

# STARQUEST SPACE CRUSADE

## Gli Eldar in Starquest

di Sloggam

*Unofficial rules*



*“Il presente documento, NON ufficiale e NON a scopo di lucro, è stato concepito come spunto per la realizzazione di nuove avventure con il gioco da tavolo Star Quest e insieme come sistemazione di quelle comprese nella saga Morthis Thule”.*

Le precisazioni riportate in questo manuale, partendo da quanto riportato nell’Espansione ufficiale di Star Quest, “L’Attacco degli Eldar”, cercano di fornire una linea chiara e coerente in risposta alle molte situazioni di gioco che la pochezza delle indicazioni originali oppure le grossolane traduzioni in italiano rendono confuse o ambigue. Ad esse di aggiungono alcune regole integrative che permettono di poter giocare a Starquest con nuove squadre eldar (Iyanden, Eldar Oscuri, Arlecchini), nuove Truppe Speciali e nuovi Personaggi speciali. Inoltre sono anche fornite le regole per utilizzare nuove abilità, armi ed equipaggiamenti a livello di squadre di fanteria.

Non si considera, a parte alcune eccezioni, la presenza di veicoli.

Si presume, comunque, la conoscenza delle regole base di SQ, delle sue espansioni e del manuale di Tony8791, “Gli Space Marines in Star Quest” cui la presente opera deve tantissimo in termini di ispirazione, impostazione e struttura.

Molti dei chiarimenti di seguito riportati dipendono dalle discussioni affrontate nel forum <http://starquest.forumfree.it> per cui si ringraziano tutti i partecipanti ed in particolare Tony, Dreyfus e Pa810.

### **Legenda:**

1b – un dado bianco (o da arma leggera)

1R – un dado rosso (o da arma pesante)

c/c – corpo a corpo

PF – Punti Ferita

PT – Punti TEC

VA – Valore Armatura

SQ – Starquest

AE – L’Attacco degli Eldar

MD – Missione: Dreadnought

MT – Morthis Thule

SM – “Gli Space Marines in Star Quest”

WH40k – Warhammer 40.000

## Indice:

Prologo – Introduzione alla razza degli Eldar.....	6
Sezione 1: Gli Eldar degli Arcamondi.....	7
Cap.1 – Le carte degli Eldar degli Arcamondi.....	8
1.1. Le carte Equipaggiamento alaitoc.....	8
1.2. Le carte Governatore alaitoc.....	8
1.3. Le carte Ordine alaitoc.....	9
1.4. Le carte Equipaggiamento iyanden.....	10
1.5. Le carte Governatore iyanden.....	10
Cap.2 – L’armeria.....	11
2.1. Considerazioni generali sul corpo a corpo.....	11
2.2. Ulteriori armi per il corpo a corpo.....	12
2.3. Le Lame potenziate dei Ragni del Warp.....	13
2.4. Le armi Shuriken.....	14
2.5. Le armi con tecnologia laser.....	15
2.6. Le armi da fuoco con proiettili.....	16
2.7. Tipologie di armi da fuoco presenti soltanto in MT.....	16
2.8. Le armi psioniche.....	18
2.9. Gli Eldar e le porte stagne rinforzate.....	18
2.10. Granate ed esplosivi.....	19
Cap.3 – Le protezioni.....	20
3.1. Le armature.....	20
3.2. Le protezioni psichiche.....	21
3.3. Muro di forza.....	21
Cap.4 – Gli equipaggiamenti.....	22
4.1. Equipaggiamenti sull’armatura.....	22
4.2. Equipaggiamenti psichici.....	22
4.3. Equipaggiamenti sulle armi.....	22
4.4. Altri equipaggiamenti.....	23
Cap.5 – I Personaggi speciali.....	24
5.1. I Personaggi speciali.....	24
5.2. Il Ragno Esarca del Warp.....	24
5.3. Ragno del Warp (carta Evento).....	24
5.4. Veggente.....	25
5.5. Spettroveggente.....	26
Cap.6 – Le Truppe speciali.....	28
6.1. Gli Erranti delle Stelle.....	28
6.2. I Vendicatori Implacabili.....	28
6.3. I Draghi di Fuoco.....	29
6.4. Guardiani del crepuscolo.....	29
Cap.7 – Lo Spettrocustode nelle squadre di abbordaggio.....	30
7.1. Le carte Evento.....	30
7.2. Caratteristiche.....	30
7.3. L’armeria.....	30
7.4. Le carte Equipaggiamento.....	30
7.5. Le carte Evento.....	31
Cap.8 – Il sistema dei Veterani e le abilità eldar.....	32
8.1. Il sistema dei Veterani.....	32
8.2. Le abilità eldar.....	33
Sezione 2: Gli Eldar di Commorrhagh.....	36
Cap.1 – Le carte degli Eldar di Commorrhagh.....	37

1.1. Le carte Equipaggiamento commorrite.....	37
1.2. Le carte Ordine commorrite .....	37
<b>Cap.2 – L’armeria.....</b>	<b>38</b>
2.1. I Cabaliti .....	38
2.2. Il Sibarita.....	38
2.3. Le armi per il corpo a corpo.....	38
2.4. Le armi a schegge.....	39
2.5. Le armi a Materia Oscura.....	40
2.6. Altre tipologie di armi a distanza.....	41
2.7. Granate ed esplosivi.....	41
<b>Cap.3 – Le protezioni.....</b>	<b>43</b>
3.1. Le armature.....	43
<b>Cap.4 – Gli equipaggiamenti.....</b>	<b>44</b>
4.1. Equipaggiamenti sulle armi.....	44
4.2. Altri equipaggiamenti.....	44
<b>Cap.5 – I Personaggi speciali.....</b>	<b>45</b>
5.1. I Personaggi speciali.....	45
5.2. Incubo.....	45
5.3. Maestro delle Bestie.....	45
5.4. Chimera.....	46
<b>Cap.6 – Le Truppe speciali.....</b>	<b>47</b>
6.1. Le Succubi.....	47
6.2. I Purosangue.....	47
<b>Cap.7 – I Punti Dolore.....</b>	<b>48</b>
7.1. I Punti Dolore.....	48
<b>Cap.8 – Il sistema dei Veterani e le abilità dei Commorriti.....</b>	<b>49</b>
8.1. Il sistema dei Veterani degli Eldar Oscuri .....	49
<b>Sezione 3: Gli Arlecchini .....</b>	<b>50</b>
<b>Cap.1 – Gli Arlecchini in Starquest.....</b>	<b>51</b>
1.1. Gli Arlecchini .....	51
1.2. Il Capocomico.....	51
1.3. La Compagnia.....	51
<b>Cap.2 – L’armeria.....</b>	<b>53</b>
2.1. Le strategie di combattimento degli Arlecchini.....	53
2.2. Le armi per il corpo a corpo.....	53
2.3. Le armi a distanza .....	54
<b>Cap.3 – Le protezioni.....</b>	<b>55</b>
3.1. L’armatura.....	55
<b>Cap. 4 – La Danza degli Arlecchini.....</b>	<b>56</b>
4.1. La Danza.....	56
4.2. Il Minuetto mortale.....	56
4.3. L’Assolo.....	57
4.4. Il Gran Finale.....	57
<b>Cap.5 - Il sistema dei Veterani degli Arlecchini.....</b>	<b>59</b>
5.1. I Livelli di Riconoscimento.....	59
5.2. I Veterani degli Arlecchini.....	59
<b>Allegati.....</b>	<b>61</b>
<b>Allegato 1- Armeria degli Eldar Arcamondi: sintesi.....</b>	<b>61</b>
<b>Allegato 2 - Armeria degli Eldar di Commorrhagh: sintesi.....</b>	<b>64</b>
<b>Allegato 3 - Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola” per gli Arlecchini.....</b>	<b>65</b>

<b>Allegato 4 - Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola” per gli Eldar di Commorragh.....</b>	<b>65</b>
<b>Allegato 5 I Personaggi speciali degli Eldar degli Arcamondi.....</b>	<b>66</b>
<b>Allegato 6 I Personaggi speciali degli Eldar di Commorragh.....</b>	<b>67</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>68</b>
<b>Ringraziamenti .....</b>	<b>68</b>
<b>Pubblicazioni.....</b>	<b>68</b>
<b>Disclaimer.....</b>	<b>68</b>

# Prologo – Introduzione alla razza degli Eldar

## Storia

Gli Eldar, o *Aeldari* come erano conosciuti prima della caduta del loro regno perduto, o *Asuryani* (seguaci di Asuryan) come essi amano riferirsi a se stessi, sono un'antica razza aliena umanoide il cui vasto impero un tempo si estendeva in larghezza ed ampiezza fino ai confini della Galassia. L'Impero Aeldariano era senza eguali e gli Aeldari si consideravano padroni delle stelle. Ma millenni fa, il loro sfrontato orgoglio e il loro precipitare verso la decadenza e l'edonismo portarono a un cataclisma che portò alla rovina della loro specie e alla nascita del dio del caos Slaanesh. Nonostante il loro sconfinato potere, il cuore della civiltà degli Aeldari fu lacerato da questa catastrofe, costringendo i sopravvissuti, che assunsero il nome di "Eldar", a fuggire su navi stellari gigantesche dalle dimensioni di continenti, chiamate Arcamondi. Ora si aggrappano alla sopravvivenza con un filo, combattendo gli orrori della galassia con disciplina rituale e abilità consumata...

## Biologia

In quanto razza umanoide, gli Eldar sono fisicamente simili agli umani, sebbene non del tutto identici. Possiedono arti più lunghi e sottili, e caratteri ascetici e raffinati con occhi penetranti a forma di mandorla. Anche le loro orecchie sono leggermente appuntite, ma a prima vista potrebbero passare come esseri umani. La differenza più evidente tra gli umani e gli Eldar può essere vista solo quando si muovono, poiché i movimenti di un Eldar emanano una grazia che è impossibile da emulare per un umano. Questo può essere visto anche nei loro minimi gesti o nella destrezza con cui manipolano piccoli oggetti. La mente degli Eldar, sebbene simile in generale alla psiche umana, è molto più incline agli eccessi. Per questo motivo, gli Eldar sono più intelligenti ma anche molto più profondi degli umani. Sebbene un Eldar e un umano possano entrambi provare dolore o gioia, è probabile che l'esperienza degli Eldar sia molto più estrema.

## Unità e armi

Le squadre di abbordaggio degli Eldar variano molto a seconda degli Arcamondi di provenienza. Tuttavia in generale sono comandate da un Eldar che ha dedicato tutto se stesso alla via del Guerriero (Governatore) il cui riconoscimento presso il loro popolo varia dal Vendicatore all'Avatar. Tuttavia, una squadra può essere composta anche da unità aventi caratteristiche particolari: il Ragno Esarca dello Spazio Distorto, leader di uno dei reparti più coraggiosi dell'esercito eldar, quello dei Ragno del Warp, guerrieri disposti a rischiare la vita effettuando pericolosi balzi nello Spazio Distorto che permette loro di teletrasportarsi da un luogo ad un altro; e la Veggente, una profetessa dotata di straordinari poteri psionici.

Inoltre, se vengono rispettate determinate richieste, i classici Guerrieri in armatura in spettrosso possono essere sostituiti dalle Truppe Speciali. In altri casi è possibile dislocare il riverito Spettrocustode, un enorme costruito in spettrosso animato dalla Pietra dello Spirito di un antico Guerriero sottratto per i suoi meriti al Ciclo dell'Infinito.

## SEZIONE 1: Gli Eldar degli Arcamondi

I Guerrieri Eldar rappresentati nelle carte e sulla scatola di AE, portano i colori blu e giallo, dell'Arcamondo **Alaitoc**<sup>1</sup>. Questi Guerrieri sono quelli che in WH40k corrispondono ai Guardiani, le truppe regolari eldar. L'Arcamondo si trova sulla frontiera dello spazio esplorato vicino al confine della Galassia. Gli Eldar di Alaitoc sono particolarmente zelanti nella loro attenzione a non cedere al tocco di Slaanesh. Spesso si allontanano in piccoli gruppi dall'Arcamondo, ma in caso di bisogno sono pronti a tornare e formano squadre di ranger e scout estremamente efficaci.

Nella saga di MT viene introdotto un secondo Arcamondo, quello degli **Iyanden**. Esso fu un tempo il più grande e prospero ma la sua traiettoria lo portò in collisione con i Tiranidi della bioflotta Kraken e uscì distrutto dalle battaglie che ne seguirono. Ancora oggi molte delle sue sezioni sono in rovina e la popolazione rimasta è esigua. Questo fatto obbliga gli eserciti degli Iyanden a ricorrere ai caduti delle precedenti battaglie evocando un gran numero di guerrieri spettrali.

---

<sup>1</sup> Si ringrazia Dreyfus per questa ricerca e queste note storiche.

# Cap. 1 – Le carte degli Eldar degli Arcamondi

Nel presente capitolo verranno analizzate le carte Equipaggiamento degli Eldar alaitoc che presentano ambiguità o lacune dovute ad errori di traduzione in AE. Inoltre si forniranno le indicazioni necessarie per applicare gli effetti delle carte contro le altre razze proposte in “Morhis Thule”. Si presenteranno infine alcuni chiarimenti sulle carte degli Iyanden (MT).

## 1.1. Le carte Equipaggiamento alaitoc

### Generatore di muro di forza

Si considera il testo originale in inglese<sup>2</sup>: le miniature non possono sparare né affrontarsi in corpo a corpo attraverso il muro, ma è consentito loro di attraversarlo. L'utilizzo della carta non ha alcun costo sulle fasi di movimento e di attacco.

### Granata del Vortice

Nel testo originale, così come in traduzione, non si fa riferimento ad alcun costo sulle fasi di movimento e di attacco per l'attivazione della carta. Vale perciò quanto indicato per il “Generatore di muro di forza”.

### Rete di teschi

La carta non ha alcuna efficacia oltre che contro i Dreadnought, le tarantole e l'XV8, contro i Marines in armatura terminator e l'XV25, i Guerrieri tiranidi e gli Eroi<sup>3</sup>. Vale invece contro gli Eldar Oscuri e contro tutti i comandanti e i Personaggi speciali. Può essere utilizzata anche dal Governatore<sup>4</sup>. Nel testo non viene specificato, ma è ragionevole ipotizzarne l'utilizzo solo contro le miniature che si trovino in **linea di fuoco** con il Guerriero che scaglia la rete. L'effetto di questa carta è ottenibile sacrificando la fase di attacco<sup>5</sup>.

### Avvertimento dello Stregone

Si consiglia di utilizzarla come un istantaneo,

---

<sup>2</sup> “No figure may fire through the Force Wall although they may move through it”.

<sup>3</sup> Oltre alle unità che occupano 4 caselle, si presume che la Rete non possa applicarsi contro bersagli particolarmente voluminosi e corazzati (Terminator e XV25) o molto esperti nelle strategie di combattimento (Eroi).

<sup>4</sup> Si propende per questa interpretazione dal momento che il testo non fa ulteriori specifiche e il fronte della carta mostra proprio il Governatore armeggiare con la Rete di Teschi.

<sup>5</sup> A differenza della carta “Generatore di muro di forza”, che non presenta specifiche in merito alla sua attivazione (cioè esattamente come le carte marine “Granata accecante” e “Bomba a fusione”, il suo utilizzo non costa nulla in termini di azioni di gioco), nel fronte della carta si esplicita che va utilizzata “durante un attacco”. Il testo inglese chiarisce meglio il senso della frase: “Play as an attack”, ossia “al posto di un attacco”.

giocabile esclusivamente nel turno eldar: il giocatore eldar può decidere di utilizzarla anche una volta effettuato un attacco a distanza oppure una volta svolto uno scambio di tiri per il corpo a corpo, dopo aver verificato che l'attacco porta alla morte o alla ferita dell'unità. Grazie alla carta, infatti, gli effetti del combattimento non avranno esito ma quest'ultimo non potrà essere ripetuto.

### Razzi super dirompenti

Si ritiene doveroso estendere i suoi effetti a tutte le unità con VA pari o superiore a 2 ma dotate di corazza da combattimento. Ne sono esclusi dunque soltanto i Demoni e i Tiranidi, dotati di protezioni naturali e di carapace.

## 1.2. Le carte Governatore alaitoc

### Raggio psichico

Gli effetti della carta si applicano esplicitamente<sup>6</sup> contro qualunque creatura organica. Nel novero rientrano dunque tutte le unità nemiche tranne i Dreadnought, i Droni, i Servo-skull e le Tarantole. L'effetto di questa carta non si combina<sup>7</sup> con quelli derivanti dalle carte Governatore “Attacco poderoso” e “Spada mortale”. Gli effetti di questa carta riguardano soltanto il turno di attacco del Governatore.

### Distrazione

Gli effetti della carta si applicano esplicitamente<sup>8</sup> contro qualunque creatura organica. Nel novero rientrano tutte le unità nemiche tranne i Dreadnought e i Servo-skull. In questo caso però, poiché, la distrazione avviene attraverso i poteri

---

<sup>6</sup> Nel testo inglese della carta viene fatta menzione di un cristallo che permette di combinare l'attacco fisico del Governatore (“physical attack”) a quello psichico (“psychic attack”) contro “any organic creatures”.

<sup>7</sup> Vedi paragrafo 3.2.

<sup>8</sup> “Your Exarch can psychically distract organic opponents”.



mentali del Governatore, vanno escluse dagli effetti della carta anche tutte le unità che possiedono intensi poteri psichici: Eldar Oscuri, Psykers, Cavalieri Grigi. Il *malus* di 1b<sup>9</sup> in meno si intende solamente negli attacchi ricevuti dal Governatore in corpo a corpo<sup>10</sup>.

#### Assalto sostenuto

Gli attacchi effettuati dal Governatore che permettono di ottenere un turno aggiuntivo, si intendono di qualsiasi tipo, sia in corpo a corpo che a distanza.

#### Telecinesi

I suoi effetti non si applicano alle porte stagne rinforzate.

#### Proiezione mentale

La carta permette al Governatore di sottrarsi<sup>11</sup> ad un attacco a distanza o ravvicinato e insieme di far esaurire la fase di attacco alla miniatura attaccante che lo avesse indirizzato direttamente a lui. Se il Governatore si trova invece coinvolto indirettamente in un attacco indirizzato ad altro bersaglio, potrà sfuggire grazie all'uso della carta, ma l'attacco avrà luogo comunque. In seguito allo spostamento di due caselle permesso dalla carta, il Governatore potrà aprire eventuali porte che si trovino nel percorso. Non è applicabile contro le Mine o le Mine Spora e contro il Bombardamento orbitale.

#### Attacco poderoso

Come evidenziato dal testo e dall'immagine presente sul retro della carta in cui si vede un Governatore sferrare un attacco dall'alto in basso con la spada, l'effetto della carta (l'aggiunta di 1b all'attacco in c/c del Governatore) si applica solo se quest'ultimo imbraccia una Spada Rinforzata oppure una Spada Mortale, non se ricorre alla carta Governatore "Raggio psichico". Gli effetti di questa carta riguardano soltanto il turno di attacco del Governatore.

<sup>9</sup> Va da sé che se l'attaccante lancia solo dadi da arma pesante non subirà alcun *malus*.

<sup>10</sup> Oltre che dall'immagine presente sul retro della carta, in cui si vede un Governatore alle prese con alcuni Gretchin che lo attaccano da vicino, si presume che la distrazione mentale possa avvenire solo in contingenze verificabili contro bersagli ravvicinati.

<sup>11</sup> Si ritiene che la carta debba avere effetto senza eccezione contro tutte le unità avversarie, anche quelle che fanno ricorso a poteri psionici, dato che la sua efficacia deriva, più che da un trucco mentale, da un inganno dei sensi ("Il Governatore proietta la propria immagine a breve distanza").

#### Spada mortale

L'effetto di questa carta (rilancio di 1b) si combina con quello della carta "Attacco poderoso", non a quello legato a "Raggio psichico". Gli effetti di questa carta riguardano soltanto il turno di attacco del Governatore.

### **1.3. Le carte Ordine alaitoc**

#### Attacco psichico

Si ritiene doveroso estendere i suoi effetti a tutte le creature organiche tranne le unità che possiedono intensi poteri psichici (Eldar Oscuri, Psykers, Cavalieri Grigi), tuttavia l'Ordine potrà essere giocato contro un solo giocatore avversario.

#### Sguardo dello Stregone

La carta non si applica al Governatore né ai Personaggi speciali; consente tuttavia alle altre unità di aggiungere 1b ad ogni attacco effettuato in quel turno, in corpo a corpo o a distanza, e di muovere due volte in ordine libero.

#### Velocissimi

In combinazione con gli effetti della carta Governatore "Assalto sostenuto", si consiglia la seguente interpretazione: se prima della seconda fase di movimento il Governatore eldar elimina un'unità nemica attivando così l'effetto della carta "Assalto sostenuto", il doppio movimento consentito dalla carta Ordine "Velocissimi" non si applica su di lui; se il Governatore attiva tale possibilità dopo la seconda fase di movimento, gli effetti della carta "Assalto sostenuto" riguardano per lui solo la fase di attacco.

#### Fuoco congiunto

Affinché questa carta possa essere utilizzata nella maniera corretta, si consiglia di procedere così:

- 1) In quanto carta Ordine, essa viene giocata all'inizio del turno Eldar;
- 2) Eccezionalmente una volta scelto il bersaglio, le miniature eldar coinvolte possono prima disporsi tutte e POI sparare tutte e tre insieme;
- 3) Tutte e tre le miniature devono avere in linea di fuoco il bersaglio;
- 4) Le armi che permettono attacchi che vanno risolti separatamente (Pistola e Cannone Shuriken) sfruttano la carta per uno solo degli attacchi, non per tutti. Il Cannone Laser invece può decidere

(come sempre prima di sparare la prima volta) se cumulare entrambi i suoi attacchi agli altri del gruppo o usarne solo uno.

#### **1.4. Le carte Equipaggiamento iyanden**

##### Lance fulgenti

L'effetto di questa carta è quello di dotare alcune unità con arma leggera (Fucile laser) di un'arma pesante equiparabile al Cannone laser, perciò tutti i Guerrieri che ne beneficiano muoveranno di 3 caselle, varranno 10 punti TEC e andranno considerate in tutto e per tutto come dotate di armi pesanti, quindi passibili di tutti gli effetti che le carte Evento riservano contro queste truppe.

#### **1.5. Le carte Governatore iyanden**

##### Lancia incantata

Quest'arma permette di trasferire un attacco in c/c contro un'unità non Blip e non adiacente allo Stregone, senza rischio di subire danni nella respinta. La lancia attacca con gli stessi dadi con cui lo Stregone attaccherebbe normalmente in c/c.

## Cap. 2 – L’armeria

Nel presente capitolo, dopo aver presentato alcune considerazioni generali sul corpo a corpo, verranno analizzate le differenti armi utilizzate dagli Eldar ne “L’attacco degli Eldar” e quelle proposte in MT, distinte per categoria, cercando di analizzare le ragioni della scelta dell’uso di particolari dadi da combattimento.

### 2.1. Considerazioni generali sul corpo a corpo

In AE, l’armeria degli Eldar è composta principalmente da semplici armi bianche (si presume Lama), Spade (solo per il Governatore) e altri dispositivi attivabili tramite carta Equipaggiamento (ad esempio la Rete di Teschi) o Governatore (Spada Mortale).

Un Eldar armato di Lama in c/c attacca con 3b in quanto, se si applicano gli effetti della Carta Evento “Fine delle munizioni” su una miniatura la cui arma pesante non può essere sostituita con la Catapulta Shuriken, quest’ultima può attaccare solamente in c/c con la combinazione di dadi appena descritta. Quindi, la capacità di effettuare un attacco ravvicinato non è influenzata dal fatto che si utilizzi una Catapulta Shuriken<sup>12</sup>.

Dal momento che si tratta di una semplice Lama<sup>13</sup> in dotazione alle truppe standard, risulta tuttavia difficile attribuire ad essa un’efficacia superiore al Pugnale/Baionetta in dotazione ai Marines, che attacca con 2b. Si potrebbe dunque ipotizzare<sup>14</sup> che il 1b aggiuntivo all’attacco in c/c degli Eldar dipenda da un’innata destrezza, tale da ripercuotersi anche sulla loro capacità di movimento, superiore a quella dei Marines per le unità dotate di arma leggera (7 caselle), fortemente penalizzata per quelle con arma pesante (3 caselle). Parrebbe cioè, che la capacità dei Guerrieri di affrontare combattimenti in c/c prediliga una maggiore efficacia nel danno potenziale (1b in più rispetto ad un’arma analoga

in mano ad un Marine) a scapito della velocità negli spostamenti, assai sensibile nelle unità più appesantite dall’artiglieria.

Da questa ipotesi si potrebbe concludere che l’effettuale coincidenza in termini di dadi per gli attacchi in c/c dei Guerrieri e del Governatore (3b), non derivi da una reale assimilabilità delle armi utilizzate dai Guerrieri (Lama) con quella del Governatore (Spada Rinforzata): che un’arma standard per il c/c abbia la stessa efficacia di una Spada, costituirebbe infatti un’incongruenza davvero unica in SQ. Secondo quanto riportato in WH40k, la Spada imbracciata da un Governatore (Spada implacabile) è un’arma che a due mani risulta assimilabile alle Spade Potenziate, che in SQ – seguendo i valori proposti da SM – sono equivalenti a 1R+1b<sup>15</sup>. Tenendo per buona l’ipotesi di partenza potremo invece affermare che l’attacco in c/c, che appare identico per tutti gli Eldar (3b), va in realtà inteso per i Guerrieri come la somma tra il valore della Lama (2b) e un supplemento dovuto alla destrezza (1b); per il Governatore dipende direttamente dalla potenza della Spada Rinforzata (3b). Si presume infatti che quest’ultimo, nella sua versione standard<sup>16</sup>, pur dotato della stessa naturale destrezza dei Guerrieri, sia impossibilitato a farvi ricorso per via del suo assetto da combattimento<sup>17</sup>: a fianco della Spada, che quindi vede penalizzato il suo valore in danno di 1R+1b, esso prevede una Pistola Shuriken che il Governatore tiene sempre a portata di mano per poter scaricare due raffiche nello stesso turno, con la possibilità di suddividerle prima e dopo avere mosso, il tutto

<sup>12</sup> Di conseguenza, si presume che ogni Eldar sia sempre armato con una Lama.

<sup>13</sup> Il manuale non fornisce alcuna indicazione in merito all’utilizzo di armi più complesse, inoltre il fatto che la stessa arma per il c/c venga utilizzata sia dai Guerrieri con arma leggera che da quelli con arma pesante, legittima l’ipotesi che non si tratti di uno strumento particolarmente voluminoso o dal complesso utilizzo.

<sup>14</sup> L’ipotesi è suffragata anche da quanto riportato a p. 5 del manuale di AE: “La prontezza delle loro reazioni e le formidabili armi per il combattimento ravvicinato danno loro un *vantaggio* nel combattimento corpo a corpo”.

<sup>15</sup> In generale le Armi potenziate risultano armi più potenti di quelle anti-fanteria, il che esclude l’ipotesi che la Spada Rinforzata attacchi con 2b.

<sup>16</sup> Senza cioè i benefici portati dalle carte Governatore.

<sup>17</sup> L’ipotesi che la Spada Rinforzata a una mano attacchi con 3b consente un danno potenziale di 6 (quindi non solo anti-fanteria), anche se risulta meno efficace in termini statistici rispetto a un’Arma potenziata proprio per via della postura, prioritaria nei confronti della Pistola Shuriken.

senza penalità nei punti movimento<sup>18</sup>. Per questa ragione possiamo concludere che la Pistola Shuriken non è in grado di fornire bonus in c/c.

Si ottiene la seguente classificazione di armi:

Arma	Dadi	Movimento
Lama	2b	/
Spada Rinforzata a due mani	1R+1b	/
Lama + Destrezza + Catapulta Shuriken	3b	7
Lama + Destrezza + Armi pesanti	3b	3
Spada Rinforzata + Pistola Shuriken	3b	7

Dunque, è possibile enunciare le seguenti **regole generiche per il corpo a corpo dei Guerrieri:**

*Se un Guerriero non è armato di Pistola Shuriken riceve sempre un bonus destrezza che aggiunge 1b in c/c, a meno che non imbracci un'arma a due mani*<sup>19</sup>.

*Se un Guerriero è armato con arma pesante riceve un malus nei punti movimento che lo costringe a muovere di 3 caselle.*



## 2.2. Ulteriori armi per il corpo a corpo

Come si può vedere analizzando le carte in dotazione ai Guerrieri in AE, a differenza dei Comandanti marine, le cui prestazioni in battaglia sono migliorate dal ricorso ad Equipaggiamenti, i Governatori sono in grado di ricevere molti benefici semplicemente dalla maggiore esperienza acquisita con l'avanzamento dei Livelli di Riconoscimento. Tra le carte Governatore esistono tuttavia alcuni riferimenti ad equipaggiamenti specifici che sostituiscono oppure integrano quelli in dotazione al Governatore standard.

### Lama Mortale

Una versione assai rara e brunita delle Lame standard in dotazione ai Guerrieri. Esattamente come la sua versione più nobile, la Spada mortale, anche la Lama Mortale mantiene la potenza in termini d'attacco della Lama (2b+1b di destrezza), ma permette il rilancio di un dado. Data la loro rarità, armi di questo tipo vengono utilizzate solo da

<sup>18</sup> Questa lettura trova giustificazione anche attraverso la carta Governatore "Assalto sostenuto".

<sup>19</sup> Con questa dicitura si intendono le armi impugnate senza l'accompagnamento della pistola. La postura a due mani e la scherma che ne consegue, annullano il bonus destrezza.

Guerrieri particolarmente esperti.

### Spada Mortale

Si tratta di una spada dalla lama scura ricoperta di Rune dei Veggenti e tramandata attraverso i secoli di Governatore in Governatore<sup>20</sup>. Si tratta dunque di un'arma diversa rispetto alla Spada Rinforzata, che ne mantiene la potenza in termini di attacco in c/c (3b), ma grazie alle Rune che la ricoprono permette il rilancio di 1b.

### Cristallo

Nel testo della carta Governatore "Raggio psichico" si fa riferimento ad un cristallo che permette al Governatore di unire il proprio attacco fisico a quello psichico contro qualsiasi creatura organica. L'effetto che ne deriva è un attacco in c/c pari a 2R. La menzione di un apposito cristallo, corroborata dall'illustrazione presente sul retro della carta, in cui si vede il Governatore scagliare un flusso di energia dalle mani, consente di affermare che l'attacco con il Raggio non ha nulla a che vedere con la Spada Rinforzata né con la Spada Mortale, ma che si tratta di un attacco psichico sferrato a mani nude in cui il Governatore grazie al cristallo riesce a convogliare tutta la sua energia, fisica e psichica. Per questa ragione, qualora il giocatore disponesse di tutte e tre le carte Governatore "Spada Mortale", "Attacco poderoso" e "Raggio psichico", l'aggiunta di 1b consentita da "Attacco poderoso" e il rilancio di 1b consentito da "Spada mortale" (tra loro combinabili) non potrebbero combinarsi con i 2R derivanti da "Raggio psichico", poiché questi ultimi derivano da un attacco di energia, mentre i primi due dipendono dall'uso di una spada.



### Lancia sonante

Una potente arma psionica da mischia usata da Veggenti e Stregoni. È una lancia argentea forgiata con materiali sconosciuti e ricoperta di gemme scintillanti. Quando viene impugnata da uno psionico, l'arma emette un ronzio costante e basso da cui deriva il nome. Trattandosi di un'arma a due

<sup>20</sup> Così nel testo del fronte della carta Governatore "Spada mortale".

mani, pesante e difficile da impugnare, il suo uso in combattimento ravvicinato è meno efficace di altre lame eldar, soprattutto se accompagnata da una pistola<sup>21</sup>. Per questo motivo può essere assimilata ad un Spada Rinforzata (3b).



### Lama Stregata

Quest'arma è in grado di sfruttare il potere di chi la brandisce per penetrare ogni tipo di corazza, riducendone la capacità di protezione. Si tratta di una delle armi eldar più potenti in corpo a corpo, in grado di portare l'attacco e la difesa di chi la impugna a 2R. Questo valore resta invariato anche nel caso l'arma venisse accompagnata da una Pistola Shuriken<sup>22</sup>.



### Lancia incantata

Lo Stregone che guida una squadra iyanden è in grado di sfruttare il potere psionico latente nella sua Lancia Sonante per scagliarla a breve distanza, ricevendola di nuovo in mano dopo l'attacco, allo scopo di ridurre la capacità di protezione di ogni corazza.

### Maglio potenziato

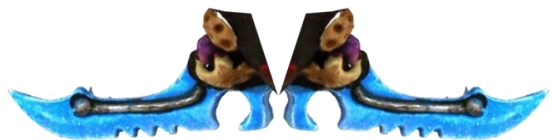
Equiparabile a quello in dotazione alle truppe dell'Adeptus Astartes, il Maglio potenziato è equipaggiato piuttosto raramente dai Guerrieri, spesso insieme ad una Pistola Lanciafiamme o una Pistola a Fusione. Il suo valore è assimilabile a quello di un'arma potenziata marine (1R+1b) cui va aggiunto il bonus destrezza, ma il valore in combattimento varia a seconda dell'arma da fuoco impugnata.

## 2.3. Le Lame potenziate dei Ragni del Warp

Tra i Personaggi Speciali proposti in MT, si trovano il Ragno Esarca dello Spazio Distorto e il Ragno del Warp. Mentre quest'ultimo è dotato di arma pesante (Tessimorte) e quindi in c/c utilizza una Lama (2b+1b di destrezza), il Ragno Esarca affianca ad un'arma pesante a distanza (Fucile Filarete), due Lame potenziate<sup>23</sup> innestate come prolungamenti degli avambracci, che lo rendono un avversario temibile anche negli scontri ravvicinati. Entrambi, portando un'arma pesante, risultano penalizzati nel movimento (3 caselle).

### Lame potenziate

Come si è visto nel par. 2.1, la Spada Rinforzata del Governatore (3b) è in AE assimilata ad una Spada potenziata (1R+1b). Secondo le regole di WH40k applicate a SQ, il Ragno Esarca dovrebbe dunque attaccare con 2R+2b (totale potenziale: 10) Si ritiene quest'ultima una buona approssimazione<sup>24</sup> di quella che teoricamente avrebbe dovuto essere un totale di 2x3b (totale potenziale: 12).



Arma	Dadi	Fonte
Lama Mortale	3b + rilancio	Ipotesi
Spada Rinforzata a una mano + Pistola Shuriken	3b	AE
Spada Mortale	3b + rilancio	AE
Lancia Sonante a una mano + Pistola Shuriken	3b	Ipotesi
Lama Stregata	2R	Ipotesi
Lancia incantata	attacco in c/c a distanza	Ipotesi
Cristallo	2R vs creature organiche	AE
Spada Rinforzata a due mani/Lama potenziata	1R+1b / 2x/(1R+1b)	Ipotesi, SM
Lancia sonante a due mani	2R+2b	Ipotesi, SM
Maglio potenziato	1R+2b	Ipotesi, SM

I valori riportati sono al netto del bonus Destrezza, laddove applicabile.

<sup>23</sup> Fonte: WH40k.

<sup>24</sup> Non essendo dotato di Pistola Shuriken, il Ragno Esarca dovrebbe godere del bonus destrezza, ma la presenza del doppio Fucile Filarete innestato sul dorso della corazza e sporgente verso l'esterno a metà del busto, crea un ingombro tale da annullare il bonus.

<sup>21</sup> Proprio l'impedimento della pistola fa sì che il danno da arma psionica, che corrisponde a 2R+2b (SM), scenda a 3b.

<sup>22</sup> Si tratta dell'unica eccezione alla prima regola generica per il c/c dei Guerrieri.

## 2.4. Le armi Shuriken

La tecnologia Shuriken è alla base della maggior parte delle armi eldar. Queste armi sparano raffiche di minuscoli proiettili monomolecolari a forma di stelle taglienti. Esistono molte varianti di queste armi, differenti per grandezza, potenza di fuoco e velocità dei proiettili. All'interno della saga di MT si fa ricorso alle Truppe Speciali degli Eldar alaitoc, gli Erranti delle Stelle e i Vendicatori Implacabili. Questi ultimi in particolare sono dotati di armi Shuriken speciali.

### Pistola Shuriken

La variante della Pistola Shuriken non presenta alcuna differenza<sup>25</sup> rispetto alla Catapulta, se non per una migliore frequenza di fuoco (può sparare fino a 2 volte per turno, prima o dopo il movimento). L'eccezionale potenza di quest'arma è sottolineata dal fatto che il suo uso è riservato soltanto ai Governatori e ai personaggi di spicco.

La Pistola può essere potenziata dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di 1b.



### Catapulta Shuriken

L'arma standard dei Guerrieri. Attacca con 2b e a differenza della varianti della Pistola e del Cannone, può sparare una sola volta per turno.

La Catapulta può essere potenziata dalle carte Equipaggiamento "Esplosivo Shuriken", che fa ricorso a proiettili esplosivi, più potenti di quelli standard (aggiunta di 1b) e "Rune di guida", che permette il rilancio di 1b.



### Catapulta Shuriken Vendicatrice

In WH40k quest'arma si differenzia dalle normali Catapulte soltanto per una maggiore gittata. Essendo quest'ultima caratteristica assente in SQ, si ipotizza di dotarle di Runa di guida integrata.

La Catapulta Shuriken Vendicatrice può essere potenziata dalle carte Equipaggiamento "Esplosivo Shuriken", che fa ricorso a proiettili esplosivi più potenti di quelli standard (aggiunta di 1b), e "Rune di guida", che permettono il rilancio di un altro 1b.



### Cannone Shuriken

Versione più grande e potente della Catapulta, permette ai proiettili di viaggiare a maggiore velocità e di perforare anche le corazze più resistenti. La potenza di fuoco del Cannone permette all'artigliere eldar di sparare 1b+1R fino a tre volte in un turno (in modo non cumulabile) colpendo fino a tre bersagli prima o dopo aver mosso. Il Cannone può essere potenziato dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di un dado a scelta del giocatore.



Arma	Dadi	Fonte
Pistola Shuriken	2b x2	AE
Catapulta Shuriken	2b	AE
Catapulta Shuriken Vendicatrice	2b + runa integrata	Ipotesi
Cannone Shuriken	(1R+1b) x3	AE

<sup>25</sup> Si è preferito non introdurre la restrizione delle gittate di 6 caselle come avviene per le pistole dell'Adeptus Astartes in SM.

## 2.5. Le armi con tecnologia laser

Le armi laser sfruttano l'energia di cristalli psichicamente sviluppati per raffinarne le raffiche e ottimizzarne la potenza. La caratteristica principale di questo tipo di tecnologia è data dalla possibilità di concentrare il fuoco di più armi per ottenere, sul bersaglio, la somma dei punteggi delle stesse. Per quanto riguarda AE non si fa menzione di questa possibilità, introdotta invece nelle Truppe Speciali dei Vendicatori Implacabili. A differenza della tecnologia laser in dotazione ai Marines, tutte le armi laser eldar colpiscono un'area di 2x2 caselle e possono essere perfezionate con Rune di guida che permettono il rilancio. Molti Eldar considerano le armi laser le più eleganti in assoluto dal momento che ne rimandano la potenza ad un'estensione della luce stessa. Inoltre, all'interno della saga di MT si fa ricorso alle Truppe Speciali degli Eldar alaitoc, gli Erranti delle Stelle e i Vendicatori Implacabili. Questi ultimi in particolare sono dotati di armi laser speciali.

### Fucile laser

Il funzionamento di quest'arma, diversamente dalla versione in uso presso l'Adeptus Astartes che colpisce una sola casella, si rivolge ad un'area di 2x2 caselle che viene colpita con il risultato ottenuto dal lancio di un solo dado da arma pesante. Il punteggio massimo realizzabile da un attacco del Fucile laser è perciò [3], motivo per cui l'arma rientra nel novero delle armi leggere, non essendo in grado di danneggiare bersagli corazzati.

Il Fucile laser può essere potenziato dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di un dado a scelta del giocatore. Attenzione: il rilancio per tutte le armi laser vale una sola volta a turno.



### Cannone laser

Può sparare due colpi per turno (entrambi prima o dopo il movimento), ciascuno da 1R, oppure concentrarli in un solo colpo da 2R. L'area di effetto è di 2x2 caselle effettivamente in linea di vista con l'artigiere.

Il Cannone laser può essere potenziato dalla carta

Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di un dado a scelta del giocatore. Attenzione: il rilancio per tutte le armi laser vale una sola volta a turno.



### Lancia fulgente

Si tratta di un'arma in dotazione alle omonime truppe, celebri per i loro assalti aerei motorizzati. La lancia fulgente va considerata in tutto e per tutto assimilabile al Cannone laser. La caratteristica principale dei reparti armati con Lancia fulgente è quella di poter sostituire, previa apposita carta Equipaggiamento, i Guerrieri armati con Fucile laser<sup>26</sup>, con unità armate di Cannoni laser, che muoveranno dunque di 3 caselle, varranno 10 punti TEC e andranno considerate in tutto e per tutto come dotate di armi pesanti.

La lancia fulgente può essere potenziata dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida"<sup>27</sup>, che permette il rilancio di un altro dado a scelta del giocatore. Attenzione: il rilancio per tutte le armi laser vale una sola volta a turno.

### Cannone laser a dispersione

Queste armi si differenziano dai Cannoni laser perché sono dotati di Runa di guida integrata. Inoltre una volta per turno fino a due Vendicatori con Cannone laser a dispersione adiacenti l'uno all'altro, possono congiungere i loro dadi in attacco sparando contro uno stesso bersaglio. Il Cannone Laser a dispersione può essere potenziato dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di un altro dado a scelta del giocatore.



<sup>26</sup> Per un massimo di 3 Lance fulgenti in una squadra da 5 elementi, di 6 in una squadra da 10.

<sup>27</sup> Per il potenziamento è valido utilizzare la Runa di guida per i Cannoni laser.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Fucile laser	1R	4 caselle	SM	Leggera Mov 7
Cannone laser	1R(x2)	4 caselle	SQ	Pesante Mov 3
Lancia fulgente	1R(x2)	4 caselle	SQ	Pesante Mov 3
Cannone laser a dispersione	1R(x2)	4 caselle	Ipotesi	Pesante Mov 3

Regole speciali
Intensità di fuoco regolabile (possibilità di far fuoco più volte con attacchi poco potenti) [Cannone laser e Cannone Laser a dispersione]
Fuoco concentrato (concentrare il fuoco di più armi su un unico bersaglio) [Cannone laser a dispersione]
Rune di guida integrate [Cannone laser a dispersione]
Attacco areale omogeneo

## 2.6. Le armi da fuoco con proiettili

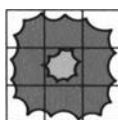
Generalmente si basano sull'utilizzo di proiettili o di mini razzi esplosivi (*bolts*) sparati da un'arma semiautomatica o automatica. All'interno della saga di MT si fa ricorso alle Truppe Speciali degli Eldar alaitoc, i Vendicatori Implacabili e gli Erranti delle Stelle. Questi ultimi in particolare sono dotati di armi Fucili di precisione.

### Lanciarazzi

Il Lanciarazzi degli Eldar funziona esattamente come il Lanciarazzi dei Marines.



Il Lanciarazzi può essere potenziato dalle carte Equipaggiamento "Razzi super dirompenti", che permette di aggiungere 1R contro tutte le unità dotate di  $VA \geq 2^{28}$  e "Rune di guida", che permette il rilancio di un dado.



### Fucile di precisione

E' un'arma leggera-speciale dotata di Rune integrate. Ha la stessa potenza di una catapulta Shuriken (2b), ma se l'Errante delle Stelle non muove durante il suo turno, il bersaglio vede il proprio VA ridotto di un punto (**Regola del tiro di precisione**): si ipotizza che l'Errante stia prendendo la mira verso parti critiche del nemico. L'arma così configurata permette di abbattere un Dreadnought o almeno di disabilitarne le armi pesanti! Inoltre, annulla eventuali bonus di copertura. Il Fucile di precisione dispone di silenziatore.



Arma	Dadi	Area	Fonte
Lanciamissili	2R	9 caselle	SQ
Fucile di precisione	2b rilancio integrato Modalità precisione [VA bersaglio (-1)] Silenziatore	Singolo bersaglio	SM

## 2.7. Tipologie di armi da fuoco presenti soltanto in MT

La maggiore varietà di unità presenti nella saga di MT fa sì che i giocatori possano scegliere tra un maggior numero di armi rispetto a quelle proposte in AE.

### Pistola a fusione

Si tratta di un'arma estremamente rara, spesso in uso ai personaggi illustri o ad alcune unità delle Compagnie di Arlecchini. Essa fa fuoco una volta a turno con 4b e in c/c il Guerriero aggiunge 2b (+1b di destrezza).



### Fucile a fusione

Come illustrato in SM, il Fucile a fusione segue le stesse regole presenti in MD e spara con 4b. Si tratta di un'arma leggera-speciale, per cui il movimento del Guerriero che la imbraccia non

<sup>28</sup> Vedi par. 2.1.



risente di alcuna penalità.

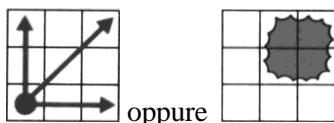


### Lanciafiamme leggero

Quest'arma oltre ad essere in dotazione ai Dragoni di fuoco, spesso è montata anche dagli Spettrocustodi. Il Lanciafiamme leggero presenta le seguenti caratteristiche:

- è un'arma leggera-speciale e quindi non impaccia il movimento dello Spettrocustode;
- si tratta di un'arma anti-fanteria;
- non supporta Rune di guida;
- le munizioni si presumono illimitate o quantomeno sufficienti per lo svolgimento della missione;
- non si applica la regola dell'esplosione interna;
- nega la copertura.

Il Lanciafiamme leggero lancia 2b, ha una gittata di 6 caselle in linea retta e l'effetto areale del getto è di 2x2 caselle (come quella del Cannone laser).



Durante gli attacchi in c/c, ma prima di aver tirato i dadi, il giocatore eldar può dichiarare di voler aggiungere la potenza del Lanciafiamme alla capacità di attacco dello Spettrocustode: in tal caso aggiungerà 1b e colpirà solamente la casella in cui si trova il bersaglio.

In MT si applica la regola delle **fiamme persistenti**: seguendo gli spunti forniti nelle regole di *Space Hulk*, se l'attacco portato con il lanciafiamme ha totalizzato almeno [1], l'area invasa dalle fiamme resta attiva fino all'inizio del turno del giocatore che ha utilizzato il Lanciafiamme, bloccando sia il passaggio che la linea di tiro (a causa del fumo). Le miniature che intendono superare la cortina di fiamme, dovranno lanciare gli stessi dadi utilizzati dal Lanciafiamme per ogni casella invasa dalle fiamme sulla quale passano.



### Fucile Filarete

Il Ragno Esarca dello Spazio Distorto è dotato di quest'arma pesante a doppia canna in grado di lanciare una rete di monofilamenti che, a partire dalla casella bersaglio, si estende su di un'area caratterizzata dalle otto caselle intorno ad essa. Tutte le nove caselle vengono colpite con la somma di 2R, tuttavia la gittata dell'arma è limitata e la casella bersaglio deve trovarsi entro 6 caselle di distanza dall'artigliere. La rete non coinvolgerà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.



### Tessimorte

L'arma in dotazione ai Ragni del Warp, attivabili durante le missioni di MT attraverso la carta Evento Multi "Agguato!". Il Tessimorte, pur rimanendo un'arma pesante, è una versione meno potente del Fucile Filarete: attacca con 2R la sua area di azione, sempre compresa entro 6 caselle di distanza dal Ragno, scende ad una superficie di 2x2 caselle (come quella del Cannone laser).

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Lanciafiamme	2b	Linea retta (6) o area (4) bonus attacco c/c	SM	Leggera-speciale Mov 7
Fucile filarete	2R	9 caselle attacco areale con fuoco concentrato	Ipotesi	Pesante Mov 3
Tessimorte	2R	4 caselle attacco areale con fuoco concentrato	Ipotesi	Pesante Mov 3

### Cannone a distorsione

Il Cannone a distorsione (D-Cannon) è forse l'arma più potente in dotazione alle truppe eldar e di certo la più pericolosa. Funziona con la stessa tecnologia che permette alle astronavi di aprire i portali nel Warp e i suoi effetti possono essere devastanti non solo per le creature viventi ma anche per i bersagli di dimensioni più grandi. Dato che l'arma non è pratica da utilizzare in quanto pesante ed inaccurata, per simulare tale handicap, il giocatore eldar che fa fuoco deve lanciare 1R. Gli effetti in base al lancio sono i seguenti:

[0]: l'arma non colpisce il bersaglio. La frattura nel Warp non è stata aperta all'interno del corpo alieno;

[1]: il bersaglio viene spostato su un'altra parte del tabellone di gioco, come accade con la carta

Equipaggiamento eldar “Granata del Vortice”<sup>29</sup>;  
 [2]: il bersaglio viene colpito dal lancio di 2R e, se sopravvissuto, viene spostato su un'altra parte del tabellone di gioco;

[3]: il bersaglio è stato inghiottito nel Warp ed è automaticamente eliminato!



Il D-Cannon è posizionato su una piattaforma antigrav ed è azionato da un artigiere. Per questo va considerata come un'unità mobile di supporto e segue le stesse regole della Tarantola marine, ossia o muove o spara, ha VA pari a 4, aumenta da 2 a 4 il VA del Guerriero che la utilizza, muove di 6 caselle e il suo valore è di 10 punti TEC. Anche per quanto riguarda il meccanismo

delle linee di vista e di fuoco e quello del movimento, si segue quanto riportato in MD per la Tarantola.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
D-Cannon	1R: l'esito varia con il risultato	Singolo bersaglio	Ipotesi	Supporto mobile Mov 6

## 2.8. Le armi psioniche

Questa tipologia di armi si basa sulla capacità psionica da parte del Guerriero di creare delle armi di pura energia in grado di colpire il nemico a grande distanza. Il ricorso a questa strategia di attacco è maggiormente sviluppata presso l'Arcamondo iyanden.

### Lancia incantata

Quest'arma psionica permette allo Stregone iyanden di attaccare in c/c un nemico (non Blip) che si trovi a distanza. Quest'ultimo avrà la possibilità di difendersi ma in ogni caso non potrà ferire lo Stregone. Non si tratta in realtà di

un'arma vera e propria, dato che quando colpisce, la Lancia incantata mantiene gli stessi dadi che lo Stregone utilizza per i normali attacchi in c/c.

### Sterminatore

Lo Stregone è in grado di raccogliere tutto il suo odio in un getto di grezza energia psichica che tuttavia può colpire solamente un bersaglio con moderata capacità di protezione ( $VA \leq 2$ ). Quest'ultimo verrà colpito con 2R, le unità che si trovano nelle 8 caselle adiacenti, con il risultato del dado più alto.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Lancia incantata	dipende	Singolo bersaglio	Ipotesi	Psionica Mov 7
Sterminatore	2R	9 caselle attacco areale	Ipotesi	Psionica Mov 7

## 2.9. Gli Eldar e le porte stagne rinforzate

Dato che gli Eldar non dispongono di armi Extra-pesanti, qualora in MT essi dovessero trovarsi di fronte a porte stagne rinforzate (presenti originariamente in MD), si troverebbero svantaggiati rispetto alla fazione marine. Perciò si è ovviato al problema formulando la seguente **regola generale contro le porte stagne rinforzate**:

se nelle istruzioni di missione è previsto l'utilizzo da parte delle squadre marine di artiglieri dotati di armi Extra-Pesanti, quando attacca una porta stagna rinforzata, il giocatore eldar può aggiungere 1R a quelli lanciati dalle sue armi pesanti.

Si presume infatti che la squadra sia dotata di particolari munizioni (in numero limitato ma comunque sufficiente per l'intera missione) che permettano di abbattere porte di questo tipo e che non possono essere utilizzate in nessun altro caso. Anche le Truppe speciali alaitoc godono di questa possibilità.

<sup>29</sup> Si intende la carta nella versione di AE, non la versione proposta in MT.

## 2.10. Granate ed esplosivi

Le Granate sono ordigni generalmente tenuti in mano e lanciati verso il nemico al fine di distruggerne le formazioni o eliminarne i blindati. Qui di seguito verranno presentate le granate più comuni in dotazione agli Eldar degli Arcamondi.

### La Granata del Vortice in MT

Il giocatore eldar che utilizza la carta Equipaggiamento "Granata del vortice" in MT dovrà correggere la dicitura presente sulla stessa con quanto definito in SM, cui va aggiunto quanto segue:

- la granata deve essere posizionata in un'area libera di 4 caselle, al massimo a due caselle di distanza in ogni direzione rispetto alla miniatura che la equipaggia;
- una volta posizionata, per indicare la presenza della granata si utilizzerà un apposito segnalino 2x2;
- a questo punto si lancerà un normale dado a 6 facce per vedere dove si sposterà la distorsione. Essa si sposta di due caselle, nella direzione indicata sul segnalino, se si ottiene un valore compreso tra [1] e [4]. Per un [5] o [6] la distorsione scompare;
- a questo punto ad ogni passaggio di turno dovrà essere effettuato il lancio del dado da 6. In pratica nel caso di quattro giocatori, dal turno eldar a quello successivo, il Vortex si sarà mosso quattro volte;
- se attivato, il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o segnalino che incontra. Questi vanno subito rimossi dal gioco; lo stesso vale per una miniatura che decida di attraversare il segnalino Vortex una volta che questo è stato attivato;
- il Vortex attraversa anche le mura, ma se si sposta completamente al di fuori del tabellone, viene rimosso dal gioco;
- il segnalino Vortex blocca la linea di vista;
- i punti delle miniature nemiche eliminate dal Vortex nel turno successivo a quello in cui il Guerriero lo ha attivato, vanno al giocatore eldar. Successivamente il Vortex diventa autonomo, quindi le eventuali miniature eliminate non apportano alcun punteggio ai giocatori, mentre i punti degli Eldar o degli avversari eliminati vanno conteggiati solamente a sfavore del giocatore che li possiede e non arrecano alcun beneficio al giocatore alieno (o al Master in MT);
- se un segnalino Vortex dovesse sovrapporsi (non semplicemente tangere) ad un altro, le due

distorsioni si elidono (entrambi i segnalini vanno rimossi).



### Mina magnetica

Si tratta di un congegno assai equipaggiato soltanto da truppe veterane e molto esperte. Una volta attivata, la mina viene piazzata sotto un Guerriero ed occupa un'area di 2x2 caselle. Non può essere rimossa finché non viene attraversata da un'unità meccanica (Androidi, Dreadnought, Droni, Servo-skull). Questa viene attaccata dal risultato del lancio di 2R. Per rappresentare il congegno si utilizza un apposito segnalino della grandezza di quattro caselle. La mina può essere utilizzata per coprire la fuga o bloccare temporaneamente l'accesso a determinate aree. La Mina non può essere collocata direttamente sotto al bersaglio.



## Cap. 3 – Le protezioni

Qui di seguito si passeranno in rapida rassegna le principali protezioni utilizzate dagli Eldar in SQ e in MT.

### 3.1. Le armature

In AE si fa esplicito riferimento alle armature utilizzate dai Guerrieri. In MT sono state inserite nuove tipologie di armature, anche tramite Equipaggiamento speciale. Da notare il fatto che le armature eldar non rallentano in nessun modo il movimento di chi le indossa<sup>30</sup>.

#### Armatura Rituale

Si tratta dell'armatura base utilizzata dai Guerrieri, assimilabile all'armatura d'Aspetto in dotazione agli Eldar in WH40k. Fornisce una discreta protezione, paragonabile a quella offerta dall'Armatura potenziata dei Marines. Ha VA pari a 2.

#### Armatura d'aspetto

Un'armatura più potente di quella Rituale, con una corazza in grado di proteggere anche dagli attacchi più letali sferrati a distanza. Si tratta di un'armatura che pur aumentando la capacità protettiva non crea un impedimento nel movimento. Per questo si trova in dotazione a figure di rilievo come i Ragni del Warp o lo Spettroveggenente. Ha VA pari a 3.

#### Armatura d'Aspetto pesante

L'uso di questo tipo di armatura, viene riservato agli Eroi o ai membri di spicco degli Eldar. In MT è ottenibile tramite carta Equipaggiamento speciale specifica per il Governatore/Stregone. Non fornisce una protezione di base diversa da quella dell'armatura rituale (VA=2), ma la sua peculiarità consiste nella capacità di deflettere i danni subiti da una attacco a distanza: dopo aver subito l'attacco, il giocatore eldar lancerà 1R. Il risultato rappresenta i PF annullati.

#### Mantelli alla camaleolina

La camaleolina è una sostanza che assume il colore dell'ambiente circostante, occultando

parzialmente chi la indossa. Per questa ragione gli Erranti delle Stelle, Truppa speciale focalizzata nelle azioni furtive, spesso si dota di Mantelli alla camaleolina, un Equipaggiamento speciale disponibile in MT. Indossando questi mantelli, il VA del Guerriero viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggere (generalmente quelle che sparano con al massimo 2b, ma anche quelle che sparano con 1R).

#### Corazza di spettrosso

Lo spettrosso è il materiale da cui sono ricavati e successivamente animati gli Spettrocustode. Fornisce un'altissima protezione ai colpi a distanza paragonabile a quella di un'unità corazzata (VA pari a 4).

Protezione	VA	Movimento	Fonte
Armatura rituale	2	7	AE
Armatura d'Aspetto	3	7	Ipotesi
Armatura d'Aspetto pesante	2 con lancio di 1R per annullare i PF subiti	7	Ipotesi
Mantelli alla camaleolina	+1 contro armi leggere		Ipotesi
Corazza di spettrosso	4	7	Ipotesi



<sup>30</sup> Alcune unità che indossano l'Armatura d'Aspetto, pesante come i Ragni del Warp, vedono il loro movimento ridotto a 3 per via dell'arma pesante che imbracciano.

### 3.2. Le protezioni psichiche

Le protezioni psichiche possono articolarsi in molti modi. Gli Eldar sanno mettere a frutto le loro ampie possibilità mentali adattandole alle diverse situazioni in battaglia. Un Governatore è in grado di creare una barriera per opporsi agli attacchi fisici, può sfruttare la potenza psionica delle Rune protettive, oppure può addirittura squarciare il velo del futuro per ottenere rapidissime visioni sul corso del combattimento.

#### Trance dell'indistruttibilità

Il Governatore può aumentare lo spessore protettivo della sua armatura fino a una VA pari a 3 per mezzo della carta Governatore "Trance dell'indistruttibilità". Si tratta di una protezione totale, attiva fino a quando il Governatore non si trova costretto a scartare la carta Governatore corrispondente.

#### Rune di protezione

Alcune vesti rituali utilizzate dagli Stregoni presentano rune e sigilli di protezione che sfruttano l'energia psionica per prevenire gli attacchi nemici. Il meccanismo delle rune di protezione (far rilanciare un dado all'attaccante allo scopo di peggiorare il risultato) è lo stesso della possibilità "Parata", considerato in SM.

#### Avvertimento dello Stregone

Tutti gli Eldar scendono in combattimento spalleggiati da Veggenti speciali che utilizzano il loro potere per sorvegliare i Guerrieri. I Veggenti (o Stregoni) a costo di un immane sforzo psichico sono in grado di impedire al Governatore di commettere un errore strategico, trasmettendogli psichicamente la visione di quanto accadrebbe perseguendo un'azione avventata. In termini di gioco, qualora il giocatore eldar ritenesse di voler ritornare sui propri passi dopo un attacco sfortunato, potrà (solo nel suo turno) giocare la carta "Avvertimento dello Stregone" e annullare l'attacco precedente.

### 3.3. Muro di forza

La tecnologia alaitoc consente alle squadre di abbordaggio di dotarsi di equipaggiamenti che alla bisogna forniscono protezione strategica. È il caso del Muro di forza, una protezione larga 2 caselle, totale ed inesauribile, in grado di neutralizzare qualsiasi tipo di attacco a distanza, a

prescindere dall'entità del danno. Il Muro di forza una volta posizionato non può essere disattivato e recuperato.

## Cap. 4 – Gli Equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti rappresentano una fonte di inestimabile valore per lo svolgimento delle missioni. Alcuni di essi riguardano personalità particolari, o si applicano ad alcune armi o alle armature, agevolando la sopravvivenza dei Guerrieri.

### 4.1. Equipaggiamenti sull'armatura

Gli Eldar non sono soliti integrare equipaggiamenti incorporando parti bioniche nell'organismo dei Guerrieri, tuttavia non lesinano di innestare alcuni di essi nell'armatura che indossano.

#### Mantello alla camaleolina

Questa protezione, utilizzata da truppe di Rangers e di Esploratori, è composta principalmente da un materiale, la Camaleolina, che può assumere il colore dell'ambiente circostante, favorendo il parziale occultamento del Guerriero e fornendo una debole protezione contro le armi leggere. Indossando questo equipaggiamento il VA del Guerriero viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggere o leggere-speciali che sparino con al massimo due dadi da arma leggera.

#### Generatore di salto nel Warp

Si tratta di un sofisticato emettitore di campo Warp che è integrato nell'armatura d'Aspetto pesante dei Ragni del Warp ed è in gran parte responsabile dell'ingente mole della stessa. Il generatore è ciò che permette al Ragno di fare i suoi brevi salti nello Spazio Distorto in modo da poter sparire e riapparire quasi istantaneamente altrove, completamente invisibile ai suoi nemici.

### 4.2. Equipaggiamenti psichici

Non si tratta di vere e proprie strumentazioni tecnologiche. Rientrano piuttosto in questa categoria alcuni legami psichici che i Guerrieri possono decidere di intrattenere con gli Stregoni prima di scendere in battaglia.

#### Collegamento psichico

Gli Stregoni possono intervenire oltre che per avvertire sull'esito di un attacco, anche per inviare ai Guerrieri visioni che mostrano da vicino i nemici ancora non individuati che si trovano nei paraggi. Anche in questo caso non si tratta di una

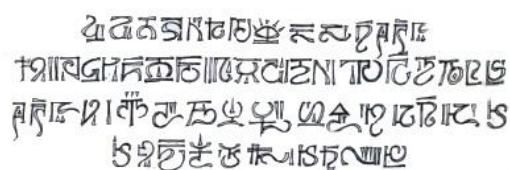
protezione vera e propria ma più che altro di un raffinato espediente a scopo cautelativo e strategico.

### 4.3. Equipaggiamenti sulle armi

Nella maggior parte dei casi si parla di migliorie apportate alle armi, per renderle più efficaci o per modificarne la modalità di attacco.

#### Rune di guida

Gli Stregoni prima che i Guerrieri scendano in campo possono incidere sulle armi particolari rune che ne aumentano l'efficacia. Per ogni arma da fuoco può essere incisa anche più di una Runa di guida, per cui la Runa di guida integrata sul Fucile di precisione, sulla Catapulta Shuriken Vendicatrice e sul Cannone laser a dispersione, può essere affiancata a quella derivante da carta Equipaggiamento.



#### Esplosivo Shuriken

Questa tipologia di munizioni appartiene alla categoria dei proiettili utilizzati dalle Catapulte Shuriken, ma rispetto alla versione standard rilasciano una piccola esplosione dopo l'impatto, in grado di danneggiare anche i nemici corazzati.

#### Razzi super dirompenti

Si tratta di una tipologia di razzi ad alta capacità di impatto, che aumentano il danno potenziale in base alla resistenza opposta dall'armatura del bersaglio. Contro tutti i nemici von VA pari o superiore a 2, grazie a queste munizioni, gli Eldar dispongono di

un'arma paragonabile a quelle extra-pesanti dei Marines.

#### **4.4. Altri equipaggiamenti**

In questa categoria rientrano tutti gli altri equipaggiamenti, trasportati alla cintura o comunque addosso al Guerriero, per aiutarlo in battaglia o per favorire altri compagni.

##### *Rete di teschi*

Quest'arma consiste in tre teschi di cristallo uniti da lunghe catene. Si tratta di un'arma che non provoca danni ma che è in grado di immobilizzare completamente una miniatura di medie dimensioni<sup>31</sup>.

##### *Rune curative*

Prima di scendere in battaglia i Governatori più esperti possono munirsi di un'antica Runa di benedizione. Per tre volte un'unità amica o il Governatore stesso possono diminuire al massimo di un PF per turno, il totale dei danni effettivi subiti, evitando anche di morire. Nel caso del Governatore, la Runa funziona in modo da risparmiargli insieme al PF anche lo scarto di una delle carte Governatore, oppure – se ne è privo – in modo da evitaragli di morire. La Runa può essere utilizzata anche nel turno avversario.

##### *Pietra degli Spiriti*

La Pietra degli Spiriti è un oggetto arcano di immenso potere che appartiene agli Stregoni che accompagnano psichicamente i Guerrieri in battaglia. Quando lo Stregone riesce a stabilire un contatto psichico abbastanza forte con uno dei Guerrieri, può proiettare il potere della Pietra su di lui, concedendogli per breve tempo una velocità ed una forza smisurati<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Per i dettagli sulle modalità di utilizzo di questo oggetto, vedi al par. 2.1.

<sup>32</sup> Per i dettagli sulle modalità di utilizzo di questo oggetto, vedi al par. 2.3.

## Cap. 5 – I Personaggi speciali

In questo capitolo vengono presentati i Personaggi speciali degli Alaitoc e degli Iyanden. Allo scopo di sottolineare adeguatamente le diversità, in questa presentazione saranno accompagnati dalle unità ad essi parallele che in MT entrano in gioco tramite carta Evento.

### 5.1. I Personaggi speciali

I Personaggi speciali da affiancare ai Guerrieri presentano dei vantaggi tattici in quanto riducono notevolmente la capacità di offesa del nemico. Il giocatore eldar che possiede due Decorazioni di efficienza<sup>33</sup> può, in cambio di queste ultime all'inizio di una qualsiasi missione di MT<sup>34</sup>, reclutare uno dei Personaggi speciali, sostituendolo ad uno dei propri Guerrieri. Esso dispone di 3 PF e può usufruire degli effetti delle carte Ordine. Inoltre, non si applicano su di lui gli effetti delle carte Evento alle quali non è soggetto il Governatore della squadra.

### 5.2. Il Ragno Esarca del Warp

Un Ragno dello Spazio Distorto è uno speciale guerriero eldar che dispone di un congegno incorporato nell'armatura da combattimento che, pur rallentando di molto il suo movimento, gli consente di effettuare rapidi balzi teletrasportati nell'*Immaterium*, rendendolo un avversario assai rapido e sfuggente. Un Ragno Esarca in particolare associa a questa rapidità una notevole potenza negli attacchi ravvicinati conferitagli dalla sua preziosa armatura d'Aspetto pesante che incorpora gli spiriti di chi l'ha indossata precedentemente.



Il Ragno Esarca inoltre è dotato di un **Generatore di balzo nel Warp** che gli permette di teletrasportarsi in un tabellone già sondato con un balzo acrobatico potenziato, effettuando un movimento in linea retta di massimo 6 caselle che supera unità, muri e spazi vuoti e che si conclude

in una casella libera. Il giocatore eldar prima di agire con il Ragno Esarca dichiara se vuole usare il dislocatore: ogni volta che il congegno viene attivato, egli lancia un dado da arma pesante: se esce un [3] la miniatura perde una delle due fasi di gioco (attacco o movimento, a scelta del giocatore) fino al prossimo turno; se non ottiene [3], il Ragno Esarca può svolgere il balzo ed attaccare in qualsiasi ordine. L'uso del teletrasporto si considera come movimento. Il giocatore eldar all'inizio del proprio turno può usare normalmente una carta Ordine, i cui effetti si applicano a tutte le unità; nel caso in cui un Ragno del Warp utilizzi il dispositivo, non potrà svolgere un altro movimento in quel turno.

VA	3
Movimento	3
PF	3
Corpo a corpo: Lame potenziate	2R+2b
Fuoco: Fucile Filarete	2R
Punti TEC	15

### 5.3. Ragno del Warp (carta Evento)

Si tratta di una delle unità di base che compongono le squadre guidate dai Ragni Esarca. Il giocatore non dispone direttamente di questo personaggio, che può entrare in gioco solo tramite la carta Evento "Agguato!". Dispone anch'esso di un **Generatore di balzo nel Warp**, ma nel turno in cui entra in gioco, avendo già effettuato il balzo, il Ragno il Ragno può solo attaccare.



<sup>33</sup> Per il sistema delle Decorazioni di Efficienza e l'ingaggio di uno Specialista, vedi MT, "Assalto tau" e "Alleanza Oscura".

<sup>34</sup> Salvo diverse disposizioni nelle istruzioni di missione.



VA	3
Movimento	3
PF	1
Corpo a corpo: Lama eldar	3b
Fuoco: Tessimorte	2R
Abilità	Balzo nel Warp
Punti TEC	10

## 5.4. Veggente

Coloro che seguono la Via della Stregoneria imparano a padroneggiare i propri poteri grazie a rune di spettrosso psicosensibili. I Veggenti sono in grado di predire il futuro anche in battaglia e perciò di fornire strategie o di bloccare i nemici, attingendo ai loro immensi poteri psionici. Rispetto agli altri Guerrieri facenti parte del gruppo di assalto, la Veggente può scegliere di utilizzare un potere psionico al posto di attaccare. Può beneficiare delle Carte Ordine limitatamente all'azione di movimento e di combattimento (a distanza o ravvicinato), tuttavia le carte Ordine non possono abilitarla ad utilizzare due volte i propri poteri psionici o di combinarli con altre tipologie di attacco. Per utilizzare una carta potere psionico, all'inizio del proprio turno il giocatore eldar informa il Master avversario e lancia un dado da arma pesante: se esce un [3], il potere non può essere evocato per quel turno e la Veggente perde il turno. La carta potere però non è persa.

Può essere giocata solamente una carta potere per turno.

Se nello stesso turno è stata utilizzata sia una Carta Ordine che una carta psionica applicabile direttamente sui membri della squadra, il giocatore eldar deve decidere quali dei due effetti è applicabile su ciascuna delle sue miniature: non è possibile, quindi, combinare gli effetti delle Carte Ordine con quelli dei poteri psionici.



Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	3
Corpo a corpo: Spada Rinforzata	3b
Fuoco: Pistola Shuriken	2b x2
Punti TEC	15

La Veggente dispone di due carte Governatore tra quelle non utilizzate dal Governatore e deve scartarne una alla perdita di ogni PF.

La Veggente dispone di un minimo di nessuna ad un massimo di quattro carte psioniche: più elevato è il Livello di Riconoscimento del Governatore, più la Veggente convocata sarà in grado di attingere ai poteri psionici.

Livello di Riconoscimento	n. di carte psioniche equipaggiabili
Vendicatore	0
Esecutore	1
Cacciatore Oscuro	2
Giustiziere	3
Avatar	4

In base al livello di avanzamento nella tabella dei Veterani, la Veggente aumenta il numero di poteri effettivamente utilizzabili durante una missione, da un minimo di una carta dopo una missione effettuata ad un massimo di quattro dopo dieci missioni effettuate senza che il Governatore sia morto.

n. di missioni effettuate dal Governatore	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
n. di carte psioniche utilizzabili	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4

Le carte dei poteri psionici non vanno scartate una volta utilizzate.

### Esempio.

Un Governatore al Livello di Cacciatore Oscuro, sopravvissuto a tre missioni consecutive, decide di ingaggiare una Veggente. Potrà dunque scegliere di equipaggiare due carte psioniche tra le quattro totali, ma potrà utilizzarne soltanto una – quella che riterrà più utile alla situazione della partita – durante la missione. La carta utilizzata non andrà scartata e il giocatore eldar potrà utilizzarla quante volte desidera, durante la missione.

### Distruttore

*“La rabbia e l'odio sono trasferiti in energie psichico-elettriche che si riversano fuori delle dita dello psionico. Queste possono essere rilasciate verso nemici vicini tra loro o concentrate in un unico, potente attacco.”*

Una versione potenziata del Raggio psichico: la Veggente è in grado di lanciare un attacco psionico contro una qualsiasi creatura organica (esclusi dunque i Dreadnought, i Droni, i Servo-skull e le Tarantole) che si trovi entro 6 caselle e in **linea di vista**. Per far ciò, utilizza uno dei seguenti profili:

- “a dispersione”: il giocatore lancia 2 dadi da arma pesante contro la miniatura (o una casella) come se si trattasse di un attacco con il lanciarazzi, tuttavia tutte le caselle sono attaccate dal (medesimo totale) risultato del

lancio di due dadi da arma pesante<sup>35</sup>.

- “focalizzato”: il giocatore lancia 3 dadi da arma pesante contro una singola miniatura.

#### Morsa di Khaine

*“La Veggente dirige un potente attacco psichico contro la mente di un nemico, innescando ogni sorta di allucinazioni che portano alla follia e alla morte.”*

La Veggente attacca una miniatura bersaglio, situata nella sua **linea di fuoco**, con un dado da arma pesante al quale aggiunge un “1”. Il nemico difende lanciando un dado da arma leggera, ma se è anch'esso un Eldar o uno psionico lancia un dado da arma pesante.

Se la Veggente vince lo scontro, la miniatura nemica perde tanti PF quanti sono i punti di differenza nei risultati dei due dadi e perderà il suo prossimo turno. In caso di parità il bersaglio perderà solamente il prossimo turno.

Se la Veggente è sconfitta non accade nulla, a meno che la miniatura bersaglio non sia un Eldar o uno psionico. In tal caso è la Veggente a perdere tanti PF quanti sono i punti di differenza nei risultati dei due dadi. Inoltre, non giocherà il suo prossimo turno.

Non funziona contro bersagli meccanici.

#### Riti spirituali

*“La Veggente, grazie ad antichissimi riti, può tentare di risanare le ferite di tutti coloro che si trovano nelle sue immediate vicinanze.”*

Per curare una o più miniature si procede come per l'Apotecario marine: quelle ferite vanno collocate tutte su un fianco. Nel turno eldar, **tutte** le miniature non meccaniche (anche alleate o nemiche) che si trovano entro 3 caselle dalla Veggente lanceranno un dado da arma pesante: il risultato corrisponde al numero di Punti Ferita ripristinati, compatibilmente con il valore massimo che una miniatura può possedere.

Anche la Veggente può usufruire di tale potere.

L'area di effetto dei “Riti spirituali” non è bloccata da mura o porte chiuse.

Da notare che anche il Governatore può usufruire di tale potere tuttavia ripristina solamente i PF e non le abilità perse. Se quest'ultimo dovesse essere di nuovo ferito, perderebbe automaticamente un'altra abilità (se gliene sono rimaste) secondo le normali regole.

#### Distorsione

*“La Veggente è in grado di manipolare la materia. Per un turno, un membro della propria squadra è in grado di vedere e attaccare da dietro una parete come se essa non ci fosse.”*

Grazie a questo potere le mura non rappresentano più un ostacolo ad una miniatura che vi si trova adiacente.

La Veggente indica un membro della propria squadra in linea di vista (anche se stessa): questi, se non ha ancora mosso, potrà posizionarsi adiacente al muro di una stanza e dichiarare di voler “vedere” al suo interno.

Il Master, se necessario, rivela eventuali Segnalini Blip.

Il giocatore eldar potrà far attaccare la propria miniatura se non lo ha ancora fatto:

- se è adiacente ad un nemico situato nell'altra stanza, potrà effettuare un corpo a corpo. La miniatura nemica lancerà un dado in meno del normale a causa dell'attacco a sorpresa;
- se intende attaccare a distanza, potrà rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Il Master non può attaccare la miniatura che si trova dietro al muro in quanto la “Distorsione” funziona solamente in una direzione.

Questo potere consente alla Veggente di attaccare dopo aver usato un Potere psichico, ma solo se quest'ultimo è stato diretto su se stessa.

## 5.5. Spettroveggente

Uno Spettroveggente<sup>36</sup> è uno psionico eldar che percorre il Sentiero del Veggente in un modo che gli consente di entrare in comunione con le anime degli Eldar morti preservati nel Circuito Infinito dell'Arcamondo. In tempi di pace, gli Spettroveggenti fungono da ponte tra i vivi e i morti, assicurando che la saggezza del passato resti a disposizione di coloro che sono ancora in grado di influenzare il presente. In tempo di guerra, gli Spettroveggenti implorano le anime dei morti di potenziare gli Spettrocustodi e invocano i morti per proteggere i loro familiari viventi. È dotato di una corazza d'Aspetto pesante e di una Spada Rinforzata che è in grado di maneggiare con due mani.

<sup>35</sup> Il Dreadnought che occupa almeno due delle 9 caselle in cui si abbatte il potere, viene colpito solamente una volta.

<sup>36</sup> Per la concezione di questo personaggio si prende spunto da quanto elaborato da Dreyfus.

Lo Spettroveggenente dispone di due carte Governatore tra quelle non utilizzate dallo Stregone e deve scartarne una alla perdita di ogni PF.



Possiede inoltre il potere *Evocatore di Guerrieri Spettrali*: se un'unità sotto il controllo iyanden viene eliminata, occorre che il giocatore sottragga il punteggio TEC normalmente e metta la miniatura in orizzontale sulla casella dove si trovava. Prima della fine del turno iyanden, lo Spettroveggenente potrà riattivare l'unità (non più di una); per fare ciò, deve trovarsi in una casella da cui l'unità bersaglio rientra nella sua linea di vista, inoltre dovrà rinunciare ad attaccare o a muovere per quel turno. La miniatura riattivata diventa uno **Spettro**<sup>37</sup> e può essere utilizzata immediatamente per muovere e attaccare; sarà controllata dal giocatore iyanden fino alla fine della missione o fino a quando subirà un'ulteriore ferita fatale, in quel caso andrà rimossa dal tabellone e i punti TEC saranno assegnati al giocatore avversario che la elimina. Se ciò non si verifica, l'unità non sarà comunque utilizzabile nella missione successiva, ma il suo punteggio non verrà assegnato ad alcun giocatore.

Lo Spettrocustode può applicare questo potere sia su uno Stregone che su un Guerriero, ma non su un altro Spettro o su uno Spettrocustode.

Le carte Governatore non hanno effetto sulle unità spettrali.

La semplice presenza di uno Spettroveggenente in squadra evita ad un eventuale Spettrocustode di scartare le eventuali carte Equipaggiamento qualora dovesse perdere Punti Ferita.

VA	2
Movimento	7
PF	3
Corpo a corpo: Spada Rinforzata a due mani	1R+1b
Fuoco:	/
Punti TEC	15
Abilità:	Evocatore di Guerrieri Spettrali

<sup>37</sup> Se una squadra di Iyanden in cui si trovi una Spettroveggenente è supportata da una Compagnia di Arlecchini, la Spettroveggenente potrà operare anche su di loro, trasformando gli Arlecchini in Spettri.

## Cap. 6 – Le Truppe speciali

Il giocatore eldar che durante una Campagna raggiunge con la propria unità leader il livello massimo può, se conclude una missione con il Governatore in vita totalizzando allo stesso tempo 61 punti TEC o più, utilizzare una delle Truppe speciali in quella successiva: si presume che le unità vengano sostituite o supportate da altre più esperte e più numerose. Tali squadre possono essere utilizzate più volte durante una Campagna. Le caratteristiche e le abilità delle Truppe speciali non si estendono all'unità leader della squadra.

### 6.1. Gli Erranti delle Stelle

Alcuni tra gli Eldar dell'Arcamondo Alaitoc hanno preferito una vita nomade e raminga piuttosto che attendere una fine imbelles. Gli Erranti delle Stelle sono un gruppo di Eldar che più degli altri non ha saputo resistere al richiamo della guerra e lo ha coniugato alla grande abilità innata negli Alaitoc, l'arte dell'infiltrazione e dell'assassinio silenzioso, portandola ad una letale perfezione.



Caratteristiche:

- gli Erranti delle Stelle sono armati soltanto di armi leggere e leggere-speciali;
- il Fucile di precisione è un'arma leggera-speciale dotata di silenziatore e Runa di guida integrata, che spara con 2 dadi da arma leggera;
- se l'Eldar armato di Fucile a precisione rinuncia a muovere durante il proprio turno, il bersaglio (anche una porta stagna rinforzata) – che deve trovarsi all'interno della linea di vista – vedrà il proprio VA ridotto di un punto (tiro di precisione): si ipotizza che l'Eldar stia prendendo la mira verso le parti critiche del nemico;
- il Fucile di precisione nega il bonus di copertura (vedi p. 64);
- La miniatura armata con Fucile di precisione dispone di 7 punti movimento e vale 12 punti TEC;
- una miniatura armata di Fucile di precisione può essere soggetta alle Carte Ordine, tuttavia, per beneficiare degli effetti della regola del tiro di precisione, non può muovere;
- fino a due guerrieri Eldar possono imbracciare il

- Fucile di precisione (utilizzare apposito segnalino);
- gli Eldar dotati di arma leggera o leggera-speciale possono sfruttare l'abilità "Accovacciarsi", possono cioè piegarsi senza penalizzazioni nella capacità di movimento e di fuoco, consentendo ad un compagno armato con Fucile di precisione che si trovi in una casella adiacente alla loro (anche in diagonale) di colpire un bersaglio che si trovi sulla sua linea di tiro, senza che essa venga interrotta;
- gli Eldar dotati di arma leggera o leggera-speciale possono sfruttare l'abilità "Mordi e Fuggi", possono cioè muovere, interrompere il movimento per fare fuoco e poi riprendere il movimento;
- tutti gli Erranti delle Stelle in corpo a corpo sono dotati di Lama Mortale e possono rilanciare uno dei tre dadi da arma leggera.

### 6.2. I Vendicatori Implacabili

Il nerbo dell'esercito degli Eldar. E' impensabile condurre una battaglia senza la presenza di queste unità. La ferocia e la sete di vendetta hanno reso i Vendicatori spietate macchine da guerra. Grazie alla loro straordinaria destrezza essi sono in grado di impugnare armi speciali senza perdere nulla della loro formidabile agilità.



Caratteristiche:

- le Catapulte Shuriken vanno sostituite con Catapulte Shuriken Vendicatrici, che presentano Runa di Guida integrata;
- i Cannoni Laser vanno sostituiti con Cannoni Laser a dispersione, che presentano Runa di Guida

integrata;

- una volta per turno fino a due Vendicatori con Cannone Laser a dispersione adiacenti l'uno all'altro possono congiungere i loro dadi in attacco sparando contro uno stesso bersaglio.

Gli effetti delle carte Ordine ed Equipaggiamento eldar sono applicabili anche all'armamento dei Vendicatori Implacabili (ad esempio le "Rune di guida" per le Catapulte Shuriken funzionano sulle Catapulte Shuriken Vendicatrici).

### 6.3. I Draghi di Fuoco

Ispirandosi agli antichi draghi della mitologia eldar, questi Guerrieri scelti amano scendere in battaglia armati di Lanciafiamme leggero per portare morte e disperazione presso i loro nemici. Dotati di un'armatura più leggera di quella dei Guerrieri, le armi dei Draghi di fuoco sono in grado di scatenare un inferno di fuoco e sono estremamente temuti sia dai Marines che dai Tau.



VA	1
Movimento	7
PF	1
C/C: Lama	3b
Fuoco: Lanciafiamme leggero	2b
Punti TEC	5

### 6.4. Guardiani del crepuscolo

Questi Guerrieri sono tra i più valorosi tra i superstiti dell'Arcamondo iyanden. Si tratta di reduci sopravvissuti ad una delle più furibonde battaglie combattute durante l'invasione dell'Arcamondo da parte dei Tiranidi. Guidati dal Veggente Kelmon, questi Guardiani combatterono fianco a fianco contro le mostruose orde dei Tiranidi durante lo scontro avvenuto nella Camera della Luce Stellare. Nonostante il loro valore essi conobbero la sconfitta e molti dei loro compagni vennero fatti a pezzi dall'armata della Mente Alveare. Il loro numero è esiguo, il loro desiderio di vendetta insaziabile. Nessun Eldar conosce le

strategie dei Tiranidi meglio dei Guardiani del crepuscolo. Nessun Eldar potrebbe affrontarli con maggiore determinazione.

Caratteristiche:

- in quanto veterani, i Guardiani del crepuscolo hanno 2 PF;
- i Guardiani del crepuscolo sono specializzati contro i Tiranidi: in TUTTI gli scontri in corpo a corpo, questi nemici lanceranno un dado in meno del normale a scelta del giocatore tiranide.

Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	2
Corpo a corpo:	3b
Fuoco:	dipende
Abilità:	negli scontri c/c i Tiranidi lanciano un dado in meno
Punti TEC	7/12

## Cap. 7 – Lo Spettrocustode nelle squadre di abbordaggio

### 7.1. Introduzione

Lo Spettrocustode è una creatura artificiale plasmata dagli Eldar nello spettroso. Si tratta di un costrutto ricavato intorno ad una Pietra dello Spirito contenente l'anima di un Guerriero eldar di alto rango sottratta al Ciclo Infinito dell'Arcamondo. In MT, il giocatore raggiunge la possibilità di reclutare uno Spettrocustode al posto di uno dei suoi Guerrieri, dopo aver completato otto missioni consecutive con lo stesso comandante.

### 7.2. Caratteristiche

Lo Spettrocustode presenta le seguenti caratteristiche:

- quando perde un PF non deve rinunciare ad armi e non vede ridursi i suoi valori ma perde una carta Equipaggiamento a meno che in squadra non sia presente uno Spettroveggenente;
- non è soggetto all'effetto di carte Ordine;
- è dotato di specifiche carte Equipaggiamento.

VA	4
Movimento	7
PF	3
Punti TEC	25

### 7.3. L'armeria

Nella saga di MT, lo Spettrocustode va considerato armato di base con Catapulta Shuriken e Lanciafiamme leggero.

C/C	2R+ 2b (+1b in attacco per via del bonus del lanciafiamme leggero)
Fuoco1: Catapulta Shuriken	2b
Fuoco 2: Lanciafiamme leggero	2b

### 7.4. Le carte Equipaggiamento

Lo Spettrocustode può usufruire di alcune carte Equipaggiamento specifiche. Esse, una volta selezionate, vanno conteggiate nel numero totale di carte Equipaggiamento utilizzabili dalla squadra.

#### Rune dell'agilità

Lo Spettroveggenente ha marchiato lo Spettrocustode con delle Rune che gli garantiscono una maggiore agilità in battaglia.

*Le rune dell'agilità dotano lo Spettrocustode dell'abilità "Mordi e fuggi" che consente di muovere, sparare (anche con entrambe le armi) e poi continuare il movimento.*

#### Mirino removibile (Catapulta Shuriken)

La Catapulta Shuriken dello Spettrocustode è ora equipaggiata con un cerca-bersaglio. Lo Spettrocustode può cercare di migliorare il risultato ritirando un dado dopo aver sparato. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

*Quando lo Spettrocustode userà quest'arma, potrà rilanciare un dado dopo aver sparato, per cercare di migliorare il risultato. Questa carta può essere usata durante tutta la missione.*

#### Esplosivo Shuriken

Ogni volta che lo Spettrocustode fa fuoco con la Catapulta Shuriken tirare un dado da arma leggera in più. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

*La Catapulta Shuriken dello Spettrocustode è armata con Esplosivo Shuriken che è letale se usato contro nemici sprovvisti di armatura.*

#### Lanciafiamme pesante

Il Lanciafiamme leggero in dotazione allo Spettrocustode viene sostituito da un Lanciafiamme pesante a 6 colpi. Questo spara con 2R, in linea retta o ad area (3x3 caselle, tutte colpite con la somma dei dadi) con 6 caselle di gittata.

*Il Lanciafiamme pesante permette il lancio di un ulteriore dado da arma pesante in corpo a corpo. Pur essendo un'arma pesante, il Lanciafiamme pesante non consente l'utilizzo delle munizioni speciali in grado di aggiungere un dado da arma pesante contro le porte stagne rinforzate.*

#### Cannone a Distorsione

Quest'arma funziona con la stessa tecnologia che permette alle astronavi aprire i portali nel Warp e i suoi effetti possono essere devastanti non solo per le creature viventi ma anche per i bersagli di dimensioni più grandi.

*Gli effetti del lancio di 1R sono i seguenti:*

*[0]: l'arma non colpisce il bersaglio;*

*[1]: il bersaglio viene spostato altrove sul tabellone di gioco a scelta del giocatore eldar;*

*[2]: il bersaglio viene colpito dal lancio di 2R e, se sopravvissuto, subisce gli effetti di [1];*

*[3]: il bersaglio è stato inghiottito nel Warp ed è automaticamente eliminato!*

## **7.5. Le carte Evento**

Le carte Evento multi esplicitano direttamente il loro effetto anche sullo Spettrocustode (ad esempio "Attacco meccanizzato") oppure riferendosi in generale ad un'unità comprendono anche lo Spettrocustode (ad esempio "Agguato").

Considerazioni particolari valgono sulle seguenti carte:

*Difesa automatica:*

Se la carta è giocata contro un Spettrocustode, verranno lanciati 2R al posto di uno solo.

*Fine delle munizioni:*

Va applicata contro lo Spettrocustode solo se questo è stato armato con armi pesanti tramite carte Equipaggiamento.

Se si utilizza il mazzo Evento eldar, valgono invece queste considerazioni:

*Rete di difesa laser:*

Se la carta è giocata contro un Spettrocustode, verranno lanciati 2R al posto di uno solo.

*Attacco androide:*

Quando viene utilizzata questa carta, nel suo prossimo turno il giocatore eldar che possiede uno Spettrocustode può utilizzarlo due volte, come descritto nella carta Evento eldar.

*Armi inceppate:*

Va applicata contro lo Spettrocustode solo se questo è stato armato con armi pesanti tramite carte Equipaggiamento.

*Fine delle munizioni:*

Va applicata contro lo Spettrocustode solo se questo è stato armato con armi pesanti tramite carte Equipaggiamento.

## Cap. 8 – Il sistema dei Veterani e le abilità eldar

In questo capitolo si tratterà di una delle più importanti proposte introdotte in MT, quella di dare la possibilità ai giocatori che hanno soddisfatto determinate condizioni, di ingaggiare alcuni Veterani, Guerrieri più esperti e dotati di particolari abilità. Si coglierà l'occasione per dedicare alcuni paragrafi specifici allo scopo di chiarire alcuni dubbi o ambiguità sull'utilizzo di alcune abilità.

### 8.1. Il sistema dei Veterani

Per premiare il giocatore eldar che è riuscito a mantenere in vita per diverse missioni consecutive il suo Governatore, si permette l'inserimento di Veterani, dalle caratteristiche migliorate rispetto ai comuni Eldar. Se il medesimo Governatore rimane in vita per tre missioni di seguito (non necessariamente vincendo le partite), all'inizio della quarta missione il giocatore eldar potrà fare in modo che il proprio Governatore sia in grado di reclutare degli Eldar più esperti negli abordaggi, che prenderanno il titolo di "Veterani", specializzati in differenti abilità rispetto ai comuni Eldar, per un massimo di tre a Veterano e scegliendo da un totale di sei. Dalla quarta missione in avanti, per ogni missione conclusa senza che il Governatore muoia, viene sbloccata una coppia di abilità a scelta del giocatore eldar; dopo la quinta missione di fila senza morire, le abilità psichiche saranno sbloccabili una per volta. Da notare che a differenza della controparte marine, la abilità eldar sono valide indifferentemente per le armi leggere e pesanti, ma il fatto che le abilità psichiche siano ottenibili singolarmente, fa sì che affinché un Governatore possa ingaggiare Veterani che hanno a disposizione tutte la abilità, occorreranno quattro missioni consecutive senza che egli muoia. Vi sono due tipologie di abilità e una tipologia di poteri psichici, **ciascuna delle quali aumenta di 1 PT il punteggio base della miniatura**. I poteri psichici – come le carte Governatore – conferiscono a chi li possiede un Punto Ferita aggiuntivo: il giocatore eldar può scegliere se assegnare ciascuna abilità ad un Eldar differente, oppure affidarne più di una ad un solo Eldar, fermo restando che un singolo Veterano eldar non può assumere più di tre abilità. Essendo i guerrieri eldar connessi tra loro da una rete psichica, tutte le loro abilità possono essere condivise (escluso da questa condivisione – come d'altra parte dal ricorso alle abilità – resta il Governatore). Il giocatore eldar è libero di modificare completamente l'assetto delle abilità in ogni momento del turno eldar, purché le abilità che ha intenzione di scambiare tra le miniature non siano

ancora state utilizzate in quello stesso turno. Lo scambio può avvenire tra miniature che si trovino in qualsiasi parte del tabellone, senza limitazione di distanza. Se ad inizio missione ad una miniatura è stata assegnata una sola abilità, non potrà disporre di più di una per tutto il resto della partita. Per maggiore chiarezza si veda l'esempio riepilogativo a p. 32. Solo una volta ottenute tutte le abilità del Livello A, il Governatore potrà ingaggiare Veterani eldar che hanno acquisito poteri psichici (Livello B).

Come accennato, i poteri psichici che i Veterani impareranno a padroneggiare garantiranno loro anche l'aumento di un PF (l'Eldar che possedesse entrambi i poteri psichici, giungerebbe ad un totale massimo di 3 PF). Da notare che anche i poteri psichici possono essere scambiati attraverso la rete psichica eldar: in effetti, diversamente dagli esseri umani, gli Eldar, più che da una costituzione fisica superiore, migliorano la loro resistenza grazie ad un maggior controllo di sé e della cognizione del dolore, riuscendo anche a rallentare l'emorragia conseguente ad una ferita, con il solo esercizio mentale.

Alcune precisazioni:

- Gli effetti delle carte Ordine non si applicheranno anche sugli Eldar che utilizzano particolari abilità<sup>38</sup>: si suppone infatti che lo sforzo prolungato di connessione psichica non permetta agli Eldar di fare ricorso alla stessa abilità più volte per turno.
- La carta Evento alieno "Fine delle munizioni" non ha alcuna conseguenza sulle abilità eldar.
- Quando una miniatura Veterano eldar muore, anche tutte le sue abilità vanno rimosse dal gioco.
- Le abilità acquisite dai Veterani non sono cumulabili a quelle delle Truppe speciali: si presume infatti che queste ultime siano composte da Veterani che si sono specializzati in altre abilità, quelle appunto caratteristiche della singola Truppa Speciale.

<sup>38</sup> La sola possibilità che un'abilità eldar venga utilizzata due volte nello stesso turno è legata alla presenza di eventuali miniature eldar nel tabellone selezionato dal giocatore marine che possieda un Bibliotecario ed abbia utilizzato il potere psionico "Tempo Distorto" senza riferirlo ai danni degli Eldar.



## 8.2. Le abilità eldar

Data la natura dei Guerrieri eldar, oltre che ad effettive capacità in combattimento, ad un livello più avanzato le loro abilità si manifestano anche nell'acquisizione di estensioni psichiche simili a quelle del Governatore. Da notare è che in generale le abilità eldar possono essere attivate in qualsiasi momento del turno eldar, prima o dopo le diverse fasi in cui si divide il turno, e anche tra le diverse sotto-fasi (ad esempio tra una raffica del Cannone Shuriken e l'altra, oppure tra gli intervalli di attacco di un Cannone laser).

### Livello A: Grado base

#### Velo d'ombra

Il guerriero eldar ha imparato a muoversi con grazia e agilità straordinarie: una volta per turno la miniatura che dispone di questa abilità può transitare su una casella occupata da un'unità ostile, senza chiedere il permesso al giocatore che la possiede.

L'abilità vale anche per un attraversamento in diagonale e sopra le macerie e permette anche di evitare ogni tipo di mina. Il movimento deve terminare su una casella libera.

Esempio:

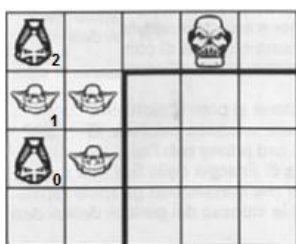


Figura 1

Figura 1

Un Eldar armato di Cannone Laser (punti movimento: 3) e dotato dell'abilità "Velo d'ombra" si trova in posizione 0. Poiché il Cannone Laser può colpire solo i bersagli effettivamente visibili all'interno di un'area di quattro caselle, alla miniatura resta preclusa la possibilità di attaccare l'Androide più a destra, dato che si trova coperto dal muro. L'Eldar potrebbe sparare per cercare di eliminare i Gretchin che gli sbarrano il cammino di fronte, ma anche se ci riuscisse non potrebbe nuovamente attaccare e nel turno successivo si troverebbe in balia di un pericoloso Androide. All'inizio del suo turno, il giocatore Eldar sfruttando l'abilità "Velo d'ombra", risolve di muovere di sole due caselle, riesce a superare il Gretchin (1) che si trova di fronte a sé e a collocarsi nella casella segnata con 2, precedentemente libera, così da poter sparare all'Androide.

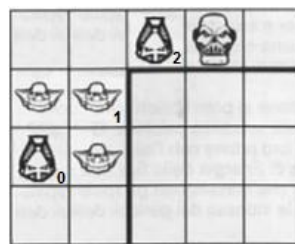


Figura 2

Figura 2

Un'alternativa per il giocatore eldar è quella di muovere in diagonale di due punti movimento fino alla casella (precedentemente libera): grazie all'abilità "Velo d'ombra", può infatti muoversi tra i Gretchin: dalla posizione iniziale (0), transitando sulla casella occupata dal Gretchin in diagonale (1), l'Eldar concluderà il movimento consentito (2) in posizione tale da poter affrontare l'Androide.

Da notare che la presenza degli altri due Gretchin – a sinistra e sotto quello segnato con (1) – non interferisce con il ricorso all'abilità.

#### Marcia forzata

Il guerriero eldar che ha sviluppato questa abilità è in grado, a patto di sacrificare la sua fase di attacco, di muovere il doppio delle caselle previste dalla sua normale fase di movimento. Azioni che sostituiscono la fase di attacco, come ad esempio il ricorso a "Rete di teschi" o il lancio di una granata, non possono essere effettuate da una miniatura che in quel turno abbia fatto ricorso a questa abilità.

### Livello A: Grado intermedio

#### Veglia silente

La miniatura che possiede questa abilità può, durante il turno nemico e per una sola volta, fare fuoco con un singola raffica contro una miniatura che appare per la prima volta nella sua linea di vista (e di fuoco) oppure contro una miniatura che già si trovava all'interno di essa ma che ha scelto di effettuare un movimento. L'abilità ha effetto anche contro un Ladro genetico/Ymgarl apparso tramite l'omonima carta Evento.

Esempio:

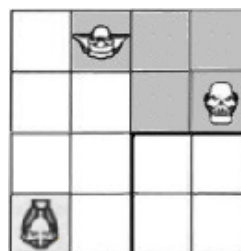


Figura 1

Figura 1

Un Eldar armato di Cannone Shuriken possiede l'abilità "Veglia silente". Il giocatore eldar ha terminato il suo turno nella situazione che si vede in figura: l'Eldar rimane in basso a sinistra e la sua abilità passiva è latente ed attivata.

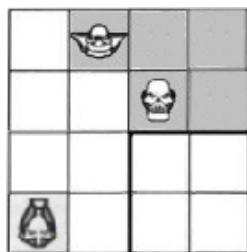


Figura 2

Figura 2

Al momento del successivo turno alieno, il giocatore alieno, essendo a conoscenza dell'abilità eldar, preferisce non muovere il Gretchin (se lo avesse fatto in virtù della suddetta abilità, avrebbe potuto essere attaccato) e decide di attaccare a distanza: totalizza uno [0]+[1], quindi un nulla di fatto. Rischia quindi di muovere l'Androide di una casella verso sinistra e in effetti, non appena questi entra nella linea di vista dell'Eldar, riceve un attacco a distanza in nome dell'abilità "Veglia silente": questa ha la precedenza su ogni altra azione e anche se l'Androide ha mosso di una sola casella, l'iniziativa del primo attacco spetta in ogni caso all'Eldar. Il giocatore eldar ottiene [1]+[2]: l'Androide è eliminato. Sono validi gli effetti delle carte Equipaggiamento riferite all'arma del Veterano.

### Occhio infallibile

Il guerriero Eldar che possiede questa abilità, una volta individuato il bersaglio, è in grado di colpirlo anche se questo non si trova nella sua linea di fuoco: basta infatti che questo rientri semplicemente nella sua linea di vista, affinché l'Eldar possa effettuare un attacco a distanza. Questa abilità annulla anche il bonus di copertura e il mimetismo ed è valida per ogni raffica che l'Eldar spara. Per informazioni si veda l'esempio riepilogativo poco più avanti.

## Livello B: Grado superiore

### Proiezione mentale

Una sola volta per turno il Veterano può muovere fino a due caselle quando viene attaccato dal nemico. Se con ciò riesce a portarsi al di fuori

dalla linea di vista diretta del nemico, il combattimento non ha luogo (per tutti i dettagli su questa abilità, vedi p. 89).

### Telecinesi

Il Veterano è telecinetico e può, all'inizio di ogni suo turno, aprire o chiudere ogni porta nella sua linea di vista diretta. Prima di muovere o sparare.

I poteri psichici oltre all'effetto riportato qui sopra, consentono l'attribuzione di PF aggiuntivi. In ragione del fatto che ciascuna di queste abilità garantisce un duplice effetto per la miniatura che le possiede, esse vengono sbloccate separatamente.

Il meccanismo rimane identico a quello del Governatore: quando l'Eldar che possiede l'abilità psichica – quindi il Punto Ferita aggiuntivo che le è collegato – viene ferito, dovrà scartare il segnalino abilità psichica e di conseguenza perderà un Punto Ferita.

### Tabella riassuntiva delle abilità eldar:

Abilità base	Abilità intermedie	Abilità avanzate
Velo d'ombra	Veglia silente	Proiezione mentale*
Marcia forzata	Occhio infallibile	Telecinesi*

\* Questi poteri vengono acquisiti in momenti diversi.

### Esempio riepilogativo:

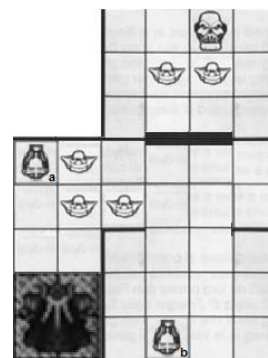


Figura 1

Due Veterani eldar si trovano a dover affrontare una situazione molto spinosa. Il primo (che chiameremo Ea) è armato di Lanciarazzi, il secondo (Eb) di Cannone Shuriken. Possiedono inoltre diverse abilità:

Eldar A	Eldar B
Marcia forzata	Velo d'ombra
Telecinesi	Occhio infallibile
	Veglia silente

Si dà qui di seguito UNA delle differenti possibilità di azione:

da ripararsi dall'attacco del Dreadnought.

All'inizio del suo turno, il giocatore eldar stabilisce di scambiare due abilità tra Ea ed Eb. In particolare Ea cede "Telecinesi" ad Eb in cambio di "Velo d'ombra" (basterà scambiare i relativi segnalini sotto alle miniature). A questo punto Eb fa ricorso all'abilità "Telecinesi" per aprire la porta davanti a sé sullo sfondo (Figura 2) e muove in avanti di tre caselle (il massimo dei suoi punti movimento) (Figura 3).

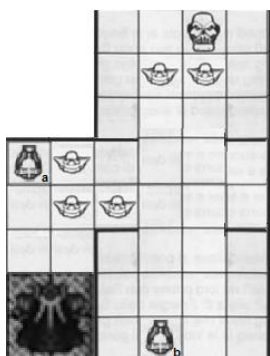


Figura 2

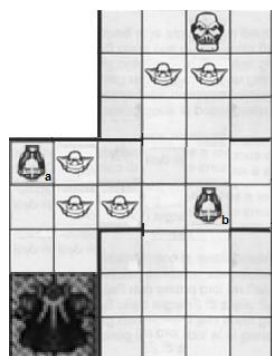


Figura 3

Ora Eb tenta di eliminare uno dei due Gretchin che sbarrano il cammino ad Ea con la prima raffica di Cannone Shuriken. Totalizza [0][0], un nulla di fatto.

38

Successivamente sceglie di utilizzare l'abilità "Occhio infallibile" per eliminare l'Androide in alto, all'interno della sua linea di vista ma non di fuoco. Totalizza un inutile [0][1] con la seconda raffica del Cannone Shuriken, [1][2] con la terza: eliminato.

E' il turno di Ea, bloccato tra il Dreadnought che gli sta in fronte e i Gretchin di lato.

Ricorrendo all'abilità "Velo d'ombra", Ea potrà muoversi attraverso i Gretchin ed arrivare in posizione 3 (Figura 4).

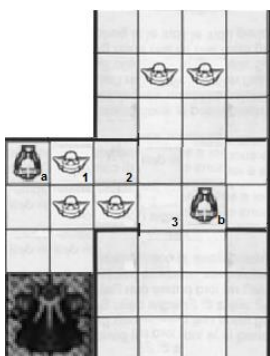


Figura 4

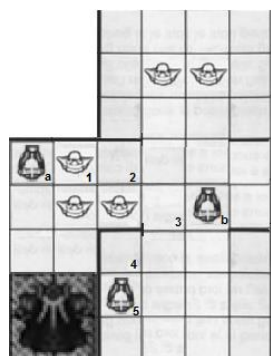


Figura 5

A questo punto per mezzo dell'abilità "Marcia forzata", al posto della fase di attacco, l'Eldar potrà muovere una seconda volta di tre caselle. Si accontenta di due e raggiunge la casella segnata con 5 (Figura 5) in modo

## **SEZIONE 2: Gli Eldar di Commorragh**

Gli Eldar di Commorragh sono una delle razze più antiche ed avanzate nella storia dell'universo anche se comunque più giovani di Necron, C'Tan e Antichi. I loro eserciti generalmente hanno nella velocità e nella tecnologia i loro punti di forza. Verso la fine del loro impero, gli Eldar divennero dei sadici alla ricerca esclusiva dei piaceri personali. Ciò diede i natali nel Warp a Slaanesh, che distrusse il loro impero. Dopo questo evento, conosciuto come la “Caduta”, Slaanesh uccise tutti gli Eldar, eccetto quelli degli Arcamondi e dei mondi esoditi più distanti. Gli Eldar Oscuri, chiamati dagli Eldar degli Arcamondi anche i “Rinnegati di Commorragh” sopravvissero perché la loro città, un tempo il principale centro dei commerci dell'antico impero Eldar, non si trova nello spazio reale, ma nella Rete, una parte dello Spazio Distorto protetta dagli dei del Caos, creata dagli Antichi. Gli Eldar Oscuri sono a tutti gli effetti identici agli Eldar del periodo appena precedente alla caduta.

## Cap. 1 – Le carte degli Eldar di Commorragh

Nel presente capitolo si forniranno le indicazioni necessarie per applicare gli effetti delle carte degli Eldar di Commorragh contro le altre razze proposte in “Morhis Thule”, qualora i testi di queste ultime non lo specificassero. In generale si presenteranno alcuni chiarimenti sugli effetti e sul funzionamento delle carte.

### 1.1. Le carte Equipaggiamento commorrite

#### Granata Terrorfex

L'utilizzo di questa carta è sostitutivo dell'intera fase di attacco del Sibarita.

#### Granata elettromagnetica

L'utilizzo di questa carta è sostitutivo dell'intera fase di attacco del Sibarita.

#### Lame avvelenate

Gli effetti di questa carta riguardano tutte le unità dotate di arma leggera, ma non si estendono anche sul Sibarita, dato che quest'ultimo, pur dotato di un'arma leggera (Pistola a schegge o Antimateria), non è dotato di Lama da attacco ma di Suppliziatore.

### 1.2. Le carte Ordine commorrite

#### Droghe da combattimento

Il bonus descritto nel testo della carta (rilancio di un dado in corpo a corpo) vale solo in caso di attacco da parte delle forze commorrite.

## Cap. 2 – L'armeria

Nel presente capitolo, dopo aver presentato alcune considerazioni generali sui valori di attacco di Cabaliti e Sibarita, verranno analizzate le differenti armi utilizzate dagli Eldar di Commorrhagh, distinguendole per categoria e cercando di analizzare le ragioni della scelta dell'uso di particolari dadi da combattimento.

### 2.1. I Cabaliti

Con il passare dei millenni, gli Eldar Oscuri hanno totalmente dimenticato la ragione della loro esistenza: deviati e contorti in ogni senso, hanno cominciato a nutrire una sorta di sadico godimento ogni volta che infliggono dolore ad un essere vivente. Il fulcro delle loro forze è costituito dai Cabaliti, guerrieri formidabili, che come tutti gli Eldar possiedono riflessi e agilità superiori rispetto ad altre razze. Riescono perciò a muoversi di 7 caselle e in corpo a corpo fanno ricorso ad una Lama di attacco (2b) che unita alla loro innata destrezza (1b) fa di loro avversari formidabili negli scontri ravvicinati.

Armatura	2
Movimento	3/7
Punti Ferita	1
Corpo a corpo: Lama da attacco	3b
Punti TEC	5/10

### 2.2. Il Sibarita

Il Sibarita guida le ciurme di Cabaliti nelle razzie attraverso la Galassia. Questi malvagi corsari dello spazio attaccano senza alcun preavviso e compiuta la razzia si allontanano sulle proprie veloci navi prima che i rinforzi possano arrivare. Quando una flotta di Eldar Oscuri appare su un pianeta, i suoi abitanti sono sempre consapevoli che sarà preferibile morire combattendo piuttosto che essere catturati vivi. I Sibariti infatti sono sempre in cerca di nuovi prigionieri per i loro sinistri propositi.

I Sibariti amano scendere in battaglia armati di base con Suppliziatore e con una Pistola a Schegge che consente loro di sparare due volte nello stesso turno.

Il Suppliziatore è una frusta non molto potente (2b)

ma estremamente maneggevole e versatile. A differenza di quanto avviene per la Spada rinforzata del Governatore, i valori in combattimento del Suppliziatore non escono alterati dalla contemporanea presenza della Pistola a schegge o e dall'alta frequenza di fuoco di quest'ultima, o dalla presenza della Pistola Antimateria<sup>39</sup>, anzi esse sono in grado di fornire un bonus in corpo a corpo come avviene con tutte le altre armi dello stesso tipo (1b per la Pistola a schegge, 1R per quella Antimateria).

È possibile dunque formulare la seguente **regola generale per il corpo a corpo del Sibarita**:

*Se un Sibarita è armato di Pistola a Schegge o Antimateria non riceve il bonus destrezza ma i suoi valori di combattimento in corpo a corpo godono del bonus dovuto all'arma da fuoco<sup>40</sup>.*

Resta inoltre valida la seguente regola, discussa nella sezione relativa agli Eldar Arcamondi:

*Se un Cabalita è armato con arma pesante riceve un malus nei punti movimento che lo costringe a muovere di 3 caselle.*

Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	6/3
Corpo a corpo: Suppliziatore	3b
Fuoco: Pistola a Schegge	2b x2
Punti TEC	10

### 2.3. Le armi per il corpo a corpo

Gli Eldar di Commorrhagh amano scendere in battaglia con armi da taglio estremamente affilate che spesso intingono in liquori velenosi per renderle ancora più pericolose. I Sibariti invece si dotano di fruste estremamente flessibili e allo stesso tempo letali.

<sup>39</sup> Si tratta di un'arma ottenibile tramite carta Equipaggiamento speciale.

<sup>40</sup> I valori generali e gli arrotondamenti sono presi da SM.

### Lama da attacco

L'arma da taglio standard per i Cabaliti. Si tratta di un pugnale acuminato assimilabile alla Lama eldar (2b) e che in mano a guerrieri agili e spietati come i Cabaliti riceve un bonus destrezza di 1b, per un totale di 3b. Tramite apposita carta Equipaggiamento ("Lame avvelenate") la Lama da attacco può essere intrisa di sostanze tossiche: in questo modo i Cabaliti possono trarre vantaggio sull'avversario attaccandolo in diagonale e facendo in modo che questi, debilitato, si difenda con un dado in meno.



### Suppliziatore

Il Suppliziatore è una frusta il cui valore in combattimento è associabile a 2b. Una delle sue caratteristiche principali è l'estrema maneggevolezza, che consente a chi lo impugna di adoperare l'altra mano per imbracciare Pistole senza che l'eventuale doppia raffica di queste influisca negativamente sui valori del combattimento in corpo a corpo.



### Suppliziatore spinato

Mantiene le caratteristiche di base del Suppliziatore, ma a differenza di quest'ultimo è in grado di rilasciare una scarica energetica che colpisce il sistema nervoso del nemico. Il valore in combattimento del Suppliziatore spinato è assimilabile a quello prodotto da un'arma potenziata (1R+1b).



### Klaives

I Klaives sono enormi lame potenziata (1R+1b) rituali di aspetto brutale, predilette dagli Incubi. Si tratta di armi incredibilmente leggere per le loro dimensioni e in grado di tagliare l'armatura più spessa e la carne più dura con estrema facilità. Sono

considerate un capolavoro di equilibrio e maneggevolezza, tanto che solitamente vengono imbracciate a coppie.



### Spada potenziata

Questo tipo di arma potenziata (1R+1b) è utilizzato in MT dalle Succubi. Queste ultime insieme alle Spade potenziate sono in grado di maneggiare con maestria dei Fucili antimateria.



Arma	Dadi
Lama da attacco	2b+1b
Suppliziatore	2b
Suppliziatore + Pistola a schegge	3b
Suppliziatore + Pistola Antimateria	1R+2b
Suppliziatore spinato	1R+1b
Suppliziatore spinato + Pistola a schegge	2R
Suppliziatore spinato + Pistola Antimateria	2R+1b
Klaives	(1R+1b)x2
Spada potenziata	1R+1b

## 2.4. Le armi a schegge

La maggior parte delle armi degli Eldar in Commoragh si basa sul lancio di minutissime - ma letali - schegge, simili ai proiettili in dotazione presso le armi shuriken eldar.

### Pistola a schegge<sup>41</sup>

La versione più leggera delle armi che supportano tecnologia a schegge, ma di certo non meno letale di quelle più ingombranti. Si tratta di un'arma preziosa e assai rara che per questo motivo viene riservata ai Sibariti o a individui di spicco delle Cabale. La peculiarità della Pistola a schegge è la sua alta frequenza di tiro, che permette a chi la imbraccia di sparare due volte in un turno con un valore di attacco base pari a 2b. La Pistola a schegge può essere potenziata dalle carte Equipaggiamento "Schegge avvelenate", che fa ricorso a proiettili tossici, più

<sup>41</sup> Le Pistole utilizzate dagli Eldar, a differenza di quelle marine, non hanno la restrizione della gittata di 6 caselle.

potenti di quelli standard (aggiunta di 1b) e “Proiettili cerca-anima”, che permette il rilancio di 1b.



### Fucile a schegge

La versione standard delle armi con tecnologia a schegge. Si tratta dell’arma più diffusa tra i Cabaliti, il cui valore in attacco è pari a 2b.

Esiste una versione più rara di quest’arma, dotata di mirino e silenziatore integrati e riservata alle Truppe speciali dei Purosangue. Il Fucile a schegge può essere potenziato dalle carte Equipaggiamento “Schegge avvelenate”, che fa ricorso a proiettili tossici, più potenti di quelli standard (aggiunta di 1b) e “Proiettili cerca-anima”, che permette il rilancio di 1b.



### Cannone a schegge

Simile nel meccanismo di combattimento al Cannone Shuriken, il Cannone a schegge spara 3 raffiche potenzialmente più esplosive ma meno perforanti (3b ad ogni raffica). Il Cannone a schegge può essere potenziato dalle carte Equipaggiamento “Schegge avvelenate”, che fa ricorso a proiettili tossici, più potenti di quelli standard (aggiunta di 1b) e “Proiettili cerca-anima”, che permette il rilancio di 1b.

Esiste una versione più rara di quest’arma, dotata di mirino e silenziatore integrati e riservata alle Truppe speciali dei Purosangue.

## 2.5 Le armi a Materia Oscura

Alcune delle armi utilizzate dai Commorriti s basano su una tecnologia in grado di sfruttare il potere della Materia Oscura<sup>42</sup>. L'origine di questa sostanza è sconosciuta, anche se ci sono un certo numero di sapienti che affermano provenga da buchi neri, tempeste magnetiche e altri fenomeni celesti di grande entità.



### Pistola Antimateria<sup>39</sup>

La Pistola Antimateria è un’arma estremamente rara ed è in dotazione solo ai membri più autorevoli di una Cabala. Il Sibarita che la impugna è in grado di sparare con 1R una volta invece che con 2b per due volte; l’area coinvolta dall’attacco sale però ad una superficie di 2x2 caselle.

La Pistola Antimateria può essere potenziata dalla carta Equipaggiamento “Stabilizzatore di Materia Oscura”, che permette il rilancio del dado.



### Fucile Antimateria

Il funzionamento di quest’arma, chiamata anche Blaster, è simile a quello del Cannone Laser eldar, tuttavia il lancio è limitato ad 1R. Il punteggio massimo realizzabile da un attacco del Fucile antimateria è perciò [3], motivo per cui l’arma rientra nel novero delle leggere, non essendo in grado di danneggiare bersagli corazzati.

Il Fucile Antimateria può essere potenziato dalla carta Equipaggiamento “Stabilizzatore di Materia Oscura”, che permette il rilancio di 1R.

Attenzione: il *rilancio per tutte le armi a Materia Oscura vale una sola volta a turno.*

### Lancia Oscura

Si tratta di un’arma a Materia Oscura che rappresenta la nemesi delle Lance Fulgenti iyanden: è in grado di sparare su 4 caselle con 2R in uno oppure in due

<sup>42</sup> Data l’analogia tra le armi laser e quelle a Materia Oscura, si consiglia di fare in modo che gli effetti delle carte Evento rivolte alle prime sia esteso anche contro le seconde.



momenti diversi, secondo le regole del Cannone Laser eldar.

La Lancia Oscura può essere potenziata dalla carta Equipaggiamento “Stabilizzatore di Materia Oscura”, che permette il rilancio di 1R.

Attenzione: il rilancio per tutte le armi a Materia Oscura vale una sola volta a turno.



Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Pistola Antimateria	1R	4 caselle	Ipotesi	Leggera Mov 7
Fucile Antimateria	1R(x2)	4 caselle	Ipotesi	Pesante Mov 7
Lancia Oscura	1R(x2)	4 caselle	Ipotesi	Pesante Mov 3

Regole speciali
Intensità di fuoco regolabile (possibilità di far fuoco più volte con attacchi poco potenti) [Fucile Antimateria e Lancia Oscura] Attacco areale omogeneo

## 2.6. Altre tipologie di armi a distanza

L'armeria degli Eldar di Commorragh in MT comprende anche alcuni tipi di armi che non rientrano nelle categorie precedenti.

### Evisceratore

L'Evisceratore è un congegno dalla canna corta in grado di lanciare una rete di monofilamenti che, a partire dalla casella bersaglio, si estende su di un'area caratterizzata dalle otto caselle intorno ad essa. Tutte le nove caselle vengono colpite con la somma di due dadi da arma pesante, tuttavia la gittata dell'arma è limitata e la casella bersaglio deve trovarsi entro 6 caselle di distanza dall'artigliere. La rete non coinvolgerà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.



### Tormentatori

Queste armi sono montate sul petto delle armature utilizzate dagli Incubi. I Tormentatori sparano onde di energia neurale che hanno l'effetto di lasciare i nemici sconvolti dal dolore prima che l'uccisione possa davvero iniziare.

I Tormentatori sparano con 2R: se uno solo oppure entrambi i risultati totalizzati dai dadi risultano inferiori al VA del bersaglio, questo diverrà paralizzato dal dolore e potrà difendersi in corpo a corpo rispettivamente con uno o due dadi in meno per quel turno.

L'Incubo può sparare con i Tormentatori e attaccare in cc nello stesso turno a patto di dimezzare i suoi punti movimento a 3 caselle percorribili. Il Tormentatore ha effetto solo se seguito da un attacco dell'Incubo, non da attacchi in corpo a corpo di altre unità e vale solo contro unità non meccaniche.



Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Evisceratore	2R	9 caselle	Ipotesi	Pesante Mov 3
Tormentatori	2R	Singolo bersaglio	Ipotesi	Pesante Mov 3

Regole speciali
Attacco areale omogeneo e gittata di 6 caselle [Evisceratore] Terrore (malus nella difesa cc del nemico) e inefficacia contro le unità meccaniche [Tormentatori]

## 2.7. Granate ed esplosivi

Presso gli Eldar Oscuri l'utilizzo di ordigni esplosivi è meno diffuso rispetto ad altre fazioni. Nelle squadre di abbordaggio il ricorso a questa tipologia di armi è limitato al Sibarita.

### Granate Terrorfex

Questi ordigni vengono sparati da un lanciagranate montato sul polso del Sibarita. L'effetto delle granate è quello di emanare un gas che causa un oscuramento nella visione di un singolo nemico in **linea di fuoco** con il Sibarita, creando immagini allucinatorie terrificanti impedendogli quindi di muovere e sparare nel prossimo turno. Non ha effetto su Droni, Dreadnought e Spettrocustodi. Si presume che il Sibarita abbia con sé un numero sufficiente di Granate fino al termine della missione.

### Bomba Elettromagnetica

L'ordigno rilascia un potente impulso elettromagnetico che danneggia il sistema di controllo di un'unità meccanizzata, senza avere effetto su creature organiche. L'attacco del Sibarita, sferrato da una casella adiacente (anche in diagonale) contro un'unità meccanica (Drone, Dreadnought, Spettrocustode) equivale a 3R.



## Cap. 3 – Le protezioni

Qui di seguito si passeranno in rapida rassegna le principali protezioni utilizzate dagli Eldar di Commorrhagh in MT.

### 3.1. Le armature

Le squadre di abbordaggio commorrite in MT utilizzano come protezione standard delle corazze assimilabili all'Armatura Rituale degli Eldar degli Arcamondi, le Armature di piastre. Da notare il fatto che esattamente come le armature eldar, anche le Armature di piastre non rallentano in nessun modo il movimento di chi le indossa.

#### Armatura di piastre

Ogni Armatura di piastre è tenuta in posizione da una varietà di barbe e ganci che scavano in profondità nella carne di chi la indossa e giocano contro i suoi fasci nervosi. I sensi intensificati dal dolore, preparano i Commorriti alla battaglia. Il suo Va è pari a 2.

#### Armatura di Spettopiastre

Si tratta di un'armatura estremamente rara, in dotazione ai Sibariti. È costituita di un materiale plastico e altamente resistente, realizzato con frammenti ricavati dalle razze negli Arcamondi caduti. Il suo VA è pari a 3.

#### Armatura da guerra

Questo tipo di protezione è in dotazione agli Incubi. Consiste in un completo attillato e in una corazza da battaglia rituale che può parare tutti i colpi tranne quelli più ben piazzati. Il suo VA è pari a 3.

## Cap. 4 – Gli Equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti rappresentano una fonte di inestimabile valore per lo svolgimento delle missioni. Alcuni di essi riguardano personalità particolari, o si applicano ad alcune armi o alle armature, agevolando la sopravvivenza dei Cabaliti.

### 4.1. Equipaggiamenti sulle armi

#### Schegge avvelenate

Si tratta di proiettili speciali, intrisi di veleno e perciò in grado di aumentare il danno prodotto dalle armi a schegge. L'effetto in combattimento è quello di aggiungere 1b agli attacchi a distanza sferrati con armi di questo tipo.

#### Proiettili cerca-anima

Sono munizioni speciali derivate dai resti di Spettroguardie. Sono in grado di aumentare l'accuratezza dei colpi sparati dalle armi a schegge, permettendo a chi le imbraccia di migliorare il risultato con il rilancio di un dado.

#### Stabilizzatore di Materia Oscura

Questa tecnologia è assai delicata: consiste in una serie di celle di contenimento con campi magnetici potenziati in grado di rendere la Materia Oscura più stabile, fornendo quindi alle armi che ne fanno uso una maggiore precisione. Equipaggiare gli stabilizzatori permette a tutte le armi antimateria in dotazione alla squadra di migliorare il risultato con il rilancio di un dado.

#### Lame avvelenate

Le Lame da attacco vengono impregnate di sostanze tossiche che consentono colpi più incisivi in assalti che mettono il nemico in condizione di difesa non ottimale. I Cabaliti che ne fanno uso possono attaccare in cc diagonalmente costringendo il nemico ad difendere con un dado in meno a sua scelta.

implementare il metabolismo e di eliminare la paura della morte. Il ricorso alle droghe è vincolato alle istruzioni impartite dal Sibarita: esso cioè si attiva tramite carta Ordine e permette per un turno a tutte le unità commorrite di sparare e attaccare in cc con rilancio di un dado.

#### Maschera dell'Ingannatore

Questa Maschera è costituita da un cranio con brani di ossa e pelle adornati da rune dell'illusione. Proietta l'immagine di una persona amata da chi la osserva, e consente al portatore il tempo di occultarsi. Una sola volta per turno uno dei vostri Cabaliti può muovere fino a due caselle quando viene attaccato da un nemico. Se con ciò riesce a portarsi al di fuori della sua linea di vista, il combattimento non ha luogo. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

### 4.2 Altri tipi di Equipaggiamenti

#### Droghe da combattimento

Gli Eldar di Commorragh conoscono gli effetti prodotti da un gran numero di infusi. In particolare alcune di questi sono in grado di

## Cap. 5 – I Personaggi speciali

In questo capitolo vengono presentati i Personaggi speciali degli Eldar di Commorragh, l'Incubo e la Maestra di caccia.

### 5.1. I Personaggi speciali

I Personaggi speciali da affiancare ai Cabaliti presentano dei vantaggi tattici in quanto riducono notevolmente la capacità di offesa del nemico. Il giocatore commorrita che possiede due Decorazioni di efficienza<sup>43</sup> può, in cambio di queste ultime all'inizio di una qualsiasi missione di MT<sup>44</sup>, reclutare uno dei Personaggi speciali, sostituendolo ad uno dei propri Cabaliti. Esso dispone di 3 PF e può usufruire degli effetti delle carte Ordine. Inoltre, non si applicano su di lui gli effetti delle carte Evento alle quali non è soggetto il Governatore della squadra.

### 5.2. Incubo

Gli Incubi sono un ordine molto simile ai Guerrieri d'Aspetto della loro controparte Arcamondi, addestrati per combattere e combattere da soli. Guerrieri di alto rango, gli Incubi si dedicano a perfezionare le tecniche di uccisione. Nonostante il loro ascetismo, insolito per gli Eldar Oscuri, non esistono frammenti di vera virtù nelle loro anime nere, perché anche se cercano la perfezione, il loro unico vero desiderio è quello di strappare via altre vite il più spesso possibile. Sono addestrati nell'utilizzo di ogni forma di lama e di armi a distanza, ma favoriscono l'uso delle potenti Spade potenziata che chiamano Klaives. Quando individuano il nemico, sparano onde di energia neurale attraverso i Tormentatori montati sul petto della loro Armatura da guerra, lasciando i nemici sconvolti dal dolore prima che l'uccisione possa davvero iniziare.



Armatura	3
Movimento	7
Punti Ferita	3
Corpo a corpo: Klaives	2R+2b
Fuoco: Tormentatori	2R
Punti TEC	15

### 5.3. Maestro delle Bestie

I Maestri delle Bestie sono esperti nell'arte di adescare ed addestrare ogni tipo di bestia nell'universo, compresi i terribili predatori che provengono dallo Spazio Distorto, le Chimere. Una volta sotto il loro controllo, queste entità demoniache obbediscono al loro Maestro e combattono nelle arene della Città Oscura oppure in battaglia, contro i bersagli che il domatore indica loro. Il Maestro delle Bestie è armato di Suppliziatore ed entra in gioco sempre accompagnato da due Chimere (o dai due Blip corrispondenti, nel caso del Master commorrita) nelle caselle adiacenti.

Fino a quando il Maestro è in vita, le Chimere obbediscono al controllo del loro padrone. Se costui dovesse morire, il giocatore commorrita perderà il controllo delle Chimere e all'inizio del turno del Master queste saranno costrette a muoversi verso il bersaglio più vicino e se possibile ad attaccarlo. In caso di parità spetterà al Master decidere chi attaccare. Da questo momento in avanti i punti TEC totalizzati con le Chimere non andranno al giocatore commorrita né al Master.



Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	3
Corpo a corpo: Suppliziatore	3b
Fuoco:	/
Punti TEC	7

<sup>43</sup> Per il sistema delle Decorazioni di Efficienza e l'ingaggio di uno Specialista, vedi MT, "Assalto tau" e "Alleanza Oscura".

<sup>44</sup> Salvo diverse disposizioni nelle istruzioni di missione.

## 5.4. Chimera

Le Chimere non possono muovere in diagonale e godono degli effetti delle carte Ordine. Le loro uccisioni, fino a che sono sotto il controllo del Maestro delle bestie, contribuiscono ai Punti Dolore.



Armatura	2
Movimento	8
Punti Ferita	1
Corpo a corpo: Zanne e artigli	2R
Fuoco:	/
Punti TEC	7

## Cap. 6 – Le Truppe speciali

Il giocatore commorrita che durante una Campagna raggiunge con la propria unità leader il livello massimo può, se conclude una missione con il Sibarita in vita totalizzando allo stesso tempo 61 punti TEC o più, utilizzare una delle Truppe speciali in quella successiva: si presume che le unità vengano sostituite o supportate da altre più esperte e più numerose. Tali squadre possono essere utilizzate più volte durante una Campagna. Le caratteristiche e le abilità delle Truppe speciali non si estendono all'unità leader della squadra.

### 6.1. Le Succubi

Le Succubi rappresentano l'élite del culto di Wych. Le loro danze mortali sono tanto armoniose quanto ipnotiche. Sono armate con Fucili antimateria e riescono contemporaneamente a maneggiare con maestria delle Spade potenziata nel corpo a corpo. Sono dotate di 2 PF.



Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	2
Corpo a corpo: Spada potenziata	1R+1b
Fuoco: Fucili antimateria	1R
Punti TEC	7

Le Succubi non possono utilizzare armi leggere-speciali o pesanti.

### 6.2. I Purosangue

I Purosangue sono una classe di guerrieri estremamente altezzosa ed arrogante, perché tra i pochi Eldar Oscuri ad essere nati da un parto naturale. Preferiscono combattere a fianco di altri Purosangue, formando dei nuclei indipendenti all'interno di una stessa Cabala. Padroneggiano con maestria ogni tipo di arma a distanza e, con la scusa di proteggere il loro Sibarita, scendono in battaglia soltanto per provare il brivido del piacere misto al dolore.

I Fucili e i Cannoni a Schegge in dotazione ai

Purosangue presentano un **mirino** e un **silenziatore** integrato, inoltre possono sopportare ferite gravi, senza che l'efficienza in battaglia ne risenta. Ogni volta che la miniatura viene ferita, il giocatore commorrita lancia un dado da arma pesante: il risultato è il numero di ferite ignorate.



Armatura	2
Movimento	3/7
Punti Ferita	1
Corpo a corpo: lama da attacco	3b
Fuoco:	<i>dipende</i>
Punti TEC	7/12

## Cap. 7 – I Punti Dolore

In questo capitolo verrà presentato uno dei meccanismi più peculiari delle squadre commorrite, il sistema dei Punti Dolore e delle abilità che ad essi si collegano.

### 7.1. I Punti Dolore

La perversione degli Eldar di Commorragh è tale da influenzare anche il loro approccio al combattimento. Rotti ad ogni vizio e guastati da secoli di lussuria, molti Eldar scelgono di diventare Cabaliti perché nella battaglia e nel dolore trovano l'unica fonte ancora intatta di piacere. Praticare torture ed ogni genere di sevizie alle loro sfortunate vittime, ucciderle per sadico sfizio, alimenta negli Eldar la soddisfazione al punto da renderli sempre più letali in combattimento.

Questa caratteristica si traduce nei **Punti Dolore**: ogni volta che un Eldar uccide una creatura vivente<sup>45</sup> (dunque escluso ogni tipo di androide o mezzo meccanico), il giocatore commorrita ottiene un Punto Dolore.

Inizialmente il Sibarita può raggiungere l'apice del piacere con 5 Punti Dolore (ossia non può possederne più di 5), ma mano a mano che la sua esperienza aumenta, può possederne fino a 10 (vedi la sezione "Veterani" a p. 45).

#### Le abilità

I Cabaliti, compreso il Sibarita, nell'orgasmo della battaglia diventano in grado di ricorrere ad abilità normalmente loro precluse, ciascuna frutto di un piacere sempre più doloroso.

Abilità	Agilità	Frenesia	Nera Libido
<b>Punti Dolore</b>	1-3	4	5

Come si vede dalla tabella esistono tre tipi di abilità, e ciascuna di esse vale un corrispettivo di Punti Dolore. Il giocatore eldar, in qualsiasi momento del suo turno<sup>46</sup> può, scambiando i Punti Dolore accumulati con le uccisioni, fare in modo che una sua unità che non ha ancora concluso od effettuato il suo turno, ricorra ad una o più di queste abilità. Va ricordato che:

- ciascuna abilità ha come bersaglio una sola miniatura;
- la stessa miniatura può usufruire di più abilità nello stesso turno.

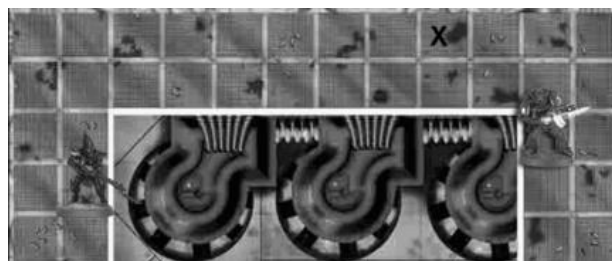
Nello specifico:

**Agilità:** in cambio di un Punto Dolore e per un massimo di tre, la miniatura che riceve questa abilità ottiene rispettivamente **da uno a tre punti movimento** aggiuntivi rispetto al limite normalmente consentito durante una fase di movimento.

**Frenesia:** la miniatura che riceve questa abilità ottiene la possibilità di giocare una fase di **attacco** extra durante il turno del giocatore commorrita.

**Nera Libido:** la miniatura che riceve questa abilità trae piacere da una ferita tanto da divenire in grado **evitare di perdere 1 PF**, anche se fatale. L'abilità può essere giocata anche dopo che i suoi PF hanno raggiunto lo 0 e anche durante il turno di un avversario.

Esempio:



Il Cabalita sulla sinistra ha già effettuato una fase di attacco nel suo turno. Data la sua posizione non può raggiungere né attaccare in alcun modo il Marine sulla destra. Il giocatore commorrita dispone tuttavia di 5 Punti Dolore. Utilizzando 1 di essi il Cabalita ottiene l'abilità "Agilità", che gli consente di aumentare i suoi punti movimento da 7 ad 8, in modo da arrivare giusto nella casella segnata con "X". A questo punto, sacrificando i 4 Punti Dolore rimanenti, riceve una seconda fase di attacco e con essa la possibilità di fare fuoco sul nemico.

<sup>45</sup> Compresi gli Iyanden divenuti Spettri.

<sup>46</sup> Eccezione: Nera Libido è attivabile anche nel turno avversario.



## Cap. 8 – Il sistema dei Veterani e le abilità dei Commorriti

In questo capitolo si tratterà di una delle più importanti proposte introdotte in MT, quella di dare la possibilità ai giocatori che hanno soddisfatto determinate condizioni, di ingaggiare alcuni Veterani, Guerrieri più esperti e dotati di particolari abilità. Si coglierà l'occasione per dedicare alcuni paragrafi specifici allo scopo di chiarire alcuni dubbi o ambiguità sull'utilizzo di alcune abilità.

### 8.1. Il sistema dei Veterani degli Eldar Oscuri

Per premiare il giocatore commorrita che è riuscito a mantenere in vita per diverse missioni consecutive il proprio Sibarita anche senza avanzare di livello, possono essere introdotte unità dalle caratteristiche migliorate rispetto a quelle di partenza. Per ogni missione conclusa, dopo la terza, con il medesimo Sibarita, il giocatore commorrita ottiene la possibilità di estendere il numero massimo di Punti Dolore ottenibili dalle uccisioni effettuate.

Dalla sesta missione completata senza che il Sibarita muoia in avanti, si segue il seguente schema di avanzamento:

n. di missioni effettuate	3	4	5	6	7	8
Punti Dolore	6	7	8	9	10	Specialista
Livello	A	A	A	A	A	B

Se il giocatore commorrita riesce a far sopravvivere il suo Sibarita per 8 missioni consecutive, gli verrà data la possibilità di ingaggiare per ogni missione di lì in avanti, uno Specialista, ossia un Personaggio speciale che però non necessita di nessuna Decorazione di Efficienza per essere reclutato e indipendentemente dal fatto che una unità simile sia stata giù utilizzata in precedenza.

## SEZIONE 3: Gli Arlecchini

Questi enigmatici guerrieri sono spesso creduti in possesso di poteri soprannaturali, e molti tra gli Eldar e gli Eldar Oscuri credono che gli Arlecchini conoscano la maggior parte dei sentieri segreti attraverso l'infinito labirinto del Warp. Sono accolti da tutte le altre fazioni Eldar, inclusi gli Eldar Oscuri di Commorragh e sono noti per i loro vestiti dai colori vivaci, l'incredibile agilità (anche per un Eldar), per l'uso di armi insolitamente potenti e di un raro e particolare equipaggiamento, l'**Holo-suit**, in grado di modificare olograficamente, il profilo di chi lo indossa e lo mimetizza con l'ambiente circostante, disorientando il nemico.

Gli Arlecchini appaiono anche in momento di bisogno durante le battaglie per combattere assieme agli Eldar, aiutandoli nell'interesse di un qualche obiettivo nascosto. È questo il caso de "Il destino di Iyanden". Gli Arlecchini sono noti per combattere per la razza Eldar nella sua interezza. Combattono infatti sia con gli Esoditi, sia con gli Eldar d'Arcamondo sia con gli Eldar Oscuri.

## Cap. 1 – Gli Arlecchini in Starquest

Nel presente capitolo viene fornita una rapida presentazione delle caratteristiche principali degli Arlecchini in Starquest. Si tratta di unità che sfruttano strategie e meccaniche di gioco molto diverse dalle squadre tradizionali e che non possiedono carte Ordine ed Equipaggiamento.

### 1.1. Gli Arlecchini

La condizione di Eldar “neutrali” degli Arlecchini, girovaghi e saltimbanchi al corrente dei più reconditi segreti dell’Universo, li classifica sia come Truppe speciali scese in campo in soccorso degli Iyanden, sia come una sorta di squadra “jolly”, utilizzabile da un quinto giocatore che voglia partecipare al capitolo. La squadra di Arlecchini non è in grado di utilizzare carte Ordine né carte Governatore/Stregone né carte Equipaggiamento. Inoltre gli Arlecchini non dispongono di **Personaggi speciali**, né di **Truppe speciali** né di **Equipaggiamenti speciali**.



**Danza delle stelle:** il Capocomico, in seguito ad una scatenata e terribile piroetta che sgomenta gli avversari, imprigiona la sua vittima in una Rete di Teschi (per le Danze vedi p. 12).

**Crescendo:** la stessa Danza<sup>47</sup> può essere eseguita al massimo due volte raddoppiandone l’effetto<sup>48</sup>.

### 1.2. Il Capocomico

I Capicomici sono coreografi della guerra, guidando le mosse dei loro compagni in base mutamenti della battaglia e assicurando che l’esibizione degli Arlecchini nel Teatro della Guerra. Con il consenso dei loro pari, i Capicomici diventano punti focali per i successi e i fallimenti di intere Compagnie e solo a loro è riservato il compito di interpretare il ruolo del Dio Ridente. In molti conflitti, i più talentuosi saranno anche incaricati di dirigere l’esecuzione della loro intera Maschera. I Capicomici sono più simili ai protagonisti di uno spettacolo che a comandanti formali; sono eletti per volontà dei loro fratelli e sorelle, che svolgono il loro ruolo fino a quando arriva il momento per uno di loro di prendere il posto del Capocomico.

Il Capocomico è armato di Pistola Shuriken e Spada Rinforzata a una mano ma riceve il Bonus destrezza di un dado da arma leggero aggiuntivo.

Il Capocomico, dal momento che normalmente interpreta il ruolo di **Grande Arlecchino**, presenta alcune caratteristiche che lo contraddistinguono dal resto della Compagnia. Ricoprire questo ruolo offre le seguenti abilità:

Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	6
Corpo a corpo: Spada Rinforzata a una mano	3b
Fuoco: Pistola Shuriken	2b x2
Punti TEC	10
Abilità “Grande Arlecchino”:	Danza delle stelle (blocca un nemico) Crescendo: 2 volte la stessa Danza

### 1.3. La Compagnia

Una Compagnia di Arlecchini si distingue per la straordinaria agilità e per la grazia letale che si cela ad ogni gesto di uno dei suoi membri. In tempo di pace gli Arlecchini si esibiscono in spettacoli legati agli antichi miti degli Eldar, tanto che ciascuno di loro si identifica talmente tanto con il personaggio che interpreta da dimenticare persino il suo vero nome e la sua identità.

<sup>47</sup> Non avrà senso replicare due volte la Danza della foglia, dato che già con la prima esecuzione, l’Arlecchino ha attivato la possibilità di scavalcare le miniature avversarie.

<sup>48</sup> Se ripetuta una seconda volta, la Danza delle lacrime fa aggiungere un altro +1, per un totale di +2.



Armatura	2
Movimento	7
Punti Ferita	1
Corpo a corpo:	dipende
Fuoco:	dipende
<b>Holo-suit integrato</b>	Vedi sotto
Punti TEC	5/10

## Cap. 2 – L’armeria

Nel presente capitolo verranno analizzate le differenti armi utilizzate dagli Arlecchini, distinte per categoria, cercando di analizzare le ragioni della scelta dell’uso di particolari dadi da combattimento.

### 2.1. Le strategie di combattimento degli Arlecchini

Gli Arlecchini sono spadaccini formidabili, velocissimi e quasi invincibili nel corpo a corpo grazie alla capacità di mantenere una Posizione difensiva, combinata con una sofisticata Holo-suit, un equipaggiamento indossato dagli Arlecchini che ha la capacità di confondere e disorientare i nemici. La loro strategia di combattimento consiste nell’avvicinarsi con grazia agli avversari, tenendoli a bada con le doppie raffiche delle loro letali Pistole Shuriken, per poi scatenare le loro tecniche avanzate: le Danze, veri e propri spettacoli di morte, in cui gli Arlecchini mettono in scena combattendo gli antichi miti degli Aeldari. Queste performance vedono spesso primeggiare un di loro che si esibisce in un Assolo frenetico e insieme terrificante, in grado di spazzare la resistenza anche del nemico più formidabile.

### 2.2. Le armi per il corpo a corpo

Gli Arlecchini prediligono le armi in corpo a corpo e spesso amano affiancarle a Pistole Shuriken che consentono loro di sparare doppie raffiche letali per gli avversari. La straordinaria agilità degli Arlecchini fa di loro una vivente seppur parziale eccezione alla regola generica per il combattimento corpo a corpo enunciata per gli Eldar degli Arcamondi<sup>49</sup>: essi infatti possono affiancare alcune armi poco ingombranti (Bacio dell’Arlecchino, Maglio potenziato) alla Pistola Shuriken, senza che essa impedisca loro di ricevere il bonus destrezza. La regola generica resta invece invariata nel caso gli Arlecchini imbraccino armi più pesanti e ingombranti come le Spade potenziata. Nessun Arlecchino imbraccia armi pesanti, quindi tutti muovono di 7 caselle.

#### Bacio dell’Arlecchino

Quest’arma viene posta sull’avambraccio dell’Arlecchino e funziona come un letale pungiglione, in grado di perforare tutti i tipi di armature tranne quelle corazzate. All’interno del corpo del nemico viene inoculato un flusso di monofilamenti simili a quelli utilizzati dalle armi dei Ragni del Warp. In questo caso tuttavia la portata limitata e l’obbligo dell’impatto ravvicinato, rendono più efficace gli effetti del Bacio proporzionalmente al volume del nemico affrontato, per cui ad 1R di base e al 1b di destrezza, si aggiungono tanti 1b quanto è il VA del nemico, sottratto di uno (senza scendere sotto lo zero). L’arma non è in grado di penetrare le corazze pari o superiori al VA 4 (Dreadnought, Spettrocustodi, porte Stagne Rinforzate, Tarantole, etc.), per cui l’attacco portato contro queste unità non supera il valore base dell’arma.

Il Bacio dell’Arlecchino permette all’unità che lo imbraccia di attaccare anche in diagonale.

I valori di combattimento del Bacio dell’Arlecchino sono i medesimi sia in attacco che in difesa.



VA de nemico	Efficacia del Bacio dell’Arlecchino
0	<b>1R+1b</b>
1	1R+1b
2	1R+2b
3	1R+3b
4	<b>1R+1b</b>

#### Spada rinforzata

Si tratta della stessa arma in dotazione al Governatore alaitoc e associata alla Pistola Shuriken si comporta nello stesso modo descritto alle pp. 10-11.



<sup>49</sup> Il riferimento agli Eldar degli Arcamondi deriva dal fatto che l’armeria a disposizione degli Arlecchini attinge quasi completamente da quella in dotazione ad Alaitoc ed Iyanden.

### Maglio potenziato

L'arma è assimilabile a quella in dotazione all'Adeptus Astartes, quindi il suo valore di base è pari a  $1R+1b$ , cui va sommato 1 b da bonus destrezza. L'Arlecchino che imbraccia il Maglio spesso lo accompagna con Pistola a fusione, ottenendo il bonus in cc fornito da quest'arma.

Arma	Dadi
Bacio dell'Arlecchino	$1R+1b + n\ 1b\ n=VA-1$
Bacio dell'Arlecchino + Pistola Shuriken	$1R+1b + n\ 1b\ n=VA-1$
Spada Rinforzata a due mani	$1R+1b$
Spada Rinforzata + Pistola Shuriken	3b
Maglio potenziato	$1R+2b$
Maglio potenziato + Pistola a fusione	$2R+2b$

I valori riportati sono al netto del bonus Destrezza, laddove applicabile.

## 2.3. Le armi a distanza

### Pistola Shuriken

La variante della Pistola Shuriken non presenta alcuna differenza<sup>50</sup> rispetto alla Catapulta, se non per una migliore frequenza di fuoco (può sparare fino a 2 volte per turno, primo o dopo il movimento). L'eccezionale potenza di quest'arma è sottolineata dal fatto che il suo uso è riservato soltanto ai Governatori e ai personaggi di spicco.

La Pistola può essere potenziata dalla carta Equipaggiamento "Rune di guida", che permette il rilancio di 1b.



### Pistola a fusione

Si tratta di un'arma estremamente rara, spesso in uso ai personaggi illustri o ad alcune unità delle Compagnie di Arlecchini. Essa fa fuoco una volta a turno con 4b e in c/c il Guerriero aggiunge 2b (+1b di destrezza).



---

<sup>50</sup> Si è preferito non introdurre la restrizione delle gittate di 6 caselle come avviene per le pistole dell'Adeptus Astartes in SM.

## Cap. 3 – Le protezioni

Qui di seguito si passeranno in rapida rassegna le principali protezioni utilizzate dagli Arlecchini in MT.

### 3.1. L'armatura

Al posto delle spesse piastre dell'armatura usate dalle razze meno avanzate, tutti gli Arlecchini usano tute attivate psichicamente. In battaglia, il marchio Holo-suit (o dathedi - che significa "tra i colori") trasforma gli Harlequins in sfolgoranti sfocature, i loro contorni esplodono in una tempesta di luce che lascia confusa la mira del nemico. Il dispositivo incorpora un campo olografico programmabile che scompone il profilo di chi lo indossa in un lampo frattale; più velocemente l'Arlecchino si muove, più pronunciato è l'effetto. È così che un Arlecchino in carica appare come nient'altro che una tempesta indistinta e prismatica che è quasi impossibile da colpire, permettendogli di evitare semplicemente i colpi che altrimenti li abbatterebbero.

#### *Holo-suit*

Tutti gli Arlecchini sono dotati di un equipaggiamento integrato, l'**Holo-suit**, che oltre a conferire un VA pari a 2, fornisce loro una serie di vantaggi nei combattimenti.

L'utilizzo dell'Holo-suit avviene secondo le seguenti regole:

- in modalità furtiva l'Arlecchino è in grado di sottrarsi agli sguardi degli avversari ottenendo un punteggio diverso da [0] con il lancio di 1R;
- rimanendo immobile per il tempo sufficiente al **(costo di 1 PM da dichiarare alla fine del turno della miniatura)**, l'Holo-suit altera e scompone la silhouette dell'Arlecchino consentendogli di assumere una **Posizione difensiva** (utilizzare l'apposito segnalino) che gli garantisce l'effettuazione di una **parata** in tutti gli scontri corpo a corpo che avranno luogo nel turno tiranide successivo (la parata consente al giocatore in difesa di far rilanciare un dado all'avversario allo scopo di peggiorare il risultato).

Esempio:



Aspettandosi un attacco in corpo a corpo da parte di due feroci avversari, un Ymgarl e un Termagant, il Capocomico fa bene attenzione a risparmiare 1 PM in modo da utilizzarlo prima di finire il turno per attivare la sua Holo-suit che gli consente di assumere una Posizione difensiva. Nel turno tiranide i due predatori avanzano verso di lui: il primo totalizza uno [0][2]: il giocatore eldar facendo ricorso alla parata, chiede che il secondo dado venga rilanciato. Il nuovo risultato è [0]. La risposta del Capocomico è poi sufficiente ad eliminare l'avversario [1][0][0]. Una cosa simile potrebbe avvenire con l'Ymgarl, ma l'attacco scadente, [0][0], permette all'Arlecchino di eliminarlo [2][0][0] anche senza fare ricorso alla parata.

## Cap. 4 – La Danza degli Arlecchini

Nel presente capitolo viene affrontato il cuore del sistema di combattimento tipico degli Arlecchini, ovvero il sistema delle Danze. Collegati ad esso si innestano alcuni corollari, come il Minuetto mortale e il Gran finale.

### 4.1. La Danza

Lo stile di vita di un Arlecchino è molto simile alla vita di un mimo vagabondo o di un trovatore. Vagano per la Rete e occasionalmente appaiono negli insediamenti degli Eldar: su un Arcamondo, su Commorrhagh o persino in un mondo umano dell'Impero dell'Uomo. Eseguono danze frenetiche e acrobatiche per gli spettatori che rappresentano la Caduta, il leggendario declino che distrusse l'impero Eldar, la nascita del Dio del Caos Slaanesh e molti altri racconti dell'antica mitologia degli Eldar. In queste occasioni, ogni Arlecchino interpreta il ruolo di una delle figure delle leggende, recitando versioni stilizzate dei cicli mitici degli Eldar. Quando presentano le loro storie sui palchi della Città Oscura, le esibizioni di una Compagnia culminano sempre con la Danza dell'Autunno.

Gli Arlecchini sono in grado di mettere in scena le loro danze anche in battaglia, dando vita a veri e propri assetti di combattimento: alcune di esse (**Danze di allineamento**) sono selezionabili solamente se gli Arlecchini decidono di allearsi con gli Arcamondi oppure con i Commorriti, altre Danze possono essere eseguite solo da Compagnie particolari e si aggiungono alle Danza base disponibili.

La **Danza è associata alla fase di movimento**, in particolare l'esecuzione di una **Danza** costa all'Arlecchino **4 punti movimento (PM)** dei 7 disponibili. Il ricorso ad una Danza va dichiarato prima del suo utilizzo e i suoi effetti riguardano solo il turno eldar, per cui un Danza non può essere mai utilizzata nel turno dell'avversario. L'esecuzione va risolta in continuità con il movimento; l'Arlecchino cioè potrà muovere, danzare e poi attaccare, oppure danzare, muovere e attaccare. Potrà anche danzare ed attaccare ma in questo caso rinuncerà a muovere o a danzare nuovamente. **NON** potrà danzare, attaccare, danzare o muovere, attaccare, danzare.

Nel caso un Arlecchino entri nella modalità **ASSOLO** oppure l'intera squadra benefici del Bonus squadra Volteggio, sarà possibile concatenare più danze (fino a 4 nel caso si esegua anche un Gran Finale), **sommandone gli effetti**

(ma non ripetendo due volte la stessa Danza<sup>51</sup>) in un'esecuzione mortale.

Le Danze degli Arlecchini:

Danza	Eldar	Effetto
Danza della foglia	Alaitoc	L'Arlecchino attiva la possibilità di scavalcare qualsiasi miniatura o ostacolo in linea retta, atterrando su una casella libera.
Danza delle lacrime	Iyanden	Ogni volta che effettua un attacco corpo a corpo l'Arlecchino aggiunge +1 al punteggio totalizzato.
Danza dell'autunno	Commorrhagh	L'Arlecchino rilancia un dado ogni volta che attacca a distanza.
Danza del serpente	Tutti	Gli scatti grotteschi e imprevedibili dell'Arlecchino sconcertano il nemico e gli rendono più difficile difendersi. Quando attacca in corpo a corpo, l'Arlecchino può far lanciare un dado in meno all'avversario in difesa, a scelta di quest'ultimo.
Danza del sangue	Tutti	L'Arlecchino rilancia un dado ogni volta che attacca in corpo a corpo.

Se una squadra di Arlecchini scende in battaglia da sola potrà ugualmente stabilire quale Danza di allineamento preferisce. In ogni caso, essa non potrà più essere cambiata fino alla fine della partita.

### 4.2. Il Minuetto mortale

Dopo che ha eliminato un avversario (in corpo a corpo o a distanza), un Arlecchino, **in cambio di 1 PM**, può avviare il **Minuetto mortale**, una tecnica speciale che permette alle unità che la eseguono di proseguire il movimento al **massimo di 1 casella** e, se vi è la possibilità, di continuare – pagando **1 PM** per ogni tentativo - con attacchi in corpo a corpo fino a che uno scontro finisce in parità, l'Arlecchino muore o i nemici non sono più irraggiungibili. È possibile **sommare** gli effetti del Minuetto mortale a quello delle Danze, nel caso si disponga di sufficienti PM. Le Danze possono

<sup>51</sup> L'unica eccezione è costituita dal Crescendo del Grande Arlecchino.



essere già attive prima dell'avvia del Minuetto oppure possono essere attivate mentre esso è in corso, sempre però in continuità con uno dei movimenti.



**Esempio:**

L'Arlecchino con Spada rinforzata e Pistola Shuriken si trova a dover fronteggiare tre avversari, tra cui un Ibrido con Cannone d'assalto e uno con Lanciarazzi. In corpo a corpo potrebbe eliminarne al massimo uno; a distanza al massimo due, ma una delle armi pesanti resterebbe pericolosamente attiva nel turno tiranide successivo. Decide dunque di rischiare e impiegando 2 dei suoi 7 PM, si porta in D4 e attacca in corpo a corpo l'Ibrido con Cannone d'assalto. Il duello si conclude a favore dell'Arlecchino [2][1][0] contro [0][0]. A questo punto, in cambio di 1 PM (4 PM restanti), l'Arlecchino decide di attivare il Minuetto mortale. Avanza così di un'altra casella (3 PM rimanenti) in E3. Qui avviene un secondo scontro in corpo a corpo, questa volta contro l'Ibrido dotato di arma leggera. Il combattimento tuttavia finisce in parità, [1][0][0] contro [0][1], per cui il Minuetto mortale si arresta. L'Arlecchino potrà utilizzare uno dei 3 PM avanzati per attivare la Posizione difensiva.

### 4.3. L'Assolo

Gli Arlecchini non dispongono di carte Ordine, tuttavia grazie alla loro incredibile agilità sono in grado di concatenare mortali passi di danza. La modalità **Assolo** può essere eseguita

(dichiarandola ad inizio turno) da un Arlecchino per turno, non lo stesso per due turni consecutivi (utilizzare apposito segnalino) e consiste nell'aggiungere 3 PM a quelli posseduti dall'Arlecchino, per un totale di 10 PM. Il giocatore potrà gestire questo ammontato di PM come preferisce, semplicemente muovendo la miniatura oppure ricorrendo alle Danze o ad altre tecniche, con la possibilità quindi di concatenarle tra loro.

**Esempio:**

Un Arlecchino armato con Bacio dell'Arlecchino e Pistola Shuriken si trova bloccato da un Ibrido con arma leggera. Teme soprattutto la presenza in fondo al corridoio di un Ibrido con arma Extra-pesante, che nel turno tiranide successivo potrebbe sparargli ed eliminarlo con grande semplicità. Poiché i nemici hanno un VA armatura basso, il Bacio non si dimostra un'arma molto adatta per utilizzarla in una sequenza in corpo a corpo prodotta dal Minuetto mortale. L'Arlecchino elabora così una diversa strategia: entra nella modalità Assolo e raggiunge 10 PM; dopodiché, avendo scelto ad inizio partita la Danza di Allineamento legata agli Alaitoc, la Danza della foglia, al prezzo di 4 PM esegue quest'ultima. Attiva così la possibilità di sorvolare i nemici sulla sua strada con un balzo acrobatico e muovendosi di altre 5 caselle, si sposta in F4. Qui può attaccare in corpo a corpo o sparare due raffiche all'Ibrido con arma pesante. Sceglie quest'ultima soluzione e alla seconda raffica lo elimina. Infine, con l'ultimo PM si colloca in Posizione difensiva.



### 4.4. Il Gran Finale

Questa tecnica rappresenta la degna conclusione di una splendida coreografia: quando il giocatore eldar dichiara che un Arlecchino sta per eseguire l'ultima Danza dell'intera Compagnia per quel turno, essa potrà essere eseguita senza costo di PM. Attenzione: dopo il Gran Finale non potranno essere eseguite altre Danze per tutto il resto del turno di gioco!

### Esempio:

La situazione in cui si trova questo Arlecchino armato si Spada rinforzata e Pistola Shuriken, è davvero disperata e richiede astuzia e fortuna per essere aggirata. Innanzitutto l'Arlecchino entra in modalità Assolo, ottenendo **10** PM. Dopodiché spara al Termagant in G5, eliminandolo al secondo colpo [0][0] e [0][2]. A questo punto l'Arlecchino paga **1** PM (9 rimasti) per attivare il Minuetto mortale, **1** PM (8 rimasti) per muoversi in F4 e **4** PM (4 rimasti) per attivare la Danza del serpente (si noti che la Danza viene attivata in continuità del movimento permesso dal Minuetto mortale). Da F4 l'Arlecchino affronta l'Ibrido con arma leggera in E4, eliminandolo: [0][0][1] contro [0]. Pagando **1** PM (3 rimasti) attiva un'altra volta il Minuetto, con **1** PM (2 rimasti) si porta in E4 e attacca il Ladro genetico. La fortuna lo assiste: [2][0][1] contro [1]. Infine attiva un'ultima volta il Minuetto mortale al costo di **1** PM (1 rimasto) e dichiara il Gran Finale: gratuitamente l'Arlecchino esegue una Danza del sangue che gli permette il rilancio di un dado in attacco ravvicinato. Spendendo **1** PM (0 rimasti) si sposta in D4 e affronta il Guerriero Tiranide: [2][0][0] e [2] contro [1][0][0]. La creatura è eliminata!



## Cap. 5 – Il sistema dei Veterani degli Arlecchini

In questo capitolo si farà riferimento al sistema dei Veterani degli Arlecchini e verranno presentate le caratteristiche che mano a mano essi acquisiscono insieme alla crescita del Capocomico.

### 5.1. I Livelli di Riconoscimento

Gli Arlecchini non conoscono alcun sistema di promozioni né progrediscono in alcun modo in termini di riconoscimento e rispetto: una Compagnia gode della stima e della venerazione dell'intera razza eldar e lo speciale ruolo di custodi della Biblioteca Nera, nonché di guerrieri in grado di sconfiggere nella morte Slaanesh, li rende temuti e rispettati al pari dei più grandi eroi. Per questo motivo gli Arlecchini non presentano alcuna crescita dal punto di vista dei Livelli di riconoscimento, né ottengono Decorazioni di efficienza.

### 5.2. I Veterani degli Arlecchini

Con il crescere dell'esperienza in combattimento, i Veterani di una Compagnia imparano ad aumentare il livello di sopportazione del dolore: il numero dei Veterani che sale a 2 PF cresce insieme all'empatia e allo sforzo coordinato della Compagnia, da uno a quattro unità. Ciascun Veterano dotato di 2 PF vale 2 punti TEC in più rispetto al valore di base.

Per quanto riguarda le squadre di abbordaggio, il sistema dei Veterani segue la seguente crescita:

Tabella di riepilogo:

n. di missioni effettuate	3	4	5	6	7	8	9
Unità con 2 PF	1	1	2	3	4	Grande Arlecchino	Volteggio
Maggiorazione TEC	+1	+1	+1	+1	+1	+1	/
Livello	A	A	A	A	A	B	C

Si sottolinea inoltre che al giocatore arlecchino che riesce a far sopravvivere il suo Capocomico per 8 missioni consecutive, verrà data la possibilità di scambiare il ruolo di un'unità veterana con quello interpretato dal Capocomico, per impersonare così per un turno il **Grande Arlecchino**.

In qualsiasi turno della partita, dichiarandolo preventivamente e a patto che nessuna delle facoltà proprie del Grande Arlecchino sia già stata

utilizzata, il giocatore eldar potrà assegnare le abilità del Grande Arlecchino, solitamente appannaggio del Capocomico, ad un Veterano a sua scelta. Esattamente come per quanto riguarda il meccanismo dell'Assolo, il ruolo di Grande Arlecchino può essere eseguito da un Veterano per turno, ma non lo stesso per due turni consecutivi (utilizzare apposito segnalino).




































Dal momento che i Veterani di livello B possono contare su questa straordinaria abilità, il loro valore in TEC aumenta di un altro punto, per un totale di 3 punti TEC in più rispetto al valore base dell'unità.





































Esempio:











Nell'immagine si vede un Veterano Arlecchino armato di Maglio potenziato e Pistola a fusione, alle prese con una situazione non semplice. Se il Termagant non gli ostruisse il percorso, l'Arlecchino potrebbe muoversi in G4 e tentare di colpire entrambi i Blip con la Pistola a fusione. Il giocatore eldar opta allora per una diversa strategia. Prima di tutto dichiara di voler assegnare il ruolo di Grande Arlecchino al Veterano (si presume che il Capocomico si trovi altrove e non abbia ancora fatto ricorso a nessuno dei poteri del Grande Arlecchino). Quindi, muovendo di sole 3 caselle in C4, può visualizzare la natura degli avversari: un Ladro Genetico e un Ibrido con Cannone d'assalto. A questo punto, il Veterano decide di bloccare uno dei due facendo ricorso in cambio di 4 PM alla Danza delle Stelle (propria del Grande Arlecchino), che esegue contro il Ladro genetico. Infine spara contro l'Ibrido con la Pistola: [0][1][1][0], il colpo è sufficiente per eliminare la pericolosa minaccia!





































## Allegato 1 Armeria degli Eldar Arcamondi: sintesi

Arma	Immagine	Dadi	Tipologia	Area di attacco	Pagina	Range	Regole speciali-note
Lama			CC	adiacente		0	 è conferito dalla Destrezza
Lama Mortale		 Rilancio 	CC	adiacente		0	 è conferito dalla Destrezza
Spada Mortale		 Rilancio 	CC	adiacente		0	
Lama Stregata			CC	adiacente		0	
Cristallo			CC	adiacente		0	Solo contro creature organiche
Spada Rinforzata a due mani			CC	adiacente		0	
Lame potenziate			CC	adiacente		0	
Lancia sonante a due mani			CC	adiacente		0	
Maglio potenziato			CC	adiacente		0	 è conferito dalla Destrezza
Pistola Shuriken		 x2	Leggera	Singolo bersaglio		Illimitato	
Catapulta Shuriken			Leggera	Singolo bersaglio		Illimitato	
Catapulta Shuriken Vendicatrice		 Rilancio 	Leggera	Singolo bersaglio		Illimitato	Supporta carte Equipaggiamento
Cannone Shuriken		 x3	Pesante			Illimitato	Attacchi divisibili prima e dopo il movimento
Fucile laser		 x2	Pesante			Illimitato	

Cannone laser/Lancia fulgente		 x2 o 	Pesante			Illimitato	
Cannone laser a dispersione		 x2 o 	Pesante			Illimitato	Due Cannoni laser a dispersione adiacenti tra loro, possono congiungere i dadi in attacco sparando contro uno stesso bersaglio
Lanciarazzi			Pesante			Illimitato	
Fucile di precisione		 Rilancio 	Leggera-speciale	Singolo bersaglio		Illimitato	Regola del Fucile di precisione Silenziatore integrato
Pistola a fusione			Leggera-speciale			Illimitato	Penetrante variabile Bonus in c/c
Fucile a fusione			Leggera-speciale			Illimitato	Penetrante variabile
Lanciafiamme leggero			Leggera-speciale	 		6 caselle	Nega la copertura Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo]) Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere  alla capacità di attacco in c/c del Marine) Fiamme persistenti
Lanciafiamme pesante			Pesante	 		6 caselle	Nega la copertura Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo]) Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere  alla capacità di attacco in c/c del Marine) Fiamme persistenti
Filarete			Pesante			6 caselle	Attacco areale omogeneo
Fucile Tessimorte			Pesante			6 caselle	Attacco areale omogeneo

Cannone a distorsione			Supporto	Singolo bersaglio		Illimitato	Effetto random
Granata del Vortice			Granata			Illimitato	Movimento random
Mina magnetica			Granata			Sotto l'unità che la attiva	Solo contro unità meccaniche

## Allegato 2 Armeria degli Eldar di Commorragh: sintesi

Arma	Immagine	Dadi	Tipologia	Area di attacco	Pagina	Range	Regole speciali-opzioni
Lama da attacco			cc	adiacente		0	 è conferito dalla Destrezza
Suppliziatore			cc	adiacente		0	
Suppliziatore spinato			cc	adiacente		0	
Klaives			cc	adiacente		0	
Spada potenziata			cc	adiacente		0	
Zanne e artigli			cc	adiacente		0	
Pistola a schegge		 x2	Leggera	Singolo bersaglio		0	
Fucile a schegge			Leggera	Singolo bersaglio		0	
Cannone a schegge		 x3	Leggera	Singolo bersaglio		0	Attacchi divisibili prima e dopo il movimento
Pistola Antimateria			Leggera			0	
Fucile antimateria		 x2	Leggera			Illimitato	
Lancia Oscura		 x2 o 	Pesante			Illimitato	
Evisceratore			Pesante			6 caselle	Attacco areale omogeneo
Tormentatori			Speciale	Singolo bersaglio		3 caselle	Ogni punteggio < del VA del bersaglio Gli sottrae un dado in difesa
Bomba Elettromagnetica			Granata	Singolo bersaglio		Sotto l'unità che la attiva	Solo contro unità meccaniche



Allegato 3 **Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola” per gli Arlecchini**

		Destrezza	Pistola		Note
			Shuriken (No bonus/Malus Spada)	Fusione	
Arma cc					
Bacio dell'Arlecchino 		+ n*	+ n*	+ n	*: n = VA bersaglio -1 Attacco in diagonale
Spada rinforzata 					La Spada rinforzata usata da sola è un'arma a due mani e non gode del bonus destrezza
Maglio potenziato 					

Allegato 4 **Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola” per gli Eldar di Commorrhagh**




		Pistola	
		Schegge	Antimateria
Arma cc			
Suppliziatore 			
Suppliziatore spinato 			

## Allegato 5 I Personaggi speciali degli Eldar degli Arcamondi

RAGNO ESARCA (p. X)

PF: 3




VA: 3

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Filarete Lame potenziate		 (6 caselle)		3	15	Dislocatore (p. X)

VEGGENTE (p. X)

PF: 3

VA: 2

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Pistola Shuriken Spada rinforzata		 x2		7	15	Poteri psionici (p. X)

SPETTROVEGGENTE (p. X)

PF: 3

VA: 2

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Spada rinforzata		/		7	15	Evocatore di Guerrieri spettrali (p. X)

## Allegato 6 I Personaggi speciali degli Eldar di Commorragh

INCUBO (p. X)

PF: 3



VA: 3

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Tormentatori Klaives				7	15	I Tormentatori indeboliscono il bersaglio (p. X)

MAESTRO DELLE BESTIE (p. X)

PF: 3

VA: 2

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Suppliziatore		/		7	7	Controllo delle Chimere (p. X)

CHIMERE (p. X)

PF: 1

VA: 2

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	TEC	Note
Zanne e artigli		/		8	7	Ucciso il Maestro delle Bestie, non appartengono più alla squadra commorrita (p. X)

## Bibliografia

Per la redazione del presente manuale sono stati visionati i seguenti documenti:

Regole Star Quest

Regole Attacco degli Eldar

Regole Space Hulk

The Citadel Journal, Issue 2.

Un contributo importante è stato fornito da numerosi siti web:

[40konline.com/community/index.php](http://40konline.com/community/index.php)

[dawnofwar.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://dawnofwar.wikia.com/wiki/Main_Page)

[warhammer40k.wikia.com/wiki/Warhammer\\_40k](http://warhammer40k.wikia.com/wiki/Warhammer_40k)

[http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Main\\_Page](http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Main_Page)

Tutte le immagini appartengono ai rispettivi proprietari.

## Ringraziamenti

Si ringraziano tutti i ragazzi del forum che, in maniera diretta o indiretta, hanno contribuito alla realizzazione del presente manuale.

In particolare ringrazio Tony8791, Dreyfus, e Pa810 per i preziosi suggerimenti.

## Pubblicazioni

1 – Minaccia Tiranide [Ciclo di missioni per Starquest]

2 – Gli Eldar in Star Quest

3 – Morthis Thule [Saga che comprende più cicli di missioni per Star Quest]

## Disclaimer

Questo manuale è completamente NON ufficiale e in nessun modo associato con Hasbro International Inc. o con Games Workshop Limited.

Tutti i marchi, le immagini e i nomi usati sono dei legittimi proprietari. Non si intende violare alcun copyright.

Adeptus Astartes, Angeli Sanguinari, Bloodquest, Cadiani, Cataciani, i simboli del Caos, Combattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citael, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, 'Eavy Metal, Eldar, simboli Eldar, Occhio del Terrore, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Inquisitor, il logo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khorne, Kroot, Signore del Mutamento, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, loghi dei capitoli degli Space Marine, Tau, designazione delle caste Tau, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, i simboli di Warhammer 40k, White Dwarf, logo del White Dwarf, , e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e all'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2011, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Utilizzati senza alcun permesso. Non vi è alcuna intenzione di contendere il loro status. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Questo manuale è stato creato senza scopo di lucro.

Sloggam

**Versione 2.1 (agosto 2018)**