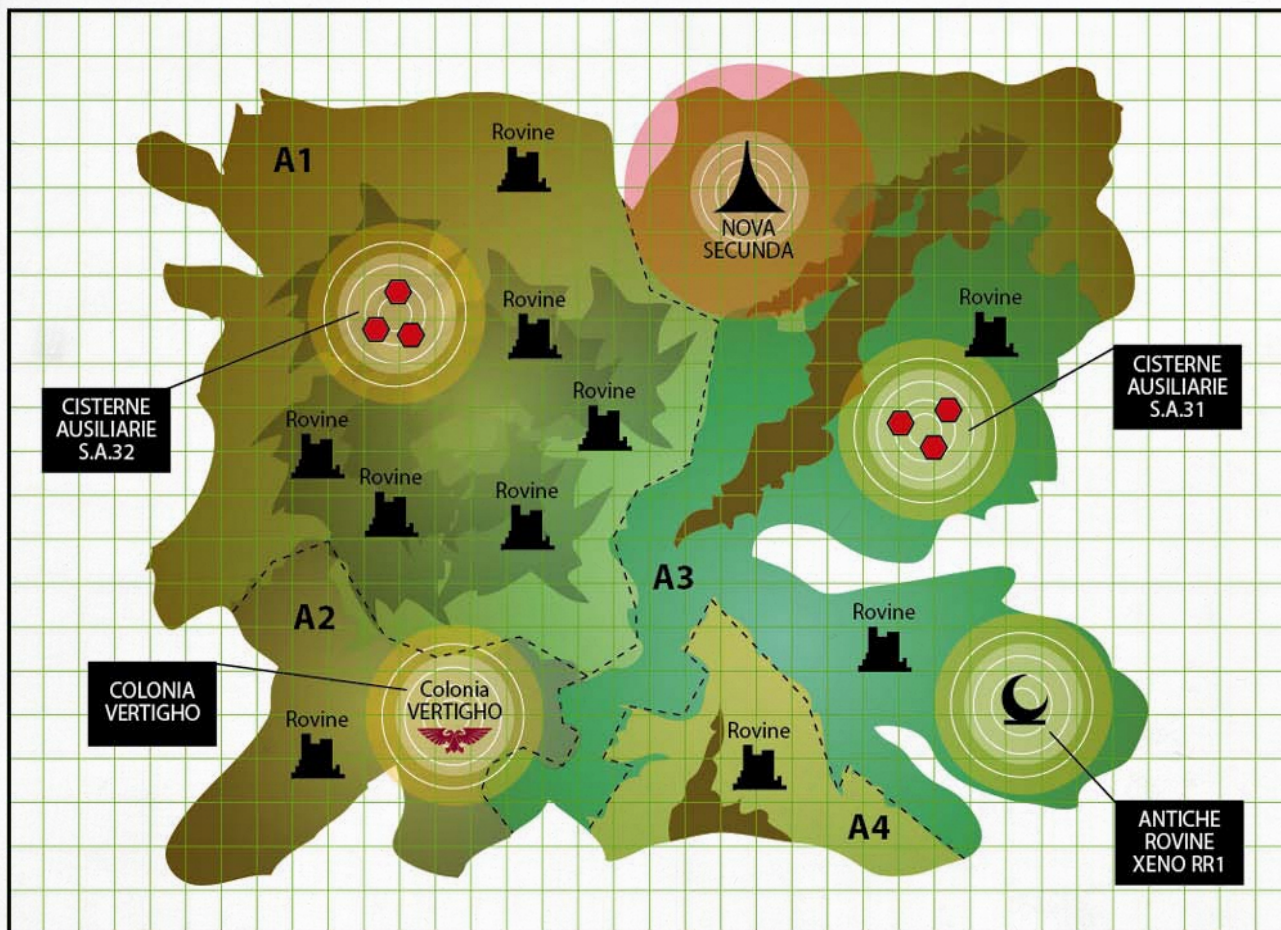


VREDA SECUNDA SETTORE 10



+++++

SETTORE: 10

SOTTOSETTORI: 4 (A1, A2, A3, A4)

NOME DEL SETTORE: **VREDA SECUNDA**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Medio Bassa**

RISORSE: **Varidium, Cryocristalli, Magdenio**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Alta**

TERRITORIO: **Boschi, Roccia, Crateri, Terra**

STRUTTURE: **Colonie, Estese Rovine,**

Rovine Cittadine, Rovine Xeno

PUNTI STRATEGICI: 4

1. CISTERNE AUSILIARIE S.A.31

2. CISTERNE AUSILIARIE S.A.32

3. COLONIA VERTIGHO

4. ANTICHE ROVINE XENO RR1

+++++

DESCRIZIONE

Vreda Secunda è da tempo sinonimo di guerra. Il settore ormai quasi totalmente disabitato è costellato di numerose rovine, cicatrici indelebili di un passato florido e vitale. Oggi questi

antichi insediamenti sono ridotti a rovine fumanti, crateri o spettrali città silenziose e ostili. Qui fu combattuta la terribile guerra nota come l'Alba di Sangue: quando le forze lealiste con a capo l'inquisitore Alexander scoprirono l'eresia, attuarono una repressione esemplare. I ribelli del 9° Reggimento Granatieri della Forza di Difesa Planetaria, corrotti dal tocco del Caos, vennero bollati come eretici di livello alfa, di conseguenza ne scaturì un conflitto lungo e terribile, che vide una svolta solo con l'intervento degli Astartes: il Capitolo della Southern Legion, supportato dal capitolo degli Angeli Assassini, effettuò un attacco lampo spezzando le difese dei ribelli e mettendo a ferro e fuoco il settore.

Da quel momento il settore dieci è caduto nell'abbandono e nel disprezzo. Tuttavia alcune strutture imperiali sono state ricostruite, altre riparate, e la colonia Vertighe è stata fortificata e rafforzata ulteriormente. Qui vengono addestrati i leggendari Sciacalli di Vreda, un corpo di incursori della Guardia Imperiale rinomato per la sua determinazione e per il suo coraggio.

Le vaste aree boschive del sottosettore A3 hanno rapidamente inglobato i resti di innumerevoli scontri, trasformando una triste desolazione in una cupa e selvaggia foresta. Qui gli Sciacalli di Vreda hanno scoperto un antico tempio eldar, ma finora non l'hanno ancora esplorato completamente a causa dei sempre più frequenti avvistamenti xeno nel sottosettore. Ispezionare un sottosettore richiede infatti l'intervento di forze numerose e ben addestrate. Le

VREDA SECUNDA SETTORE 10

uniche aree veramente sicure sono quelle altamente militarizzate in quanto obiettivi strategici chiave: le Cisterne Ausiliarie per lo stoccaggio del Varidium, costantemente sorvegliate dalla FDP, a est (denominazione imperiale Cisterne Ausiliarie S.A.31) e a nord-ovest (denominazione imperiale Cisterne Ausiliarie S.A.32). Ultimamente numerose pattuglie non sono rientrate alla base, e i civili iniziano ad aver paura, rendendosi sempre più conto della gravità della situazione. Come se non bastasse numerose bande di orchi e unità di space marines traditori stanno infiltrandosi nel settore, sfruttando i primi devastanti attacchi che stanno martoriando Vreda Secunda.

Dichiarato lo stato di allerta, molte forze lealiste stanno prendendo posizione nel settore, pronte a reagire a queste terribili minacce.

LA PRIMA GUERRA

Il settore dieci ha subito innumerevoli devastanti attacchi dall'orbita bassa, che hanno indebolito le forze di difesa planetaria presenti nel settore, in seguito Orks e Rinnegati hanno sferrato un massiccio attacco via terra, costringendo i lealisti a una feroce resistenza, mentre innumerevoli capitoli astartes si accingevano a contrattaccare per allentare la morsa contro gli obiettivi strategici e le prime linee della Guardia Imperiale. Mentre a Ovest i Pelleverde sfondavano verso il centro del settore e conquistavano le gigantesche cisterne ausiliarie, le forze rinnegate attaccavano la fascia meridionale, seminando morte e devastazione nel nome degli dei oscuri. A complicare il quadro tattico le forze Tiranidi sono emerse dalle oscurità del sottosuolo per attaccare il cuore di Vreda Secunda, ma gli Space Marines hanno contenuto la piaga xeno, respingendola in parte e iniziando a rispondere colpo su colpo ad ogni assalto nemico, supportati dai cannoni d'assedio a lunga gittata della Guardia Imperiale. Via via che la FDP riprendeva il controllo del settore, la situazione andava migliorando, poi improvvisamente le forze del Caos, supportate da numerose warband Orks, si concentrano nel Nord, avanzando a tappe forzate verso la città formicaio di Nova Secunda. Mentre il tempo scorre velocemente, i lealisti si organizzano per reggere l'impatto delle forze rinnegate: l'assedio è inevitabile, la città viene stretta in una morsa mortale; Eldar, Ultramarine, Templari Neri e Guardia Imperiale lottano come leoni per spezzare l'assedio, ma è solo grazie al possente titano Warlord, mentre le forze lealiste stabilivano la loro roccaforte nella Colonia Vertigoh.

LA SECONDA GUERRA

Durante la II Guerra i combattimenti infuriano senza requie: la **V comp. Magli Imperiali** sferra una vincente campagna contro le forze rinnegate presenti nei sottosettori, e nonostante le perdite, consegue una grande vittoria, mentre più ad Est la **VII° brigata Vendergast** respinge numerosi sciami tiranidi oltre i perimetri di sicurezza, per poi cadere vittima di un'agguato delle forze caotiche, che gli causano terribili perdite. Dal cielo illuminato a giorno dalle fiamme degli incendi che ardono in tutto il settore, i Dark Eldar calano come vampiri sulle retrovie lealiste, seminando morte e distruzione. Con grande coraggio la FDP contrattacca, e il settore resiste eroicamente.

LA TERZA GUERRA

Con lo scoppio della III Guerra il settore viene nuovamente

attaccato dalla terribile Cabala Arlecchina di **Lord Drag'Hutt**, e le sue incursioni lampo costringono la brigata Vendergast a chiedere supporto. Vengono immediatamente inviati i **Cavalieri Grigi della Lama della Giustizia** che iniziano una caccia spietata nei confronti dei crudeli xeno. Il settore si trasforma in un grande campo di battaglia, e le forze lealiste riescono ad arginare i feroci pirati e a mantenere nuovamente il controllo su Vreda Secunda!

REGOLE SPECIALI del SETTORE

Le regole del settore sono le seguenti... scegliendo il sottosettore dove giocare, ti verrà detto quali regole considerare per la battaglia.

-TERRITORIO di GUERRA

-VASTE ROVINE

-BOSCAGLIA

-TECNICHE di GUERRIGLIA

-NEBBIA

TERRITORIO di GUERRA: si tratta di aree particolari dove i genieri e gli strateghi più abili possono sfruttare a proprio vantaggio le strutture del posto o le caratteristiche del territorio. In questi sottosettori i giocatori possono utilizzare alcuni degli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 2 a testa. Gli stratagemmi permessi sono:

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA

-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA BARRICATE

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

Attenzione: sostituite i riferimenti al termine "rovina urbana" del codex con il termine "elemento scenico", eventualmente aggiungetene uno extra per rappresentare lo stratagemma.

VASTE ROVINE: si tratta di grandi aree urbane completamente in rovina, macerie e spettrali edifici abbandonati. In questi sottosettori i giocatori possono utilizzare tutti gli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 2 a testa.

BOSCAGLIA: disponi gli elementi scenici sul tavolo. Almeno il 50% di essi deve essere un bosco di media grandezza. In aggiunta entrambi i giocatori possono avvantaggiarsi dei seguenti equipaggiamenti:

COLORI MIMETICI: grazie ai colori mimetici dipinti sulle parti del corpo scoperte, e sulla corazza stessa, sei praticamente invisibile. Il tiro copertura offerto dagli elementi "bosco" viene migliorato di 1. Costo +2 a modello, solo fanteria (questo bonus non può venir applicato a unità che abbiano già un bonus simile, quali gli scout con i mantelli mimetici...).

VREDA SECUNDA SETTORE 10

FORESTALI: tutte le unità che si sono specializzate nei combattimenti in ambienti boschivi sanno come muoversi e come sfruttare il terreno. Un'unità con questa caratteristica tira sempre 3 dadi e sceglie il risultato che preferisce per muoversi dentro un bosco. Costo +1 a modello, solo fanteria.

Se una fazione sblocca ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente.

TECNICHE di GUERRIGLIA: combattere all'interno di aree boschive o in pericolose jungle assassine porta i combattenti a specializzarsi. In questi sottosectori i giocatori possono utilizzare alcuni degli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 1 a testa. Gli stratagemmi permessi sono:

- STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI
- STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)
- STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
- STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
- STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

Attenzione: sostituite i riferimenti al termine "rovina urbana" del codex con il termine "elemento scenico".

NEBBIA: tira 1 dado all'inizio della battaglia, con 1 una fitta nebbia inizia a filtrare dal suolo, ... All'inizio di ogni turno tira 1 dado. Se ottieni 1 o 2 la nebbia si alza ulteriormente e l'intero turno viene giocato con la regola "combattimento notturno".

CONSIGLI di MODELLISMO

Vreda Secunda è un territorio caratterizzato da vasti sottosectori ricoperti di bosco e vegetazione rigogliosa, quanto grande aree brulle e devastate dai conflitti, con immense valli occupate da rovine, rottami e desolazione. Profondi crateri, rocce e fenditure nel terreno sono marchi indelebili sulla superficie del settore 10. Se il tavolo che possedete non si adatta a questa ambientazione, potete ricorrere al solito trucco del panno colorato, come descritto in molti altri settori (Mineris ad esempio...). Per quanto riguarda gli elementi scenici vi consiglio di leggere come realizzare i boschi a pag 6 di questo Infopack, mentre per le aree urbane e le rovine potete procedere a leggere il settore 2 Diometer (pag 14 Infopack01) e scaricare dal sito di Faaris IV i template per realizzare gli edifici imperiali in rovina. Lo troverete dentro la voce Tutorial Elementi Scenici.



VREDA SECUNDA SETTORE 10

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia “normale” fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sotto-settore dove combattere, oppure tira 1D6 (il 5 e il 6 devi ritirarli) per stabilirlo:

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio devastato dalla guerra, brullo, cosparso di rovine e profondi crateri. Numerosi rottami simili a scheletri metallici si trovano frequentemente. REGOLE: Territorio di Guerra • Vaste Rovine • Nebbia TAVOLO: Terra, roccia, sassi, rottami, rovine, rovine cittadine, crateri e speroni rocciosi.
02	SOTTOSETTORE A2: Un susseguirsi di valli e colline martoriate da profondi crateri, segni di antichi conflitti passati. REGOLE: Nebbia • Territorio di Guerra TAVOLO: Erba, terra, roccia, sassi, rottami, rovine, crateri, colline, base colonica.
03	SOTTOSETTORE A3: Boschi e fitte foreste ricoprono la maggior parte del terreno, ad eccezione dell'area settentrionale che è ricca di montagne, profonde gole ed altopiani rocciosi. REGOLE: Boscaglia • Nebbia • Tecniche di Guerriglia TAVOLO: bosco, roccia, base colonica, rovine, erba, sassi, colline, fiume, rovine xeno, speroni rocciosi.
04	SOTTOSETTORE A4: Una vasta vallata martoriata da profondi crateri, segni di antichi conflitti passati. A Sud sorge un'alta montagna detta Lamaluce. REGOLE: Nebbia • Territorio di Guerra TAVOLO: Erba, terra, roccia, sassi, rottami, rovine, crateri, colline, speroni rocciosi.

La voce “TAVOLO” ti fornisce dettagli sugli elementi scenici che puoi usare per allestire il tavolo inerente a quel sotto-settore.

2 - SCELTA DELLA MISSIONE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, le dimensioni della battaglia (noi consigliamo 1500, 1800, 2000 o 2300 punti). Quindi bisogna scegliere la missione da giocare, oppure tirare 1D6 per stabilirlo casualmente. Ecco le possibili missioni :

01	ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO
02	CONQUISTA E CONTROLLO
03	ANNIENTAMENTO
04	CONSOLIDAMENTO
05	TABULA RASA

06 CONTRATTACCO

In aggiunta a queste missioni normali, puoi utilizzare le espansioni Attacco Planetario e Missioni Operative nelle seguenti missioni:

01	MISSIONE SBARCO PLANETARIO L'attaccante deve avere meno PC nel settore del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 Attacco Planetario).
02	SQUADRA DI SOPPRESSIONE In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	ASSALTO PREPARATO Valido per la Guardia Imperiale e l'Inquisizione verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco lealista viene portato verso un settore adiacente (vedi pag42 di Missioni Operative).
04	SCONTRO DI EROI Antichi rivali che si affrontano di nuovo, vendetta e odio che si intrecciano in uno scontro all'ultimo sangue per il dominio e il controllo del territorio (vedi pag94 di Missioni Operative).
05	WAAAGH! Valido per gli Orchi verso qualunque altra fazione, solo se i PC degli Orchi nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag60 di Missioni Operative).
06	CROCIATA NERA Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag12 di Missioni Operative).

Infine in aggiunta a queste battaglie è possibile giocare lo scenario speciale:

01	ASSALTO AL COMPLESSO L'attaccante deve avere almeno 10 punti nel settore, e la fazione che ha più PC è sempre quella che difende.
----	---

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

Consolidare sugli obiettivi chiave, fermare il nemico e disperdere il suo attacco. Poi dovremo occuparci del loro comandante...

Segue le regole della missione “Acquisizione dell'Oobiettivo”, ma gli obiettivi da posizionare sono 4 (sonde a lungo raggio) + 3

VREDA SECUNDA SETTORE 10

(obiettivi chiave).

In aggiunta l'eliminazione di ogni QG nemico concede 2 punti vittoria (vale come 2 obiettivi).

Regole Speciali: le scelte Reparti Speciali costituite da fanteria sono da considerarsi unità valide.

TABULA RASA

Gli ordini sono di respingerli e di resistere fino all'ultimo uomo! Voi potrete morire solo quando io ve lo ordinerò!

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto eliminazione per ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi non danno punti), reparti speciali e supporti pesanti concedono 2 punti, il QG 3 punti. Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: quando un'unità viene distrutta completamente, rientra in gioco come riserva nel turno seguente del giocatore che la usa, rendendosi subito disponibile.

CONTRATTACCO

Le forze nemiche stanno avanzando nel sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo",

Regole Speciali: tutto l'esercito inizia in riserva. Al primo turno è possibile schierare solo unità dotate della regola esploratori o infiltratori.

ASSALTO AL COMPLESSO

Un pugno di eroi pronti a tutto, una colonia o una base da espugnare o difendere...uno scenario speciale per combattimenti in interni.

Scenario e regole speciali che trovate direttamente in questo manuale nella sezione regole della campagna.

3 - SCHIERARE LE FORZE

Segui le regole che trovi a pag 92 del regolamento di W40K. La durata della battaglia è standard (vedi pag 90 del regolamento), a meno che non venga spiegato diversamente dallo scenario (come nel caso di alcune battaglie strategiche).

**BRUCEREMO LE VOSTRE CARNI E
DIVOREREMO LE VOSTRE ANIME**

BATTAGLIE APOCALITTICHE

Per giocare una battaglia "apocalittica", sia essa un Evento Pubblico che una partita tra amici valida per la campagna, applica le seguenti regole:

DIFENSORI E ATTACCANTI: Le fazioni si dividono in difensori e attaccanti. Ogni fazione avrà un GENERALE supremo che coordinerà il consiglio di guerra all'inizio di ogni turno. I membri di ogni fazione eleggeranno il Generale, che resterà in carica per tutta la battaglia (vedi regole nella pagina a fianco).

TAVOLO: in base al numero di giocatori presenti e ai punti schierati consigliamo 2 tavoli o 3 tavoli regolamentari affiancati.

ELEMENTI SCENICI: Vreda Secunda è un territorio estremamente vario, che si presta molto a grandi battaglie apocalittiche. Il terreno è ricco di vaste rovine, rocce e crateri, ma anche verdi colline e fitti boschi ammantati di nebbia

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: Boscaglia, Vaste Rovine, Nebbia.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati avviene secondo le regole standard del codex Apocalisse.

Se invece utilizzate 3 tavoli affiancati, stabilite il punto centrale

del tavolo centrale, numerate i suoi quattro angoli (1,2,3,4). Tirate un successivo dado tenendo presenti sono i numeri da 1 a 4. La diagonale che taglia questo tavolo e che collega il suo centro con l'angolo ottenuto, rappresenta la linea di divisione tra i due schieramenti. Da questa linea ci si sposta di 6" verso entrambi gli schieramenti (ottenendo un'area neutra di 12").

SCHIERAMENTO: Prima di schierare, una volta ultimato il tavolo, tutti i giocatori hanno 10 minuti d'orologio per parlare e coordinarsi con il loro generale per decidere lo schieramento. Terminati questi minuti, avranno 20 minuti massimi di schieramento, terminati i quali tutte le unità non schierate finiranno in riserva.

INIZIO PARTITA E TURNI: Per scegliere la fazione che inizia a giocare per prima, tutti i giocatori di ogni fazione tirano 1D6: la somma indica il loro punteggio di iniziativa. La fazione con il punteggio più alto inizia per prima. In caso di parità si ritira.

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

terminati i quali il turno passa all'altra fazione, e si ripete il giro.

La battaglia dura 5 turni, salvo accordi differenti pre partita.

OBIETTIVI: I giocatori scelgono il numero di obiettivi presenti sul campo e di comune accordo con il generale del loro schieramento (che fa SEMPRE da portavoce) li marcano,

VREDA SECUNDA SETTORE 10

IL GENERALE

Il generale di ogni schieramento svolge un ruolo estremamente importante di portavoce e di coordinatore del suo schieramento. Il giocatore che svolge il ruolo di generale ha le seguenti regole:

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

CONSIGLIO DI GUERRA: all'inizio di ogni turno i generali hanno 5 minuti massimi per supervisionare il campo e parlare con i loro compagni di schieramento per impartire degli ordini ad ogni singolo giocatore, in modo da coordinare meglio il proprio schieramento. I giocatori poi dovranno cercare di conseguire l'ordine, o comunque tenerne conto. Durante il consiglio gli altri giocatori possono avanzare richieste, suggerimenti o idee, per coordinare meglio le proprie forze.

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la

battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

Il bombardamento è un bombardamento apocalittico e scatter di 3D6 con gittata illimitata. Può venir scelto il tipo di bombardamento:

-B. TERMICO: area apocalittica (3) Fo8 Vp3

-B. BALISTICO: area apocalittica (6) Fo6 Vp6

Il generale che lo lancia deve dichiarare il punto esatto dove lo richiede, quindi tirare per la deviazione. Una volta esauriti i 2 ordini di bombardamento, non può richiederne altri. Può venir lanciato un solo ordine di bombardamento per turno.

PROMOZIONE SUL CAMPO: Il generale può promuovere un personaggio o un'unità del proprio schieramento durante la partita, in qualunque momento, e l'effetto è immediato: questa unità ignora per tutto il restante turno qualunque controllo di morale, e si considera passarli sempre. L'effetto si esaurisce alla fine del turno stesso in cui viene proclamata. Vale una sola volta per partita.

rendendoli visibili a tutti. Consigliamo un numero minimo di 2 obiettivi a tavolo regolamentare, quindi se vengono usati 3 tavoli, ci saranno 6 obiettivi.

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

La battaglia verrà vinta dallo schieramento che alla fine della battaglia controllerà più obiettivi. Vale la regola Dominio Tattico.

Dominio Tattico: Alla fine di ogni turno verranno contati gli obiettivi e segnati su un pezzo di carta (Es. alla fine del primo turno la situazione vede 3 obiettivi per i lealisti e 2 per i caotici) alla fine della battaglia, quando alla fine dell'ultimo turno si conteggiano gli obiettivi per stabilire il vincitore, la fazione che ha tenuto per il maggior numero di turni la maggioranza degli obiettivi durante la partita, ottiene un +1 obiettivo extra.

RISORSE STRATEGICHE LIMITATE: 3 per schieramento +1 per ogni due superpesanti di differenza fra le due fazioni. Es. lealisti 3 superpesanti, caotici 5, i lealisti hanno 4 risorse strategiche per compensare la disparità di forze in campo.

NB: La Risorsa strategica Attacco sul fianco conta SEMPRE come 2 risorse strategiche vista la sua efficacia di molto superiore a quella delle altre risorse.

SUPREMAZIA NEL SETTORE: la razza che controlla il settore nel momento in cui avviene l'evento, può schierare un extra di +500 punti complessivi, ma solo quella specifica razza o fazione.

RISORSE STRATEGICHE SPECIALI: se una determinata fazione controlla degli obiettivi strategici che sbloccano regole speciali o schede di formazioni apocalittiche o veicoli apocalittici, possono schierarle spendendo il relativo costo in punti. Se invece l'obiettivo e quindi la relativa risorsa viene persa, non sarà più possibile usarla fintanto che non verrà riconquistata.



VREDA SECUNDA SETTORE 10



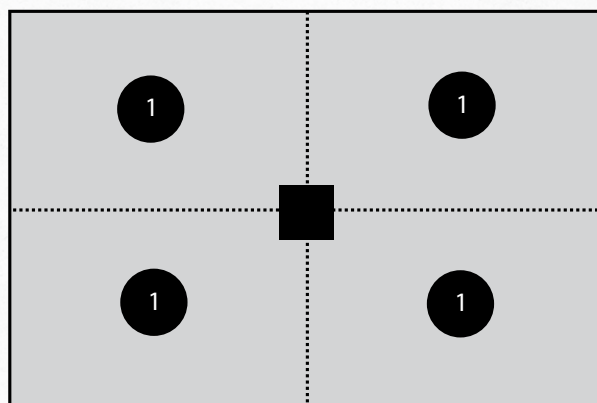
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

Le battaglie strategiche sono particolari scenari di combattimento che devono venir replicati il più fedelmente possibile. Gli obiettivi strategici sono punti chiave per la vittoria della guerra, e conquistarli garantisce molti vantaggi. Non tutti gli obiettivi strategici conferiscono regole o equipaggiamenti speciali extra, alcuni sbloccano addirittura schede apocalittiche con formazioni speciali o veicoli superpesanti. Sotto la descrizione di ogni obiettivo strategico è riportata la voce **PUNTO CHIAVE** con la relativa descrizione di cosa viene ottenuto controllandolo, e se la regola vale solo per le forze presenti nel settore dove si trova l'obiettivo strategico, oppure se è utilizzabile da tutta la propria fazione nell'intero pianeta!

++++++

BS - CISTERNE AUSILIARIE S.A.31

Nel cuore delle grandi foreste del sottosettore A3 sorge il complesso di cisterne ausiliarie di raccolta del Varidium. Le forze dei Pellevrde hanno conquistato durante la prima guerra queste preziose riserve, ma nelle successive le forze lealiste hanno combattuto metro per metro, riconquistando i preziosi giacimenti e fortificando l'area.



Tavolo: il tavolo è erboso con una fitta boscaglia, sassi, tronchi e alberi dominano sul campo. Come da schema posizionate le 4 cisterne (1) ausiliarie. Nel centro del tavolo un bastione a caduta.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: come da manuale, schieramento a Punta di Lancia (pag 93 del manuale base).

Condizioni di Vittoria: le cisterne devono venir protette e il

VREDA SECUNDA SETTORE 10

nemico non deve conquistarle! Ogni cisterna è un obiettivo, alla fine della partita vince il giocatore che controlla più obiettivi. Se la partita si dovesse risolvere in parità, applicate il conto dei kill points della battaglia strategica seguente per stabilire chi è in vantaggio e quindi vince la partita. Se è nuovamente pari, la battaglia è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Nebbia, Tecniche di Guerriglia.

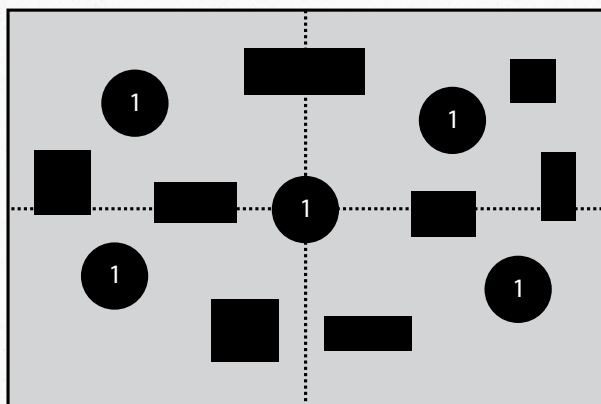
Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 14 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplode immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

Punto chiave: le cisterne garantiscono un enorme quantitativo di prometium e varidium raffinato di prima scelta. Se la stessa fazione controlla almeno 2 obiettivi strategici "Cisterne Ausiliarie" su Vreda Secunda, tutte le sue armi a fiamma godono della regola binata, grazie alla purezza e all'elevata qualità del propellente utilizzato.

**ZPAKKA E PEZTA TUTTO
KUELLO KE ZI MUOFE!**

BS - CISTERNE AUSILIARIE S.A.32

Le forze degli "Sciacalli di Vreda" hanno riconquistato le Cisterne SA32 dopo che erano cadute tra le mani dei Pelleverde. Tutta l'area diroccata è stata ricostruita e rafforzata. Pattuglie e cecchini proteggono l'area, mentre sentinel corazzati perlustrano a lungo raggio rovine e boscaglia per prevenire un devastante attacco nemico. Le cisterne sono una preziosa risorsa lealista, e tali devono restare! Se qualcuno tentasse di attaccare, troverebbe una resistenza senza eguali.



Tavolo: il tavolo è ricco di rovine, crateri, sassi e roccia, scenario urbano. Come da schema posizionate le 5 cisterne (1) ausiliarie
Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

Schieramento: come da manuale, schieramento Alba della Guerra (pag 93 del manuale base).

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Il nemico deve venir annichilito, distrutto, cancellato. Si tratta di un annientamento, ma i kill point si calcolano nel modo seguente:

Quartier Generale - 3 Kill Points

Scelte Truppe - 1 Kill Point

Reparti Speciali - 2 Kill Points

Supporto Leggero - 2 Kill Points

Supporto Pesante - 2 Kill Points

Trasporti Dedicati - 0 Kill Points

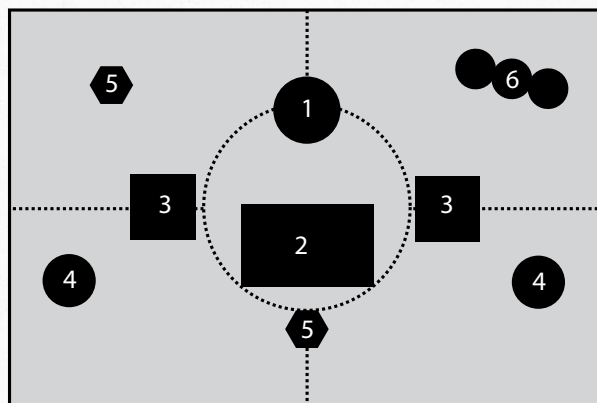
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Territorio di Guerra, Vaste Rovine, Nebbia.

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 14 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplode immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

Punto chiave: le cisterne garantiscono un enorme quantitativo di prometium e varidium raffinato di prima scelta. Se la stessa fazione controlla almeno 2 obiettivi strategici "Cisterne Ausiliarie" su Vreda Secunda, tutte le sue armi a fiamma godono della regola binata, grazie alla purezza e all'elevata qualità del propellente utilizzato.

BS - COLONIA VERTIGHO

Vertigho è l'esempio più alto di redenzione e sacrificio. Durante l'Alba di Sangue non ha offerto resistenza e si è consegnata nelle mani dell'Inquisizione, accettando con rassegnazione il suo destino, e questo gesto l'ha preservata, come ha salvato parte dei suoi cittadini. Da allora offre un eccellente servizio di controllo sul settore, dando grandi dimostrazioni di fanatismo e fedeltà assoluta. Qui vengono addestrati i famosi Sciacalli di Vreda, e perdere Vertigho sarebbe un grave colpo per le forze planetarie.



Tavolo: il tavolo è erboso, con sassi e rocce, alcuni alberi e 2 crateri. La colonia è costituita da una struttura principale (2) posta nel centro del tavolo, fiancheggiata da due hangar (3). Come da schema posizionare la rampa di decollo (1), due cisterne (4), due bunker Leman (5) ed infine un serbatoio (6).

VREDA SECUNDA SETTORE 10

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

Schieramento: come da manuale, schieramento Battaglia Campale (pag 92 del manuale base).

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 7 turni. Si tratta di un'acquisizione dell'obiettivo. Vince il giocatore che controlla più obiettivi tra i seguenti: 1,2,3,4,6, per un totale di 7 obiettivi sul campo. In aggiunta se un giocatore controlla entrambi i bunker, ottiene in caso di pareggio una vittoria.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Nebbia, Territorio di Guerra

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 14 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplode immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

Punto chiave: se la fazione lealista o il Caos (solo Guardia Corrotta) controllano questo obiettivo, hanno la possibilità di schierare (in qualunque settore) un'unità di Sciacalli di Vreda.

Se invece è un'altra fazione a controllare l'obiettivo, impedisce ai lealisti o ai caotici di schierare questi pericolosi corpi speciali.

SCIACALLI DI VREDA (ELITE)..... 120 punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Sciacallo	3	5	3	3	1	3	1	7	4+
Sciacallo Sgt.	3	5	3	3	1	3	2	8	4+

Composizione: 1 Sciacallo Sergente e 4 Sciacalli

Tipo di unità: Fanteria

Equipaggiamento: armatura carapace, fucile d'assalto diavolo di vreda (consideralo un fucile requiem), pistola laser perforante, arma da mischia, granate a frammentazione, granate perforanti.

Regole Speciali: operazioni speciali, attacco in profondità,

infiltrazione.

Opzioni:

- Includere fino a 5 Sciacalli addizionali: 18 punti a modello.
- Tutta la squadra può scegliere se essere equipaggiata con fucili laser perforanti al posto del fucile d'assalto diavolo di vreda.
- Fino a due Sciacalli possono sostituire il proprio Fucile con:
 - » Lanciafiamme -gratis
 - » Lanciagranate +5 punti
 - » Fucile termico +10 punti
 - » Fucile Plasma +15 punti
- Il Sergente può sostituire il suo fucile e/o la sua arma da mischia con:
 - » Arma potenziata +10 punti
 - » Pistola plasma: + 10 punti
 - » Bombe termiche: +5 punti

Trasporto Apposito:

Può prendere come Trasporto Apposito un chimera.

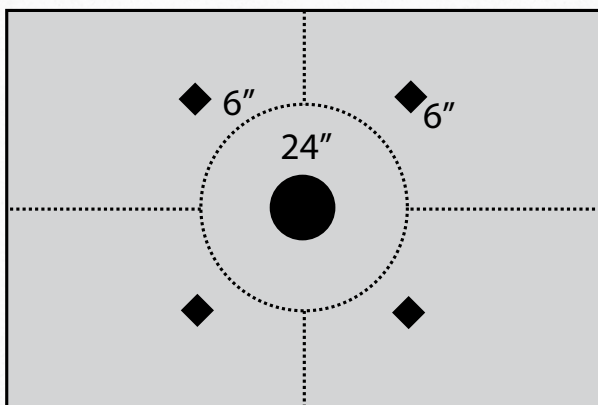
NOI SIAMO LA SPERANZA
NOI SIAMO LA VENDETTA
NOI SIAMO LA RABBIA DEL NOSTRO
POPOLO E LA SUA FORZA
NOI SIAMO GLI SCIACALLI DI VREDA



VREDA SECUNDA SETTORE 10

BS - ANTICHE ROVINE XENO RR1

Il ronzio pulsante che la candida struttura di spettro-osso emetteva era quasi inebriante. Una foresta fitta e selvaggia circondava il portale e gli antichi piloni eldar. Alcuni animali si aggiravano pigramente tra le rovine. L'unità degli Sciacalli di Vreda denominata "Lince" aveva identificato la fonte del segnale. Il sergente sollevò il braccio e diede l'ordine di rientro. Circa mezz'ora di cammino e avrebbero raggiunto il chimera. Poi successe qualcosa: lampi, improvvisi, bagliori, dieci creature eldar, agili e possenti, comparvero in mezzo alla squadra. L'esarca dei Ragni aprì il fuoco, insieme a tutta la sua squadra. Un lampo e il silenzio inghiottì nuovamente il luogo sacro.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene delimitata un'area di 24" al cui centro viene posto il portale eldar principale. A 18" dal centro, come da schema, vengono posizionati 4 piloni eldar. Per il restante tavolo vengono messi alberi, sassi, tronchi abbattuti e ancora alberi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: Varia in base alla fazione di appartenenza. ELДАР e NECRON: schierano tutto nel centro del tavolo, in un'area di 12" da centro. Eventuali infiltratori possono venir schierati ovunque sul tavolo, come da regole, mentre se vogliono possono lasciare alcune unità in riserva, che usciranno direttamente dal portale. LEALISTI, CAOS, TIRANIDI, TAU, ORCHI: tutto l'esercito entra in riserva da un lato corto dichiarato dal giocatore. Al primo turno possono schierare solo un massimo di 2 truppe con i relativi trasporti, oltre ovviamente agli infiltratori ed esploratori.

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (1 portale e 4 piloni eldar, totale 5 obiettivi). Inoltre guadagna 2 punti vittoria per ogni QG nemico completamente distrutto. Il giocatore con il più alto numero di PV vince, se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Nebbia, Tecniche di Guerriglia.

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo non fornisce regole speciali aggiuntive, in quanto il portale è attivo e non può venir disattivato. Gli Eldar sono infatti in grado di viaggiare e spostarsi attraverso questi portali esattamente come se facessero uno spostamento.

VII DIVISIONE VENDERGAST

+++ Fronte meridionale area centrale Faaris IV +++

Comandante: Lord Generale Frederik Vendergast

Tipo di forza: divisione operativa della guardia imperiale.

Mondo di origine: pianeta fortezza\giardino Vendergast

Forze parte della 7° Divisione Vendergast

Comandante di divisione, Lord Generale Frederik Vendergast

Carro comando, baneblade modello dominus rex "martello del fato" oppure chimera "teschio".

79° Reggimento Vendergast "Lupi bianchi"

Comandante: lord generale Frederik Vendergast

Tipo: reggimento di fanteria pesante meccanizzato

Il 79° Vendergast è il cuore della divisione, sotto il diretto comando del generale, formano un'unità di temprati veterani dotati di mezzi ed equipaggiamenti di fattura eccezionale anche per i già alti standard dei reggimenti Vendergast. Il reggimento quando riunito schiera una forza formidabile costituita da circa cinquemila uomini e più di cinquecento trasporti truppe corazzati chimera. Il reggimento è insolitamente grande ed ha potuto mantenere un così alto numero di guerrieri anche grazie al fatto che i Vendergast sono uno dei pochi mondi che invia rinforzi ai propri reggimenti dopo che lasciano il proprio mondo.

I lupi bianchi sono equipaggiati in modo pesante con armature a carapace di squisita fattura in grado di proteggerli una volta sbarcati dai trasporti truppe. Fungendo da reggimento comando sono inclusi nel suo organico anche tre compagnie di camminatori sentinella da ricognizione che fungono da occhi ed orecchie per l'intera forza.

Il reggimento è reclutato nella regione di Fort Imperialis, capitale planetaria del mondo imperiale di Vendergast.

La prima compagnia Vendergast funge da comando di divisione.

21° Reggimento Vendergast "tigri delle rocce"

Comandante: Colonnello Herber Torkius

Tipo: fanteria da montagna

Il 21° Vendergast conta circa tremila uomini addestrati a muoversi rapidamente ed a combattere in aree impervie. Il reggimento giunse di fresca fondazione per la prima delle guerre faariane, ma dimostrò presto le proprie capacità nei combattimenti tra le rovine soffocate dalla foresta di Vreda Secunda dimostrandosi dei tenaci difensori. Vista la propria

VREDA SECUNDA SETTORE 10

natura il reggimento schiera pochi chimera, una ventina circa, preferendo schierare alcuni squadroni di griffon ed un gran numero di mortai. Altra peculiarità, il reggimento dispone di un gran numero di cecchini in numero superiore allo standard della guardia imperiale.

Sono reclutati dalla città fortezza di Nordica nel nord del pianeta Vendergast, qui le montagne sono spoglie e spazzate dal vento, la morfologia molto accidentata non è adatta all'utilizzo dei veicoli corazzati in grandi quantità per questo il reggimento è stato fondato come forza di fanteria.

74° Reggimento Vendergast “ratti delle nebbie”

Comandante: Colonnello Silvie Jorgsen

Tipo: fanteria leggera

Il 74° conta come il 21° circa tremila uomini, la struttura del reggimento come le tattiche di combattimento sono però molto differenti. I ratti sono un reggimento reclutato tra la popolazione di baluardo nebbioso, la fortezza equatoriale del mondo di Vendergast, questa città fortificata sorge su di uno sperone roccioso che domina la giungla delle belve. Le unità della forza difensiva planetaria di Vendergast di Baluardo Nebbioso portano costantemente avanti operazioni di ricognizione nelle giungle equatoriali per contenere la minaccia xeno dei cacciatori delle nebbie (vedi più avanti descrizione del mondo di origine). Le armature sono molto più leggere di quelle utilizzate dagli altri reggimenti Vendergast, i fucili laser pur essendo di alta qualità come tutti manufatti provenienti da Vendergast sono più corti e con il calcio pieghevole così da poter essere utilizzati agevolmente nel fitto fogliame od in operazioni aviotrasportate. In quanto a veicoli il reggimento schiera un centinaio di chimera, a questo si aggiungono una settantina di helhound di tutte le varianti, utilizzati dal reggimento per aprire la strada nelle zone di giungla troppo fitta. La forza dispone anche di numerosi camminatori sentinella sia da ricognizione che leggeri da esplorazioni, tre squadroni di aereomobili valkirya completano la forza dando grande mobilità agli uomini del reggimento.

La compagnia d'artiglieria “ruggito dell'orso” equipaggiata con basilisk e manticora è distaccata al reggimento dalla prima guerra faariana.

93° Reggimento Vendergast “Teschi d'adamantio”

Comandante: Lord Capitano Colonnello Alexis Vendergast

Tipo: reggimento corazzato

Il 93° partecipò alla prima guerra faariana come semplice compagnia corazzata di supporto al 79° Vendergast, ma visti gli ingenti rinforzi giunti dal mondo di origine si decise di renderlo un reggimento autonomo, fondato direttamente su Faaris il comando del 93° Vendergast venne assegnato al fratello minore del Lord Generale, essendo il Lord Capitano già a capo della compagnia corazzata e viste le gesta compiute durante le prime guerre faariane la promozione a comandante di reggimento ed il passaggio di grado è venuta naturale. Dal signore della tempesta un atico leman russ exterminator dotato di avanzatissime tecnologie di puntamento e fuoco il capitano controlla una forza combattente che dispone di 16 compagnie di leman russ

di vari modelli per non meno di centosessanta carri a questo si aggiungono tre compagnie di antiaerei hydra per un totale di trenta veicoli antiaerei.

331° Reggimento Faaris “gatti randagi”

Comandante: Maggiore Oghustus Obner

Tipo: Reggimento fanteria di forza difensiva planetaria

Il 331° è un reggimento creato dalla popolazione del settore vreda secunda. Già durante la prima guerra faariana numerosi volontari formarono bande irregolari in aiuto delle forze imperiali nel settore, già ai tempi della terza guerra il comando del Vendergast studiò la possibilità di organizzare queste milizie ed ingrandirle. Ora con l'autorizzazione del governatore Navarre prima della sua scomparsa è stato creato prima una compagnia e poi un nuovo reggimento con uomini ed armi faariane ma addestrato ed organizzato dagli istruttori veterani del Vendergast. Il fatto che molti degli uomini che formano questo reggimento hanno visto negli ultimi tre anni i Vendergast combattere e morire per difendere il loro mondo fa sì che nonostante i mondi di origine siano differenti ci sia grande rispetto e coesione tra i diversi reggimenti della divisione. Essendo un'unità creata in tempi di guerra, anche se l'addestramento è buono l'equipaggiamento non è dei migliori, i fucili laser non sono un problema ma le uniche armi speciali a disposizione sono i lanciafiamme e quelle pesanti si riducono a lancia missili e mitragliatori pesanti. Le ristrettezze però non hanno fiaccato il morale di questa unità che non vede l'ora di restituire agli invasori tutto il dolore e la distruzione che hanno provocato.

270° Reggimento Faaris “Guardiani delle sabbie”

Comandante: Colonnello Maxwell Costnek

Tipo: reggimento corazzato di forza difensiva planetaria

Il 270° è anch'esso un reggimento di recente fondazione, ma a differenza del 231° che è stato creato con nuove reclute, il 270° è nato unendo le forze corazzate sopravvissute alla caduta di mecadon. Gli uomini che formano questo reggimento erano assegnati alla difesa dell'ars machinorum e delle strutture nel territorio. Quando il settore venne travolto dagli orchi poche unità della forza difensiva planetaria sopravvissero, ai pochi che rimasero a combattere venne infine ordinato di ritirarsi per riutilizzare i pochi carri rimasti in altre occasioni senza sprecarli in una battaglia già persa. Inutile dire che la sconfitta brucia negli animi di questi uomini quanto il loro grido di vendetta. Il reggimento è sotto forza. Schiera una cinquantina di leman russ nel modello con cannone da battaglia, demolitore od exterminator.

1° Brigata ausiliari ferali Cimmeriani

Comandante: Capitano Ercai della luna rossa

Tipo: raggruppamento di compagnie di ausiliari barbari cimmeriani.

I cimmeriani sono guerrieri brutali e spietati reclutati dal mondo di Cimmeria, combattono come fanteria leggera ed infiltratori oppure come unità di lancieri. Il mondo di Cimmeria si trova

VREDA SECUNDA SETTORE 10

in un sistema molto vicino a quello di Vendergast, per questo motivo è tradizione che vista la scarsa popolazione del mondo i suoi guerrieri prestino servizio per l'imperatore come ausiliari nei reggimenti Vendergast, così è stato anche su Faaris sin dalla prima guerra.

I guerrieri barbari di cimmerica e le loro cariche al limite della follia sono entrate nei miti e nei racconti dei soldati faariani intorno intorno ai fuochi da campo.

322° Stormo Vendergast "arcangeli"

Comandante: Maresciallo Hurz Konrad

Il 322° stormo fu schierato su Faaris dopo la seconda guerra per dare supporto alle unità di terra, composto da cinque gruppi aerei, due da supporto e trasporto contano una quarantina di valkirya, gli altri due squadroni contano invece non meno di settanta cannoniere vendetta.

I piloti conoscono ormai il territorio, questo permette loro azioni spettacolari quali azioni d'attacco volando a pochi metri da terra oppure evacuazioni con atterraggi spericolati in spazi esigui.

LEADER E PERSONALITÀ

Lord Generale Frederik Vendergast, figlio primogenito di Drake Vendergast governatore dell'omonimo mondo, è destinato a divenire il prossimo governatore di Vendergast, rappresenta l'apice dei guerrieri del suo mondo di origine, con una volontà incrollabile e la capacità di ispirare gli uomini a combattere contro ogni avversità, si fida poco di chi non conosce, ma una volta guadagnata la sua fiducia si è ottenuto un alleato incredibilmente potente. I suoi uomini lo seguirebbero anche nelle fauci dell'inferno, non per cieca obbedienza ma per un rispetto ed una fiducia guadagnate in innumerevoli battaglie. Ha fama di infallibilità e di incorruttibilità alcuni nobili sono morti sotto la sua sua lama in duello e da tempo nessuno osa più sfidarlo. Disprezza la decadente nobiltà imperiale, ma se necessario lo maschera ma non tollera gli eccessi né gli abusi.

È uno dei comandanti militari del sotto settore grifone e in diversi casi ha guidato veri e propri eserciti della guardia imperiale, è uno stratega ed un tattico eccellente avendo avuto modo di mettere alla prova le proprie abilità contro eretici e varie razze xeno. Comanda direttamente il 79° Meccanizzato Vendergast, i lupi bianchi rappresentano uno dei migliori reggimenti di Vendergast oltre che la guardia d'onore del futuro governatore del loro pianeta. Nelle armate guidate dal lord generale i lupi bianchi fungono sempre da cuore dell'armata. Quando non è impegnato in battaglia cura gli interessi del suo mondo o studia per allargare la sua già vasta cultura. Lord Vendergast ha 33 anni ed indossa un'antica armatura potenziata ed un campo rifrattore, combatte con una pistola requiem, un fucile a pompa ed una spada potenziata, è un buon tiratore ed uno spadaccino di grande esperienza. Tutti i suoi equipaggiamenti sono di eccezionale fattura, in particolare l'armatura è tramandata da millenni all'interno della famiglia Vendergast è un vero cimelio risalente all'alba dell'imperium. Si dice che uno dei suoi fratelli minori Cronwell Vendergast sia al servizio dell'inquisizione

come accolto e per questo legame i guerrieri di Vendergast e lo stesso lord generale abbiano collaborato con operazioni dell'inquisizione sotto copertura. È di statura media, capelli castano scuro ed una barba ben curata.

Colonnello Herber Torkius: comandante del reggimento tigri delle rocce è un omone irsuto la cui barba fa concorrenza ai barbari cimmerici. La pelle del suo volto mostra i segni di una vita passata all'aria aperta sulle montagne di Vendergast. È una persona molto gioviale e chiassosa e questo spesso trae in inganno, è un uomo dotato di una pazienza incredibile cosa che ne fa un cacciatore paziente che potrebbe attendere per ore se non giorni il momento per colpire un bersaglio di sorpresa. Non è di origine nobile ma questo non gli ha impedito di fare carriera grazie ai meriti ed alle abilità dimostrate. È un uomo di 47 anni, alto due metri con un fisico imponente una folta barba nera che comincia ad ingrigirsi gli ricopre il volto. Combatte con un fucile laser reliquia ed oltre al normale equipaggiamento porta come molti del suo reggimento una piccola accetta utilizzata non tanto come arma ma come strumento nelle aree boschive per tagliare legna o macellare eventuali animali cacciati, è un equipaggiamento tipico delle tigri delle rocce. Indossa l'armatura a carapace tipica dei guerrieri di Vendergast ed un campo rifrattore.

Colonnello Silvie Jorgsen: comandante del 74° Vendergast, è una donna incredibilmente giovane per il grado che ricopre, partì da Vendergast cinque anni fa con il grado di tenente e prima di Faaris il reggimento venne impiegato in azioni di contenimento della waagh zpakka krani, su Kaldora IV a causa di errori dei locistcan imperiali in orbita al sicuro sulle navi da guerra la compagnia comando venne isolata e distrutta. In poche settimane Silvie rimase l'ufficiale di grado più alto. Sperando che l'errore dei locistcan non venisse notato provvidero a promuovere il tenente a colonnello in modo che fosse meno facile notare il cambio di comandante dei registri. Inutile dire che Jorgsen si dimostrò all'altezza della situazione e fece in modo che l'errore dei locistcan non passasse inosservato, qualcuno ha avanzato dubbi sul fatto che fosse una donna ma lei ha dimostrato di essere dura e determinata quanto ogni altro ufficiale comandante Vendergast guadagnandosi a pieno diritto il grado e ricevendo la conferma dai comandi del mondo d'origine. Fino all'assegnamento al comando del generale Frederik Vendergast ed alle guerre faariane. È una bella donna, alta 1,70 con i capelli neri ed un fisico asciutto e muscoloso, ha trentadue anni. Combatte con una pistola laser ed una spada potenziata e quando la battaglia lo permette un lanciagranate. Indossa una versione più leggera del classico carapace Vendergast e porta un campo rifrattore.

È un comandante aggressivo che sfrutta appieno le abilità negli attacchi aviotrasportati del reggimento.

Lord Capitano Alexis Vendergast: comandante dei teschi d'adamantio, fratello minore del lord generale Frederik Vendergast, è stato promosso di grado quando la compagnia dei teschi d'adamantio è stata ingrandita alle dimensioni di

VREDA SECUNDA SETTORE 10

reggimento corazzato autonomo. Le guerre faariane sono il primo assaggio di guerra vera che ha avuto. La promozione che ha ricevuto dimostra più di ogni parola come stia conducendo le proprie forze. Dal signore della tempesta, un antico leman russ exterminator dotato di sofisticati sistemi di puntamento e stabilizzatori guida le forze corazzate Vendergast su faaris. E' molto amato dai propri uomini ed a differenza del fratello e spesso intorno ai bivacchi insieme a loro. Se il lord generale guadagna la fiducia degli uomini perché appare una figura superiore infallibile ed inattaccabile, il lord capitano invece appare come uno di "famiglia", sicuramente questi due modi di essere visti dipendono molto dal futuro a cui son destinati i due uomini, lord Frederik futuro governatore planetario, lord Alexis invece consigliere e diplomatico. Combatte con due pistole laser reliquia ed una sciabola potenziata, indossa una versione dell'armatura a carapace vendergast creata per i carristi.

Maggiore Oghustus Obner: comandante del 331° Faaris, un reggimento formato da nativi.

Lo stesso Maggiore Oghustus Obner prima delle guerre faariane ricopriva la carica di pretore nelle forze di polizia locali in una cittadina di vreda secunda. Durante la prima guerra la cittadina venne distrutta da uno sciame tirannide, gli agenti raccolsero un gran numero di civili e si ritirarono nella loro caserma fortificata. Oghustus guidò la resistenza per quattro ore, ma quando le munizioni erano quasi esaurite e le bestie aliene prossime a sfondare le porte blindate si udì il sibilo dei jet mentre unità dei ratti delle nebbie guidati dal colonnello Silvie Jorgsen a bordo di un gran numero di valkirye circondavano lo sciame. Finita la battaglia Oghustus ed i suoi uomini seguirono i Vendergast nella colonia Verthigo dove aiutarono a mantenere l'ordine o servendo come unità ausiliarie quando la colonia fosse stata in pericolo. Visto il valore dimostrato su suggerimento del lor Generale è stato creato un nuovo reggimento di faariani partendo da un nucleo di volontari formato da ex poliziotti o soldati le cui unità sono state distrutte, includendo ed addestrando i civili volontari sino a raggiungere i numeri necessari a formare un vero reggimento. La quarta guerra sarà il loro campo di prova. Oghustus è un uomo di cinquant'anni calvo leggermente sovrappeso, oltre ad un fucile laser reliquia donato dal lord generale, combatte con le sue vecchie armi un pesante revolver ed un manganello shock. Porta un'armatura flak faariana d'ordinanza su cui porta un corpetto blindato delle forze di polizia faariane.

Colonnello Maxwell Costnek comandante 270° Reggimento Faaris. I guardiani delle sabbie sono un reggimento originariamente destinato alla difesa di Mecadon, sopravvissero solo le unità che riuscirono a sfuggire alla waagh orchesca che schiacciò il settore. Il colonnello è un uomo taciturno, amareggiato che sente la vergogna della sconfitta sulle proprie spalle. Vive per vendicare la caduta di Mecadon e la morte della famiglia rimasta indietro. E' un uomo di 47 anni, magro ed asciutto nel fisico, ha una protesi bionica al posto dell'occhio sinistro ed una brutta cicatrice sul lato sinistro del viso che scende sino alla spalla a seguito di una ferita quasi mortale ricevuta durante la battaglia per difendere l'ars machinorum. Porta l'uniforme dei carristi faariani e combatte con una pistola

laser ed una sciabola.

Capitano Ercai della luna rossa comandante degli ausiliari barbari cimmerici, è un uomo dall'aspetto barbarico e dall'indole sanguinaria, fiero di combattere contro i nemici dell'umanità e affamato di gloria e gesta che portino ad essere degno di sedere con i suoi antenati alla tavola dell'imperatore. Le regole della guardia imperiale gli stanno strette, ma ha accettato di sottomettersi al lord generale con il quale ha un legame di vita, il lord generale ha salvato la vita ad Ercai nella battaglia della città di Khunara, il capitano era a terra bloccato dal cadavere del proprio cavallo ed un enorme mutante lo avrebbe ucciso se il lord generale non si fosse frapposto intercettando il colpo mortale. Da allora il nobile capo clan considera il comandante un superiore ed un fratello, non discute mai gli ordini e si butterebbe su di una pallottola destinata al lord generale. E' un uomo di 24 anni, alto un metro e novanta, muscoloso e ricoperto di tatuaggi e cicatrici, indossa un pettorale a carapace ed un uniforme da combattimento standard, gli stivali sono però di pelle conciata ed il mantello e di pelliccia di qualche animale di Cimmeria. Combatte con un'ascia ed una pistola laser.

Maresciallo Hurz Konrrad, comandante del 322° stormo, è un pilota veterano delle operazioni caccia carri con le cannoniere vendetta. Ha partecipato a molte missioni di volo è un pianificatore freddo e distaccato, fedele fino all'osso all'imperium, si considera onorato di poter combattere nel nome dell'imperatore. E' un uomo di 41 anni alto 1,72 di poche parole e dall'aspetto tetro. Porta sempre con sé una pistola laser ed una baionetta.

Lord Commissario Valentin Hertescu, comandante in capo dei commissari della divisione, venne assegnato ai reggimenti di Vendergast quarant'anni fa quando era poco più di un cadetto commissario. Ha preso parte a centinaia di battaglie e ne porta i segni sul corpo, l'occhio destro ed il braccio sono delle protesi bioniche, ma queste ferite come l'età non ne hanno minato il temperamento. Non ha mai eseguito un'esecuzione sommaria su nessun ufficiale Vendergast, per questo motivo i commissari assegnati ai Vendergast svolgono più che altro la funzione di consiglieri. Il fatto che i Vendergast per loro natura hanno una disciplina che non necessita di esecuzioni sommarie non ha impedito al lord commissario negli anni di giustificare ufficiali e soldati di reggimenti alleati che si fossero dimostrati manchevoli. Ha 62 anni ed un fisico secco ed ossuto, indossa il cappotto corazzato tipico della sua posizione e combatte con un maglio potenziato ed una pistola requiem.

ORIGINI E PRIME GUERRE FAARIANE

La divisione nacque inizialmente come 7° brigata Vendergast, venne creata raggruppando tre reggimenti della guardia imperiale proveniente dal mondo fortezza Vendergast. Questi giunsero su Faaris agli inizi della prima delle guerre faariane, vennero assegnati al settore di Castrum Preatorio, ma un inspiegabile tempesta warp spinse le navi da sbarco fuori rotta costringendole ad atterrare nel settore di Vreda Secunda.

VREDA SECUNDA SETTORE 10



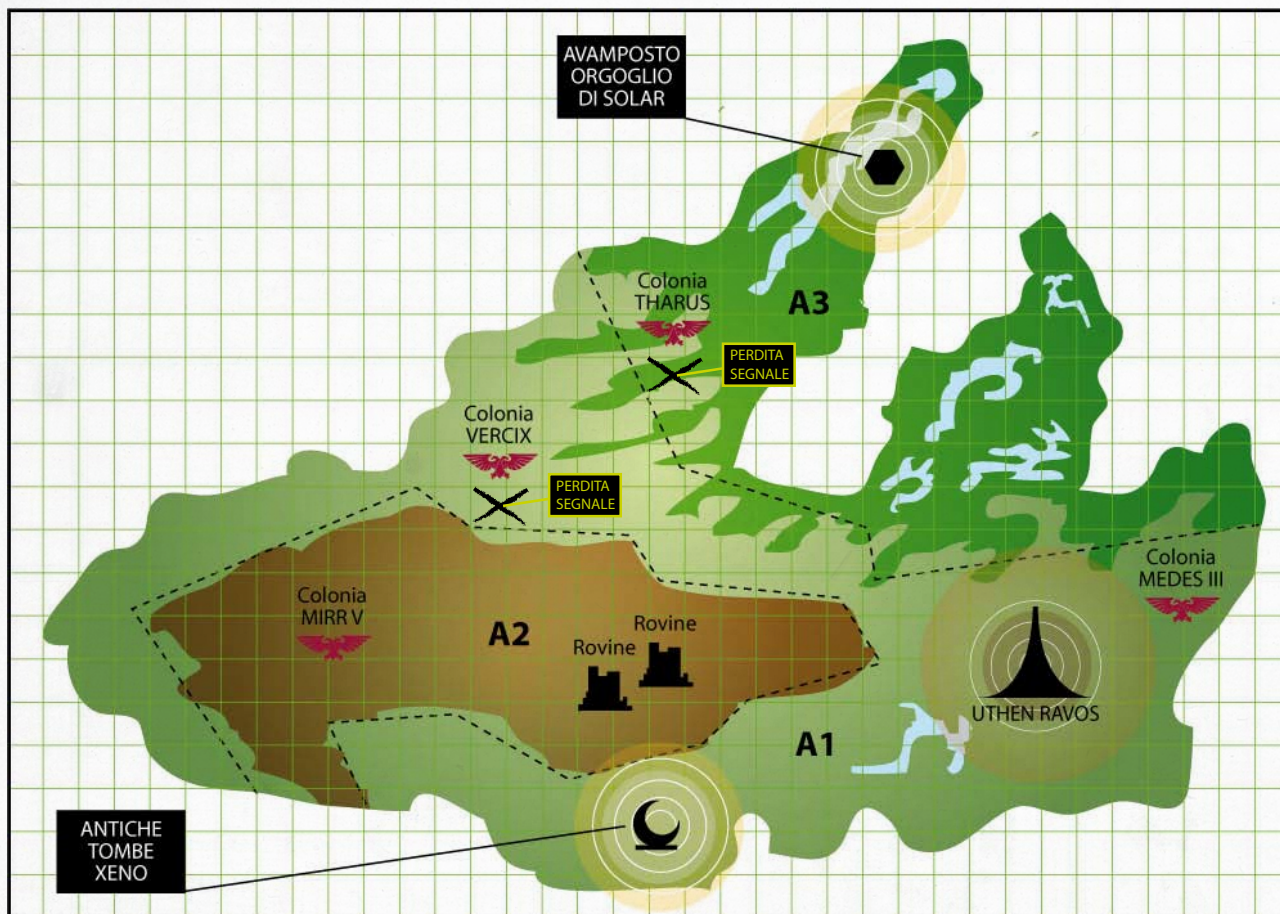
Gli uomini della brigata si ritrovarono sparpagliati per tutto il settore in preda a pesanti disordini a causa di bande orchesche e gruppi di space marine del caos. In mezzo alla confusione giuse la richiesta d'aiuto della colonia Vertigho minacciata da forze caotiche. Così Vertigho divenne il punto di raduno, attraverso l'oscurità innaturale e la pioggia scrosciante scatenate dalla tempesta warp gli uomini del Vendergast si riunirono, alcuni si ritrovarono durante il viaggio verso la colonia altri si incontrarono al momento dell'arrivo, mano a mano che le ore passavano e le forze caotiche si avvicinavano poco per volta le compagnie ed i reggimenti si riunivano spontaneamente nella colonia, ad ogni attimo giungevano gruppi di uomini da interi plotoni ad uomini singoli, alcuni a piedi altri a bordo di chimera e leman russ. Quando le forze caotiche giusero spavalde convinte di trovarsi davanti una colonia indifesa, trovarono invece più di ottomila uomini trincerati e pronti a riceverli, ed ad ogni momento altri si ricongiungevano andando a rinforzare le linee. I servi del caos non si fecero scoraggiare ed attaccarono a testa bassa, la battaglia durò molte ore di duri combattimenti, il fulcro della battaglia fu nel cuore della colonia dove l'orda oscura penetrò dopo aver fatto breccia nelle linee imperiali. I Vendergast indietreggiarono ma non cedettero chiudendo il

varco e chiudendo la forza d'attacco in una scacca dove cadde anche il comandante delle forze caotiche. L'ultima speranza caotica crollò quando gli sciacalli di vreda, noti commandos faariani colpirono le retrovie e l'artiglieria caotica costringendo i guerrieri del caos a ritirarsi. Da quel giorno e per gli anni successivi la colonia Vertigho è divenuta il quartier generale della terza brigata Vendergast. Lo stesso aspetto della colonia è mutato ora è cresciuta diventando una piccola cittadina dotata di una pista d'atterraggio e circondata da fortificazioni. Partendo dalla colonia Verthigo negli ultimi tre anni di guerra i Vendergast hanno difeso il settore e rappresentato una delle poche forze che si è opposta al dilagare degli orchi dopo la caduta del settore Mecadon e del prezioso Ars Machinorum.

Una delle battaglie più dure combattute dalle forze di Vendergast è stata la battaglia per la liberazione della capitale planetaria caduta nelle mani degli orchi, i reggimenti di Vendergast ebbero l'onore di far parte del sanguinoso assalto principale che portò alla liberazione della città formicaio Aurelia Primos.

Dopo la Terza Guerra di faaris, la brigata crebbe di dimensioni sino a venire riclassificata divisione.

NUMEA SETTORE I I



+++++

SETTORE: 11

SOTTOSETTORI: 3 (A1, A2, A3)

NOME DEL SETTORE: NUMEA

DENSITA' POPOLAZIONE: Alta

RISORSE: Carbone, Selvaggina, legname, diamanti

OSTILITA' del TERRITORIO: Alta

IMPORTANZA STRATEGICA: Elevata

TERRITORIO: boschi, roccia, colline, foresta, palude

STRUTTURE: Colonie, Rovine, Rovine Xeno

PUNTI STRATEGICI: 2

1. AVAMPOSTO ORGOGLIO di SOLAR

2. ANTICHE TOMBE XENO

+++++

DESCRIZIONE

Numea è uno dei settori più meridionali di Faaris IV, ed è caratterizzato da un clima caldo-umido e da abbondanti piogge tropicali in gran parte dell'anno. L'area settentrionale della regione, è paludosa ed è conosciuta come "Le Sabbie Nere" a causa del colore scuro del suolo; qui si estendono infidi acquitrini, pericolose sabbie mobili e una vegetazione rigogliosa e selvaggia. Sfruttando le caratteristiche del territorio è stato costruito l'avamposto Orgoglio di Solar, un grande complesso

di laboratori militari, protetto da un distaccamento veterano di FDP noto come "Ratti Rossi" e da un distaccamento corazzato della Guardia Imperiale, "I Mastini di Ferro". Orgoglio di Solar è una fortezza praticamente imprendibile: numerose piazzaforti in acciaio e titanio proteggono l'area di accesso al vasto complesso sotterraneo. Una torre corazzata modello Ultimair accoglie un cannone stellare classe M, capace di perforare anche i leggendari scudi Vacuum dei tecnopreti di Marte. Nel sottosuolo si trovano le aree abitative, i laboratori di ricerca e il generatore a ioni che alimenta l'intera fortezza. Esternamente il perimetro è difeso dalle paludi e dalle creature autoctone che ci vivono: serpenti e insetti velenosissimi rendono il sottosettore A3 estremamente ostile e pericoloso, e gli unici abitanti umani che lo popolano vivono nella colonia Thaurus, dove risiedono importanti ricercatori: è infatti compito dell'insediamento ricercare farmaci, veleni e antitossine, sintetizzarli ed inviarli alla capitale planetaria.

Procedendo verso Sud, il terreno si compatta, lasciando spazio alla grande, verdissima, foresta numeana: per centinaia di chilometri alberi saraceni e purre nane ricoprono completamente il suolo del settore A1. Qui il sottobosco è ricco di animali e piante commestibili: sono celebri le lunghe battute di caccia dei ricchi abitanti di Uthen Ravos durante la stagione calda.

Spostandosi più a Sud, simile ad un antico guardiano, sorge nel sottosettore A2 Tamun, l'altopiano roccioso meridionale. Con i suoi 4000 metri di altezza, è un vero e proprio muraglione che si erge sopra la fitta foresta numeana. La FDP usa spesso l'altopiano

NUMEA SETTORE I I

per le esercitazioni militari, e si dice che il Tamun nasconda al suo interno una base segreta dell'Inquisizione, ma sono solo voci. Numea è rinomata per le feroci speci animali e vegetali che popolano le sue foreste, come ad esempio la spaventosa Cadelia Pirosa, un vegetale alto dai quattro ai sei metri, munito di lunghi tentacoli e famelici bulbi ossei. La sua linfa acida è in grado di sciogliere un uomo in pochi minuti. La FDP ha lavorato duramente per creare dei perimetri sicuri vicino alle aree civilizzate, e ogni giorno ronde armate controllano che nessuna creatura varchi queste aree, o che semi di Cadelia attecchiscano nel perimetro. La situazione si è complicata ulteriormente da circa cinque anni imperiali, ovvero da quando sono state scoperte delle antiche necropoli xeno nel sottosettore meridionale. L'area è stata dichiarata pericolosa, e posta in quarantena dall'Inquisizione stessa. A Est sorge Uthen-Ravos, la città formicaio patria dei più famosi cacciatori dell'Imperium, florida, ricca e autosufficiente, un simbolo di civiltà e potere che svetta sopra una foresta selvaggia e quasi impenetrabile.

LA PRIMA GUERRA

Pressati su 3 fronti da Chaos, Tirannidi e bande di Orchi, le forze imperiali hanno lentamente abbandonato gli avamposti costruiti nelle fitte foreste e le mortali paludi per difendere la città formicaio Uthen Ravos. Durante la prima guerra, numerose pattuglie hanno riportato perdite sempre più consistenti ed il numero degli avamposti che hanno smesso di fare rapporto è stato altissimo.

Numea, già inospitale di suo a causa della letale fauna e flora, è

diventato territorio di caccia di Orchi e Caotici in competizione per il controllo del settore, mentre organismi tirannidi uccidevano chiunque si addentrasse troppo nelle intricate paludi. Il principale baluardo di resistenza imperiale era la città Uthen Ravos, già sopravvissuta ad un primo assalto, ma condannata a cadere in mancanza di rapidi rinforzi.

LA SECONDA GUERRA

Con lo scoppio della II Guerra l'Impero Tau attacca il settore annientando le forze Orks, per poi spingersi a Nord, contro il Chaos. I lealisti inviano il **Contingente Nemesis** degli Angeli Sanguinari, che guidato da Fratello Althars sferra un impressionante attacco dall'orbita bassa contro l'intero settore!

Intervengono come supporto gli **Angeli Assassini**, sotto il comando del Gran Maestro Fulvius Raion. I Tau reagiscono con grande prontezza, e la **Forza d'Assalto Sa'cea** guida la resistenza degli xeno. Mentre i rinnegati vengono sconfitti e respinti nei settori settentrionali, gli astartes iniziano una lunga difficile e sanguinosa guerriglia contro le forze Tau, che termina con la riconquista imperiale del settore.

LA TERZA GUERRA

Durante la Terza Guerra gli Angeli Assassini si spingono a Nord, con l'ordine di proteggere il settore dalle forze pelleverde di Mecadon: in quattro battaglie sconfiggono e respingono la **Waaaagh di Shagrat** e impediscono agli Orks di penetrare nel settore. Numea è ancora lealista.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

Le regole del settore sono le seguenti... scegliendo il sottosettore dove giocare, ti verrà detto quali regole considerare per la battaglia.

- BOSCAGLIA
- TECNICHE DI GUERRIGLIA
- TERRITORIO PALUDOSO
- FLORA OSTILE
- NEBBIA

BOSCAGLIA: disponi gli elementi scenici sul tavolo. Almeno il 50% di essi deve essere un bosco di media grandezza. In aggiunta entrambi i giocatori possono avvantaggiarsi dei seguenti equipaggiamenti:

COLORI MIMETICI: grazie ai colori mimetici dipinti sulle parti del corpo scoperte, e sulla corazza stessa, sei praticamente invisibile. Il tiro copertura offerto dagli elementi "bosco" viene migliorato di 1. Costo +2 a modello, solo fanteria (questo bonus non può venir applicato a unità che abbiano già un bonus simile, quali gli scout con i mantelli mimetici...).

FORESTALI: tutte le unità che si sono specializzate nei combattimenti in ambienti boschivi sanno come muoversi e come sfruttare il terreno. Un'unità con questa caratteristica tira sempre 3 dadi e sceglie il risultato che preferisce per muoversi dentro un bosco. Costo +1 a modello, solo fanteria. Se una fazione sblocca



NUMEA SETTORE I I



ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente.

TECNICHE di GUERRIGLIA: combattere all'interno di aree boschive o in pericolose jungle assassine porta i combattenti a specializzarsi. In questi sottosettori i giocatori possono utilizzare alcuni degli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 1 a testa. Gli stratagemmi permessi sono:

- STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI
- STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)
- STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
- STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
- STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

Attenzione: sostituite i riferimenti al termine "rovina urbana" del codex con il termine "elemento scenico".

TERRITORIO PALUDOSO: se giochi in un territorio paludoso stabilisci con il tuo avversario le aree paludose sul piano di gioco. Vengono considerati terreno difficile per la fanteria, poichè muoversi nell'acqua e nel fango fino alla vita non è semplice! Mentre per i veicoli sono considerati terreno intransitabile, mentre i veicoli anfibi possono attraversarli senza problemi. Offrono un tiro copertura di 5+. Se un'unità all'inizio del suo turno vi si trova dentro, tira 1D6, con 1 o 2 l'unità è inchiodata a causa di sabbie mobili o sanguisughe giganti. Nel turno seguente potrà muoversi liberamente, ma se si muoverà ancora dentro la palude, dovrà ritirare il dado.

FLORA OSTILE: ogni giocatore possiede 3 segnalini che corrispondono a piante carnivore Cadelia Pirosa (se non ti

soddisfano i segnalini, costruisci delle piante carnivore adeguate!). Prima dello schieramento, ogni giocatore alternativamente posiziona ovunque voglia sul tavolo i segnalini, ad una distanza minima di 16" uno dall'altro. Una volta posizionati tutti i segnalini (tra loro devono sempre essere almeno a 16" di distanza), è possibile procedere con lo schieramento. Durante la partita se una o più unità non veicolo iniziano il turno a 6" o meno da una Cadelia Pirosa, la pianta carnivora le attacca! Ecco il profilo dell'abominio vegetale:

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
3	-	4	5	3	2	5	-	-

La pianta carnivora è dotata di numerosi tentacoli e bocche linee, e infligge sempre tutti i suoi attacchi per ogni unità nemica entro 6" da lei. Le unità ingaggiate si considerano in combattimento corpo a corpo e possono disimpegnarsi solo portando a 0 le ferite della Cadelia: appena questo avviene, l'unità ripiega subito di tanti pollici quanto servono a portarsi fuori pericolo dai tentacoli (deve essere a 7" dalla pianta). Attenzione: se un'unità porta a 0 le ferite della pianta, solo quell'unità si libererà, le altre unità ingaggiate non si liberano! Ogni unità ingaggiata funziona indipendentemente. Inoltre la pianta non viene rimossa e non può essere uccisa. Unica eccezione le armi da fuoco D: rimuovono queste piante dal tavolo, poichè le polverizzano interamente grazie alla loro devastante potenza.

NEBBIA: tira 1 dado all'inizio della battaglia, con 1 una fitta nebbia inizia a filtrare dal suolo, ... All'inizio di ogni turno tira 1 dado. Se ottieni 1 o 2 la nebbia si alza ulteriormente e l'intero turno viene giocato con la regola "combattimento notturno".

NUMEA SETTORE I I

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia “normale” fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sotto-settore dove combattere, oppure tira 1D4 (il 5 e 6 devi ritirarli) per stabilirlo:

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio boscoso ricco di foreste, fiumi e piccoli laghi. E' selvaggio e poco popolato. REGOLE: Boscaglia • Tecniche di guerriglia • Nebbia • Flora Ostile TAVOLO: piante, boschi, erba, sassi, colline, base colonica.
02	SOTTOSETTORE A2: Un vasto altopiano roccioso, dove regnano speroni rocciosi e crateri. Numerose rovine testimoniano i precedenti insediamenti. REGOLE: Nebbia TAVOLO: roccia, terra, sassi, speroni rocciosi, rovine, base colonica.
03	SOTTOSETTORE A3: Una vasta, umida, palude che si estende per giorni e giorni di cammino. Vi si trovano piante carnivore e pericolose sabbie mobili. REGOLE: Territorio Paludoso • Tecniche di guerriglia • Flora Ostile TAVOLO: erba, sassi, base colonica, acquitrino, jungla, bosco, cespugli, insediamenti militari.

La voce “TAVOLO” ti fornisce dettagli sugli elementi scenici che puoi usare per allestire il tavolo inerente a quel sotto-settore.

2 - SCELTA DELLA MISSIONE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, le dimensioni della battaglia (noi consigliamo 1500, 1800, 2000 o 2300 punti). Quindi bisogna scegliere la missione da giocare, oppure tirare 1D6 per stabilirlo casualmente. Ecco le possibili missioni:

01	ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO
02	CONQUISTA E CONTROLLO
03	ANNIENTAMENTO
04	CONSOLIDAMENTO
05	TABULA RASA
06	CONTRATTACCO

In aggiunta a queste missioni normali, puoi utilizzare le espansioni Attacco Planetario e Missioni Operative nelle seguenti missioni:

01	MISSIONE SBARCO PLANETARIO L'attaccante deve avere meno PC nel settore del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 Attacco Planetario).
02	SQUADRA DI SOPPRESSIONE In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	INVASIONE Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag20 di Missioni Operative).
04	INFESTAZIONE Valido per i Tiranidi verso qualunque altra fazione, solo se i loro PC nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag86 di Missioni Operative).
05	WAAAGH! Valido per gli Orchi verso qualunque altra fazione, solo se i PC degli Orchi nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag60 di Missioni Operative).

Infine in aggiunta a queste battaglie è possibile giocare lo scenario speciale:

01	ASSALTO AL COMPLESSO L'attaccante deve avere almeno 10 punti nel settore, e la fazione che ha più PC è sempre quella che difende.
----	---

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

Consolidare sugli obiettivi chiave, fermare il nemico e disperdere il suo attacco. Poi dovremo occuparci del loro comandante...

Segue le regole della missione “Acquisizione dell'Obiettivo”, ma gli obiettivi da posizionare sono 4 (sonde a lungo raggio) + 3 (obiettivi chiave).

In aggiunta l'eliminazione di ogni QG nemico concede 2 punti vittoria (vale come 2 obiettivi).

Regole Speciali: le scelte Reparti Speciali costituite da fanteria sono da considerarsi unità valide.

TABULA RASA

Gli ordini sono di respingerli e di resistere fino all'ultimo uomo!

NUMEA SETTORE I I

Voi potrete morire solo quando io ve lo ordinerò!

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto eliminazione per ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi non danno punti), reparti speciali e supporti pesanti concedono 2 punti, il QG 3 punti. Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: quando un'unità viene distrutta completamente, rientra in gioco come riserva nel turno seguente del giocatore che la usa, rendendosi subito disponibile.

CONTRATTACCO

Le forze nemiche stanno avanzando nel sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo",

Regole Speciali: tutto l'esercito inizia in riserva. Al primo turno è possibile schierare solo unità dotate della regola esploratori o infiltratori.

ASSALTO AL COMPLESSO

Un pugno di eroi pronti a tutto, una colonia o una base da espugnare o difendere...uno scenario speciale per combattimenti in interni.

Scenario e regole speciali che trovate direttamente in questo manuale nella sezione regole della campagna.

3 - SCHIERARE LE FORZE

Segui le regole che trovi a pag 92 del regolamento di W40K. La durata della battaglia è standard (vedi pag 90 del regolamento), a meno che non venga spiegato diversamente dallo scenario (come nel caso di alcune battaglie strategiche).

**IL FUOCO CANCELLERÀ OGNI DUBBIO
DI ERESIA DA QUESTO SETTORE**

BATTAGLIE APOCALITTICHE



Per giocare una battaglia "apocalittica", sia essa un Evento Pubblico che una partita tra amici valida per la campagna, applica le seguenti regole:

DIFENSORI E ATTACCANTI: Le fazioni si dividono in difensori e attaccanti. Ogni fazione avrà un GENERALE supremo che coordinerà il consiglio di guerra all'inizio di ogni turno. I membri di ogni fazione eleggeranno il Generale, che resterà in carica per tutta la battaglia (vedi regole nella pagina a fianco).

TAVOLO: in base al numero di giocatori presenti e ai punti schierati consigliamo 2 tavoli o 3 tavoli regolamentari affiancati.

ELEMENTISCENICI: Numea è un'immenso settore di insidiose foreste e pericolose paludi. Il tavolo è ricco di vegetazione, boschi, piante e cespugli. Vaste aree paludose e acquitrini.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: Territorio paludoso, flora ostile, nebbia.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati avviene secondo le regole standard del codex Apocalisse.

Se invece utilizzate 3 tavoli affiancati, stabilite il punto centrale del tavolo centrale, numerate i suoi quattro angoli (1,2,3,4). Tirate un successivo dado tenendo presenti sono i numeri da 1 a 4. La diagonale che taglia questo tavolo e che collega il suo centro con l'angolo ottenuto, rappresenta la linea di divisione tra i due schieramenti. Da questa linea ci si sposta di 6" verso entrambi gli

NUMEA SETTORE I I

schieramenti (ottenendo un'area neutra di 12").

SCHIERAMENTO: Prima di schierare, una volta ultimato il tavolo, tutti i giocatori hanno 10 minuti d'orologio per parlare e coordinarsi con il loro generale per decidere lo schieramento. Terminati questi minuti, avranno 20 minuti massimi di schieramento, terminati i quali tutte le unità non schierate finiranno in riserva.

INIZIO PARTITA E TURNI: Per scegliere la fazione che inizia a giocare per prima, tutti i giocatori di ogni fazione tirano 1D6: la somma indica il loro punteggio di iniziativa. La fazione con il punteggio più alto inizia per prima. In caso di parità si ritira.

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

terminati i quali il turno passa all'altra fazione, e si ripete il giro.

La battaglia dura 5 turni, salvo accordi differenti pre partita.

LA NEGOZIAZIONE È UNA RESA

OBIETTIVI: I giocatori scelgono il numero di obiettivi presenti sul campo e di comune accordo con il generale del loro schieramento (che fa SEMPRE da portavoce) li marcano, rendendoli visibili a tutti. Consigliamo un numero minimo di 2 obiettivi a tavolo regolamentare, quindi se vengono usati 3 tavoli, ci saranno 6 obiettivi.

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

La battaglia verrà vinta dallo schieramento che alla fine della

battaglia controllerà più obiettivi. Vale la regola Dominio Tattico.

Dominio Tattico: Alla fine di ogni turno verranno contati gli obiettivi e segnati su un pezzo di carta (Es. alla fine del primo turno la situazione vede 3 obiettivi per i lealisti e 2 per i caotici) alla fine della battaglia, quando alla fine dell'ultimo turno si conteggiano gli obiettivi per stabilire il vincitore, la fazione che ha tenuto per il maggior numero di turni la maggioranza degli obiettivi durante la partita, ottiene un +1 obiettivo extra.



IL GENERALE

Il generale di ogni schieramento svolge un ruolo estremamente importante di portavoce e di coordinatore del suo schieramento. Il giocatore che svolge il ruolo di generale ha le seguenti regole:

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

CONSIGLIO DI GUERRA: all'inizio di ogni turno i generali hanno 5 minuti massimi per supervisionare il campo e parlare con i loro compagni di schieramento per impartire degli ordini ad ogni singolo giocatore, in modo da coordinare meglio il proprio schieramento. I giocatori poi dovranno cercare di conseguire l'ordine, o comunque tenerne conto. Durante il consiglio gli altri giocatori possono avanzare richieste, suggerimenti o idee, per coordinare meglio le proprie forze.

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la

battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

Il bombardamento è un bombardamento apocalittico e scatter di 3D6 con gittata illimitata. Può venir scelto il tipo di bombardamento:

-B. TERMICO: area apocalittica (3) Fo8 Vp3

-B. BALISTICO: area apocalittica (6) Fo6 Vp6

Il generale che lo lancia deve dichiarare il punto esatto dove lo richiede, quindi tirare per la deviazione. Una volta esauriti i 2 ordini di bombardamento, non può richiederne altri. Può venir lanciato un solo ordine di bombardamento per turno.

PROMOZIONE SUL CAMPO: Il generale può promuovere un personaggio o un'unità del proprio schieramento durante la partita, in qualunque momento, e l'effetto è immediato: questa unità ignora per tutto il restante turno qualunque controllo di morale, e si considera passarli sempre. L'effetto si esaurisce alla fine del turno stesso in cui viene proclamata. Vale una sola volta per partita.

NUMEA SETTORE 11

RISORSE STRATEGICHE LIMITATE: 3 per schieramento +1 per ogni due superpesanti di differenza fra le due fazioni. Es. lealisti 3 superpesanti, caotici 5, i lealisti hanno 4 risorse strategiche per compensare la disparità di forze in campo.

NB: La Risorsa strategica Attacco sul fianco conta SEMPRE come 2 risorse strategiche vista la sua efficacia di molto superiore a quella delle altre risorse.

SUPREMAZIA NEL SETTORE: la razza che controlla il settore

nel momento in cui avviene l'evento, può schierare un extra di +500 punti complessivi, ma solo quella specifica razza o fazione.

RISORSE STRATEGICHE SPECIALI: se una determinata fazione controlla degli obiettivi strategici che sbloccano regole speciali o schede di formazioni apocalittiche o veicoli apocalittici, possono schierarle spendendo il relativo costo in punti. Se invece l'obiettivo è quindi la relativa risorsa viene persa, non sarà più possibile usarla fintanto che non verrà riconquistata.

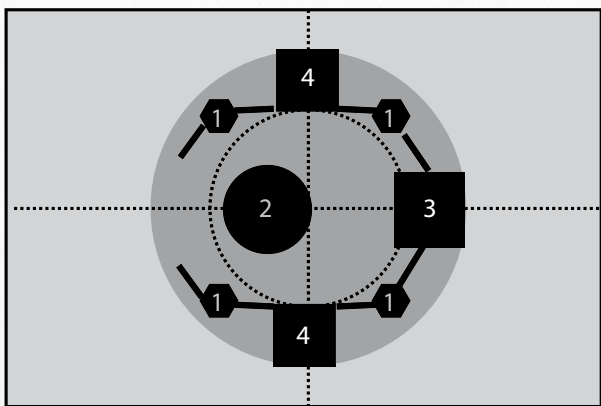
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

Le battaglie strategiche sono particolari scenari di combattimento che devono venir replicati il più fedelmente possibile. Gli obiettivi strategici sono punti chiave per la vittoria della guerra, e conquistarli garantisce molti vantaggi. Non tutti gli obiettivi strategici conferiscono regole o equipaggiamenti speciali extra, alcuni sbloccano addirittura schede apocalittiche con formazioni speciali o veicoli superpesanti. Sotto la descrizione di ogni obiettivo strategico è riportata la voce **PUNTO CHIAVE** con la relativa descrizione di cosa viene ottenuto controllandolo, e se la regola vale solo per le forze presenti nel settore dove si trova l'obiettivo strategico, oppure se è utilizzabile da tutta la propria fazione nell'intero pianeta!

++++++

BS - AVAMPOSTO ORGOGLIO DI SOLAR

L'accesso alla possente fortezza è ben protetto e custodito. Difficilmente qualcuno potrebbe sfondare le sue linee trincerate, aprirsi un varco tra i suoi difensori, raggiungere la torre corazzata e poterlo raccontare! Si dice che le alte mura dell'avamposto non siano mai state violate, e che l'antico cannone stellare di classe M alloggiato sull'alto bastione non abbia mai fallito un colpo.



Tavolo: il tavolo è verde e ricco di piante tropicali, cespugli, rocce e acquitrini. Nel centro si trova la struttura principale della fortezza, ed entro 18" dal centro del tavolo non c'è vegetazione. La fortezza è costituita da 4 bunker Leman (1), le linee di difesa SDA e 2 bastioni imperiali (4) armati con mitragliatori requiem. L'edificio 3 invece è una torre corazzata che ospita il cannone

stellare (ha altezza 1 e una capacità massima di 10 modelli). Il gigantesco portale ai laboratori sotterranei è segnato come 2.

Forze: il giocatore attaccante schiera una forza di 2000 punti, il difensore 1600.

Schieramento: il difensore schiera per primo entro 24" dal centro del tavolo, mentre l'attaccante entra con tutto l'esercito in riserva al primo turno dai lati corti del tavolo. **ATTACCANTI:** Caos, Tiranidi, Necron, Orchi, Eldar, Tau; **DIFENSORI:** Lealisti. Se si affrontano due razze attaccanti o difensori, si sparpaglia con un dado, chi vince sceglie se attaccare o difendere (a mio giudizio gli eserciti orda dovrebbero sempre attaccare!)

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Si tratta di una missione "Tabula Rasa".

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Territorio Paludoso, Tecniche di guerriglia, Flora Ostile.

TATTICA IMPERII: i segnalini Flora Ostile vengono posizionati tutti dal difensore, infatti la vegetazione intorno all'avamposto viene allevata in modo da ostacolare qualunque possibile attacco!

Punto chiave: il Cannone Stellare di classe M è un antico prodigio del Dio Macchina, e la sua devastante potenza può essere convogliata per annientare anche il nemico più potente! Se la fazione che controlla questo obiettivo gioca una battaglia apocalittica sul settore 11, avrà SEMPRE oltre alle sue risorse strategiche la risorsa seguente:

CANNONE STELLARE CLASSE M

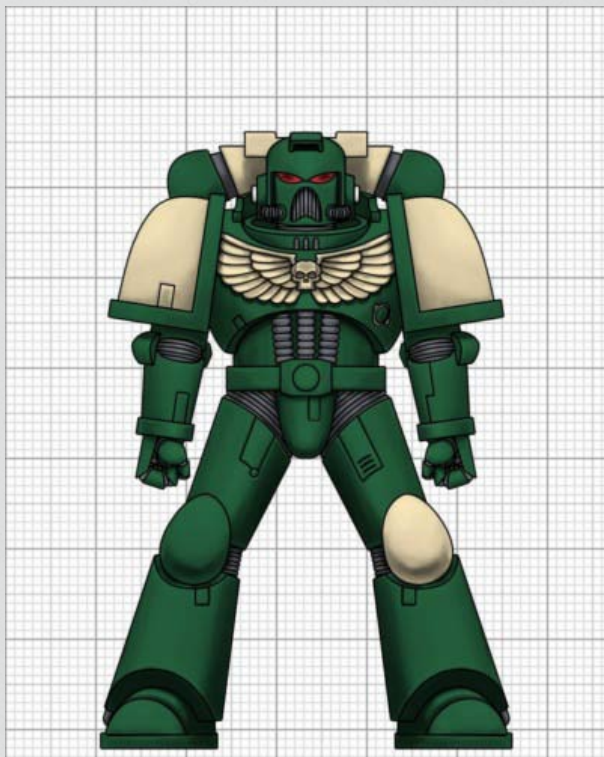
Il possente cannone ha sempre servito con grande efficienza le forze lealiste.

Chi controlla l'omonimo obiettivo strategico in campagna può avvantaggiarsi di questa letale arma! Il Cannone Stellare Classe M ha gittata illimitata, e il suo profilo è Forza D, area da 5", scattera di 3D6 in direzione casuale a causa della distanza da cui spara. Può sparare una volta per turno.

**IN GUERRA LA VITTORIA È COSTITUITA
DA UNA PARTE DI PIANIFICAZIONE E
NOVE PARTI DI FEDE**

NUMEA SETTORE I I

ANGELI ASSASSINI



Nome: Angeli Assassini

Primarca: Lion El'Jonson

Legione Fondatrice: Angeli Oscuri

Fondazione: ~M41

Gran Maestro corrente: Fulvius Raion

Mondo Natio: Saernar Hroa V

Fortezza-Monastero: la Fortezza della Lama Oscura

Discendenti: Nessuno

Colori: Verde Scuro e Osso; Ala del Corvo: Nero e Osso; Veterani Terminator: Verde Scuro e Osso; Veterani Armatura Potenziata: Verde Scuro, Oro e Osso

Specialità: Squadre di Specialisti: Veterani che vengono riuniti in squadre speciali con equipaggiamenti specialisti per ruoli che vanno dall'infiltrazione al supporto di fuoco al combattimento urbano.

Grido di Guerra: Il Cappellano dice: "Noi siamo la spada al servizio dell'Imperatore che si abatterà come tempesta sui nemici!"

I Confratelli rispondono: "Noi siamo il tuono, il vento e la pioggia!!"

Forza Numeraria del Capitolo corrente: ~1100 marine

LA STORIA

Gli Angeli Assassini sono un Capitolo della Venticinquesima fondazione, decretata intorno al 700.M41, nati dal Capitolo degli Angeli Oscuri su richiesta ai Sommi Signori della Terra da parte del Gran Maestro Azrael.

Il Maestro di Compagnia a cui venne dato il privilegio di diventare il Gran Maestro del nascente capitolo fu Fulvius Raion, che rivestiva allora il ruolo di Maestro della Settima Compagnia di Riserva. Egli divenne anche uno dei più giovani Gran Maestri, dopo che aveva già raggiunto il record di essere uno dei più giovani Maestri di Compagnia.

Le motivazioni per la scelta fatta da Azrael furono oscure ai più, senza nulla togliere alle qualità marziali e di comando di Fulvius.

Alcuni che vogliono saperne di più dicono che in seguito agli eventi della Battaglia dell'Occhio del Diavolo, Azrael volle mettere un freno all'audacia di Fulvius senza però generare scandali e problemi inutili.

Fu così che Fulvius e la Settima Compagnia divennero rispettivamente il Gran Maestro e la Prima Compagnia degli Angeli Assassini.

Azrael dispose che fosse il pianeta natio di Fulvius, Saernar Hroa V, a diventare il pianeta natio degli Angeli Assassini.

Su quel mondo, un mondo di classe intermedia tra il Mondo feudale e quello ad Industrializzazione Base, Fulvius costruì la fortezza-monastero degli Angeli Assassini, una immensa fortezza di roccia e metallo nero che chiamò la Fortezza della Lama Oscura.

Qui procedette ai primi reclutamenti, fino a raggiungere gli effettivi completi in tempo per contribuire, seppure limitatamente verso la fine della guerra, alla difesa di Armageddon e alla scacciata degli orki nella Seconda Guerra per Armageddon.

Dopo questa guerra, vero battesimo del fuoco per gli Angeli Assassini, Fulvius affinò e concluse lo sviluppo del capitolo, ufficializzando la creazione di diverse squadre di specialisti.

Nella ricerca di perfezionare lo stile tipico del suo modo di combattere, ovvero assalti mirati e attacchi in forze dopo avere fiaccato le difese nei punti chiave, magari eliminando il quartier generale avversario, Fulvius perfezionò la creazione di squadre di specialisti secondo questa filosofia.

Un esempio di queste squadre, nota come la Squadra di Assassini, è formata da tutti i marine che nella Decima Compagnia hanno manifestato propensione per l'uso dei fucili di precisione. Essa è specializzata nell'infiltrarsi dietro le linee nemiche per svolgere missioni di perlustrazione, ricognizione e soprattutto assassinio.

Un altro esempio è la Squadra di Purificazione ed è formata da marine veterani che sono addestrati a compiere assalti mirati, attacchi urbani, sabotaggi e infiltrazioni e che fanno ampio uso di lanciafiamme e proiettili incendiari.

NUMEA SETTORE I I

Dopo la Seconda Guerra per Armageddon gli Angeli Assassini furono impegnati in numerose altre missioni in giro per la galassia, dalle distese ghiacciate di Valees Primus, dove gli Angeli Assassini respinsero una banda di predoni eldar oscuri, alla città di Eidengala su Hora III, dove Squadre di Purificazione diedero prova del loro valore ed efficacia in una lunga serie di combattimenti urbani contro dei predoni del caos appartenenti al capitolo rinnegato della Fratellanza delle Ombre.

Durante la 13° Crociata Nera di Abaddon, gli Angeli Assassini combatterono su alcuni mondi intorno all'Occhio del Terrore, ingaggiando violenti scontri contro le legioni di marine traditori, alternati a guerriglie urbane per riconquistare locazioni strategiche. Fulvius combatté in prima linea in molti di quei combattimenti, il più importante dei quali fu l'assalto a una fabbrica di baneblade in cui Fulvius e la sua guardia d'onore riuscirono a eliminare un principe demone della Guardia della Morte e l'intera sua coorte.

Gli Angeli Assassini parteciparono sempre più intensamente alla difesa del pianeta di Faaris IV. Tre guerre vi furono combattute, vedendo il Capitolo sempre più impegnato nella difesa della regione di Numea. Verso la fine della terza guerra Fulvius, dopo intensi combattimenti a Numea, partecipò, insieme al Lord Inquisitore Alexander Magnus, alla Southern Legion di Johannes Arianus, al VII° Brigata Vendergast del Lord Generale Frederik Vendergast e al VIII° Reggimento Squadroni della Morte di Krieg del Colonnello Konrad Von Lieber, alla conquista della capitale imperiale di Aurelia Primus, nella regione di Castrum Praetorio, strappata col sangue agli orki.

Attualmente Fulvius risiede nella fortezza-monastero su Saernar Hroa V, vagliando delle informazioni ricevute circa l'avvistamento di un Caduto. Fuori da Saernar Hroa V vi sono due contingenti di Angeli Assassini, uno comandato dal Maestro della Quarta Compagnia, impegnato a respingere un assalto dei Tau nei mondi intorno Macragge; e uno comandato dal Cappellano della Terza Compagnia che sta inseguendo un Apostolo Oscuro dei Predicatori, reo di aver profanato un Tempio Imperiale e di aver dato fuoco alla città in cui sorgeva.

ORGANIZZAZIONE

Gli Angeli Assassini, come del resto i progenitori Angeli Oscuri, seguono prevalentemente il Codex Astartes, seppure con qualche delega.

Inoltre a differenza degli Angeli Oscuri e di gran parte dei capitoli successivi, gli Angeli Assassini non hanno ereditato, se non il nome, l'organizzazione dell'Ala della Morte, ma solo dell'Ala del Corvo, e presentano diverse squadre di specialisti che non sono descritte nel Codex Astartes.

Quindi il capitolo è formato da dieci compagnie, la prima costituita da veterani, la seconda con la composizione standard dell'Ala del Corvo degli Angeli Oscuri, dalla terza alla quinta le compagnie operative, dalla sesta alla nona le compagnie di riserva e la decima quella delle reclute. Le squadre di specialisti fanno parte formalmente della Prima Compagnia, sebbene non continuo nel numero standard degli effettivi (ovvero vi sono cento veterani a cui vanno sommati i membri delle diverse squadre di specialisti).

Come per gli Angeli Oscuri e i capitoli successivi, anche gli Angeli Assassini hanno la Cerchia Interna in cui si riunisce lo Stato Maggiore del capitolo.

La Cerchia Interna è formata dal Gran Maestro Fulvius Raion, dai vari Maestri di Compagnia, dal Maestro della Vendetta (titolo che indica il Sommo Cappellano capitolare) Raziel, il Maestro degli Apotecari Nanael, Dreadnought Cappellano Mikael, il Custode delle Reliquie del Tempio dei Riti (titolo che indica il Sommo Bibliotecario capitolare) Zaphkiel, il Maestro degli Assassini Gideon, il Campione del Leone (equivalente al Campione dell'Imperatore) Garahel, tutti i membri della Prima e della Seconda, i sergenti veterani delle altre compagnie, i membri delle squadre comando e guardie d'onore e tutti i cappellani interrogatori.

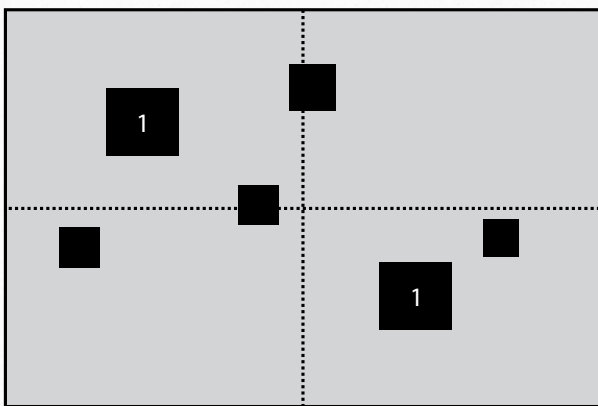
Come per gli Angeli Oscuri solo coloro che stanno nella Cerchia Interna sono al corrente degli avvenimenti relativi a Caliban e ai Caduti; al di fuori della Cerchia Interna nulla viene fatto trapelare.



NUMEA SETTORE I I

BS - ANTICHE TOMBE XENO

L'area meridionale denominata SA3 era ufficialmente interdetta. Postazioni automatizzate tarantula delimitavano un ampio perimetro di sicurezza. La fitta vegetazione sembrava ignorare il pericolo di quel luogo, e cresceva rigogliosa intorno alle strutture di ossidiana nera, incise con blasfeme rune necrontyr. Le tombe stavano risvegliandosi, tutte le letture scanner lo dimostravano. L'Inquisitore attese qualche istante e poi disse: "ora sappiamo come disattivare i cristalli. Ho bisogno di alcuni volontari, sarà una missione estremamente difficile, ma che consegnerà il nome di questi eroi alla storia..."



Tavolo: il tavolo è verde e ricoperto da bosco e jungla. Viene diviso in quarti. Come da schema vengono posizionati due templi necron*(1) e 4 piloni. Per il restante tavolo vengono messi elementi scenici di sassi, cespugli, qualche acquitrino.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1000 punti.

Schieramento: i giocatori tirano un dado, chi ottiene il numero più alto inizia a schierare, ma con queste limitazioni: qualunque veicolo arriva in riserva da un bordo del tavolo scelto dal giocatore (sarà quello anche per le altre sue riserve). Tutte le unità non veicolo vengono schierate come infiltratori (possono anche attaccare sul fianco). Schiera l'altro giocatore, un'unità a testa.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Per ogni unità valida che si trova alla fine della battaglia sopra un tempio necron +1 PV. In aggiunta ogni quarto di tavolo con predominanza di unità di un giocatore gli garantisce +1PV. Il giocatore con il più alto numero di punti vittoria vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Tecniche di guerriglia, Nebbia, Flora Ostile.

**Tempio Necron: è una struttura quadrata di 12x12" alta 3" dal suolo, in ossidiana nera, con nel centro un esagono di pietra largo circa 5" e alto 1". Su ogni lato del tempio, una scala permette di accedervi.*

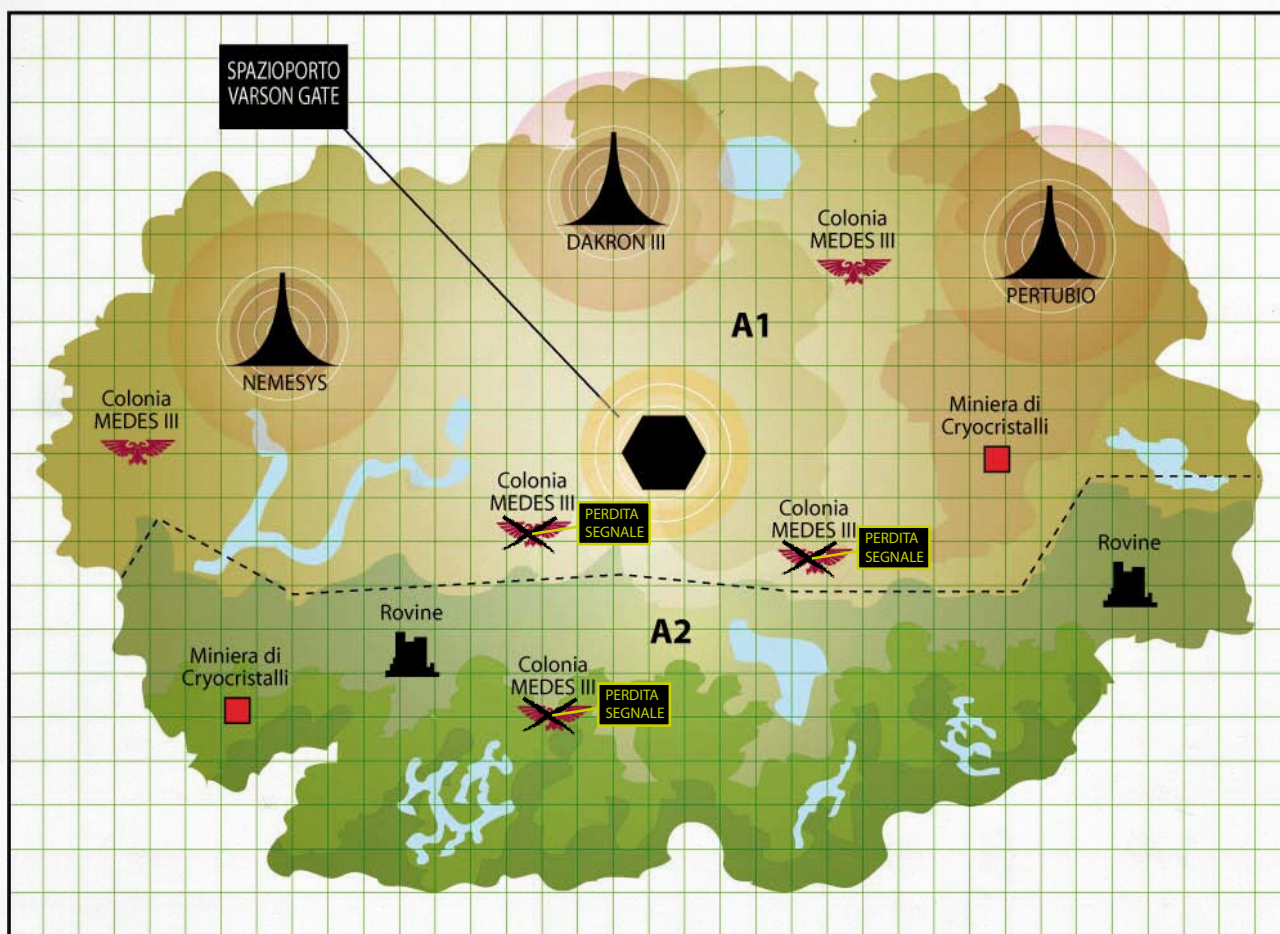
Punto chiave: il tempio e le antiche tombe sotterranee forniscono preziose informazioni sulla razza Necrontyr, ma nello stesso tempo gli innumerevoli guerrieri necron addormentati presenti nelle tombe sotterranee sono una grave minaccia e si teme possano risvegliarsi... Se l'obiettivo strategico è controllato dalla fazione Necron, permette a quest'ultima di schierare +100 punti d'armata

in qualunque battaglia normale (non Assalto al Complesso) giocata su Numea. Se invece i Necron combattono nel settore Numea contro la fazione che controlla questo punto strategico, quest'ultima si avvale della regola STRATEGIE DI GUERRA*.

***Strategie di Guerra:** il giocatore al termine dello schieramento, ma prima che inizi la partita, può riposizionare un'unità non veicolo precedentemente schierata in un altro punto della propria area di schieramento.



VREDA PRIMARIA SETTORE 12



+++++

SETTORE: 12

SOTTOSETTORI: 2 (A1, A2)

NOME DEL SETTORE: VREDA PRIMARIA

DENSITA' POPOLAZIONE: Molto Alta

RISORSE: Popolazione, Cryocristalli, Uranio, Metalli

OSTILITA' del TERRITORIO: Alta

IMPORTANZA STRATEGICA: Elevata

TERRITORIO: Sabbia, Deserto di Cenere, Roccia, acquitrini, paludi, jungla, erba

STRUTTURE: Colonia, Rovine, insediamenti industriali

PUNTI STRATEGICI: 1

1. SPAZIOPORTO WARSON GATE

DESCRIZIONE

Vreda Primaria è il settore più abitato, ricco ed elitario del pianeta. L'area settentrionale e centrale è estremamente calda e prevalentemente desertica, con vaste distese rocciose e assolate valli prive di vita. In questo territorio inospitale sorgono tre immense città formicaio: Nemesys (situata a occidente), Dakron III (nel profondo nord) e Pertubio (a oriente). I grandi laghi sotterranei garantiscono acqua pura e fresca alle megalopoli, e immani sistemi di aereazione mantengono una temperatura fresca

anche nelle torride giornate estive.

Le tre città mantengono rapporti commerciali stretti tra loro e le vie imperiali che le collegano sono sempre pattugliate da FDP e Arbites, a garantire la sicurezza dei convogli, sia militari che civili. Rinomate le gare di Speeder Race che vengono disputate ogni anno in primavera nelle pianure meridionali. Le tre città formicaio sono veri e propri paradisi e i ricchi patrizi o i nobili di primo e secondo livello che vi abitano sono persone privilegiate e molto invidiate dagli altri civili di Faaris IV.

Al centro della regione sorge lo Spazioporto Varson Gate, che ha uso prettamente civile, ed è uno dei più grandi del pianeta. Attraverso Varson Gate partono e arrivano civili, turisti, beni di lusso, derrate alimentari e ricambi di ogni genere. Inoltre, data la presenza di almeno due grandi miniere di Cryocristalli, Varson Gate dispone anche di silos di stoccaggio, e di vaste riserve di carburante. Grazie a questa presenza così preziosa, lo spazioporto è protetto da un distaccamento fisso di Guardia Imperiale.

Spostandosi verso Sud, le falde acquifere emergono in superficie, aumentando l'umidità del territorio e facendo crescere una ricca vegetazione. Se inizialmente il territorio è rigoglioso, via via che ci si procede verso l'interno la flora diventa sempre più fitta, rigogliosa e selvaggia, mentre il clima diventa sempre più umido, caldo e tropicale. La jungla via via che si procede verso il confine del settore è sempre più pericolosa, con la presenza costante di piante urticanti e carnivore, scorpioni d'acqua e numerosi tipologie di serpenti, tra cui il famigerato serpente azzurro.

VREDA PRIMARIA SETTORE 12



Il territorio acquitrinoso è ricco di sabbie mobili e animali predatori, e solo la conoscenza del luogo può salvare da una morte orribile nella calda jungla di Vreda Primaria. A questo proposito le migliori guide del territorio si trovano nella colonia Sud di Medes III, una grande colonia divisa in due complessi, questo meridionale e uno più a Nord, ove risiedono molti lavoratori delle miniere e delle fabbriche. Ad eccezione di questa colonia e piccoli insediamenti, la giungla assassina è scarsamente abitata e ricca di antiche rovine ed avamposti abbandonati, costruiti nei secoli passati, con la speranza di vincere la battaglia con la natura.

LA PRIMA GUERRA

La principale area abitativa del pianeta ha subito un terribile attacco necrontyr: durante la Prima Guerra il **Mondo Tomba** si è risvegliato da un sonno millenario. Mentre le forze di difesa planetaria si concentravano nei settori settentrionali per reggere l'attacco del Caos, dal sottosuolo di Vreda Primaria emergevano intere legioni di guerrieri Necron.

Il panico si diffonde a macchia d'olio. Gli astartes sono impegnati in altri settori, e solo l'Inquisizione può cercare di contrastare l'attacco. Vengono inviate le sorelle guerriere della **Santa Clarissa XIV** che combattono con grande ardore, ma riescono solo a rallentare l'inevitabile: l'intero settore viene annientato, e solo due delle tre città formicaio e il grande spaziorporto Varson Gates resistono al devastante attacco xeno protette dalla sorellanza, che dimostra un coraggio e una determinazione senza pari. I Necron procedono con l'intero settore, trasformandolo in

un vero e proprio incubo.

L'ultima grande battaglia avviene nel cuore del settore, presso lo spaziorporto Warson Gate, dove un pugno di sorelle guerriere resiste per oltre 70 ore in condizioni disperate, poi il silenzio.

LA SECONDA GUERRA

Durante la Seconda Guerra le forze Necron sospendono ogni attacco, scomparendo nuovamente nel sottosuolo. I lealisti inviano subito un distaccamento dei **Lupi di Namedia** che avanza a tappe forzate per raggiungere i pochi superstiti, ma l'Impero Tau coglie al volo l'occasione: manda il Gruppo di Caccia **D'Yanoi Ka** che intercetta la colonna e la distrugge nella battaglia del **Ponte Arus**. Numerosi Manta penetrano nell'orbita bassa, riversando veicoli e truppe fresche a centinaia. I Tau procedono con l'occupazione militare del settore senza incontrare praticamente resistenza.

La città formicaio di Dakron III viene invasa dai Tiranidi che fuoriescono da una serie di nidi sotterranei. In soli tre settimane l'intera popolazione viene divorata e ogni resistenza annientata. Le altre due città resistono sotto stretto assedio da parte delle forze Tau, sperando di venir salvate dagli astartes.

LA TERZA GUERRA

Con lo scoppio della III Guerra i Tau si insediano stabilmente nel settore, fortificano tutta l'area centrale, distruggono tutti gli obelischi necron che ancora sveltavano sinistri in tutto il settore e iniziano la colonizzazione Tau del pianeta Faaris IV. La città di

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

Pertubio viene assediata dall'esercito Tau e da una vasta Waagh mercenaria guidata dal famigerato Kapoguerra Turbomazza. Dopo una disperata resistenza delle forze lealiste, la città cade, e gli Orks vi si insediano uccidendo alcuni Tau e infrangendo l'accordo d'alleanza temporanea.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

Le regole del settore sono le seguenti... scegliendo il sottosettore dove giocare, ti verrà detto quali regole considerare per la battaglia.

-AREA MILITARIZZATA

-DESERTO DI CENERE

-TEMPESTA DI SABBIA

-TERRITORIO DI GUERRA

-TECNICHE DI GUERRIGLIA

-TERRITORIO PALUDOSO

-FLORA OSTILE

AREA MILITARIZZATA: i Tau hanno costruito numerose fortificazioni nel territorio. Ogni volta che una forza Tau combatte su questo settore (tranne nelle battaglie strategiche) può sempre scegliere di schierare un bastione a caduta che viene tenuto in riserva. Il bastione deve sempre venir considerato 1 obiettivo extra, tranne nelle partite a kill point.

DESERTO DI CENERE: rispetto alla sabbia normale, la finissima sabbia grigia dei deserti di cenere sembra quasi polvere. Una polvere friabile che danneggia i veicoli, impantana gli uomini e frana sotto un peso eccessivo. Muoversi o combattere in un ambiente di questo tipo è estremamente difficile. Tutto il tavolo "normale" si considera terreno accidentato (vedi pag14 del regolamento). Solo i veicoli volanti (assaltatori, Falcon, Venator ecc.) ignorano questa regola.

Se una fazione sblocca la regola ADATTAMENTO, ottiene la regola Movimento in Copertura sul deserto di cenere.

TEMPESTA DI SABBIA: all'inizio di ogni turno tira un dado. Con 1 si alza una tempesta di sabbia. A causa delle nubi vorticosi di sabbia la visibilità è ridotta (la fase di tiro si considera in notturna). La tempesta di sabbia dura un turno completo, poi smette.

TERRITORIO di GUERRA: si tratta di aree particolari dove i genieri e gli strateghi più abili possono sfruttare a proprio vantaggio le strutture del posto o le caratteristiche del territorio. In questi sottosettori i giocatori possono utilizzare alcuni degli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 2 a testa. Ecco gli stratagemmi permessi:

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA

-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA BARRICATE

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

Attenzione: sostituite i riferimenti al termine "rovina urbana" del codex con il termine "elemento scenico".

TECNICHE di GUERRIGLIA: combattere all'interno di aree boschive o in pericolose jungle assassine porta i combattenti a specializzarsi. In questi sottosettori i giocatori possono utilizzare alcuni degli stratagemmi del codex CITTA' DELLA MORTE, e ne possono scegliere sempre 1 a testa. Ecco gli stratagemmi permessi:

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

Attenzione: sostituite i riferimenti al termine "rovina urbana" del codex con il termine "elemento scenico".

TERRITORIO PALUDOSO: se giochi in un territorio paludoso stabilisci con il tuo avversario le aree paludose sul piano di gioco. Vengono considerati terreno difficile per la fanteria, poiché muoversi nell'acqua e nel fango fino alla vita non è semplice! Mentre per i veicoli sono considerati terreno intransitabile, mentre i veicoli anfibi possono attraversarli senza problemi. Offrono un tiro copertura di 5+. Se un'unità all'inizio del suo turno vi si trova dentro, tira 1D6, con 1 o 2 l'unità è inchiodata a causa di sabbie mobili o sanguisughe giganti. Nel turno seguente potrà muoversi liberamente, ma se si muoverà ancora dentro la palude, dovrà ritirare il dado.

FLORA OSTILE: ogni giocatore possiede 3 segnalini che corrispondono a piante carnivore Cadelia Pirosa (se non ti soddisfano i segnalini, costruisci delle piante carnivore adeguate!). Prima dello schieramento, ogni giocatore alternativamente posiziona ovunque voglia sul tavolo i segnalini, ad una distanza minima di 16" uno dall'altro. Una volta posizionati tutti i segnalini (tra loro devono sempre essere almeno a 16" di distanza), è possibile procedere con lo schieramento. Durante la partita se una o più unità non veicolo iniziano il turno a 6" o meno da una Cadelia Pirosa, la pianta carnivora le attacca! Ecco il profilo dell'abominio vegetale:

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
3	-	4	5	3	2	5	-	-

La pianta carnivora è dotata di numerosi tentacoli e bocche lignee, e infligge sempre tutti i suoi attacchi per ogni unità nemica entro 6" da lei. Le unità ingaggiate si considerano in combattimento corpo a corpo e possono disimpegnarsi solo portando a 0 le ferite della Cadelia: appena questo avviene, l'unità ripiega subito di tanti pollici quanto servono a portarsi fuori pericolo dai tentacoli (deve essere a 7" dalla pianta). Attenzione: se un'unità porta a 0 le ferite della pianta, solo quell'unità si libererà, le altre unità ingaggiate non si liberano! Ogni unità ingaggiata funziona indipendentemente. Inoltre la pianta non viene rimossa e non può essere uccisa. Unica eccezione le armi da fuoco D: rimuovono queste piante dal tavolo, poiché le polverizzano interamente grazie alla loro devastante potenza.

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sotto settore dove combattere, oppure tira un dado:

01	SOTTOSETTORE A1: Un vasto deserto di cenere e rocce, dove ampie vallate deserte e affilate catene montuose si pongono in netto contrasto con le luci e il lusso sfrenato delle immense città formicaio settentrionali e con i rumorosi impianti industriali della fascia centrale. REGOLE: Sabbie Mobili • Deserto di Cenere • Territorio di Guerra • Tempesta di Sabbia • Strutture Necron TAVOLO: crateri, roccia, rovine, sabbia, cenere, impianti industriali, colonie, strutture speeder race, miniere e serbatoi, obelischi necrontyr.
02	SOTTOSETTORE A2: Una vasta e fittissima jungla assassina rinomata per le piante carnivore e la durezza del territorio. REGOLE: Territorio Paludoso • Tecniche di Guerriglia • Flora Ostile TAVOLO: erba, acquitrini, stagni, piante tropicali, alberi, cespugli, sassi, base colonica, rovine.

La voce "TAVOLO" ti fornisce dettagli sugli elementi scenici che puoi usare per allestire il tavolo inerente a quel sotto settore.

**LA PAROLA SCONFITTA E IL TERMINE
RITIRATA STRATEGICA NON COMPAIONO
NEL MIO VOCABOLARIO. PREPARIAMOCI
A COMPIERE UNA GRANDE VITTORIA NEL
NOME DELL'IMPERATORE**

2 - SCELTA DELLA MISSIONE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, le dimensioni della battaglia (noi consigliamo 1500, 1800, 2000 o 2300 punti). Quindi bisogna scegliere la missione da giocare, oppure tirare 1D6 per stabilirlo casualmente. Ecco le possibili missioni:

01	ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO
02	CONQUISTA E CONTROLLO
03	ANNIENTAMENTO
04	CONSOLIDAMENTO
05	TABULA RASA
06	CONTRATTACCO

In aggiunta a queste missioni normali, puoi utilizzare le espansioni Attacco Planetario e Missioni Operative nelle seguenti missioni:

01	MISSIONE SBARCO PLANETARIO L'attaccante deve avere meno PC nel settore del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 Attacco Planetario).
02	SQUADRA DI SOPPRESSIONE In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	ASSALTO PREPARATO Valido per la Guardia Imperiale e l'Inquisizione verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco lealista viene portato da un settore adiacente (vedi pag42 di Missioni Operative).

Infine in aggiunta a queste battaglie è possibile giocare lo scenario speciale:

01	ASSALTO AL COMPLESSO L'attaccante deve avere almeno 10 punti nel settore, e la fazione che ha più PC è sempre quella che difende.
----	---

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

Consolidare sugli obiettivi chiave, fermare il nemico e disperdere il suo attacco. Poi dovremo occuparci del loro comandante...

Segue le regole della missione "Acquisizione dell'Obiettivo", ma gli obiettivi da posizionare sono 4 (parti di macchinari) + 3 (antichi reperti). In aggiunta l'eliminazione di ogni QG nemico concede 2 punti vittoria (vale come 2 obiettivi).

Regole Speciali: le scelte Reparti Speciali costituite da fanteria sono da considerarsi unità valide.

TABULA RASA

Gli ordini sono di respingerli e di resistere fino all'ultimo uomo! Voi potrete morire solo quando io ve lo ordinerò!

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto eliminazione pr ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi non danno punti), reparti speciali e supporti pesanti concedono 2 punti, il QG 3 punti. Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: quando un'unità viene distrutta completamente, rientra in gioco come riserva nel turno seguente del giocatore che la usa, rendendosi subito disponibile.

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

CONTRATTACCO

Le forze nemiche stanno avanzando nel sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo",

Regole Speciali: tutto l'esercito inizia in riserva. Al primo turno è possibile schierare solo unità dotate della regola esploratori o infiltratori.

3 - SCHIERARE LE FORZE

Segui le regole che trovi a pag 92 del regolamento di W40K. La durata della battaglia è standard (vedi pag 90 del regolamento), a meno che non venga spiegato diversamente dallo scenario (come nel caso di alcune battaglie strategiche).

BATTAGLIE APOCALITTICHE

Per giocare una battaglia "apocalittica", sia essa un Evento Pubblico che una partita tra amici valida per la campagna, applica le seguenti regole:

DIFENSORI E ATTACCANTI: Le fazioni si dividono in difensori e attaccanti. Ogni fazione avrà un GENERALE supremo che coordinerà il consiglio di guerra all'inizio di ogni turno. I membri di ogni fazione eleggeranno il Generale, che resterà in carica per tutta la battaglia (vedi regole nella pagina a fianco).

TAVOLO: in base al numero di giocatori presenti e ai punti schierati consigliamo 2 tavoli o 3 tavoli regolamentari affiancati.

ELEMENTI SCENICI: Il tavolo è desertico, con speroni rocciosi, rovine e avamposti Tau nell'area settentrionale e centrale, mentre l'area meridionale è verdeggiante, paludosa, ricca di piante tropicali, rovine e vecchi avamposti abbandonati.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: variano a seconda di dove viene ambientato lo scontro. Se avviene nella fascia settentrionale e centrale valgono le regole speciali Deserto di

Cenere, Area Militarizzata, Tempesta di sabbia. Al contrario nell'area meridionale valgono le regole Territorio Paludoso e Flora Ostile.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati avviene secondo le regole standard del codex Apocalisse.

Se invece utilizzate 3 tavoli affiancati, stabilite il punto centrale del tavolo centrale, numerate i suoi quattro angoli (1,2,3,4). Tirate un successivo dado tenendo presenti sono i numeri da 1 a 4. La diagonale che taglia questo tavolo e che collega il suo centro con l'angolo ottenuto, rappresenta la linea di divisione tra i due schieramenti. Da questa linea ci si sposta di 6" verso entrambi gli schieramenti (ottenendo un'area neutra di 12").

SCHIERAMENTO: Prima di schierare, una volta ultimato il tavolo, tutti i giocatori hanno 10 minuti d'orologio per parlare e coordinarsi con il loro generale per decidere lo schieramento. Terminati questi minuti, avranno 20 minuti massimi di schieramento, terminati i quali tutte le unità non schierate finiranno in riserva.

IL GENERALE

Il generale di ogni schieramento svolge un ruolo estremamente importante di portavoce e di coordinatore del suo schieramento. Il giocatore che svolge il ruolo di generale ha le seguenti regole:

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

CONSIGLIO DI GUERRA: all'inizio di ogni turno i generali hanno 5 minuti massimi per supervisionare il campo e parlare con i loro compagni di schieramento per impartire degli ordini ad ogni singolo giocatore, in modo da coordinare meglio il proprio schieramento. I giocatori poi dovranno cercare di conseguire l'ordine, o comunque tenerne conto. Durante il consiglio gli altri giocatori possono avanzare richieste, suggerimenti o idee, per coordinare meglio le proprie forze.

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la

battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

Il bombardamento è un bombardamento apocalittico e scatter di 3D6 con gittata illimitata. Può venir scelto il tipo di bombardamento:

-B. TERMICO: area apocalittica (3) Fo8 Vp3

-B. BALISTICO: area apocalittica (6) Fo6 Vp6

Il generale che lo lancia deve dichiarare il punto esatto dove lo richiede, quindi tirare per la deviazione. Una volta esauriti i 2 ordini di bombardamento, non può richiederne altri. Può venir lanciato un solo ordine di bombardamento per turno.

PROMOZIONE SUL CAMPO: Il generale può promuovere un personaggio o un'unità del proprio schieramento durante la partita, in qualunque momento, e l'effetto è immediato: questa unità ignora per tutto il restante turno qualunque controllo di morale, e si considera passarli sempre. L'effetto si esaurisce alla fine del turno stesso in cui viene proclamata. Vale una sola volta per partita.

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

INIZIO PARTITA E TURNI: Per scegliere la fazione che inizia a giocare per prima, tutti i giocatori di ogni fazione tirano 1D6: la somma indica il loro punteggio di iniziativa. La fazione con il punteggio più alto inizia per prima. In caso di parità si ritira.

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

terminati i quali il turno passa all'altra fazione, e si ripete il giro.

La battaglia dura 5 turni, salvo accordi differenti pre partita.

OBIETTIVI: I giocatori scelgono il numero di obiettivi presenti sul campo e di comune accordo con il generale del loro schieramento (che fa SEMPRE da portavoce) li marcano, rendendoli visibili a tutti. Consigliamo un numero minimo di 2 obiettivi a tavolo regolamentare, quindi se vengono usati 3 tavoli, ci saranno 6 obiettivi.

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

La battaglia verrà vinta dallo schieramento che alla fine della battaglia controllerà più obiettivi. Vale la regola Dominio Tattico.

Dominio Tattico: Alla fine di ogni turno verranno contati gli obiettivi e segnati su un pezzo di carta (Es. alla fine del primo turno la situazione vede 3 obiettivi per i lealisti e 2 per i caotici) alla fine della battaglia, quando alla fine dell'ultimo turno si conteggiano gli obiettivi per stabilire il vincitore, la fazione che ha tenuto per il maggior numero di turni la maggioranza degli obiettivi durante la partita, ottiene un +1 obiettivo extra.

RISORSE STRATEGICHE LIMITATE: 3 per schieramento +1 per ogni due superpesanti di differenza fra le due fazioni. Es. lealisti 3 superpesanti, caotici 5, i lealisti hanno 4 risorse strategiche per compensare la disparità di forze in campo.

NB: La Risorsa strategica Attacco sul fianco conta SEMPRE come 2 risorse strategiche vista la sua efficacia di molto superiore a quella delle altre risorse.

SUPREMAZIA NEL SETTORE: la razza che controlla il settore nel momento in cui avviene l'evento, può schierare un extra di +500 punti complessivi, ma solo quella specifica razza o fazione.

RISORSE STRATEGICHE SPECIALI: se una determinata fazione controlla degli obiettivi strategici che sbloccano regole speciali o schede di formazioni apocalittiche o veicoli apocalittici, possono schierarle spendendo il relativo costo in punti. Se invece l'obiettivo e quindi la relativa risorsa viene persa, non sarà più possibile usarla fintanto che non verrà riconquistata.

**IL BENE SUPERIORE È LA SOLA COSA
CHE CONTA PER LA SALVEZZA DELLA
NOSTRA ONORATA E GIOVANE STIRPE**



VREDA PRIMARIA SETTORE 12

GRUPPO DI CACCIA 'D'YANOI KA'

D'YANOI, UN MONDO DI TENEBRE

D'yanoi è una Setta appartenente all'Impero Tau, situata ai confini dello stesso, vicino ai mondi Vespide, distanti da questa meno di 3 anni luce. In lingua Tau 'D'yanoi' significa 'lune gemelle', nome dovuto alle numerose lune del mondo principale D'yanoi che, interagendo con l'orbita del pianeta basata sulle maree, fanno sì che sia perennemente avvolto dal crepuscolo. A causa di un lungo periodo durante il quale il pianeta è rimasto isolato dal resto dell'Impero in seguito ad un attacco degli Orki (Be'gel in lingua Tau), la popolazione è regredita a un livello di tecnologia più elementare. Ad ogni modo, dopo l'assalto e la riconquista della Setta ad opera delle forze Tau avvenuta durante la Seconda Sfera d'Espansione (nel 800.M41 circa), D'yanoi riconquistò il proprio posto all'interno dell'Impero. Nonostante ciò, comunque, i suoi abitanti sono ancora considerati dagli altri Tau un po' rozzi e arretrati.

(Fonti: Codex 'Tau' pag. 64, Codex 'L'Impero Tau' pag. 18, 'Battlefleet Gothic: Armada' pag. 97')

LA RINASCITA DI D'YANOI

Con il ritorno della Setta di D'yanoi all'interno dell'Impero Tau, assieme ai benefici delle innovazioni tecnologiche e della cultura, tornarono anche gli obblighi militari. Ripartì così la macchina militare tau anche su D'yanoi, con la nascita di nuovi Gruppi di Caccia e Aerei (Kau'ui in lingua Tau) e Flotte stellari, composti dai membri delle Caste del Fuoco e dell'Aria della Setta. D'yanoi tornò così ad essere un attivo polo militare, alle cui forze armate venne affidato il compito di sorvegliare lo spazio dell'Impero nei Settori limitrofi allo spazio della Setta.

LA NASCITA DEL GRUPPO DI CACCIA 'D'YANOI KA' E DELLA FLOTTA 'D'YANOI ELDI'

Nel 977.997.M41, con l'inizio della Terza Sfera d'Espansione dell'Impero guidata da O'Shaserra, aumentò la necessità di unità militari di terra e aria da inviare al fronte di guerra. Sebbene la maggior parte di queste provenisse dalle Sette di Dal'yth, Sa'cea e Vior'la, anche le altre Sette risposero alla chiamata alle armi. Tra esse anche D'yanoi. Dal momento che la maggior parte delle forze della Setta erano impegnate nella difesa dei confini dell'Impero, la Casta Etera di D'yanoi decise la formazione di nuove unità militari da inviare come supporto alle forze tau impegnate nell'offensiva oltre i confini del Golfo di Damocle. Vennero così creati nuovi Gruppi di Caccia, tra cui il 'D'yanoi Ka' (letteralmente 'Colpo di D'yanoi') al comando dello Shas'o D'yanoi Elan'ro (letteralmente 'Comandante Forte volontà', nome attribuitogli per via della sua caparbia), da inviare a sostegno delle forze tau impegnate nell'offensiva oltre i confini del Golfo di Damocle. Come supporto e mezzo di trasporto verso il fronte di guerra per le nuove unità militari venne istituita la Flotta 'D'yanoi Eldi' (letteralmente 'Ali di D'yanoi'), al cui comando venne posto il Kor'o D'yanoi Shas'ka Kauyon (letteralmente 'Ammiraglio Cacciatore delle Stelle'). Vista però la scarsità di navi stellari di cui disponeva la Setta D'yanoi, non avendo i suoi Tau un passato

da navigatori stellari, furono richiamate in servizio vecchie unità non ancora smantellate (quali le classi Gal'leath e Lar'shi). Così, sotto la guida di Sua Maestà Etera Aun'o D'yanoi Yr Or'es B'ol ('Etereo Esperto e potente guida luminosa'), le forze della Setta D'yanoi partirono in direzione del Golfo di Damocle, per prendere parte alla Terza Sfera d'Espansione dell'Impero Tau.

IL BATTESIMO DEL FUOCO

Durante il viaggio verso il Golfo di Damocle la Flotta 'D'yanoi Eldi' fu raggiunta da un contrordine trasmesso da una nave stellare classe Skether'qan: la guarnigione posta a difesa di un pianeta della frangia esterna dell'Impero era sotto attacco di forze Tiranidi (Y'he in lingua Tau), probabilmente appartenenti a una scheggia della Bioflotta Kraken, e necessitava di rinforzi. Le forze di D'yanoi non esitarono e accorsero subito in aiuto del pianeta assaltato. I Gruppi di Caccia vennero fatti sbarcare sulla superficie del pianeta dopo un opportuno bombardamento orbitale di copertura. Inizialmente le forze tau riuscirono a contenere l'offensiva tiranide, ma la situazione peggiorò quando allo scontro si unirono anche gli Eldar, intervenuti per eliminare ogni forma di vita nel sistema e sottrarre così biomassa alle forze tiranidi. Dopo iniziali scontri, comunque, Tau ed Eldar decisero di congiungere le forze per fronteggiare la minaccia comune. Così, al comando di un esercito congiunto, lo Shas'o D'yanoi Elan'ro e la Veggente Ishael dell'Arcamondo il-Kaithe si lanciarono in un'offensiva totale contro le forze tiranidi, causando numerose perdite tra i nemici. Nonostante tutto, però, l'avanzata dei Tiranidi non cessò d'impeto. Dopo diversi mesi di guerra totale, le forze di Tau ed Eldar non erano più in grado di contenere la minaccia aliena. Ricevuta la conferma, così, l'Etereo Aun'o D'yanoi Yr Or'es B'ol ordinò la ritirata di tutte le forze dell'Impero dal pianeta, seguita da un bombardamento orbitale da parte della flotta dell'Arcamondo il-Kaithe che eliminò ogni forma di vita sulla superficie planetaria, in modo da rallentare l'avanzata della Bioflotta Kraken in quel settore. Al termine degli scontri la flotta eldar tornò al proprio Arcamondo, mentre la 'D'yanoi Eldi' procedette con il proprio viaggio verso il Golfo di Damocle.

LA SECONDA CAMPAGNA DI FAARIS IV

Quella a cui prese parte il 'D'yanoi Ka' non era la prima campagna militare dell'Impero Tau nel Settore Vaar Primus. Precedentemente, infatti, vi era già stata una guerra, terminata con una totale sconfitta delle forze tau su ogni fronte e la ritirata forzata dal pianeta Faaris IV. Dopo l'insuccesso riportato nella Prima Campagna il Comando della Uash'o del Settore Vaar Primus fu affidato allo Shas'o D'yanoi Elan'ro ed al suo Gruppo di Caccia. Come prima azione da Comandante della Uash'o, lo Shas'o D'yanoi Elan'ro richiedette al Comando della Shan'al della Terza Sfera l'invio di rinforzi per poter riconquistare i territori persi durante la Prima Campagna. Dopo un'iniziale risposta negativa il Comando della Shan'al acconsentì alla richiesta con l'invio di 12 Gruppi di Caccia provenienti da diversi Mondi Setta, principalmente Sa'cea, Bor'kan e dal pianeta capitale T'au. Oltre ai rinforzi dell'Impero, i dati pervenuti dalle ricognizioni degli Esploratori rivelarono la presenza di forze appartenenti alle Enclavi di Farsight, stanziati ai poli del pianeta. Dopo aver ampiamente discusso il piano di battaglia con gli altri membri della Uash'o, lo Shas'o D'yanoi Elan'ro sancì l'inizio della Seconda Campagna dell'Impero Tau su Faaris IV con una

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

serie di attacchi portati dall'orbita bassa ai Settori Strategici del pianeta Kjoldar e Strige. I Gruppi di Caccia vennero fatti sbarcare e subito assicurarono l'area di atterraggio con offensive contro le postazioni del Chaos lì presenti. L'iniziale effetto sorpresa e la spinta dinamica portò le forze dell'Impero a conquistare gli interi Settori di sbarco, creando campi base e fortificando i confini. Il terreno ceduto dalle forze umane fu così tanto che in pochi mesi di guerra le forze guidate dallo Shas'o D'yanoi Elan'ro arrivarono a creare teste di ponte all'interno dei Settori Strategici Valamor, Thoran e Vreda Primaria. Più a Sud, invece, le forze dello Shas'o Bor'kan Kelais, stanziate nel Settore Tropice, combattevano una guerra di logoramento contro le forze umane che, dopo la ritirata dei Necron, imperversavano per le giungle. Terminato però lo slancio iniziale, le forze dell'Impero cominciarono a

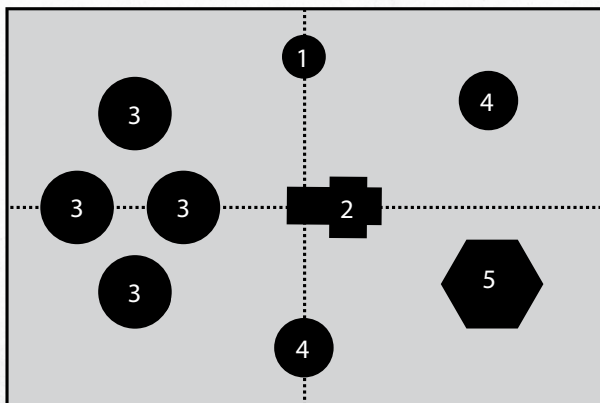
perdere terreno sotto i colpi della controffensiva dell'Imperium dell'Umanità e delle forze del Chaos. I Settori Strige e Kjoldar, contenenti i principali campi base tau del pianeta, caddero nelle mani dei rinnegati, così come il Settore Thoran. I Settori Valamor e Tropice, invece, vennero riconquistati dalle forze dell'Imperium, guidate da unità dei Capitoli di Space Marine degli Angeli Sanguinari e dei Lupi Siderali. Vista l'impossibilità di difendere i propri territori, lo Shas'o D'yanoi Elan'ro ordinò la ritirata di tutte le forze dell'Impero Tau entro i confini del Settore Vreda Primaria, ancora libero e ben difeso dopo la sconfitta inflitta alle forze dei Necron. Così, tutti i Gruppi di Caccia della pianeta affluirono all'interno del Settore per ricostituire un campo base e organizzare il contrattacco che avrebbe garantito una volta per tutte la presenza di una testa di ponte su Faaris IV.

BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

Le battaglie strategiche sono particolari scenari di combattimento che devono venir replicati il più fedelmente possibile. Gli obiettivi strategici sono punti chiave per la vittoria della guerra, e conquistarli garantisce molti vantaggi. Non tutti gli obiettivi strategici conferiscono regole o equipaggiamenti speciali extra, alcuni sbloccano addirittura schede apocalittiche con formazioni speciali o veicoli superpesanti. Sotto la descrizione di ogni obiettivo strategico è riportata la voce **PUNTO CHIAVE** con la relativa descrizione di cosa viene ottenuto controllandolo, e se la regola vale solo per le forze presenti nel settore dove si trova l'obiettivo strategico, oppure se è utilizzabile da tutta la propria fazione nell'intero pianeta!

BS - SPAZIOPORTO WARSON GATE

Lo spaziorpoto è dotato di 4 rampe di decollo indipendenti e una piattaforma di atterraggio scudo celeste. Grazie ai suoi rifornimenti automatizzati è un ottimo punto di sbarco per le navette orbitali. Nel sottosuolo si trovano immensi hangar e i grossi serbatoi di stoccaggio.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Rocce, terra e ripari bassi si trovano sparsi e radi per il campo. Come da schema a sinistra

vengono posizionate le rampe di atterraggio (3), poi sulla linea di mezzo tavolo, a circa 8" dal bordo viene posto un serbatoio di stoccaggio (4) e un centro di comunicazione (1). Nella restante metà tavolo viene posizionato il centro comando la piattaforma scudo celeste (3) e l'ultimo serbatoio (5).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: entrambe le forze arrivano sul campo in riserva. Solo i Tau possono scegliere di schierare tutto subito OVUNQUE sul tavolo ad almeno 8" dai bordi del tavolo, in questo caso l'avversario ha automaticamente il primo turno. In tutti gli altri casi al primo turno è possibile schierare solo supporti leggeri. Gli eserciti entrano dai lati lunghi. All'inizio della battaglia tirate un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie il lato del tavolo ove schierare.

DIFESA PLANETARIA: Il sistema di difesa automatizzata del centro comando non è più operativo, e deve venir considerato come un bastione a caduta senza armi automatiche.

Condizioni di Vittoria: l'esercito nemico va cancellato e respinto completamente. Non si fanno prigionieri! Per ogni unità nemica completamente distrutta si guadagna 1PV, per i supporti pesanti, i QG e i reparti veloci si guadagnano +2 PV. Vince chi ottiene più PV, mentre se i punti sono pari, l'obiettivo resta a chi lo possedeva prima dello scontro.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Deserto di Cenere, Tempesta di Sabbia, Area militarizzata.

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla la regola **SUPPORTO AEREO*** valido per qualunque battaglia normale o strategica nel settore 12 o in un settore adiacente.

***SUPPORTO AEREO:** una volta per battaglia il giocatore può richiedere un supporto aereo contro un'unità sul campo (non in riserva) avversaria. Subito un veicolo aereo passa a volo radente mitragliandola! L'unità subisce 1D6 di colpi ad AB3, Fo7 e VP5.

Contro i veicoli i colpi si risolvono sempre sul fianco (proprio come se si trattasse dell'attacco di un volante).