

Questo manuale é non ufficiale e redatto senza scopo di lucro. Non é appoggiato dalla Hasbro International Inc o dalla Games Workshop. Non si intende violare alcun copyright.

# STAR WARLORDS

## Introduzione

A.D. 40.456, Medusa, Steno ed Euriale, i tre satelliti del pianeta Gorgon, situato nel Settore Charadon, al confine tra l'impero Tau e l'imperium degli Umani sono un'importantissima risorsa per le varie razze che abitano in questa Galassia, sia per la loro posizione strategica, ubicata nel settore meridionale, a ridosso dell'Occhio del Terrore, sia per l'abbondanza di risorse che si trovano nel sottosuolo. Le superfici sono completamente differenti in aspetto tra di loro Medusa appare come un pianeta desertico, completamente ricoperto di sabbia gialla e senza acqua; Steno invece ha un'apparenza più vivibile, la terra che lo ricopre è rossa e vi sono mari di acqua che consentono la formazione di un ecosistema; infine Euriale è un satellite quasi completamente notturno, il suo ciclo solare è molto particolare, la notte dura cento volte di più del giorno, per questo la vita su questo satellite è poco sviluppata, le uniche forme di vita che vi si possono trovare sono i funghi.

Il sottosuolo di questi satelliti è composto in maggior parte di Titanio e Uranio, due metalli fondamentali per la costruzione dei motori delle navi spaziali che solcano la Galassia; per questo motivo sono il teatro degli scontri delle varie razze che popolano questa porzione di Universo, in particolar modo Umani e Tau, ma a causa dell'eccessiva ricchezza ed alla loro posizione strategica molte altre razze sono state attratte ed hanno iniziato una serie di guerre devastanti ed interminabili.

STAR WORLORDS è un gioco di guerra, incentrato su scontri in tempo reale tra 8 razze diverse, appartenenti all'universo immaginario di Warhammer 40k: Marines, Orki, Eldar, Tau,

Marines del Chaos, Drukhari, Necron e Tirannidi. Ogni fazione è composta da diverse unità di combattimento, che differiscono tra loro in base a valori statistici e di attacco; una partita ha una durata media di 1-2 ore e gli scontri sono in tempo reale.

La dinamica dei turni si ispira al gioco da tavolo BATTLE MASTERS, ovvero le unità che devono agire al momento è determinato dalle carte War, mentre gli scontri si basano sul metodo descritto dal gioco da tavolo STARQUEST, ovvero le varie unità devono eguagliare o superare, con il lancio di dadi d'attacco, un determinato valore proprio per ogni unità. La partita si può giocare in 2 giocatori che si fronteggiano, ma può anche essere estesa a 4 o 6, stipulando delle alleanze oppure semplicemente ponendo tutti contro tutti; lo scopo del gioco è quello di abbattere il Comandante avversario, ciò determina la disfatta dell'esercito e la sconfitta di uno dei due contendenti.

Questo gioco è dedicato agli amici del forum <https://starquest.forumfree.it> ai quali va un sentito ringraziamento. Tutto il materiale di STAR WORLORDS è scaricabile gratuitamente dal sito <https://starquest.jimdofree.com>.

## La determinazione dei turni

La partita si svolge tra due o più fazioni che si scontrano, il turno di azione delle singole unità viene stabilito lanciando dapprima il Dado Blu a 8 facce, che mostra quale fazione deve giocare il turno, successivamente va girata una carta War, sulla quale vengono riportate quali unità avranno diritto di azione, che possono essere una o più di una; in alcuni casi potrebbe essere scoperta la carta TUTTA L'ARMATA, in questo caso ogni singola unità dovrà essere giocata, oppure la carta ATTACCO AEREO, in cui il Giocatore potrà effettuare un attacco speciale contro il nemico.

## Azioni di gioco

Un' unità potrà svolgere due tipi di azioni: il movimento, spostandosi in un qualsiasi esagono adiacente (ad eccezione dei Mezzi Veloci che muovono di 2) non occupato; oppure attaccare, in questo caso il bersaglio deve trovarsi in una casella adiacente al limite di Gittata, l'attaccante lancerà il relativo tipo e numero di dadi proprio dell'unità in questione, cercando di eguagliare o superare il numero di VA del suo bersaglio. In questo caso l'unità attaccata subirà un danno per ogni volta che il risultato verrà superato (ad es. se un attacco ha il risultato di 6 contro un'unità che ha un VA= 2 i PF da togliere saranno 3;  $6:2=3$  e in tal caso sarà eliminata).



*In questo esempio la Fanteria Pesante Marine può attaccare la Fanteria Leggera degli Orki poiché il bersaglio è posizionato a 2 esagoni di distanza dall'attaccante; al contrario la Fanteria Leggera degli Orki non può attaccare La Fanteria Pesante Marine, in quanto troppo distante rispetto il proprio valore di Gittata.*

## Attacco Aereo

In alcuni casi sarà possibile effettuare un Attacco Aereo, esso sarà determinato dalla casualità delle carte War; per effettuare questo tipo di attacco bisogna dapprima lanciare il Dado Viola, che stipulerà quale delle 4 tipologie di attacco aereo dovrà essere effettuato. Questi attacchi sono:



**Paracadutisti:** 2 unità di Fanteria Leggera possono essere piazzate in due qualsiasi esagoni liberi del tabellone di gioco, queste unità potranno attaccare immediatamente e rimangono in gioco fino alla fine della partita.

**Bombe al Napalm:** una missile incendiario viene sganciato su una linea di 4 esagoni consecutivi, tutte le unità presenti in questi esagoni subiranno un attacco di 3dR, successivamente gli esagoni colpiti rimarranno in fiamme per 2 turni, le unità che si trovano in queste subiscono 1PF per ogni turno.

**Bombardamento Ultrasonico:** un ordigno sganciato dal velivolo provoca un'interferenza che blocca le azioni dell'avversario per due turni, ovvero le prossime due azioni del nemico non possono essere effettuate.

**Bomba a Fusione:** una grossa bomba viene sganciata su un qualsiasi esagono del tabellone, il danno su questo sarà determinato da 3dN, mentre gli esagoni adiacenti subiranno il danno determinato dalla somma dei migliori due risultati; inoltre l'esagono colpito deve essere marcato con il Tassello Cratere, che non potrà più essere occupato durante la partita (se una miniatura si trova nell'esagono centrale colpito dalla bomba, dovrà essere spostato in uno adiacente libero a scelta dell'attaccante).

## I Tasselli

I Tasselli sono degli esagoni che possono essere piazzati sul tabellone di gioco e determinare alcune condizioni particolari; essi sono:

	<p><b>Sbarramento 2:</b> È uno sbarramento di fortuna che offre protezione alle unità di Fanteria, Comandante e Ufficiali su due lati, il VA dietro di esse aumenta di 1. I Mezzi Pesanti possono attraversarle e distruggerle automaticamente.</p>
	<p><b>Sbarramento 3:</b> Valgono le stesse regole dello Sbarramento 2, a differenza però che offrono protezione su 3 lati; anche esse vengono distrutte dall'attraversamento dei Mezzi Pesanti.</p>
	<p><b>Portale Eldar:</b> Sono portali che sfruttano l'ingresso nel Warp, le unità che li attraversano possono essere teletrasportate in un altro Portale Eldar posizionato sul tabellone. Possono essere utilizzati solamente da Eldar e Drukhari.</p>
	<p><b>Portale del Chaos:</b> Sono portali con le stesse funzioni del portale Eldar, la differenza è che possono essere attraversati da tutte le razze, ma per farlo bisogna lanciare 1dR prima di farlo, se il risultato è uguale a 0, l'unità si perde nell'Imaterium e viene eliminata.</p>

	<p><b>Bozzolo Tirannide:</b> All'inizio di ogni turno Tirannide viene lanciato 1dB, con un risultato diverso da 0 il bozzolo deve essere sostituito con un'unità di Fanteria Leggera Tirannide.</p>
	<p><b>Trincea 2:</b> Offre protezione su due lati alle Fanterie, al Comandante e agli Ufficiali, aumentando il VA di 1. Non può essere però distrutta dai Mezzi Pesanti.</p>
	<p><b>Trincea 3:</b> Ha la stessa funzione della Trincea 2 però offre protezione su 3 lati.</p>
	<p><b>Fiamme:</b> Una unità che si trova su un tassello Fiamme o se tenta di attraversarlo subisce automaticamente una ferita da 1 PV. Ha una durata limitata, dopodiché deve essere rimosso</p>
	<p><b>Cratere:</b> Il Cratere non può ne essere attraversato, ne ci si può stazionare. Un tassello Cratere rimane piazzato per tutta la durata della partita.</p>

## Le Unità

Alcune unità hanno caratteristiche identiche per tutte le fazioni in gioco, esse sono:

**Fanteria Leggera:** Rappresentano l'unità base dell'armata, sono composte da vari guerrieri comandati da un Capitano, hanno un VA= 2; PV= 3; GIT= 0 e ATT= 2dB. Non presentano alcuna capacità speciale.

**Fanteria Pesante:** Sono guerrieri dotati di equipaggiamenti speciali, possono sparare a maggiore distanza, hanno VA= 3; PV= 3; GIT= 2 e ATT= 2dR. Possono distribuire il danno dei propri dadi a diversi bersagli, entro la distanza di Gittata.

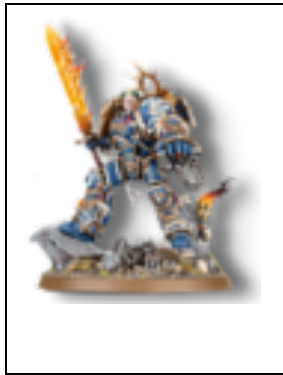
**Fanteria Corazzata:** Queste unità sono dotate di armamenti pesanti estremamente letali, hanno VA= 4; PV= 3; GIT= 0; ATT= 2dR+2dB. Possono rilanciare uno dei Dadi Rossi per migliorare il risultato.

**Mezzi Veloci:** Sono unità tattiche predisposte per attacchi rapidi, anche se non particolarmente potenti, hanno VA= 3; PV= 3; GIT= 0; ATT= 3dB. Ogni azione che giocano è doppia: possono muovere di due esagoni, muovere ed attaccare oppure attaccare 2 volte.

**Mezzi Pesanti:** Sono veicoli corazzati dotati di armi micidiali, hanno VA= 5; PV= 3; GIT= 2; ATT= 3dR. Possono investire le unità di Fanteria Leggera, Fanteria Pesante ed Ufficiali, le unità investite subiscono 1 PV e vengono spostati in un esagono libero adiacente al Mezzo Pesante, inoltre possono distruggere gli sbarramenti.

**Torretta:** Sono unità statiche ma possono sferrare potenti attacchi a lunga distanza, hanno VA= 4; PV= 3; GIT= 10; ATT= 3dR. Possono rilanciare un dado per migliorare il risultato.

Altre unità sono uniche per ogni fazione, qui di seguito andiamo ad esaminarle singolarmente:



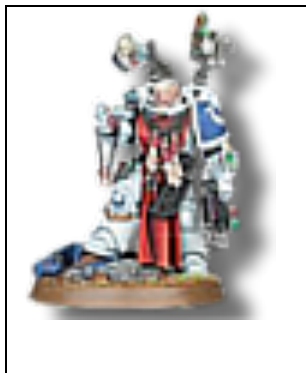
**Fazione:** Marines  
**Nome:** Roboute Guilliman  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 2dN

**SPECIALE:** Le unità adiacenti all'esagono occupato dal Comandante aumentano il proprio VA di 1, quest'effetto termina quando le unità si allontanano dal Comandante.



**Fazione:** Marines  
**Nome:** Primaris  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR

**SPECIALE:** Le unità adiacenti agli Ufficiali aumentano il valore del lancio dei dadi d'attacco di 1.



**Fazione:** Marines  
**Nome:** Apotecario  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 0  
**ATT:** ---

**SPECIALE:** Le unità adiacenti possono risanare 1 PV per ogni turno che rimangono vicini all'Apotecario, ma non possono superare il valore massimo di PV.



**Fazione:** Orki  
**Nome:** Ghazghkull  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 2dN+2dB

**SPECIALE:** Può rilanciare 2 dadi per cercare di migliorare il risultato dell'attacco.



**Fazione:** Orki  
**Nome:** Ork Mek  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+2dB

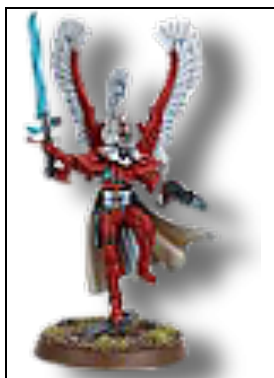
**SPECIALE:** Le unità adiacenti possono aggiungere 1dB in attacco.



**Fazione:** Orki  
**Nome:** Orkottero  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 2dR

**SPECIALE:** Quando viene abbattuto l'Orkottero viene sostituito con un'unità di Fanteria Leggera.





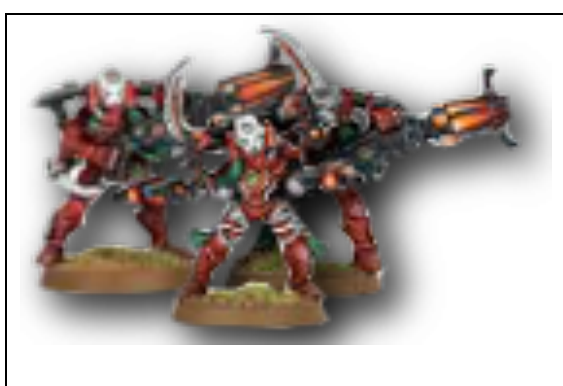
**Fazione:** Eldar  
**Nome:** Archon  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 2dN

**SPECIALE:** Ad ogni attacco che riceve vengono sottratti 2 punti al risultato del lancio dei dadi avversario.



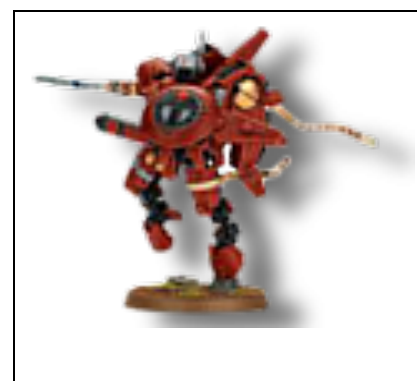
**Fazione:** Eldar  
**Nome:** Farseer e Warlocks  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 2dR+1dB

**SPECIALE:** Può disintegrare un'unità di Fanteria Leggera, Pesante o Corazzata nemica posizionata in un esagono qualsiasi del tabellone, se lanciando 1dB ottiene un risultato diverso da 0.



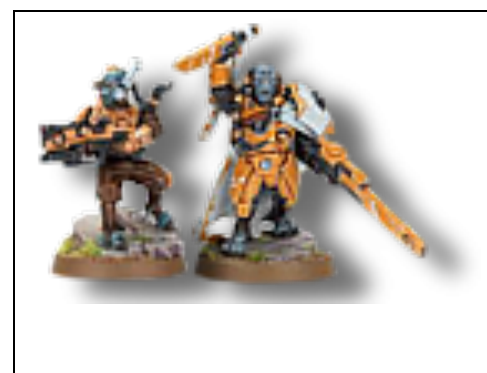
**Fazione:** Eldar  
**Nome:** Warp Spiders  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 2dR

**SPECIALE:** Dopo aver subito un attacco si deve lanciare 1dR, se il risultato è diverso da 0 allora il Warp Spider si sposterà in un esagono adiacente libero, e l'attacco nemico andrà a vuoto.



**Fazione:** Tau  
**Nome:** Lungosguardo  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 3dR

**SPECIALE:** Dopo aver effettuato l'attacco può rilanciare tutti i dadi per cercare di migliorare il risultato.



**Fazione:** Tau  
**Nome:** Lama di Fuoco e Passoscuro  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR

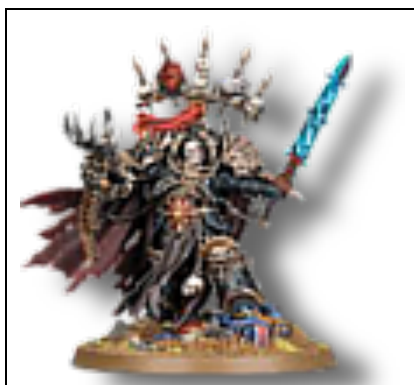
**SPECIALE:** Le unità adiacenti aumentano il valore di GIT di 1.



**Fazione:** Tau  
**Nome:** XV25  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 3dB

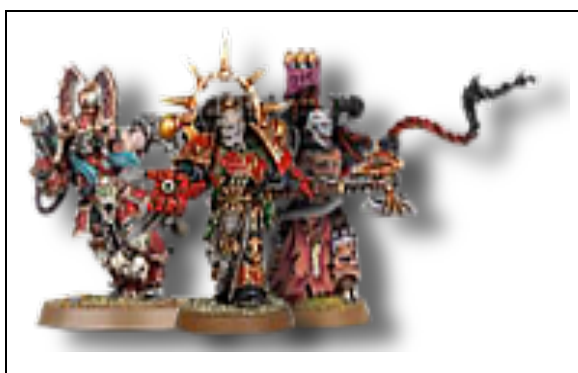


**SPECIALE:** All'inizio di ogni turno di questa unità si lancia 1dR, se il risultato è diverso da 0 allora la miniatura diventa invisibile fino al suo prossimo turno e non può essere attaccata.



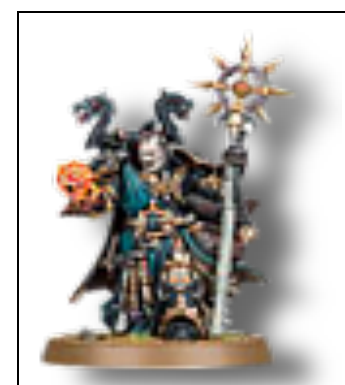
**Fazione:** Chaos  
**Nome:** Abaddon the Despoiler  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 2dN

**SPECIALE:** Aumenta di 2 punti il risultato del suo lancio di dadi d'attacco.



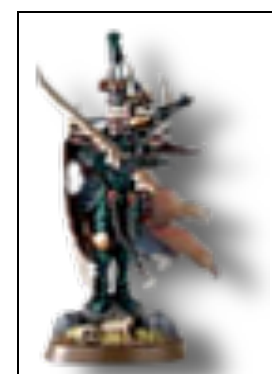
**Fazione:** Chaos  
**Nome:** Huron, Lucius, Kharn  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR

**SPECIALE:** Le unità adiacenti possono rilanciare 1 dado in attacco.



**Fazione:** Chaos  
**Nome:** Stregone del Chaos  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 1dR+2dB

**SPECIALE:** Può generare un anello di Fiamme intorno ad una qualsiasi unità sul tabellone per la durata di 1 turno.



**Fazione:** Drukhari  
**Nome:** Arconte  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR+1dB

**SPECIALE:** Può effettuare due azioni per turno.



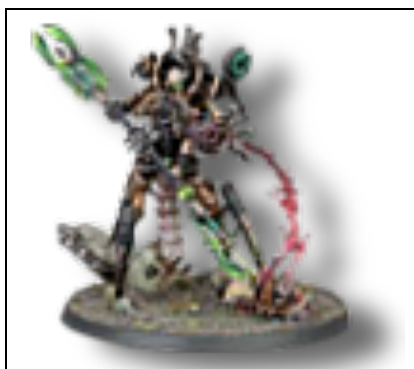
**Fazione:** Drukhari  
**Nome:** Drazhar, Lhamaean, Urien  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 3dR

**SPECIALE:** Le unità adiacenti diminuiscono il danno ricevuto di 1.



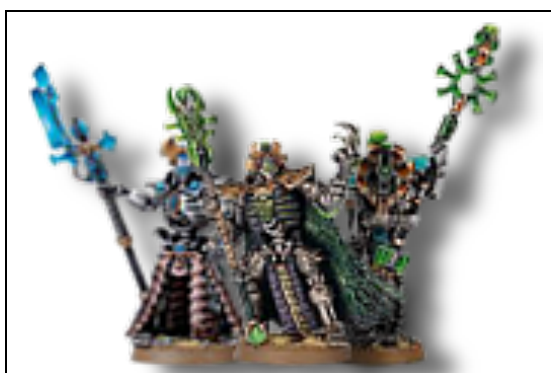
**Fazione:** Drukhari  
**Nome:** Maestro delle Bestie  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 1dN+1dR

**SPECIALE:** Aumenta il proprio valore di PV di 2.



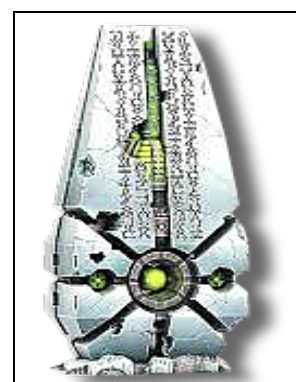
**Fazione:** Necron  
**Nome:** Illuminor Szeras  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR+1dB

**SPECIALE:** L'attacco ricevuto dalle unità adiacenti viene diminuito di 2 punti.



**Fazione:** Necron  
**Nome:** Imotekh, Trazyn, Orikan  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+1dR

**SPECIALE:** Sono immuni all'attacco delle torrette avversarie.



**Fazione:** Necron  
**Nome:** Monolito  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 0  
**ATT:** ---

**SPECIALE:** Le unità di Fanteria Leggera e Pesante eliminate possono essere resuscitate durante il turno dell'unità speciale, esse verranno piazzate negli esagoni adiacenti al Monolito e non possono superare il numero di unità iniziali.



**Fazione:** Tirannidi  
**Nome:** Swarmlord  
**Classe:** Comandante  
**VA:** 5  
**PV:** 6  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+2dR

**SPECIALE:** Le unità adiacenti possono effettuare 2 azioni in un turno.



**Fazione:** Tirannidi  
**Nome:** Terrore Rosso  
**Classe:** Ufficiali  
**VA:** 4  
**PV:** 3  
**GIT:** 1  
**ATT:** 1dN+2dB

**SPECIALE:** Le Unità adiacenti aumentano il valore del lancio dei dadi d'attacco di 1.



**Fazione:** Tirannidi  
**Nome:** Mawlock  
**Classe:** Unità Speciale  
**VA:** 2  
**PV:** 3  
**GIT:** 2  
**ATT:** 2dN

**SPECIALE:** Invece di attaccare può divorare un'intera unità di Fanteria Leggera nemica.

## Le Fazioni

In Star Warlords il giocatore può scegliere una delle 8 fazioni disponibili:

### Gli Space Marines:



Rappresentano la razza umana, sono super soldati geneticamente modificati per poter combattere in ogni situazione; hanno a disposizione un vastissimo arsenale di equipaggiamenti e mezzi, e sono organizzati in Capitoli, ognuno di essi fa capo ad un Primarca, ovvero uno dei figli dell'Imperatore.

### Orki:



Sono la razza aliena più diffusa nell'Universo, hanno la pelle di colore verde e possono essere di varie dimensioni, in genere gli esemplari più massicci sono a capo delle armate, hanno un comportamento rozzo e violento e si riproducono in maniera impressionante per mezzo di spore.

### Eldar:



Gli Eldar appartengono ad una delle razze più antiche ed evolute dell'Universo, all'apparenza sono umanoidi con comportamenti più aggraziati ed eleganti, anche nel modo di combattere, sono detentori di grandi conoscenze tecnologiche, ma nel corso dei millenni la loro grande conoscenza si tramutò in arroganza che li condusse ad un rapido declino.



## Tau:



Questi piccoli umanoidi con la pelle azzurra compongono la razza più giovane dell'Universo, la loro tecnologia e costituzione sociale è avanzatissima, il che li ha portati in brevissimo tempo a colonizzare vaste aree della galassia. Il loro credo principale si basa sul raggiungimento del Bene Superiore.

## Chaos:



Alcuni Space Marines, corrotti dagli Dei del Chaos, si ribellarono all'Imperatore, i quali in seguito a violentissime guerre in cui ebbero la peggio vennero confinati nella porzione di Galassia definita Occhio del Terrore. Essi rappresentano la nemesis della razza umana e i loro armamenti sono identici a quelli delle forze dell'Imperium.

## Drukhari:



I Drukhari, definiti anche Eldar Oscuri, sono Eldar che anticamente scamparono alla devastazione di questa razza. Sono esseri malvagi votati all'odio e al sadismo, vagano per la Galassia come pirati spaziali in cerca di vittime per le loro terribili torture.

## Necron:



I Necron sono i discendenti della più antica razza vivente della Galassia; in seguito ad un patto stabilito con i C'Tan (Divinità primordiali) ricevettero la vita eterna, sostituendo la carne con metallo vivente, ma ciò si rivelò essere una maledizione di sofferenza eterna.

## Tirannidi:



Sono una razza aliena proveniente dall'esterno della Galassia conosciuta. Sono esseri mostruosi atti solo a divorare e distruggere, non hanno alcuna conoscenza tecnologica e sono organizzati in sciami, come gli insetti.



