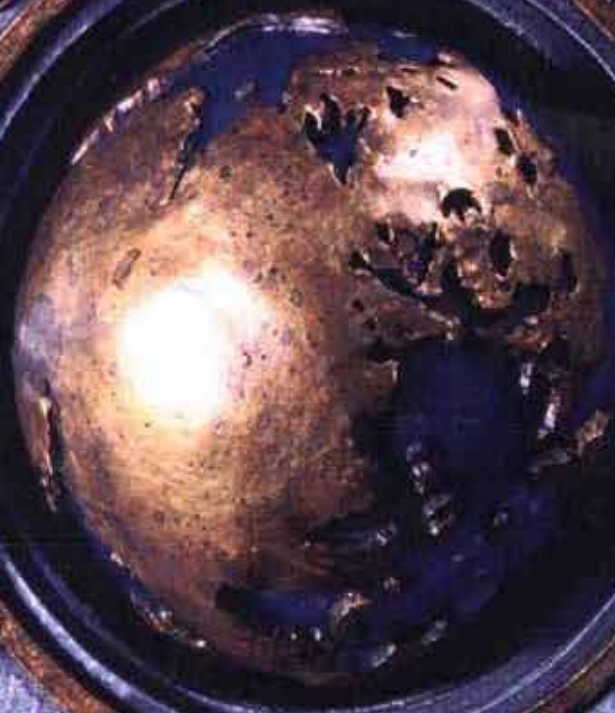


And they shall know no fear



**THE LAST
CRUSADE**

Progetto ideato e realizzato da Burnage81.

Grazie a tutti quelli che hanno contribuito con critiche e commenti!

Un ringraziamento a tutti i ragazzi del forum italiano di STARQUEST (<http://starquest.forumfree.net>), dal quale il sottoscritto ha tratto spunti, idee e parte del materiale presente. Un ringraziamento particolare a **Boyakki** (per la disponibilità e per le carte degli Space Marines del Chaos), **Dreyfus** (per le informazioni e gli spunti sugli Eldar), **Tony** (il filosofo del sito, per gli inesauribili suggerimenti e per le preziosissime guide sulla logica di SQ), **Nemo 40k** (per l'immenso 'Dark Requiem', grande fonte di ispirazione, e per le idee, la grafica e il materiale relativo agli Orki) e **3pad** (per le ispirazioni grafiche e per gli scenari creati).

Un ringraziamento agli amministratori e agli utenti di heroquestgame.com, coolminiornot.com e deviantart.com, comunità amatoriali dalle quali sono state tratti spunti e immagini.

Dal momento che il progetto è frutto di mesi di lavoro mi è impossibile ricordare tutte le persone da cui ho tratto ispirazione e materiale. Se qualcuno riconoscesse un'immagine di sua proprietà e volesse essere citato opportunamente mi contatti pure all'email orangemarmalade@fastwebnet.it. Se invece dovesse ritenersi offeso o non fosse d'accordo con l'utilizzo che ne è stato fatto, provvederò a scusarmi e a eliminare il materiale in questione dal presente lavoro.

Buon divertimento.

© Tutti i diritti riservati.

Questo progetto è di natura esclusivamente amatoriale e non è in nessun modo approvato o supportato da Games Workshop Limited, Rackham, Privateer Press, Fantasy Flight Games, TSR, Wizards of the Coast, Target Games o qualsiasi altro marchio commerciale utilizzato. Tutte le immagini di modelli, riviste, libri o altri prodotti sono utilizzate senza autorizzazione, esclusivamente per fini amatoriali. Tutti i diritti inerenti immagini e prodotti utilizzati per questo progetto appartengono ai rispettivi proprietari, non si intende violare alcun copyright. L'autore declina ogni responsabilità derivante dall'uso improprio di questo materiale.

Tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, i luoghi, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e al mondo di Warhammer, Warhammer 40.000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Utilizzati senza alcun permesso. No challenge to their status intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari. Space Hulk, Advanced Space Crusade, Space Marine, Talisman e Tyranid sono marchi registrati di proprietà della Games Workshop Limited. Starquest (Space Crusade) e Hero Quest sono marchi registrati di proprietà di Hasbro e Games Workshop Ltd. Usati senza permesso. No challenge to their status is intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, i luoghi, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e al mondo di Warmachine e Hordes sono ®, TM e/o © Copyright di Privateer Press, Inc. Utilizzati senza alcun permesso. No challenge to their status is intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, i luoghi, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e al mondo di Confrontation e AT-43 sono ®, TM e/o © Copyright di Rackham. Utilizzati senza alcun permesso. No challenge to their status is intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari. Hybrid e Nemesis sono marchi registrati di proprietà di Hasbro e Games Workshop Ltd.

Tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, i luoghi, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e al mondo di Warzone, Chronopia e Mutant Chronicles sono ®, TM e/o © Copyright di Target Games e Fantasy Flight Games. Utilizzati senza alcun permesso. No challenge to their status is intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, i luoghi, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e al mondo di Dungeons & Dragons sono ®, TM e/o © Copyright di TSR Inc. e Wizards of the Coast Inc. Utilizzati senza alcun permesso. No challenge to their status is intended. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

FIRST BOOK OF THE INQUISITION

MALLEUS



“... Quando i gloriosi crociati decisero di levare le loro braccia al cielo marciando contro le armate dell’Oscurità, il Male aveva ormai fatto breccia nell’animo degli uomini. Troppo tardi gli Inquisitori si resero conto del pericolo... In quei giorni Semai, il Signore dell’Odio, già spargeva il suo veleno sui mondi, lusingando il genere umano con promesse di potere e piaceri perversi, corrompendo la nostra società dall’interno, come una sorta di cancro inguaribile. Neppure la luce di migliaia di fiaccole purificatrici poteva scacciare le tenebre penetrate nei nostri cuori. I sussurri di Semai spingevano i padri contro i figli, i fratelli contro le sorelle e neppure la Santa Fratellanza riusciva ad evitare l’influenza nefasta del Grande Corruptore...”.

Tratto dalla IV Cronaca: L’arrivo di Semai/Lapidius

INDICE

INTRODUZIONE

L'ERA DELLA LOTTA	6
L'IMPERATORE	7
I PRIMARCHI	7
L'ERESIA DI HORUS	7
LA CONQUISTA DELLA GALASSIA	8

PREPARAZIONE

INTRODUZIONE	10
PREPARAZIONE	10
GLI ALTRI GIOCATORI	11
SCANNER DELLA SQUADRA	11
SCELTA DELLE CARTE SQUADRE	11
SCELTA DELLE ARMI	11
ORDINE DI GIOCO	11

TURNO DEI GIOCATORI

TURNO DI UN GIOCATORE	12
CARTE ORDINE E EQUIPAGGIAMENTO	12
MOVIMENTO	12
ORIENTAMENTO	12
DIVIETO DI MOVIMENTO	13
APERTURA DELLE PORTE	13
PORTE STAGNE RINFORZATE	13
MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE	13
PIAZZARE I SEGNALINI BLIP	13
RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP	13
LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO	14
SPARARE	14
COLPI A SEGNO	14
RILANCIARE I DADI	14
COMBATTIMENTO CORPO A CORPO	14
PUNTI VITA E FERITE	15
OVERWATCH	16
CARTE RICOGNIZIONE	16
PUNTI COMANDO	16

LE SQUADRE

SPACE MARINES	18
STORIA	18
SPACE MARINES	19
SPACE MARINES TERMINATORS	19
FRATELLANZA	20
STORIA	20
FRATELLANZA	21
PURIFICATORI	21
ELDAR	22
STORIA	22
ELDAR	23
GOVERNATORE ELDAR	23
ELDAR VENDICATORI	24
ORKI	25
STORIA	25
ORKI	26
ORKI D'ASSALTO	26
LEGIONE DEI DANNATI	27
STORIA	27
LEGIONE DEI DANNATI	28
GLI PSIONICI	29
BIBLIOTECARI	29
ILLUMINATI	29
ARLECCHINI	29
SCIAMANI	30
CARDINALE DOMINIC	30
ARTI PSICHICHE	30

ARMERIA

ARMI DEL COMANDANTE MARINE	32
ASCIA MORTALE E PISTOLA LASER	32
BOLTER	32





<i>SPADA MORTALE E GUANTO MORTALE</i>	32
ARMI DEI MARINES	32
<i>FUCILE REQUIEM</i>	32
ARMI PESANTI MARINES	33
<i>CANNONE D'ASSALTO</i>	33
<i>FUCILE AL PLASMA</i>	33
<i>LANCIARAZZI</i>	33
ARMI EXTRA-PESANTI MARINES	34
<i>CANNONE LASER</i>	34
<i>FUCILE A FUSIONE</i>	34
<i>RAGGIO A CONVERSIONE</i>	35
<i>LANCIAFIAMME PESANTE</i>	35
TARANTOLA	36
<i>MOVIMENTO</i>	36
<i>FUOCO</i>	36
<i>CORPO A CORPO</i>	37
<i>COLPIRE LA TARANTOLA</i>	37
<i>CARTE ORDINE</i>	37
ARMI DEL GOVERNATORE ELДАР	37
ARMI ELДАР	38
<i>LA CATAPULTA SHURIKEN</i>	38
ARMI PESANTI ELДАР	38
<i>IL CANNONE SHURIKEN</i>	38
<i>II CANNONE LASER</i>	38
<i>LANCIARAZZI</i>	39
ARMI DEL KAPO ORKO	39
ARMI DEGLI ORKI	39
<i>FERRO E SHOOTA</i>	39
<i>BIG SHOOTA</i>	39
<i>DEFFGUNS</i>	40
<i>BURNA</i>	40
<i>ROKKIT LAUNCHA</i>	40
ARMI DEL COMANDANTE DELLA FRATELLANZA	40
<i>MIETITORE E SCUDO</i>	40
<i>APOCALISSE E JUSTIFIER</i>	41
ARMI DELLA FRATELLANZA	41
<i>MANO DI DIO E JUSTIFIER</i>	41
<i>CASTIGATORE</i>	41
<i>PURIFICATORE</i>	41
<i>ARTIGLI CONFESSORI</i>	41
GIOCATORI ALIENI	
TURNO DI UN GIOCATORE ALIENO	42
CARTE EVENTO ALIENO	42
RINFORZI LADRI GENETICI	42
MOVIMENTO	42
MOVIMENTO DEI SEGNALINI BLIP	42
SEGNALINI CULTO OSCURO	43
ATTACCO	43
RINFORZI ALIENI	43
CONTEGGIO DEI PUNTI	43
DREADNOUGHT	
DREADNOUGHT	44
MOVIMENTO	44
LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO	44
ATTRAVERSARE LE PORTE	44
ARMI	44
PUNTI VITA	45
DREADNOUGHT GOLGOTHA	45
INDEX XENOS	
CULTO OSCURO	46
ESERCITO DEL CULTO	48
REGNO DEL CAOS	52
ESERCITO DEL CAOS	53
REGOLE DI GIOCO	
OGGETTI	56
ALLEANZE	56
ONORIFICENZE E GERARCHIA	57
RINFORZI	57
ONORIFICENZE E RINFORZI ALIENI	57
RIEPILOGO	

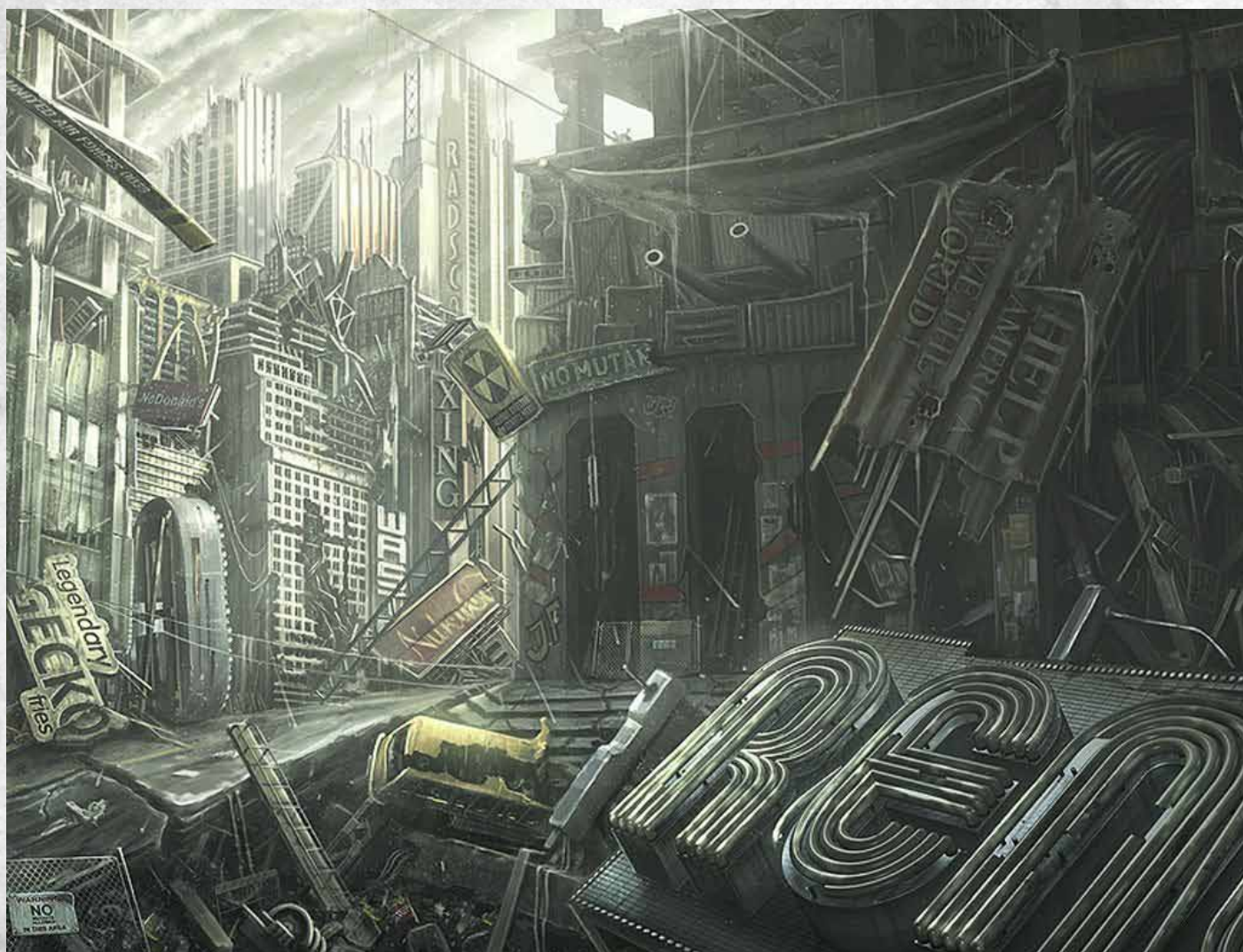


INTRODUZIONE

L'ERA DELLA LOTTA

Oltre 25.000 anni fa l'umanità fece il primo tentativo di raggiungere le stelle. Durante la cosiddetta grande espansione gli uomini raggiunsero stelle sempre più lontane. A poco a poco ci si rese conto del potere oscuro dello spazio distorto (WARP), un universo parallelo in cui un astronave può percorrere centinaia di migliaia di anni luce in pochi giorni. Entrando nello spazio distorto gli uomini avevano però evocato un antico maleficio: i servi del Caos emersero dal WARP per lanciarsi alla conquista dell'Universo.

La prima grande guerra intergalattica, nota come l'Era della Lotta, era cominciata. Per più di 5.000 anni sanguinosi conflitti distrussero l'umanità, nazioni si combatterono tra loro, pianeti lottarono contro altri pianeti, sistemi distrussero altri sistemi. Molte colonie furono abbandonate e distrutte mentre gli alieni saccheggiarono e s'ingrassarono con i resti dell'umanità.



L'IMPERATORE

Poi arrivò un salvatore. L'Era della Lotta, probabilmente l'epoca più pericolosa che l'uomo avesse mai dovuto affrontare, fece emergere il più grande uomo che la storia ricordi, l'uomo che sarebbe stato conosciuto come l'Imperatore dello Spazio Umano.

Accorto diplomatico, egli raccolse i frammenti della società umana e li trasformò in un impero. Brillante soldato, rivendicò e riconquistò i mondi ormai preda del Chaos. L'Imperatore costruì una flotta da guerra con la quale cominciò la Grande Crociata, che durò per due secoli, e finì con lo stabilirsi del dominio Imperiale sulla maggior parte dei mondi colonizzati dall'uomo sparsi per tutta la galassia. Per questo scopo creò i Primarchi dai quali fu creato il seme genetico degli space marines.

I PRIMARCHI

Tuttavia un evento di causa sconosciuta sparpagliò i Primarchi per tutta la galassia. Nei primi anni della Grande Crociata l'Imperatore fu in prima linea, a guidare i suoi soldati perfezionati geneticamente in battaglia. Mentre molti mondi finivano sotto il controllo del giovane Impero dell'Umanità, l'Imperatore ritrovò i Primarchi dispersi, che furono usati come base genetica per stabilizzare il processo di creazione degli space marine. Dopo qualche tempo, l'Imperatore tornò sulla Terra, ai suoi laboratori sotterranei, per lavorare a progetti sconosciuti, lasciando ai suoi fidati 'figli', i Primarchi, il controllo della Crociata. Il più potente tra essi, allievo prediletto e generale dell'Imperium, era Horus, il primo ad esser ritrovato dall'Imperatore.

L'ERESIA DI HORUS

La Grande Crociata arrivò alla fine con gli eventi dell'Eresia di Horus e il tradimento dei 'figli' dell'Imperatore. Sotto la guida di Horus, otto legioni di space marines e innumerevoli reggimenti della Guardia Imperiale si convertirono al Chaos e cominciarono una guerra civile di livello galattico, che si concluse con la morte dell'Imperatore e dello stesso Horus.



LA CONQUISTA DELLA GALASSIA

Il vuoto di potere lasciato dai due protagonisti ha dato inizio ad un nuovo conflitto interstellare, per la conquista del dominio della galassia. L'Imperium rappresenta l'unica speranza dell'umanità di sopravvivere nel ambiente tetro e senza pietà dell'Universo del quarantunesimo millennio. L'Imperium è però circondato da specie aliene, ed è continuamente sotto attacco delle forze del Caos e da specie extragalattiche.

Tre eserciti lealisti si contendono il governo dell'Imperium: gli Ultramarines di Marneus Calgar, gli Angeli Sanguinari di Dante e il sacro esercito della Fratellanza del Cardinale Durand. Ma queste forze non devono fronteggiare solo rivali interni, ma anche diverse e più pericolose minacce provenienti dai più lontani angoli della galassia: in primis il Regno del Caos, naturalmente, guidato da Abaddon il distruttore, con una schiera infinita di armate a disposizione; poi il Culto Oscuro del demone Fulgrim e dello stregone Ahriman, alla testa di un terrificante esercito di creature mostruose e di non morti; anche gli Eldar, la popolazione più antica e misteriosa della galassia, rappresentano un pericolo mortale, poichè intendono riconquistare i fasti di un tempo perduto; non meno temibile è la furia cieca degli Orki, l'onda verde che tutto travolge e distrugge; per non parlare della Legione dei Dannati, una compagine di re, demoni ed eroi allo sbando, in bilico tra Imperium e Caos, senza alcuna aspirazione se non la morte onorevole in battaglia e l'annientamento di ogni nemico.



“Dalle profondità del vuoto Egli emerse...
Il Santo Cardinale, sentendo le sue urla di
dolore mentre si liberava dalla prigione del
Tempo e dello Spazio, cadde carponi sui gradini
dell'Altare.

Il mondo non sarebbe stato più lo stesso; una
nuova, terribile, minaccia era apparsa...
La settima stella della Costellazione del Sigillo
cambiò la sua orbita e per trenta giorni la luce
del Sole fu bandita dal nostro pianeta.
Furono trenta giorni di terrore e di morte...”

Tratto dalla Seconda Cronaca di Pinius Varro



PREPARAZIONE

INTRODUZIONE

“L’Ultima Crociata” è una variante di Starquest che consente la partecipazione simultanea di 8 giocatori, che rappresentano i seguenti eserciti intergalattici:

Due distinte forze aliene invasori



REGNO DEL CAOS



CULTO OSCURO

Tre fazioni dell’Imperium



FRATELLANZA



BLOOD ANGELS



ULTRAMARINES

Tre razze indipendenti:



ELDAR



ORKI



LEGIONE DEI DANNATI

PREPARAZIONE

All’inizio di ogni partita i giocatori alieni scelgono una missione dal libro delle missioni e leggono ad alta voce lo scenario in cui essa si svolge, il testo della missione principale e (se non altrimenti specificato) quello della missione secondaria.

Questa operazione fornisce indicazioni agli altri giocatori circa la natura degli obiettivi da conquistare e delle operazioni da compiere sul terreno di gioco.

I giocatori alieni devono sistemare i tabelloni, le aree di ingresso, i muri, le porte e gli eventuali oggetti come illustrato nella mappa della missione.

I giocatori prendono i segnalini blip e rinforzo indicati dal manuale per la missione da giocare, tenendoli a portata di mano.

Gli altri giocatori possono vedere quanti segnalini hanno a disposizione i giocatori alieni, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo sono.

Dopo aver compiuto queste operazioni i giocatori alieni sono pronti per iniziare la partita.



GLI ALTRI GIOCATORI

Tutti gli altri giocatori devono preparare il proprio scanner, scegliere le miniature, le carte e le armi prima di poter iniziare a giocare.

SCANNER DELLA SQUADRA

I giocatori preparano gli scanner posizionando al punto giusto gli indicatori dei punti vita del leader, dei punti conquistati, dei gradi di leader e psionico, delle missioni dello psionico e delle eventuali note.

SCELTA DELLE CARTE SQUADRE

I giocatori Marines, Eldar, Orki e della Fratellanza devono scegliere cinque tra le loro carte squadra; ogni giocatore deve prendere quattro carte equipaggiamento e una carta ordine tra quelle disponibili.

Il giocatore che controlla la Legione deve prendere solo quattro carte equipaggiamento. Non esistono carte ordine per la Legione.

SCELTA DELLE ARMI

Ogni giocatore ha un elenco delle armi tra cui scegliere all'inizio di ogni missione. Le armi scelte possono variare da una missione all'altra.

ORDINE DI GIOCO

Successivamente viene sorteggiato l'ordine di partenza.

I giocatori non alieni stabiliscono a sorte una graduatoria e scelgono a turno una delle aree di ingresso disponibili, seguendo la sequenza sorteggiata.

I giocatori alieni stabiliscono a sorte chi disporrà per primo i segnalini blip e prendono quindi

posto l'uno di fronte all'altro. I giocatori alieni, ove possibile, devono essere separati dallo stesso numero di giocatori non alieni sia a destra che a sinistra.

A turno i giocatori alieni procedono alla sistemazione dei segnalini blip nel primo tabellone.

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore alieno muove per primo, quindi si prosegue in senso orario.












TURNO DEI GIOCATORI

TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il proprio turno una miniatura può eseguire una o più tra le seguenti azioni:

-  Usare CARTE ORDINE
-  MUOVERE
-  SPARARE
-  Attaccare in CORPO A CORPO
-  Entrare in "OVERWATCH"
-  Effettuare una "RICOGNIZIONE"
-  Ottenere PUNTI COMANDO

CARTE ORDINE E EQUIPAGGIAMENTO

Un giocatore durante il proprio turno può usare più carte equipaggiamento e ricognizione. E' consentito, invece usare solo una carta ordine per ogni turno. Questa deve essere giocata all'inizio del turno, prima di muovere o sparare, e poi scartata. È possibile utilizzare una carta ordine quando le miniature sono ancora collocate nell'artiglio di attracco, ossia prima che entrino nel tabellone di gioco.

MOVIMENTO

I tabelloni sono divisi in caselle, usate per i movimenti. Le schede riassuntive indicano il massimo di caselle che può muovere una miniatura. Un giocatore può sempre scegliere di far muovere ad una miniatura meno caselle del massimo consentito o di non muovere affatto.

Una miniatura può prima muovere e poi sparare o prima sparare e poi muovere. Una miniatura non è obbligata né a muovere né a sparare. Una

miniatura però non può muovere due volte, sparare due volte né attaccare e sparare nello stesso turno, a meno che non sia stata giocata una carta che lo consenta.

Una miniatura con arma leggera può muovere, sparare e poi completare il movimento (questa regola **non vale** mai **in caso di corpo a corpo**).

Una miniatura con arma pesante (che spara con almeno due dadi rossi) non può mai dividere il proprio movimento.

Fanno eccezione i Vendicatori Eldar, che possono sempre dividere il proprio movimento, anche in caso di corpo a corpo e gli Space Marines Terminator che possono sparare e attaccare nello stesso turno,

ORIENTAMENTO

Una miniatura può muovere in ogni direzione (orizzontale, verticale o diagonale), ma solo in una casella entro 180° dal suo orientamento.



L'immagine mostra i punti movimento necessari per spostare la miniatura in un riquadro adiacente.

Le miniature possono cambiare il proprio orientamento secondo le seguenti regole:

una svolta fino a 90° non conta come

movimento;

una svolta superiore a 90° richiede 1 punto movimento;

una figura che muove all'indietro in qualsiasi direzione, mantenendo il proprio orientamento, paga 2 punti movimento per ogni casella.

DIVIETO DI MOVIMENTO

Le miniature non possono fermarsi in caselle già occupate e non possono attraversare caselle occupate da oggetti o miniature, a meno che non ottengano il permesso da queste ultime.

Una miniatura non può muovere in diagonale attraverso due caselle occupate (da muri, oggetti o altre miniature), a meno che non ottenga il permesso da una delle miniature occupanti.

APERTURA DELLE PORTE

Le miniature degli alieni e dei giocatori possono entrare e uscire dalle stanze solo attraverso le porte aperte. Una porta può essere aperta muovendo in una delle due caselle davanti alla stessa e dichiarando di voler aprire la porta. Il segnalino porta viene quindi tolto dal tabellone. I giocatori non sono obbligati ad aprire le porte.

Aprire una porta non conta come una mossa. Dopo aver aperto una porta una miniatura può continuare a muovere. I giocatori non possono chiudere le porte a meno che non giochino una carta che lo permetta.

Notate che ogni muro ha due porte. Le miniature possono muovere attraverso queste porte che sono considerate sempre aperte e non possono essere chiuse.

PORTE STAGNE RINFORZATE

Le porte stagne rinforzate funzionano esattamente come una porta normale con

l'eccezione che possono essere aperte solo dai giocatori alieni: per attraversarle gli altri giocatori devono distruggerle con un attacco superiore al Valore Armatura della porta che è pari a 4.

La porta stagna rinforzata può essere distrutta anche con un combattimento corpo a corpo. Tuttavia l'attaccante dovrà ugualmente ottenere con i dadi un risultato superiore a 4.

Se un attacco ha successo, la porta è distrutta e viene rimossa dal tabellone di gioco. Una volta eliminata non potrà più essere riutilizzata.

I giocatori alieni possono aprire le porte stagne rinforzate che si richiederanno automaticamente alla fine del loro turno.

MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE

Quando una miniatura è mossa per la prima volta in uno dei tabelloni, il tabellone deve essere sondato. La miniatura sospende il proprio movimento, dando la possibilità ai giocatori alieni di piazzare i segnalini blip. Dopo che gli alieni hanno piazzato i segnalini blip, la miniatura può completare il proprio movimento.

PIAZZARE I SEGNALINI BLIP

I giocatori alieni possono piazzare alcuni, tutti oppure nessuno dei segnalini blip a loro disposizione nel tabellone che viene sondato, tuttavia essi devono piazzare tutti i segnalini blip rimanenti quando l'ultimo tabellone viene sondato.

I segnalini blip possono essere piazzati in qualsiasi casella che non sia nella linea di vista di una miniatura nemica. In ogni casella non può essere posizionato più di un segnalino blip.

RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP

Se una miniatura entra in una casella da cui può essere tracciata una "linea di vista" fino a uno o più segnalini blip, questi devono essere rivelati.

I giocatori alieni capovolgono ogni segnalino blip che viene avvistato e colloca la miniatura corrispondente sulla stessa casella. Se non sono disponibili miniature aliene di quel tipo, non si piazza nessuna miniatura sul tabellone.

I segnalini del Culto e del Regno non devono essere obbligatoriamente svelati se entrano in linea di vista tra loro. Il giocatore di turno deve dichiarare apertamente di voler svelare il segnalino in linea di vista.

LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO

La linea di vista tra due miniature si ottiene tracciando una linea retta dal centro di una casella all'altra. Se la linea passa attraverso una casella contenente un'altra miniatura, una porta chiusa o un muro, la linea di vista è bloccata.

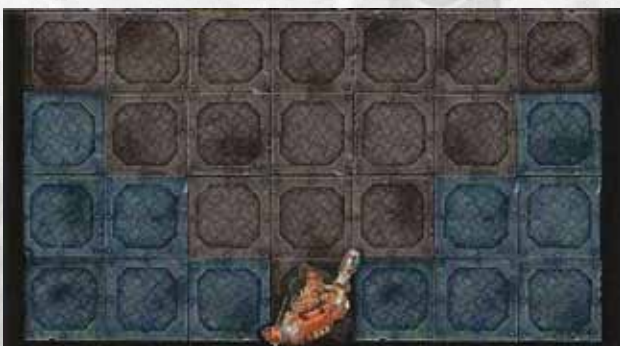
La linea di vista deve essere compresa entro i 180° dall'orientamento della miniatura (vedi figura).

La linea di fuoco deve essere compresa entro due diagonali a 45° dall'orientamento della miniatura.

La linea di fuoco non può essere tracciata tra due miniature adiacenti, se non in diagonale.

Il fuoco del lanciafiamme blocca la linea di vista e di fuoco per un turno intero.

Se c'è un ragionevole dubbio che una casella possa essere vista o meno, i giocatori lanciano un dado. Chi ottiene il risultato più alto decide. In caso di pareggio decide il giocatore di turno.



*La linea di fuoco è rappresentata dalle caselle grigie.
La linea di vista è rappresentata dalle caselle grigie e da quelle azzurre.*

SPARARE

Si può sparare solo su bersagli compresi nella linea di fuoco. Non esiste gittata massima per le armi, eccetto il lanciafiamme.

Il numero e il tipo di dadi da lanciare dipendono dall'arma che viene usata.

Ci sono due tipi di dadi da combattimento: dadi bianchi per le armi leggere e i dadi rossi per le armi pesanti. I dadi vanno usati per sparare e per risolvere i combattimenti corpo a corpo.

COLPI A SEGNO

Quando si spara, bisogna lanciare i dadi appropriati e sommare i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un punto vita per ogni punto in più ottenuto dall'avversario rispetto al proprio valore armatura.

Quando una miniatura raggiunge zero punti vita viene eliminata e tolta dal tabellone e si registrano i punti ottenuti.

RILANCIARE I DADI

Dopo il lancio dei dadi alcune carte consentono di rilanciare un dado. Non si è obbligati, ma se lo si fa, deve essere usato il nuovo risultato ottenuto.

Qualora alcune carte permettano di rilanciare più dadi, si tenga presente che ogni singolo dado può essere rilanciato una volta sola.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Invece di sparare, una miniatura può attaccare combattendo corpo a corpo.

Ogni giocatore lancia il numero di dadi indicati nella propria tabella e confronta il risultato con quello dell'avversario. Chi ha ottenuto il

numero più alto vince. Il perdente perde un punto vita per ogni punto che ha ottenuto in meno dell'avversario. Quindi, se un giocatore ha ottenuto un uno, mentre l'avversario un quattro, il primo giocatore perderà tre punti vita.

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, nessuno perderà punti vita.

Una miniatura può attaccare in corpo a corpo **solo** un avversario posto nella casella di fronte. Non può attaccare diagonalmente né lateralmente.

Se la figura attaccata non "fronteggia" l'avversario (se cioè l'attaccante esegue l'attacco alle spalle), l'attaccante non può essere ferito in corpo a corpo, e il difensore può raggiungere al massimo un pareggio.

Tuttavia una miniatura non può sfruttare questo effetto sorpresa, se si trovava inizialmente nella linea di vista dell'avversario.

PUNTI VITA E FERITE

Le figure leader hanno 3 punti vita (anziché 6), gli altri personaggi ne hanno 2 (eccetto dove diversamente specificato).

Le miniature ferite sono indicate con un segnalino-ferita collocato sotto di esse.

Gli equipaggiamenti medici o rigenerativi non possono incrementare i punti vita oltre il valore originario.



OVERWATCH

Una miniatura che nel corso del proprio turno decide di **non muovere né attaccare**, può essere posta in **OVERWATCH** (*Allerta*). La miniatura va contrassegnata con l'apposito segnalino.

Una figura in overwatch può sparare contro una miniatura nemica che entra nella propria linea di vista. L'attacco va effettuato simultaneamente all'ingresso della miniatura nella linea di vista.

La miniatura in overwatch può decidere contro quali nemici sparare (non è obbligata a farlo), ma non può sparare su una miniatura che abbia già effettuato più di una azione all'interno della linea di vista. Il segnalino di overwatch va rimosso all'inizio del proprio turno seguente.

Una miniatura in overwatch può effettuare **un solo attacco** per ogni turno di ogni avversario.

I lanciafiamme non possono essere posti in overwatch.

Quando una miniatura muove, anche al di fuori del proprio turno, esce dall'overwatch.

Una miniatura attaccata in corpo a corpo esce dall'overwatch.

Una miniatura può uscire volontariamente e in ogni momento dall'overwatch senza pagare nessun punto movimento.

CARTE RICOGNIZIONE

Una miniatura delle squadre non aliene (Marines, Fratellanza, Eldar, Orki e Legione) può effettuare una ricognizione in una stanza nel corso di ogni turno di gioco e pescare una carta dal mazzo Carte Ricognizione.

Ogni squadra può effettuare una sola ricognizione per turno e può essere fatta una sola ricerca per ogni stanza.

Il soldato che effettua la ricognizione non può attaccare nello stesso turno (a meno che la carta pescata non lo preveda) e non può essere messo in overwatch.

Per effettuare la ricognizione la miniatura

deve trovarsi fuori dalla linea di vista di tutte le miniature aliene.

Le carte ricognizione non possono essere cedute gratis ad un'altra squadra, ma possono essere cedute in cambio di 20 punti. La cessione può avvenire solo se le squadre coinvolte hanno due miniature adiacenti.

Le carte possono essere tenute segrete nel corso della partita, ma devono essere rivelate alla fine di ogni missione.

Le carte pescate e non utilizzate nel corso della missione possono essere conservate per la missione seguente (sono escluse le carte missione e le carte con effetto prolungato).

Le missioni segrete incompiute provocano la perdita di 10 punti.

PUNTI COMANDO

Alla fine di ogni turno un giocatore non alieno può effettuare un tiro di un dado a 6 facce, al fine di ottenere dei punti comando, che possono essere utilizzati nel corso del proprio turno o dei turni avversari.

I punti comando possono essere usati dal giocatore per consentire alle proprie miniature di eseguire dei movimenti extra, anche al di fuori del proprio turno di gioco.

Il risultato ottenuto con il lancio del dado va registrato nell'apposito spazio sul proprio scanner e rappresenta il totale dei punti comando utilizzabili in quel turno. Ogni volta che si utilizza un punto comando il giocatore deve aggiornare il totale sullo scanner.

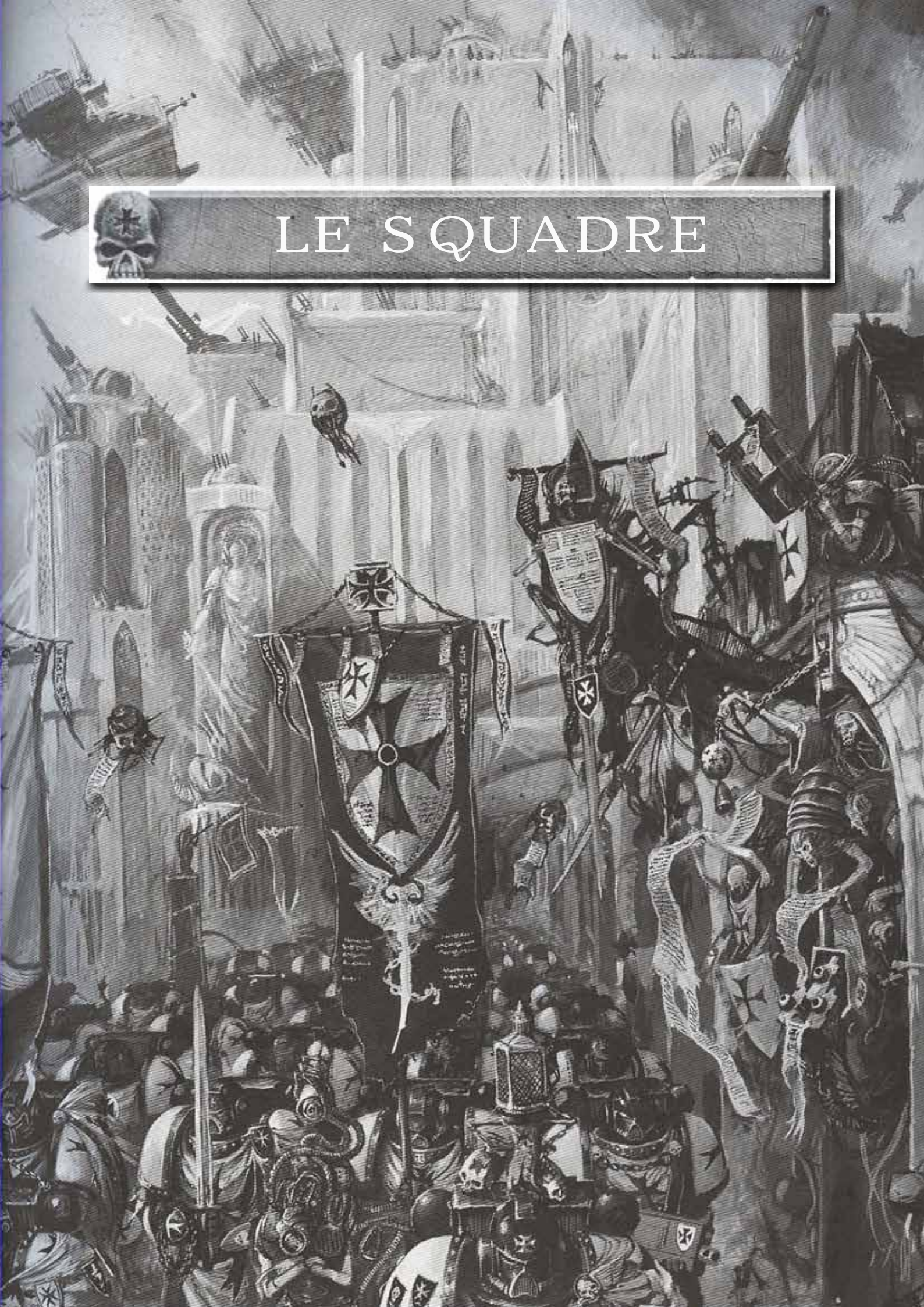
I punti movimento possono essere utilizzati da una qualsiasi delle proprie miniature e in qualsiasi momento, anche per sfuggire ad un attacco già dichiarato.

I punti comando non sono cumulabili e vengono azzerati all'inizio del proprio turno di gioco successivo.

Se nel corso della partita il leader viene ucciso, la squadra non potrà più beneficiare dei punti comando.



LE SQUADRE





SPACE MARINES

STORIA

Gli Space Marine sono i più forti soldati dell'Imperium, migliorati geneticamente e duramente addestrati secondo le sue dottrine combattive. Sono dei Guerrieri organizzati in Capitoli, ogni Capitolo conta migliaia di uomini e possiede un'organizzazione propria che lo rende indipendente dalle altre forze dell'Imperium del Genere Umano.

La fondazione dei Capitoli degli Space Marine avvenne durante la Grande Crociata seguita alla diaspora dei Primarchi, individui modificati geneticamente per essere superiori a qualsiasi altro individuo. Essi erano i figli stessi dell'Imperatore, creati in laboratorio dal Suo stesso seme genetico, ma furono dispersi nell'universo ancora bambini, pare dalle malevole forze del Warp decise ad impedire la conquista della galassia da parte dell'Imperatore.

Quando l'Imperatore partì alla ricerca dei Primarchi scomparsi quei soldati vennero ulteriormente migliorati con il seme genetico dei Primarchi stessi rendendoli potenzialmente immortali, poiché essi possono vivere finché vengono uccisi. Seguirono l'Imperatore nella conquista della galassia, divisi in venti Legioni, ognuna modificata con il seme di un solo Primarca e forte di pare 100.000 uomini. Questo evento è noto come Prima Fondazione. Man mano che l'Imperatore esplorava la galassia, furono ritrovati i Primarchi, diventati individui eccezionali e capi tra le popolazioni che li avevano adottati. L'Imperatore affidò ad ogni Primarca il comando di una Legione con l'ordine di riconquistare la galassia.

Pur essendo dei guerrieri sovrumani addestrati a far fronte alle situazioni più disperate, gli Space Marine si trovano spesso a combattere in situazioni di inferiorità. Questo li costringe a combattere scontri intensi ma brevi visto che non avrebbero la quantità di uomini necessari a sostenere una lunga guerra di trincea. Il modus operandi tipico di un esercito di Space Marine consiste nell'effettuare degli assalti lampo.

Le riverite armature tattiche corazzate, dette anche armature Terminator, sono un altro strumento di morte tipico degli Space Marine. Costruite con una tecnologia ormai perduta, costituiscono una difesa pressoché impenetrabile. L'indistruttibile corazzatura riesce a resistere persino all'impatto di un missile e ai colpi delle artiglierie pesanti. Non sono affatto rari i casi in cui le compagnie di Terminator siano emerse illese da un inferno di schegge e fiamme solo per amministrare il giusto castigo ai nemici dell'Imperatore. Inoltre le armature Terminator permettono a chi le indossa di teletrasportarsi direttamente sul campo di battaglia dalle fortezze orbitali consentendo di sorprendere i nemici con letali imboscate e riversare su di loro micidiali piogge di proiettili.





SPACE MARINES

MARINES



Ogni squadra di Space Marines è composta da:

- 1 comandante
- 2/3 marines con arma leggera
- 2/3 marines con arma pesante

Il comandante ha 3 punti vita, i marines hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.

SPACE MARINES TERMINATORS

Un giocatore Space Marine può scegliere di equipaggiare la propria squadra con un armamento terminator in cambio di quattro carte equipaggiamento.

Una squadra terminator è formata da:

- 1 comandante
- 2 terminators
- 3 marines con arma pesante, extra-pesante o lanciafiamme
- 1 bibliotecario

I terminators (ad eccezione del bibliotecario) **possono sempre sparare e attaccare in corpo a corpo nel corso dello stesso turno.**

Tutta la squadra terminator può muovere di 4 caselle e ha 3 punti armatura.

Il comandante ha 3 punti vita, i terminator hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.



TERMINATORS





FRATELLANZA

STORIA

Estremo baluardo contro l'invasione dell'Anima Oscura, la Fratellanza rappresenta la Chiesa Universale dell'umanità futura. La sua importanza è tale che il Cardinale, il più alto leader della Fratellanza, è anche la massima autorità spirituale del sistema solare. 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 Cardinale è il leader assoluto. Allo stesso tempo egli è il comandante supremo delle froze militari della Fratellanza, l'Alto Inquisitore, il più saggio e potente dei mistici e il principale predicatore al mondo. Milioni sono gli uomini che lo servono. I soldati diffondono con le armi la sua parola, gli Illuminati controllano in suo nome gli strani poteri dell'Arte. Innumerevoli schiere di combattenti sono pronte a morire in suo nome.

La Fratellanza ha la missione di sradicare la presenza dell'Oscurità che ci circonda. Questa missione domina ogni aspetto della vita: tutto ciò che vi si oppone deve essere estirpato. Per combattere le Legioni delle Tenebre il Cardinale ha creato l'Inquisizione, istituzione tanto potente quanto intollerante, sempre pronta a colpire qualsiasi forma di credo eretico. Gli inquisitori della Fratellanza, nelle loro splendide armature, pattugliano costantemente i pianeti abitati dall'uomo, purificandoli da ogni segno di malvagità.

La Fratellanza custodisce il segreto delle Cronache Mutanti, magiche iscrizioni che dai muri delle Cattedrali difendono il racconto della storia passata dall'influenza malvagia dell'Oscura Simmetria. Per impedire ogni ulteriore possibilità di corrompere il flusso della storia, il Primo Cardinale ordinò che nessun uomo e nessuna donna potesse, per i millenni a venire, duplicare le parole scritte nelle Cronache.

Sotto la guida del Cardinale, la Fratellanza ha imparato a utilizzare antichi poteri da tempo dimenticati. Gli Illuminati dedicano la loro vita allo studio di questa nuova fonte di energia, alla costante ricerca di nuove proprietà e sistemi di controllo della Luce. Nonostante questa fonte vitale sia studiata da secoli, vi sono ancora molti aspetti ignoti. Si sa che può venire controllata da esseri puri di spirito e di pensiero, che riescono a darle differenti forme.

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





FRATELLANZA

L'esercito della Fratellanza è composto da:

- 1 comandante
- 3 fratelli con mano di Dio e justifier
- 1 fratello con castigatore

Il comandante ha 3 punti vita, i fratelli hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche si veda la scheda corrispondente.



PURIFICATORI

Il giocatore della Fratellanza può scegliere di sostituire il proprio esercito con una squadra di Fratelli Purificatori in cambio di quattro carte equipaggiamento.

Una squadra di purificatori è formata da:

- 1 comandante
- 1 fratello con mano di Dio e justifier
- 1 fratello con castigatore
- 1 fratello con purificatore
- 1 fratello con artigli confessori
- 1 illuminato

Ogni purificatore (ad eccezione dell'illuminato) **può immediatamente effettuare un secondo turno se riesce ad uccidere un nemico nel corso del primo turno.**

Il comandante ha 3 punti vita, i purificatori hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.





ELDAR

STORIA

Gli Eldar sono essenzialmente un popolo di rifugiati, pochi e dispersi in tutto l'Universo. Questo è tutto quello che rimane del loro precedente potere e della loro grandezza. Nonostante ciò rimangono una delle razze più potenti della galassia.

Un tempo gli Eldar, il popolo più antico dell'Universo, erano la razza più evoluta della galassia, dominavano una significativa porzione di essa e vivevano nella sicurezza della loro prosperità. Il disastro, quando avvenne, provenì dall'interno. Consumati dall'arroganza e con l'assoluta mancanza di lavoro o fatica, gli Eldar cominciarono a perseguire qualunque curiosità o desiderio. Culti votati alle conoscenze esoteriche, ai piaceri fisici e molti altri divertimenti oltraggiosi si diffusero rapidamente. Non ci volle molto tempo prima che molti Eldar s'incamminassero lungo una via oscura, alla ricerca di gratificazioni istantanee e di violenza sfrenata.

Se questo tipo di atteggiamento è generalmente distruttivo per qualunque tipo di società, lo fu in modo particolare per gli Eldar. Le emanazioni psichiche di queste corruttrici cominciarono a raggrupparsi, rinforzate dalle anime degli Eldar corrotti dai culti lascivi. Questa concentrazione di corruzione crebbe insieme ai vizi degli Eldar, finché non arrivò a prender vita. Le anime degli Eldar nel raggio di migliaia di anni luce furono risucchiate nell'Immaterium, un buco interdimensionale che ha risucchiato i mondi natii degli Eldar in un limbo di parziale esistenza. Questa regione è ora nota come Occhio del Terrore, ed è la patria delle forze del Caos.

Questo momento, che è conosciuto solamente come La Caduta, coincide con l'inizio dell'Era delle Lotte sui mondi abitati dagli umani. Da allora gli Eldar sono un popolo spezzato e disperso, privo di coesione e di obiettivi comuni. Molte delle conquiste del perduto Impero Eldar sono degenerare ad un livello molto primitivo, mentre i superstiti dei perduti mondi Eldar originari vagano per le stelle in colossali flotte nomadi, ognuna indipendente dall'altra. Tutti gli Eldar sono stati cambiati grandemente dalla Caduta.

Il potere di Eldrad Ulthran, il più antico e potente dei veggenti Eldar, è stato l'unico ostacolo contro la Caduta degli Eldar. Al termine dell'Eresia di Horus, Eldrad ha affrontato in battaglia Abaddon, il Signore del Caos. In quell'occasione Abaddon subì la sua prima e finora unica sconfitta e fu costretto ad una precipitosa fuga. Quell'episodio ha ridato vigore alla speranza nella rinascita di un unico Impero Eldar, governato da Eldrad e ha dato inizio alla ribellione Eldar. Eldrad vuole riunire tutte le razze Eldar e riaffermare il predominio Eldar su tutto l'universo.





ELDAR

La squadra Eldar è composta da:

- 1 governatore
- 2 Eldar con arma leggera
- 3 Eldar con arma pesante.

Il governatore ha 1 punto vita più le carte governatore, gli Eldar hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.

GOVERNATORE ELDAR

I governatori sono i comandanti supremi dell'esercito Eldar. Possiedono una conoscenza eccezionale dell'arte della guerra e dei misteri Eldar e Incarnano la massima espressione dello spirito di combattimento degli Eldar. I guerrieri hanno un timore reverenziale nei confronti dei governatori che li guidano, poiché la loro unica dedizione è l'arte del combattimento.

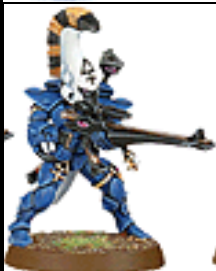
I governatori sono responsabili del coordinamento di tutte le operazioni belliche, ma a dispetto del loro ruolo tattico sono anche letali sul campo di battaglia. Rapidissimi e mortali, disarmati essi diventano formidabili avversari, e una volta armati con le più potenti armi Eldar, sono praticamente invincibili.

PUNTI VITA

I governatori non hanno punti vita multipli. invece posseggono un numero di speciali carte governatore che danno loro abilità ed equipaggiamento. Ogni volta che un governatore dovrebbe perdere punti vita, egli scarta una carta. Le carte scartate non potranno più essere usate per tutta la missione che si sta giocando.

Quando il governatore scarta la sua ultima carta, viene considerato come avente un solo punto vita e potrà essere ucciso non appena subirà un'altra ferita. Tra una missione e l'altra il governatore recupera tutte le carte scartate.

ELDAR



GOVERNATORE





CARTE GOVERNATORE ED EQUIPAGGIAMENTO

Prima di iniziare una missione il governatore deve scegliere cinque carte governatore tra le dieci disponibili.

Tutti i governatori sono armati con la combinazione di una spada rinforzata e di una pistola Shuriken. La spada rinforzata dà loro una notevole potenza nei combattimenti ravvicinati mentre la pistola Shuriken permette loro in un turno un doppio attacco a distanza.

Un governatore può dividere i suoi colpi prima e dopo il suo movimento se lo vuole, e può sparare a due differenti bersagli. Il risultato di ogni colpo è risolto separatamente.

ELDAR VENDICATORI

Il giocatore Eldar può scegliere di utilizzare una formazione di vendicatori in cambio di quattro carte equipaggiamento.

I vendicatori sono guerrieri implacabili in grado di muoversi con estrema rapidità sul campo di battaglia, caratteristica che li rende molto resistenti agli attacchi nemici. I vendicatori, sia letali che aggraziati, sono i pilastri degli arcamondi Eldar e incarnano la nobiltà del Dio della Guerra: tanto spietati contro il nemico quanto leali al proprio popolo.

Una squadra di vendicatori è formata da:

- 1 governatore
- 2/3 eldar con arma leggera
- 3/2 eldar con arma pesante
- 1 eldar arlecchino

I Vendicatori possono sempre dividere il proprio movimento in fase di attacco.

Lo stregone ha 1 punto vita più le carte governatore, gli Eldar hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.





ORKI

STORIA

Gli Orki sono la più diffusa e guerrafondaia razza di alieni nella galassia sanguinosa del 41esimo millennio. Si potrebbe dire che essi vivano per null'altro se non combattere. Sono costantemente in battaglia, contro qualunque cosa si pari sulla loro strada, persino membri della loro stessa razza. L'unica cosa che trattiene gli Orki dal cacciare e distruggere tutto nella galassia è la loro incapacità di organizzarsi. Se un giorno dovessero unirsi probabilmente sarebbero capaci di schiacciare qualunque opposizione.

Sono caratterizzati da una spessa pelle verde, arti muscolosi e un cranio incredibilmente resistente, inoltre hanno sensi molto più sviluppati di quelli di un uomo. Gli Orki sono esseri feroci e muscolosi, capaci di spezzare la colonna vertebrale di un uomo a mani nude. In combattimento, sono capaci di trasformare anche gli oggetti più comuni in letali armi da guerra. Non sono certamente le creature più intelligenti della galassia, ma possiedono una certa scaltrezza che spesso prende di sorpresa i generali troppo sicuri di sé. Questi xenomorfi prosperano nella guerra, infatti la loro forza cresce dopo ogni battaglia e quindi dopo poco tempo dall'inizio della guerra diventano enormemente muscolosi e resistenti.

Un'altra particolarità di questa razza è costituita dalle loro emanazioni psioniche. Esse quando sono particolarmente forti, permettono ad alcuni di loro di lanciare poteri particolarmente devastanti. Tuttavia questa aura influenza anche il funzionamento dei loro veicoli e delle loro armi, le quali normalmente non funzionerebbero a causa della conformazione tecnica, che funzionano per il semplice fatto che loro sono convinti che debbano funzionare e quindi la loro aura psionica le fa funzionare.

La gerarchia nella società Orkoide è dettata dalla forza e dal carisma. Tra le razze Orkoidi, quella più grande è quella degli Orki, quindi in una tribù generica, è un Orko ad avere il comando, ed è il più grande e grosso, che generalmente rimpiazza il precedente capo con la violenza, esattamente come nel mondo animale. Questo leader è chiamato Warboss e guida una tribù, ma può capitare che un Orko particolarmente astuto e carismatico riesca a portare a sé le altre tribù e gli altri Warboss. Questi Orki sono chiamati Warlord e non guidano più una semplice tribù, bensì un impero. Al di sotto dei Warboss vi sono i Nob che rappresentano la "nobiltà" Orkoide e guidano le bande di Orki più piccoli in battaglia. Dopo i Nob ci sono rispettivamente i Painboy, cioè guerrieri veterani particolarmente forti, i Boy, cioè i guerrieri comuni che generalmente non superano i due metri di altezza, e gli Snot, i giovani ancora relativamente piccoli.





ORKI

Una squadra di orki è composta da:

- 1 kapo
- 2 kommandos
- 2 slugga boys
- 1 big shoota boy

Il kapo ha 3 punti vita, gli altri orki hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.

ORKI D'ASSALTO

Il giocatore orko può scegliere di equipaggiare la propria squadra con un armamento d'assalto in cambio di quattro carte equipaggiamento.

Una squadra di orki d'assalto è formata da:

- 1 kapo
- 2 kommandos
- 1 loota boy
- 1 rokkit boy
- 1 burna boy
- 1 sciamano

Per ogni ferita subita gli orki d'assalto (ad eccezione dello sciamano) possono lanciare un dado rosso. Per ogni 2 o 3 ottenuto essi possono recuperare un punto vita.

Il kapo ha 3 punti vita, gli altri orki hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.





LEGIONE DEI DANNATI

KARAK



HURON



SALANDRIA



DOMINIC



STORIA

La Legione dei Dannati rappresenta uno dei più grandi misteri dell'Universo, un esercito senza storia e senza passato che ha alle spalle una lunga scia di morte e distruzione. È costituita da silenziosi guerrieri, le cui armature nere sono ornate con tette e misteriose immagini. È una compagine di re, demoni ed eroi allo sbando, in bilico tra Imperium e Chaos, senza alcuna aspirazione se non la morte onorevole in battaglia e l'annientamento di ogni nemico. I legionari sono guerrieri implacabili e pressoché indistruttibili, perché ormai senza speranza di redenzione. Ossessionati dal loro destino, essi non temono la morte; piuttosto, un poco la cercano.

I membri conosciuti della Legione sono:

KARAK: è stato il primo Templare Imperiale e ha guidato l'Eterna Crociata contro le forze aliene per quasi 200 anni, prima di cadere vittima della Oscura Simmetria. Guerriero indistruttibile, alto oltre 3 metri, era un maestoso esemplare della perfetta unione tra macchina e uomo. La degenerazione della malattia gli ha però provocato innumerevoli deformazioni e gli ha instillato l'ossessione per la guerra e la violenza. La follia di cui è vittima non ha però intaccato la sua innata calma e il suo intuito. Scacciato dalla guida dei Templari ha giurato vendetta contro l'Impero. Freddo e inaffidabile, spesso si scaglia senza motivo contro compagni e alleati.

HURON BLACKHEART: Huron Lufgt, Maestro degli Artigli Astrali, Tiranno di Badab. Huron Cuorenero, Maestro dei Corsari Rossi, signore di Maelstrom, predatore di anime. Due facce di un oscuro personaggio. E' stato comandante di una squadra di Space Marines e ha ceduto al potere del Chaos. Ha regnato su territori sterminati, accumulando potere e ricchezza. Si è ribellato ad Abaddon ed è stato sconfitto e esiliato. Dotato di grande carisma, è incapace di provare sentimenti diversi da odio e sete di potere.

DOOMSDAY PROCLAIMER: mercenario senza nome e senza passato. Per metà uomo e per metà spirito, sembra privo di punti deboli. Sicario letale e instancabile. Impossibile nascondersi e sfuggire al proprio destino di fronte a questo assassino sovranaturale. Ha servito l'Impero, gli Eldar, Horus e Fulgrim. E' stato allontanato dal Culto e ha messo le sue doti al servizio di Karak. Nessuno conosce le condizioni che lo tengono legato alla Legione.

No Pity!
No Remorse!
No Fear





CARDINALE DOMINIC: Dominic è stato il Cardinale dell'Impero e, di fatto, secondo per potere solo all'Imperatore. Alla morte di quest'ultimo ha lanciato le sue truppe contro l'esercito dei Marines per conquistare il potere assoluto, ma è stato sconfitto e costretto ad abbandonare la sua carica. Negli anni seguenti si è dedicato allo studio delle più antiche dottrine, continuando a coltivare il sogno di un universo piegato al suo potere. Si è formato nelle fila dell'Inquisizione (dove ha conosciuto Karak), diventandone presto lo spietato e violento capo. La sua sapienza è seconda solo alla sua crudeltà e al suo fanatismo.

VAHL'DREDD: comandante supremo dell'esercito del Chaos è stato detronizzato da una congiura interna. Si dice che sia ancora in stretto contatto con Abaddon, ma grande incertezza regna intorno ai suoi reali obiettivi. Ineffabile stratega, persegue la vittoria ad ogni costo. Il suo acume leggendario lo rende un personaggio molto temuto da tutti.

SALANDRIA: l'unica persona ad aver sfidato personalmente sia Horus che l'imperatore è in realtà una donna. Figlia di un filosofo errante, Salandria ha visitato gli angoli più remoti dell'Universo, apprendendo varie arti e tecniche. Il suo fascino irresistibile ha fatto vacillare il cuore di Horus e dell'Imperatore. Si narra che il suo ruolo nella caduta dei due rivali sia stato molto più rilevante di quanto tramandato dagli storici ufficiali. Quel che è certo che da quel tragico giorno Salandria è stata bandita dai due Imperi.

BHALAERON: è stato capo bibliotecario degli space marines e consigliere personale dell'Imperatore fino allo scoppio della guerra civile. Ossessionato dai poteri magici e psichici ha trascorso tutta l'esistenza alla ricerca dei più oscuri e remoti riti della galassia. Tuttavia l'Imperatore, preoccupato per il potere e la conoscenza dello stregone e iniziando a temere per la propria leadership, lo ha condannato ad un eterno esilio, pena la morte certa.

LEGIONE DEI DANNATI

La Legione in battaglia è formata da 5 legionari, scelti di volta in volta tra i sette che formano la Legione.

Tuttavia Karak e il Cardinale Dominic devono sempre essere utilizzati.

Ogni legionario ha 3 punti vita.

La Legione può scegliere 4 carte equipaggiamento, ma non può utilizzare carte ordine.



No Pity!
No Remorse!
No Fear

GLI PSIONICI

Gli psionici sono esseri geneticamente mutati dotati di immense abilità psichiche. Questi esseri traggono il loro potere direttamente dal Warp e per questo sono perennemente a rischio di possessione demonica e decadimento psicofisica.

In battaglia gli psionici sono temibili avversari, capaci di produrre devastanti attacchi psichici ed auto-accretere il loro potere. Sono inoltre abili a difendere se stessi e i confratelli da altri attacchi psichici.

BIBLIOTECARI

I marines più dotati di abilità psichiche possono elevarsi al rango di bibliotecari. Il percorso che porta a diventare bibliotecari è lungo ed arduo. Sopravvivono al selettivo addestramento solo i più forti, coloro che dimostrano di possedere sufficiente disciplina mentale per fronteggiare attacchi di Demoni o entità del Warp.

Dopo questa rigorosa selezione, essi sono posti al servizio e alla salvaguardia dei compagni. Essi possiedono infatti tutte le abilità proprie degli Space Marines, unite a quelle psioniche e si impegnano nella ricerca delle aberrazioni del Caos purgandole e stroncandole sul nascere.

Solitamente tuttavia, i bibliotecari sono "isolati" dal resto del Capitolo, difatti essi sono anche incaricati di conservare ed aggiornare gli archivi del Capitolo d'appartenenza, insieme alla raccolta e sistematica archiviazione delle conoscenze ottenute in millenni di servizio del Capitolo.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

ILLUMINATI

Gli illuminati sono confratelli che dedicano l'intera esistenza allo studio dei poteri dell'Arte e dei pericoli dell'Oscura Simmetria. Sono scelti direttamente dal Cardinale e sono tenuti a rispondere solo a lui. Rinchiusi e isolati nelle Sacre

Cattedrali, escono alla luce solo in occasione di missioni particolarmente delicate o disperate.

Gli Illuminati vivono a stretto contatto con l'Oscura Simmetria e sono per questo considerati individui a rischio. Non tutti gli Illuminati infatti sanno resistere al fascino e al richiamo della Simmetria. Per tale ragione sono guardati con sospetto e timore dagli altri confratelli, che spesso però si trovano a dover dipendere dal loro potere.

Gli Illuminati più anziani conoscono molti aspetti oscuri dell'Arte e sono in grado di produrre onde psichiche di inaudita violenza. Sfortunatamente il severo isolamento e il contatto con l'Oscura Simmetria determinano spesso una precoce follia negli individui più sensibili.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

ARLECCHINI

Gli Eldar sono la razza che dispone degli psionici più potenti, gli Arlecchini. Essi possono guidare gli eserciti Eldar e prevedere il corso della battaglia per mezzo del loro potere.

Gli Arlecchini sono la più enigmatica fazione nella variegata società Eldar e sono devoti a Cegorach, il Dio Ridente. A differenza degli altri Eldar, quando muoiono le loro anime diventano parte del Dio Ridente. Ogni Arlecchino deve attraversare una prova segreta, prima di essere accettato in una compagnia. Tale prova è chiamata semplicemente Il Rituale.

Essi custodiscono anche i segreti della Biblioteca Oscura, la massima fonte di conoscenza dell'Universo. Il modo per raggiungerla è ignoto a coloro che non sono Arlecchini. Essi, oltre a sorvegliare la Libreria, trascrivono il sapere degli antichi e impediscono che vada perduto. La Biblioteca è protetta da uno scudo psichico senziente, che non fa passare chi è considerato "immaturato". Al di fuori degli Arlecchini, sono stati ammessi solo alcuni Illuminati e alcuni Inquisitori.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

SCIAMANI

Tutti gli Orki sono in grado di generare inconsciamente una certa quantità di energia psichica, ma solo gli sciamani sono in grado di controllarla. Essi assorbono ed accumulano l'energia prodotta dagli orchi impegnati in battaglia e la sprigionano attraverso il potere della mente.

La potenza dell'onda energetica è devastante e sfortunatamente non sempre gli sciamani riescono a controllarla efficacemente. Non è raro vedere la testa di uno sciamano esplodere per lo sforzo nel corso di una battaglia. Ciononostante, per il loro potere e la loro imprevedibilità, essi rappresentano una delle minacce più serie di tutta la galassia.

Ogni squadra standard può aggiungere un bibliotecario ai propri marines, ma deve cedere due onorificenze. Ogni squadra terminator è invece accompagnata da un bibliotecario.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

CARDINALE DOMINIC

Il Cardinale Dominic (cfr. sopra) della Legione dei Dannati è un essere umano dotato di immensi poteri psichici e un profondo conoscitore delle arti magiche. Tuttavia l'influenza del Warp ha accentuato la sua natura violenta e abietta.

Il Cardinale fa parte della Legione dei Dannati e non può essere sostituito da altri personaggi.

Per le caratteristiche si veda le relative schede.

ARTI PSICHICHE

Gli psionici possono scegliere 4 carte psichiche (una per ogni abilità) tra le 17 disponibili. Le carte vanno scelte all'inizio della missione.

Quando il personaggio decide di utilizzare una carta non può effettuare nessun'altra azione nel corso del proprio turno (a meno che la carta non preveda una regola differente).

Un giocatore può utilizzare una sola carta per turno. Tutte le carte psichiche vanno scartate dopo l'uso.

Alla fine di ogni missione i giocatori devono indicare nella sezione note del proprio scanner la sopravvivenza o meno del proprio psionico.

Ogni volta che uno psionico sopravvive per 3 missioni di seguito sale di grado e può specializzarsi in una arte psichica (solo in una); egli potrà allora scegliere una carta in più all'inizio della partita successiva.

Quando uno psionico decide di dedicarsi allo studio di una singola arte psichica non può cambiare indirizzo e deve completare il proprio percorso di studio. Tuttavia al termine di ogni ciclo di specializzazione (4 carte psichiche), lo psionico può iniziare lo studio di una nuova arte.



“Loro saranno i miei guerrieri migliori, questi uomini pronti ad abbandonarsi completamente a me. Li modellerò come argilla e li forgerò nella fornace della guerra. Avranno volontà di ferro e muscoli d'acciaio. Li vestirò di grandi armature e li armerò con i fucili più potenti. Contagio e malattia non li toccheranno, né l'infermità li tormenterà. Possederanno tattiche, strategie e macchine tali che nessun avversario potrà sconfiggerli in battaglia. Sono il mio baluardo contro il terrore. Sono i difensori dell'umanità. Sono i miei Space Marines ed essi non conosceranno la paura.”

L'Imperatore.



ARMERIA

SCelta DELLE ARMI

Ogni giocatore marine ha un elenco delle armi da cui scegliere all'inizio di ogni missione.

Le armi scelte possono variare da una missione all'altra.

ARMI DEL COMANDANTE MARINE

Ci sono tre possibili combinazioni alternative di armi per il comandante dei marines. Il giocatore marine deve scegliere la combinazione più adatta ad ogni missione.

ASCIA MORTALE E PISTOLA LASER

Questo tipo di scelta costituisce una buona combinazione di armi per il combattimento corpo a corpo ma ha poca potenza di fuoco.



BOLTER

Questa scelta consente di avere maggiore potenza di fuoco ma l'abilità nel combattimento corpo a corpo rimane quella di un marine normale.



SPADA MORTALE E GUANTO MORTALE

Questa scelta non consente di avere alcuna potenza di fuoco ma permette di usare due temibili armi per il combattimento corpo a corpo.



ARMI DEI MARINES

I marines possono scegliere tra le armi disponibili.

Almeno due devono portare un fucile requiem.

Almeno uno deve avere un'arma pesante.

I due rimanenti possono scegliere o un'arma pesante o un fucile requiem.

FUCILE REQUIEM

L'arma tradizionale dei marines è il fucile requiem, una potente arma automatica che spara proiettili esplosivi di piccolo calibro a ripetizione.

Un marine con fucile requiem deve tirare 2 dadi da arma leggera.

Un marine armato con fucile requiem può muovere, sparare e poi completare il movimento.



ARMI PESANTI MARINES

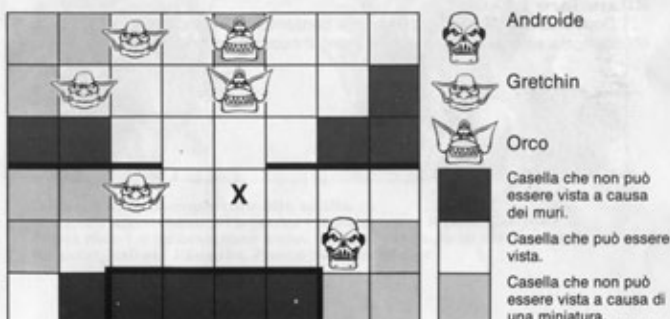
Ci sono tre tipi di armi pesanti nel gioco ed ognuna ha un modo speciale di sparare. Esse colpiscono un'area e quindi possono raggiungere più di un bersaglio.

CANNONE D'ASSALTO

Quando si usa il cannone d'assalto il numero totale ottenuto con i dadi può essere suddiviso contro ogni bersaglio visibile. Rimuovendo una miniatura è possibile che altri bersagli entrino nella linea di vista diventando visibili. Queste potrebbero essere rimosse, purché siano rimasti abbastanza punti.



ESEMPIO: CANNONE D'ASSALTO



Guardate l'illustrazione. Il giocatore lancia due dadi armi pesanti e ottiene in totale quattro. Può quindi dividere questi punti tra ogni miniatura visibile, in uno di questi quattro diversi modi:

1 punto contro ciascuno dei Gretchin. L'ultimo punto è perso perché non supera il valore di armatura né dell'Orco né dell'Androide;

2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti, 1 ciascuno, contro due dei tre Gretchin;

2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti contro il secondo Orco che ora diviene visibile;

3 punti contro l'Androide e 1 punto contro uno dei Gretchin.

FUCILE AL PLASMA

Il fucile al plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il numero totale ottenuto è comparato con il valore di armatura di ciascuna delle miniature nella linea di fuoco. Ogni miniatura che si trovi nella linea di fuoco dovrà essere attaccata. La linea di fuoco si arresterà appena raggiungerà un muro o una porta chiusa.



ESEMPIO: FUCILE AL PLASMA

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

Nell'esempio qui sopra il giocatore con il fucile al plasma può sparare in una delle tre direzioni.

Ha ottenuto 4 con il lancio dei dadi. Quindi tutte le miniature sulla linea scelta saranno colpite con quattro punti. Anche la figura nella casella B sarà colpito con quattro punti indipendentemente dal fatto che quella in A sia eliminata o meno.

LANCIARAZZI

Il lanciarazzi spara ad una casella piuttosto che a una miniatura. La casella bersaglio è attaccata col totale dei due dadi. Inoltre, tutte le caselle adiacenti sono attaccate col punteggio più alto dei due dadi lanciati. L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.



ESEMPIO: LANCIARAZZI

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Nell'esempio qui sopra quella più scura è la casella bersaglio. I due dadi da arma pesante lanciati danno 2 e 3. Quindi la casella bersaglio è colpita con cinque e tutte le caselle adiacenti sono colpite con tre. Le caselle dietro il muro non sono colpite dall'esplosione.

Si può anche decidere di concentrare più di un tiro nella stessa area. In questo caso invece di tirare un solo dado si potranno tirare due o tre dadi rossi nello stesso attacco, a seconda se si sono concentrati due o tre tiri nella stessa area; la somma di tutti i dadi tirati determinerà l'effetto dell'attacco in quella determinata area.

**ARMI EXTRA-PESANTI MARINES**

Le armi extra-pesanti sono state introdotte per dare ai marines un maggior potere di fuoco contro nemici notevolmente corazzati.

Ogni arma extra-pesante ha uno speciale sistema di fuoco: ognuna colpisce una particolare area e quindi può colpire più di un bersaglio contemporaneamente.

Le carte ordine ed equipaggiamento per le armi pesanti non possono essere usate per le armi extra-pesanti.

CANNONE LASER

Il cannone laser può sparare tre colpi per ogni turno. Tutti e tre i colpi devono essere sparati o prima o dopo che il marine si sia mosso. Per chiarire la regola: un marine non può sparare un colpo, muovere e quindi sparare i rimanenti due colpi, può invece sparare e poi muovere o muovere e poi sparare.

Ogni colpo del cannone laser colpisce un'area di quattro caselle come illustrato nella figura. Ma saranno effettivamente colpite solo le caselle dalle quali sarà possibile tirare una linea di vista diretta con chi sta sparando.

Ogni volta che il cannone laser viene usato bisogna tirare un dado rosso: ogni miniatura presente nelle caselle colpite sarà attaccata con il risultato del lancio del dado.

ESEMPIO: CANNONE LASER

				☠	☠		
☠	☠			☠	☠		
☠				👤			

Nella figura qui sopra il giocatore con il cannone laser decide di sparare il suo primo colpo nell'area leggermente ombreggiata. Ottiene un 2 ed applica questo punteggio a tutti i Gretchin presenti in quest'area; riesce in tal modo ad ucciderne tre, ma il quarto Gretchin non viene colpito perchè, pur stando in un'area normalmente colpita dal cannone laser, il Marine che sta sparando non può tracciare una linea di vista diretta in quella particolare casella. Quindi il giocatore decide di combinare i suoi due tiri rimanenti nell'area ombreggiata più scura. Lancia quindi due dadi ed ottiene un punteggio totale di 3 con il quale elimina tutti gli Androidi.

FUCILE A FUSIONE

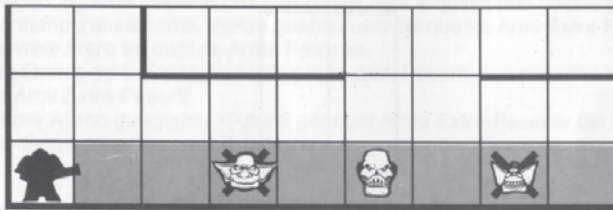
Il fucile a fusione spara a tutte le miniature che si trovano lungo una linea dritta di caselle; questa linea può essere orizzontale, verticale o diagonale. Ognuna di queste miniature è attaccata separatamente e subisce l'effetto dell'attacco pari al tiro di tre dadi in maniera paragonabile a quanto avviene per l'attacco del fucile al plasma.

Tuttavia il tiro dei tre dadi deve essere ripetuto per ogni miniatura incontrata lungo la linea di fuoco. Così come per il fucile al plasma, la linea di fuoco si interrompe là dove colpisce un muro

o una porta chiusa.



ESEMPIO: FUCILE A FUSIONE



Il fucile a fusione è utilizzato lungo un corridoio in cui si trovano tre miniature lungo la medesima linea di fuoco (vedi figura). Il giocatore tira tre dadi ed ottiene un punteggio totale di 7 contro il Gretchin e quindi lo uccide. Quindi ritira tre dadi ed ottiene un totale di 2 contro l'Androide che rimane illeso. infine tira tre dadi ed ottiene un totale di 4 punti, sufficiente ad eliminare l'Orco.

RAGGIO A CONVERSIONE

Il raggio a conversione spara lungo una linea diritta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il raggio a conversione agisce lungo detta linea diritta fintanto che non colpisce un muro o una porta chiusa. L'ultima casella della linea di fuoco è quella nella quale si ottiene il maggior danno. Qualunque miniatura presente in questa casella viene colpita con la somma del punteggio di tutti i dadi.

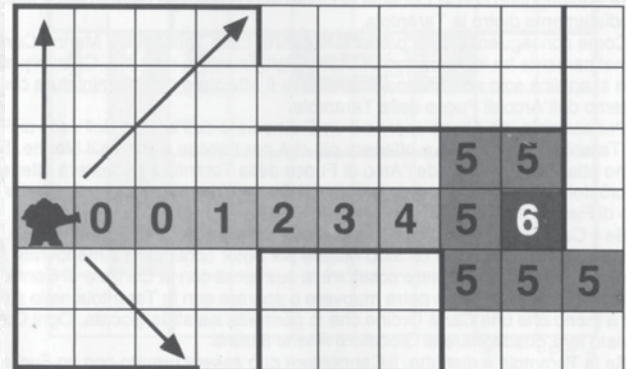
L'impatto del raggio a conversione causa un'esplosione che colpisce tutte le caselle adiacenti. In queste caselle adiacenti il punteggio ottenuto è pari al totale del tiro dei tre dadi meno uno. Ovviamente non sono colpite le miniature posizionate oltre un muro o dall'altra parte di una porta chiusa.

Anche le caselle che si trovano dietro alla linea di fuoco vengono colpite dal raggio. Ogni casella successiva viene attaccata con un punteggio inferiore di un punto da quello della casella che la precede fino a che il valore di attacco non scende a zero.

Attenzione! Se si usa quest'arma in uno spazio ristretto, il risultato finale può anche essere la morte dello stesso Marine che ha sparato!



ESEMPIO: RAGGIO A CONVERSIONE



Esaminando la figura si vede l'effetto dell'impatto di un raggio a conversione: un marine decide di sparare lungo un corridoio poiché se sparasse in ogni altra direzione (freccie nere) rischierebbe, quasi sicuramente, di rimanere egli stesso colpito dall'esplosione.

Il giocatore tira tre dadi ed ottiene un punteggio totale di 6. L'illustrazione evidenzia il valore di tutte le caselle colpite dall'effetto del raggio a conversione. Nel punto iniziale di impatto, contro il muro, il valore di attacco è pari a 6. L'esplosione colpirà le caselle adiacenti con un valore di 5 e lungo la linea di fuoco con valore sempre inferiore di un punto per casella, lasciando il marine illeso.

LANCIAFIAMME PESANTE

Il lanciafiamme pesante rilascia una scarica liquida che si incendia a contatto con l'aria e arde per un tempo prolungato, consentendo di incenerire numerosi nemici in un colpo solo e di ricoprire un'area con carburante che continua a bruciare per un breve periodo.

Il lanciafiamme pesante spara ad una casella bersaglio, ma colpisce l'intera area circostante. Le miniature che occupano la casella bersaglio e tutte le caselle adiacenti vengono attaccate con due dadi rossi. Le fiamme colpiscono anche miniature al di fuori della linea di vista (come tutte le armi con effetto-area), ma non possono

colpire miniature collocate dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

Il fuoco del lanciafiamme va segnalato con l'apposito segnalino, che resta sul tabellone fino all'inizio del turno successivo del giocatore che ha sparato. Il segnalino blocca la linea di vista e l'arco di fuoco.

Le miniature che intendono attraversare l'area colpita dal lanciafiamme (compresi gli eventuali sopravvissuti all'attacco) vengono automaticamente attaccate con due dadi rossi ogni volta che muovono in una nuova casella all'interno dell'area segnalata.

I lanciafiamme non possono distruggere porte chiuse. Tuttavia, se delle porte chiuse sono comprese nell'area che subisce un colpo di lanciafiamme, esse non possono essere aperte finché il segnalino lanciafiamme non viene rimosso.

La gittata massima del lanciafiamme è di 12 caselle.



TARANTOLA

La tarantola è un'arma mobile di supporto. Tutti i soldati sono addestrati per usarla. Per manovrare la tarantola, il cannoniere deve trovarsi nella casella immediatamente dietro ad essa e deve, temporaneamente, rinunciare alla propria arma.

La tarantola può muovere o sparare a patto che sia manovrata da una miniatura. La tarantola non può muovere e sparare nello stesso turno, a meno che alcune carte ordine vengano giocate.

Tuttavia le carte ordine ed equipaggiamento per le armi pesanti non valgono per la tarantola.

La tarantola blocca la linea di fuoco, ma non la linea di vista.

La tarantola non può essere utilizzata da


giocatori avversari.



MOVIMENTO

La tarantola può muovere solo se manovrata da un cannoniere. Essa occupa 3 caselle mentre è manovrata da un cannoniere. La tarantola può muovere di sei caselle alla volta, spostandosi orizzontalmente o verticalmente, mai diagonalmente.

ESEMPIO: MOVIMENTO

4	3	2	1						
	5								
	6								

Nella figura la tarantola si muove di quattro caselle partendo dalla casella ombreggiata in scuro. Poi ruota di 90°, facendo perno sul suo centro (casella numero 3) e muove di altre due caselle, e finirà il suo movimento sulle caselle leggermente ombreggiate.

FUOCO

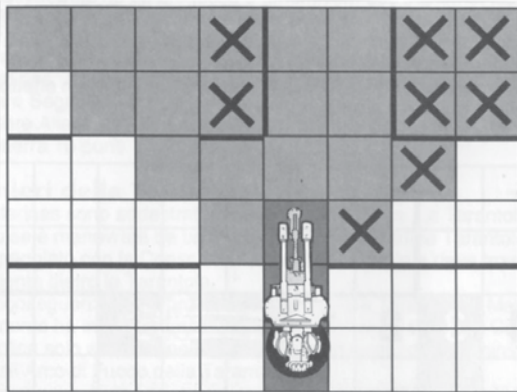
La tarantola può sparare tre volte in un turno. Essa è equipaggiata con una coppia di cannoni laser che sparano allo stesso modo dei cannoni laser tradizionali.

Di conseguenza, per ognuno dei tre colpi a disposizione, il giocatore tira due dadi rossi anziché uno.

La tarantola può anche concentrare più tiri nella stessa area tirando così quattro o sei dadi alla volta in un attacco.

La tarantola può sparare solamente ai bersagli che si trovano parzialmente o completamente all'interno del suo arco di fuoco e che contemporaneamente si trovano lungo una linea di vista diretta dal cannoniere che manovra la tarantola.

ESEMPIO: FUOCO



Nella figura le caselle comprese nell'arco di fuoco della tarantola sono leggermente ombreggiate. Le caselle con una croce sono quelle nelle quali il cannoniere, posizionato dietro la tarantola, non può tracciare una linea diretta di vista e che quindi non potranno essere colpite pur trovandosi all'interno dell'arco di fuoco della tarantola.

CORPO A CORPO

Quando un giocatore attacca la tarantola in un combattimento corpo a corpo può decidere se attaccare la tarantola o il cannoniere. La tarantola di per sé non tira alcun dado in un combattimento corpo a corpo, mentre il cannoniere, se attaccato, si difende normalmente.

Se la tarantola è attaccata in un combattimento corpo a corpo, l'avversario deve provare a distruggerla provando ad ottenere con il lancio dei dadi più del suo valore di armatura pari a 6.

COLPIRE LA TARANTOLA

La tarantola ha 6 Punti Armatura e 2 Punti Vita.

Se è colpita con un attacco di 1 punto superiore al Valore Armatura (VA) la tarantola perde un punto vita. Se l'attacco è superiore di 2 punti, la tarantola deve essere rimossa dal gioco, mentre il cannoniere sopravvive. Se è superiore di 3, la tarantola è distrutta e il cannoniere è ferito. Se è superiore di 4, anche il cannoniere va eliminato.

Quando il cannoniere viene eliminato, il giocatore può, durante il suo turno, sostituirlo per poter continuare a manovrare la tarantola. Tuttavia egli non potrà muovere o sparare con la tarantola nello stesso turno a meno che una carta ordine che lo permetta sia stata giocata (cfr. sotto).

Se la tarantola viene distrutta, il cannoniere continua la partita normalmente, utilizzando l'arma in dotazione all'inizio della partita.

CARTE ORDINE

Alcune carte ordine possono permettere alla tarantola di muovere e/o sparare più volte in un singolo turno.

Queste sono opportunità molto vantaggiose e potenti poiché la tarantola, come già detto, può normalmente solo muovere o sparare.

Le carte ordine che danno queste opportunità alla tarantola sono: ALL'ATTACCO!, MUOVERSI! e FUOCO!

ARMI DEL GOVERNATORE ELДАР

Tutti i governatori sono armati con la combinazione di una spada rinforzata e di una pistola Shuriken.

La spada rinforzata dà loro una notevole potenza nei combattimenti ravvicinati mentre la pistola Shuriken permette loro in un turno un doppio attacco a distanza.

Un governatore può dividere i suoi colpi prima e dopo il suo movimento se lo vuole, e può sparare a due differenti bersagli. Tuttavia, il risultato di ogni colpo è risolto separatamente.

ARMI ELДАР

Una squadra Eldar è composta da un governatore, due guerrieri armati di catapulta Shuriken e tre guerrieri con armi pesanti, da scegliere tra cannone Shuriken, lanciarazzi e cannone laser. I Vendicatori utilizzano le stesse armi degli altri Eldar.

LA CATAPULTA SHURIKEN

Questa è l'arma standard dei guerrieri Eldar. La catapulta spara una raffica di piccoli proiettili a forma di stella aventi una punta tagliente monomolecolare, utilizzando un meccanismo di fuoco basato sulla forza di gravità. Un Eldar che usa la catapulta Shuriken deve tirare 2 dadi da arma leggera.



ARMI PESANTI ELДАР

Ci sono tre tipi di armi pesanti nel gioco ed ognuna ha un modo speciale di sparare. I dadi sono usati nel modo usuale. Tuttavia, le armi pesanti colpiscono un'area e quindi possono raggiungere più di un bersaglio.

IL CANNONE SHURIKEN

Questa è una versione più grande e molto più potente della catapulta Shuriken rispetto alla quale ha una maggiore potenza di fuoco ed i suoi proiettili viaggiano ad una velocità molto superiore. I cannoni Shuriken con la loro grande potenza di fuoco permettono di sparare più colpi sullo stesso bersaglio.

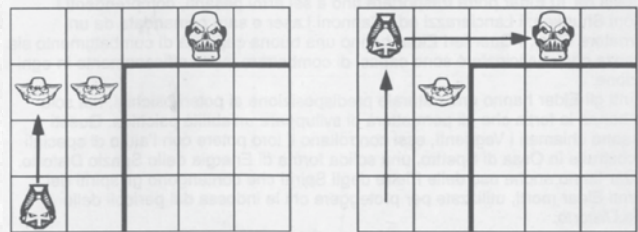
Un Eldar che utilizza il cannone Shuriken può attaccare tre volte usando un dado da arma leggera ed un dado da arma pesante colpendo fino a tre bersagli. Ogni attacco va risolto separatamente.

Questi attacchi possono essere divisi prima e dopo il movimento dell'Eldar che attacca - per esempio potrebbe sparare due colpi, muovere ed infine sparare il terzo ed ultimo colpo.



ESEMPIO: CANNONE SHURIKEN

L'ELDAR SPARA AL GRETCHIN L'ELDAR SI MUOVE E SPARA ALL'ANDROIDE



Nell'illustrazione, un guerriero Eldar armato con un cannone Shuriken sa che c'è un Androide dietro il primo angolo, ma ci sono anche due Gretchin che bloccano la sua strada. Al proprio turno il guerriero Eldar spara ad un Gretchin eliminandolo poichè ha ottenuto due. A questo punto utilizza il suo movimento per passare oltre il rimanente Gretchin e portarsi in linea di vista con l'Androide. Quindi spara il secondo colpo contro l'Androide ottenendo un "3" ed un "1" eliminandolo. Infine spara all'ultimo Gretchin, ma poichè ottiene due "0" non riesce a distruggerlo.

IL CANNONE LASER

Il cannone laser può sparare due colpi in un turno. Entrambi i colpi devono essere sparati o prima o dopo il movimento della miniatura Eldar. Ad esempio un Eldar con il cannone Laser non può sparare un colpo, muoversi e sparare il rimanente colpo.

Ogni colpo del cannone laser colpisce un'area di quattro caselle come illustrato sotto. Ma saranno effettivamente colpite solo le caselle in linea di vista diretta con la casella dove si trova l'Eldar che spara.

Ogni volta che si usa il cannone laser dovete tirare 2 dadi da arma pesante: ognuna e tutte le miniature presenti nelle caselle interessate dal colpo saranno colpite con il risultato ottenuto dalla somma dei due dadi.



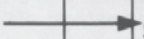



Potete anche decidere di concentrare più di un

colpo nella stessa area. In questo caso tirerete due dadi per ogni attacco; il punteggio totale di tutti i dadi determinerà quale effetto ha avuto il vostro attacco in quell'area.



ESEMPIO: CANNONE LASER

L'ELDAR MUOVE E SPARA AL GRETCHIN

Il giocatore con il cannone laser muove di due caselle e quindi decide di fare fuoco con il primo colpo nell'area leggermente ombreggiata. Egli ottiene un "2" ed applica questo punteggio contro tutti i Gretchin presenti nell'area: egli elimina tre dei Gretchin ma il quarto non è colpito poichè anche se è all'interno dell'area normalmente colpita dal cannone laser, l'Eldar che ha sparato non può tracciare una linea diretta di vista con quella casella. Poichè l'Eldar ha già mosso e non ci sono più bersagli in vista, egli non può più nè muovere nè sparare il secondo colpo ed il suo turno ha termine.

LANCIARAZZI

Il lanciarazzi degli Eldar funziona esattamente come il lanciarazzi degli Space Marines (vedi sopra).



ARMI DEL KAPO ORKO

Il Kapo Orko è equipaggiato con artiglio e Kannone, una coppia di armi che lo rendono una vera e propria macchina da guerra. Alla brutalità dell'artiglio si unisce la potenza di un'arma da

fuoco spaventosamente rumorosa e di grosso calibro.

L'artiglio consente al Kapo di lanciare tre dadi da arma pesante nel corpo a corpo. Il kannone, invece, permette di lanciare due dadi da arma pesante.



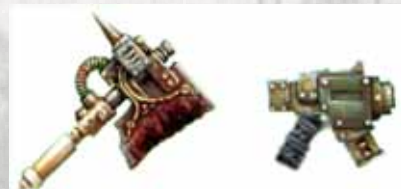
ARMI DEGLI ORKI

Gli Orki dispongono di una notevole varietà di armi efficaci sia per il combattimento a distanza che per il corpo a corpo. Il funzionamento delle armi orkesche è fortemente influenzato dal carisma e dalle emanazioni psichiche dei singoli Orki. Per questo motivo la stessa arma può produrre effetti diversi se utilizzata da Orki diversi.

FERRO E SHOOTA

Si tratta della combinazione di una arma da fuoco a una mano con un'arma da taglio più o meno grande, a seconda della stazza degli Orki. Questa combinazione è utilizzata di norma da Kommandos e Slugga Boys.

Permette un buon equilibrio tra potenza di fuoco e efficacia in corpo a corpo.



BIG SHOOTA

Questa arma rappresenta un'evoluzione dello shoota. Presenta la stessa tecnologia meccanica, ma è decisamente più potente e rumorosa dell'arma gemella

È un'arma a due mani che garantisce una buona potenza di fuoco (due dadi da arma pesante), ma che ha effetto su un singolo bersaglio.



DEFFGUN

I Loota Boys brandiscono delle armi sperimentali tanto rumorose quanto devastanti, le cosiddette deffguns. Queste armi sono costruite con pezzi di artiglieria rubati ai nemici morti in battaglia e producono una spaventosa mole di fuoco. I Loota Boys trascorrono la maggior parte del tempo a perfezionare e personalizzare le loro Deffguns, delle quali sono molto gelosi.

Un Orko con deffgun lancia due dadi da arma pesante e due dadi da arma leggera e può suddividere il totale ottenuto contro tutte le miniature in linea di fuoco, esattamente come il cannone d'assalto degli Space Marines (vedi sopra).



BURNA

I Burna non sono altro che i lanciafiamme utilizzati dagli Orki. Anche se vengono realizzati utilizzando materiali e tecnologie diverse, essi funzionano esattamente come i lanciafiamme degli Space Marines ed hanno le stesse limitazioni (vedi sopra).



ROKKIT LAUNCHA

I lanciarazzi utilizzati dagli Orki sono strumenti rozzi e semplici, ma in grado di scatenare un inferno di fuoco ed esplosioni.

I Rokkit Boys entrano in scena per abbattere i nemici corazzati più resistenti o per disperdere orde di nemici all'attacco e rappresentano un vero spauracchio per tutti i nemici dei ragazzi dalla pelle verde.

I rokkit launcha producono gli stessi effetti dei lanciarazzi degli Space Marines, ma attaccano con tre dadi da arma pesante anziché due.



ARMI DEL COMANDANTE DELLA FRATELLANZA

Esistono due possibili combinazioni alternative di armi per il comandante della Fratellanza. Il giocatore deve scegliere la combinazione più adatta ad ogni missione.

MIETITORE E SCUDO

Questa combinazione non consente di avere alcuna potenza di fuoco, ma permette di usare due temibili armi per il combattimento corpo a corpo.

Il maglio mietitore lancia tre dadi da arma pesante in attacco, mentre lo scudo garantisce una migliore efficacia nei duelli consentendo di rilanciare un dado in tutti i combattimenti corpo a corpo.



APOCALISSE E JUSTIFIER

Questo tipo di scelta costituisce una buona combinazione di armi per il combattimento corpo a corpo e ha una discreta potenza di fuoco.

La spada apocalisse permette di lanciare due dadi da arma pesante, mentre il fucile justifier consente il lancio di due dadi da arma leggera e il rilancio di uno di essi.



ARMI DELLA FRATELLANZA

Le sacre armi della Fratellanza sono forgiate nelle fucine sotterranee della Prima Cattedrale e benedette dagli Illuminati. Sono considerate un'estensione della volontà di Dio e sono al servizio della Parola del Cardinale. Sull'impugnatura di ogni arma è riportato il giuramento di fedeltà alla Fratellanza, per questo motivo si suppone che nessun infedele possa impossessarsene.

MANO DI DIO E JUSTIFIER

L'equipaggiamento di base dei Fratelli è costituito da un guanto ad energia potenziata e da un fucile justifier, un ottimo compromesso tra potenza di fuoco e efficienza nel corpo a corpo.

È da notare come il justifier dei Fratelli sia più potente ma meno accurato rispetto a quello del comandante.



CASTIGATORE

Il castigatore corrisponde al cannone d'assalto

degli Space Marines. Funziona alla medesima maniera e produce gli stessi effetti.



PURIFICATORE

Il purificatore è l'arma più amata dagli Inquisitori della Fratellanza, per il suo valore simbolico, oltretutto per la sua potenza.

In termini di funzionamento ed efficienza, tuttavia, non differisce da un normale lanciafiamme degli Space Marines.



ARTIGLI CONFESSORI

Gli artigli confessori sono una delle armi più potenti e temute dell'intero Universo. Pur non consentendo alcuna potenza di fuoco, essi sono in grado di distruggere in un solo colpo qualsiasi creatura o corazza.

Il Fratello armato con una coppia di artigli può lanciare tre dadi da arma pesante e tre dadi da arma leggera in tutti i combattimenti in corpo a corpo.









GIOCATORI ALIENI

TURNO DI UN GIOCATORE ALIENO

Durante il proprio turno il giocatore alieno può effettuare le seguenti azioni:

-  **Pescare CARTE EVENTO ALIENO**
-  **Introdurre LADRI GENETICI (solo Caos)**
-  **MUOVERE**
-  **ATTACCARE**
-  **Introdurre SEGNALINI RINFORZO**

CARTE EVENTO ALIENO

All'inizio di ogni turno i giocatori alieni devono pescare una carta evento alieno da **entrambi i mazzi** a loro disposizione (verde e azzurro). Possono prendere una sola carta a testa, pescando ciascuno da un mazzo differente.

A turni alterni devono effettuare la pescata in un mazzo di colore differente. Cioè in ciascun turno ogni giocatore alieno deve pescare una carta di colore diverso rispetto al turno precedente.

Queste carte vanno giocate immediatamente, eccetto ove specificato diversamente.

RINFORZI LADRI GENETICI

Il Signore del Caos ha a disposizione un numero illimitato di ladri genetici e ibridi, utilizzabili in qualsiasi momento della missione.

All'inizio del proprio turno, e a turni alterni, il giocatore del Caos può collocare un segnalino speciale (ladro genetico o ibrido) sul condotto di ingresso indicato sulla mappa di ogni missione.

Nel primo turno il segnalino non può muovere né attaccare e non può essere attaccato dagli avversari. Il segnalino potrà entrare in gioco

e iniziare a muoversi nel corso del turno successivo.

I segnalini possono entrare sul tabellone anche se il condotto è in linea di vista di una miniatura avversaria.

I segnalini si muovono di 8 caselle e seguono le regole relative ai normali segnalini blip.

Il condotto può essere distrutto da un attacco (fuoco o corpo a corpo) superiore o uguale a 5.

Il giocatore che distrugge il condotto di ingresso guadagna 30 punti.

MOVIMENTO

Le tabelle riassuntive indicano il numero massimo di caselle che può essere percorso da ogni tipo di miniatura aliena. Una miniatura aliena può muovere prima o dopo aver sparato, o anche scegliere di non muovere.

Gli alieni hanno le stesse limitazioni nel movimento delle altre miniature e possono aprire tutte le porte.

MOVIMENTO DEI SEGNALINI BLIP

Tutti i segnalini blip possono muovere di cinque caselle e seguono le stesse regole e limitazioni delle miniature.

Essi possono aprire tutte le porte.

Se un segnalino blip muove ed entra nella linea di vista di un'altra miniatura, deve essere rivelato. Una miniatura aliena può continuare a muovere dopo che è stata rivelata. Comunque, anche le caselle mosse prima di essere rivelate, vengono contate nella capacità di movimento dell'alieno. Se il numero di caselle percorse prima di essere rivelato è uguale o maggiore della capacità di movimento dell'alieno, la miniatura non può

più muovere in quel turno, ma può comunque attaccare.

SEGNALINI CULTO OSCURO

Nell'appendice di ogni missione sarà indicato il numero di segnalini utilizzabili e la modalità di ingresso nel tabellone per il giocatore del Culto.

Esistono infatti 2 modalità di ingresso:

- **Condotta alieno:** i segnalini entrano da uno o più punti indicati sulla mappa. Il giocatore può introdurre fino a 8 segnalini per turno (più i rinforzi), anche se in linea di vista. Il condotto non può essere distrutto.

- **Tabellone:** i segnalini vengono posizionati sul tabellone contestualmente al Signore del Caos, ogni volta che un tabellone viene sondato.

I segnalini del Culto e del Regno non devono essere obbligatoriamente svelati se entrano in linea di vista tra loro. Il giocatore di turno deve dichiarare apertamente di voler svelare il segnalino in linea di vista.

ATTACCO

Tutte le miniature aliene, tranne alcune eccezioni, possono attaccare una volta sola per turno. L'attacco può essere effettuato prima o dopo il movimento.

Le tabelle riassuntive indicano quanti e quali dadi devono essere usati da ogni tipo di alieno durante l'attacco.

Alcuni alieni sono equipaggiati con armi pesanti. Queste sparano nello stesso modo di quelle usate dagli altri giocatori. Ove non diversamente specificato le armi pesanti attaccano una singola casella con due dadi rossi.

Gli alieni, incluso il Dreadnought, non possono sparare e attaccare in un combattimento corpo a corpo nello stesso turno.

RINFORZI ALIENI

Dopo aver mosso e sparato con tutti gli alieni che desiderano, i giocatori alieni possono scegliere di usare qualcuno dei segnalini rinforzo a loro disposizione.

I giocatori alieni cominciano il gioco con un certo numero di segnalini rinforzo. Il numero esatto dipende dalla missione da giocare ed è indicato nel libro delle missioni. Per ogni turno di gioco i giocatori alieni possono utilizzare da 1 a 6 segnalini rinforzo.

I segnalini rinforzo devono essere immessi sul tabellone da una delle caselle indicate per l'arrivo dei rinforzi. Queste caselle sono contrassegnate con "R" sulla mappa delle missioni.

I rinforzi non possono compiere alcuna azione nel corso del primo turno, ma dovranno attendere il successivo turno dell'alieno per poter essere utilizzate.

I rinforzi non possono essere posizionati su una casella in linea di vista con una miniatura nemica.

Ogni giocatore alieno può giocare fino a 6 segnalini rinforzo alla fine del suo turno. Tuttavia, se sul tabellone non è presente nessun segnalino o miniatura il giocatore alieno DEVE usare 6 rinforzi (o quanti sono disponibili).

Tutti i segnalini rinforzo possono muovere di cinque caselle e seguono le stesse regole e limitazioni dei segnalini blip.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Quando un giocatore alieno elimina un avversario può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte a sé.

Al termine della partita il giocatore alieno deve calcolare il totale dei punti realizzati e verificare il risultato sulla tabella di efficienza aliena.



DREADNOUGHT

DREADNOUGHT

Il Dreadnought è una terribile macchina da guerra, sviluppata grazie alle necrotecnologie aliene. E' un imponente avversario da temere e rispettare. I giocatori alieni possono impiegare diversi tipi di Dreadnought, di varia stazza e capacità di fuoco.

Ogni Dreadnought equipaggiato con le gambe più lunghe muoverà di sei caselle anziché di quattro.

Ogni Dreadnought con il pezzo superiore più largo potrà essere equipaggiato con quattro armi anziché due. In tal modo ci vorranno cinque colpi per eliminarlo, in quanto ci sono quattro armi da distruggere, una alla volta, anziché le solite due.

Il Valore Armatura per tutti i Dreadnought rimane fisso a quattro.

MOVIMENTO

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle che contengono altre miniature aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura.

Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base e segue le normali regole sul movimento. Tuttavia, il Dreadnought non può muovere diagonalmente.

LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO

La linea di vista del Dreadnought parte da una qualsiasi delle 4 caselle che occupa. Anche se è coperto per metà da un muro, può sparare

con qualsiasi arma contando la linea di vista dal centro della casella non coperta.

ATTRAVERSARE LE PORTE

A causa della propria mole il Dreadnought deve abbassarsi per attraversare le porte. Mentre è abbassato non può sparare con nessuna delle sue armi. Il Dreadnought è perciò programmato in modo da non fermarsi mai sotto una porta.

Se il Dreadnought non ha punti sufficienti per attraversare una porta, deve fermarsi davanti e attraversarla al turno successivo del giocatore alieno.

ARMI

Il Dreadnought inizia il gioco con dei fucili requiem montati sul suo corpo e un supporto per altre due o quattro armi. Prima di metterlo sul tabellone, il giocatore alieno può scegliere quali armi usare e attaccarle alla miniatura Dreadnought.

Quando spara il Dreadnought può farlo con tutte le sue armi. Esso spara con **un'arma alla volta**, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un diverso bersaglio. Il Dreadnought può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una delle quattro caselle che occupa.

La coppia di fucili requiem va considerata come un'arma unica, quindi essi possono produrre un unico attacco per turno.

Il Dreadnought non può sparare con le armi che sono state rimosse. Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare solo con i fucili requiem.

PUNTI VITA

Il Dreadnought ha tre o cinque punti vita, a seconda del numero di armi montate. Ogni volta che perde un punto vita, il giocatore alieno deve rimuovere una delle armi pesanti.

Esso continua a lanciare tutti i dadi nel combattimento corpo a corpo, anche quando è ferito. Viene eliminato e tolto dal tabellone di gioco quando perde il l'ultimo punto vita.

ESEMPIO DREADNOUGHT

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

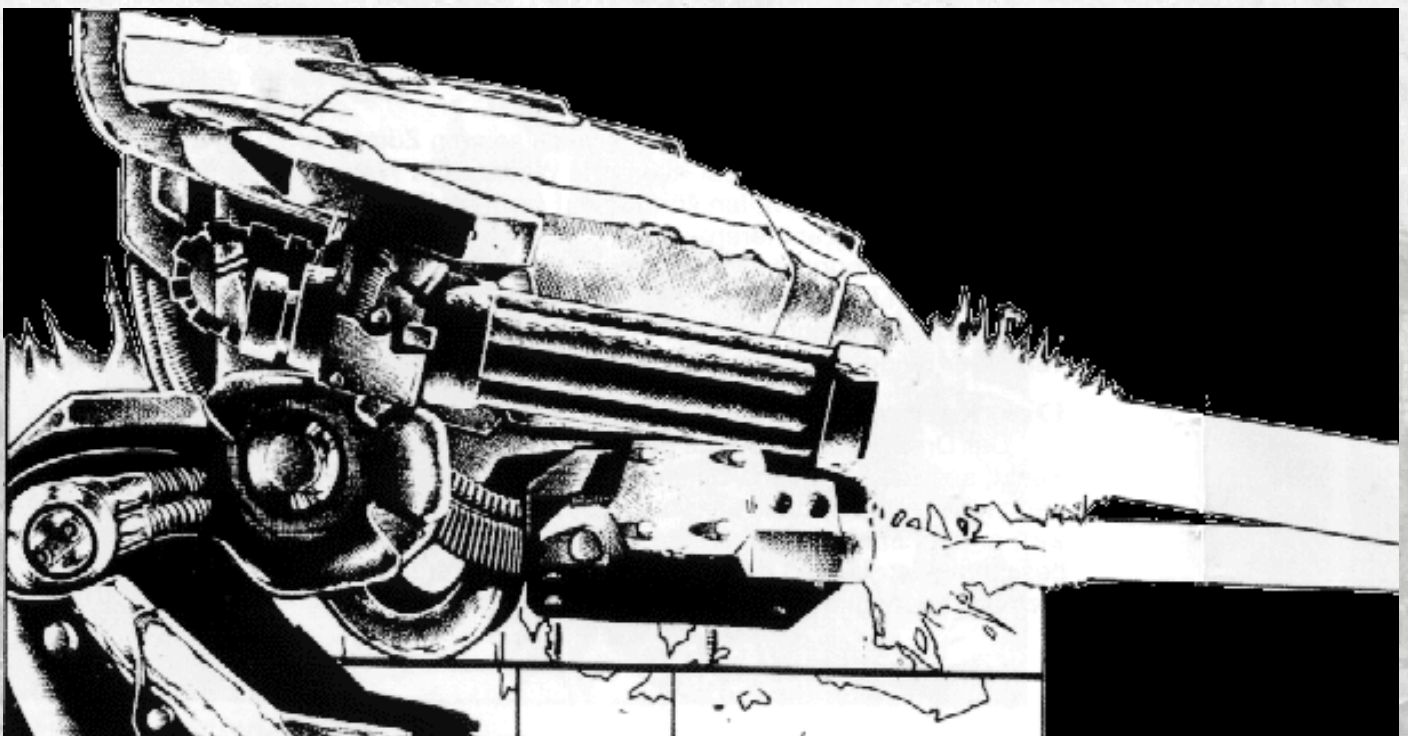
Il Dreadnought inizia nelle quattro caselle ombreggiate scure. Muove di quattro caselle, prima nelle due contrassegnate "1", poi in quelle col "2". Il Dreadnought quindi si gira e muove nelle due caselle "3" ed infine nelle due caselle "4". Il Dreadnought termina il suo movimento sulle quattro caselle ombreggiate chiare. Da questa posizione il Dreadnought può tracciare una linea di vista, valida per tutte le sue armi, in tutte le caselle tranne quelle contrassegnate con la "X".

DREADNOUGHT GOLGOTHA

Il Dreadnought Golgotha è una gigantesca macchina da guerra impiegata dal Culto Oscuro.

Ha le stesse caratteristiche di un Dreadnought MK X e segue le stesse regole.

L'unica differenza riguarda l'utilizzo delle armi pesanti. Le quattro armi del Golgotha colpiscono ciascuna un'area di quattro caselle con 2 dadi rossi.





INDEX XENOS

CULTO OSCURO

Il Culto Oscuro si basa sull'entropia, il trionfo del disordine, ma la sua struttura segue un modello più convenzionale. I cinque Apostoli Oscuri furono generati dall'Anima Oscura e legati gli uni agli altri dall'infernale disegno della sua Simmetria. Essi rappresentano cinque aspetti dell'Anima Oscura e si spartiscono il comando del demoniaco esercito del Culto. Ci sono elementi che provano l'esistenza di rivalità e conflitti tra gli Apostoli, la cui sete di distruzione non conosce limiti. Benché spesso uniscano i propri eserciti per attaccare insieme le forze nemiche, i loro servi combattono gli uni contro gli altri con altrettanta frequenza. I cinque Apostoli sono:

ILIAN



Ilian, la Prima Figlia dell'Anima Oscura, è stata la prima tra gli Apostoli e il precursore dell'Oscurità. È venerata e conosciuta con innumerevoli nomi, tra cui la Sovrana del Vuoto, la Primogenita dell'Oscurità, la Grande Seduttrice e la Signora dell'Eterna Miseria. I pochi che hanno avuto la fortuna di incontrarla, mantenendo saldezza di cuore e anima, la descrivono come una creatura di irresistibile bellezza e fascino, la rappresentazione fisica del potere più estremo dell'Universo. È l'unica custode dell'Oscura Simmetria e l'unica a contatto diretto con l'Anima Oscura, che solo attraverso di lei dispensa i propri doni. Gli altri Apostoli devono quindi il proprio potere a Ilian, ma non per questo rinunciano a aspirare alla sua distruzione, con lo scopo di prenderne il posto. La Signora del Vuoto è l'Apostolo più temuto e potente e il suo crescente potere getta un'ombra opprimente su gran parte dell'Universo.

ALGEROTH



Algeroth è conosciuto, non a caso, come l'Apostolo della guerra. Egli persegue il cammino del fuoco e della distruzione e semina il caos e la devastazione su qualsiasi campo di battaglia in cui siano coinvolte le sue truppe. Si compiace nel causare rovina e disfacimento, non curandosi in alcun modo del numero di vittime provocate dai suoi seguaci, che per lui non sono altro che nutrimento per il suo insaziabile desiderio di morte. L'obiettivo finale di Algeroth è la conquista dell'intero Universo e la sottomissione o la distruzione di ogni essere vivente. Egli è odiato, disprezzato e temuto dai suoi fratelli Apostoli, perché essi sanno che un giorno si rivolgerà anche contro di loro e sono consci del fatto che per numero e furia le sue legioni sono le più potenti.

MUAWIJHE



Muawijhe è il Signore delle Visioni, degli Incubi e della Follia, e chiunque abbia affrontato le sue legioni non dubita dell'appropriatezza di questa definizione. Mentre i suoi schiavi si avventano sui nemici con artigli affilati, la sua demente presenza cerca di insinuare la pazzia nel cervello degli avversari. Le immagini che Muawijhe ha il potere di svelare sono così terrificanti che molti guerrieri sono arrivati al punto di strapparsi gli occhi, nel vano tentativo di fermare quelle visioni. I suoi seguaci sono addestrati per confondere le menti e indurre terribili incubi e riescono ad attraversare lo spazio dimensionale, viaggiando così a piacimento tra sogno e realtà.

SEMAI



La mente insidiosa di Semai, potente e malvagia, è sempre in agguato, pronta ad approfittare delle paure dei deboli, per seminare nelle loro menti false promesse di salvezza. È chiamato il Traditore, l'Eterno Bugiardo e il Grande Ingannatore, perchè le vittime delle sue illusioni arrivano a rivoltarsi contro i loro stessi amici e compagni, votandosi al Culto Oscuro e sprofondando nell'abisso del tradimento. La sua missione è intrappolare la natura umana per corromperla e sottometterla all'Oscurità. Per questo motivo, benché Semai non sia affatto l'Apostolo più potente, il suo dominio sui mondi dell'uomo è ineguagliato.

DEMNOGONIS



Demnogonis si serve di putridume e malattie per realizzare la sua terribile missione. I suoi seguaci infliggono decadimento e corruzione sull'intero Universo e sono alla costante ricerca di nuove malattie per diffondere il suo virus. Trattandosi di un'entità che si nutre di morte, putrefazione e malattia, le guerre che infuriano ferocemente nel sistema solare si sono rivelate un vero paradiso per il Signore della Pestilenza. Demnogonis considera ogni ferita aperta nella carne un terreno fertile in cui piantare i suoi marcescenti semi di putredine. È senza dubbio il più appagato tra gli Apostoli, ben felice di lasciare la prima linea ai suoi fratelli, per poi infierire sui resti e sulle macerie.

ESERCITO DEL CULTO

La potenza militare del Culto Oscuro è vasta e terrificante. I suoi eserciti erompono dalle Cittadelle in quantità apparentemente inesauribile. Le forze dell'Imperium si trovano a dover fronteggiare mostri infernali, ma quel che è peggio, devono affrontare i loro stessi camerati, trasformati in orride e spietate creature. Questa è la patetica progenie delle camere di distorsione del Culto. L'unica cosa che i loro compagni di un tempo possono fare, è ridurre i loro corpi a un ammasso di carne sanguinolenta.

SAURO MUTANTE



I Sauri Mutanti sono antichissime creature rettiliformi (derivano probabilmente da creature simili ai coccodrilli), chiaramente incrociate con diverse razze Tiranidi. Progettati appositamente per la guerra di logoramento, in battaglia tendono imboscate al nemico armati di simbionti che sputano liquidi ustionanti contro i nemici. Il loro vocabolario è limitato a pochi comandi essenziali, ma sono capaci di strategie e tattiche più complesse di quanto si potrebbe credere. Vivono per migliaia di anni, malgrado nessuno sia mai morto di vecchiaia.

PREDICATORE

Gli sventurati prigionieri finiti nelle mani del Culto vengono sottoposti a terribili esperimenti di necromanzia, che li trasformano in creature non-morte prive di ragione e volontà. Questi esseri, noti come Predicatori, sono poco più che corpi strascicanti, guidati solo dal ricordo del dolore e dall'istinto di uccidere e diffondono il Verbo sul campo di battaglia seminando morte e distruzione in nome dell'Oscura Simmetria.



TEMPLARE OSCURO



I Templari Oscuri sono una delle legioni fondatrici degli Space Marine, che si sono poi votati ai malevoli Dei del Culto. Sono in molti modi la più zelante delle legioni e hanno messo questa loro peculiarità al servizio dei loro nuovi padroni. Seguono la volontà del Maestro del Culto senza domande, anche quando le decisioni tattiche o strategiche del Maestro sono dubbie. Usano tattiche psicologiche per instillare la paura nei loro nemici e romperne le fila, attraversandole come un'onda inarrestabile. L'unico modo di fermare un attacco dei Templari una volta iniziato è di uccidere ogni singolo soldato presente.

BERZERKER

I Berzerkers sono guerrieri del Culto devoti al Dio del Sangue, specializzati nel combattimento corpo a corpo. Guidati da una divina sete di sangue, hanno come unico scopo quello di distruggere i nemici nel nome di Algeroth. Una volta sterminate le forze avversarie, questi esseri in scintillante armatura rossa si scagliano spesso contro i soldati alleati, non riuscendo a placare la sete di Khorne.



RINNEGATO



I Rinnegati sono guerrieri devoti al Dio della Bellezza e della Perversione. In cambio di questa devozione la Dea Ilian ne ha accentuato a dismisura ogni sensazione e sentimento, rendendoli sostanzialmente esseri folli e irascibili. Sono equipaggiati con antiche armature medievali modificate e sono armati con devastanti e rumorose armi soniche d'assalto. I loro ornamenti presentano spesso colori vivaci e grotteschi, dal momento che la loro mente distorta non riesce a percepire colori più tenui.

INQUISITORE

Tutti i membri della Fratellanza che non resistono al richiamo dell'Oscura Simmetria sono riuniti all'interno dell'Inquisizione del Culto. Gli Inquisitori sono individui potenti e temuti, dal momento che possiedono ampie conoscenze sia in ambito sacro che in ambito demoniaco e combattono con il solo scopo di uccidere quelli che un tempo erano i loro compagni. L'inquisizione è un'organizzazione segreta che agisce quasi al di fuori dell'esercito del Culto e non risponde ad altri che al Maestro del Culto.



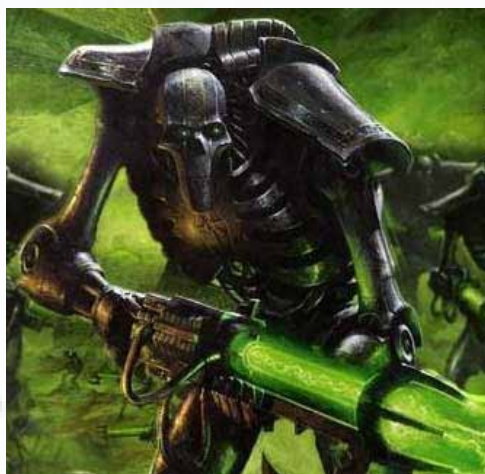
NECROMAGUS



Il Necromagus è la guida spirituale dell'esercito del Culto Oscuro ed è al comando del Tempio Oscuro. Anni di guerre e studi gli hanno conferito terrificanti poteri mentali e una conoscenza sterminata dei poteri dell'Oscura Simmetria. Queste caratteristiche lo rendono uno dei guerrieri più mortali e spaventosi dell'intero Universo. La sua sola presenza fisica infonde sicurezza ai compagni durante i combattimenti più cruenti e fa sì che la loro fede rimanga salda. Il Necromagus ha votato la sua anima agli Dei del Culto, nella speranza di essere trasfigurato in Apostolo.

NECRON

I Necron sono scheletri robotici senz'anima, sepolti in tombe sotterranee per millenni, risvegliatisi solamente negli ultimi secoli. Sono una razza enigmatica, largamente sconosciuta alla quasi totalità delle altre razze. Dei Necron si sa solamente che il loro obiettivo finale è eliminare ogni forma di vita nella galassia, per il resto non si sa nulla né delle loro armi né della loro cultura. Persino i loro caduti spariscono dal campo di battaglia misteriosamente. I guerrieri Necron sono completamente privi di ragione e ubbidiscono soltanto ai comandi del Maestro del Culto: sono la perfetta macchina da combattimento, in quanto non potranno mai scappare dal campo di battaglia.



POSSEDUTO



Per alcuni guerrieri dedicare la propria anima agli dei non è abbastanza. Impegnandosi completamente al servizio del Culto, essi permettono ai demoni di possedere i loro corpi, diventando gli ospiti di queste creature immateriali. I Posseduti sono individui che hanno donato la loro vita agli Dei del Culto per ottenere poteri che solo la possessione demoniaca può concedere. Solitamente tale possessione è straziante, in quanto i demoni si contorcono all'interno della nuova forma fisica per cambiare aspetto secondo le loro necessità. I Posseduti sono perciò caratterizzati da orrende mutazioni genetiche e da una furia in battaglia che non ha pari.

MAESTRO DEL CULTO

Il Maestro del Culto possiede poteri quasi illimitati, la cui piena estensione è incomprendibile alla maggior parte degli esseri viventi. Egli possiede una consapevolezza di livello cosmico e l'abilità di comunicare telepaticamente a galassie di distanza, influenzando di fatto la vita di qualunque cultista. In possesso di un carisma irresistibile, egli può controllare la volontà di un intero esercito. Rappresenta l'anello di congiunzione tra gli Dei del Culto e i cultisti.



DREADNOUGHT GOLGOTHA



Il Dreadnought Golgotha è una gigantesca macchina da guerra impiegata dal Culto Oscuro. Si tratta di un sistema di combattimento semi-autonomo, basato su una struttura d'assalto. Combina solidità e grande abbondanza di armamenti al fine di garantirne una longevità massima. Concepito come una unità di comando mobile, il Dreadnought Golgotha è senza dubbio il mezzo preferito dai cultisti. Il suo armamento polivalente lo rende efficace contro un'ampia gamma di minacce: il temibile cannone sonico è ideale contro i soldati mentre il cannone nucleare fa meraviglie contro i mezzi corazzati.



REGNO DEL CAOS

Gli Dei del Caos sono descritti come esseri enormemente potenti, che cercano di estendere il loro potere nel reame dei mortali. A tal fine essi attraggono seguaci promettendo loro poteri, salute, immortalità o qualunque altro dono che un potenziale servo potrebbe desiderare. Gli dei sono capricciosi, egoisti e vanitosi e richiedono assoluta lealtà dai loro servi. Alcuni eruditi sostengono che il Caos, con le sue innumerevoli sfaccettature, abbia generato un numero infinito di Dei; altri sostengono invece che tutte quelle divinità apparentemente diverse tra loro altro non sono che aspetti e manifestazioni di un singolo essere sovranaturale: l'orrore senza nome, l'abominio, la bestia innominabile, il Caos Totale. Tuttavia è opinione diffusa che esistano molti Dei del Caos, ma che ve ne siano quattro che sono significativamente più potenti di tutti gli altri.

SLAANESH



Slaanesh è la più giovane tra le divinità del Caos. È il Dio della perfezione e della bellezza, ma anche della perversione e della lascivia. I suoi seguaci sono tutti circondati da un'aura di fascino che ammalia tutti, nemici ed amici. Contrariamente a Tzeentch, Khorne e Nurgle, che sono stati creati dall'eresia di Horus, Slaanesh è stato creato dagli Eldar, nel momento in cui questi credendosi superiori, si diedero agli eccessi e i loro peccati uniti insieme diedero vita a questa creatura, che già appena nata spazzo via quasi completamente l'arcamondo in cui gli Eldar vivevano. Slaanesh è avverso al Dio del Caos Khorne. I seguaci di Slaanesh agiscono introspevolmente godendo di ogni esperienza e di ogni azione mentre i seguaci di Khorne, al contrario, agiscono attraverso una violenza piena d'odio e d'ira. Khorne detesta la decadenza di Slaanesh, analogamente Slaanesh detesta Khorne poiché crudo e totalmente rozzo.

NURGLE



Nurgle è il Dio del decadimento e della putrefazione. A causa sua le malattie flagellano il mondo e i suoi adepti vagano spargendo pestilenze, che però non danneggiano minimamente i loro corpi putrefatti e suppurati, donatigli dal loro patrono; proprio per questo, Nurgle è il Dio che risponde agli appelli di vita eterna, donando ai propri fedeli un corpo talmente martoriato dalle malattie da non poter essere consumato dall'invecchiamento o da altre malattie. Come tutti gli dei del caos, anche Nurgle è acerrimo nemico di un suo fratello. Nel caso di Nurgle si tratta di Tzeentch, il Dio del cambiamento e dell'evoluzione, della magia e del miglioramento, e dunque anche della speranza.

KHORNE



Khorne è il Dio del sangue, dell'odio, della violenza e del coraggio. Impersonifica la battaglia e le carneficine e odia con forza i vili. Le offerte a questo Dio da parte dei fedeli sono i teschi degli avversari caduti e il sangue versato. Per questa ragione egli porta il nome di Signore dei Teschi. Khorne è completamente opposto all'edonistico Slaanesh, un Dio introverso che agisce alla ricerca del piacere in ogni atto ed esperienza. Ha un forte disprezzo dei maghi e degli stregoni, nei quali vede dei codardi, per questo motivo è anche molto sospettoso nei confronti di Tzeentch. Non va d'accordo neanche con Nurgle in quanto non comprende il suo amore verso la malattia che fa degenerare dei possenti guerrieri in tremolanti appestati.

SLAANESH



Tzeentch è il Dio della sapienza, della conoscenza e del fato; conosce tutte le azioni che sono state fatte, saranno fatte e si faranno. È anche il Dio del cambiamento e quelli che lo adorano per ottenere conoscenze e preveggenza vengono mutati e distorti. Tzeentch nutre un profondo odio verso Nurgle. Infatti, se Tzeentch è il simbolo del cambiamento, della speranza e l'ottimismo, il fratello rappresenta la disperazione, la malattia, il pessimismo e la distruzione. Anche Khorne ha un atteggiamento estremamente sospettoso verso Tzeentch, poiché non approva il suo massiccio uso di poteri psichici e non vede di buon occhio il sotterfugio, l'astuzia e il cambiamento di cui il fratello è simbolo. Quando le armate del Caos scendono in guerra, è solitamente Tzeentch a chiedere brevi alleanze, pur di raggiungere il suo scopo.

ESERCITO DEL CAOS

L'esatta natura e dimensione delle forze del Caos rimangono un mistero anche per i grandi sapienti. Forse la verità è che il Caos è troppo complesso e volatile per essere compreso dalle menti mortali. Quale che sia la sua natura, è comunque un pericolo reale per tutti gli esseri che popolano l'Universo. Nessun mondo è al sicuro dalla sua influenza corrottrice. Le creature del Caos infatti non desiderano altro che distruggere l'ordine e i pianeti civilizzati. Questi terrificanti eserciti attaccano mondi imperiali, orkeski ed eldar, sterminando intere popolazioni e schiacciando le armate di difesa inviate contro di loro. L'esercito è composto da Space Marines del Caos, seguaci mortali, torreggianti macchine da guerra e orde di creature demoniache. Guardare le armate del Caos significa rischiare la pazzia, incontrarle sul campo di battaglia significa subire

una morte violenta.

GRETCHIN



I Gretchin hanno una fisiologia simile a quella degli Orki, ma sono decisamente meno forti e aggressivi; in compenso i Gretchin possiedono una buona dose di intelligenza e sono più portati verso l'apprendimento. Hanno grosse teste bulbose e sono dotati di eccezionale olfatto, udito e vista, che permettono loro di sopravvivere negli ambienti peggiori. Tutti questi tratti, uniti a un forte senso di preservazione, hanno permesso ai Gretchin di vivere in una società piena di pericoli. Singolarmente è probabile che un Gretchin ponga un basso pericolo per un nemico di taglia umana, tuttavia generalmente questi mostriciattoli sgradevoli tendono a non scendere in battaglia se non accompagnati da almeno una buona dozzina di compagni.

ORKO

Alcune tribù di Orki sono da tempo immemorabile al servizio delle Legioni del Caos. Si tratta di piccoli clan bellicosi molto legati alle antiche tradizioni orkesche, che vivono secondo dettami fondamentalisti. Molte delle razze evolute della galassia hanno provato a studiare le origini di questi ribelli, ma finora si ipotizza soltanto che una leggendaria casta Orkoide abbia guidato una secessione ai tempi dell'Eresia di Horus. Le vere origini tuttavia restano oscure, dal momento che gli Orki tendono a non conservare documentazioni scritte, ma contano piuttosto sulla tradizione orale e i racconti mitici. Questi Orki sono più piccoli e meno intelligenti dei loro simili, ma sono dotati di una maggiore resistenza ed aggressività.



MARINE DEL CAOS



Alla nascita dell'Imperium dell'Uomo metà delle più fidate legioni di Space Marines dell'Imperatore si ribellarono in un' aspra guerra civile, nota come Eresia di Horus. Il fratello combatté contro fratello e l'umanità si trovò sull'orlo della distruzione. Diecimila anni dopo la loro sconfitta, questi esseri, sono diventati Space Marines del Caos e lanciano ancora le loro Crociate Nere dall'Occhio del Terrore bramando solo la totale distruzione dell'Imperium. Sono disprezzati e temuti come Eretici e traditori in tutta la galassia.

ANDROIDE

Gli Androide non sono altro che esseri umani fusi con metallo vivente. La loro vista sul campo di battaglia è un'esperienza terrificante per chiunque, dal minuscolo soldato al grande generale. Avanzano lentamente, quasi zoppicando e non possiedono scorticatori, cannoni, mitragliatori o altre ingombranti armi da fuoco, ma semplicemente dei fucili d'assalto corredati da affilatissime lame falciformi. Gli Androide amano infatti scuoiare le proprie vittime e ricoprirsi l'esoscheletro metallico con la loro pelle ancora grondante di sangue.



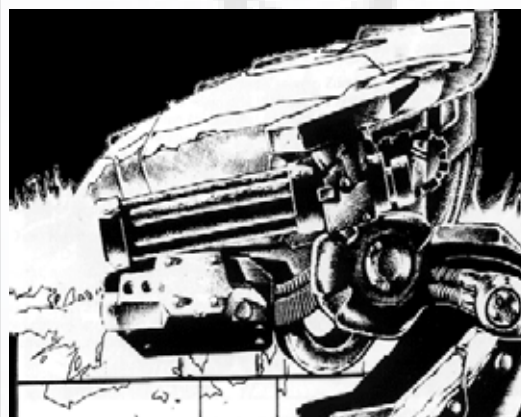
LADRO GENETICO



I Ladri Genetici sono combattenti in corpo a corpo dalla leggendaria ferocia, con riflessi rapidissimi ed artigli mortali, in grado di lacerare persino l'adamantium. Sono creature estremamente veloci ed intelligenti, che hanno la tendenza ad intrufolarsi nelle astronavi in modo da poter infettare nuovi mondi. Possono fare questo poiché sono in grado di riprodursi autonomamente, infettando un ospite con una larva che, una volta cresciuta, avrà ereditato parte del corredo genetico del genitore ospite, mutandolo in un Ladro Genetico Ibrido. Questo processo continua per 4 generazioni dopodiché nasceranno dei Ladri Genetici puri. I più grandi della nidiata sono i cosiddetti Signori della nidiata, alti quasi 3 metri sono abbastanza forti da stritolare uno space marine con una mano sola.

DREADNOUGHT

Il Dreadnought è una terribile macchina da guerra, sviluppata grazie alle necrotecnologie aliene, al centro del quale si trova un sarcofago che funge da camera d'ibernazione per un marine del Caos ferito a morte; all'interno di questo sarcofago, che lo tiene in vita, il guerriero in esso costudito può controllare la macchina. Quando non si combatte, il sarcofago all'interno del Dreadnought viene smontato, impedendo all'anima marine in esso racchiuso di ribellarsi al suo stato di morte vivente, impazzendo. Quando viene liberato, il Dreadnought si comporta come una macchina indemoniata, sparando a più non posso contro i nemici.





REGOLE DI GIOCO

OGGETTI

Alcune missioni prevedono la ricerca e il recupero di oggetti o equipaggiamenti, rappresentati da speciali segnalini blip.

In tali occasioni il giocatore alieno posizionerà segretamente un segnalino equipaggiamento sul tabellone. Tale segnalino sarà mosso normalmente di un massimo di cinque caselle nel turno del giocatore. Una volta rivelato, esso non potrà più essere mosso.

Quando una miniatura incontra un segnalino oggetto può decidere di raccoglierlo, collocando il segnalino sotto la miniatura stessa. Raccogliere un oggetto costa 1 PM.

Se la figura che trasporta l'oggetto viene uccisa, il segnalino resta sul tabellone finché un'altra miniatura decide di raccoglierlo.

Tutti gli oggetti e alcune carte possono essere scambiate tra due miniature della stessa squadra (purché in caselle adiacenti), senza costi.

Una miniatura può anche trasportare un'altra miniatura (purché non eccessivamente più grande).

Tale azione costa 1 PM per il carico e 1 PM per lo scarico.

Una miniatura che ne trasporta un'altra ha i PM dimezzati, ha i valori di corpo a corpo dimezzati e non può sparare con armi pesanti.

ALLEANZE

Nel corso della partita i giocatori possono stringere accordi e alleanze (difensive o offensive) con gli altri giocatori.

Sono previste sia alleanze pubbliche che alleanze segrete. Le alleanze pubbliche non devono necessariamente essere rivelate agli avversari, tuttavia i giocatori coinvolti sono tenuti a scrivere

l'avvenuto accordo nel proprio scanner.

Oltre ai reciproci vantaggi di tipo strategico, le alleanze pubbliche danno diritto al libero scambio di Carte Ricognizione. I giocatori potranno scambiarsi le Carte Ricognizione anche in assenza di contatto diretto tra le miniature e senza cedere i 20 punti previsti dal regolamento.

Ogni squadra non può mantenere più di un'alleanza pubblica alla volta. Se, in presenza di una preesistente alleanza pubblica, viene scoperta o rivelata una alleanza segreta, i giocatori coinvolti devono risolvere pubblicamente la controversia, confermando un'unica alleanza e sciogliendo le altre.

Se nel corso di una missione un'alleanza viene sciolta, essa non può più essere ricostituita fino al termine della missione stessa.

Tutte le cessioni o gli scambi di carte vanno considerate come alleanze a tutti gli effetti.

Sono ammessi tutti i tipi di alleanza (pubblica e segreta) tra le diverse squadre, escluse le seguenti eccezioni:

ALLEANZE VIETATE

BLOOD ANGELS	Regno del Caos, Orki
ULTRAMARINES	Culto Oscuro
FRATELLANZA	Regno del Caos, Culto Oscuro
ELDAR	Orki, Regno del Caos
ORKI	Blood Angels, Eldar
REGNO DEL CAOS	Blood Angels, Fratellanza, Eldar
CULTO OSCURO	Ultramarines, Fratellanza

I LADRI GENETICI non possono allearsi con nessuna razza.

I membri della LEGIONE DEI DANNATI, contrariamente alle altre squadre possono effettuare alleanze pubbliche individuali, anche con più squadre rivali contemporaneamente.

Ogni violazione volontaria delle regole sulle alleanze comporta la perdita di 50 punti.

ONORIFICENZE E GERARCHIA

Alla fine di ogni missione i giocatori procedono al conteggio dei punti ottenuti e stilano una graduatoria.

Il giocatore con più punti è considerato il vincitore della stessa e ottiene automaticamente QUATTRO Sigilli d'Onore.

Il giocatore con meno punti dovrà iniziare la missione successiva con un comandante di grado immediatamente inferiore e senza nessun Sigillo d'Onore.

Gli altri giocatori devono consultare la tabella seguente per conoscere il numero di Sigilli d'Onore ottenuti.

TABELLA EFFICIENZA	
1	4 Sigilli d'Onore
2	3 Sigilli d'Onore
3	2 Sigilli d'Onore
4	2 Sigilli d'Onore
5	1 Sigilli d'Onore
6	1 Sigilli d'Onore
7	0 Sigilli d'Onore
8	Degradato

Ogni volta che un giocatore accumula QUATTRO Sigilli viene automaticamente promosso di un grado.

Ad ogni grado corrisponde un certo numero di carte ordine e equipaggiamento. I Sigilli d'Onore non danno diritto ad alcuna carta aggiuntiva, ma possono essere utilizzati per ottenere rinforzi.

Se il leader di una squadra viene ucciso nel corso della partita, il giocatore dovrà iniziare la missione successiva con un comandante di grado immediatamente inferiore e senza nessun Sigillo d'Onore.

RINFORZI

Per ogni grado ottenuto le squadre (esclusi i giocatori alieni) possono accedere ad un rinforzo in cambio di alcuni Sigilli d'Onore, secondo quanto previsto dalle relative tabelle.

Ogni comandante può disporre al massimo di un rinforzo alla volta e solamente all'inizio di ogni missione.

I rinforzi sopravvissuti al termine di una missione possono essere utilizzati nel corso della missione successiva, purché il proprietario lo segnali regolarmente nella sezione "Note" del proprio scanner al termine di ogni missione. Non può essere impiegato nessun nuovo rinforzo finché l'ultimo è ancora vivo.

In ogni missione il rinforzo può essere impiegato solamente se è disponibile la relativa miniatura.

Se due giocatori vogliono utilizzare lo stesso rinforzo e non vi sono miniature sufficienti, la precedenza nella scelta va al giocatore più graduato.

ONORIFICENZE E RINFORZI ALIENI

I giocatori alieni salgono di grado con le stesse modalità degli altri giocatori e ricevono Sigilli d'Onore nel corso delle missioni.

Per ogni grado il Signore del Caos ha diritto a 1 o più carte evento alieno e a 1 o più segnalini rinforzo extra scelti a caso.

Per ogni grado ottenuto il Maestro del Culto ha invece accesso ad alcuni riti dell'Oscura Simmetria e a uno o più segnalini rinforzo extra scelti a caso.

Ogni rito dell'Oscura Simmetria permette di recuperare un punto vita nel corso della partita. Essi possono essere utilizzati a favore di una delle proprie miniature in qualsiasi momento, anche subito dopo un attacco fatale. Tuttavia il Maestro del Culto può utilizzare un solo rito per ogni turno.

Per ogni informazione si faccia riferimento alle presenti tabelle.

SPACE MARINES	RINFORZO	COSTO
VETERANO	-	
EROE	SPACE MARINE CON FUCILE REQUIEM	2
SERGEANTE	SPACE MARINE CON ARMA PESANTE	2
TENENTE	SPACE MARINE CON ARMA EXTRAPESANTE	2
CAPITANO	TERMINATOR CONLANCIAFIAMME	2
MAESTRO	TARANTOLA	2

FRATELLANZA	RINFORZO	COSTO
PELLEGRINO	-	
PREDICATORE	FRATELLO CON MANO DI DIO E JUSTIFIER	2
REDETORE	FRATELLO GUARDIA D'ONORE	2
INQUISITORE	PURIFICATORE CON MANO DI DIO E JUSTIFIER	2
CUSTODE DELL'ARTE	PURIFICATORE GUARDIA D'ONORE	2
GUERRIERO SACRO	TARANTOLA	2

ELDAR	RINFORZO	COSTO
GIUSTIZIERE	-	
GUERRIERO	ELDAR CATAPULTA SHURIKEN	2
VENDICATORE	ELDAR ARMA PESANTE	2
ESARCA	VENDICATORE CATAPULTA SHURIKEN	2
PRINCIPE	VENDICATORE ARMA PESANTE	2
LORD	TARANTOLA	2

ORKI	RINFORZO	COSTO
BOY	-	
HARDOY	SLUGGA BOY	2
BOSS	KOMMANDO	2
NOB	OGRYN BULL	2
WARBOSS	BURNA BOY o LOOTA BOY	2
WARLORD	OGRYN SLAYER	2

LEGIONE DEI DANNATI	RINFORZO	COSTO
ESULE	-	
RAMINGO	FANATICO	2
RIBELLE	THERIAN	2
TIRANNO	MRL INFERNO	2
MAESTRO	LEGIONARIO	2
LORD	DREADNOUGHT	2

REGNO DEL CAOS	BLIP RINFORZO EXTRA	CARTE EVENTO ALIENO
RINNEGATO	-	
GUERRIERO	1	1
CAMPIONE	2	2
COMANDANTE	3	3
TIRANNO	4	4
SIGNORE	5	5

CULTO OSCURO	BLIP RINFORZO EXTRA	RITI OSCURA SIMMETRIA
CUSTODE	-	
PRESCELTO	1	1
INQUISITORE	2	2
NEFARITA	3	3
MAESTRO	4	4
PROFETA	5	5

RIEPILOGO

TURNO GIOCATORE	TURNO ALIENO
Usare carte ordine	Pescare carte evento alieno
Muovere	Muovere
Attaccare	Attaccare
Entrare in "Overwatch"	Introdurre ladri genetici (solo Caos)
Effettuare una "Ricognizione"	Introdurre segnalini rinforzo
Ottenere Punti Comando	

REGNO DEL CAOS	M0V	PA	PV	FUOCO	C.a.C.	PUNTI
DREADNOUGHT MK X	6	4	5	4x 2r + 2w	2r2w	50
DREADNOUGHT MK IX	4	4	5	4x 2r + 2w	2r2w	40
DREADNOUGHT MK VIII	6	4	3	2x 2r + 2w	2r2w	30
DREADNOUGHT MK VII	4	4	3	2x 2r + 2w	2r2w	25
ANDROIDE	4	2	1	3w	2r	10
COMANDANTE DEL CAOS	6	2	1	2r	2w	10
MARINE DEL CAOS	6	2	1	2w	2w	5
MARINE DEL CAOS ARMA PESANTE	4	2	1	2r	2w	10
ORKO	6	1	1	2w	2w	3
ORKO ARMA PESANTE	4	1	1	2r2w	2w	10
GRETCHIN	8	0	1	2w	1w	2
LADRO GENETICO	8	3	1	-	2r	12
LADRO GENETICO IBRIDO	8	1	1	2r	2w	5

CULTO OSCURO	M0V	PA	PV	FUOCO	C.a.C.	PUNTI
DREADNOUGHT GOLGOTA	6	4	5	4x 2r + 2w	2r2w	50
MAESTRO DEL CULTO	6	4	2	2r2w	2r2w	25
POSSEDUTO	6	4	1	2r2w	2r2w	20
LORD INQUISITORE	6	3	2	2r	2r2w	15
NECRON	6	3	1	1r1w	2r	13
NECROMAGUS	4	2	1	2r2w	2w	12
INQUISITORE	6	2	1	3w	2r	10
INQUISITORE ARMA PESANTE	6	2	1	2r2w	1w	10
RINNEGATO	6	2	1	2r1w	2w	10
BERZERKER	6	2	1	2w	2r1w	10
TEMPLARE OSCURO	6	2	1	1r1w	1r2w	10
PREDICATORE	8	1	1	2w	2w	3
SAURO MUTANTE	8	1	1	-	2w	2

SPACE MARINES	M0V	PA	PV	FUOCO	C.aC.	PUNTI
COMANDANTE SPADA E GUANTO	6	2	3	-	2r2w	10
COMANDANTE ASCIA E PISTOLA	6	2	3	2w	2r	10
COMANDANTE BOLTER	6	2	3	2r	2w	10
ARMA LEGGERA	6	2	2	2w	2w	5
ARMA PESANTE	4	2	2	2r	2w	10
BIBLIOTECARIO	4	3	2	1r1w	2r2w	15
TERMINATOR COMANDANTE	4	3	3	2r	2r	15
TERMINATOR	4	3	2	1r1w	2r	12
LANCIAFIAMME	4	3	2	2r	2r	13
RAGGIO A CONVERSIONE	4	2	2	3r	2w	10
FUCILE A FUSIONE	4	2	2	3r	2w	10
CANNONE LASER	4	2	2	3x 1r	2w	10
TARANTOLA	6	4	2	2x 3r	-	15

FRATELLANZA	M0V	PA	PV	FUOCO	C.aC.	PUNTI
COMAND. APOCALISSE E JUSTIFIER	6	3	3	2w RR	2r	15
COMANDANTE MIETITORE E SCUDO	6	3	3	-	3r RR	15
MANO DI DIO E JUSTIFIER	6	3	2	1r1w	2r	12
CASTIGATORE	6	3	2	2r RR	2r	13
ILLUMINATO	6	3	2	2r	2r	15
PURIFICATORE	6	3	2	2r	2r	13
ARTIGLI FULMINE	6	3	2	-	3r3w	13
GUARDIA D'ONORE	6	3	2	2w	3r	13

ELDAR	M0V	PA	PV	FUOCO	C.aC.	PUNTI
GOVERNATORE	7	2	6	2x 2w	3w	10 + CARTE
ELDAR	7	2	2	2w	2w	5
LANCIARAZZI	3	2	2	2r	2w	8
CANNONE SHURIKEN	3	2	2	3x 1r1w	2w	10
CANNONE LASER	3	2	2	2x 2r	2w	8
VENDICATORE GOVERNATORE	9	2	6	2x 2w	4w	15 + CARTE
VENDICATORE	9	2	2	2w	3w	8
VENDICATORE LANCIARAZZI	5	2	2	2r	3w	11
VENDICATORE CANNONE SHURIKEN	5	2	2	3x 1r1w	3w	13
VENDICATORE CANNONE LASER	5	2	2	2x 2r	3w	11
ARLECCHINO	9	2	2	2w	2r	15
TARANTOLA	6	4	2	2x 3r	-	15

ORKI	M0V	PA	PV	FUOCO	C.aC.	PUNTI
KAPO	6	3	3	2r	3r	18
KOMMANDO	6	2	2	1r1w	2r	10
SLUGGA	6	2	2	2w	2w	5
BIG SHOOTA	4	2	2	2r	2w	8
LOOTA	4	2	2	2r2w	2w	11
ROKKIT	4	2	2	3r	2w	10
BURNA	4	2	2	2r	2w	10
SCIAMANO	6	3	2	-	2r2w	15
OGRYN BULL	6	3	2	-	3r	11
OGRYN SLAYER	6	3	2	3r	3r	15

LEGIONE DEI DANNATI	M0V	PA	PV	FUOCO	C.aC.	PUNTI
KARAK	6	4	3	2x 2r	3r	20
DOOMSDAY PROCLAIMER	8	4	3	2x 2r	1r1w	20
HURON	6	4	3	2r	2r1w	20
SALANDRIA	8	4	3	2r	2r	20
BHALAERON	6	4	3	1r1w	3r	20
VAHL'DREDD	6	4	3	2r1w	2r	20
CARDINALE DOMINIC	6	4	3	-	2r2w	20
FANATICO	6	2	2	2w	2w	5
THERIAN	4	2	2	2r	2w	10
MRL INFERNO	4	2	2	3r	2w	10
DREADNOUGHT	4	4	3	3x 2r	2r2w	25

ALLEANZE VIETATE


BLOOD ANGELS	Regno del Caos, Orki
ULTRAMARINES	Culto Oscuro
FRATELLANZA	Regno del Caos, Culto Oscuro
ELDAR	Orki, Regno del Caos
ORKI	Blood Angels, Eldar
REGNO DEL CAOS	Blood Angels, Fratellanza, Eldar
CULTO OSCURO	Ultramarines, Fratellanza

I LADRI GENETICI non possono allearsi con nessuna razza.

I membri della LEGIONE DEI DANNATI, contrariamente alle altre squadre possono effettuare alleanze pubbliche individuali, anche con più squadre rivali contemporaneamente.

TABELLA EFFICIENZA

1	4 Sigilli d'Onore
2	3 Sigilli d'Onore
3	2 Sigilli d'Onore
4	2 Sigilli d'Onore
5	1 Sigilli d'Onore
6	1 Sigilli d'Onore
7	0 Sigilli d'Onore
8	Degradato



Realms of
inspiration
await discovery