equipaggiarli tutti.

GRANATE

Tutti gli Eroi della Legione e i comandanti di squadra possono essere dotati di granate in aggiunta ai normali armamenti. Aggiungete il relativo costo al valore della miniatura.

	G	GM	MOD	DAN	CP
Framment.	L	-	-	12	4
Gas	L	-	-	*	4

Le granate a frammentazione esplodono lanciano una nube di schegge tutto intorno: utilizzate l'indicatore d'esplosione delle granate. Quelle a gas liberano una nube di gas mortale che avvolge chiunque si trovi all'interno dell'indicatore d'esplosione delle granate. Tutte le miniature che non riescono ad effettuare un tiro uguale o inferiore al loro CO subiscono una ferita.

BAIONETTE D'ASSALTO

Queste micidiali armi possono venire aggiunte alle armi da fuoco di dimensioni maggiori, dai fucili d'assalto in su. Permettono di infliggere un DAN 12 in corpo a corpo al prezzo di 2 punti addizionali. Se volete equipaggiare membri di una squadra con delle baionette d'assalto siete obbligati ad equipaggiarli tutti.



EROI DI ALGEROTH



Nefarita con azogar



Legionario non morto



Legionario non morto



Legionario non morto



Razide con nazgaroth



Legionario non morto



Pretorian Stalker



Pretorian Stalker



Valpurgius, nefarita e Arcimago degli Overlord di Alakhai

ILIAN



Ilian fu la prima degli Apostoli, la Portatrice dell'Oscurità e la Signora del Vuoto, generata per prima dall'Oscura Simmetria per entrare nelle menti dell'umanità. Ella è la Guardiana del Portale, la Custode della Simmetria Oscura; i suoi poteri sono oltre ogni immaginazione. Mentre l'Oscurità miete nuove vittime il suo potere cresce, nutrendola dell'essenza della distruzione e facendola prosperare nella disperazione e desolazione che seguono l'avanzata delle armate dell'Oscurità. A ogni istante che passa l'ombra di Ilian si estende sempre più sui mondi dell'umanità.
I suoi poteri derivano dal controllo dell'Oscura Simmetria, che le consente di evocare esseri da altre dimensioni e di aprire portali su altri mondi. Esseri oscuri dai poteri immensi si arruolano nelle sue Legioni e le creature dell'Oscurità strisciano ai suoi piedi.
La sua gelida bellezza fa da contrasto alla sua malvagità, con i capelli corvini lunghi fino alla vita che incorniciano un volto pallido e sinistro.

LE LEGIONI DI ILIAN

Ilian ha raccolto intorno a se creature evocate da altre dimensioni, contorti abomini esperti nelle arti dell'Oscurità. Tessendo le fila dell'Oscura Simmetria danno forma alla sua energia per scatenarla contro le forze dell'umanità.

Le sue truppe sono poco numerose e concentrate nelle Cittadelle. Molti luogotenenti agiscono come osservatori prendendo parte attiva alle battaglie combattute dalle armate degli altri Apostoli, mettendo a disposizione i propri poteri per servire la causa dell'Oscurità.

TEMPLARI

I Templari sono una razza segreta di guerrieri semi-meccanici che custodiscono le Cittadelle. Ilian li evocò dalla loro dimensione soddisfando la loro brama di guerra e distruzione. Grazie alla loro corporatura possono indossare pesanti armature e imbracciare armi enormi senza perdere in mobilità. Il loro vero aspetto è sconosciuto, nascosto dalle corazze e dalle tuniche decorate con le stelle della loro padrona. Un elmo cornuto ne nasconde il viso e si collega ai sistemi difensivi dell'armatura.

La presenza di questi sistemi e la robusta armatura fornisce ai Templari un vantaggio unico sul campo di battaglia: quello di poter avanzare impavidi incuranti del fuoco nemico. Le loro menti sono talmente in sintonia con la sete

Templare di Ilian



di sangue che possono percepire da lontano dove si svolgono i combattimenti. Questo sesto senso, che percepisce anche le intenzioni aggressive degli avversari, li rende abili guardiani delle Cittadelle. Gli Alti Templari sono i comandanti e Signori di questa razza.

REGOLE SPECIALI. I Templari possiedono un sistema completo di autoriparazione. Ogni volta che subiscono una ferita tirano 1d20. Se il risultato è 10 o meno la ferita viene ignorata. I Templari percepiscono a distanza le intenzioni, pertanto avvistano automaticamente ogni nemico nascosto nel raggio di 12 centimetri. Questo non richiede un'Azione: rimuovete semplicemente la pedina di Nascosto.

EQUIPAGGIAMENTO. I Templari sono equipaggiati con Kratach e con spade e mazze Templar.

STRUTTURA. Una squadra di Templari consiste in 2/4 Templari più un Alto Templare. Un Templare della squadra può sostituire il suo equipaggiamento standard con un'arma di supporto dell'Armeria di Algeroth.

NEFARITI

Eterni nemici del genere umano, i Nefariti compongono i ranghi superiori della corte di Ilian. Essi possono aprire portali su altre dimensioni per evocare nuovi guerrieri, agendo inoltre come ambasciatori nelle Legioni degli altri Apostoli. I Nefariti portano semplici tuniche ricoperte di simboli, sopra le quali indossano pesanti armature perennemente rivestite di ghiaccio e brina del vuoto cosmico. Intorno al corpo sono avvolte catene viventi terminanti in uncini, che si muovono seguendo la volontà del loro padrone per avvinghiare e straziare le membra dei nemici. Oltre alle catene, i Nefariti possiedono armi per il combattimento ravvicinato, spesso potenziate da incantesimi Oscuri.

REGOLE SPECIALI. Dopo aver afferrato una vittima i Nefariti di Ilian possono avvolgerla nell'Oscurità dello spazio, strappandole l'anima dal corpo e spedendola nel vuoto dove verrà cacciata in eterno dalla Muta selvaggia di Ilian. Se un Nefarita utilizza un'Azione Usa Poteri Speciali dopo aver colpito qualcuno nel corpo a corpo, può spedirne l'anima nel vuoto. Entrambe le miniature tirano 1d20 e aggiungono al risultato il loro CO. Se il totale del Nefarita è più alto, la vittima muore. In caso contrario non succede nulla. I Nefariti di Ilian possono possedere fino a 10 Doni Oscuri; sono considerati Modelli grandi e non possono mai andare in panico o in rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. I Nefariti possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. Nefariti possono venire acquistati solo come Eroi.

ELENCO FORZE DI ILIAN

FORZE DI ILIAN	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Templari	13	12	-	12	3	1	2	6	22	21
Alti Templari	14	14	-	14	3	1	2	6	22	28
Nefariti	15	15	16	16	6	4	4	8	28	100

ARMERIA DI ILIAN

SPADA TEMPLAR — **SPADA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Spada	CC	-	-	16	4

Queste antiche spade vengono assegnate ai Templari. Le rune che le decorano brillano quando vengono bagnate dal sangue.

MAZZA TEMPLAR — **MAZZA**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Mazza	CC	-	-	16	4

Queste enormi mazze sono rivestite di sigilli che brillando quando infliggono del dolore: ogni Templare ne possiede una.

MUAWIJHE



Muawijhe invade i sogni dell'umanità dando vita alla follia latente nelle nostre menti. Tessendo la sua tela di confusione e terrore, governa i pazzi e i deboli di mente, camminando tra le dimensioni della realtà e della follia. É l'ombra intangibile che cancella la luce della Fratellanza.

LE LEGIONI URLANTI

Le armate di Muawijhe sono composte da creature che popolano i nostri peggiori incubi e dai Legionari Urlanti, esseri impazzirti che cercano nella morte il conforto al loro dolore.

I LEGIONARI URLANTI

I Legionari Urlanti sono umani intrappolati dalla follia di Muawijhe, con i corpi che si contorcono i preda a spasmi incontrollabili. Solo gli ordini del loro padrone danno un senso alla loro vita. I Legionari Urlanti indossano qualunque uniforme riescano a recuperare sui campi di battaglia e utilizzano principalmente armi per il combattimento ravvicinato o armi da fuoco leggere. In aggiunta portano con loro un vasto assortimento di strumenti musicali quali cornamuse, trombe e tamburi. Il loro potere consiste nel riuscire a manipolare l'oscura follia che li circonda. Eseguendo una selvaggia danza, i Legionari Urlanti riescono a canalizzare tale energia creando un turbine di energia negativa che avvolge i nemici: le menti di questi ultimi vengono annientate in pochi attimi. Unendo il loro potere, i Legionari riescono a creare vortici enormi.

REGOLE SPECIALI. Le squadre di Legionari Urlanti possono creare i Vortici di Follia. Quando la squadra viene attivata può, invece di utilizzare un'Azione normale, iniziare a danzare creando un turbine di follia distruttiva. La Potenza del Vortice è proporzionale al numero di Legionari che danzano, si avvicina immediatamente alla miniatura nemica più vicina. Quest'ultima deve riuscire in un tiro sul suo Comando: se fallisce la sua anima viene risucchiata nel Vortice e la vittima subisce una ferita. Se la miniatura non muore il Vortice continua il suo attacco ma la Potenza viene ridotta di 1. Quando la



ELENCO FORZE DI MUAWIJHE

FORZE DI MUAWIJHE	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Legionari Urlanti	10	10	-	10	3	1	1	6	22	15
Zenithiani	17	-	13	16	4	4	4	6	28	60
Nefariti	16	15	15	16	6	4	3	10	26	100



Assassino dell'anima Zenithiani

vittima muore, il Vortice prosegue verso l'avversario più vicino e lo attacca: a ogni attacco la sua Potenza scende di 1. Quando la Potenza raggiunge zero il Vortice si estingue. Quando una squadra crea un Vortice non può fare nessun'altra Azione in quel turno. Il Vortice viene attratto dalle menti sane: essere Nascosti non farà nessuna differenza. I Legionari Urlanti sono troppo pazzi per andare in panico o in rotta, e non possono nascondersi né avvistare nemici nascosti.

ASSASSINI DELL'ANIMA ZENITHIANI

Gli Zenithiani sono gli ufficiali delle Legioni Urlanti: mostri enormi, alti più di tre metri, torreggiano sopra i sottoposti, attorniati da una squadra di suonatori di cornamuse e tamburi.

La loro sagoma è vagamente umanoide con un busto, una testa, due braccia e due gambe: la similitudine si ferma a questo. La testa è oblunga, con una mascella priva di labbra e contorta in un ghigno minaccioso, e gli occhi brillano di una luce intensa. Le braccia sono molto lunghe e terminano con tremendi artigli affilati come rasoi, le zampe sono robuste e consentono loro di muoversi ad alta velocità. Dalla schiena fuoriescono due lame d'osso che, manovrate dalla potente muscolatura dorsale, possono venire usate come tenaglie per tagliare in due un avversario, la coda infine può essere usata come una frusta.

REGOLE SPECIALI. Gli Assassini dell'Anima Zenithiani hanno enormi artigli, temibili armi



Legionario urlante

che forniscono un DAN in CC di 18 e possono anche effettuare Sciabolate. Il loro costo è già compreso in quello del mostro.
Gli Assassini dell'Anima Zenithiani possono possedere fino a 5 Doni Oscuri, uno dei quali può essere Fanatismo della Lista di Algeroth.
Gli Zenithiani sono Modelli grandi.

EQUIPAGGIAMENTO. Nessuno.

STRUTTURA. Gli Assassini dell'Anima Zenithiani sono sempre i comandanti delle squadre di Legionari Urlanti.

NEFARITI

I Nefariti di Muawijhe, molto simili al loro padrone, sono i generali delle Legioni Urlanti e il loro unico scopo è il diffondere follia e terrore per poi radunare nuove reclute per le loro armate. I Nefariti di Muawijhe possono viaggiare liberamente tra i reami della realtà e dell'incubo per soddisfare i desideri del loro padrone. Dalla bocca possono lanciare un tentacolo simile a un verme che con il solo tocco può trasferire l'anima della vittima tra le braccia di Muawijhe. L'effetto del Bacio di Muawijhe crea un nuovo Legionario Urlante.

REGOLE SPECIALI. Se un Nefarita utilizza un'Azione Usa Poteri Speciali e riesce a baciare il suo bersaglio con un tiro in CC, la vittima deve riuscire a fare un tiro uguale o inferiore al suo CO diminuito di -4 o diventare un Legionario Urlante.

Questo nuovo Legionario può venire aggregato a una squadra di Legionari Urlanti che si trovi in un raggio di 12 centimetri, o può unirsi agli adepti del Nefarita (i soldati baciati dal Nefarita creano una nuova squadra).

Quando viene attivato il Nefarita, anche i suoi adepti vengono attivati e lui diventa il loro comandante. Rimpiazzate la miniatura convertita con quella di un Legionario Urlante. Questo Potere può venire utilizzato solo quando si è in contatto con la vittima.

I Nefariti di Muawijhe possono possedere fino a 10 Doni Oscuri, sono Modelli grandi e non possono mai andare in panico o rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. I Nefariti possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Muawijhe oppure di quella di Algeroth.

STRUTTURA. I Nefariti possono venire acquistati solo come Eroi.

ARMERIA DI MUAWIJHE

Le speciali armi create dalla follia di Muawijhe ne riflettono la particolare natura, e pertanto possono venire utilizzate solo dai suoi seguaci.

TZOTETH — **SPECIALE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Tzoteth	LF	-	-	*	40

Lo Tzoteth è un'arma pesante che spara getti di follia che avviluppano le vittime in un mare di fuoco nero. Ogni persona colpita viene immediatamente presa dalla pazzia: il cervello e il sangue della vittima iniziano a bollire, e la pelle si ricopre di vesciche per le ustioni. In pochi secondi la vittima viene completamente incenerita.
Quest'arma viene utilizzata come un normale lanciafiamme: tutte le miniature sotto l'indicatore che non sono seguaci di Muawijhe devono tirare 1d20. Se il risultato è 11 o più, esse subiscono una ferita.
Se la ferita non uccide la vittima l'attaccante tira ancora: tale procedimento continua fino a che la vittima non muore oppure l'arma non riesce a infliggere una ferita (tirando 10 o meno). A questo punto l'attacco termina.

SHRIEKETH — **SPECIALE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Shrieketh	24	-	-	*	10

Lo Shrieketh è ricoperto di tubi e cavi deformi tipici delle creazioni di Muawijhe e spara delle spine uncinate che hanno la capacità di attraversare anche le più resistenti armature. Chiunque viene colpito da uno Shrieketh deve tirare 1d20. Se il risultato è 11 o più, la vittima subisce una ferita. Le armature non offrono nessuna protezione contro questa arma mistica.

SEMAI

Mentre l'Oscurità si diffondeva nel Sistema Solare, il terzo Apostolo seguì i passi del Signore delle Visioni. Semai è il Signore dell'Odio, l'Eterno Bugiardo e il Grande Corruttore. La sua missione è quella di corrompere e tentare l'uomo per farlo unire all'Oscurità, facendolo marciare verso la sua stessa distruzione. Semai è il più astuto degli Apostoli: le sue fila sono composte da Legionari Eretici che hanno donato l'anima all'Oscurità e ne hanno ricevuto in cambio eterni tormenti.Sebbene Semai non sia uno degli Apostoli più potenti, il suo controllo sull'umanità è ineguagliato. Il suo veleno si è diffuso nel cuore del Sistema Solare e molti gli hanno donato la propria anima.

LE LEGIONI DI SEMAI

Semai si circonda di creature che vivono nel buio. Le sue Legioni non sono numerose come quelle dei suoi fratelli ma sono altrettanto pericolose; si infiltrano, corrompono, spiano e rubano. Ogni nostro segreto è loro preda.

Il Signore dell'Odio sfrutta le nostre debolezze e rivolta fratello contro fratello.

Le sue forze sono sparse ovunque nel Sistema Solare e conducono operazioni di guerriglia dalle loro basi nascoste, organizzate in piccoli gruppi guidati da un Corruttore (un Eretico) o da un Nefarita. Queste unità sono bene addestrate e in grado di cavarsela quando non hanno nessuno a cui rivolgersi. Sul campo di battaglia i suoi Nefariti ed Eretici guidano le orde di Legionari Eretici in combattimento.

LEGIONARI ERETICI

Una volta erano umani, ora sono esseri spettrali, dallo sguardo vacuo e con i volti distorti da una eterna agonia. Attratti dalle speranze di gloria eterna si sono sottomessi al suo volere, uniti per sempre al suo esercito.

Gli Eretici hanno tutti donato liberamente la propria anima all'Apostolo Oscuro: questo li lega per sempre all'Oscurità, e nemmeno la morte potrebbe separarli. I Legionari Eretici hanno sperimentato migliaia di volte la morte ed ora sono semplici burattini mossi nelle mani di Semai. Le loro menti sono state bruciate dalla



fiamma del dolore eterno, ed essi seguono ciecamente gli ordini dei Nefariti che li guidano in battaglia.

REGOLE SPECIALI. Abituati al dolore, i Legionari Eretici non eseguono mai Tiri di Panico o di Rotta. Sono troppo distratti dal loro dolore per potersi nascondere o cercare di avvistare dei nemici.

EQUIPAGGIAMENTO. I Legionari Eretici sono forniti di Kratach.

STRUTTURA. I Legionari Eretici sono organizzati in squadre di 6/9 legionari comandate, eventualmente, da un Eretico.

ERETICI DI SEMAI

Queste malvagie creature, conosciute anche come i Corruttori, sono gli agenti di Semai tra gli uomini.

REGOLE SPECIALI. Gli Eretici di Semai non eseguono mai tiri di panico o di rotta, e possono possedere fino a 10 Doni Oscuri ciascuno.

ELENCO FORZE DI SEMAI

FORZE DI SEMAI	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Legionari Eretici	12	10	-	10	3	1	1	6	22	15
Eretici	14	12	12	12	3	1	0	6	24	35
Intrusi Callistoniani	16	12	10	12	3	3	3	10	26	56
Nefariti	16	13	15	16	5	4	3	10	26	85



Legionario eretico

EQUIPAGGIAMENTO. Gli Eretici possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. I Legionari Eretici possono venire acquistati come comandanti delle squadre di Legionari Eretici o come Eroi.

INTRUSI CALLISTONIANI

Il loro compito principale è quello di sabotare impianti strategici o di assassinare nemici importanti. Gli Intrusi Callistoniani sono una razza di cacciatori e assassini dediti all'arte della segretezza e della guerra, abilissimi nel condurre operazioni nelle retrovie nemiche. Pur essendo umanoidi di piccola statura, sono molto forti e resistenti, e la loro capacità di guarire velocemente le piccole ferite li avvantaggia durante le operazioni segrete. La loro pelle nera è coriacea e fornisce una buona protezione oltre al camuffamento notturno. I loro occhi brillando nel buio, fornendogli una perfetta visione notturna: per nasconderne la luminosità gli Intrusi indossano spesso un elmetto a forma di teschio. Indossano sempre un'armatura che spesso è ricoperta di lame e aculei per renderne più difficile la cattura. Solitamente girano armati con Jakht e Vassht, in aggiunta ad una pistola con silenziatore. Spesso utilizzano granate esplosive e a gas.

REGOLE SPECIALI. Gli Intrusi Callistoniani possiedono le abilità speciali Addestramento da Commando e Mimetismo. Possono rigenerare le ferite: ogni volta che vengono feriti tirate 1d20. Se il tiro è 10 o meno la ferita guarisce così rapidamente che l'Intruso la ignora.
Gli Intrusi Callistoniani non subiscono nessuna penalità per muoversi attraverso il terreno difficile, e possono anche attraversare terreni normalmente impassabili. Possono avere fino a 3 Doni Oscuri ciascuno.

EQUIPAGGIAMENTO. In aggiunta a Jakht e Vassht, gli Intrusi callistoniani possiedono una versione silenziata del Kratach che può sparare senza perdere l'indicatore nascosto. Costa 5 punti in più della versione normale.

STRUTTURA. Gli Intrudi Callistoniani possono venire acquistati solo come Eroi.

I NEFARITI

I Nefariti di Semai sono molto simili ai normali umani, alti, imponenti e privi di aculei. Unica anomalia è la pelle, tatuata con antichissime rune mistiche che rappresentano le prime menzogne della creazione.

I Nefariti nascondo tali rune indossando svolazzanti tuniche e armature pesanti: non si separano mai dai loro impressionati elmetti

e a volte vengono scambiati per Inquisitori, quando arringano le folle di ignoranti.

REGOLE SPECIALI. I Nefariti sono Modelli grandi e non possono mai andare in panico o rotta. Ogni Nefarita può possedere fino a 10 Doni Oscuri. I Nefariti di Semai hanno il dono di poter plasmare le menti e la materia. Afferrando un oggetto o una persona riescono a corromperne la forma o l'anima con il solo pensiero, modellandoli come argilla per poter meglio servire i loro malvagi fini. Per prima cosa il Nefarita deve entrare in contatto (base contro base) con la miniature nemica e poi utilizzare un'Azione Usa Poteri Speciali: tira quindi un dado e lo confronta con il suo CC. Se il tiro riesce (uguale o inferiore) la sua vittima dovrà tentare di salvarsi riuscendo in un tiro sul valore CO: se fallisce cadrà sotto il controllo del Nefarita, entrando a far parte dei suoi adepti costituendo una nuova unità composta da tutte le vittime plasmate. Queste dovranno sempre rimanere entro 12 centimetri dal Nefarita e verranno attivati insieme a lui. In pratica il Nefarita crea una squadra di cui diventa il comandante. Gli individui controllati non effettuano Tiri di Panico o di Rotta.

EQUIPAGGIAMENTO. I Nefariti possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Semai e di quella di Algeroth.



Intruso Callistoniano

STRUTTURA. I Nefariti possono venire acquistati solo come Eroi.

ARMERIA DI SEMAI

JAKHT — **SPECIALE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Jakht	L	-	-	12	6

Uno Jakht è un piccolo disco estremamente affilato. Il disco viene lanciato facendolo ruotare ad altissima velocità: al suo interno c'è un sensore a ricerca di calore che lo guida verso la sua vittima incrementando la possibilità di colpirla. Per poter funzionare normalmente uno Jakht si nutre, ogni giorno, di mezzo litro di sangue che preleva dal suo utilizzatore. Se viene lanciato contro la miniatura più vicina uno Jakht non sbaglia mai il bersaglio, ma è possibile tirarlo normalmente contro altre miniature. Pur essendo un'arma da lancio aggiungete sempre la FO del lanciatore al DAN. Contano come granate ma possono venire lanciati solo da Eretici, Nefariti e Intrusi Callistoniani.

VASSHT — **SPECIALE**

	G	GM	MOD	DAN	CP
Vassht	CC	-	-	14	6

I Vassht sono armi per il combattimento ravvicinato simili ad una spada ma che possono venire lanciati con grande precisione e penetrazione. Grazie alla Necrotecnologia dopo ogni lancio tornano sempre in mano al loro padrone. Nessun altro può utilizzare un Vassht. Un Vassht può venire utilizzato in Corpo a Corpo o può venire lanciato ad una distanza pari alla FO del lanciatore + 8 centimetri. Se manca il bersaglio non devia ma ritorna in mano al padrone. Quando viene lanciato aggiungete la FO del lanciatore al suo DAN.

DEMNOGONIS



Al diffondersi della guerra tutto il Sistema Solare venne coinvolto in selvaggi combattimenti, sulle pianure e nelle giungle, tra le montagne e nelle strade. Ogni giorno andarono perdute migliaia di vite e i morti si contarono a milioni.
Sui campi di battaglia gli avvoltoi si cibavano dei corpi putrefatti, sparsi ovunque in gran numero.

Presto epidemie e pestilenze iniziarono a diffondersi: fu allora che emerse Demnogonis il Corruttore, il quinto degli Apostoli. Egli seguiva il cammino del fratello Algeroth diffondendo il contagio nei mondi umani, indebolendone le difese per facilitare il compito alle forze dell'Oscurità.

Demnogonis appare come un uomo magro, calvo e ossuto, con il corpo devastato da terribili malattie. Il Corruttore è abbigliato con vesti a brandelli di tessuto nero e pezzi di cuoio.

LE LEGIONI DI DEMNOGONIS

Le orde di Demnogonis sono dedite alla diffusione della Morte nera nel Sistema Solare. I Legionari Benedetti sopraffanno con il numero le difese della Fratellanza, dietro di loro marciano creature di altri mondi che seminano i germi di malattie sconosciute. Le forze di Demnogonis preferiscono i bersagli indifesi e spesso attaccano dopo le Legioni di Algeroth per spazzare le sacche di resistenza.

ARMI BATTERIOLOGICHE

Gli eserciti di Demnogonis sono equipaggiati con terribili armi portatrici di malattie.

Ogni Arma Batteriologica che colpisce, infetta la vittima. Dopo un colpo andato a segno tirate 1d20: se il risultato è 10 o meno la vittima subisce una ferita per il contagio. Fintanto che la vittima subisce ferite deve continuare a tirare 1d20: non appena riesce a tirare un risultato superiore a 10 l'attacco finisce.

Una vittima che muore uccisa da un'Arma Batteriologica si unisce ai Benedetti: rimuovete la miniatura dal tavolo e tenetela vicina al giocatore che controlla la Legione Benedetta. Non appena uno dei suoi Legionari Benedetti viene ucciso restituite la miniatura al suo possessore e rimettete in gioco la miniatura del Legionario Benedetto.

LEGIONARI BENEDETTI

Le orde di Demnogonis sono composte da Legionari Benedetti, colpiti da malattie e infezioni.

Come enormi nugoli di mosche, queste creature dannate marciano agli ordini del loro Apostolo senza mai fermarsi: solo l'annientamento li può sconfiggere. Grazie alla superiorità numerica travolgono ogni resistenza, una marea di corpi putrefatti che lascia una scia di sporcizia e pestilenza. I Benedetti sono umani raccolti dal campo di battaglia e portati nei sotterranei delle Cittadelle per ricevere la loro maledizione: l'unica speranza di salvezza dal male che li divora consiste nella morte sul campo. É grazie a questa speranza di pace eterna che i Legionari Benedetti combattono senza paura, sperando di porre fine alle loro sofferenze.

REGOLE SPECIALI. I Legionari Benedetti hanno un tanfo ammorbante, di ferite infette e di carne putrefatta. Tutte le unità che si avvicinano entro 12 centimetri devono fare un tiro di Panico; se possiedono maschere antigas possono ignorare l'effetto.

ELENCO FORZE DI DEMNOGONIS

Forze di Demnogonis	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
Legionari Benedetti	11	10	-	12	3	1	0	6	22	15
Tutori	10	14	12	13	3	2	3	6	24	48
Nefariti	16	13	16	16	5	4	1	6	26	90

I Legionari Benedetti non effettuano mai Tiri di Panico o di Rotta: la morte per loro è la liberazione dalle sofferenze.

EQUIPAGGIAMENTO. I Legionari Benedetti sono forniti di Kratach.

STRUTTURA. I Legionari Benedetti sono organizzati in squadre di 6/10 legionari, comandati, talvolta, da un Tutore.

TUTORI

Queste grottesche parodie di medici percorrono i campi di battaglia per dare l'Estrema Unzione ai feriti. Si dice provengano da un'altra dimensione, esseri dediti allo studio del dolore e delle malattie prescelti dal Corruttore per raccogliere e curare i feriti. I loro attrezzi sono spesso modificati dalla Necrotecnologia e infettati da germi di ogni tipo; sui loro corpi trovano ospitalità parassiti di ogni genere che vengono trasmessi ai loro pazienti. Questi macabri dottori sono solitamente armati con spade infette ben affilate e con pistole di grosso calibro con cui somministrano l'Estrema Unzione. Nonostante la loro macabra natura i Tutori sono molto abili nell'arte di riportare in vita i cadaveri e nel renderli pronti a combattere ancora. Spesso utilizzano la Necrotecnologia per rimpiazzare arti e organi per poter riutilizzare un soldato caduto.

REGOLE SPECIALI. I Tutori indossano sotto l'armatura dei sistemi medici di emergenza: ogni volta che subiscono una ferita tirate 1d20. Se il risultato è di 10 o meno il Tutore riesce a guarirla immediatamente. I Tutori non fanno mai Tiri di Panico o di Rotta: amano la morte. Inoltre possono possedere fino a 5 Doni Oscuri ciascuno.

EQUIPAGGIAMENTO. I Tutori possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Demnogonis e di quella di Algeroth.



Legionario Benedetto

STRUTTURA. I Tutori possono venire acquistati come comandanti delle squadre di Legionari Benedetti o come Eroi.

I NEFARITI

Alla testa delle Legioni di Demnogonis marciano i suoi Nefariti, profondi conoscitori di ogni

malattia e pestilenza. Tutti i Nefariti al servizio di Demnogonis sono stati corrotti dal loro Signore: la pelle pallida e giallastra attraversata da punti di sutura, estese ferite incancrenite che trasudano pus, dimostrano la grande dedizione che Demnogonis ha dedicato loro.

I Nefariti sono spesso vestiti con larghe tuniche bianche, ricamate con le rosse rune del loro Padrone, sotto le quali celano pesanti armature.

In combattimento solitamente prediligono il combattimento ravvicinato, ma non disdegnano di imbracciare enormi mitragliatori dal potere devastante.

REGOLE SPECIALI. I Nefariti sono Modelli grandi e non possono mai andare in panico o rotta. Ogni Nefarita può possedere fino a 10 Doni Oscuri ed indossa sotto l'armatura dei sistemi medici di emergenza: ogni volta che subisce una ferita tirate 1d20. Se il risultato è di 10 o meno il colpo viene ignorato.

EQUIPAGGIAMENTO. I Nefariti possono venire equipaggiati con qualunque arma dell'Armeria di Algeroth.

STRUTTURA. I Nefariti possono venire acquistati solo come Eroi.

ARMERIA DI DEMNOGONIS

PLAGUE GUN — SPECIALE

	G	GM	MOD	DAN	CP
Plague-gun	12	-	-	14	10

Il Plague-gun è un fucile progettato per diffondere malattie ed infezioni tra le forze nemiche. Il caricatore contiene proiettili semi-organici che consistono in una specie di lumaca capace di assorbire liquidi. Inserendo il caricatore, i proiettili vengono imbevuti di una sostanza infettante contenuta in un apposito serbatoio. La lumaca la assorbe e, dopo l'impatto, trasmette il virus al bersaglio attraverso la ferita.

Ogni Plague-gun è anche fornito di una grossa siringa ipodermica da utilizzare nel combattimento ravvicinato, in pratica una specie di baionetta che inietta un liquido infettante nel corpo della vittima.

Il Plague-gun è un'Arma Batteriologica. Se la vittima fallisce il suo Tiro Armatura non subisce una normale ferita ma gli effetti tipici delle Armi Batteriologiche.

SPADA DEI TUTORI — SPADA

	G	GM	MOD	DAN	CP
Spada	CC	-	-	16	7

É la spada in dotazione ai Tutori: la sola vista di un gruppo di Tutori che la brandisce è sufficiente, a volte, per mettere in rotta le forze umane. La sua lama è sottile ma molto larga, con il filo estremamente tagliente e rivestita di intarsi a forma di rune contenenti virus mortali che vengono trasmessi alle vittime colpite. Le terribile ferite inflitte dalle spade dei Tutori rimangono infette e non guariscono mai completamente.

Tutte le unità attaccate in corpo a corpo con delle spade dei Tutori devono fare un tiro di Panico, indipendentemente dal fatto che subiscano o meno delle perdite.

BOMBE BATTERIOLOGICHE

	G	GM	MOD	DAN	CP
Bomba B.	L	-	-	SPEC.	8

Un tubo di vetro, contenente una colonia di virus altamente infettivi, inserito in una capsula di metallo con dell'esplosivo bio-organico. Al momento dello scoppio la granata diffonde i frammenti di vetro infetto insieme alle schegge metalliche, in modo che l'infezione si propaghi alle vittime. Tutte le miniature all'interno dell'indicatore d'esplosione devono riuscire a fare un tiro sul loro CO o soffrire gli effetti di un'Arma Batteriologica. I microscopici virus utilizzati in queste bombe ignorano la presenza di maschere antigas.

L'OSCURA SIMMETRIA

La maggior parte dei servitori dell'Oscura Simmetria è dotata di straordinari poteri, doni dei loro padroni, che consentono di eseguire azioni che un normale mortale non potrebbe effettuare.

I DONI OSCURI

L'Elenco delle Forze specifica quali miniature hanno la possibilità di possedere Doni Oscuri. Solo pochi eletti ne usufruiscono poiché solitamente gli Apostoli li riservano alle anime elette scelte tra i seguaci più fedeli.
Chiunque possa sfruttare la potenza dell'oscurità possiede uno o più Doni Oscuri. In termini di gioco, ogni Dono ha un livello che indica la sua potenza e la sua difficoltà di utilizzo. Il livello del Dono è anche il suo costo d'acquisto: se un Dono ha il livello variabile il suo prezzo è di 5. Per esempio, se volete che il vostro Nefarita abbia 3 Doni, e ognuno di questi Doni è di livello 5, voi dovrete aggiungere 15 al costo del Nefarita quando acquistate il vostro esercito.

LIMITI SUL POSSESSO DEI DONI OSCURI

Nessun Eroe può possedere più di 10 Doni Oscuri. Ogni miniatura può scegliere solo Doni appartenenti alla Lista del suo Apostolo o dalla Lista dell'Oscura Simmetria. Per esempio un Nefarita di Algeroth potrà scegliere i suoi Doni utilizzando solamente la Lista di Algeroth e la Lista dell'Oscura Simmetria. Scrivete sul vostro elenco delle forze quali miniature possiedono doni e specificatene il tipo.

UTILIZZARE I DONI OSCURI

Per utilizzare un Dono una miniatura deve fare ricorso a una Azione Usa Poteri Speciali. Sottraete il Livello del Dono al valore di PO della miniatura: il risultato è il numero che la miniatura dovrà tirare con 1d20 (uguale o meno) per poter utilizzare il Dono. Se non viene specificato diversamente, tutti i Doni hanno Gittata illimitata e possono venire indirizzati contro ogni miniatura che non sia nascosta e si trovi in linea di visuale. Il livello di ogni Dono è scritto subito dopo il suo nome.



DONO DI LIVELLO VARIABILE

Alcuni Doni hanno il Livello variabile: questo significa che potrete scegliere di volta in volta il suo livello, con un massimo di 10. Il numero scelto viene sottratto dal PO per verificare se il Dono ha successo.

RESISTERE AI DONI OSCURI

A volte il bersaglio ha la possibilità di resistere agli effetti dei Doni Oscuri: per farlo, sottraete il Livello del Dono dal suo CO. Il risultato è il numero che la miniatura dovrà tirare con 1d20 (uguale o meno) per evitare gli effetti del Dono.

I DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA

LANCIA DI DOLORE (1). Il bersaglio viene colpito da un allucinante dolore. Se non riesce a Resistere subisce una ferita.

AURA OSCURA (2). Chi lo usa viene circondato da un'aura di oscurità: chiunque voglia attaccarlo dovrà riuscire a Resistere all'incantesimo per poterlo fare. Se l'attaccante fallisce, perde comunque l'Azione. Gli effetti



di Aura Oscura durano fino alla successiva attivazione di chi lo ha utilizzato. Mettete un segnalino a fianco della miniatura per indicare la presenza dell'aura.

COMANDO TELEPATICO (2). Permette di attivare una squadra dell'Oscura Legione che non sia ancora stata attivata nel turno. É in pratica una versione telepatica dell'Azione Dare Ordini. Chi lo utilizza non deve necessariamente avere una linea di visuale verso la squadra attivata, e potrà utilizzare nello stesso turno anche una normale Azione Dare Ordini con un'altra squadra.

MALFUNZIONAMENTO (3). Guasta un equipaggiamento nemico: funziona solamente con strumenti elettronici e non è efficace contro le armi.

COMPRESSIONE (4). Comprimendo il tempo, chi usa questo Dono può muoversi per un numero di centimetri pari al doppio del suo PO. Si applicano normalmente gli effetti del terreno. In pratica è una specie di Azione di Movimento accelerato.

MORTE DEL TEMPO (6). Grazie alla distorsione del tempo, chi usa questo Dono può raddoppiare le sue Azioni nel turno. Le Azioni che possono venire utilizzate solo una volta per turno (come Riorganizzazione, Dare Ordini etc.) continuano a non potere venire utilizzate più di una volta. Questo potere può venire utilizzato una sola volta per battaglia per miniatura.

I DONI DI ILIAN

APERTURA DIMENSIONALE (6). L'evocatore può aprire uno squarcio nella struttura della realtà. Tutte le miniature entro 10 centimetri da tale squarcio devono fare un Tiro Armatura contro un DAN di 12. Se falliscono subiscono una ferita per le radiazioni.

DISTURBO (VARIABILE). Può venire utilizzato solo da una miniatura in Attesa.

Se viene lanciato con successo, nega immediatamente le conseguenze dell'utilizzo dell'Arte o di un Dono Oscuro prima che esso abbia effetto. L'evocatore non ha bisogno della presenza di una linea di visuale libera, perché questo Dono interferisce direttamente con i flussi di potere sul campo di battaglia. Il livello di questo Dono è lo stesso del livello dell'incantesimo e del Dono con cui interferisce.

MANO DELLA MORTE (VARIABILE). Se il bersaglio non riesce a Resistere, una mano glaciale gli stringe il cuore infliggendogli una ferita. Il Livello del Dono serve a sopraffare la sua Resistenza.

CANCELLO ASTRALE (6). L'evocatore apre un collegamento astrale tra sé stesso ed un qualunque punto in un raggio in centimetri pari al doppio del suo PO. L'evocatore ed ogni squadra che ha appena attivata potranno entrare nel Cancello Astrale ed apparire sull'altro lato. L'evocatore deve entrare per primo. Utilizzano una Azione di Movimento ogni miniatura della squadra appena attivata potrà apparire entro 6 centimetri dall'evocatore.

I DONI DI MUAWIJHE

CONFONDERE (4). Questo Dono può essere utilizzato contro qualunque unità visibile non nascosta, che dovrà fare un tiro di panico utilizzando il CO più alto della squadra meno il livello del Dono. Se fallisce, l'unità andrà in panico. Questo Dono non ha effetto contro unità che non eseguono normalmente Tiri di Panico.

DANZA FOLLE (2). Questo Dono può venire utilizzato contro qualunque Eroe visibile. Se il bersaglio non riesce a Resistere, inizierà a danzare senza sosta. L'evocatore ne assume il controllo e può effettuare fino a 3 Azioni di Movimento con essa. L'unico limite è che la miniatura non può uscire dal tavolo. Questo dono ha effetto anche su miniature che sono già state attivate nel turno. In caso contrario, al termine della Danza Folle la miniatura può venire attivata normalmente dal suo possessore.

VENTO DELLA PAZZIA (6). L'evocatore spedisce un'ondata di spiriti urlanti contro una unità bersaglio che dovrà riuscire a resistere o andare in panico. Se il bersaglio va in panico, e la squadra era già stata indebolita, la squadra dovrà fare un Tiro di Rotta. Il Vento Della Pazzia non ha effetto contro unità che non eseguono normalmente Tiri di Panico. Un'unità che non può andare in rotta non lo farà nemmeno a causa di questo Dono.

I DONI DI SEMAI

CONTROLLO MENTALE (4). Questo Dono può venire utilizzato solo contro bersagli visibili. Se il bersaglio non riesce a resistere dovrà immediatamente eseguire il suo numero massimo di Azioni sotto il controllo dell'evocatore. Questo Dono non può venire utilizzato contro chi è già stato attivato nel turno. Al termine delle Azioni il bersaglio non potrà più venire attivato per quel turno.

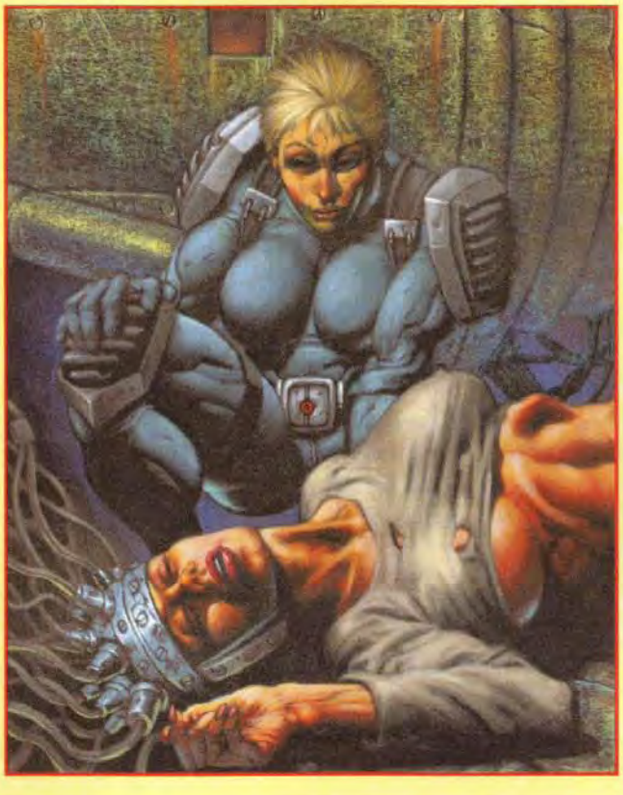
ATTACCO MENTALE (4). Se il bersaglio non riesce a resistere subirà una ferita a causa dei danni inflitti alla sua mente dall'attacco dell'Oscura Simmetria. Se il bersaglio muore, il suo cranio esplode spruzzando brandelli di materia grigia tutto intorno.

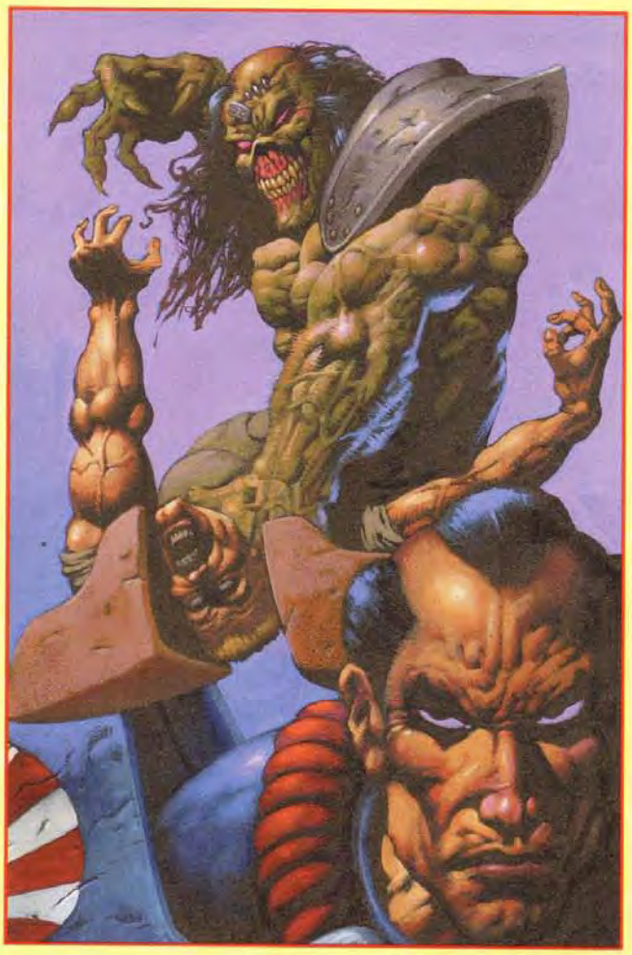
POSSESSO (6). L'evocatore manda il suo spirito in giro per il campo di battaglia per possedere il corpo di una vittima. Non è necessario che l'evocatore abbia una linea di visuale libera verso il bersaglio, e quest'ultimo può persino essere nascosto. Se la vittima non riesce a resistere l'evocatore prenderà possesso del suo corpo per il resto del turno dell'evocatore: quest'ultimo potrà terminare le sue Azioni utilizzandone il corpo e le relative caratteristiche di CC e AT. Questo Dono può venire utilizzato anche su miniature che sono già state attivate nel turno: miniature non attivate mantengono la facoltà di attivarsi più tardi nel turno. L'evocatore se vuole può prendere possesso del corpo di miniature del suo esercito.

NEBBIA (4). Chi usa questo Dono viene circondato da una vorticosa nube di nebbia multicolore. La nebbia copre una zona del raggio di 6 centimetri intorno all'evocatore e blocca in entrambi i sensi la linea di visuale. Piazzate un segnalino di fianco alla miniatura per ricordarvi che è nascosta dalla nebbia per tutto il turno.

I DONI DI ALGEROTH

INDIGESTIONE (4). Questo terribile dono apre dei piccoli portali dimensionali all'interno del corpo della vittima, attraverso i quali escono flussi corrosivi originati dall'Oscura Simmetria. Se il bersaglio non riesce a Resistere verrà divorato dall'interno. Per utilizzare questo Dono è necessaria un'Azione usa Poteri Speciali: inoltre per ogni Azione precedente utilizzata per concentrarsi il bersaglio dovrà tentare un ulteriore tiro Resistenza. Ogni tiro fallito infliggerà una ferita: non appena un tiro avrà





successo i portali si chiuderanno e i poteri del Dono cesseranno di avere effetto.

VARCO DIMENSIONALE (5). L'evocatore teletrasporta una singola miniatura in una dimensione di malvagità pura. Se la vittima non riesce a Resistere, verrà rimossa dal tavolo. Il turno successivo, quando l'evocatore viene di nuovo attivato, la miniatura verrà da lui piazzata in un punto qualsiasi della superficie di gioco. Se la faceva parte di un squadra, quest'ultima dovrà fare un Tiro di Panico (o di Rotta, se appropriato) quando la miniatura scompare.

DISTORSIONE (2). Gli effetti corrosivi di questo Dono deturpano permanentemente il corpo della vittima. Se essa non riesce a Resistere i suoi valori di FE, CC, AT e MO vengono ridotti di 1.

GETTO D'ACIDO (4). Dalle mani dell'evocatore esce un getto d'acido che vola verso la vittima che ha gli stessi effetti di un lanciafiamme con DAN 12. Se la vittima non riesce a fare un tiro d'armatura, verrà corrosa dall'acido. Applica le stesse regole del lanciafiamme.

FANATISMO (4). L'evocatore può scatenare un ardore fanatico tra i suoi seguaci. Il Dono può venire utilizzato con una squadra, che si attiverà immediatamente come se avesse ricevuto un ordine e utilizzerà tutte le sue azioni muovendosi verso la più vicina unità nemica per attaccarla in corpo a corpo. Non appena entrerà in contatto essa, utilizzerà tutte le azioni rimaste in combattimento ravvicinato o muovendosi contro gli avversari fino a che non li eliminerà e non ne verrà eliminata. Unità fanatiche aggiungono 3 alla loro FO e 1 al loro MO.

I DONI DI DEMNOGONIS

ANIMA I MORTI (4). Se viene usato immediatamente dopo che l'evocatore ha ucciso un nemico in corpo a corpo, questo Dono gli consente di rianimare il cadavere e di unirlo alle forze del suo seguito. Il rinato manterrà tutte le sue armi e rimarrà con 1 ferita; i suoi valori di CC e AT diminuiranno di 4. I Morti Imprigionati non vanno in panico, fanno parte del seguito dell'evocatore e vengono attivati con lui.

DECADIMENTO (2). Fa marcire armi e armature rendendole inutilizzabili. Può venire indirizzato contro armi di supporto o oggetti di equipaggiamento speciale (cose di minor conto non vengono prese in considerazione da chi possiede simili poteri) che vengono distrutte a meno che la vittima non riesca a resistere.

INFEZIONE (VARIABILE). Questo terrificante Dono infetta il suo bersaglio, squadra o Eroe, con una devastante malattia.

Se non riesce a resistere la pelle si copre di vesciche ed i polmoni si riempiono di pus; in assenza di cure mediche la malattia conduce alla morte in 6 ore. Nel frattempo dovrà riuscire in un Tiro di Panico utilizzando il loro CO ridotto dal livello del Dono. Se una squadra indebolita fallisce il Tiro, dovrà immediatamente fare un tiro di Rotta con il CO ridotto dal livello del Dono. Se falliscono anche questo Tiro, scapperanno dal campo di battaglia in preda al terrore. Unità che non vanno in panico o in rotta sono immuni.

REGOLE OPZIONALI

Queste regole non sono necessarie allo svolgimento di una partita di Warzone ma possono renderlo molto più divertente. Usateli solo se voi ed il vostro avversario siete d'accordo.

BATTAGLIE TRA PIÙ GIOCATORI

É possibile giocare a Warzone in più di due giocatori. Al livello più semplice potete limitarvi a dividere le squadre e gli Eroidi ogni fazione tra i giocatori: se siete in due e il vostro esercito comprende 2 squadre e 2 Eroi, potete prendere un Eroe e una squadra ciascuno, e così via. Se avanza un'unità tirate 1d20: chi ottiene il risultato maggiore utilizza l'unità.
Più stimolante è invece una battaglia multipla in cui ogni giocatore controlla un esercito differente - per esempio una battaglia a tre tra Mishima, Bauhaus e Oscura Legione. Piazzate normalmente il terreno, poi tirate i dadi per scegliere chi decide per primo dove piazzarsi.

Il più alto vince, seguito dal secondo risultato, poi dal terzo. In una partita a più giocatori gli eserciti possono entrare da qualsiasi bordo del tavolo, anche dallo stesso lato. Semplicemente è vietato piazzare le unità entro 24 centimetri da quelle nemiche. Le unità vengono piazzate una alla volta seguendo l'ordine determinato dal tiro di dado.
La sequenza di ogni turno è leggermente differente. Tutti e tre i giocatori tirano normalmente: chi vince può attivare una sua unità o scegliere una di quelle avversarie perché si attivi. Terminate le azioni dell'unità prescelta, chi aveva fatto il secondo maggior tiro sceglie chi attivare, e così via. La sequenza viene ripetuta finché tutte le unità sono state attivate.

Se un giocatore con l'iniziativa decide di attivare una unità di un altro giocatore, i due si scambiano la posizione nella sequenza di attivazione.

ESEMPIO: *Mishima, Bauhaus e Oscura Legione sono impegnate in un selvaggio combattimento a tre. Marco, il giocatore Mishima, tira 29 per l'Iniziativa. Il comandante Bauhaus tira 25 e quello dell'Oscura Legione 19. Marco può scegliere se attivare una sua unità, e in questo caso la sequenza di gioco sarebbe Mishima, Bauhaus e Legione, oppure una delle Bauhaus (sequenza: Bauhaus, Mishima, Legione) o una della Legione (sequenza: Legione, Bauhaus, Mishima).*



VINCERE LA BATTAGLIA

La cosa migliore da fare è combattere fino a quando uno dei giocatori è chiaramente il vincitore, avendo sterminato tutti i nemici.

É comunque possibile giocare uno dei normali scenari determinando come segue il vincitore.

Corsa contro il tempo: al termine della partita ogni giocatore somma il valore in punti vittoria delle sue unità non indebolite. Se avete per esempio una unità da 130 punti non dimezzata essa varrà 3 punti vittoria. Le unità indebolite non contano nulla, come se fossero state eliminate. Aggiungete al totale il valore degli obiettivi a voi controllato: chi ha il totale



complessivo maggiore è il vincitore.

Vittoria Improvvisa: sommate il valore in punti vittoria delle vostre unità all'inizio della partita, dimezzate il totale ed aggiungete 1. Questo è il livello di Vittoria Improvvisa. Se, alla fine di un qualsiasi turno, il vostro totale scende sotto tale livello, voi venite sconfitti. All'inizio del turno successivo le vostre unità dovranno iniziare a ritirarsi fuori dal tavolo: ogni unità attivata dovrà utilizzare almeno una Azione per muoversi verso il più vicino bordo del tavolo. Una volta uscite, non potranno più rientrare. Unità in panico dovranno utilizzare tutte le loro Azioni per muoversi verso il bordo del tavolo più vicino invece che cercare riparo.

I punti vittoria guadagnati per il possesso degli obiettivi vengono aggiunti al vostro totale: possono servire a evitare la sconfitta anche se avete subito molte perdite.

É perfettamente possibile che tutti i giocatori perdano uno scenario di questo tipo; il vincitore normalmente è il giocatore che evita la sconfitta e rimane padrone del campo.

REGOLE PER VELOCIZZARE LE GRANDI BATTAGLIE

Warzone è stato scritto per permettervi di combattere battaglie tra eserciti grandi al massimo 5 squadre e 5 Eroi per parte: entro questi limiti potrete facilmente terminare una partita nel corso di una serata. Alcune persone tuttavia possono volere giocare battaglie con un numero molto maggiore di unità: questo è perfettamente possibile, ma in questo caso vi consigliamo le seguenti regole per velocizzare il gioco. Non è possibile mettere una unità in Attesa. Solo quelle squadre ed Eroi che hanno una abilità speciale relativa al nascondersi (come i Free Marines, gli Shadow Walker, i Wolfbane etc.) possono Nascondersi o Infiltrarsi.

Ogni miniatura può eseguire un solo attacco per turno. Non appena una miniatura effettua il suo attacco (come Sparare, Combattere Corpo a Corpo o Usare un Potere Speciale che infligge dei danni all'avversario) il suo turno finisce. Ciò significa che se avete 3 Azioni potete muovervi 2 volte e poi sparare, oppure muovervi una volta e poi sparare, oppure muovervi, mirare e poi sparare o solamente sparare.

Non potete sparare e poi muovere. Questo impedisce a una miniatura di muoversi all'aperto, sparare e poi tornare al riparo. Rompere il contatto corpo a copro non conta come un attacco, pertanto potete farlo e poi attaccare un altro avversario.

Se volete velocizzare il gioco potete utilizzare queste regole anche negli scenari più piccoli. Perderete un po' di realismo ma otterrete una partita più veloce e frenetica.

CREARE EROI SPECIALI

In ogni esercito vi sono grandi eroi, guerrieri capaci di compiere imprese incredibili. In Warzone questi soldati sono rappresentati dagli Eroi. Se volete creare delle miniature veramente particolari per il vostro esercito utilizzate le seguenti regole.

Se i giocatori sono tutti d'accordo, potete scegliere abilità speciali per alcuni Eroi: ognuna può averne fino a un massimo di 3. Nessuna miniatura dello stesso esercito può avere la stessa abilità speciale di un'altra: ogni abilità è unica.

ABILITÀ EROICHE SPECIALI.

IMPAVIDO. Questa miniatura non deve mai tentare Tiri di Panico. Costo: 5

COMANDO. Tutte le squadre entro il raggio di comando che falliscono un Tiro di Panico possono tentarlo una seconda volta. Costo: 5

ADDESTRATO NELLA GIUNGLA. La miniatura ignora le penalità per boschi e paludi. Costo: 3

ADDESTRATO NEL CORPO A CORPO. Aggiungete 2 al DAN della miniatura in Corpo a Corpo. Costo: 2

TIRATORE SCELTO. Aggiungete 2 ad AT e 2 al DAN della miniatura quando spara con armi da tiro. Il +2 al DAN si applica anche quando utilizza armi d'ordinanza nel combattimento ravvicinato. Costo: 4

OCCHI DI FALCO. Aggiunge 4 al suo CO quando tenta di Avvistare. Costo: 1

ESPLORATORE. Sottraete 4 a ogni tentativo di avvistare questa miniatura quando è nascosta. Costo: 2

BENEDETTO. Aggiungete +4 a ogni tentativo di resistere al potere dell'Oscura Simmetria. Costo: 2

RESISTENZA AL DOLORE. Questa miniatura ha una Ferita in più. Costo: 5

ROBUSTO. Aumentate il suo valore di Armatura di 2 (fino ad un massimo di 30). Costo: 2

MARATONETA. Aumentate il suo MO di 2 centimetri. Costo: 2

MOLTO FORTE. Aumentate la FO della miniatura di 2. Costo: 2

INTUITO TATTICO. La presenza di questa miniatura vi permette di aggiungere 4 al vostro tiro per determinare l'iniziativa. Costo: 2

RIFLESSI DA VETERANO. Grazie ai suoi riflessi fulminei questa miniatura è più difficile da colpire: sottraete 2 a ogni tentativo di colpirla. Costo: 4

COMANDANTE NATO. Può utilizzare due Azioni Dare Ordini per ogni turno. Costo: 5

KILLER. Una volta per partita, questa miniatura può effettuare automaticamente un qualunque attacco con Successo Perfetto. Costo: 5

FREDDEZZA. Non subisce mai una Catastrofe: ignorate i relativi effetti. Costo: 3

GRANDE COORDINAZIONE. Questa miniatura ha un'Azione in più per ogni turno. Costo: 5

PRONTO SOCCORSO. Se siete in raggio di comando con una squadra che perde una miniatura, non rimuovetela: sdraiatela per terra. Se chi ha questa abilità riesce a raggiungerla (contatto base-base) prima della sua prossima attivazione può tirare 1d20: con 10 o meno una ferita viene guarita e la miniatura torna in gioco. Se non riesce la miniatura colpita viene rimossa normalmente. Costo: 10



Teknomagus

FORTUNA. L'uomo più fortunato del Sistema Solare. Ogni volta che subisce una ferita tirate 1d20: se il risultato è 10 o meno ignorate il colpo. Costo: 10

PERSONALIZZARE LE SQUADRE

Se siete d'accordo con il vostro avversario, potete personalizzare anche le vostre squadre. Per farlo prendete la loro scheda delle caratteristiche ed aggiungete fino ad un massimo di 3 abilità speciali.

Esse vanno date a tutte le miniature della squadra, aggiungendo ovviamente il relativo costo al totale. Se un'unità ha già un'abilità speciale (per esempio l'Addestramento alla

Giungla dei Blood Beret) questa conta come una delle 3 suddette. In linea generale dovreste limitarvi a una sola squadra speciale per esercito, ma se proprio volete potete anche personalizzate tutte le vostre squadre.

CREARE UN MEMBRO SPECIALE IN UNA SQUADRA

Se volete, potete dare a una miniatura di una squadra un'abilità speciale aggiuntiva rispetto a quelle della squadra: tale miniatura dovrà essere chiaramente riconoscibile rispetto alle altre. Per esempio potreste dipingere una grossa croce rossa sulla spalla di un Blood Beret e dargli l'abilità Pronto Soccorso. Oppure disegnare uno speciale stemma da cecchino su un Ranger Venusiano e dargli l'abilità Tiratore Scelto.

Le uniche abilità che possono venire assegnate in questo modo sono Pronto Soccorso, Tiratore Scelto, Addestramento Corpo a Corpo e Esploratore. Naturalmente il costo di questa abilità va aggiunto a quello della miniatura. I membri speciali di un squadra possono venire colpiti con un fucile di precisione.

CAMPAGNE DI GIOCO

Uno dei modi più gratificanti di giocare a Warzone è quello di creare una campagna, giocando una serie di battaglie collegate fra loro. Nel corso delle partite le vostre truppe guadagneranno esperienza e cresceranno, come farebbero nella vita reale. Questo processo di apprendimento si verifica tramite i Punti Esperienza. Una miniatura ottiene 1 Punto Esperienza per ogni miniatura nemica che uccide personalmente: la miniatura deve cioè venire rimossa dal tavolo per effetto di un suo attacco. Unità nemiche in rotta non danno nessun punto. Una miniatura inoltre ottiene 1 Punto Esperienza per essere ancora viva e sul tavolo al termine di ogni scenario, ed un ulteriore Punto Esperienza se il suo esercito ha vinto.

CHI PUÒ RICEVERE PUNTI ESPERIENZA?

Solo i comandanti di squadra e gli Eroi ottengono Punti Esperienza. Potreste in teoria



assegnarli a ogni soldato ma dovrete identificare ogni miniatura, ad esempio con il nome.

COSA FARE CON I PUNTI ESPERIENZA?

Potete utilizzarli per migliorare le caratteristiche della miniatura. Con 1 Punto Esperienza potete aumentare di 1 i valori di CC, AT o CO, fino a un livello massimo di 18.

Con 5 Punti Esperienza potete aumentare di 1 le Ferite o le Azioni della miniatura, fino a un massimo di 4 FE e 5 AZ. Le miniature della Fratellanza possono spendere 2 Punti Esperienza per aumentare di 1 il loro PO. I nuovi valori avranno effetto già nella successiva battaglia. Potrete usare i Punti Esperienza anche per acquistare delle abilità speciali spendendone un numero pari al suo costo. Per esempio, pronto Soccorso costerebbe 10 Punti Esperienza.

PERDITE IN COMBATTIMENTO

Quando una miniatura con molta esperienza viene uccisa è un triste momento. All'inizio della

battaglia seguente sostituitela con una miniatura con le caratteristiche base.

CONVERTIRE IL VOSTRO PERSONAGGIO DEL GIOCO DI RUOLO PER WARZONE

Il valore di CC è uguale al valore di Abilità Corpo a Corpo del personaggio nell'arma per il combattimento ravvicinato che sta utilizzando.
Il valore di AT è uguale al valore di Abilità ARMI DA FUOCO del personaggio nell'arma per il combattimento a distanza che sta utilizzando.
Il valore di PO è di 10 più 1 per ogni 2 punti di Resistenza Mentale del personaggio, fino a un massimo di 16.
Il valore di CO è di 10 più 1 per ogni 2 punti di Personalità del personaggio, fino a un massimo di 16.
Il numero di AZ è uguale alle Azioni per Turno del personaggio.
Le FE vengono calcolate come segue: sommate i valori di Resistenza Mentale e Costituzione del personaggio. Se il totale è 34 o meno, il personaggio ha 1 FE.
Se il totale è 35-40, il personaggio ha 2 FE.
Se il totale è 41-50, il personaggio ha 3 FE.
Se il totale è superiore a 50, il personaggio ha 4 FE.
Il valore di FO è uguale al Bonus Offensivo.
Il valore di Ar viene calcolato aggiungendo a 18 il valore dell'armatura sul torace del personaggio. Se il personaggio ha una armatura di 3 sul torace, l'AR della miniatura sarà di 21. Come sempre, il massimo è di 30.
I personaggi sono sempre Eroi, a meno che non vogliate per forza che il vostro personaggio faccia parte di una squadra. Se il vostro personaggio possiede l'Arte o dei Doni Oscuri scegliete dall'elenco di Warzone quelli che più si avvicinano alla versione del gioco di ruolo.

UNA NOTA PER I GAME MASTER

Warzone è ideale per i combattimenti in grande scala che avete sempre desiderato fare! Ora potrete finalmente mandare i vostri giocatori nella giungla di Venere per combattere fianco a fianco con una squadra di Blood Beret. Inoltre i combattimenti richiederanno molto meno tempo di gioco.



Il combattimento può venire diretto da uno dei giocatori a vostra scelta; l'ideale è dare a ogni giocatore il comando di una squadra così che tutti abbiano qualcosa da fare. Voi dovrete comandare i nemici.

Se utilizzate Warzone insieme al gioco di ruolo Mutant Chronicles, dovrete seguire una sola e semplice regola.

Non fate mai morire un personaggio che scende a zero FE in Warzone. Se succede considerate che è semplicemente stato ferito e perde conoscenza.

Se il suo esercito vince la battaglia, il personaggio verrà curato e rimesso in sesto.

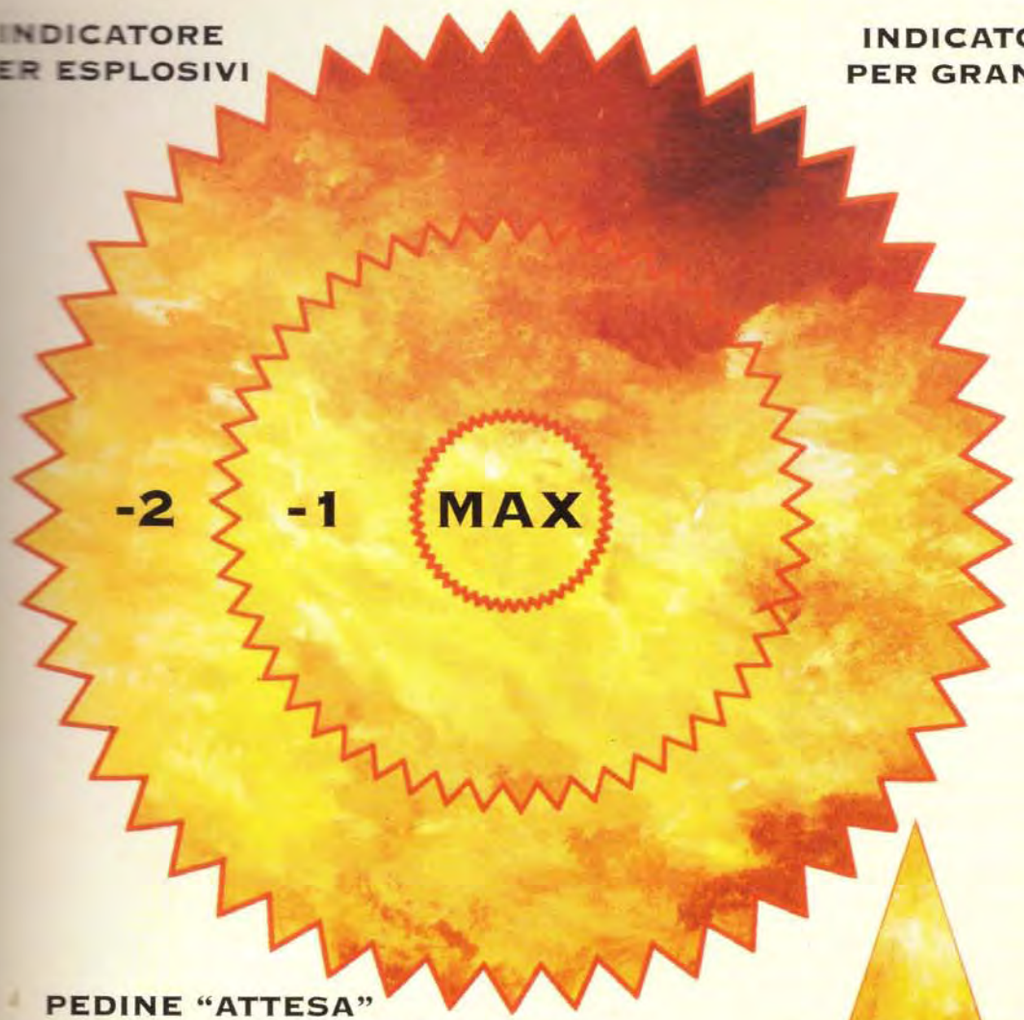
Se invece perde, potete farlo catturare dagli avversari o farlo vagare per il campo ormai deserto alla ricerca dei suoi compagni. Warzone deve servire come spunto per dare l'avvio a nuove avventure, non come sistema per sterminare i vostri giocatori.

ESERCITO: _____ COMANDANTE: _____

CAMPAGNA: _____ WARZONE: _____

Miniatura e arma	Statistiche della Miniatura									Statistiche delle armi				
	CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	G	GM	MOD	DAN	CP
						□□□□□□								
						□□□□□□								
						□□□□□□							

INDICATORE PER ESPLOSIVI



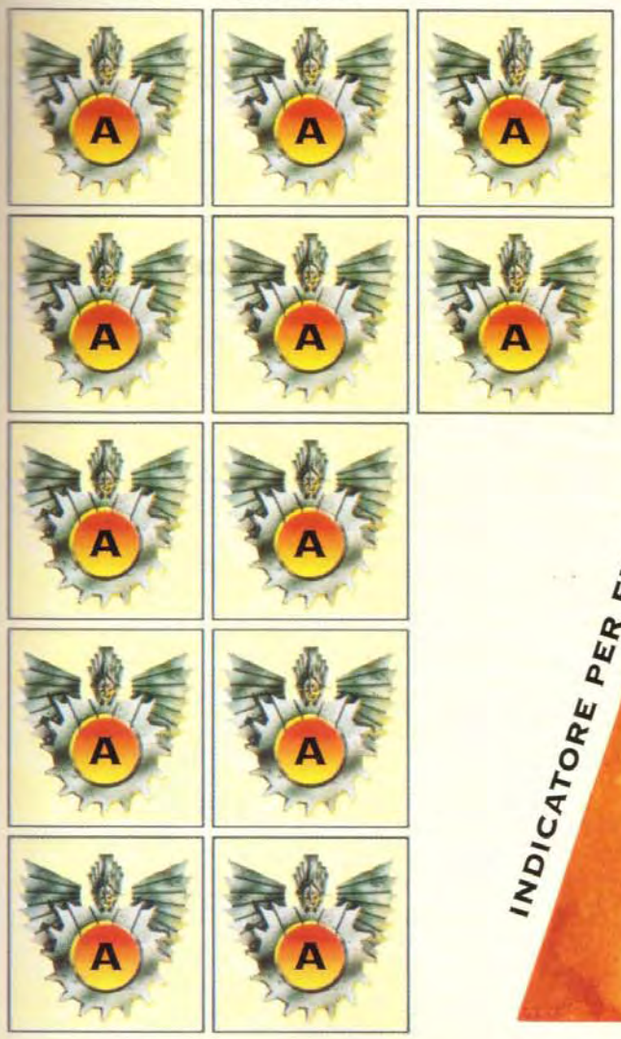
INDICATORE PER GRANATE



PEDINE "NASCOSTO"

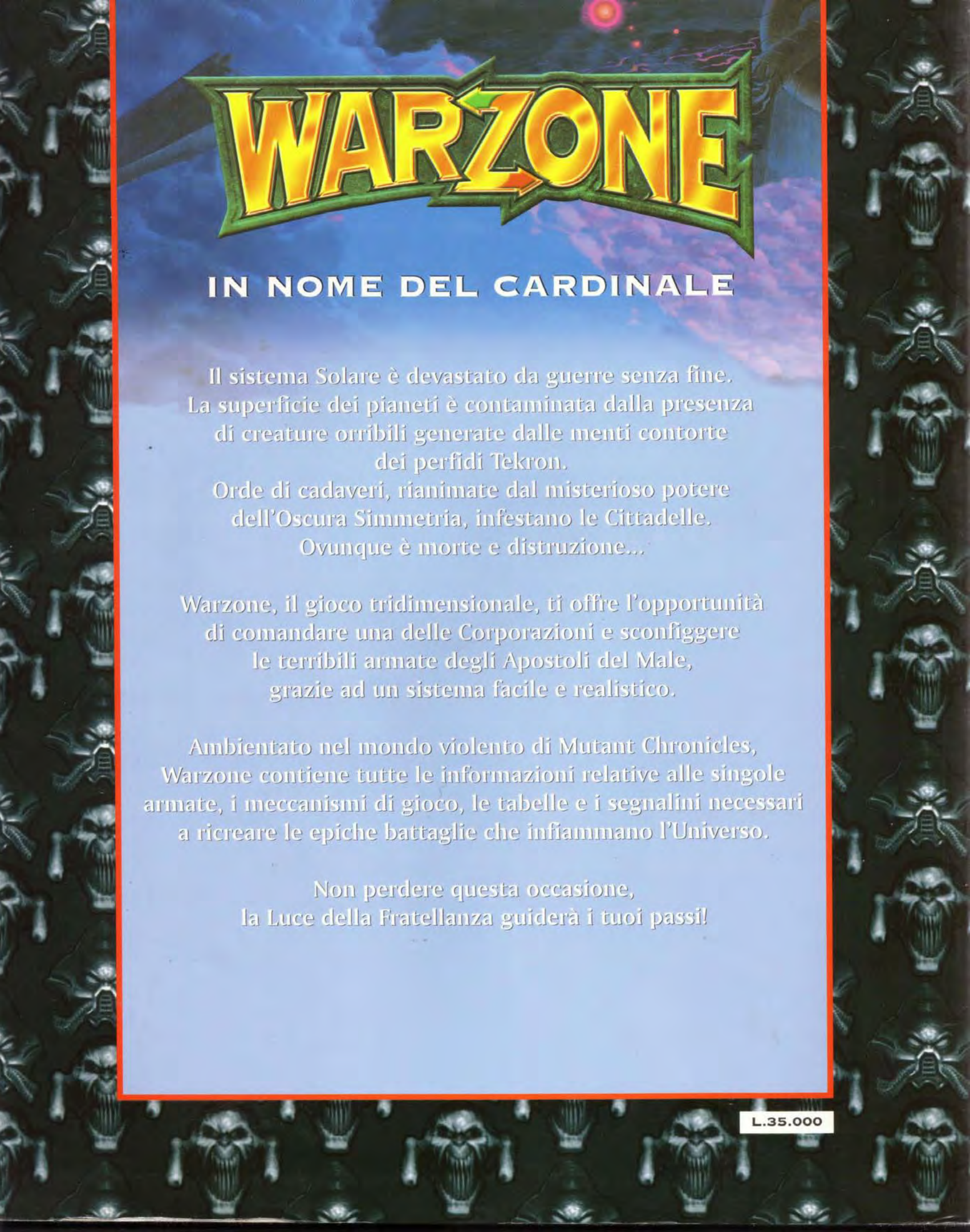


PEDINE "ATTESA"



INDICATORE PER FUCILI A POMPA/LANCIAFIAMME





IN NOME DEL CARDINALE

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

Warzone, il gioco tridimensionale, ti offre l'opportunità
di comandare una delle Corporazioni e sconfiggere
le terribili armate degli Apostoli del Male,
grazie ad un sistema facile e realistico.

Ambientato nel mondo violento di Mutant Chronicles,
Warzone contiene tutte le informazioni relative alle singole
armate, i meccanismi di gioco, le tabelle e i segnalini necessari
a ricreare le epiche battaglie che infiammano l'Universo.

Non perdere questa occasione,
la Luce della Fratellanza guiderà i tuoi passi!

L.35.000