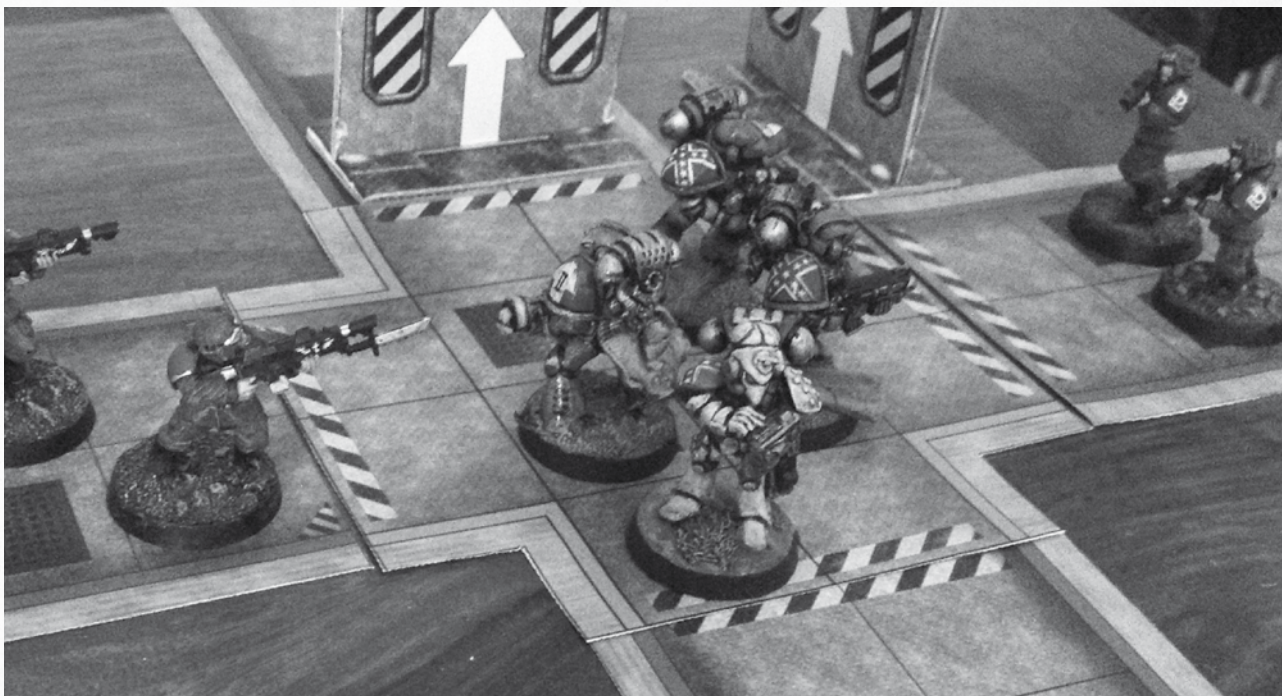




FAARIS IV

ASSALTO AL COMPLESSO

ASSALTO AL COMPLESSO



Queste sono regole sperimentali per lo scenario "Assalto al complesso", disponibile tra le battaglie normali dei settori planetari.

Sono state studiate in modo da permettere ai giocatori veterani di W40K di affrontare duri scontri in luoghi chiusi e claustrofobici, come l'interno di vascelli spaziali durante un abbordaggio o i condotti bui e cupi delle basi coloniche. Le unità che si muovono in questi ambienti devono avanzare in modo accorto e di conseguenza lento, cercando di penetrare nelle profondità della struttura per portare a termine la loro missione.

Ad accogliere le unità d'assalto che cercano di violare la struttura ci sono i difensori, gli attuali abitanti del complesso, che grazie a numerose risorse speciali faranno di tutto per fermare ed eliminare una volta per tutte i loro nemici.

SCENARIO

Assalto al Complesso è uno scenario di gioco molto diverso dalle solite partite a W40K, tuttavia si basa sullo stesso regolamento con alcune piccole variazioni. Il campo di gioco cambia: non più vasti campi di battaglia, ma stretti e contorti tunnel e corridoi delle basi coloniche, stazioni di ricerca o grandi astronavi spaziali.

Queste strutture vengono attaccate da una forza d'incursione e difesi da chi vi si trova insediato. Un giocatore attaccante costituisce una forza d'assalto di un valore prestabilito di punti, la equipaggia e la posiziona nella casella d'ingresso del complesso. Il giocatore difensore che controlla il complesso costituisce le unità di difesa, le risorse difensive del complesso, le posiziona e si prepara a respingere gli attaccanti. Grazie ad alcune regole speciali oltre alle regole di Warhammer 40K, potrete combattere nei luoghi più oscuri e claustrofobici del quarantesimo millennio.

Per realizzare rapidamente il vostro scenario di gioco modulare,

potete scaricare i seguenti moduli PDF di **PWORK**, che trovate su: www.pworkwargame.blogspot.it oppure potete realizzarne di vostri. L'importante è che ogni casella sia di 3x3cm.

STARBASE e STARBASE EXPANSION 1: perfetta per un'ambientazione generica, sicuramente la più versatile! Ideale se i difensori sono Eldar, Orks, Lealisti o Tau.

RENEGADE SECTOR e RENEGADE EXPANSION 1: perfetta per un'ambientazione di forze rinnegate. Ideale se i difensori sono Space Marines del Caos, Guardia Corrotta, Demoni.

ABANDONED SECTOR: perfetta per un'ambientazione sinistra e disabitata! Ideale se i difensori sono Eldar Oscuri, Necron, Tiranidi.

Tutti questi pdf sono comunque compatibili tra loro, e con poca fatica, riuscirete ad avere rapidamente uno stupendo set di elementi per giocare le vostre partite di Assalto al Complesso.

PREPARARE LE FORZE

Ogni giocatore comanda una squadra speciale con il compito di portare a termine una rischiosa missione. Vi troverete a giocare con una squadra d'élite dei vostri migliori soldati. Ogni giocatore ha a disposizione 200 punti per creare la sua Squadra.

Questa modalità di gioco è ideale per due giocatori, uno attacca e l'altro difende. E' possibile giocare anche con un numero di punti maggiori (dai 400 in poi) in quattro: due attaccano e due difendono.

Tra i due giocatori il difensore è sempre il giocatore la cui fazione ha il maggior numero di PC nel settore dove è ambientato lo

ASSALTO AL COMPLESSO

scontro. Le forze vengono selezionate in base a queste limitazioni:

LIMITAZIONI

200 punti complessivi per team, non sono permessi veicoli di nessun tipo, modelli volanti, cavalleria o moto. Possono venir scelti componenti del team da ogni unità di fanteria del codex, selezionati e armati individualmente in base al costo in punti da codex. Non esiste una tabella di selezione d'armata da rispettare.

Un modello del team deve venir scelto come LEADER, lui sarà il comandante del team. Nessun modello può costare più di 150 punti, e un team deve esser costituito almeno da 3 modelli.

ATTACCANTE - Oltre a seguire le limitazioni, l'attaccante può scegliere equipaggiamenti speciali da dare ai suoi uomini al relativo costo in punti dal seguente elenco:

- DRONE: costo 5 punti (può prenderlo solo il sabotatore)
- MINA DI PROSSIMITA': costo 10 punti (1 mina)
- SCUDO BALISTICO: costo 10 punti
- GRANATA FUMOGENA: costo 3 punti (1 granata)
- CARICA TERMICA: costo 5 punti
- VISORE TERMICO: costo 5 punti
- MEDKIT: costo 10 punti (3 cariche)

Dopo aver dichiarato il leader del proprio ASSAULT TEAM, deve assegnare il ruolo di SABOTATORE ad un altro modello della squadra. Ora è pronto per iniziare. La descrizione degli equipaggiamenti si trova a pag70.

DIFENSORE - Oltre a seguire le limitazioni, il difensore può scegliere equipaggiamenti speciali da dare ai suoi uomini al relativo costo in punti dal seguente elenco:

- MINA DI PROSSIMITA': costo 10 punti (1 mina)
- PORTE EXTRA: costo 15 punti
- GRANATA FUMOGENA: costo 3 punti (1 granata)
- BLACK OUT DEL COMPLESSO: costo 10 punti
- TORRETTA AUTOMATICA: costo 15 punti
- VISORE TERMICO: costo 5 punti
- MEDKIT: costo 10 punti (3 cariche)

Dopo aver dichiarato il leader del proprio DEFENCE TEAM, deve assegnare il ruolo di SABOTATORE ad un altro modello. Ora è pronto per iniziare.

REGOLE GENERALI

PUNTI AZIONE o ACTION POINTS

Ogni modello ha tanti punti azione quanto è il suo valore d'INIZIATIVA. Ogni azione, apertura di una porta, muoversi di una casella, aprire il fuoco con la propria arma o assaltare ecc. consuma 1 punto azione. Un giocatore nel suo turno non è obbligato ad usare tutti i punti azione dei suoi modelli.

Unico limite, in un turno di gioco ogni modello può aprire il fuoco solo una volta, indifferentemente dai punti azione che gli avanzano.



Nell'immagine qui sopra il turno è degli astartes: la porta è chiusa, il sabotatore attiva il drone (costo 1 punto azione) e lo manda ad aprire la porta (costo 1 punto azione), poi il giocatore fa aprire il fuoco sia al sabotatore (costo 1 punto azione) sia al marine al suo fianco. Il primo spara sulla guardia a sinistra (uccidendola) e il secondo sulla guardia a destra, che rimane miracolosamente illesa. Il marine con i punti restanti (3 punti azione) non è in grado di raggiungere e attaccare in corpo a corpo la guardia superstita...

COESIONE LIBERA

Tutti i modelli non sono obbligati a seguire la regola "Coesione di Squadra" come descritto nel manuale base. Ogni modello è in grado di muoversi liberamente, indipendentemente da ogni membro della sua unità.

MORALE

Fintanto che il Leader del proprio team è vivo, tutti i membri della squadra testano con la sua disciplina, se il Leader muore, testano sulla loro individuale. Vengono rispettate tutte le regole sulla morale di W40K, tranne i test relativi al 25% di perdite dovute al fuoco nemico. Se viene ucciso il Leader di un team, tutto il team effettua un controllo di morale.

Quando durante il gioco un modello fallisce un controllo di morale per la morte del Leader, tira 1d6: da 1 a 4 rimane fermo dove si trova, è in panico e i suoi punti azione vanno subito a zero e non può fare altro per quel turno, da 5 a 6 ripiega verso l'uscita del complesso tramite la via più breve muovendosi per tante caselle quanti sono i suoi punti azione rimasti. Nel turno successivo effettua un nuovo test di morale, se passato, può agire normalmente, altrimenti tira 1d6 e ripete da capo...

MOVIMENTO

Le tessere che compongono le basi sono divisi in caselle, usate per i movimenti. Una miniatura può muovere in qualunque direzione: orizzontale, verticale o diagonale, ma orizzontalmente e verticalmente consumerà un punto azione a casella, mentre diagonalmente 2. Durante il movimento non è possibile fermarsi su una casella occupata. E' possibile attraversare una casella

ASSALTO AL COMPLESSO

EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

BLACK OUT DEL COMPLESSO

Disattivate tutte le luci. Li faremo strisciare nell'oscurità come vermi.

Il difensore con questa risorsa può disattivare all'inizio di un suo turno tutta l'illuminazione del complesso. Le luci si spengono immediatamente e la visuale è ridotta a 2D6 caselle, tranne per chi è equipaggiato di Visore Termico. Il giocatore che ha tolto la luce posiziona il segnalino Ripristinare l'energia dove preferisce. Se un modello dell'attaccante lo raggiunge, può riattivare la luce nel complesso usando 1 punto azione. Il difensore può utilizzare il black out una sola volta per partita. Il difensore può comunque riattivare la luce all'inizio di un suo turno.

CARICA TERMICA

Ogni razza possiede un maledetto ordigno capace di esplodere e sterminare un'intero complesso!

La carica termica è un esplosivo ad alto potenziale che può venir piazzato e attivato con un timer da 1 a 3 turni per distruggere porte, generatori e addirittura lo stesso nucleo energetico di un complesso. La carica termica deve venir posizionata in una casella libera adiacente alla struttura da distruggere. Il suo innesco richiede 2 punti azione, e il giocatore può stabilire il numero dei turni a cui settare il timer: se non mette il timer, la carica esplose istantaneamente alla fine del turno in corso. In tutti gli altri casi devono venir posizionati i segnalini timer, e all'inizio di ogni turno del giocatore viene rimosso un segnalino. Appena finiscono, la carica esplose (se posiziono il segnalino 01, esploderà non al mio prossimo turno ma a quello dopo).

DRONE

Tranne i tiranidi che utilizzano larve comandate dall'unica mente, e gli Orks che sfruttano un goblin sacrificabile, per tutti gli altri si tratta di un piccolo robot semovente controllato a distanza.

Il drone conta come equipaggiamento di un modello. Quando viene attivato viene posizionato a terra in una casella libera adiacente al modello che lo possiede (1 punto azione). Per agire usa i punti

azione di chi lo comanda. Non può mai allontanarsi a più di 6 caselle da chi lo controlla. E' molto comodo per far detonare mine, aprire porte a distanza o attirare il fuoco dei modelli nemici in sovrallerta. Il drone una volta attivato può muoversi in tutte le direzioni e azionare porte, niente altro. Può venire abbandonato nel complesso e recuperato in seguito. Rimane in gioco da quando viene utilizzato per la prima volta a quando viene distrutto. E' considerato veicolo con corazza 7 su tutti i lati, non effettua mai nessun tipo di test ed è implacabile. In corpo a corpo non ha capacità offensive.

GRANATE FUMOGENE

Grazie al fumo delle granate fumogene possiamo avanzare verso il nemico!

Il modello è equipaggiato con 1 granata fumogena. Viene tirata fino a 6 caselle (linea di vista sgombra). Stabilita la casella in cui cade, vi posiziona un segnalino granata fumogena, e poi altri 4 segnalini in caselle vuote e adiacenti tra loro come mostrato sotto. Il giocatore che tira la granata potrà distribuire i segnalini successivi al primo come



meglio crede. Il fumo delle granate fumogene conferisce un tiro copertura di 5+ a qualunque modello vi si trovi dietro. Il fumo di una granata persiste fino all'inizio del turno successivo del giocatore che l'ha lanciata. Tirare una granata fumogena costa 1 punto azione.

MEDKIT

"Doc, il ragazzo è a terra, vedi di rimettermelo in piedi: ci serve vivo!"

Questo equipaggiamento permette di

rianimare un modello morto al massimo da un turno. Il modello munito di medkit deve trovarsi in una casella adiacente al morto. Ciascun medkit ha 3 segnalini cura medica. Ogni volta che ne usi uno tira 1D6, con 4+ il modello ritorna in vita con 1 ferita. Consuma 1 punto azione a tentativo: per ogni segnalino utilizzato tira con 4+ il modello

MINA DI PROSSIMITÀ'

Che sia una spora organica o un sofisticato meccanismo tecnologico, poco cambia: le mine di prossimità sono terribili e devastanti strumenti di morte sensibili al movimento. Se attivate, esplodono uccidendo chiunque nelle vicinanze!

Il modello che è equipaggiato con la mina riceve due segnalini MINA. Durante la partita può posizionare un segnalino in una casella libera adiacente alla sua. Se un modello nemico si avvicina entrando nel raggio di 1 casella dal segnale mina, tira 1D6, con 3+ la mina si innesca ed esplose, coprendo un'area pari alla sua casella più tutte le adiacenti (Fo: 6, Vp: 3). Nota: ogni modello che entra nel raggio di una mina tira per l'innesco, per ogni casella che attraversa nel raggio. Una mina di prossimità non può venir distrutta sparandoci sopra.

Nello schema qui sopra viene mostrato il raggio d'esplosione e d'innesco di una mina. Posizionare una mina costa 1 punto azione.



PORTE EXTRA

Maggiore sicurezza nel complesso, maggiore possibilità di resistere.

Il difensore tira 1D6 extra di porte da

ASSALTO AL COMPLESSO

poter posizionare a suo piacimento nel complesso durante la costruzione dello scenario.

SCUDO BALISTICO

Avanzate dietro agli scudi, pronti ad assaltare!

Lo scudo balistico è una pesante lastra in ceramite con una piccola feritoia. Viene impugnato con entrambe le braccia e conferisce un tiro armatura di 2+ al modello che lo utilizza. Fintanto che viene usato lo scudo, non si possono utilizzare armi o altri equipaggiamenti. In corpo a corpo fintanto che si tiene lo scudo non è possibile portare attacchi di alcun tipo. Lo scudo può venir abbandonato a terra in una casella adiacente vuota (posizionare il segnalino) usando 1 punto azione, e recuperato in seguito usando un altro punto azione. Chiunque può recuperare uno scudo balistico abbandonato.

LA PAURA È IL PRIMO PASSO VERSO IL FALLIMENTO

TORRETTA AUTOMATICA

I genoraptor si gettarono in avanti verso la porta blindata: la postazione tarantula si attivò immediatamente, inondando di proiettili gli xeno in avvicinamento...

Il difensore può schierare una torretta automatizzata dotata di visore termico e puntamento automatico, con visione a 360°. Prende il relativo segnalino e la posiziona dove preferisce. La torretta si considera sempre in sovrallerta. Appena ha in linea di tiro un modello nemico apre il fuoco, mirando sempre a quello più vicino, ma ha un solo punto azione per sparare ad ogni turno. La torretta automatica ha un sistema di puntamento che le conferisce AB3. E' considerata una struttura immobile con corazza 10 e viene distrutta se subisce un danno superficiale o penetrante. Monta un'arma automatica con il seguente profilo:

Arma	Gittata	Fo	VP	Note
Torretta	18"	4	-	Pesante 1d6

VISORE TERMICO

Passiamo agli infrarossi ragazzi, state attenti agli angoli, attenti agli angoli!

Il visore termico è un equipaggiamento che permette di vedere perfettamente al buio. Ogni modello equipaggiato con esso ignora la regola Black Out del Complesso. Il visore non consuma punti azione.

occupata se si hanno i punti movimento necessari per uscirne ed avendo il permesso del giocatore proprietario della miniatura che occupa la casella; in caso contrario bisognerà percorrere un'altra strada o fermarsi. Solo una miniatura alla volta può occupare una casella. E' sempre possibile sorpassare le proprie miniature. Si può girare una miniatura lasciandola sulla casella su cui si trova, cambiandone l'orientamento. Questo non conta come mossa né riduce la capacità di movimento.

Attenzione: quando si parla di caselle adiacenti, si intende caselle orizzontali o verticali alla propria. Le caselle diagonali non vengono considerate adiacenti.



APRIRE E CHIUDERE UNA PORTA



Un modello in una casella adiacente ad una porta può consumare un punto azione per aprirla (spostandola di lato al corridoio) o chiuderla (rimettendola al suo posto). Un Sabotatore può utilizzare la sua abilità speciale per bloccare o sbloccare una porta: consuma 2 punti azione e blocca o sblocca

la porta. Le porte bloccate devono essere marcate con l'apposito segnale, e possono venir aperte solo da un sabotatore oppure distrutte. Ogni porta ha corazza 13 e si distrugge sia con danni superficiali che penetranti. Il segnalino qui a sinistra rappresenta una porta bloccata, viene posizionato in gioco quando un sabotatore blocca una determinata porta, e rimosso quando non lo è più.

Nota: se si vuole chiudere una porta aperta, ma un modello si trova in mezzo alle caselle occupate dal segnalino porta, la porta si chiude schiacciandolo! Il modello effettua un tiro su Iniziativa con 1D6, se il risultato è superiore alla propria Iniziativa, il modello viene rimosso, in caso contrario indietreggia di una casella adiacente libera, se questo non fosse possibile, il modello

ASSALTO AL COMPLESSO

viene rimosso.

LIBERTA' DI FUOCO

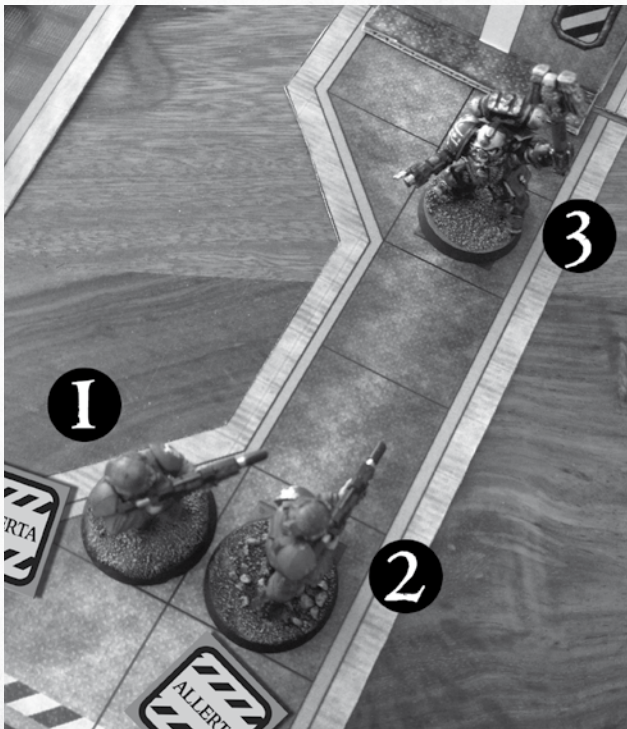
Tutti i modelli sono liberi di sparare a modelli diversi, ignorando tutte le limitazioni del regolamento base. Quando un modello apre il fuoco contro un bersaglio, consuma 1 punto azione, poi il giocatore controlla la linea di vista, misura la gittata dell'arma, e risolve gli effetti, come da regole normali. In ogni suo turno, un modello può sparare solo una volta con la propria arma. Tirare una granata, si considera comunque un'azione di fuoco e impedisce poi di sparare nello stesso turno!

LINEA DI VISTA, GITTATA DELLE ARMI

Tutti i modelli hanno un arco di vista a 360 gradi, perchè si considera che avanzare in modo accorto all'interno di un complesso li costringa a stare molto, molto attenti e a guardarsi intorno continuamente.

La gittata delle armi è reale come da regolamento e pertanto deve essere misurata di volta in volta. Consigliamo di provare un sistema alternativo che abbiamo usato in fase di playtest: convertite la gittata in pollici delle armi in caselle, con il rapporto di 1 casella ogni 2 pollici: ad esempio un fucile termico con gittata 12 sparerà a 6 caselle.

Ostruiscono completamente la vista elementi quali PORTE CHIUSE (di qualunque tipo), le pareti (anche se non esistono tridimensionalmente), gli angoli ed eventuali ostacoli presenti nel complesso (casse, bidoni, computer o altri macchinari) capaci di nascondere completamente il modello.



Per calcolare esattamente la linea di vista di un modello tracciate una linea retta dal centro della sua basetta al centro della basetta bersaglio. Se si riesce, il bersaglio è visibile e gli si può sparare

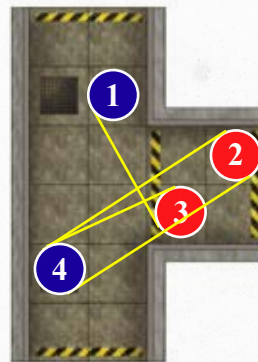
addosso. Nella figura il modello 1 non può sparare al modello 3, mentre il modello 2 può farlo senza problemi!

COPERTURA

Se un modello vede l'altro e può sparargli, come potete fare per scoprire se il bersaglio gode di qualche tiro copertura?

Guardate le basette!

Entrambe le estremità della basetta del vostro modello devono vedere le estremità della basetta nemica. Se qualcosa lo impedisce allora c'è una copertura!



Copertura parziale: 5+

Nell'esempio il 4 spara sul 2, vedrebbe entrambe le estremità della basetta nemica, ma un modello (amico o nemico) o un elemento scenico si frappone coprendolo in parte.

Copertura totale: 4+

Nell'esempio 1 spara su 3, ma vede solo un'estremità della basetta nemica. In questo caso la copertura è totale e 3 ha un tiro copertura di 4+.

Modello Oscurato

Se un modello spara a un modello nemico e la linea di tiro attraversa 2 modelli (amici o nemici), il modello non può venir scelto come bersaglio e si dice oscurato.

Mettersi in Copertura Volontariamente

Un modello utilizzando 1 punto azione può **mettersi in copertura** e consumando un altro punto azione può uscire dalla copertura: si mette a terra, si schiaccia contro la parete... qualunque cosa faccia non può fare altro fintanto che è in copertura. Questo concede un bonus di +2 di copertura al modello, per un massimo di 2+ di copertura. In campo aperto, il modello gode quindi di un 5+ di copertura se utilizza questa mossa (in gioco puoi utilizzare l'apposito segnalino). Mettersi in copertura sostituisce la regola "gettarsi a terra", ma non ci si può mettere in copertura durante il turno avversario, lo si può fare sempre e solo nel proprio, anche per proteggersi dal fuoco di sovrallerta nemico!.



SOVRALLERTA

Un modello o unità, utilizzando 1 punto azione può porsi in sovrallerta (o allerta), a patto che non abbia nemici in vista. In pratica si apposta pronto ad aprire il fuoco contro ogni cosa che faccia irruzione nell'area. Appena un modello o un'unità nemica termina il suo movimento nell'area presidiata dai modelli in sovrallerta, il giocatore ha diritto immediato ad aprire il fuoco contro di essi. Ogni modello in sovrallerta può aprire ovviamente

ASSALTO AL COMPLESSO

una sola volta il fuoco e deve scaricare il fuoco contro il primo modello che entra in visuale e in gittata dell'arma. Il giocatore può decidere liberamente di sparare prima con un modello in sovrallerta rispetto ad un altro. Nel caso il bersaglio nemico muoia gli altri membri della squadra in sovrallerta possono trattenere il fuoco e scaricarlo sul prossimo modello che entrerà nell'area. Alla fine del turno avversario, le unità in sovrallerta tornano normali, ma se hanno sparato perdono 2 punti azione dal loro totale per ricaricare le armi, oppure possono scegliere di non sparare, ma di mantenere tutti i loro punti azione.

LANCIAFIAMME NEI CORRIDOI

La sagoma del lanciafiamme deve sempre essere collocata in modo da toccare meno muri possibili e non può mai passare attraverso i muri. Tutti i modelli la cui basetta si trova almeno a metà sotto la sagoma del lanciafiamme vengono colpiti.

ARMI AD AREA E ARTIGLIERIA

Tirate come di consueto. Nel caso l'area devii e tocchi una parete o un elemento di scenario, collocate l'area con il foro centrale a contatto con il punto d'impatto. Inutile specificare che nessun'arma in nessun caso può utilizzare il fuoco indiretto, poichè si considera che sopra al dedalo di corridoi ci sia un tetto. State molto attenti a non uccidere i vostri stessi uomini!

TIRARE LE GRANATE

Per lanciare una granata dovete procedere esattamente come per le armi ad area, calcolando una Gittata massima di 6 caselle. Le granate fumogene seguono la loro regola speciale, mentre tutte le altre granate esplosive dotate di un valore in Forza, esplodono usando l'area piccola. Ogni modello equipaggiato con tali armi, è considerato averne una sola, che una volta usata è esaurita.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ogni modello (drone escluso) può attaccare combattendo in corpo a corpo, prima o dopo aver mosso. Per farlo la miniatura deve trovarsi in una casella libera adiacente al nemico: Non si può attaccare diagonalmente.

Utilizzando 1 punto azione effettua i suoi attacchi in base al suo profilo e ai suoi equipaggiamenti. **Solo se ha mosso per portarsi in combattimento si considera in carica.** Il combattimento si svolge secondo le regole di w40k, tuttavia non è possibile consolidare. Un modello può effettuare una sola azione di combattimento a turno. Solo nel caso fosse impegnato in un combattimento dal turno precedente e nel suo nuovo turno uccidesse il nemico, si libera, potendo attaccare nuovamente qualcuno in quel turno.

In uno stretto corridoio le unità possono accalcarsi e combattere in una mischia, ma i combattimenti di base non sono multipli: se un modello carica un altro modello, sarà impegnato solo con quello in corpo a corpo.

RIMUOVERE LE PERDITE

Ogni volta che un modello muore, deve venir sostituito da un segnalino Morto, in modo da non ostacolare i movimenti e la linea di vista dei modelli ancora in gioco.

ATTACCO IN PROFONDITÀ

Non è possibile utilizzare la regola "attacco in profondità" per tutte le unità che lo fanno grazie a zaini razzo. Invece è possibile utilizzare l'attacco in profondità per i modelli dotati di teletrasporti o simili passaggi warp. Se l'unità che si teletrasporta esce dal piano di gioco, è considerata persa.

MODELLI GRANDI

I modelli con basetta grande (come i terminator) possono muoversi normalmente sulle caselle del complesso, tuttavia due modelli con basetta grossa NON possono stare affiancati, il corridoio è troppo stretto e non sarebbero in grado di passare!

PREPARARE LE SCENARIO

Posizionate le camere d'ingresso del complesso: questo è il modulo standard d'inizio per le unità dell'Attaccante.



Posizionate una porta chiusa all'ingresso del complesso, ora l'attaccante schiera tutte le sue unità specificando quali equipaggiamenti, ruoli e abilità abbiano i membri del suo team.

Ora bisogna generare il complesso:

Ogni giocatore tira 2d6 e sceglie tanti componenti quanto il numero ottenuto. Questi componenti NON devono essere stanze o porte.

Ogni giocatore tira 1d6 e sceglie tanti componenti stanze quanto il numero ottenuto.

Il difensore tira 2d6 e prende tante porte quanto è il numero ottenuto.

Ora partendo dal Difensore, a turno, i giocatori assemblano un pezzo dietro l'altro l'intera base, usando tutti i pezzi che hanno precedentemente generato. Quando hanno esaurito tutti i pezzi, il difensore posiziona le porte come meglio crede, tutte chiuse.

Nota: tutti i corridoi che terminano nel nulla, possono venir considerati vicoli ciechi, se li avete, potete posizionare gli elementi "Blind Junction".

Personalmente consiglio di realizzare una serie di elementi quali casse, container ed elementi da mettere sullo scenario per rendere ancora più belle le vostre partite. Se li avete, questo è il momento di posizionarli

ASSALTO AL COMPLESSO



1A CORRIDOR 2x6



1B CORRIDOR 2x4



SMALL ACCESS



L JUNCTION 4x4



X2 JUNCTION 4x4



BLIND
JUNCTION 2x2



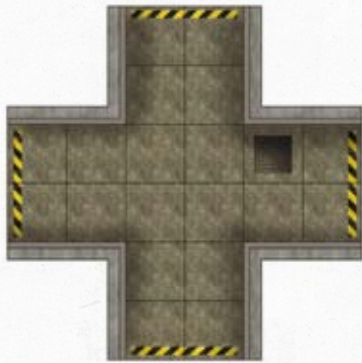
DOOR 1



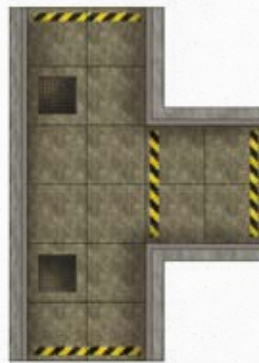
DOOR 2



DOOR 3



X JUNCTION 6x6



T JUNCTION 6x4



DOOR
SUPPORT



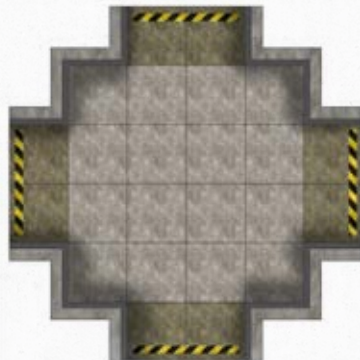
SMALL
DOOR



SMALL
DOOR
SUPPORT



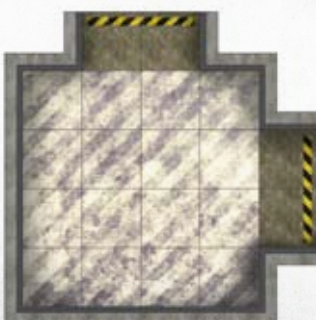
SMALL ROOM 4x4



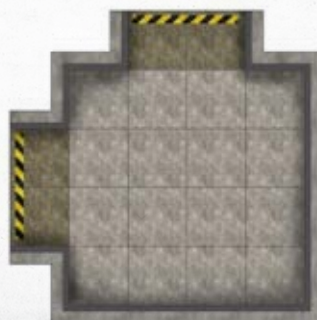
X ROOM 4x4



T1 ROOM 4x4



L1 ROOM 4x4



L ROOM 4x4

IN QUESTA PAGINA VENGONO
RIPORTATI GLI ELEMENTI
PRESENTI IN STARBASE SET BASE
MA IN SCALA MOLTO RIDOTTA

ASSALTO AL COMPLESSO

MISSIONE

OBIETTIVI DI VITTORIA

Il difensore vince se le unità dell'attaccante vengono distrutte interamente oppure vengono eliminate le unità chiave senza le quali non è in grado di conseguire la vittoria. Vince l'attaccante nel momento in cui porta a termine la sua missione. Ora l'Attaccante tira 1d6 e comunica il risultato al Difensore.

TABELLA MISSIONE ATTACCANTE tira 1D6

1,2 - MASSACRO

3,4 - NULLA DI PERSONALE

5,6 - PURIFICA L'AREA

MASSACRO

Tutti i difensori devono venir uccisi, la base deve venir riconquistata. Regole speciali: Si torna a casa!

NULLA DI PERSONALE

Tutti i Leader dei Difensori devono venir uccisi. Regole speciali: Squadra Sacrificabile.

PURIFICA L'AREA

Il Nucleo principale del complesso deve venir distrutto a qualunque costo. Regole speciali: Squadra sacrificabile.

Il Difensore posiziona un elemento Nucleo/Generatore (2x2 caselle) in una stanza a suo piacimento. L'attaccante deve raggiungerlo e distruggerlo con una carica termica oppure se non la possiede il Sabotatore è in grado d'innescare l'autodistruzione usando 2 punti azione mentre si trova a contatto con il Nucleo/Generatore.

REGOLE SPECIALI DELLE MISSIONI:

Si torna a casa! Almeno un modello della squadra d'attacco deve raggiungere l'uscita del complesso viva. In caso contrario la squadra non può comunicare l'esito della missione e viene data per annientata, con relativa vittoria del difensore.

Squadra sacrificabile: se muoiono tutte le unità, ma la missione è stata portata a termine, l'attaccante vince (Il leader dell'attaccante si fa esplodere con una carica di demolizione per distruggere il nucleo energetico della base nemica: missione riuscita anche se tutta la squadra è stata persa).

IMPORTANTE

Le regole di Assalto al Complesso sono in fase di Beta Test. Nonostante abbia cercato di fare più partite possibili per testarle, il miglior test sarete voi. Provate, testate, proponete eventuali cambiamenti, migliorie o regole addizionali, aggiorneremo lo scenario e lo perfezioneremo sempre più! Intanto buon divertimento!!!



ASSALTO AL COMPLESSO SEGNALI ATTACCANTE

ICONE ATTACCANTE

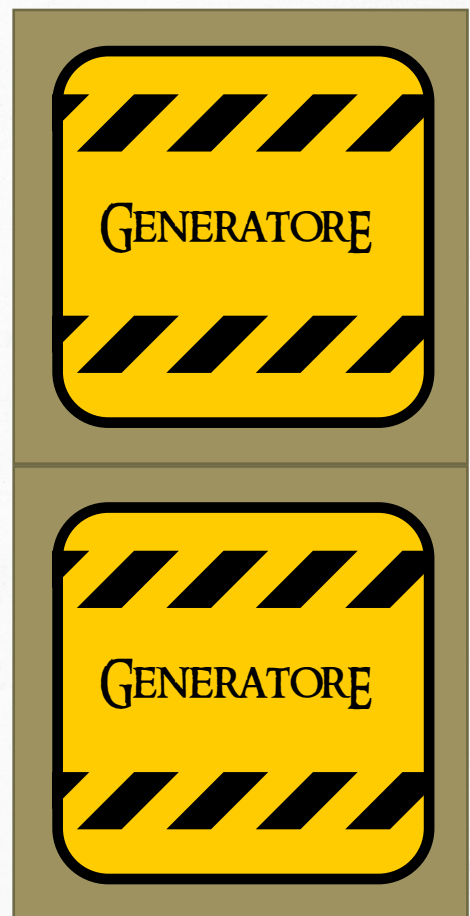


ASSALTO AL COMPLESSO SEGNALI DIFENSORE



ICONE DIFENSORE

ASSALTO AL COMPLESSO SEGNALI DIFENSORE





FAARIS IV

GUERRA GOTICA

GUERRA GOTICA

BATTLEFLEET GOTHIC e FAARIS IV

Come più volte annunciato, è stato deciso di inserire una sezione di Battlefleet Gothic all'interno della Campagna di Faaris IV, per rendere lo scontro di dimensioni colossali e coinvolgere un numero di giocatori sempre maggiori, oltre che a cercare di spingere questo sistema di gioco a nostro dire davvero bello e purtroppo poco giocato, soprattutto in Italia, infatti a differenza di Warhammer 40.000, Battlefleet Gothic non gode di molta fama (ingiustamente) presso i giocatori. Così, un po' per piacere personale, un po' per permettere a tutti di scoprire questo fantastico sistema di gioco, è stato deciso di adottarlo per rappresentare gli scontri nello spazio del Settore **Vaar Primus**, con capitale Faaris IV. Inoltre, essendo un gioco completo e vario, non è stato necessario implementarlo con regole e limitazioni per renderlo giocabile in una campagna vasta come quella di Faaris IV.

Per questi due motivi, è stato deciso di lasciare ampio margine di scelta ai giocatori partecipanti, così che chiunque, anche i meno esperti, possano prendere parte alla Campagna utilizzando le Regole Base, mentre i veterani del sistema potranno cimentarsi in scontri epici con le proprie flotte per il controllo dei Sub-Sector e dei sistemi capitale.

STANZIAMENTO

Il Sistema Vaar Primus si trova a ridosso dei confini della Galassia, pericolosamente vicino a mondi e sistemi occupati da ogni genere di deformità aliena.

Ogni flotta appartenente a una specifica fazione potrà cominciare la Campagna di Faaris IV stanziandosi in uno dei settori sotto indicati, in base al loro luogo di provenienza:

- **Flotte lealiste:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Alchybia;
- **Flotte rinnegate e caotiche:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Vega;
- **Flotte degli Arcamondi e di corsari e pirati Eldar:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Australis;
- **Flotte dell'Impero Tau:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Shaedir;

- **Flotte Necron:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Octanis Shaedir;
- **Flotte dei pirati Orki:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector;
- **Bioflotte Tiranidi:** potranno cominciare la Campagna stanziate nel Sub-Sector Vega;

SPOSTAMENTO

Le flotte, come gli eserciti stanziati sui vari pianeti dei sistemi del Settore Vaar Primus, durante la loro vita operativa si vedono assegnate diversi incarichi che possono portarle nei più disparati angoli del campo di battaglia, tuttavia nello spazio le distanze da ricoprire sono infinitamente più lunghe e le manovre più dispendiose, in termini di tempo e risorse.

Ogni flotta potrà effettuare un solo spostamento strategico da un Sub-Sector nel quale è stanziata ad un altro Sub-Sector adiacente ogni 7 giorni. Poiché i sub-sector possono rivelarsi immense aree spaziali sotto il controllo nemico, le flotte possono avanzare in un sub-sector adiacente solo se la propria fazione ha almeno 10 PC nel settore d'arrivo.

HANDICAP

L'Handicap è una forma di bilanciamento inserita all'interno del Regolamento di Faaris IV per poter compensare a differenti variabili del gioco, come ad esempio il numero di giocatori appartenenti ad una determinata fazione. L'handicap che si applica al settore spaziale Vaar Primus segue le regole descritte a pag 46.

Esattamente come per le forze di terra, l'handicap viene calcolato separatamente per le flotte spaziali, proprio per questo avremo due differenti punteggi di handicap tra il pianeta capitale (forze di terra) e lo spazio (bfg).

BATTAGLIE

Nonostante sia ufficialmente ancora nelle mani dell'Imperium, il Settore Vaar Primus sta subendo una vera e propria invasione. Se il sistema capitale Faaris IV e il sub-sector Alchybia sono ancora



GUERRA GOTICA

ben difesi e tenuti dalle forze lealiste, gli altri sub-sector stanno accusando una feroce invasione: circondato da ogni lato il sistema Vaar Primus rischia il collasso. Sui suoi pianeti la guerra infuria, e solo un contrattacco decisivo potrebbe respingere le forze d'invasione nemiche dell'Imperium.

Nella sezione Battlefleet Gothic della Campagna di Faaris IV è possibile far scontrare tra di loro le flotte partecipanti secondo due tipologie di battaglie: battaglia normale e battaglia per un punto strategico.

BATTAGLIA NORMALE

Gli scontri tra flotte per la supremazia in un determinato Sub-Sector sono all'ordine del giorno. Innumerevoli vite bruciano ogni giorno nel nome della gloria di imperi decadenti e divinità capricciose.

Nella Campagna di Faaris IV è possibile far scontrare tra di loro due flotte di differenti fazioni di cui almeno una deve essere iscritta alla campagna (meglio se tutte e due ovviamente) in una battaglia normale per generare PC in un determinato Sub-Sector. Potrà essere utilizzato qualsiasi scenario presentato nei volumi Battlefleet Gothic e Battlefleet Gothic: Armada, senza alcuna limitazione. Saranno applicate le regole per gli Handicap di fazione come di consueto nel momento in cui registrerete il battle report. I PC generati seguono le regole già spiegate a pag 47 del regolamento della campagna.

LA VITTORIA NON NECESSITA DI SPIEGAZIONI, LA SCONFITTA NON NE CONSENTE.

Potrete utilizzare qualsiasi scenario presente all'interno dei volumi Battlefleet Gothic e Battlefleet Gothic: Armada purchè ogni flotta conti almeno **1.000 punti di vascelli**. E' inoltre vivamente consigliato utilizzare elementi scenici appropriati allo scenario di battaglia, in base alle descrizioni dei sub sector presenti da pag 9 a 11.

BATTAGLIA PER UN PUNTO STRATEGICO

A differenza delle battaglie strategiche sul pianeta Faaris IV, le battaglie strategiche a BFG non hanno uno scenario prestabilito, tuttavia vengono date alcune direttive che devono venir rispettate.

Generalmente potete utilizzare qualsiasi scenario presente all'interno dei volumi Battlefleet Gothic e Battlefleet Gothic: Armada purchè ogni flotta conti almeno **1.500 punti di vascelli**. E' inoltre vivamente consigliato utilizzare elementi scenici appropriati allo scenario di battaglia, in base alle descrizioni dei sub sector presenti da pag 9 a 11. Seguono alcuni casi particolari:

SISTEMA STELLARE CAPITALE: nel caso di un sistema stellare capitale (come ad esempio Beta Persei del Sub-Sector



Australis) si potrà utilizzare qualsiasi scenario presente all'interno dei volumi Battlefleet Gothic e Battlefleet Gothic: Armada purchè ogni flotta conti almeno **1800 punti di vascelli**. E' inoltre anche qui consigliato utilizzare elementi scenici appropriati allo scenario di battaglia.

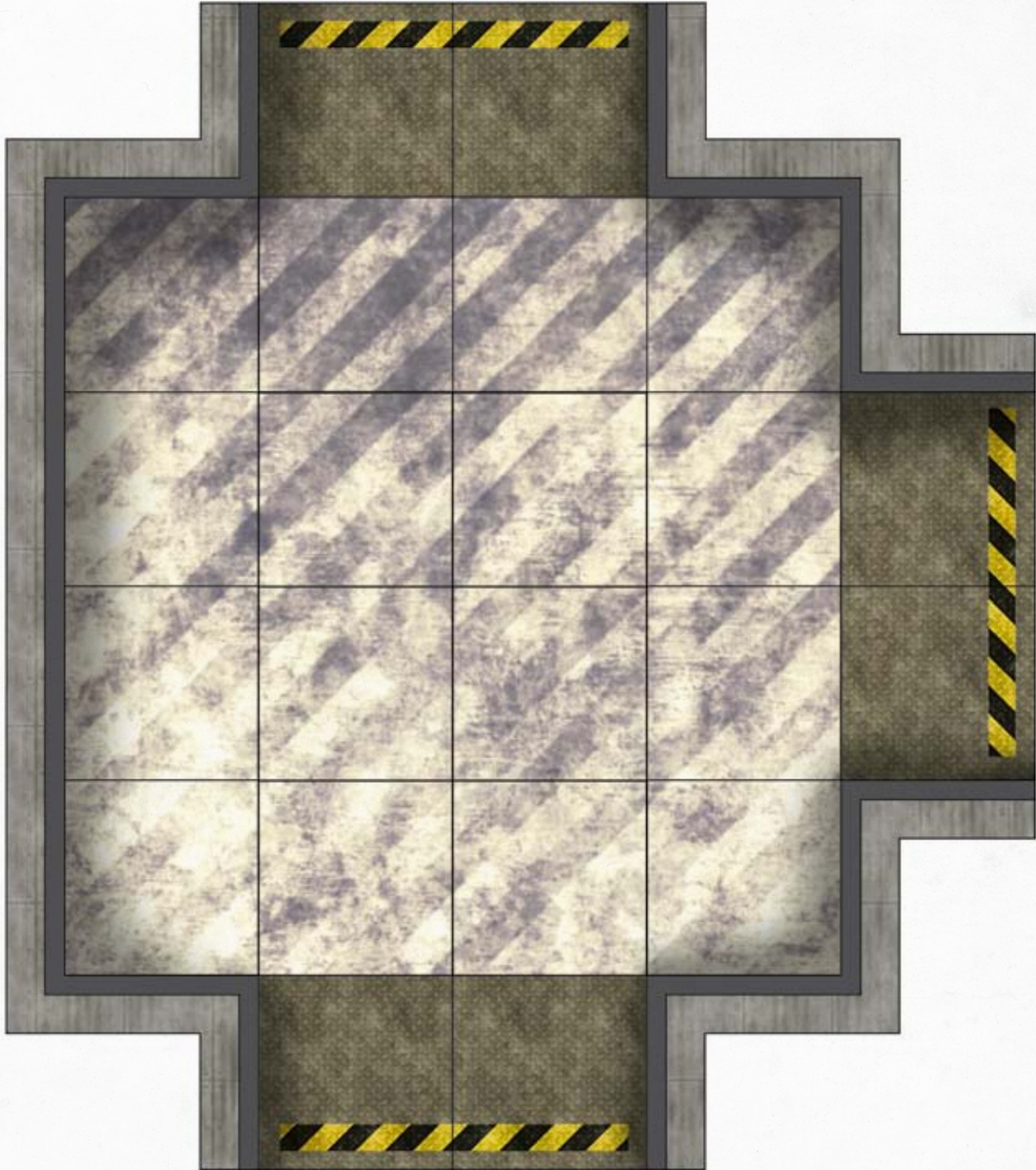
STAZIONI, SCALI ORBITALI, COMPLESSI SATELLITARI: nel caso di un punto strategico come stazioni orbitali o complessi di satelliti, lo scontro avrà luogo in modo differente. I giocatori dovranno affrontarsi prima con una partita a BFG con una flotta da 1000 punti, poi dovranno fare una partita ad Assalto al Complesso per conquistare la struttura vera e propria. Il vincitore della battaglia a BFG potrà schierare due interi team, quindi il doppio dei punti dello sconfitto. Il difensore è sempre il giocatore che al momento dello scontro controlla l'obiettivo strategico.

OBIETTIVI DI VITTORIA

Ogni fazione ha obiettivi specifici per vincere la campagna, che verranno pubblicati sul sito di FaarisIV all'inizio della campagna, sotto la voce OBIETTIVI.

Al termine della campagna verranno fatti i conti e stilata la classifica con le prime tre fazioni vincitrici (rispettivamente primo, secondo e terzo posto). Ogni Obiettivo Primario conseguito concederà 4 Punti Vittoria, ogni Secondario conseguito 3 Punti Vittoria. Ulteriori Punti Vittoria verranno generati da ogni Città Formicaio controllata (+1PV), da ogni settore spaziale controllato (+1PV) e dalla conquista dei Punti Strategici: ogni 2 controllati +1PV (sia del pianeta che del settore spaziale).

ASSALTO AL COMPLESSO EXTRA



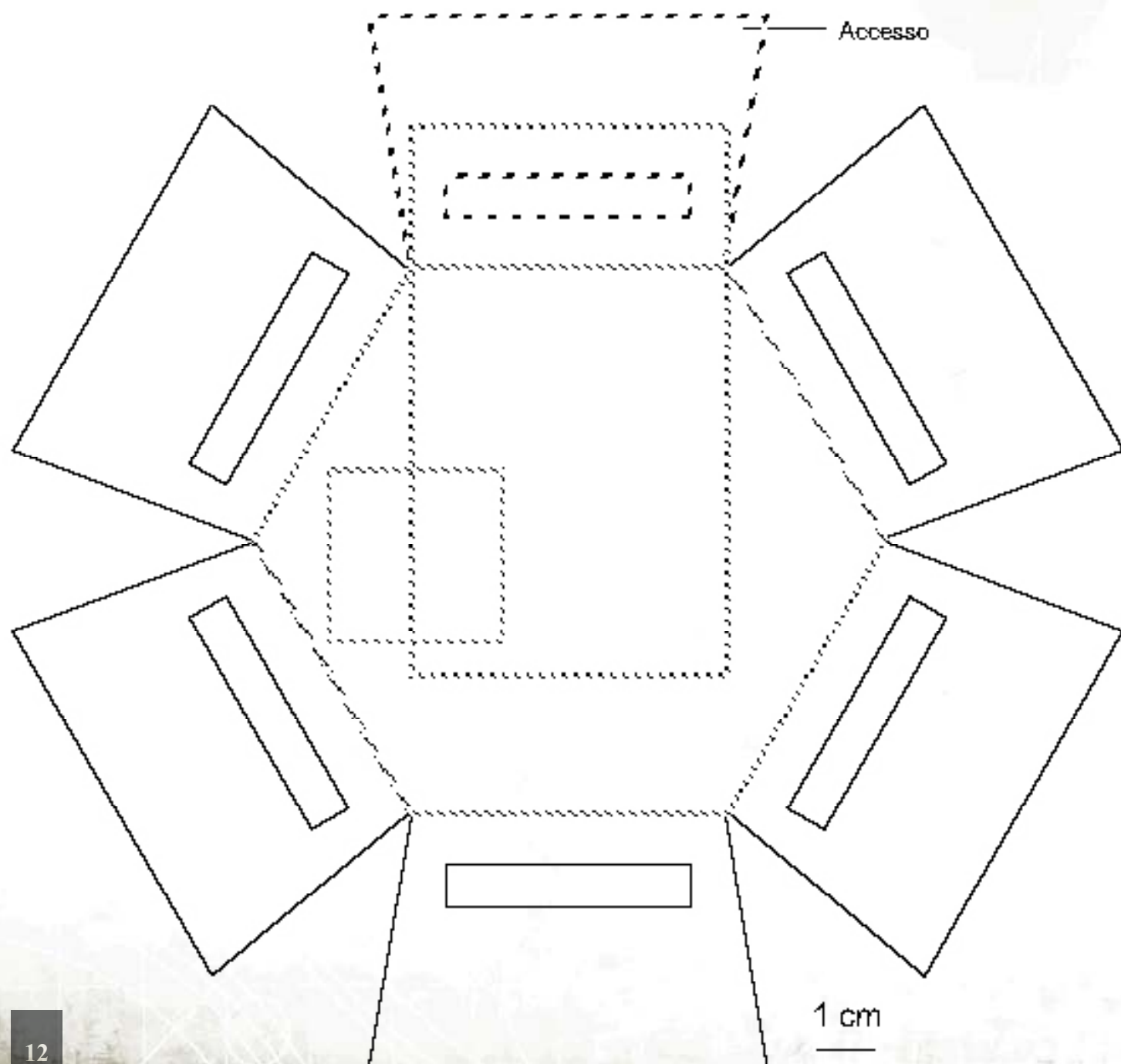
ASSALTO AL COMPLESSO EXTRA



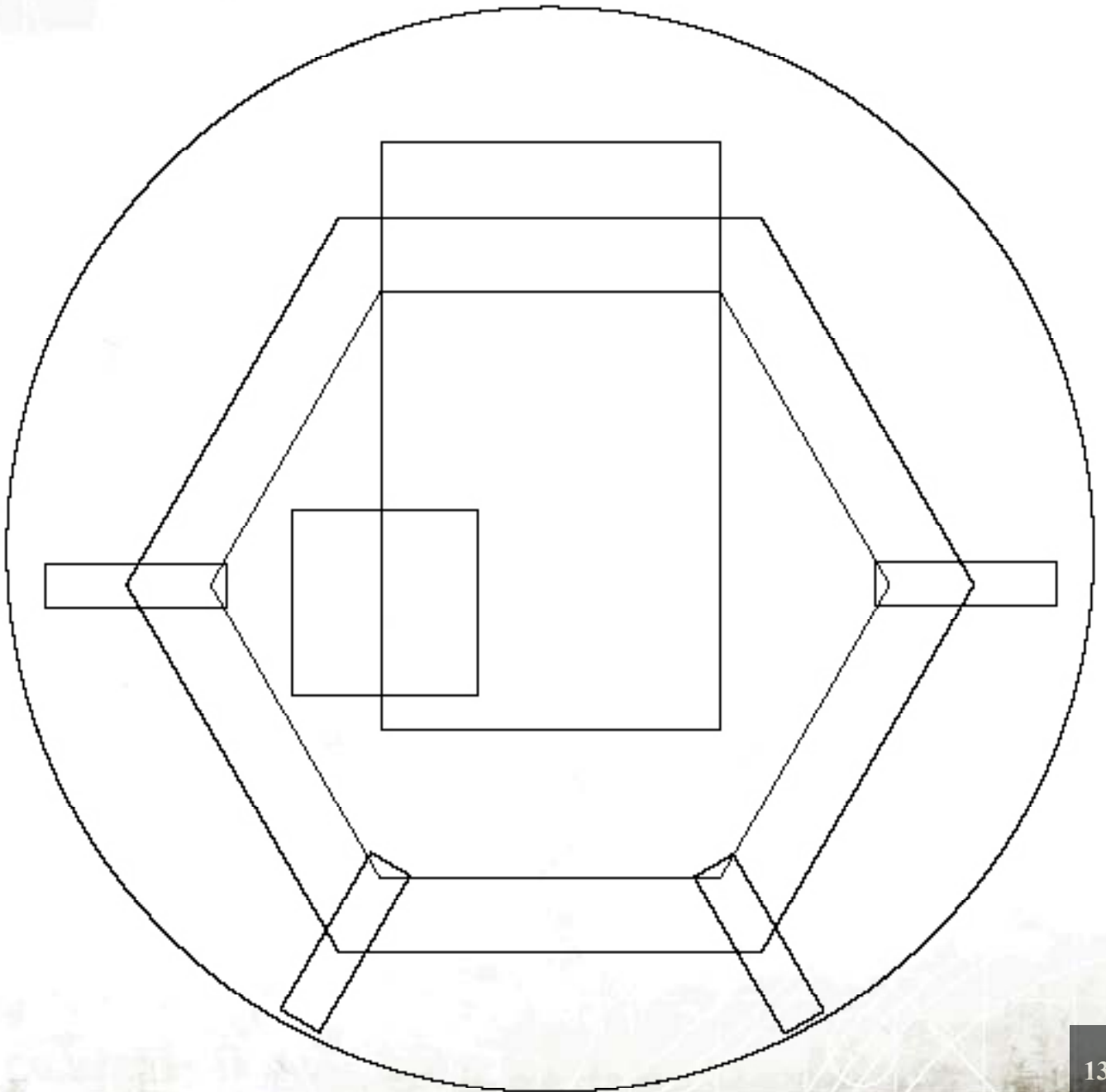
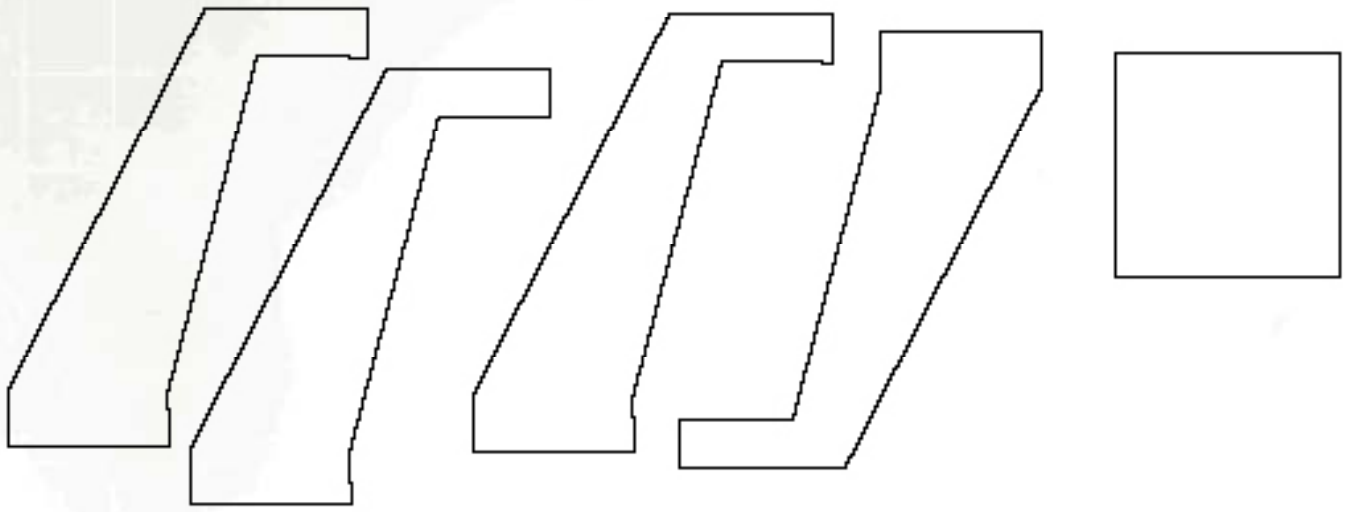
BUNKER "LEMAN 33K"

CARTONCINO O LAMINILL O PLASTICARD
TAGLIERINO
SABBIA/SASSI
COLLA

Bunker semi-interrato modello Leman 33K
Capacità 12 modelli, punti di fuoco 10.
Corazza: 14
Ingresso e uscita: come veicolo
Punti d'uscita: 1



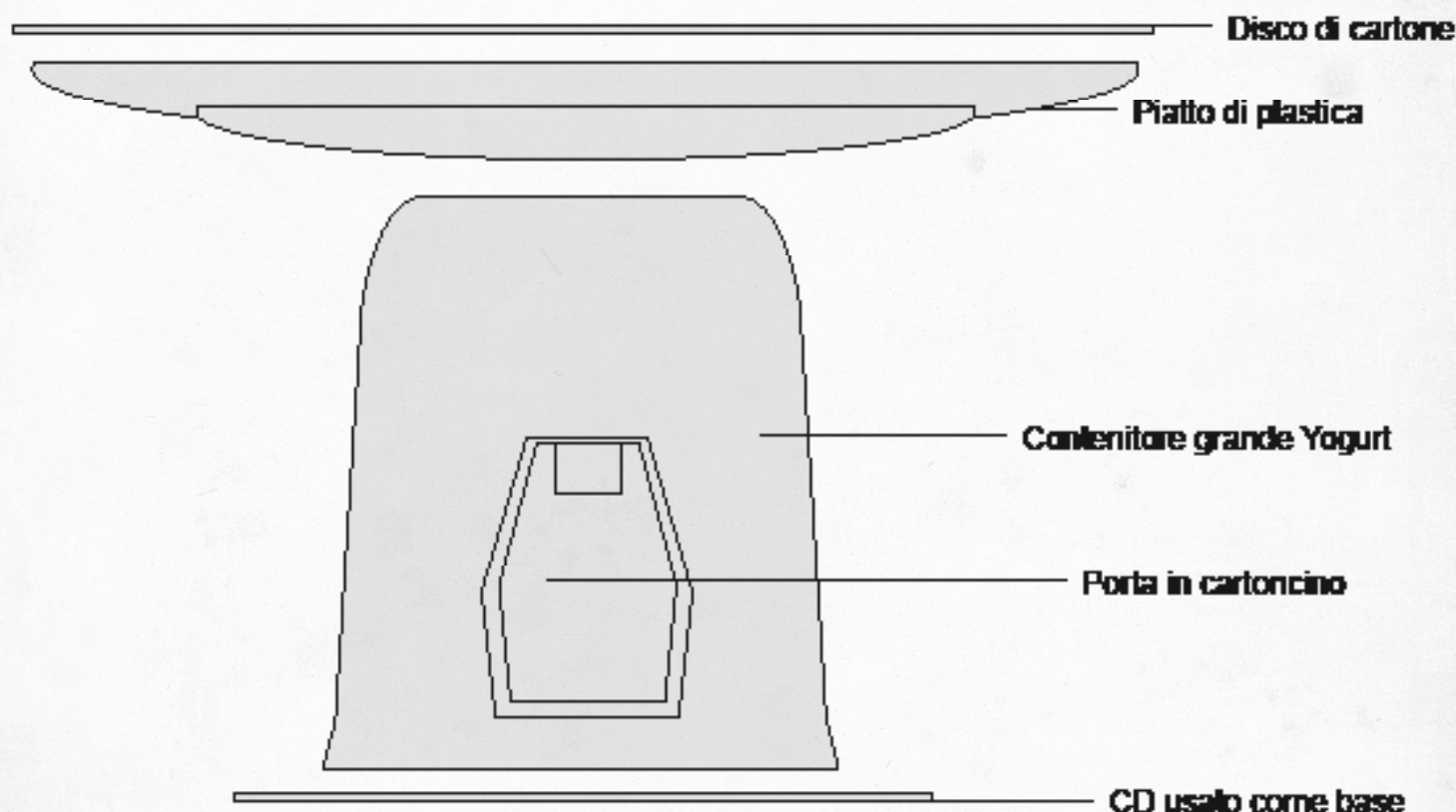
BUNKER "JEMAN 33K"



RAMPA DI DECOLLO

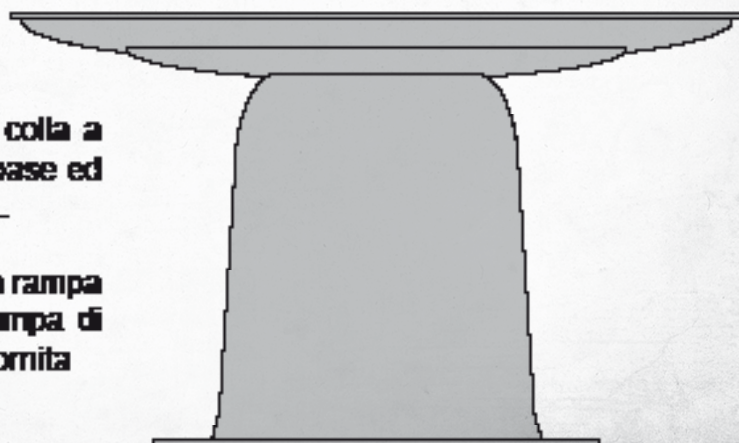
- 1 PIATTO DI PLASTICA ROBUSTO
- 1 VASETTO GRANDE YOGURT
- DISCO DI CARTONE DEL DIAMETRO DEL PIATTO DI PLASTICA
- CARTONCINO PER LA PORTA DELL'ASCENSORE
- 1 CD O DVD DA USARE PER LA BASE
- SABBIA/SASSI
- COLLA

Salire o Scendere dal livello del terreno a quello della rampa viene considerato come lo sbarco da un veicolo. Le unità di fanteria vengono schierate entro 2" dalla porta di uscita, o ovunque sulla rampa, possono sparare ma si considerano in movimento, e non possono assaltare.



Incollate i vari componenti con vinavil, colla a caldo o attak. Aggiungete dettagli sulla base ed eventuali porte, tubi e grate alla struttura.

Disegnate una grafica convincente per la rampa di decollo (si deve capire che è una rampa di decollo!) oppure incollate la grafica già fornita



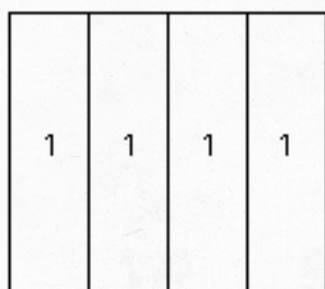
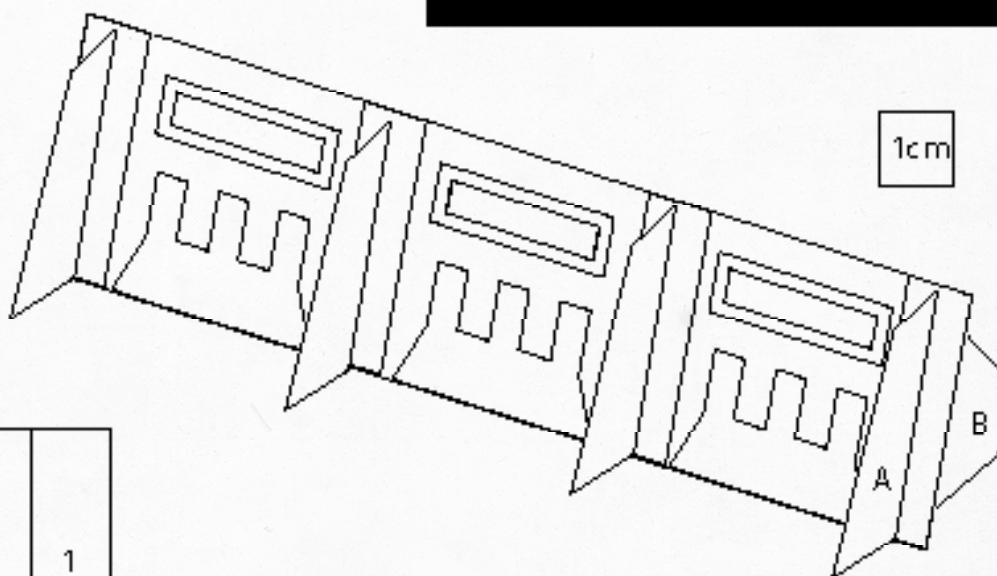
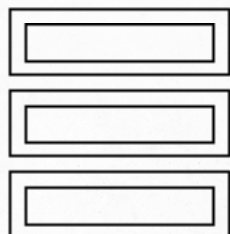
RAMPA DI DECOLLO



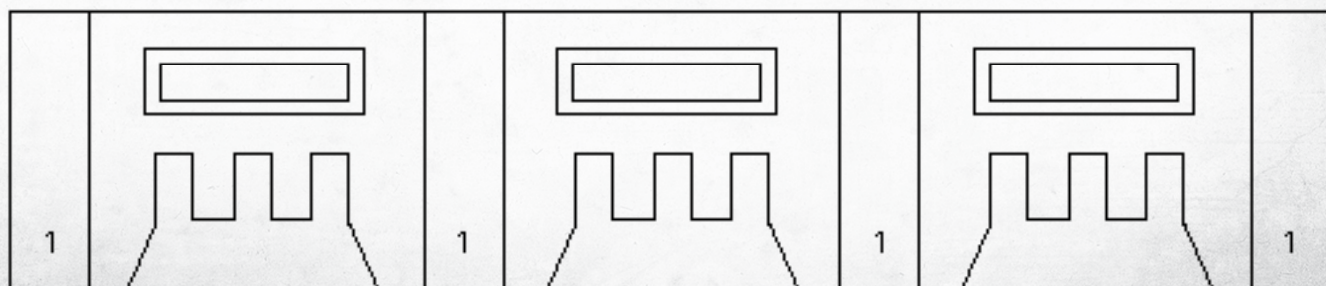
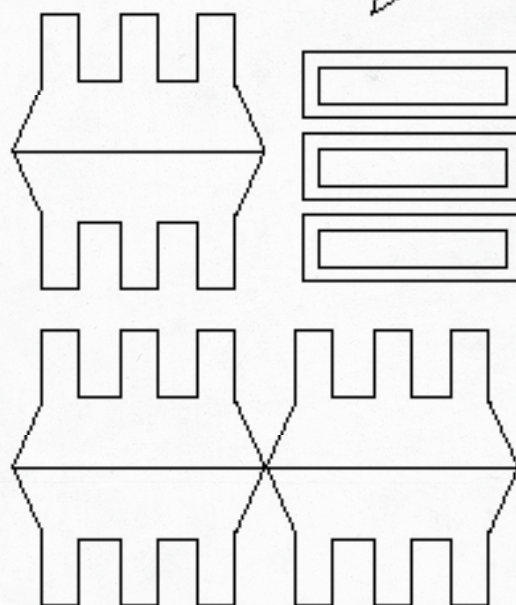
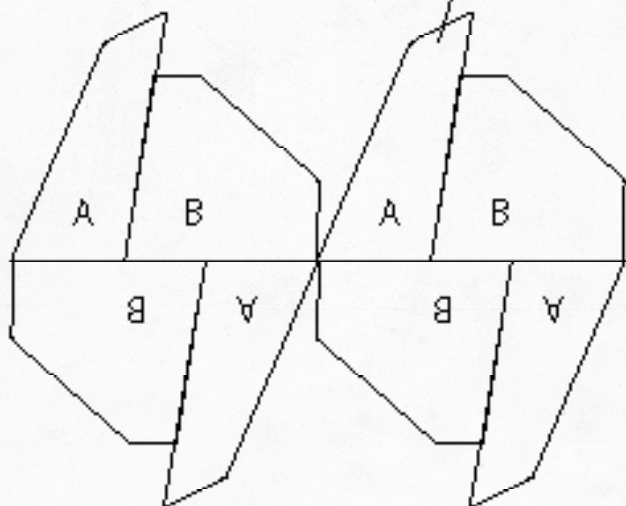
LINEA DIFENSIVA SDAI

CARTONCINO O LAMINILLA
 ELASTICARD 3 MM PER I SUPPORTI A E B
 TAGLIERINO
 COLLA

Fortificazione perimetrale.
 Tiro copertura delle fanterie in protezione: 3+
 Tiro copertura dei veicoli in protezione: 4+
 Per i veicoli è intransitabile, ma non per quelli volanti. Per venir distrutta richiede un risultato di 5 o 6 su 1D6 dopo aver ottenuto un Danno Grave. Ha corazza 14.



PLASTICARD



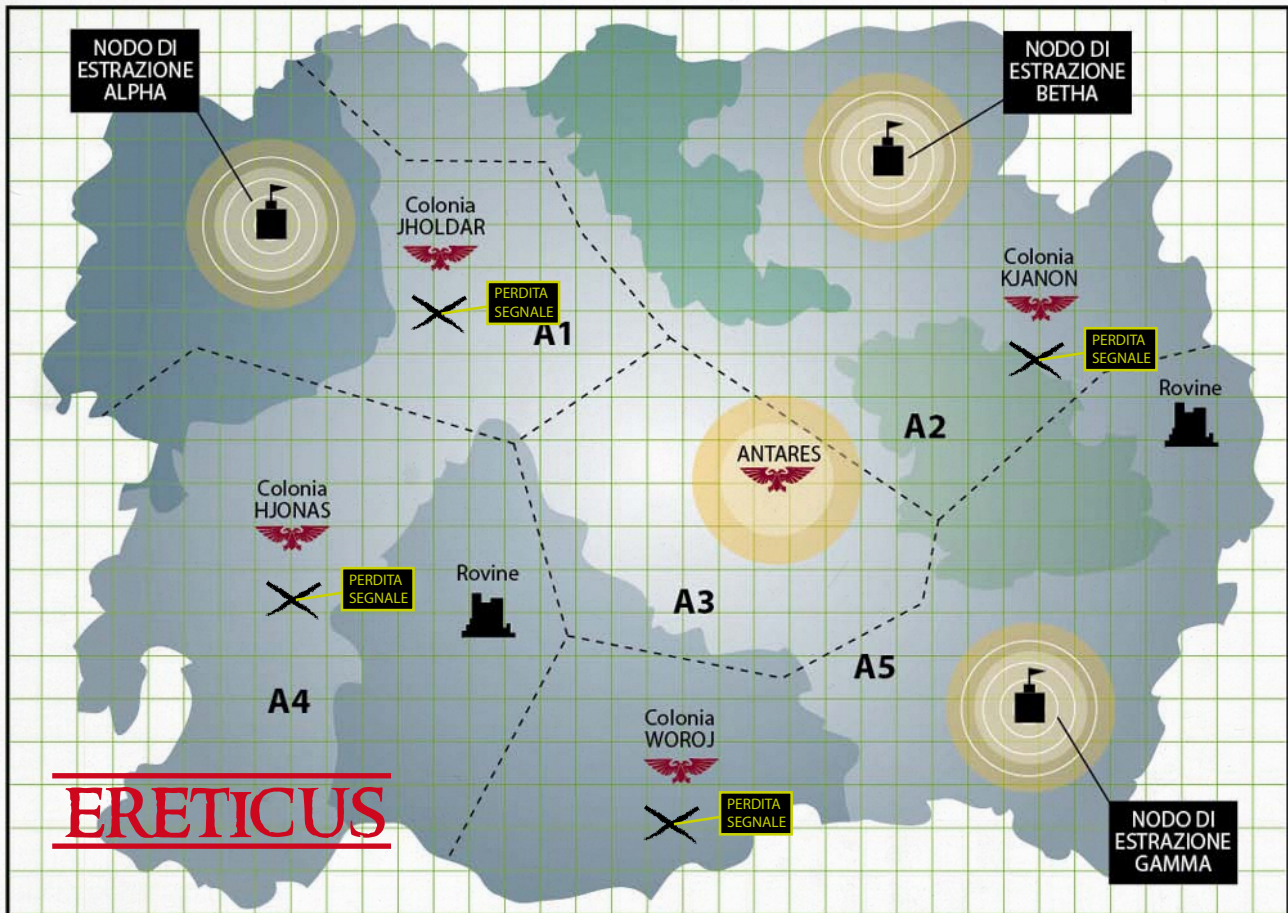


FAARIS IV

SETTORI STRATEGICI



KJOLDAR SETTORE I



+++++

SETTORE: 1

SOTTOSETTORI: 5 (A1, A2, A3, A4, A5)

NOME DEL SETTORE: **KJOLDAR**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Scarsa**

RISORSE: **Varidium, Minerali minori**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Molto Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: **Ghiaccio, Neve, Roccia**

STRUTTURE: **Colonie, Rovine, Nodi di Estrazione**

PUNTI STRATEGICI: 4

1. BASE ANTARES

2. NODO ESTR. ALPHA

3. NODO ESTR. BETHA

4. NODO ESTR. GAMMA

+++++

DESCRIZIONE

Questo settore si trova nella parte più settentrionale del pianeta. Le **temperature estremamente basse** lo rendono un ambiente inospitale e di difficile colonizzazione. Gran parte della superficie è costituita da un mare ghiacciato e relativamente percorribile, sebbene vi siano aree in cui lo scarso spessore della banchisa provochi rotture catastrofiche con successive formazioni di

giganteschi iceberg. **Antares**, un'enorme città galleggiante, è il principale insediamento del settore, la cui occupazione principale è l'estrazione e la raffinazione del combustibile fossile presente nel sottosuolo del mare ghiacciato. Altri insediamenti minori si trovano su banchise stabili o sulla terraferma, hanno ruoli secondari come la produzione di pezzi di ricambio e alimenti da fornire ad Antares.

Altri centri di estrazione secondari si trovano nella parte settentrionale e meridionale del settore, sebbene solo il centro di estrazione **Alpha** risiede sulla terraferma. Gli altri centri sono piattaforme che poggiano le fondamenta sul fondale marino, e sono raggiungibili da terra muovendosi sulla superficie ghiacciata del mare. Tali piattaforme di trivellazione in genere hanno personale ridotto e non fungono da sistemi di smistamento. Un efficiente sistema di oleodotti e tubature si occupa di trasferire il materiale grezzo ad Antares dove viene raffinato e successivamente aviotrasportato. Antares ha diversi aeroporti civili in cui i cargo caricano carburante raffinato e scaricano pezzi di ricambio, beni di consumo e alimenti.

Il **clima del settore Kjoldar è estremamente ostile**. Venti gelidi e tempeste rendono gli spostamenti difficili, sebbene gran parte degli insediamenti abbiano efficienti stazioni meteorologiche che hanno lo scopo di prevedere entità e posizione delle tempeste più pericolose in modo da calcolare dei percorsi ideali, sia per i trasporti aerei che per quelli terrestri. Gli insediamenti principali per lo stesso motivo sono in genere dotati di alte mura allo scopo di placare la furia degli elementi.

KJOLDAR SETTORE I

Sebbene Kjoldar possa sembrare una terra desolata e disabitata, sotto lo spesso strato di ghiaccio, i suoi mari brulicano di vita. E le creature che si trovano ai vertici della catena alimentare di questo ricco ecosistema sono tutt'altro che innocue.

LA GUERRA, LA CADUTA, L'OSCURITA'

Le fredde lande ghiacciate del primo settore sono state poco presidiate durante la Prima Guerra di Faaris IV dalle forze lealiste. Invano la FDP ha cercato di mantenere il controllo sul settore, ma le incursioni Tau sono aumentate esponenzialmente, e i drammatici rapporti delle unità di ricognizione hanno convinto il Capitano Taseus, in stanza alla base mineraria Antares, a concentrare le forze intorno ai principali obiettivi strategici. Solo gli astartes dei Lupi Siderali hanno difeso il settore, richiamati dai tragici rapporti dei primi mesi di combattimento contro gli xeno.

Nei mesi di guerra seguenti, la tecnica di guerriglia Tau ha sfiancato le forze lealiste, costringendole ad abbandonare i Nodi di Estrazione e ad evacuare la maggior parte dei civili dalla base Antares, nel cuore del settore. Mentre le forze Tau si espandevano e prendevano il controllo di tutto Kjoldar, gli obiettivi strategici stranamente non venivano attaccati. Durante il lungo inverno polare, i Tau costruirono presidi e ampliarono i campi base nelle aree settentrionali. Poi, all'improvviso, il Caos attaccò. Un violento bombardamento dall'orbita bassa, centinaia di capsule blasfeme cariche di feroci combattenti votati a Khorne si riversarono nel sottosettore A1, attaccando duramente le linee xeno e schiacciando con inaudita ferocia ogni minima resistenza. I combattimenti che seguirono furono durissimi, ma se i rinnegati guadagnarono terreno prezioso, portando sotto il loro controllo alcuni avamposti e respingendo gli xeno verso Nord, i Tau furono



così abili da minimizzare le perdite, ritirandosi rapidamente e fiaccando i rifornimenti del nemico. La Terza Guerra ha lasciato il settore in balia delle legioni traditrici, permettendo loro di costruire numerosi avamposti e di fortificare i nodi estrattivi, oltre ad aprire una vasta faglia warp nel sottosettore A3. Da qui le famigerate compagnie della guardia traditrice dei **Teschi Neri** hanno iniziato a riversarsi su Kjoldar, supportati da Demoni e Space Marines del Caos.

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.

-BUFERA DI NEVE

-GHIACCIO E NEVE

-MARE GHIACCIATO

-TEMPESTA ELETTROMAGNETICA

BUFERA DI NEVE: all'inizio di ogni turno tira 1 dado. Se ottieni 1 per quel turno (vale per te e per il tuo avversario) imperverserà un vento gelido misto a neve ghiacciata...una maledetta tempesta di neve! Applica le regole del combattimento notturno a causa della scarsa visibilità e considera che tutti i veicoli e i modelli volanti si muovono al massimo di 2D6. La bufera conferisce a tutti i pezzi in campo un tiro copertura di 6+.

**SOLO I FOLLI HANNO LA FORZA
SUFFICIENTE PER PROSPERARE.
SOLO CHI PROSPERA PUÒ
GIUDICARE CIÒ CHE È FOLLE**

GHIACCIO E NEVE (ADATTAMENTO): il suolo e le strutture presenti nello scenario sono ricoperte di neve e spesso ghiacciate, questo rende estremamente difficile muoversi sia per la fanteria che per le moto o i veicoli corazzati. Qualunque movimento di fanteria viene considerato su terreno difficile. I veicoli che si muovono a più di 6 pollici (i veicoli volanti non contano) tirano 1 dado: se ottengono 1 il veicolo sbanda! tira subito il dado deviazione e orienta il veicolo con il muso rivolto verso la direzione indicata dal dado. In caso di centrato il giocatore orienta il veicolo come preferisce. Anche se il veicolo sbanda, completa sempre il suo movimento. Le moto infine che muovono 11" o più devono sempre effettuare un test di terreno pericoloso.

Se il tuo esercito segue la dottrina imperiale Valhalliani ignora questa regola.

MARE GHIACCIATO: lo spesso strato di ghiaccio che ricopre il vasto mare ghiacciato potrebbe rompersi sotto una pressione eccessiva. Qualunque corazzato o camminatore superpesante che si muove deve effettuare un test di terreno pericoloso. Se ottiene un 1 il ghiaccio si rompe bloccando il superpesante per il resto della partita.

TEMPESTA ELETTROMAGNETICA: tira 1 dado all'inizio della battaglia, con 1 si sviluppa una tempesta elettromagnetica che dura per tutto lo scontro. Fulmini violacei e scariche elettrostatiche disturbano gli strumenti elettronici. Tutte le unità che si teletrasportano durante la partita o che entrano in gioco grazie alla regola Attacco in Profondità, tirano un ulteriore dado per calcolare di quanto deviano.

KJOLDAR SETTORE 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 1D6 (il 6 devi ritirarlo) per stabilirlo:

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio ghiacciato e gelido, dove bufere di neve e tempeste rendono spesso molto scarsa la visibilità. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • TAVOLO: neve, base colonica, zone rocciose innevate
02	SOTTOSETTORE A2: Un vasto mare ghiacciato spazzato da forti venti gelidi e tempeste di neve. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • Mare Ghiacciato TAVOLO: neve, base colonica, speroni di ghiaccio o colline innevate
03	SOTTOSETTORE A3: Un vasto mare ghiacciato spazzato da forti venti gelidi e tempeste di neve, essendo il punto più estremo a Nord, è anche il più freddo. Intorno al polo forti campi elettromagnetici spesso disturbano le strumentazioni a lungo raggio. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • Mare Ghiacciato • Tempesta Elettromagnetica TAVOLO: neve, colline e speroni ghiacciati
04	SOTTOSETTORE A4: Un territorio ghiacciato e gelido, dove bufere di neve e tempeste rendono spesso molto scarsa la visibilità. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • TAVOLO: neve, base colonica, zone rocciose innevate, rovine, colline e speroni ghiacciati
05	SOTTOSETTORE A5: Un vasto mare ghiacciato spazzato da forti venti gelidi e tempeste di neve. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • Mare Ghiacciato TAVOLO: neve, base colonica, speroni di ghiaccio, colline e rovine innevate

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 di Attacco Planetario).
02	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).
03	CROCIATA NERA 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 pag12 di Missioni Operative).
04	MISSIONE SBARCO PLANETARIO L'attaccante deve avere meno PC (nel settore) del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 di Attacco Planetario).

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

**LA SPIETATEZZA È LA
BENEVOLENZA DEL SAGGIO**

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 (contenitori presurizzati di

KJOLDAR SETTORE I

Criocristalli) + 3 (cisterne di Varidium).

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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...uno scenario speciale per combattimenti in interni.

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

4 - 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).

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: Kjoldar è un settore ghiacciato e innevato, pertanto il tavolo dovrebbe rappresentarlo. Vengono posizionati speroni di ghiaccio, colline e rocce innevate, complessi industriali e rovine di piccoli avamposti. Devono esser presenti 1D4 di cisterne di Varidium

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando un'esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: valgono solo queste regole nelle battaglie apocalittiche: Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve. I giocatori possono aggiungerci se vogliono Mare Ghiacciato.

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.

KJOLDAR SETTORE I

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.

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,



KJOLDAR SETTORE I

BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

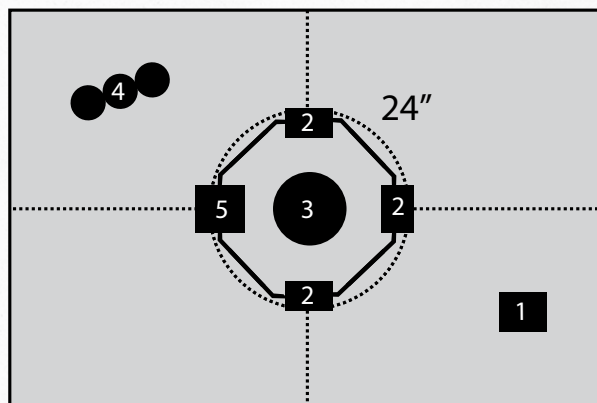


Le battaglie strategiche sono particolari scenari di combattimento che devono venir replicati il più fedelmente possibile. Gli obiettivi strategici sono punti chiave per la vittoria della guerra, e conquistarli garantisce molti vantaggi. Non tutti gli obiettivi strategici conferiscono regole o equipaggiamenti 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 - BASE ANTARES

La base di controllo Antares si sviluppa su più livelli, sia esterni che sottomarini. E' saldamente ancorata dallo spesso strato di ghiaccio che ricopre interamente il mare polare di Kjoldar e da immani catene che l'assicurano al fondale marino. La struttura di accesso è costituita da un perimetro fortificato e da alcuni edifici di controllo. Al centro domina la rampa di atterraggio per le navette di trasporto e l'ingresso vero e proprio ai complessi subacquei. Antares è ora un luogo blasfemo e terribile, violato dal tocco del Caos, pesantemente difeso dalla Legione Traditrice dei Teschi Neri e dai Guerrieri di Ferro, è considerata praticamente imprendibile.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Basandovi sullo schema della base cercate di ricostruirla rispettando il più possibile i posizionamenti. Il restante tavolo è ricoperto di neve e ha qualche roccia o sperone innevato. Il perimetro della linea Egida collega il bastione a caduta (5) e le strutture esterne della base (2). Nel centro una piattaforma d'atterraggio (3), mentre esternamente si trovano i serbatoi di stoccaggio (4) e il centro comunicazioni (1).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 800 punti e una di 1000 punti, per la tabella di selezione dell'armata viene considerato come un unico esercito da 1800 punti.

Schieramento: ogni giocatore tira un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie da che lato corto schierare la propria forza di 1000 punti, entro 12" dal bordo. Poi tocca all'avversario. Il restante esercito entra in riserva. Eventuali infiltratori possono venir schierati ovunque sul tavolo, come da regole.

Le forze del Caos possono sempre scegliere di difendere la base e schierare al suo interno, ma in questo caso schierano nel centro del tavolo, nell'area di 24" gli 800 punti d'armata, il resto giunge in riserva dai lati lunghi del tavolo. Eventuali infiltratori possono venir schierati ovunque sul tavolo, come da regole.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Le condizioni di vittoria sono quelle di annientamento a pag 91 del manuale di W40k.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità,

KJOLDAR SETTORE I

BATTAGLIA STRATEGICA

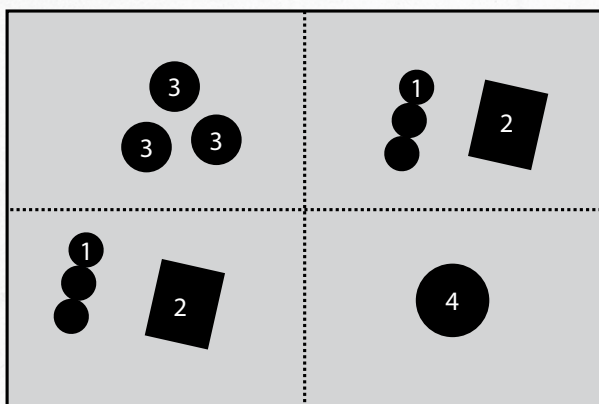
Infiltratori, Esploratori, Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve, Mare Ghiacciato, Tempesta Elettromagnetica.

Punto chiave: controllare la base Antares permette di utilizzare tutte le strutture sotterranee del complesso Antares, il più grande del settore. Sfruttando queste strutture sarebbe possibile muovere un numero maggiore di combattenti per lunghi tratti perfettamente al caldo e al sicuro, pronti a sferrare devastanti attacchi dove più necessita.

In termini di gioco chi controlla la Base Antares può sempre schierare 200 punti extra in ogni missione Assalto al Complesso giocata su Kjoldar, sia che stia difendendo, sia che stia attaccando.

BS - NODO DI ESTRAZIONE ALPHA

Uno dei principali impianti estrattivi del settore. Nonostante le miniere e i macchinari di scavo operino a grandi profondità e non siano visibili, sono ben in vista gli edifici principali della struttura, la parabola di comunicazione, i serbatoi di raccolta e il bunker difensivo. Il Nodo Alpha è in mano al Caos, e i pochi superstiti del settore vengono utilizzati come schiavi per estrarre i preziosi minerali.



Tavolo: il tavolo è innevato, in alcuni punti compaiono rocce, sassi e speroni ghiacciati. Come da schema, vengono posizionati i 3 silos (3), le cisterne (1), le strutture principali di accesso alle miniere (2) e la parabola di comunicazione (4)

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Si tratta di un'acquisizione dell'obiettivo con i seguenti obiettivi: le 3 cisterne (valgono come un obiettivo), la parabola di comunicazione, ogni accesso alle miniere e le cisterne sono tutti obiettivi validi, per un totale di 6 obiettivi.

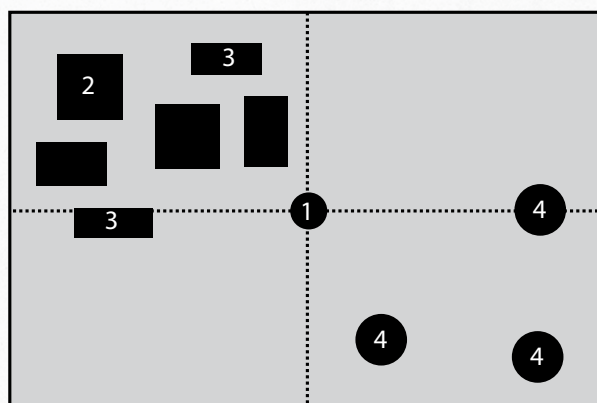
Nota bene: se un giocatore a fine partita controlla una coppia di obiettivi doppi (1 o 2) è considerato controllarne 3. In parole povere donano un +1 PV.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve

Punto chiave: il nodo di estrazione garantisce un enorme quantitativo di cryocristalli e prometium raffinato di prima scelta. Se la stessa fazione controlla almeno 2 nodi di estrazione su Kjoldar, tutte le sue armi a fiamma godono della regola binate, grazie alla purezza e all'elevata qualità del propellente utilizzato.

BS - NODO DI ESTRAZIONE BETHA

L'impianto di trivellazione del Nodo Betha sventa minacciosa tra gli speroni ghiacciati di Kjoldar. Le 2 turbine a ioni polarizzati producono l'energia sufficiente a far funzionare l'intera struttura, una delle più antiche del settore. Ben visibili i grandi serbatoi di raccolta e di purificazione dei cryocristalli.



Tavolo: neve e ghiaccio principalmente. Il tavolo viene diviso in quarti. nel centro viene posta un'antenna di comunicazione (1), nel primo quadrante si trova il nodo estrattivo con la trivella (2) e i 2 generatori a ioni (3), gli altri sono edifici, o rovine più vecchie. Nel quarto opposto si trovano 4 serbatoio cisterne.

Forze: ogni giocatore schiera 1 forza da 2000 punti (ogni forza deve rispettare la tabella di selezione d'armata)

Schieramento: i giocatori tirano 1 dado, chi ottiene il numero più alto sceglie il quadrante dove schierare tra i due con meno obiettivi, quindi schiera il suo esercito stando a una distanza di 12" dal centro del tavolo. Poi schiera il secondo giocatore nel quadrante vuoto restante, sempre a 12" dal centro del tavolo.

Condizioni di Vittoria: gli obiettivi in campo sono 7: la trivella(2), l'antenna di comunicazione (1), i vari serbatoi (4) e i generatori (3). La battaglia dura 7 turni, alla fine, l'esercito che controlla più obiettivi vince, in caso di parità è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve, Mare Ghiacciato.

Punto chiave: il nodo di estrazione garantisce un enorme

KJOLDAR SETTORE I

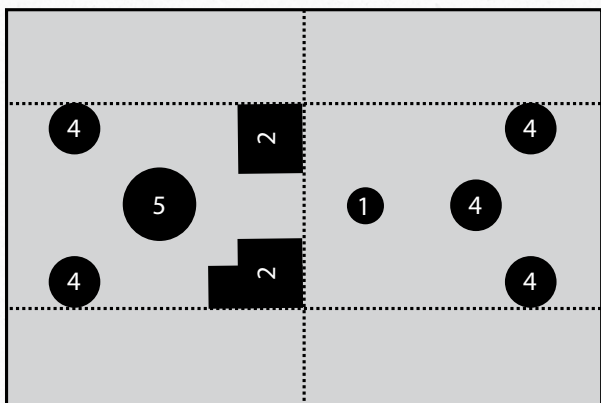
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

quantitativo di cryocristalli e prometium raffinato di prima scelta. Se la stessa fazione controlla almeno 2 nodi di estrazione su Kjoldar, tutte le sue armi a fiamma godono della regola binate, grazie alla purezza e all'elevata qualità del propellente utilizzato.

Kjoldar, tutte le sue armi a fiamma godono della regola binate, grazie alla purezza e all'elevata qualità del propellente utilizzato.

BS - NODO DI ESTRAZIONE GAMMA

Il meno produttivo del settore, tuttavia la sua importanza è basilare, poichè è dotato di grandi serbatoi di stoccaggio e di una piattaforma di atterraggio per i cargo-trasporto che ogni giorno prelevano tonnellate di cryocristalli provenienti da tutti i nodi e le miniere del settore, per rifornire gli innumerevoli corazzati delle forze rinnegate e della Guardia Traditrice. Il Nodo Gamma è il principale centro di raccolta, e quindi la sua importanza strategica è elevatissima.



Tavolo: neve, ghiaccio e speroni ghiacciati principalmente. Il tavolo viene diviso a metà per il lato lungo. Nella parte sinistra vengono posizionati 2 edifici che costituiscono gli accessi principali del nodo (2); subito dopo la piattaforma di atterraggio (5) e due cisterne di raccolta (4). Nel quadrante destro posizionate come da schema un'antenna di comunicazione (1), e 3 cisterne di raccolta (4).

Forze: ogni giocatore schiera 1 forza da 2000 punti (ogni forza deve rispettare la tabella di selezione d'armata)

Schieramento: i giocatori schierano in base alle regole Alba di Guerra presenti a pag 93 del manuale di W40k.

Condizioni di Vittoria: i giocatori devono conquistare il maggior numero di obiettivi presenti sul campo (sono 9!!!), per ogni obiettivo controllato guadagnano +1 PV; in aggiunta ogni unità speciale o supporto pesante nemica completamente distrutta concede 1 PV.

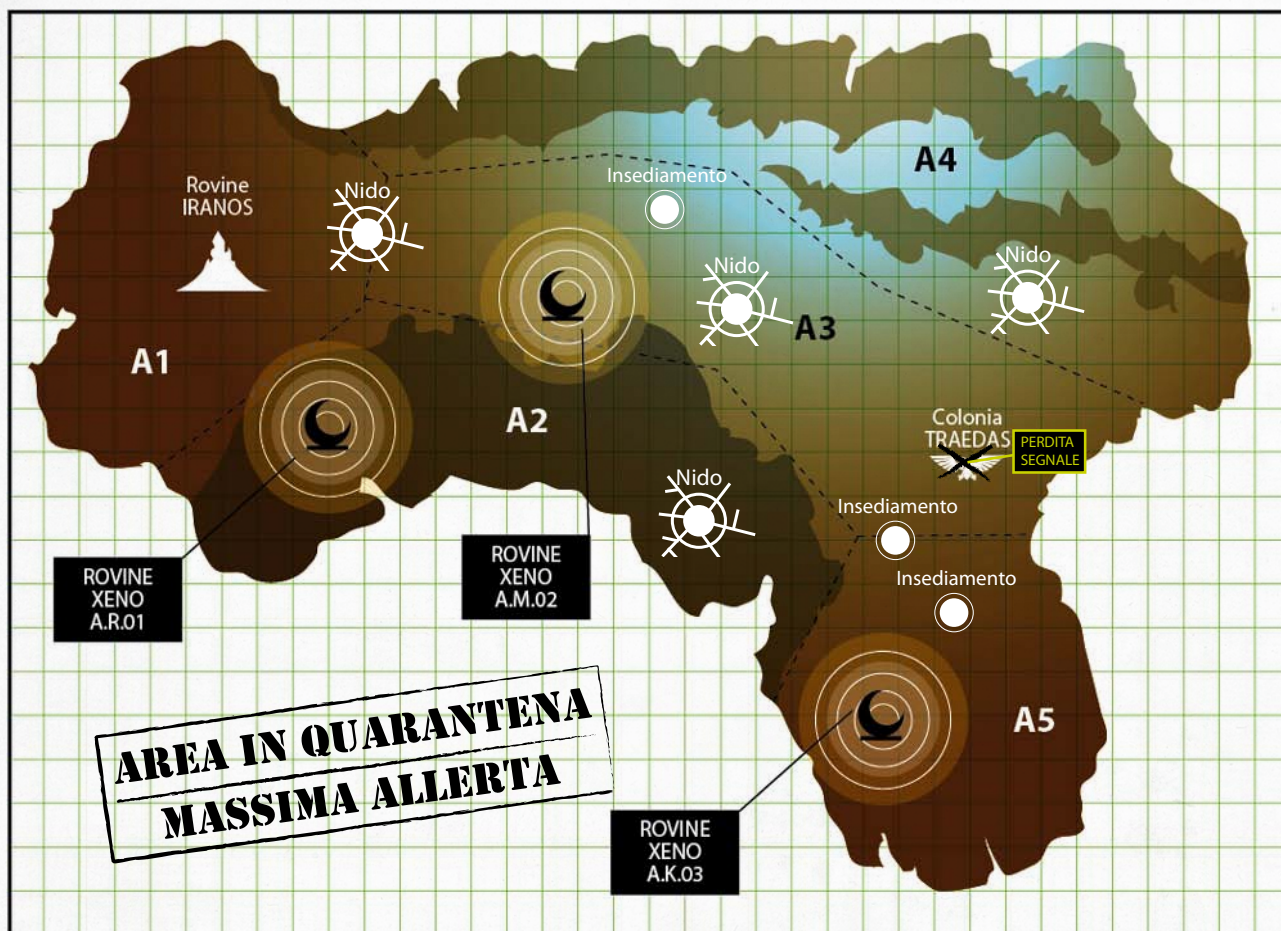
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve, Mare Ghiacciato.

Unità Valide: tutte le unità di fanteria esclusi i QG sono considerate valide per controllare gli obiettivi.

Punto chiave: il nodo di estrazione garantisce un enorme quantitativo di cryocristalli e prometium raffinato di prima scelta. Se la stessa fazione controlla almeno 2 nodi di estrazione su



DIEMETER SETTORE 2



+++++

SETTORE: 2

SOTTOSETTORI: 5 (A1, A2, A3, A4, A5)

NOME DEL SETTORE: **DIEMETER**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Scarsa**

RISORSE: **Metalli**

OSTILITA' del TERRITORIO: **ELEVATISSIMA**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Pericolo Micetico**

TERRITORIO: **Lava, Terra, Neve, Roccia**

STRUTTURE: **Strutture chitinose, infestazione micetica, nidi tiranidi, Templi e altri luoghi di culto dell'Unica Mente, Serre Micetiche, Caserme dell'Esercito Repubblicano e Zone di Ripopolamento Alieno, Rovine, Rovine Urbane, Rovine Xeno (portali Eldar)**

PUNTI STRATEGICI: 3

1. **ROVINE XENO AR01**

2. **ROVINE XENO AM02**

3. **ROVINE XENO AK03**

+++++

UN SETTORE MALEDETTO

Diemeter è un settore ostile e tetto, un settore dalla storia travagliata e terribile, attualmente dichiarato area rossa e posto sotto quarantena...

LE ORIGINI

Diemeter non ha una grande importanza strategica per il governo planetario. Infatti esso non contiene città formicaio o attività economiche importanti, ma merita una menzione particolare per il grosso numero di rovine xenos presenti sul suo territorio.

Gran parte della superficie di questo settore è occupato da una vallata formata da un ghiacciaio che si è in parte ritirato a causa dell'incremento dell'attività vulcanica, ma occupa ancora buona parte dell'area settentrionale del settore. A Nord un massiccio muro lavico protegge la vallata dalle tempeste provenienti dal settore Kjoldar, ma il clima resta comunque gelido, con temperature sotto lo zero per gran parte dell'anno.

La geografia del luogo, oltre il ghiacciaio e il muro lavico nell'area settentrionale, presenta anche un piccolo altopiano lavico nella parte meridionale. Tale zona è caratterizzata da una forte instabilità tettonica e diversi vulcani ancora attivi.

La parte orientale presenta un complesso sistema di rovine una volta appartenenti alla città formicaio Iranos, devastato, a quanto pare, da un'eruzione vulcanica e da un successivo terremoto di proporzioni catastrofiche. Alcune fonti sostengono invece che le vere cause dell'incidente siano riconducibili a un'esplosione interna di qualche potente ordigno.

Altra nota importante è la presenza della colonia Traedas, di proprietà dell'Adeptus Mechanicus. Tale colonia ha la particolarità di essere in realtà un grosso veicolo esapode che si muove tra le

KJOLDAR SETTORE I

rovine per permettere al suo equipaggio di studiarne la struttura e gli eventuali segreti che esse custodiscono. È stato riscontrato anche una particolare attenzione del Mechanicus nei confronti delle rovine di Iranos. La forte presenza di elementi delle Legio Titanicus dall'inizio del conflitto fa sottintendere che l'interesse del Mechanicus per il settore Diemeter è alto.

LA PRIMA GUERRA

Considerato un settore pressochè morto, era stato scelto dalle forze **Eldar** come luogo ideale per la costruzione di una fortezza, punto di partenza per l'espansione Eldar nel settore e poi successivamente nel restante pianeta. Su Diemeter ben tre obiettivi strategici erano già stati catturati dalle unità di ricognizione Eldar, e nulla avrebbe fatto presupporre la tragedia che stava per distruggerli. Grazie ai poteri di preveggenza, venne vista la grande madre divoratrice, i nidi di gestazione tiranide, l'ombra della morte che oscurava il sole. Gli Eldar decifrarono i segni, e capirono che l'unica speranza per loro sarebbe stata quella di anticipare le mosse del nemico, spezzando sul nascere l'imminente attacco tiranide. Muovendosi con tempestività e decisione, esplorarono una vasta porzione del settore, scoprendo alcuni nidi tiranidi sotterranei: una volta identificate le tane, si ritirarono in attesa dei rinforzi. Certi d'agire di sorpresa fecero convergere la maggior parte delle loro forze nella grande piana centrale, e il giorno dopo avrebbero annientato la progenie tiranide, ma così non avvenne. I Tiranidi emersero dal terreno a centinaia: da profonde tane sotterranee fuoriuscirono orde e orde di termagant, di feroci genoraptor. Gli Eldar non se ne capacitarono e cercarono subito di mettersi in salvo e contrastare l'attacco. Per giorni la battaglia infuriò senza tregua. Le forze lealiste, rendendosi conto del grande pericolo, scelsero il male minore, inviando subito numerose forze astartes a contrastare l'orda. La battaglia che seguì mise in vantaggio Eldar e Space Marines, ma presto le munizioni iniziarono a scarseggiare, e per ogni tiranide ucciso altri cinque prendevano il suo posto; al settimo giorno le linee Eldar vennero travolte, annientate e la maggior parte degli astartes perì quello stesso giorno, poche ore dopo. Il settore venne rapidamente invaso, i presidi Eldar distrutti, i coloni sterminati. Qualunque forma di comunicazione interrotta... il settore era stato completamente annientato. Nei mesi seguenti una fitta pioggia di spore micetiche segnava l'inizio dell'invasione tiranide sul pianeta Faaris IV. Le forze lealiste dichiararono subito lo stato di quarantena, ma il primo attacco non giunse. Il settore iniziò a mutare, ad adattarsi alla nuova specie tiranide, tuttavia una parte delle forze tiranidi non erano semplici mostri dall'esoscheletro corazzato, ma veri e propri umani mutati, eretici che avevano abbracciato il culto della divoratrice, il culto tiranide: ibridi e mutanti vennero avvistati da numerose sonde automatizzate, e fu sempre più chiaro che le forze ibride si stavano organizzando, stavano costruendo trincee e avamposti, stavano supportando le bestie con il sapere umano.

Attualmente sono state identificati due vasti insediamenti nell'area meridionale del settore: messaggi di propaganda eretica sono stati intercettati e oscurati: si tratta di un'eresia inconcepibile per l'Impero dell'Uomo.

LA REPUBBLICA DEMOCRATICA di DIEMETER

Le creature mutanti e i rinnegati sopravvissuti all'invasione tiranide, hanno finito per accettare il culto dell'unica mente, e

completamente plagiati dai suoi poteri si sono trasformati in perfette formiche operaie, pronte ad eseguire qualunque volere dell'unica mente. Con il tempo si consolida quindi la **Repubblica Democratica di Diemeter**, un "impero blasfemo ed estremamente eretico agli occhi dell'Imperatore", divenuto indipendente dal Governo Planetario a seguito della sanguinosa e rovinosa vittoria militare Tirannide nel Settore. La popolazione, in gran parte infestata da parassiti Tiranidi o abbindolata con falsi ideali ed



illusioni, è completamente soggiogata ai padroni alieni, che la manovrano come una marionetta. La Repubblica è governata dal Patriarca dei Genestealers noto come **Zodrax**, che ha assunto la carica di Presidente, e dal **Magus Hamilrimon**, attualmente Primo Ministro, la cui politica è naturalmente quella di collaborare attivamente con gli invasori Tirannidi, mettendo al loro servizio le risorse del Settore e il lavoro della sua popolazione. I Tirannidi, che vivono e si riproducono esclusivamente all'interno di vaste "Zone di Ripopolamento Alieno", (amministrate dal Ministero delle Specie Aliene) sono presentati alla popolazione dalla propaganda del regime come una generosa ed altruista razza di liberatori, guidata dagli "**Dei Viventi**" e illuminata dalla superiore entità nota come "**Unica Mente**", che indirizza le azioni di tutte le forme di vita verso un progetto di armonia universale e che vuole, pertanto, la pacifica convivenza e la più stretta cooperazione tra alieni e umani, mutanti compresi. Cooperazione che, spesso e volentieri, è guidata o, comunque, intimata con la forza dalle autorità che sembrano favorire la razza alinea piuttosto che i propri simili.

All'interno del territorio di Diemeter sono presenti tre importanti complessi di rovine xeno, presumibilmente di origine Eldar, che

DIEMETER SETTORE 2

sono caduti nelle mani della Repubblica, che però, si trova di fatto impossibilitata ad utilizzarli, essendo troppo complessi e macchinosi per le piccole menti di Umani e Tiranidi.

La geografia del settore, oltre il ghiaccio e il muro lavico settentrionali, presenta anche un piccolo altopiano lavico nella parte meridionale, che ospita oggi migliaia di Serre Micetiche, le quali forniscono essenziali risorse alimentari a tutti gli abitanti del Settore, altrimenti brullo e inadatto alle coltivazioni agricole. La capitale della Repubblica è stata identificata come quella che un tempo era la colonia Traedes, fondata dall'Adeptus Mechanicus, e che ora invece è un'immensa struttura chitinoso mista a metallo e plastacciaio, più simile ad un alveare che a una città formicaio.

I KREED

I Kreen sono una razza umanoide mutata, dal temperamento imprevedibile e crudele, che vive essenzialmente nelle zone desertiche e negli altopiani di Diemeter, in cui le condizioni di vita per le altre specie sono rese proibitive dal clima impervio e dalla mancanza d'acqua. Molti Kreen, pur avendo la Repubblica riconosciuto loro diritti eguali agli umani e alle altre razze, preferiscono continuare a vivere allo stato brado, in tribù nomadi che spostano i loro attendamenti da un territorio all'altro. Sulle origini dei Kreen ci sono diverse teorie: loro stessi sostengono di essere i diretti discendenti degli antichi abitanti di Iranos, città di cui ancora oggi in gran numero infestano le rovine; altri parlano del risultato di una mutazione di massa di un gruppo di esuli, allontanati dalla città migliaia di anni or sono perché dediti ai rituali blasfemi e ripugnanti del Caos, e altri ancora del tentativo malriuscito di creare una razza servitrice minore per lavorare in ambienti ostili da parte dell'Adeptus Mechanicus. Altri tra il metro e il metro e venti, hanno braccia lunghe e magre che terminano con tre dita adunche, il tronco tozzo e robusto, le gambe corte e i piedi grandi e sproporzionati, che terminano con lo stesso numero di dita. Il cranio è di solito glabro, come il resto del corpo, talora con una peluria bianca o grigiastra sulla sommità, a forma di cresta. Il volto, dai rapaci tratti umanoidi, viene spesso coperto per nascondere la bocca, che ospita tre denti cavi, due nella parte superiore e uno in quella inferiore, essenziali per prosciugare le vittime dai liquidi organici, dopo averle private della cute, che i Kreen asportano abilmente con coltelli seghettati e utilizzano essiccata per confezionare le loro caratteristiche tende circolari ed altri equipaggiamenti utili. Molti portano protesi oculari, atte a potenziare la vista a grandi distanze, per meglio individuare e scrutare le prede. I Kreen sono infatti dediti principalmente alla caccia a qualunque essere vivente transiti nel "loro" territorio, attività per la quale utilizzano lunghi fucili, con i quali scagliano con mortale precisione aghi imbevuti di tossine, cui loro stessi sono immuni. I Kreen, che preferiscono cacciare riuniti in bande, oppure lavorare come "guide" per gruppi di "archeologi" e contrabbandieri, hanno scoperto di recente la remunerativa professione dei mercenari e, in quanto tali, forniscono alcune centinaia di tiratori scelti all'Esercito Popolare della Repubblica di Diemeter, organizzati in squadre.

IL CONTRATTACCO LEALISTA

Il governatore planetario Marcus Sarus Navarre, costantemente aggiornato e preoccupato sulla situazione del settore Diemeter, ha chiesto al Grande Maestro **Arcesio Laertes** del capitolo astartes

delle **Ceneri Ardenti** un grande atto di coraggio e onore: sfondare le linee difensive tiranidi e penetrare con la sua forza combattente nel cuore di Diemeter, per porre fine alla blasfema forma di governo e all'eresia che si stava via via espandendo nel settore.

Diemeter doveva essere purificato, e la minaccia tiranide cancellata. Circa otto ore dopo, numerose thunderhawk delle Ceneri Ardenti si spingevano a Nord, sorvolando Mineris e atterrando lungo il suo confine settentrionale.

Viene edificata la linea fortificata **Memento Gemini** a difesa di Mineris lungo tutto il suo confine con Diemeter, e la sua difesa viene affidata alla FDP e all'Inquisizione. Le Ceneri Ardenti invece la superano e penetrano all'interno del settore maledetto, dove la **Bioflotta Alien** e la **Diemeter Republican Army** contrattaccano con inaudita ferocia e costanza, rallentando gli astartes e costringendoli a frequenti e sanguinosi scontri. Nonostante il numero elevatissimo delle perdite, le forze lealiste avanzano ostinatamente, tanto da far guadagnare al Gran Maestro Laertes il soprannome di Senza Paura. Le Ceneri Ardenti riescono a penetrare nel settore per 32 chilometri, e si asserragliano in un campo fortificato in attesa di rinforzi e rifornimenti, mentre tutto intorno a loro orde tiranidi sciamano di notte e di giorno, e l'artiglieria delle forze ibride non cessa mai di sparare. Le cose iniziano a migliorare con l'arrivo della **IV Compagnia Ultramarine** che affianca le Ceneri Ardenti, e combattendo fianco a fianco riescono a respingere le forze xeno. Le forze lealiste avanzano ulteriormente, perdendo numerose unità a causa di imboscate e per il territorio infido e pericoloso. Circa sette giorni dopo presso la piana di Valdor, gli astartes si trovano innanzi un immane esercito tiranide, e nonostante vengano schierate anche le riserve e quasi tutti i feriti, la battaglia sembra senza speranza: eppure, come per il volere dell'Imperatore, emerge dal warp una forza Eldar della Coalizione **Saim Hann-Ulthwé**, che si schiera insieme alle forze lealiste: lo scontro è spaventoso, e la battaglia imperversa per quattro giorni, tuttavia al quinto, le forze tiranidi si ritirano, e i lealisti, seppur stremati, conquistano la piana, posizionando subito un nuovo avamposto e stabilendo un perimetro difensivo automatizzato. Mentre gli Ultramarines mantengono il presidio e gli Eldar si ritirano, il capitolo delle Ceneri Ardenti decide di avanzare ulteriormente.

Nei mesi seguenti gli astartes ingaggiano una guerra personale con la Diemeter Republica Army, e di battaglia in battaglia, di imboscata in imboscata le due forze iniziano a conoscersi e a odiarsi sempre più. Se a Sud le orde dello **Sciame Medusa** stanno costringendo la IV Comp. Ultramarine ad un durissimo scontro nei pressi del presidio, a Nord la crociata delle Ceneri procede sempre più a fatica: munizioni ed equipaggiamenti scarseggiano, e molti veicoli hanno subito svariati danni, tanto che nell'attacco alle serre idroporiche, le Ceneri subiscono una disastrosa sconfitta che arresta definitivamente la loro avanzata. Il Grande Maestro comprende la gravità della situazione, e ordina la ritirata, che si trasforma presto in un incubo: i kreed attaccano continuamente la colonna lealista, e la **Flotta Alveare Echidna** si assicura che nessun rifornimento o spedizione di rinforzo raggiunga le Ceneri Ardenti. Mentre l'Alto Comando lealista inizia a considerare che le Ceneri Ardenti siano state annientate, il Colonnello Konrad Von Lieber al comando dell'**VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg** si offre volontario per un'incursione lampo contro Diemeter per cercare gli eventuali superstiti astartes sopravvissuti al massacro, e contemporaneamente creare un

LE CENERI ARDENTI

+++++

Nome del Capitolo: Ceneri Ardenti

Fondazione: Ignota. Tradizioni capitolari la fanno risalire alla Terza.

Mondo capitolare: Ignoto. Motti, preghiere e urla di battaglia fanno riferimento a un certo Beltsabel parlandone con nostalgia e senso di perdita, ma a parte questi accenni non si sa nulla.

Fortezza capitolare: Risponde al nome di Aggeo, ma non si sa se sia localizzata su qualche corpo sidereo o si tratti di una nave.

Seme genetico: Sconosciuto: nessun registro ufficiale dell'Adeptus Mechanicus fa alcun accenno ad un capitolo con questo nome. Essi si riferiscono a se stessi come discendenti di Roboute Gulliman, ma la presenza di accessi di furia omicida che possono comparire in alcuni Confratelli fa pensare piuttosto al seme genetico degli Angeli Sanguinari.

Discendenti conosciuti: Nessuno.

+++++

Nessuno aveva mai sentito parlare del Capitolo **Ceneri Ardenti** fino agli eventi che segnarono la caduta di **Medusa V**, e soltanto con le guerre di **Faaris IV** iniziano a ritagliarsi un nome e scrivere pubblicamente la propria leggenda nelle pagine degli annali dell'Imperium. La loro storia tuttavia ha una vasta estensione nel passato, fino a pochi secoli dopo la fine dell'**Eresia di Horus**, stando alla tradizione comunemente ritenuta più corretta. Ecco quel che viene tramandato:

Nati durante la Terza Fondazione, non era questo il nome che portavamo. Non eravamo misere ceneri, eravamo draghi orgogliosi, i Dragoni Sanguinari. Nati durante la Terza Fondazione, eravamo pronti a tutto pur di dimostrare che non eravamo secondi in nulla rispetto a quei Capitoli superbi che si vantavano di essere stati creati dall'Imperatore in persona. Chissà dopo quante guerre ci saremmo estinti se il nostro primo Gran Maestro, **Anuriel**, non avesse mitigato i danni collaterali di tanto folle ardimento con un genio militare senza pari, tale da sfociare quasi nella preveggenza: durante la campagna per la riconquista di Beltsabel furono le sue tattiche a far uscire le forze imperiali dallo stall in cui si trovavano senza ricorrere all'Exterminatus. Per tali risultati, i Sommi Signori della Terra ricompensarono i Dragoni Sanguinari decretando che il pianeta appena liberato fosse loro assegnato come mondo capitolare. Beltsabel Tertius era un mondo primitivo popolato di rettili di ogni forma e dimensione. Gli esseri umani che vi risiedevano non disponevano di alcuna forma di tecnologia, e per la propria sopravvivenza in terre tanto ostili si affidavano ad armi di legno, pietra e osso. Erano gente tenace, robusta e combattiva, candidati ideali per diventare Space Marine.

Anuriel li ammirava talmente tanto che diede ordine che i loro culti e rituali fossero integrati in quelli dei Dragoni Sanguinari e che l'addestramento dei nuovi Esploratori avvenisse nelle paludi e nelle giungle del pianeta. Egli voleva che si stabilisse

una continuità, che le nuove reclute provenienti da Beltsabel non subissero un trauma nel passaggio alla condizione di Angeli della Morte, ma si vedessero come il proseguimento di ciò che erano, soltanto a un livello più elevato. Mano a mano che il numero dei beltsabeliti nei nostri ranghi cresceva, il legame tra Capitolo e pianeta si rafforzava. Le fasi iniziali dell'addestramento di ogni nuovo esploratore si svolgevano invariabilmente nelle paludi e nelle foreste del pianeta.

E tuttavia, pur avendo accuratamente pianificato tutto ciò, Anuriel non volle che la fortezza capitolare fosse costruita sul suolo di quel mondo per non spezzarne gli equilibri. La schiera di Tecnopreti che, per qualche ragione ignota, accompagnava il Capitolo in ogni suo spostamento, si mise al lavoro sulla più piccola delle sue lune, l'irregolare Aggeo, erigendo strutture, scavando tunnel e costruendo impianti di ogni sorta.

Per due millenni ci ergemmo come impavidi difensori dell'Imperium, schiacciando ogni forma di ribellione e di eresia di cui venimmo a conoscenza. Eravamo i Dragoni Sanguinari, e il nostro respiro portava la morte sui nemici dell'Imperatore. I Maestri Capitolari che succedettero ad Anuriel erano grandi guerrieri, ma nessuno condivideva la sua pacatezza, la sua propensione alla segretezza e il suo genio tattico. Orgogliosi e convinti di essere invincibili, non eravamo più in grado di concepire strategie con un livello di complessità molto superiore all'assalto frontale. Incuranti delle perdite, avanzavamo finché il nostro vessillo non veniva piantato nel cranio dell'ultimo dei nemici.

Ciò ci condusse alla fine di ciò che eravamo. Per noi era diventato impossibile prevedere le subdole mosse messe in atto dalla Legione Alfa durante l'assalto a Beltsabel. Dopo secoli ci rivolgemmo persino al Codex Astartes, ma non vi trovammo alcuna risposta. Venimmo divisi e massacrati. Tutti gli ufficiali di rango più elevato persero la vita nelle prime fasi della guerra, e il comando passò nelle mani del Maestro del Reclusium, Mordred. Capendo che ormai tutto era perduto, per la prima volta in duemila anni venne ordinata la ritirata: l'ultima difesa sarebbe stata combattuta sul suolo di Aggeo, dove i Dragoni Sanguinari sarebbero senza dubbio morti, ma avrebbero trascinato con sé nell'abisso quanti più nemici possibile.

Allora giunse la salvezza, da dove nessuno se l'aspettava. Il capo dei Tecnopreti di stanza su Aggeo si presentò al cospetto di Mordred e gli rivelò il Segreto di Anuriel. Quando quella luna era stata trasformata in un satellite-fortezza, il primo Gran Maestro aveva dato ordine che venisse dotata di enormi propulsori Warp e campi gellar, divenendo a tutti gli effetti una nave spaziale di dimensioni colossali.

Il Maestro del Reclusium rifletté per diversi minuti. Una fuga del genere avrebbe significato il disonore, ma avrebbe permesso al Capitolo di recuperare le forze e tornare in futuro per esigere vendetta. Rimanendo sarebbero morti tutti, senza possibilità di salvezza, e senza ottenere alcun risultato concreto. Alla fine trionfò il pragmatismo, e i sistemi d'arma di Aggeo si fecero silenti mentre la luna si preparava a compiere il suo primo balzo nel Warp.

DIEMETER SETTORE 2

Un balzo che non avvenne abbastanza rapidamente. Una luce accecante riempi le oscurità siderali. Laddove un tempo c'era stato Beltsabel Tertius ora c'erano soltanto frammenti di roccia, ancora incandescenti per il peso dei bombardamenti nemici. Il nostro mondo, la nostra casa, la nostra gente: tutto perduto per sempre. Fu l'inizio della nostra maledizione.

A quella vista, molti dei Confratelli superstiti caddero in preda a una follia di cui non si era mai visto l'eguale. Gli occhi iniettati di sangue, si gettarono contro il vetraiccio delle cupole che circondavano la fortezza capitolare, desiderosi di vendetta, bramosi di stragi. Aggeo scomparve dallo spazio reale, ma quelle menti spezzate non recuperarono mai la sanità.

I Dragoni Sanguinari erano sull'orlo dell'estinzione, perciò fu convocata un'assemblea di tutti i superstiti per decidere che cosa sarebbe dovuto accadere da quel momento in avanti. Le discussioni andarono avanti per più di un mese, e diedero luogo a tali cambiamenti che ci si riferisce a quel periodo come alla Rifondazione. Smettemmo di essere Dragoni Sanguinari e diventammo Ceneri Ardenti.

Cambiò tutto: colori capitolari, araldica, i metodi di addestramento, le dottrine tattiche, la struttura di comando. Attribuendo la causa della caduta al fatto che in passato la totalità dei poteri era stata affidata a Gran Maestri poco lungimiranti, si decise di sostituirci la figura con un'assemblea composta da cinque pari grado, ognuno preposto a un singolo aspetto della vita capitolare: il Magister Militum, il Magister Reclusium, il Magister Armamentarium, il Magister Medicamentarium e il Magister Librarium. Nessuna decisione importante può essere presa se non approvata a maggioranza dal Cumclave Magistrorum.

Si stabilì che il Capitolo avrebbe continuato la propria esistenza lontano dagli occhi di tutti, amici e nemici, raccogliendo nuove reclute da pianeti primitivi e lontani dalle basi della Marina Imperialis. I Tecnopreti che ancora si trovavano su Aggeo ingrandirono le forge capitolari e le resero in grado di produrre ogni sorta di equipaggiamento, dai proiettili dei requiem alle Thunderhawk.

Pur evitando di rendere palese la propria presenza, le Ceneri Ardenti sono più volte scese sul campo di battaglia in difesa dei pianeti dell'Imperium, calando dai cieli dove le forze nemiche stavano per ottenere una vittoria e ricacciandole indietro prima di sparire nel nulla senza lasciare tracce.

Soltanto nel 99.M41, durante la caduta di Medusa V, le Ceneri Ardenti si sono palesate per la prima volta, prendendo apertamente parte alle ostilità e distinguendosi nella difesa del settore Articus. La decisione di agire in questa maniera fu presa in segreto dal Magister Militum Arcesio Laertes senza consultare il resto del Cumclave, il che ha provocato reazioni non certo entusiaste tra i corpi non combattenti del Capitolo. Tuttavia, visto che i sospetti dell'Imperium su questi Space Marine comparsi dal nulla non sono certo lievi, gli altri Magistri hanno acconsentito a continuare a recitare la parte degli eroici cavalieri, nonostante alcuni non facciano mistero di voler esautorare Laertes e riportare le Ceneri Ardenti al loro status precedente.

È con questo animo che il Capitolo ha preso parte alla guerra di Faaris IV, impegnandosi fin da subito in atti del massimo



eroismo, come il tentativo di riconquistare praticamente da soli il settore di Diemeter, infestato dai Tiranidi. Tuttavia l'alto numero di perdite subite li già costretti alla ritirata una volta. Durante il secondo anno di combattimenti, Arcesio Laertes è stato nominato governatore pro temporis del settore Mineris e incaricato di coordinare la crociata contro Diemeter. La scarsa cooperazione delle altre forze imperiali, probabilmente ancora incerte di potersi fidare pienamente delle Ceneri Ardenti, ha reso vani tutti gli sforzi compiuti. Peggio ancora, Tiranidi e mutanti hanno lanciato la loro controffensiva.

DOTTRINA DI COMBATTIMENTO

L'approccio bellico delle Ceneri Ardenti rispecchia la loro ossessione per la segretezza. Attendere fino a quando non è il momento giusto e poi comparire dal nulla colpendo con forza inarrestabile, spazzando via il nemico prima di ammantarsi nuovamente nelle ombre. Il Capitolo si affida ai mezzi di terra in maniera limitata, quasi esclusivamente come piattaforme di fuoco mobile, mentre estremamente limitato ne è l'impiego come mezzi di trasporto: quasi esclusivamente sotto forma di Land Raider per evitare di perdere le preziosissime armature terminator in uno sfortunato incidente di teletrasporto. Un ruolo prominente in tutte le forze da combattimento è ricoperto da Confratelli equipaggiati di reattori dorsali, a volte in qualità di truppe aereotrasportate per avere una mobilità ancora maggiore. L'impiego delle capsule d'atterraggio è ampiamente

DIEMETER SETTORE 2

diffuso, la loro capacità di schierare truppe e Dreadnought nelle posizioni più cruciali del campo di battaglia è un vantaggio molto apprezzato.

COLORI CAPITOLARI

Le Ceneri Ardenti si adornano principalmente con tre colori, il rosso, il verde e il nero, ma usano schemi differenti a seconda del loro livello di iniziazione ai segreti capitolare, poiché ogni confratello deve ripercorrere in sé stesso tutta la storia del Capitolo per diventare un guerriero perfetto e completo.

Gli **Esploratori**, conosciuti anche come Cuccioli, indossano abiti rosso scuro e portano armature verdi e armi nere per mimetizzarsi al meglio nelle paludi di Aggego, dove trascorrono la prima parte del loro periodo di addestramento.

I **Confratelli Iniziati** relegano il verde a zone minori del loro equipaggiamento, i bordi degli spallacci e le armi, poiché esso è il colore delle splendide giungle di Beltsabel, e di esse ormai rimane soltanto il ricordo. L'armatura è rossa come i frammenti del loro antico Mondo Capitolare subito dopo la distruzione, e l'elmetto è nero in segno di lutto. Questo schema è invertito sulle armature di coloro che cadono vittime della Furia Vendicatrice: il nero del lutto riveste tutta l'armatura, mentre è l'elmetto ad essere rosso.

L'elmetto nero continua a simboleggiare il lutto anche tra i membri della Prima Compagnia, ma ad essere relegato a bordi degli spallacci e armi è ora il rosso: la fiamma ardente dei Dragoni Sanguinari ormai non esiste più. Il vecchio modo di combattere ormai è tramontato, e questi guerrieri sono la più grande speranza nel futuro del Capitolo, un futuro dove su un nuovo pianeta le tradizioni dei beltsabeliti saranno restaurate in toto: da qui il verde della loro armatura.

Quei guerrieri che sono stati giudicati degni di essere ammessi nei ranghi dell'élite capitolare ma non si sono ancora sottoposti alla prova finale, indossano una tunica verde sopra l'armatura. In maniera simile, quei membri della Prima Compagnia che sono stati distaccati per agire come sergenti di altre squadre sono soliti drappeggiare dei panni dello stesso colore su un'armatura altrimenti identica a quella dei loro sottoposti.

CITAZIONI

- Gli mostreremo che il nostro metallo è più forte della loro carne. (Iero Archimedes, Magister Armamentarium)
- Nella tradizione ci sono cose buone e altre meno buone. Non dobbiamo uniformarci passivamente. I tempi cambiano, dobbiamo cambiare con loro.
- Nelle armi come in ogni altra cosa non devi avere preferenze: una cosa grande ne vale una piccola. Non seguire la moda e l'esempio di altri: cura di avere un'arma comoda da portare e adatta da usare. Sia per i comandanti che per le truppe è pessima cosa avere preferenze o antipatie. (Arcesio Laertes, Magister Militum)
- Il vile, obbligato ad aggredire, ha sempre più paura dell'agredito che, in tal caso, può diventare coraggioso. (Nestorius, Sergente istruttore della X Compagnia)
- Aspetta nelle ombre il momento giusto per colpire. Lascia solo cenere quando te ne andrai. (Dottrina tattica)
- Ricordate Beltsabel! (Urlo di guerra)
- Noi siamo le ceneri di un drago deceduto che ancora ardono per il calore del suo stesso soffio. (Proverbio capitolare)

diversivo che costringa i Tiranidi a diminuire gli attacchi contro Mineris. L'operazione è un successo: avanzando a tappe forzate, forte di una serie di rapide vittorie, la colonna corazzata di Krieg raggiunge il Gran Maestro Arcesio Laertes e alcune squadre veterane sopravvissute. La colonna lealista ripiega subito verso Mineris, e grazie agli sforzi combinati dei **Lupi Siderali** e della **IV Comp. Ultramarines** che impegnano in lunghi e brutali combattimenti il feroce **Sciame Medusa**, raggiungono le linee fortificate lealiste dopo dieci giorni d'inferno e continui attacchi Tiranidi. Le Ceneri Ardenti giurano vendetta per i loro caduti, e consolidano sul settore cinque. La crociata è conclusa, per ora.

Le forze xeno sono riuscite a resistere e contrattaccare contro un nemico forte e potente, dimostrando un grande istinto tattico, tuttavia sanno che è solo l'inizio, e che le Ceneri ritorneranno.

**NESSUN'ARMA PUÒ
SOSTITUIRE LO ZELO**



DIEMETER SETTORE 2

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.

- TERRENO MICETICO
- BIOSTRUTTURE
- INSIEME PER LA LIBERTA'!
- NUVOLA TOSSICA
- GHIACCIO E NEVE
- GEYSER
- TERRENO INSTABILE
- TUNNEL
- VASTE ROVINE

TERRENO MICETICO (ADATTAMENTO): l'intera pianura è ricoperta dal terreno micetico di coltura Tiranide! L'intero tavolo da gioco è considerato Terreno Accidentato. Inoltre, ogni unità Tiranide (non gli Ausiliari Alieni) con 1 sola Ferita di base nel proprio profilo guadagna la Regola Speciale Esploratori.

BIOSTRUTTURE: l'intero Sottosettore è ricoperto da un enorme organismo alieno e numerose strutture viventi. Colloca, prima dello schieramento, 1D3 segnalini sul campo da gioco oltre 12" da ogni bordo e 18" l'una dall'altra: questi saranno strutture dell'organismo Tiranide per la creazione di organismi alieni! Tira il dado deviazione assieme a 2D6 per ogni Biostruttura per saperne l'effettiva collocazione. Se dovesse finire fuori dal campo da gioco, posizionala invece sul bordo. Le unità Tiranidi devono difenderle ed evitare che i preziosi contenuti vengano persi! Se una qualsiasi unità non Tiranide (Ausiliari Alieni esclusi) viene a trovarsi entro 6" da una di queste strutture, tutte le unità Tiranidi acquisiscono la Regola Speciale Carica Furiosa nei confronti delle unità avversarie entro 6" dalla biostruttura. Nel caso di partite a KP, ogni struttura, se distrutta, concede un KP. Nelle partite ad obiettivi, ogni struttura è un obiettivo in più, per entrambi i giocatori.

Le Biostrutture hanno il seguente profilo:

Biostruttura	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
	-	-	-	6	6	-	-	-	-

INSIEME PER LA LIBERTA'! il Governo della Repubblica mette a disposizione degli eserciti Tiranidi numerosi contingenti di ausiliari Umani, reclutati tra la popolazione civile. Il giocatore Tiranide può scegliere di giocare usando la lista della **Compagnia della Guardia Repubblicana**, che si trova nella sezione *Regole Speciali Tiranidi* del capitolo Regolamento.

NUVOLA TOSSICA: l'intera atmosfera del territorio è saturata di vapori e tossine fuoriuscite dalle crepe del terreno. E' un ambiente ostile dove la vita è seriamente messa in pericolo! All'inizio di ogni turno, prima di effettuare qualsiasi altra cosa, tira un D6:

con un risultato di 1 una fitta nebbia velenosa sale fino a diversi metri di altezza. Entrambi i giocatori tirano subito 1D6 per ogni loro unità non imbarcata o in riserva. Quello è il numero di colpi a forza 3 che l'unità subisce a causa del terribile veleno (sono concessi i tiri armatura e salvezza). Questo raro e terribile effetto può avvenire solo una volta per partita, ma influenza tutte le unità (Tiranidi e non) presenti sul tavolo.

GHIACCIO E NEVE (ADATTAMENTO): il suolo e le strutture presenti nello scenario sono ricoperte di neve e spesso ghiacciate, questo rende estremamente difficile muoversi sia per la fanteria che per le moto o i veicoli corazzati. Qualunque movimento di fanteria viene considerato su terreno difficile. I veicoli che si muovono a più di 6 pollici (i veicoli volanti non contano) tirano 1 dado: se ottengono 1 il veicolo sbanda! tira subito il dado deviazione e orienta il veicolo con il muso rivolto verso la direzione indicata dal dado. In caso di centrato il giocatore orienta il veicolo come preferisce. Anche se il veicolo sbanda, completa sempre il suo movimento. Le moto infine che muovono 11" o più devono sempre effettuare un test di terreno pericoloso.

Se il tuo esercito segue la dottrina imperiale Valhalliani ignora questa regola.

GEYSER: il territorio presenta numerosi geysers i cui getti bollenti fuoriescono all'improvviso. Prima dello schieramento posiziona sul tavolo da gioco 1D3+3 segnalini (i giocatori si alternano nel posizionarli fino ad esaurirli) che devono trovarsi oltre gli 8" l'uno dall'altro e 12" da ogni bordo del tavolo. Questi segnalini indicano le bocche del geysers! Durante la partita, all'inizio di ogni turno, tira un D6 per ogni unità entro 5" da uno dei segnalini. Con un risultato di 4+ non succede nulla, in caso contrario il geysers erutta violentemente! Tutte le unità con almeno un modello entro i 5" subiscono 2D6 colpi Fo4 Vp-. Sono concessi Tiri Copertura, armatura e salvezza. Veicoli, Fanteria Volante e Moto a reazione ignorano questa regola.

TERRENO INSTABILE: il territorio è pericolosamente instabile, una violenta scossa di terremoto potrebbe svilupparsi da un momento all'altro! All'inizio di ogni turno tira un D6: con un risultato di 1 violente scosse tettoniche si sviluppano sull'intero territorio. Prima di fare ogni cosa, tutti i modelli e le unità sul campo devono effettuare un test di Iniziativa (si tira un D6 e si deve ottenere un numero uguale o superiore alla propria I di maggioranza). Aeromobili, Fanteria Volante e Moto a reazione ignorano questa regola.

TUNNEL: le rovine della Città Formicaio sono state scavate e sono stati creati tunnel e cunicoli per il passaggio di truppe. Il giocatore Tiranide ha, in aggiunta allo Stratagemma scelto da Città della Morte, anche quello Ratti di Fogna.

VASTE ROVINE: il campo di battaglia è disseminato di numerosissime rovine dell'antica Città Formicaio. Il 50% degli elementi scenici in gioco deve essere di tipo 'rovina'. Inoltre, entrambi i giocatori possono scegliere uno stratagemma tra quelli del codex Città della Morte.

DIEMETER SETTORE 2

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sottosettore dove combattere, oppure tira 1D6 (il 6 devi ritirarlo) per stabilirlo:

01	<p>SOTTOSETTORE A1: Un territorio roccioso e impervio, dominato dalle immani rovine della città fantasma di IRANOS. Sede della Capitale della Repubblica, oggi è abitato da ogni genere di creatura, dagli Umani ai Tiranidi, fino ad arrivare ad orribili forme di vita ibride e infestate. Per ordine del Governo repubblicano, la Città di Iranos è stata ripopolata e oggi la vita, qui, per la popolazione è tornata ad essere dura come in ogni altra Città Formicaio del pianeta. Gli operai sono costantemente al lavoro per rifornire la Repubblica dei mezzi di sussistenza di cui necessita ed è tra la popolazione del Sottosettore A1 che vengono reclutati i braccianti necessari per il mantenimento ed il corretto funzionamento dei Campi di Coltura e delle Serre Micetiche più ad Est, nei Sottosectori A3 ed A4. REGOLE: Vaste Rovine, Insieme per la Libertà!, Tunnel TAVOLO: crateri, roccia, colline e speroni rocciosi, rovine urbane, edifici abitativi ed industriali.</p>
02	<p>SOTTOSETTORE A2: Un altopiano roccioso e impervio. Grazie allo sforzo delle forze degli Astartes, oggi il Sottosettore 2 è stato riconquistato e ripulito dalle presenze aliene e blasfeme. La cappa di vapori tossici della vallata sottostante non arriva sulle lande del Sottosettore A2, ma rimane comunque un territorio pericoloso e instabile, dove sovente si verificano fenomeni sismici. REGOLE: Geysir • Terreno Instabile TAVOLO: roccia, speroni e colline rocciose, rovine xeno, biostrutture tiranidi, avamposti e bunker lealisti.</p>
03	<p>SOTTOSETTORE A3: Una rocciosa e fredda landa desolata, dove l'aria è saturata dei gas tossici che fuoriescono dal terreno e il terreno cosparso di geysir, i cui vapori bollenti vengono utilizzati per il funzionamento di numerosi macchinari della Repubblica. Assieme al Sottosettore A4 è la sede di numerosi Campi di Coltura e Serre Micetiche, dove organismi Tiranidi e Umani collaborano per creare nuovi ibridi sempre più evoluti che un giorno popoleranno l'intera Repubblica. Ad ovest, lungo i crinali delle alte montagne che proteggono il Settore 2, sorgono le rovine xeno, ormai infestate da biostrutture ed organismi alieni. REGOLE: Nuvola tossica, Terreno Micetico, Biostrutture, Insieme per la Libertà! TAVOLO: biostrutture, colline rocciose, rovine xeno.</p>

04	<p>SOTTOSETTORE A4: Un terreno ghiacciato e gelido, dove dalla neve affiorano rocce magmatiche e spuntoni. Per lo più deserto, ospita solo poche forme di vita, tra cui vi sono le tribù nomadi dei Kreen e i Campi di Coltura. REGOLE: Ghiaccio e Neve, Geysir, Biostrutture, Insieme per la Libertà! TAVOLO: biostrutture, roccia, ghiaccio, speroni rocciosi.</p>
05	<p>SOTTOSETTORE A5: Un ambiente brullo e roccioso, caratterizzato da forti scosse sismiche e dalla presenza di numerosi Geysir. Ripulito dalla presenza xeno, oggi è sede di numerosi campi base Astartes. REGOLE: Geysir, Terreno instabile, Insieme per la Libertà! TAVOLO: roccia, speroni e colline rocciose, rovine xeno, avamposti e bunker lealisti.</p>

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

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'OBBIETTIVO
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	<p>MISSIONE SBARCO PLANETARIO L'attaccante deve avere meno PC (nel settore) del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 di Attacco Planetario).</p>
02	<p>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).</p>
03	<p>PRIMO CONTATTO Valido per i Tiranidi verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco viene portato contro un settore adiacente (vedi pag82 di Missioni Operative).</p>

DIEMETER SETTORE 2

04	ASSALTO A ONDATE Valido per i Tiranidi verso qualunque altra fazione, solo se i PC dei Tiranidi nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione presente nel settore (vedi pag84 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 i tiranidi su questo settore difendono sempre.
----	--



**LA SPIETATEZZA È LA
BENEVOLENZA DEL SAGGIO**

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBBIETTIVO

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 (contenitori presurizzati di Criocristalli) + 3 (cisterne di Varidium).

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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.

CONTRATTACCO

Le forze nemiche stanno avanzando nel sottosectore. 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

Penetrare all'interno di una base o di un complesso infestato dai Tiranidi è la cosa più terribile che si possa immaginare, ma qualcuno deve pur farlo...uno scenario speciale per combattimenti in interni.

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

4 - 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).

DIEMETER SETTORE 2

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: Diemeter è un luogo inospitale e freddo, ricco di speroni rocciosi, strutture chitinose e biomassa tiranide. Nell'insieme deve apparire brullo, con rovine e strutture tiranidi.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: valgono solo queste regole nelle battaglie apocalittiche: Insieme per la libertà, Terreno Micetico, Biostrutture e Geysir.

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, 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.

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.

DIEMETER SETTORE 2

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 riconquistato l'obiettivo strategico dalla propria fazione.



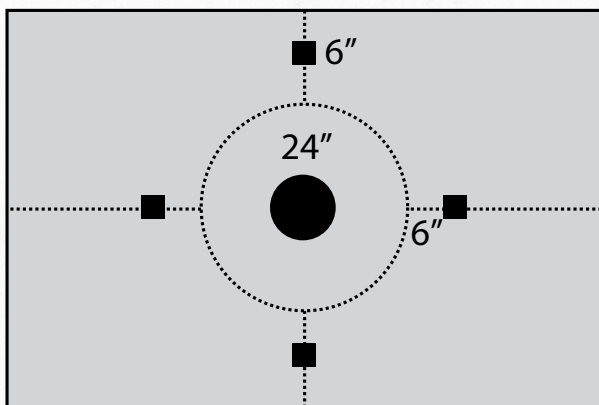
DIEMETER SETTORE 2

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 - ROVINE XENO AR01

L'antico portale Eldar era in rovina, ma il popolo delle stelle sapeva che era solo apparenza. Costruito in un luogo impervio e difficilmente raggiungibile, si stagliava candido e immacolato tra le nere pietre laviche della montagna. Il grande portale era ancora integro, e degli otto piloni energetici ne restavano solamente quattro, eppure l'antico artefatto era perfetto, come se mani capaci l'avessero modellato il giorno stesso. Il contrasto della pietra bianca con il nero lucido delle strutture biorganiche tiranidi aumentava il senso di impotenza che il portale trasmetteva: lentamente, inesorabilmente sarebbe scomparso, inghiottito dalla bio massa xeno



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 elementi scenici di rocce, sassi e speroni rocciosi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: Varia in base alla fazione di appartenenza

ELDAR, ELDAR OSCURI: schierano nel centro del tavolo, nell'area di 24". Eventuali infiltratori possono venir schierati ovunque sul tavolo, come da regole.

LEALISTI, NECRON, CAOS, TAU, ORCHI: schierano a 12" dal bordo corto del tavolo, ma tutto l'esercito entra in riserva. Al primo turno possono schierare solo un massimo di 2 reparti veloci

e 2 truppe.

TIRANIDI: schierano entro 6" dalle biostrutture. Le unità

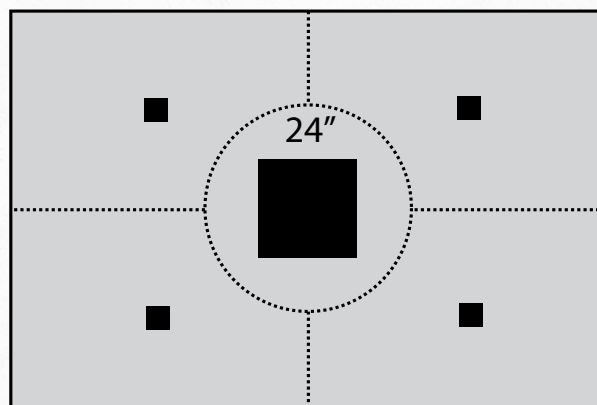
Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (1 portale e 4 piloni eldar, totale 5 obiettivi). Inoltre guadagna 1 punto vittoria per ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti apposti non danno punti). Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Geysir, Terreno Micetico, Biostrutture, Insieme per la libertà.

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.

BS - ROVINE XENO AM02

Un luogo oscuro e sinistro. Alti monoliti neri di ossidiana svettavano alieni nel silenzio innaturale della vallata. Nebbia, gelo e neve completavano il sinistro paesaggio, in un cupo silenzio che presagiva morti e feriti. I Necrontyr non sembravano essere ancora arrivati, eppure il silenzio innaturale e il luogo antico davano l'impressione d'esser osservati. Un vortice di luce improvviso e l'esarca dei ragni si materializzò tra i primi due piloni, schiacciato a terra, pronto a balzare di lato, i muscoli tesi. Non successe nulla. Altri lampi, dieci ragni del warp si materializzarono dal nulla, muovendosi veloci e silenziosi tra le rovine. Poi la terra iniziò a tremare, e un abominio tiranide emerse dalla roccia: era una trigone, un immenso mostro dotato di fauci e artigli pronta a reclamare il suo pasto!



Tavolo: il tavolo ha dei tratti innevati (dove si applica la regola ghiaccio e neve). Viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene delimitata un'area di 24" al cui centro viene posto il tempio necron* (12x12"). A 24" dal centro, come da schema, vengono posizionati 4 piloni necron. Per il restante tavolo vengono messi elementi scenici di rocce e rocce innevate.

DIEMETER SETTORE 2

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

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

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 il tempio necron +1 PV. In aggiunta ogni quarto di tavolo con predominanza di unità di un giocatore gli garantisce +1PV, e ogni 2 piloni necron controllati (unità valide entro 3") +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, Ghiaccio e Neve, Terreno Instabile, Geysir, Terreno Micetico, Biostrutture, Insieme per la libertà.

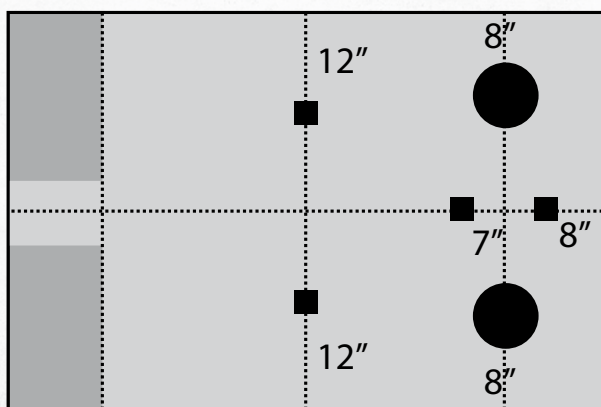
**Tempio Necron: è una struttura quadrata di 12x12" alta 3" dal suolo, in ossidiana nera, con nel centro un esagono di pietra largo circa 5" e alto 1". Su ogni lato del tempio, una scala permette di accedervi.*

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo permette di studiare meglio la razza necrontyr. Se i Necron combattono nel settore Diemeter contro la fazione che controlla questo punto strategico, quest'ultima si avvale della regola STRATEGIE DI GUERRA*. Se i Necron conquistano l'obiettivo, potranno utilizzare la regola Strategie di Guerra contro qualunque loro avversario nel settore Diemeter.

***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.

BS - ROVINE XENO AK03

Una corsa disperata contro il tempo, una battaglia mortale senza esclusione di colpi. In una stretta gola si trovano due antichi portali eldar, manufatti antichi e pericolosi, che devono venir sigillati e distrutti per sempre!



Tavolo: rocce e sassi principalmente. Il tavolo viene diviso a metà sul lato lungo. Sulla linea di mezzo tavolo, a 12" dal bordo esterno vengono posizionati 2 piloni eldar. Poi il tavolo viene diviso a metà sul lato corto. Sulla linea di mezzo tavolo, a 8" dal bordo esterno, e a 15" sempre dal bordo esterno vengono posizionati



altri 2 piloni eldar. Come da schema, sulla linea che divide a metà lo spazio tra questi piloni, e a 8" dal bordo esterno, vengono posizionati 2 portali eldar.

Forze: ogni giocatore schiera 3 forze da 600 punti (ogni forza deve rispettare la tabella di selezione d'armata)

Schieramento: Le forze entrano in campo da due "corridoi d'arrivo" di 12x18" (evidenziati in scuro sulla mappa). I giocatori tirano un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie quale corridoio utilizzare, quindi schiera la sua prima forza di 600 punti. Questo per rappresentare che le forze stanno procedendo a tutta velocità nella gola, per raggiungere per primi le rovine xeno. Al terzo turno entrano in campo i secondi 600 punti, e al quinto turno arrivano gli ultimi 600 punti di ogni giocatore.

Condizioni di Vittoria: gli obiettivi in campo sono 6: i vari piloni Eldar e i portali. Tuttavia se un giocatore controlla TUTTI e 4 i piloni in un qualunque turno, può scegliere di attivare subito l'energia dei portali, infliggendo a tutte le unità entro 3" dai portali 1D6 di colpi a forza 5 vp 4. La battaglia dura 7 turni.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Terreno Instabile, Geysir Terreno Micetico, Biostrutture, Insieme per la libertà.

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.

DIEMETER SETTORE 2

FLOTTA ALVEARE ECHIDNA

+++ VALUTAZIONE ANOMALIA - POSSIBILE NUOVA MINACCIA XENO [EX132/52] +++



CONSEGNARE A: Registro Imperiale DHZ 17/2948 - Registro Inquisitorio 1004 2/1356

FILE DI RIFERIMENTO: Tiranide / Tirano / Tiranno / Xeno / Segmentum Pacificus

DATA ENTRATA: 3355998.M41

PERMESSO ENTRATA: Inquisitore Kelleran - AUTORE: Colonnello Greydo (Forza di Difesa Planetaria di Daneb)

TRASMESSO: Vox Imperatoris (Sistema Nir) - TRASMETTITORE: Astropate Secundus Ydhab

RICEVUTO DA: Astropate-Terminus Karlsrom

PENSIERO DEL GIORNO: La vigilanza è madre del futuro

+++++

Nota dell'Inquisitore: non ricevendo alcuna risposta da parte del Governatore Royner di Harr VI, dopo mesi di tentivi di sollecitazioni (si veda pratica [AC742/21]), mi sono recato di persona nel Settore Quillan. La registrazione è stata trovata su una sonda di controllo NR/725 orbitante attorno Hein, terza luna di Daneb.

+++ INIZIO REGISTRAZIONE VOCALE +++

Stiamo registrando? Bene. Qui parla il Colonnello Seymour Greydo, VII° Danebiano, Forza di Difesa Planetaria. Abbiamo deciso di registrare questa comunicazione poichè da qualche mese siamo impossibilitati ad utilizzare i dotti astropatici, probabilmente a causa di una perturbazione Warp attorno l'orbita.

Data imperiale 6182997.M41

Grazie alla fuga di un mercante su di una capsula di emergenza, ci è stato reso noto che forze xeno ingenti hanno raggiunto l'orbita del pianeta. La Flotta Imperiale assegnata alla difesa del perimetro orbitale non risponde alle nostre chiamate. Per ora termino qui, riprenderò la registrazione appena verrò in possesso di maggiori informazioni.

Data imperiale 6245997.M41

Si tratta di una vera e propria invasione, probabilmente della forma xeno Tiranide. A dispetto dei Cannoni Laser Planetari e dello schieramento massiccio di contraerei Hydra le forme xeno stanno riuscendo ad atterrare con numerose unità. Il cielo è frastagliato dalla pioggia di immense sacche tentacolari che usano per portarsi a terra illesi. Vorrei poter fare una stima precisa delle forze nemiche, ma qui è come se ci fosse notte perenne: la portata dell'attacco è tale che entrambi i Soli del Sistema Nir sono oscurati. Ad ogni modo, per ora la situazione è sotto controllo. Stiamo comunque provando a contattare gli altri pianeti per chiedere eventuale supporto.

Data imperiale 6327997.M41

Confermo la natura dell'attaccante: si tratta di Tiranidi. La situazione si è complicata. Non solo il numero di xenoforme che atterrano aumenta in modo indicibile giorno dopo giorno, ma si riproducono direttamente a terra: ci sono gigantesche creature mostruose che rilasciano a ciclo quasi continuo xenoforme più piccole. Indipendentemente da quante ne uccidiamo, sembrano essere sempre di più. Stiamo prendendo in considerazione di abbandonare le Corti di Yais per sfruttare appieno le fortificazioni di Ashon Prime. Tuttavia faremo pagare a caro prezzo il terreno che cederemo.

Data imperiale 6419997.M41

Ha funzionato! Abbiamo deciso di lasciare loro le Corti di Yais, ma non prima di aver circoscritto l'area con Palizzate di Contenimento FireDome per l'epurazione delle giungle. Non è stato semplice ed è costato molte vite, ma ha funzionato: quando le bestie aliene hanno avanzato prendendo controllo dell'area, le abbiamo bloccate in una gabbia di fuoco, per poi inondarli di fiamme al calor bianco dall'alto. Ne approfitto per elogiare il Tenente Roeyn per l'idea di montare i cannoni Inferno degli Hellhound sugli scafi dei Valkyrie. La battaglia non è ancora vinta, ma il nemico ha subito un colpo molto duro. L'Imperatore protegge!

DIEMETER SETTORE 2

Data imperiale 6556997.M41

Siamo ormai da un mese trincerati ad Ashon Prime. A dispetto del grande successo delle Corti di Yais, sembra che il loro numero sia senza fine. Abbiamo saputo che il continente orientale e quello meridionale sono stati persi. La situazione non è delle più rosee. Inoltre, sono preoccupato per le ultime notizie che mi sono giunte. Un civile Namoreano ed un Elysiano presenti nella cittadella ci hanno raccontato che, prima che venissero su Daneb per affari e rimanessero bloccati a causa dell'invasione, anche sui loro pianeti natale le comunicazioni astropatiche erano bloccate da mesi. Incomincio a credere che ci possa essere un nesso con l'attacco xeno. Se così fosse la portata della minaccia potrebbe essere immane. Non oso crederlo.

Data imperiale 6657997.M41

Siamo allo stremo delle forze. Ci siamo dovuti ritirare nel Bastione d'Harleen, unica fortezza in grado di tenere lontano lo sciame brulicante. Si vedono forme xeno a perdita d'occhio, come un mare pronto ad inghiottirci, ed il Bastione la scialuppa che ci tiene a galla. Ci è giunta notizia che il Governatore Ichabod si sia suicidato due giorni fa. Tuttavia, anche se sembra una situazione senza via d'uscita, forse si intravede la luce di speranza dell'Imperatore: mi hanno riferito che una enorme flotta si sta avvicinando all'orbita, tanto grande che rende quella che ha invaso il pianeta insignificante. Sono propenso a credere che si tratti dei rinforzi che chiedemmo mesi fa agli altri pianeti del sistema. Una flotta di tale dimensione non può che essere l'incredibile contingente militare di Rad e Ryn. Distruggendo prima le navi xeno orbitanti e poi dispiegandosi nelle Alture di Kond potrebbero avere buone probabilità di indebolire il nemico e permettere una controffensiva. Sia Lode all'Imperatore.

Data imperiale 6731997.M41

Suppongo questa sia la mia ultima registrazione. Quella che pareva l'ultima possibilità di salvezza si è rivelato essere il colpo di grazia: è difficile da immaginare, ma il gigantesco contingente navale giunto in orbita il mese scorso non era una forza dell'Imperium, bensì un ulteriore flotta di supporto dei Tiranidi. Una flotta di supporto... a tutt'oggi non riesco a concepire come possano aver riunito una forza d'attacco di tale imponenza. Stimiamo di resistere ancora per qualche giorno, considerando che i colossali mostri xeno sono infine riusciti ad aprire le mura del Bastione ieri pomeriggio, lasciando sciamare all'interno miriadi di xeno più piccoli. Mi auguro che questa registrazione possa giungere ad autorità competenti, per... per avvertire il resto dell'Imperium. E... niente, direi che è tutto. Possa l'Imperatore avere pietà delle nostre anime.

+++ FINE REGISTRAZIONE VOCALE +++

Nota dell'Inquisitore: questo è l'unico reperto ritrovato che testimonia la presenza dell'Imperium dell'Uomo nel Sistema di Nir. L'intero sistema è stato consumato e privato di qualsiasi forma di vita, compreso il Mondo Giardino Elysium III, i Mondi Fortezza gemelli Rad e Ryn, ed il Mondo Alveare Keranium Beta. In considerazione della modalità dell'attacco perpetrato, incluso il silenzio astropatico, effetto conosciuto come Ombra nel Warp, è plausibile pensare che una flotta alveare xeno di tipo Tiranide abbia agito parallelamente agli attacchi pervenuti nel Segmentum Tempestus, come tentacolo della medesima Flotta Alveare, nome in codice Leviathan (si veda il file [XN235/99]). Tuttavia, analizzando i dati in nostro possesso, trovo sospetto l'attacco di una pendice della flotta Leviathan nel Segmentum Pacificus, senza contare il modus operandi differente. Come la Leviathan pare che questo sciame abbia attaccato attraverso il piano galattico, ma, a differenza della prima, questa Flotta Alveare non ha proseguito l'invasione lungo il piano galattico, bensì ne è uscita nuovamente (nuovo sistema di bioprolusione? un'evoluzione del Narvhal?). Per supportare quanto ipotizzato ho contattato per dotto astropatico i sistemi limitrofi del Settore Quillan, ricevendo risposta ed ottenendo una copertura dei confini, da parte della Flotta Imperiale, che ha dato esito negativo. Analizzando la registrazione, inoltre, pare che lo sciame in questione sia in grado di produrre un numero spropositato di nuove unità in un tempo decisamente breve, desumo a causa della presenza di un numero sensibile di xenoforni classe Regina Norna, conseguenza probabile dell'Effetto Idra in risposta al Tyranicus Primogenitor abbattuto nei pressi della non distante Tarsis Ultra. Ritengo pertanto che la minaccia xeno sia una Flotta Alveare a sè stante, a cui assegno il nome in codice Echidna. Se non fossero delle bestie xenomorfe prive di acume tattico, potremmo pensare che la flotta in questione abbia deliberatamente lasciato il piano galattico dopo aver assorbito il sistema bersaglio, con l'intento di rafforzarsi e rimanere libera di attaccare nuovamente senza preavviso un qualunque altro punto della galassia. Prego l'Imperatore di sopravvalutarle. Per quanto concerne risultati delle analisi satellitari, si presume la possibilità di resti di infestazione xeno su Daneb ed i pianeti limitrofi. Chiedo permesso immediato per iniziare la procedura di Exterminatus del sistema.

+++ TERMINE TRASMISSIONE INQUISITORE KELLERAN +++

+++ PERCENTUALE DI DECIFRAZIONE: 100% +++

DIEMETER SETTORE 2

DIEMETER REPUBLICAN ARMY

LA CAMPAGNA DI MEDUSA V

Il nucleo fondante di quello che è oggi il Diemeter Republican Army è costituito dal Culto Genestealer un tempo noto come “Blood Star Cult” o “Culto della Stella di Sangue”, che nei giorni immediatamente precedenti l’inizio della campagna di Medusa V riuscì ad infettare il 13° Reggimento Necromunda della Guardia Imperiale. Il Culto, comandato già allora dal Patriarca Zodrax e dal Magus Hamilrimon, nel corso della campagna conseguì alcuni dei suoi più brillanti successi. In un memorabile scontro, Zodrax riuscì a sconfiggere in corpo a corpo un Principe Demone del Caos ed a sbaragliare un esercito Eldar, conquistando un importante sito strategico, dotato di ingenti riserve minerarie e di una raffineria. Il Culto fu così tra i primi eserciti a poter costruire una base fortificata sulla superficie di Medusa V ed arruolare tra le proprie fila vasti contingenti di volontari locali, salvati dai planetoidi circostanti dopo l’ordine di “exterminatus” emanato dalle Autorità Imperiali a causa dell’apertura di un portale nel Warp. Tuttavia, in uno scontro di dimensioni titaniche, la base del Culto fu attaccata dai contingenti di quattro diversi capitoli di Adeptus Astartes, tra cui i Lupi Siderali ed i temibili Angeli Sanguinari, e dalle forze della Sorellanza. Superiori nel numero e nei mezzi, i guerrieri dell’Imperium alla fine prevalsero e Zodrax fu costretto a ritirarsi, lasciando il pianeta con tutti i suoi seguaci.

LA CAMPAGNA DEGLI ANGELI OSCURI

L’anno seguente Zodrax fu in grado di riprendere l’iniziativa e di condurre il Culto in una serie di esaltanti vittorie nel corso della campagna nota come “degli Angeli Oscuri”. Si batté contro Eldar, Astartes, Sorellanza e soprattutto le forze dell’Impero Tau. Ad impedire la vittoria finale questa volta furono da un lato i continui tradimenti del Caos, e dall’altro la ferrea determinazione dei Tau, che nell’intento di perseguire il “bene superiore”, incuranti delle perdite, attaccarono a più riprese le forze Tiranidi, fino ad avere la meglio su di esse nella battaglia decisiva. A Zodrax ancora una volta non rimase altra scelta che ritirarsi a bordo delle sue navi.

LA PRIMA GUERRA DI FAARIS IV

Sbarcato su Faaris IV, il Culto della Stella di Sangue, dopo aver vagato a lungo sulla superficie in attesa di un’occasione propizia per entrare in azione, riuscì a dare un apporto decisivo alla vittoria Tirannide, cui fece seguito la conquista del Settore 2 Diemeter, grazie alla leggendaria difesa del “Nido Ghanos” contro gli Space Marines dei Capitoli delle Salamandre, degli Ultramarines e dei Lupi Siderali durante la battaglia apocalittica combattuta nelle ultime concitate fasi della Prima Guerra Fa’ariana, mentre le Bioflotte Tirannidi sbaragliavano le navi Eldar a presidio dei portali e delle rovine Xeno.

LA REPUBBLICA DEMOCRATICA DI DIEMETER SU FAARIS IV

Dopo la vittoria, il Culto della Stella di Sangue ottenne dalla Mente Alveare che alla popolazione del Settore 2 venisse risparmiata la vita per servire in modo più utile la causa Tiranide con il proprio lavoro piuttosto che non come semplice biomassa da assimilare. Al fine di consolidare una testa di ponte per l’invasione dell’intero pianeta, il Patriarca Supremo Zodrax e il Magus Hamilrimon hanno fondato uno Stato indipendente dal dominio imperiale, denominato “Repubblica Democratica di Diemeter” (R.D.D.), con capitale a Nuova Iranos, di cui sono divenuti rispettivamente il Presidente e il Primo Ministro. La Costituzione della R.D.D. prevede non solo che il nuovo Stato sia retto da un regime collettivistico ad economia pianificata e centralizzata, ma soprattutto che si consideri “un territorio ormai libero dal giogo oppressore, razzista e discriminatore dell’Imperium”, ove “l’umano, l’alieno, l’ibrido, lo psionico e il mutante godono di pari diritti e affrontano con pari dignità e disciplina i medesimi doveri”. I Tiranidi sono a loro volta presentati come una razza di liberatori dal giogo imperiale e di campioni dell’eguaglianza tra tutte le razze, illuminati dal volere dell’Unica Mente, mistica entità spirituale che persegue un progetto di armonia universale. Come risultato, Diemeter non solo ospita vaste Zone di Ripopolamento Alieno, cosparse di spore micetiche e sfavillanti strutture chitinose ove vivono migliaia di organismi Tiranidi, ma è divenuto il ricettacolo della “feccia della galassia”. E’ stato così possibile al Governo di Nuova Iranos procedere alla fondazione del Diemeter Republican Army, il nuovo esercito regolare della Repubblica Democratica di Diemeter, costituito da ex adepti del Culto, soprattutto ibridi Genestealers e umani, ma anche da ex Guardie Imperiali, reietti, avventurieri, mercenari e contrabbandieri giunti da ogni dove nel Settore 2, nonché da volontari alieni, psionici e mutanti provenienti da tutti i Settori di Faaris IV, ma anche da altri mondi, e di volontari e coscritti reclutati tra la stessa popolazione di Diemeter, ivi compresi i nomadi Kreen delle zone desertiche.

LA SECONDA GUERRA DI FAARIS IV

La ripresa delle ostilità vide prima il fallimento di un approssimativo attacco Tiranide su Kjoldar e subito dopo il successo di una ben organizzata e determinata offensiva lealista su Diemeter. I Tirannidi, che avevano ammassato nel Settore 2 numerosi eserciti, tuttavia insufficienti a contenere la preponderanza delle forze nemiche, dovettero ben presto adattarsi ad una tattica difensiva e di logoramento. I due sottosettori meridionali di Diemeter furono occupati dalle forze lealiste, mentre, dopo aver conquistato con una serie di sorprendenti vittorie Savius e Kjoldar, la Legione della Pestilenza al comando del leggendario Lord del Caos Pestus, senza alcun preavviso, attaccò dal Nord. Il Governo di Nuova Iranos proclamò la “Grande Guerra Patriottica”, e da un lato organizzò la guerriglia e il supporto agli sciame di organismi alieni per fermare i Lealisti a Sud, mentre dall’altro fece convergere tutti i reparti

DIEMETER SETTORE 2

regolari del Diemeter Republican Army a Nord, nel disperato tentativo di fermare il Caos. Dopo che Lord Pestus ebbe annientato un esercito di creature Tirannidi su Kjoldar, le ultime speranze di resistere a Nord risiedevano ormai solo negli ibridi e negli umani. La svolta si ebbe nella memorabile battaglia dei Cancelli di Moriath, ove le forze del DRA al comando dagli allora Tenenti Zohar e "Duke" Stalker, riuscirono a battere inaspettatamente Lord Pestus ed a costringerlo nel mese successivo a due battaglie apocalittiche sui confini tra Savius e Diemeter, in cui le perdite furono immense per entrambe le parti, ma nessuno dei due eserciti riuscì a prevalere. Nel frattempo a Sud la situazione si presentava non meno disperata e i fuochi dei campi degli Adeptus Astartes delle Ceneri Ardenti risultavano ormai visibili dagli spalti delle mura di Nuova Iranos. Tuttavia, coordinate strategicamente dalla Mente Alveare, tutti gli sciami di organismi alieni riuscirono a concentrare gli sforzi per contenere l'offensiva imperiale, isolando i reparti più avanzati dalle linee di rifornimento e in un ambiente ostile, e ben presto i comandanti ritennero più saggio pianificare la ritirata verso Mineris e Valar. Ma le sorprese non erano terminate: Lord Pestus, vista l'impossibilità di procedere ad una rapida conquista di Diemeter, offrì la cessazione della sua costosissima offensiva a Nord in cambio dell'assistenza del Governo di Nuova Iranos in un attacco a sorpresa su Strige. Fu così che una forza della Diemeter Republican Army, comandata dal Capitano Zohar, passate sotto mentite spoglie le linee imperiali, prese parte a fianco di Lord Pestus ad una immane battaglia apocalittica tra il Centro di Addestramento Solar Macharius e il Penitenziario Vergun, in cui gran parte delle forze lealiste presenti nel Settore venne annientata, fino a quando sulla torre più alta del complesso fortificato fu issato il vessillo di Nurgle. Era stata conseguita un'altra importante vittoria contro i lealisti, ma soprattutto, grazie al comune sforzo di tutti, coordinato dalla Mente Alveare, umani e alieni, ibridi e mutanti, la Repubblica era salva!

LA TERZA GUERRA DI FAARIS IV

Durante la Terza Guerra la DRA viene inviata a difendere il confine meridionale di Diemeter dall'attacco lealista. Il nemico giurato si rivela subito: le Ceneri Ardenti, supportate dalla IV Comp. Ultramarines sfondano le difese tiranidi e avanzano a tappe serrate verso la capitale. Il capitano Zohar attua una strategia di sfiancamento, mantenendo una pressione costante sulle truppe d'invasione lealiste. Le creature tiranidi riversano sciami su sciami in supporto alla DRA, e la tecnica funziona: Gli astartes vengono definitivamente fermati presso le serre idroporiche. Se il Generale nemico non avesse opposto una resistenza notevole, non ci sarebbero stati sopravvissuti tra le Ceneri. Ritenendo il nemico spezzato, la Republican Army si disimpegna, lasciando il compito di finire i sopravvissuti alle orde tiranidi. Infatti la DRA ha un altro incarico ora: attaccare Mineris e penetrare nel settore, conquistarlo e iniziare ad impiantare le spore micetiche. A sbarrargli il passo l'VIII Reg di Krieg che con una serie fortunata di vittorie arresta l'invasione tiranide di Mineris, ad un passo dalla caduta del settore...

LL DIEMETER REPUBLICAN ARMY (D.R.A.)

Il D.R.A., nonostante l'eterogeneità degli elementi che lo compongono e la tendenziale scarsità di veicoli corazzati, tecnologia ed armamenti pesanti, è una forza relativamente ben addestrata e integrata, con una ormai solida struttura di comando e tradizione militare. Si compone delle seguenti armi e specialità:

- 1) Fanteria, che costituisce l'arma base e comprende 6 Reggimenti, uno di stanza nella Capitale, il 1° Reggimento Fanteria "Nuova Iranos", ed uno in ciascuno dei sottosettori, dal quale prende il nome: 2° Reggimento Fanteria "Traedes", 3° Reggimento Fanteria Ghanos, 4° Reggimento Fanteria "Iranos", 5° Reggimento Fanteria "Cerberos", 6° Reggimento Fanteria "Michogenos"; ciascun Reggimento si compone di dieci Compagnie, costituite da una Squadra Comando, da cui dipendono le Squadre Armi Pesanti e Speciali, e fino a cinque Plotoni di Linea ciascuna, e il Battaglione d'Assalto "Vergun", reclutato su Strige, articolato su cinque Compagnie;
- 2) Cavalleria, che comprende 3 Reggimenti: il 1° Reggimento Cavalleria "Dragoni di Diemeter", copertosi di gloria in una furiosa e quasi risolutiva carica durante una delle due battaglie apocalittiche contro il Caos nella Seconda Guerra Fa'ariana, il 2° Reggimento Cavalleria "Lancieri di Diemeter" e il 3° Reggimento Cavalleria "Ussari di Diemeter";
- 3) Carristi, che costituiscono un Battaglione Corazzato dotato di circa 20 carri Lemman Russ con armamento base, i "Magli del Patriarca", che di solito vengono aggregati a supporto delle Compagnie di fanteria;
- 4) Artiglieria, che costituisce un Gruppo che comprende circa 20 batterie d'ordinanza Basilisk;
- 5) Genieri, che costituiscono due compagnie di veterani, e che di solito vengono aggregati in singole squadre a supporto delle Compagnie di fanteria; tra di essi, i celebri "Cacciatori di Obliteratori" del Battaglione d'Assalto Vergun;
- 6) Mutanti (usano le regole della "penal legion squad"), che costituiscono le quattro compagnie specializzate nel combattimento ravvicinato della Xeno-Mutant-Legion, e che di solito vengono aggregati in singole squadre a supporto delle Compagnie di fanteria; diverse squadre sono aggregate al Battaglione d'Assalto Vergun;

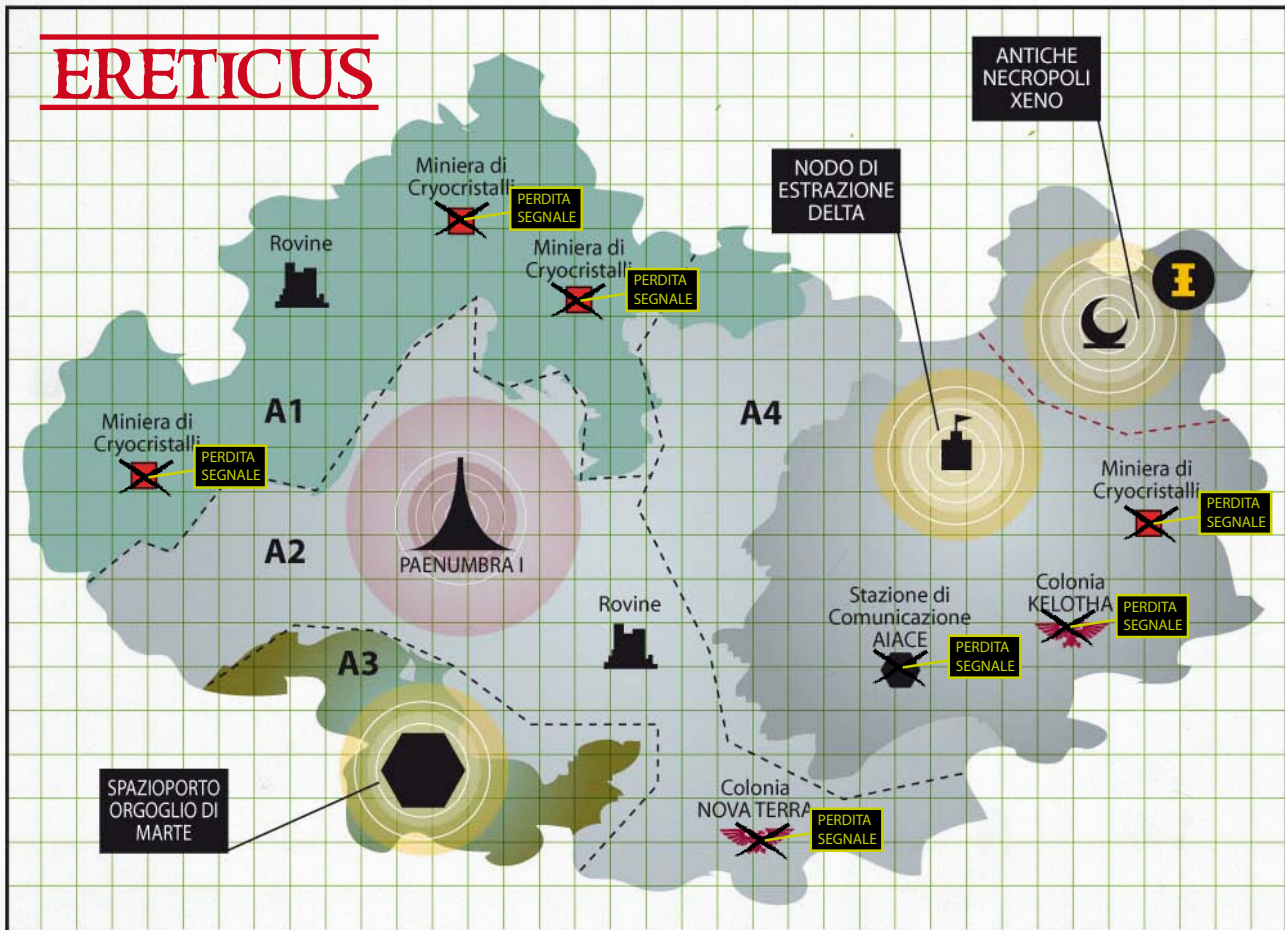
DIEMETER SETTORE 2

- 7) Camminatori Sentinel, che costituiscono il Gruppo Squadroni Esploranti "Sentinelle della Libertà";
- 8) Iniziati dell'Unica Mente, dotati di tuniche e mantelli con cappucci di colore giallo, in cui sono stati inquadrati tutti gli psionici, e che vengono aggregati in singole squadre a supporto delle Compagnie di fanteria;
- 9) Cacciatori Kreen, armati delle loro letali cerbottane, reclutati tra i Kreen, una razza mutante di predoni delle zone desertiche di Diemeter e che vengono aggregati in singole squadre a supporto dei reparti di fanteria;
- 10) Genestealers, alieni Tiranidi in grado di operare in modo indipendente dalle Creature Sinaptiche, che sono spesso aggregati come squadre specializzate nell'infiltrazione e nel combattimento ravvicinato a supporto delle compagnie del DRA.



Le Compagnie del DRA sono comandate dagli individui più disparati, cui non si applica alcuna regola speciale, ma che in più di un'occasione hanno saputo dimostrare qualità eccezionali, come i Capitani Olrog e Duke Stalker, entrambi veterani della Prima e della Seconda Guerra Fa'ariana, o i Tenenti "Ormar" Sandoval ed Everardo Porcaria. Il Capitano Olrog è un valoroso e caparbio ibrido Genestealer, che ha conseguito le sue promozioni combattendo con saggezza e coraggio in molti scontri nella campagna di Medusa V e nella Prima Guerra Fa'ariana, in cui era al comando degli uomini schierati a difesa del Nido "Ghanos" durante la battaglia che rese possibile la conquista di Diemeter. Il Capitano "Duke" Stalker è invece un umano dalla bionda capigliatura nato su un planetotide intorno a Medusa V distrutto dagli Imperiali e salvato dalla Flotta del Culto, che ha combattuto a lungo come pilota di Sentinel nella Prima Guerra Faariana, prima di essere promosso ufficiale e conseguire le sue promozioni una ad una sul campo; è divenuto una vera e propria leggenda comandando una Compagnia nella battaglia dei Cancelli di Moriath ai confini tra Kjoldar e Diemeter, in con la sua Squadra Comando mise fuori combattimento niente meno che Lord Pestus in persona. Una particolarità della struttura di comando e controllo del DRA sono i Supervisor dell'Unica Mente: si tratta di Patriarchi Genestealer con un seguito di creature della loro specie, che accompagnano sul campo di battaglia le compagnie del DRA, mantenendo la disciplina fra i ranghi e vigilando con i loro poteri psionici sulla rispondenza delle risoluzioni tattiche adottate dai Comandanti alle strategie della Mente Alveare, e talora intervenendo con ferocia e determinazione nei combattimenti ravvicinati.

SAVIUS SETTORE 3



+++++

SETTORE: 3

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

NOME DEL SETTORE: SAVIUS

DENSITA' POPOLAZIONE: Medio Alta

RISORSE: Cryocristalli, Minerali minori

OSTILITA' del TERRITORIO: Alta

IMPORTANZA STRATEGICA: Elevata

TERRITORIO: Ghiaccio, Neve, Roccia, Sassi

STRUTTURE: Colonie, Rovine, Nodi di Estrazione,

Rovine Xeno, Spaziporto, miniere

PUNTI STRATEGICI: 3

1. SPAZIOPORTO ORGOGLIO DI MARTE

2. NODO DI ESTRAZIONE DELTA

3. ANTICHE NECROPOLI XENO

+++++

DESCRIZIONE

Il settore Savius ricopre un'importanza fondamentale per le vaste operazioni minerarie mirate ad estrarre cryocristalli. I principali complessi minerari si trovano nella parte nord-est e nord-ovest, in corrispondenza di zone montuose. La città formicaio Paenumbra II è il centro operativo dal quale vengono supervisionate tutte

le attività di scavo. Tutti i complessi minerari sono collegati al formicaio mediante tunnel sotterranei che permettono spostamenti veloci di prodotti e personale tramite veicoli monorotaia.

Alcuni recenti avvenimenti hanno seriamente minato l'efficienza delle operazioni minerarie dal momento che parte del personale aveva riportato la scomparsa di addetti all'estrazione e fatto macabri ritrovamenti. Alcuni minatori riferivano l'esistenza di presenze xenos nei tunnel minerari. Questi incidenti hanno attirato l'attenzione dell'inquisizione che ha bloccato le operazioni per una settimana terrestre standard e ha investigato le zone interessate. Il rapporto finale dell'inquisitore Raziel affermava che le uccisioni erano opera di un'organizzazione criminale, i cui membri erano stati catturati e soppressi in seguito allo sforzo congiunto degli agenti dell'inquisizione e delle truppe scelte dell'Inquisizione. Il fatto che Raziel non abbia chiesto l'intervento degli Arbitri fa sorgere dei sospetti nelle menti dei supervisori, ma per ordine delle autorità la questione è da ritenersi definitivamente chiusa.

Altre strutture importanti del settore Savius sono la stazione di comunicazione Aiace che ospita un piccolo coro astropatico e lo spazioporto Orgoglio di Marte, che garantisce il celere scambio di pezzi di ricambio e materie prime a livello planetario.

Il clima del settore, come quello di tutti gli altri settori settentrionali, è caratterizzato da venti gelidi e temperature sotto lo zero. Ogni 30 anni standard terrestri Faaris IV raggiunge la parte estrema della

SAVIUS SETTORE 3

sua orbita. Le temperature particolarmente basse non permettono un ritmo produttivo soddisfacente, quindi allo scopo di limitare lo spreco di risorse, il personale non indispensabile viene ibernato nelle camere adibite a questo scopo che si trovano all'interno di Paenumbra I.

LA PRIMA GUERRA: Il settore ha subito un durissimo attacco delle forze rinnegate del Caos, che hanno stretto d'assedio numerosi sottosectori, dilagando con ferocia e spezzando le scarse difese di questo gelido e brullo settore. Aiutati dalla Lunga Notte hanno sferrato attacchi improvvisi ai presidi imperiali, annichilendo molto rapidamente la FDP e sbaragliando i pochi rinforzi astartes pervenuti nel settore. Le forze del Caos hanno conquistato tutti i principali punti strategici di Savius, bruciando le strutture e le poche colonie imperiali presenti, giungendo fino alle mura fortificate a difesa della città formicaio di Paenumbra I. La città, nonostante la situazione disperata, resiste eroicamente protetta da un pugno di combattenti. Tutto il restante settore è ingoiato dalla corruzione del Caos.

LA SECONDA GUERRA: Le forze del Caos iniziano la conquista sistematica di tutto il settore. Paenumbra I sembra protetta dall'Imperatore stesso, e resiste contro ogni aspettativa, ma la fortuna non arride agli altri obiettivi strategici: nel sottosectore A3 sorge lo spazioporto Orgoglio di Marte, originariamente nodo vitale per i voli interni al pianeta, cade sotto un feroce attacco della Guardia Traditrice e dei demoni di Nurgle. Il Caos innalza presidi e fortezze in tutto Savius. Iniziano i rituali per aprire la fenditura Warp.

LA TERZA GUERRA: I Lealisti attaccano il settore con l'operazione Catena dei Ghiacci, ma la resistenza dei rinnegati è tale che l'incursione si tramuta in un massacro. Come se non bastasse, lo spazioporto, affidato al feroce **Kaat il Massacratore**, si tramuta in una terribile minaccia per le forze lealiste quando i rinnegati lo riattivano per i loro hellblade. I lealisti inviano nuovamente il 5° Reggimento Yalokiano, che desideroso di vendetta dopo il massacro subito nell'operazione Catena dei Ghiacci, sfonda le linee e dopo diversi lunghi scontri, raggiunge e occupa la struttura Orgoglio di Marte: dopo tre settimane di accanita resistenza, gli Yalokiani riconquistano lo spazioporto! Blood Angels e Guardia Imperiale Farraniana tentano più volte di forzare il confine per creare una testa di ponte, ma il Caos sfrutta la fenditura Warp e riversa centinaia di demoni e miliziani a sostituire i caduti, e mentre le forze lealiste sono giorno dopo giorno sempre più stanche, i rinnegati sembrano nutrirsi di nuova energia, diventando sempre più numerosi e forti. Solo gli Yalokiani reggono l'urto con le forze del Caos, e contengono la sua espansione con alcune significative vittorie, arroccati nelle rovine dello spazioporto Orgoglio di Marte.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

-FENDITURA WARP

-BUFERA DI NEVE

-GHIACCIO E NEVE

-LUNGA NOTTE

-GEYSER

FENDITURA WARP: l'instabilità del settore provoca terribili fenditure warp da cui fuoriescono creature demoniache! Il giocatore del Caos può sempre tirare 2 dadi per il tiro delle riserve e scegliere quello che preferisce.

BUFERA DI NEVE: all'inizio di ogni turno tira 1 dado. Se ottieni 1 per quel turno (vale per te e per il tuo avversario) imperverserà un vento gelido misto a neve ghiacciata...una maledetta tempesta di neve! Applica le regole del combattimento notturno a causa della scarsa visibilità e considera che tutti i veicoli e i modelli volanti si muovono al massimo di 2D6. La bufera conferisce a tutti i pezzi in campo un tiro copertura di 6+.

GHIACCIO E NEVE (ADATTAMENTO): il suolo e le strutture presenti nello scenario sono ricoperte di neve e spesso ghiacciate, questo rende estremamente difficile muoversi sia per la fanteria che per le moto o i veicoli corazzati. Qualunque movimento di fanteria viene considerato su terreno difficile. I veicoli che si muovono a più di 6 pollici (i veicoli volanti non contano) tirano 1 dado: se ottengono 1 il veicolo sbanda! tira subito il dado deviazione e orienta il veicolo con il muso rivolto verso la direzione indicata dal dado. In caso di centrato il giocatore orienta il veicolo come preferisce. Anche se il veicolo sbanda, completa sempre il suo movimento. Le moto infine che muovono 11" o più devono sempre effettuare un test di terreno pericoloso.

Se il tuo esercito segue la dottrina imperiale Valhalliani ignora questa regola.

LUNGA NOTTE: gli alti monti che circondano il settore Savius proiettano una cupa ombra che sembra ritardare il giorno e la luce solare stessa. In pratica l'alba arriva molto più tardi che in altri settori sulla stessa latitudine. All'inizio della partita il primo turno è sempre in notturna per entrambi i giocatori. All'inizio del seguente turno tira 1D6: con 5 o 6 giunge l'alba, e finisce la fase notturna. In caso contrario la notte continua, e al turno seguente potrai ritirare il dado per vedere se finalmente finisce la lunga notte del settore Savius. Questa regola può portarti a giocare un'intera battaglia in notturna.

GEYSER: il territorio presenta numerosi geysers i cui getti bollenti fuoriescono all'improvviso. Prima dello schieramento posiziona sul tavolo da gioco 1D3+3 segnalini (i giocatori si alternano nel posizionarli fino ad esaurirli) che devono trovarsi oltre gli 8" l'uno dall'altro e 12" da ogni bordo del tavolo. Questi segnalini indicano le bocche del geyser! Durante la partita, all'inizio di ogni turno, tira un D6 per ogni unità entro 5" da uno dei segnalini. Con un risultato di 4+ non succede nulla, in caso contrario il geyser erutta violentemente! Tutte le unità con almeno un modello entro i 5" subiscono 2D6 colpi Fo4 Vp-. Sono concessi Tiri Copertura, armatura e salvezza. Veicoli, Fanteria Volante e Moto a reazione ignorano questa regola.

SAVIUS SETTORE 3

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sottosettore dove combattere, oppure tira 1D6 (il 6 devi ritirarlo) per stabilirlo:

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio ghiacciato e gelido, dove bufere di neve e tormente rendono spesso molto scarsa la visibilità. REGOLE: Ghiaccio e Neve • Bufera di Neve • Lunga Notte • Fenditura Warp TAVOLO: neve, base colonica, zone rocciose innevate, rovine, aree minerarie
02	SOTTOSETTORE A2: Rocchia, ghiaioni e montagne caratterizzano questo brullo sottosettore. REGOLE: Bufera di Neve • Lunga Notte • Fenditura Warp TAVOLO: neve, roccia, base colonica, speroni di roccia o colline innevate, rovine
03	SOTTOSETTORE A3: I numerosi geysir presenti nel settore riscaldano la roccia e permettono una crescita maggiore della flora e fauna. REGOLE: Lunga Notte • Geysir • Fenditura Warp TAVOLO: roccia, arbusti, alberi secchi, sassi e terra
04	SOTTOSETTORE A4: Un territorio duro e freddo, molto impervio, principalmente roccioso e caratterizzato da alte montagne e profonde gole e grotte. Nell'area settentrionale si dice vi siano antichi reperti nelle profondità della roccia. REGOLE: Bufera di Neve • Lunga Notte • Fenditura Warp TAVOLO: neve in zone circoscritte, base colonica, zone rocciose innevate, miniere, colline e speroni ghiacciati, centro comunicazioni.

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

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 di Attacco Planetario).
02	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).
03	CROCIATA NERA 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 pag12 di Missioni Operative).

In fine 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 (antiche reliquie) + 3 (cisterne di Varidium).

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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!

SAVIUS SETTORE 3

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 sottosectore. 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...uno scenario speciale per combattimenti in interni.

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

4 - 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).

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: Savius è un luogo terribile, brullo e roccioso, vi si possono trovare vaste aree innevate e devastate dalla guerra (crateri, fenditure e rovine), ma anche bunker e avamposti delle forze rinnegate.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: valgono solo queste regole nelle battaglie apocalittiche: bufera di neve, Fenditura Warp.

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, 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.

SAVIUS SETTORE 3

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 riconquistato l'obiettivo strategico dalla propria fazione.



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.

CORPI DELLE TENEBRE YALOKIANI

I reggimenti Yalokiani sono corpi d'armata composti da pochi uomini caratterizzati da un aspetto cupo e tetro. Vantano un'ottima disciplina, divise ed equipaggiamenti ben curati e adornati da numerosi teschi e da macabri trofei di guerra. I colori dei reggimenti sono il rosso scuro dei pastrani ed il nero delle parti dell'armatura di carapace che coprono i punti vitali. Inalatori neri ricoprono i loro volti estremamente pallidi, mentre grosse lenti rosse nascondono gli occhi dalle sclere nere e dalle iridi gialle. Questi sono gli Yalokiani, inumani provenienti da un mondo assassino con un'atmosfera così densa che impedisce ai raggi del sole di penetrare al suo interno. Abbandonati dall'Imperium nel momento del bisogno, vessati da continui raid dagli

Eldar Oscuri, gli Yalokiani si sono specializzati in tecniche di guerriglia e in attacchi mordi e fuggi, e sono stati costretti a combattere sul suolo del proprio pianeta e a renderlo inabitabile pur di salvare la loro patria e le loro famiglie.

YALOK

MONDO D'ORIGINE: Yalok, Sistema Venom, Ultima Segmentum - CLASSIFICAZIONE: Mondo Assassino/ Crepuscolo - LIVELLO DI TASSAZIONE: Alto, principalmente legname, camaleolina - POPOLAZIONE: 5.775.235.700 :100% inumani (gli Yalokiani sono classificati come inumani e rappresentano il 99% della popolazione planetaria).

NOTE DEL SISTEMA: Gli unici due pianeti abitabili sono Yalok e Iris, entrambi caratterizzati da un'atmosfera velenosa e molto densa, che impedisce alla luce del sole di raggiungere la superficie dei pianeti. Dopo 213 (stima approssimativa) generazioni, gli abitanti del mondo assassino di Yalok si sono adattati a quell'atmosfera e alla sua scarsa luminosità. Le fitte foreste nascondono un'enorme quantità di pericoli di tutti i generi: pericolose creature autoctone, piante carnivore e velenose, sabbie mobili. A causa di tali pericoli, l'estrazione di legname pregiato, camaleolina e metalli è costantemente a rischio. Nonostante entrambi i pianeti presentino la medesima

fauna e flora, Yalok è più progredito di Iris, e possiede città più grandi e meglio fortificate. Non sono strutturate come i formicai imperiali standard, ma si estendono sulla superficie, come le città del ventesimo secolo. Ciò fa sì che la concentrazione della popolazione sia bassa, non offrendo le città lo spazio per ospitare la popolazione di un formicaio. La diretta conseguenza di un così scarso numero di abitanti è che Yalok non sia in grado di formare numerosi reggimenti della Guardia Imperiale, anche se nel M.41.990 si è notato un aumento del reclutamento e della proscrizione. Gli Yalokiani sono una stirpe antica, discendenti di coloni umani giunti millenni prima della riunificazione dell'Imperium. L'aspetto di questi umani è mutato e tale mutazione è tutt'ora visibile: le sclere degli occhi sono nere, mentre le iridi sono gialle. Ciò ha comportato l'acquisizione della capacità di vedere al buio, ma ha anche causato una forte intolleranza alla luce. Il corpo degli Yalokiani si è immunizzato alla maggior parte dei veleni, tanto da permettere loro di respirare l'aria tossica del pianeta assassino su cui vivono. Questa mutazione li ha anche resi più forti e veloci della media umana. Quando però sono costretti a uscire dalla loro atmosfera, gli Yalokiani respirano con maggiore difficoltà; molti di loro sono costretti a usare inalatori a causa della mancanza di abitudine ad atmosfere con elevati livelli di ossigeno.

IL SISTEMA VENOM

Prima della Grande Crociata gli Yalokiani vivevano braccati da creature autoctone del pianeta Yalok, umanoidi dalle fattezze bestiali e dall'indole sanguinaria. Con l'arrivo dell'Imperatore gli Yalokiani sopravvissuti furono messi in salvo e fu fondata Greed, l'attuale capitale planetaria. Qui nasce la leggenda che narra di un amore scoppiato tra L'imperatore e una giovane donna Yalokiana. Sempre la leggenda dice che da questo amore non ufficializzato nacque un bambino, il Primo degli Ascendenti.

La guerra contro le creature autoctone di Yalok durò per circa 5000 anni. In tale guerra gli Yalokiani non furono aiutati dall'Imperium, troppo occupato su altri fronti per mostrare interesse per quella che veniva ritenuta una guerra tribale, tanto da continuare a reclamare reclute fresche per la Guardia Imperiale e tributi sempre più alti. In seguito alla vittoria gli Yalokiani formarono un governo planetario più solido e divennero una società molto unita e compatta, cresciuta con le sue sole forze.

Gli Yalokiani non perdonarono all'Imperium di averli abbandonati nel momento del bisogno e tentarono in tutti i modi di ritagliarsi una sorta di indipendenza, soprattutto dal Dipartimento Munitorum. Nessuno è a conoscenza di come si evolse con esattezza questa situazione, si vociferò di addirittura di un appoggio di una frangia di Inquisitori Radicali, fatto sta che dopo un secolo il pianeta Yalok ottenne una parziale indipendenza burocratica, nonostante sia il Dipartimento Munitorum sia l'Ordo Hereticus continuino a monitorare Yalok in cerca di falle del sistema alle quali aggrapparsi per aprire un'inchiesta. Il prezzo di quest'indipendenza fu l'aumento della

SAVIUS SETTORE 3

tassazione, l'obbligo, unico e tassativo, verso il Dipartimento Munitorum di assistere con i reggimenti di Yalok l'Imperium in caso di bisogno. Come ulteriore sanzione, ai reggimenti Yalokiani degni di riporre i loro stendardi nelle sale del Palazzo dell'Imperatore fu negato tale privilegio, come fu al tempo stesso negato il fatto stesso di sbarcare e mettere piede sulla Sacra Terra. Ottenuta tale indipendenza burocratico-militare, seppur a caro prezzo, gli abitanti di Yalok si dimostrarono leali seguaci del Trono d'Oro e preziosi alleati dell'Imperium in qualunque conflitto.

ADDESTRAMENTO

I reggimenti Yalokiani sono composti principalmente da volontari, sia uomini che donne, estremamente determinati e indottrinati a odiare il nemico con tutte le loro forze. L'addestramento consiste in estenuanti marce nelle selvagge giungle, in scontri contro le creature autoctone del pianeta, in battaglie virtuali all'interno di simulatori molto sofisticati e con nemici fatti prigionieri costretti a combattere per la propria vita. Le doti necessarie per entrare nei reggimenti Yalokiani devono essere una mira eccellente e un'ottima abilità di corpo a corpo, necessarie per sopravvivere sul pianeta.

Al termine dell'addestramento, un soldato Yalokiano medio raggiunge un livello di abilità e di esperienza pari a quello di un veterano di altri reggimenti della Guardia Imperiale, il che sofferisce in parte allo scarso numero di soldati che un reggimento Yalokiano si trova costretto a schierare.

TATTICHE REGGIMENTALI

La popolazione di Yalok non è molto numerosa, vive perennemente immersa nelle tenebre più profonde e considera con sospetto chiunque non sia Yalokiano. Da questo insieme di fattori nascono i Corpi delle Tenebre di Yalok. Ogni singolo soldato di questi corpi è specializzato nelle tecniche di furtività, sabotaggio e del terrore; sono equipaggiati con lunghi pugnali, inalatori di toxoxigen, mirini, coprifiama, spesse lenti per proteggere gli occhi dalla luce, granate di diverso tipo e munizioni sufficienti nell'eventualità che rimangano isolati e senza rifornimenti per molto tempo. Ogni reggimento possiede un gran numero di specialisti, come tiratori scelti e addetti alle cariche da demolizione. Ad assistere le truppe a terra vi è la flotta Yalokiana, che pur non efficiente come la rinomata flotta Glaviana, è più che adeguata per assalti rapidi o abordaggi.

Il numero limitato di uomini che compone un reggimento Yalokiano non consente di condurre guerre d'urto e di attrito, poiché il numero di perdite sarebbe troppo elevato; per questo motivo, gli Yalokiani adottano tattiche di guerriglia finalizzate a sfiancare fisicamente e mentalmente il nemico, come far ritrovare ai nemici i cadaveri mutilati dei loro compagni, intasare le loro comunicazioni con inquietanti messaggi o con le urla dei prigionieri torturati, arrivando addirittura a oscurare il sole facendo esplodere in orbita relitti spaziali e meteoriti con armi nucleari, così da generare un inverno atomico. La fanteria non ha in dotazione armamenti pesanti, il ruolo di fuoco di sbarramento e d'artiglieria spetta a i carri corazzati. Cecchini presidiano sempre i perimetri esterni degli avamposti più isolati

dei nemici, uccidendo appena possibile medici e ufficiali in maniera sistematica.

Motto: "Facciamogli conoscere cos'è il vero Inferno!"

BATTAGLIE UFFICIALI

Dato che gli eserciti Yalokiani agiscono in modo indipendente dal Dipartimento Munitorum è impossibile per l'Impero registrare con precisione tutti gli scontri ai quali partecipano, motivo per il quale sono presenti solo sporadiche informazioni.

E' stata accertata la presenza di un reggimento Yalokiano nelle Guerre Sabbatiche all'interno della Crociata del Signore della Guerra Slydo. E' stata altri accertata la colonizzazione del pianeta Kaast III e la successiva distruzione di due Waaagh!.

Durante la prima guerra di Atok si crede che gli Yalokiani abbiano difeso il sistema come supporto agli Space Marines dei capitoli dei Lupi Siderali e dei Magli Scarlatti. Al termine della seconda guerra di Atok sono divenuti i protettori del sistema, essendo l'unica forza militare rimasta a tenere un presidio.

Informazioni frammentarie riportano l'avvistamento di reggimenti Yalokiani in alcune sporadiche battaglie nei pressi dell'Occhio del Terrore. Lo scopo della loro presenza in zona resta sconosciuto. Avvistamenti simili ci sono stati anche nella Crociata per la riconquista di Garinol. Sono ritenuti responsabili dell'eliminazione degli sciami Tiranidi sui pianeti Paronix e 56-Izar. In entrambi i conflitti è sconosciuto il metodo applicato dagli Yalokiani per sconfiggere e ricacciare gli xeno nello spazio profondo. E' accertata una partecipazione attiva alla Terza Guerra di Faaris IV. L'intervento Yalokiano solleva in parte le sorti del conflitto in un settore minerario.

ALTRE INFORMAZIONI

Ogni volta che gli Yalokiani muovono battaglia è per il proprio tornaconto personale. Non ritengono i Sommi Signori della Terra i sovrani dell'Imperium e attendono con ansia il ritorno dell'Imperatore, sia che si tratti di lui stesso o di una sua reincarnazione.

Per continuare ad operare indisturbati e autonomi all'interno dell'Imperium, senza essere inglobati completamente in esso, gli Yalokiani devono ottenere risultati rapidi col minor numero di perdite possibili, e ciò è possibile solo tramite l'acquisizione di tecnologie xeno e l'aiuto degli Inquisitori radicali.

Informazioni non confermate suggeriscono che gli Yalokiani abbiano sperimentato nuovi tipi di droghe e farmaci non autorizzati al fine di rendere schiavi al loro servizio xeno fatti prigionieri durante le loro campagne di guerra (cfr. Orki). Dicerie sostengono che pur di appropriarsi di manufatti xeno o di tecnologie dimenticate siano arrivati al punto di abbandonare nelle fauci del nemico o addirittura di lasciar morire interi contingenti alleati. Altri dossier non ufficiali indicano che gli Yalokiani spesso si uniscono in battaglia a razze xeno (cfr. Eldar) pur di raggiungere i propri scopi, a volte anche a danno dell'Imperium stesso. L'Inquisizione continua a monitorare incessantemente i comportamenti dei reggimenti di Yalok in cerca di tracce di corruzione o di eresia, finora senza alcun risultato tangibile.

SAVIUS SETTORE 3

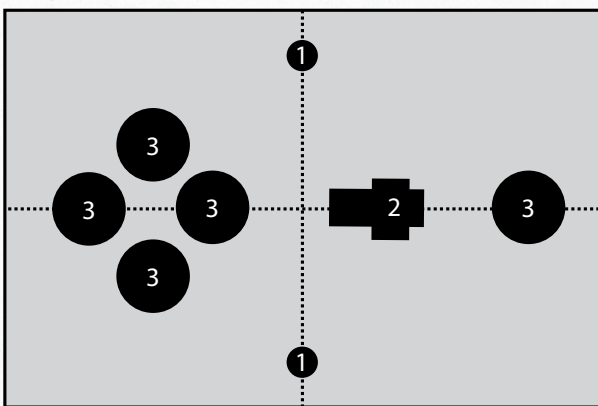
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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 ORGOGLIO di MARTE

Quello che un tempo era il feroce spazioporto Orgoglio di Marte ora è una struttura in rovina, che porta ancora i segni della furia del Caos. Ogni notte dalle poche rampe di atterraggio risparmiate dagli Yalokiani, si alzano in volo alcuni thunderbolt pronti ad attaccare le postazioni rinnegate nel settore.

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



vengono posizionate le rampe di atterraggio (4), poi sulla linea di mezzo tavolo, a circa 8" dal bordo vengono posti i centri di comunicazione. Nella restante metà tavolo viene posizionato il centro comando e infine l'ultima rampa di decollo.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: entrambe le forze arrivano sul campo in riserva dai lati lunghi. Al primo turno è possibile schierare solo supporti leggeri. All'inizio della battaglia tirate un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie il lato del tavolo ove schierare.

STRUTTURA DANNEGGIATA: il centro comando è danneggiato e i suoi sistemi di difesa automatici sono fuori uso. Viene considerato un bunker con corazza 13. Può contenere fino a 20 modelli e ha 10 punti di fuoco.

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, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Fenditura Warp, Lunga Notte, Geysir.

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla la regola **SUPPORTO AEREO*** valido per qualunque battaglia normale o strategica nel settore 3 o in un settore adiacente.

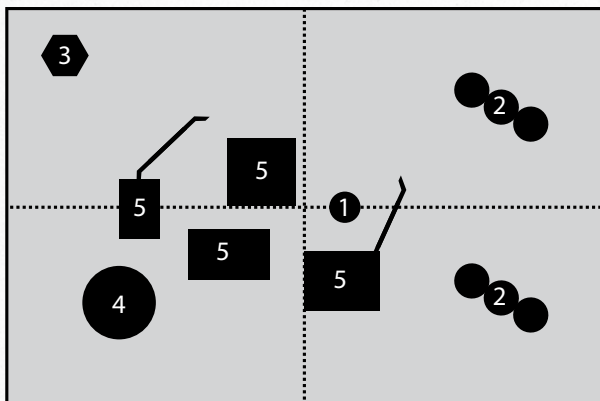
***SUPPORTO AEREO:** una volta per battaglia il giocatore può richiedere un supporto aereo contro un'unità sul campo (non in riserva) avversaria. Subito un veicolo aereo passa a volo radente mitragliandola! L'unità subisce 1D6 di colpi ad AB3, Fo7 e VP5.

SAVIUS SETTORE 3

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

BS - NODO DI ESTRAZIONE DELTA

La struttura si staglia contro il cielo terso, circondata da sassi e roccia. Il vasto complesso in plastacciaio e cemento, dove spiccano i grandi container di raccolta dei cryocristalli e la grande cisterna di smistamento è pervaso da violenti scariche warp e sinistri gemiti metallici. Colonne di schiavi marchiati lavorano nelle strutture sotterranee e nella fitta rete di tunnel che collega i diversi complessi visibili in superficie. Blasfemi glifi caotici sono stati incisi in tutta la struttura di estrazione. Il sovrintendente del Nodo Savinus Kaller e i suoi principali collaboratori sono stati scuoiati vivi e le loro pelli sventolano sui pennoni più alti della struttura, come monito e scherno al potere imperiale.



Tavolo: il tavolo è impervio, con grosse rocce e sassi. Come da schema, ricostruite il nodo estrattivo, tenendo presente che il 3 è un bunker munito di 1 requiem pesante, le strutture 5 sono edifici rinforzati da due linee difensive SDA. L'1 è un'antenna parabolica per le comunicazioni e il 2 sono cisterne di accumulo per cryocristalli. A sinistra in basso viene posizionata la piattaforma di decollo 4.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

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

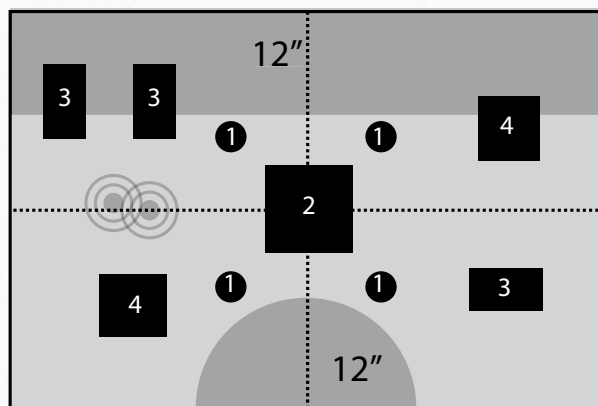
Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Gli obiettivi in campo sono 5 (elementi 1, 2, 2, 3, 4).

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Bufera di Neve, Lunga Notte, Fenditura Warp. Inoltre TUTTE le unità di fanteria sono considerate unità valide, non solo le truppe.

Punto chiave: il nodo di estrazione garantisce un enorme quantitativo di cryocristalli e prometium raffinato di prima scelta. La fazione che controlla questo nodo di estrazione può ripetere i tiri per ferire con un'arma a fiamma una volta per battaglia, esattamente come se fosse binata. La regola vale solo per battaglie giocate su Savius.

BS - ANTICHE NECROPOLI XENO

Degli antichi artefatti caotici si trovano all'interno di questa fitta rete di grotte e gallerie. Non importa cosa possiamo aspettarci d'incontrare, conta solo recuperarli!



Tavolo: il tavolo rappresenta una grande grotta sotterranea dove si trovano antichi costrutti necrontyr. Disponete come da schema gli elementi: nel centro del tavolo l'altare necron (2) e i piloni necron (1). Posizionate nel primo quadrante e nell'ultimo i generatori necrontyr (3) e strani costrutti necron squadrati e lucidi (4) nei due restanti quarti. A metà tavolo, a sinistra, dove segnalato, posizionate due segnalini obiettivo: rappresentano i due artefatti caotici che devono venir recuperati.

Forze: ogni giocatore schiera 1 forza da 1000 punti (NON deve rispettare la tabella di selezione d'armata, ma non può avere più di 1 QG. Non possono venir scelti veicoli di nessun tipo)

Schieramento: varia in base alla razza.

Lealisti, Tau, Eldar, Eldar Oscuri schierano nell'area piccola evidenziata in scuro nello schema. Possono tenere eventuali unità in riserva. Iniziano sempre per primi la battaglia.

Necron, Tiranidi, Ork, Caos schierano sempre nell'area grande (12'' dal bordo lungo) contro Lealisti, Tau, Eldar, Eldar Oscuri, contro gli altri invece viene tirato un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie dove schierare tra le 2 aree.

Condizioni di Vittoria:

La battaglia dura 6 turni. Al termine vince chi totalizza più PV. Ecco come si ottengono:

+2 PV per obiettivo controllato: artefatti del Caos

+1PV per unità completamente distrutta (compreso il QG)

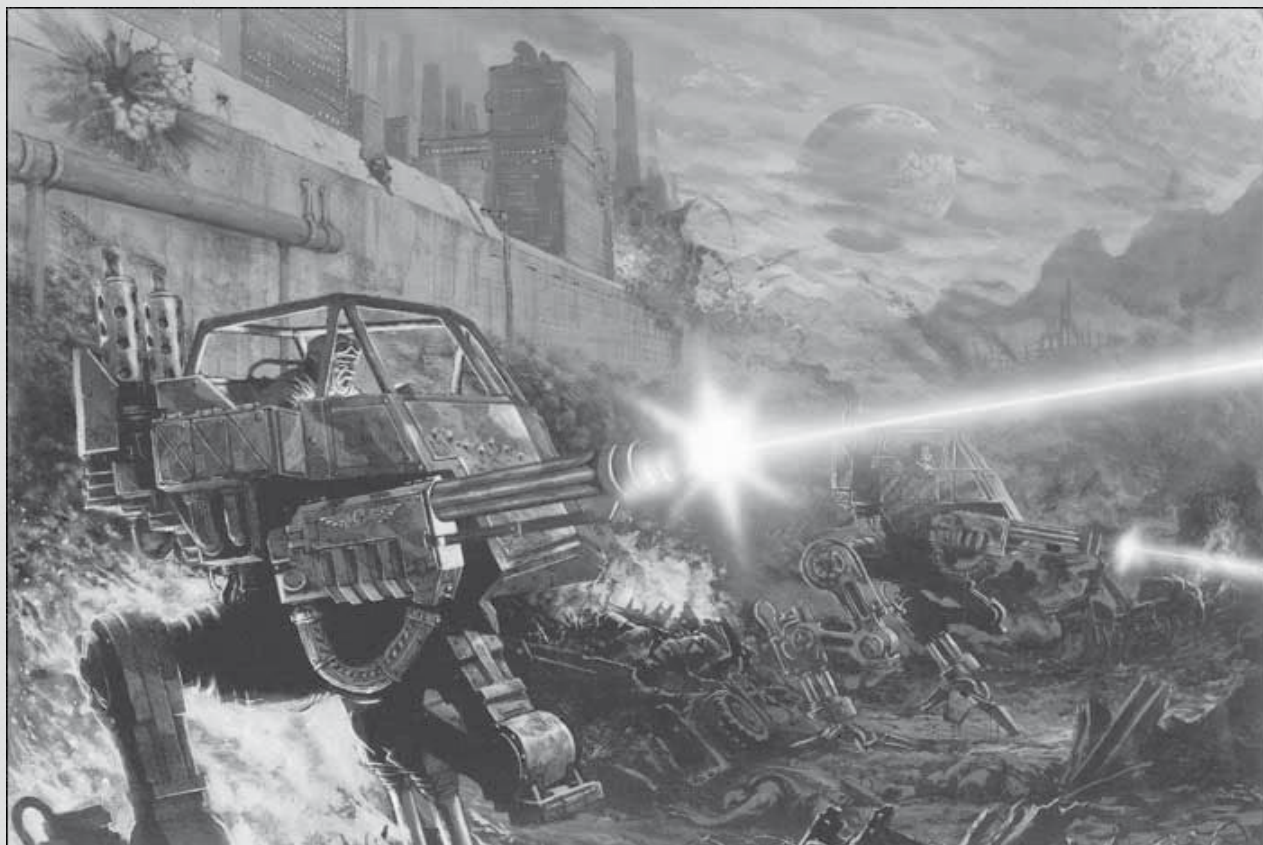
+2PV per reparto speciale completamente distrutto

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Infiltratori, Esploratori. A causa del buio della grotta, la battaglia viene giocata TUTTA in notturna.

VISORE NOTTURNO: qualunque unità di fanteria o personaggio indipendente può venir equipaggiato con apparecchiature capaci di incrementare la luce. Queste unità ignorano la regola combattimento notturno in un raggio di 24'', questa infatti è la portata del visore. Per sparare a unità oltre i 24'' devono tirare come di consueto per scoprire se vedono il loro bersaglio. Costo +2 punti a modello.

Punto chiave: se il Caos controlla questo obiettivo può utilizzare il potere dell'artefatto per ripetere un tiro salvezza fallito una volta per battaglia, purchè questa avvenga su Savius o in un settore adiacente.

ORGOGGIO DI MARTE



Kaat il Massacratore era inginocchiato in preghiera davanti al grande altare oscuro eretto all'inizio della Terza Guerra di Faaris IV, adornato da numerosi teschi di guardie Yalokiane, Lupi Siderali e Tau della Casta del Fuoco. Nonostante il vento gelido che gli sferzava il volto, la sua concentrazione nella preghiera era assoluta e le sue blasfeme lodi agli Dei Oscuri risuonavano solenni. Al termine della cerimonia si alzò in piedi, sicuro della protezione degli Dei Oscuri e di una futura ed inevitabile vittoria. Il suo sorriso svanì quando vide avvicinarsi un luogotenente con passo rapido e il volto distorto dall'ira e dalla tensione. "Che sciagurate notizie porti?!", chiese Kaat anticipando in maniera brusca il suo servo, voltandosi completamente verso di lui. Il luogotenente si inginocchiò d'innanzi alla tetra figura in armatura terminator, dicendo con voce sommessa: "Possente Kaat il Massacratore! Gli Yalokiani si stanno muovendo, hanno lasciato la cittadella per riversarsi con numerosi aereomobili verso sud". Terminata la frase, il sottoufficiale chiuse gli occhi, in attesa di una probabile reazione violenta del suo crudele signore, ma Kaat sfogò la sua frustrazione urlando ordini a tutti coloro che erano attorno a lui, per cercare di comprendere cosa stesse architettando il nemico.

L'Esecutore Nikolaus del 5° Reggimento Yalokiano sorrise con perfidia nell'udire varie esplosioni all'esterno dello scafo della Cannoniera Valkyrie, a una sessantina di metri circa da loro, e

nel contempo osservò i selvaggi Aggressori Velg attorno a loro, mentre affilavano le loro asce. Anche le comunicazioni via radio erano positive, era già stato comunicato che le Cannoniere Vendetta stavano intercettando e distruggendo gli Hell Blade Chaos Fighters presenti nei pressi dell'astroporto Orgoglio di Marte. Anche i veicoli leggeri come Sentinel e Hellhound erano stati sganciati poco distanti dall'istallazione ed avevano ingaggiato i difensori dell'impianto.

Quando Nikolaus e la sua squadra scesero dalla rampa posteriore del Valkyrie, si ripararono subito dietro delle solide barricate abbandonate dai traditori che si estendevano tra due rampe di atterraggio. Raggiunta la posizione, l'Esecutore cominciò a scrutare le varie strutture. Era buio e le poche fonti di illuminazione erano costituite dalle luci di emergenza dell'astroporto, dalle fiamme dei rottami e dai riflettori dei due Sentinel Corazzati che alle loro spalle avanzavano per prendere posizione. Tutt'intorno piccole fiammate e esplosioni testimoniavano la presenza di altri scontri isolati. Ma a far preoccupare Nikolaus era l'assenza delle guardie traditrici a difesa della posizione strategica, l'unica traccia della loro presenza era uno sparuto numero di cadaveri causati dal bombardamento preliminare dei Valkyrie. Per il resto, tutto era immerso nel silenzio.

L'Esecutore meditò qualche secondo prima di parlare, poi cominciò a impartire severe direttive: "Allinearsi in posizione

SAVIUS SETTORE 3

difensiva su questa barricata”, disse rivolto agli Aggressori Velg che lo accompagnavano, ponendosi lui stesso dietro al riparo. Posò il dito sull’auricolare e voltò lo sguardo verso i Sentinel alle sue spalle: “Scorta, mantenete la posizione e illuminate tutti i potenziali bersagli”. Sollevò poi lo sguardo verso il Valkyrie: “V-0, mantieni la posizione sopra le nostre teste e segnala tutti i potenziali bersagli.”

Scrutando oltre i Sentinel era possibile vedere un Hellhound avanzare impetuosamente verso di loro: “Hellblade-51, spostati a destra della postazione di atterraggio!”, ringhiò Nikolaus nel comunicatore. Dal mezzo blindato non giunse alcuna risposta, il veicolo fece una sterzata senza nemmeno rallentare, dirigendosi verso la posizione ordinata. L’ufficiale tornò ad osservare la base oltre le barricate, cercando nell’immobilità assoluta dello scenario una qualsiasi reazione del nemico. Nulla sembrava muoversi, fino a quando non vide di fronte a sé comparire una moltitudine di piccoli puntini luminosi: era uno spettacolo innaturale a cui aveva già assistito durante la del Formicaio Paenumbra I. Deglutendo, comprese che i loro avversari non erano dei cultisti, ma degli gli abominevoli Demoni del Caos.

Kaul, Araldo di Tzeentch, comparve a una ventina di metri dalla fortificazione dove i mortali si nascondevano. Fluttuava in piedi sul suo disco demoniaco assaporando l’elettrizzante sensazione del conflitto imminente che percepiva attorno a lui. Fece vagare lo sguardo intorno a sé e cominciò a posizionare i suoi servi, mantenendo al suo fianco tre Pirodemoni dai colori cangianti e dalla forma in perpetuo mutamento. Il Principe Demone Ozaio apparve d’avanti all’Hellhound spiegando le grandi ali membranose, mentre un colossale Strazianime davanti al blocco centrale della fanteria Yalokiana. Lo stesso Kaul si unì alla battaglia nascondendosi dietro la torre di atterraggio alla sinistra degli Yalokiani. Ridendo follemente, Kaul gridò nella lingua demoniaca esaltazioni deviate inneggianti alla guerra, per poi scagliare un poderoso dardo di pura energia Warp sul Valkyrie, che sbandò pesantemente a causa dell’urto.

“Demoni!”, urlò Nikolaus nel comunicatore mettendosi al riparo dietro le barricate. “Squadra di scorta, fuoco su quell’abominio!”, non aveva altri appellativi per segnalare lo Strazianime.

Prese la mira con il suo requiem d’assalto e fece fuoco contro i Pirodemoni, seguito immediatamente dalla sua squadra comando, rispeditone due su tre nel Warp. Nel contempo i Sentinel presero a bersagliare lo Strazianime con missili e cannoni automatici. Un Chimera avanzò lungo il fianco sinistro dello schieramento degli Yalokiani, dirigendo a tutta velocità in direzione della Maschera. La squadra all’interno del trasporto corazzato sbarcò dai portelli facendo fuoco con tutte le armi, annichilendo il demone, che si congedò dall’universo materiale con un grido carico di minacce. Informato della fine della Maschera dal sergente Syllas, Nikolaus ordinò alla squadra di formare una linea difensiva con il Chimera a sinistra della torre di atterraggio. Un altro Chimera affiancò l’Hellhound, facendo sbarcare la squadra Ghost II. I fanti e i carri corazzati aprirono il fuoco con tutte le armi contro il Principe Demone e lo Strazianime, senza però causare danni consistenti.

La fredda e silenziosa base Orgoglio di Marte si illuminò con le cruente luci delle esplosioni.

“Venite a me”, disse Kaul con voce calma, avanzando lentamente verso l’Esecutore Nikolaus e la sua squadra. Una moltitudine

di Demoniette apparvero al fianco del Principe Demone Ozaio, mentre uno Spiccateschi su un Juggernaut di Khorne accanto allo Strazianime bersagliato dal fuoco dei lealisti. Il Principe Demone Ozaio scagliò nuovamente un dardo di energia warp contro l’Hellhound, disintegrandone i cingoli e costringendolo all’immobilità. Lo Strazianime rispose al fuoco imperiale distruggendo un sentinel, che esplose con un fragoroso boato. Kaul caricò in corpo a corpo la squadra di Nikolaus, falciando in un sol colpo due soldati.

Un Corazzato Leman Russ si unì al fuoco delle truppe lealiste, mentre Nikolaus esortava a gran voce tutti i suoi uomini, ordinando di fare fuoco a volontà su tutta la prima linea delle orde demoniache. Diversi demoni caddero sotto l’intenso sbarramento di proiettili e fasci laser prodotto dalle forze Yalokiane.

L’Araldo di Tzeentch Kaul continuò a evocare altre immonde creature dal Warp, nel disperato tentativo di rinforzare le sempre più sottili linee dei suoi seguaci. Altre Demoniette e Segugi di Khorne comparvero al fianco dell’Araldo di Tzeentch, che subito ordinò loro di caricare il fronte Yalokiano. Le truppe Yalokiane subirono l’urto dei demoni appena evocati: gli incursori Venom furono spazzati via dallo Strazianime, mentre il Valkyrie, costretto all’atterraggio, venne fatto a pezzi da un gruppo di Demoniette infuriate.

Nel mentre l’Esecutore Nikolaus affrontò Kaul faccia a faccia: il possente demone sferrava colpi permeati di energia Warp, mentre l’Ufficiale umano rispondeva con i terribili fendenti

SAVIUS SETTORE 3

del suo maglio potenziato. Il demone, infine, ebbe la peggio. Nikolaus si fermò un attimo per prendere fiato appena l'Araldo di Tzeentch Kaul scomparve nel Warp con un lamento agghiacciante.

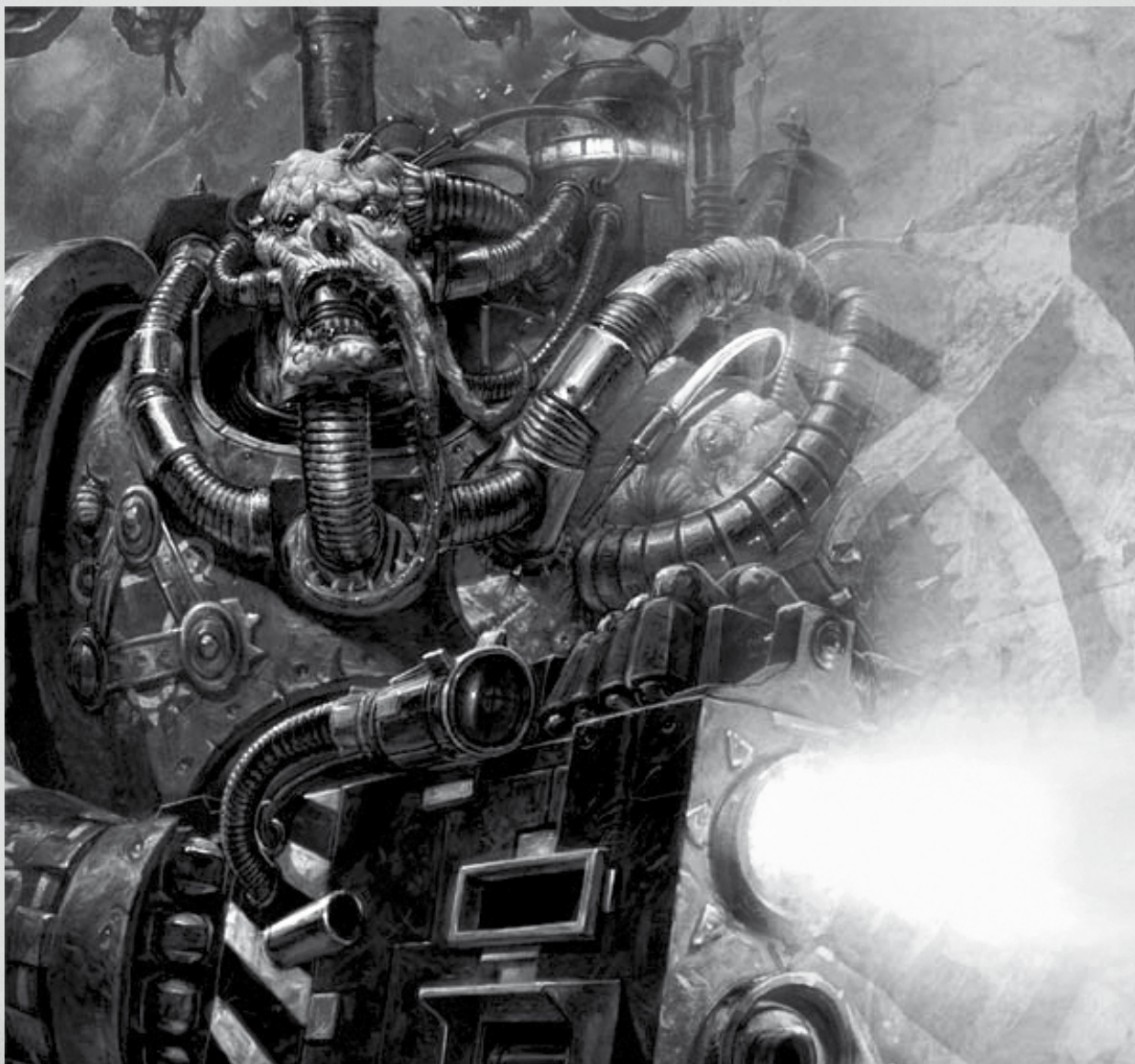
Osservò la situazione e ringhiò di nuovo ordini nel comunicatore vox: "Toglietemi di mezzo il demone meccanico, ora!". Dopodichè ordinò alla fanteria di fare fuoco a volontà sugli ultimi demoni presenti attorno alla torre d'atterraggio, i quali, rimasti senza il loro capo, non avrebbero sicuramente offerto una tenace resistenza. Lo Strazianime venne distrutto dai colpi combinati dei diversi corazzati imperiali, mentre gli sparuti gruppi di demoni sopravvissuti furono ricacciati nel Warp dalle fiamme purificatrici dell'Hellhound e del fuoco laser dei fanti Yalokiani.

Il Principe Demone Ozaio sembrava essere l'unica minaccia rimasta. Dopo aver sterminato un'intera squadra e distrutto il suo trasporto, si avventò contro il Corazzato Leman

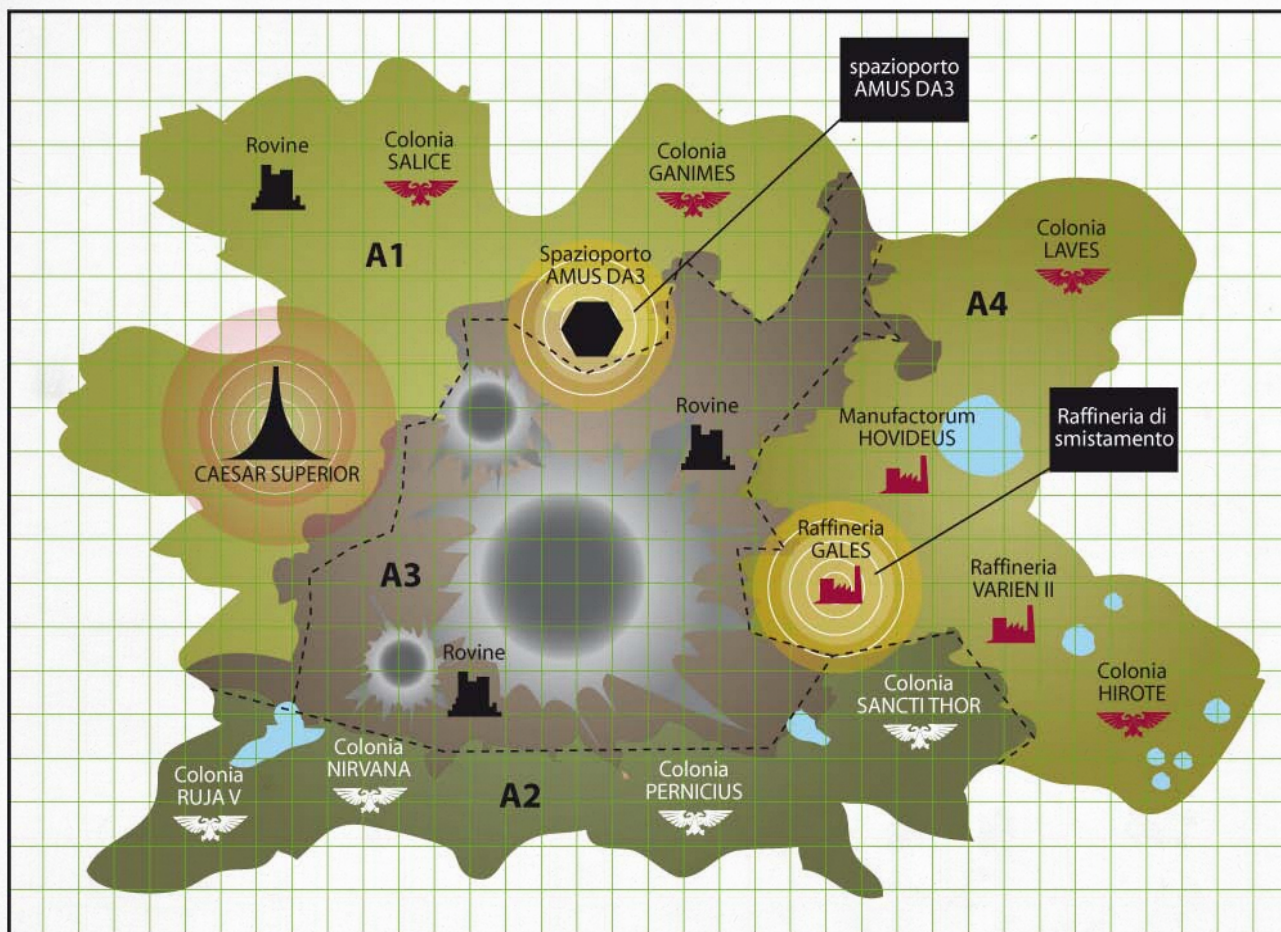
Russ, sventrandone la corazza come se fosse di burro e schiacciandone l'equipaggio tra i rottami metallici contorti. Guardandosi intorno, il possente Principe Demone vide che la sconfitta era ormai inevitabile: i pochi demoni rimasti non erano più in grado di poter contrastare quei deboli umani che, nonostante pesanti perdite, erano riusciti a difendere la loro preziosa postazione imperiale.

Con un ghigno sul volto, si voltò verso l'Esecutore Nikolaus sussurrando con voce infernale: "Ci rivedremo presto, umano". Dopodichè svani nel Warp con un lampo di luce violacea, seguito dai pochi demoni sopravvissuti.

Nikolaus vide svanire nel Warp i demoni e si rese conto che la vittoria, infine, gli aveva arreso. Prese in mano il vox comunicatore: "Comunicazione dell'Esecutore Nikolaus Von Ghaist: la vittoria è nostra. L'Orgoglio di Marte è proprietà yalokiana".



VALAR SETTORE 4



+++++

SETTORE: 4

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

NOME DEL SETTORE: VALAR

DENSITA' POPOLAZIONE: Alta

RISORSE: Allevamento, Alimentari classe A, B, C,

Gas Naturale, Varidium

OSTILITA' del TERRITORIO: Scarsa

IMPORTANZA STRATEGICA: Elevata

TERRITORIO: Agricolo, Prati, Boschi, Terra, Colline, Rovine, Rocce, Foreste, fiumi, laghi, paludi

STRUTTURE: Colonie, Rovine, Industrie

PUNTI STRATEGICI: 2

1. SPAZIOPORTO AMUS DA3

2. RAFFINERIA GALES

+++++

DESCRIZIONE

Il settore Valar è caratterizzato dagli estesi campi agricoli che costituiscono il panorama più comune.

Il clima temperato permette la coltivazione di una grande varietà di vegetali e l'allevamento di diverse specie animali commestibili, autoctone e importate.

La parte nord-occidentale del settore è pianeggiante e occupata da sterminati terreni agricoli. Le colonie Salice e Ganimedes sono popolate dal personale addetto all'allevamento e alla coltivazione e da magos biologis che costantemente ricercano nuovi metodi per incrementare la produzione alimentare del pianeta. Il formicaio Caesar Superior coordina l'attività delle colonie e ospita al suo interno laboratori di ricerca e serre idroponiche nelle quali vengono create, grazie alla manipolazione genetica, nuove sementi e piante resistenti ai parassiti e alle malattie. Sullo spazioporto Amus Da3 vengono dirottate gran parte delle navi che importano ed esportano derrate alimentari. Alimenti grezzi provenienti da altri pianeti vengono trasportati a Caesar Superior per venire processati, inscatolati e distribuiti al resto della popolazione del pianeta.

La parte orientale è occupata da una larga palude, che tuttavia non è stata bonificata a causa della presenza di gas naturale che viene estratto e processato per essere usato come combustibile.

La parte meridionale è collinosa e occupata da una fitta vegetazione aggressiva. Le colonie meridionali svolgono una funzione di controllo sulle spore volatili che a volte riescono a percorrere diversi chilometri e contagiare i campi a nord est. La crescita esplosiva di queste piante infestanti è attivamente studiata per essere applicata a colture domestiche.

La parte centrale, un deserto di roccia vetrificata, è stata originata in seguito all'impatto di meteoriti che hanno devastato la zona

VALAR SETTORE 4

circostante e, secondo gli studiosi, portato al loro interno le spore che hanno originato la jungla meridionale. Molto personale viene impiegato per cercare di bonificare le desolazioni centrali, ma di fatto, esse costituiscono uno scudo che protegge i campi coltivati dall'invasione della flora meridionale.

LA PRIMA GUERRA

Il settore, uno dei principali settori industriali del pianeta, è stato presidiato da due interi distaccamenti di FDP, e da numerose forze della Guardia Imperiale, che hanno preso posizione intorno allo spazioporto e alle principali risorse del settore: in soli due mesi l'intero settore veniva messo sotto legge marziale, ogni sua struttura subiva pesanti modifiche di rinforzo. Ben sedici bastioni a caduta venivano distribuiti sul territorio, mentre thunderhawk astartes sganciavano veicoli corazzati e rinforzi nelle aree più a rischio. Quando le forze xeno dei Tau e dei Necrontyr si sono palesate lungo i valichi del confine orientale, hanno incontrato una resistenza determinata e spietata, che in soli quattro giorni di combattimento ha arrestato la loro avanzata, costringendoli a presidiare terre senza importanza per non venire annientati. Nel terzo mese di guerra le forze rinnegate sferrarono un devastante attacco contro l'area settentrionale e occidentale del settore, preceduto da una terribile pioggia di fuoco atta a spezzare le difese lealiste. Mentre i capitoli dei Templari Neri, Ultramarines e Salamandre lottavano per arginare l'attacco, supportate dai potenti cannoni della Guardia Imperiale, le forze traditrici si riversavano a migliaia contro la città formicaio di Caesar Superior, supportate da pericolose warband Orks. La legio titanica invia il possente titano Giudizio del Trono a difesa della città, mentre il leggendario Colonnello Konrad Von Liebergh coordina le forze di difesa: Southern Legion e Ultramarines difendono i bastioni dal terribile attacco, ma è solo grazie ad un provvidenziale attacco dei Templari Neri che le forze nemiche vengono annientate e respinte. Il settore è salvo, martoriato, ferito, ma salvo!

LA SECONDA GUERRA

Durante la Seconda Guerra il settore è stato attaccato con ferocia dalle forze rinnegate del Chaos, e i combattimenti più duri si sono sviluppati soprattutto intorno ai centri abitativi e industriali. Per reggere l'assalto dei **Predicatori**, degli **Spettri del Warp** e della terribile **Legione Fantasma**, le forze lealiste della FDP hanno ricevuto supporto dai **Blood Drinkers**, dai **Blood Wings** e dagli **Angeli Redentori**. Nonostante su Valar siano avvenute meno battaglie rispetto ad altri settori, la brutalità e la ferocia di questi scontri sono divenuti leggendari e hanno ribattezzato il settore con il soprannome di Piana di Sangue.

LA TERZA GUERRA

Con la Terza Guerra il Chaos è stato definitivamente respinto, ma da Mecadon, gli Orks minacciano il settore: gli **Zpakka Krani** seguiti da bande minori dilagano verso Valar. Tre reggimenti di forza difensiva planetaria rinforzati da un distaccamento della **VII Brigata Vendergast** e dalla **Crociata Nemesis** dei Templari Neri si schierano per affrontare la minaccia orchesca: l'orda verde travolge le linee lealiste massacrando senza pietà, ma nella mischia gli Orks subiscono molte perdite. I Pellevrde nonostante la vittoria arrestano l'invasione, stanziandosi lungo il confine.

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.

-DEVASTAZIONE!

-TERRITORIO PALUDOSO

-AREA INFIAMMABILE

DEVASTAZIONE: dopo che è stato preparato il tavolo entrambi i giocatori tirano 1D6, il dado più alto rappresenta il numero di crateri che devono essere posizionati sul tavolo. Partendo da chi ha ottenuto il dado più alto, vengono a turno disposti i nuovi elementi scenici fino ad esaurirli. Questo per rappresentare il suolo del settore martoriato dai bombardamenti della guerra!

TERRITORIO PALUDOSO: se giochi in un territorio paludoso stabilisci con il tuo avversario le aree paludose sul piano di gioco. Vengono considerati terreno difficile, poiché muoversi nell'acqua e nel fango fino alla vita non è semplice! Offrono un tiro copertura di 5+. Se un'unità le attraversa tira 1D6, con 1 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. Se il tuo esercito di GI segue la dottrina Cataciana, ignora questa regola.

AREA INFIAMMABILE: a causa delle continue esalazioni gassose, in quest'area è pericoloso usare armi a fiamma, termiche o plasma che possano incendiare l'aria. Ogni volta che usi queste armi (plasma, termiche o fiamma), tira 1D6: se ottieni 1 l'aria si incendia in una fiammata! Centra la sagoma da 5" sul modello che usava l'arma, rappresenta la nube di fuoco che si sprigiona! Tutti i modelli toccati dalla sagoma subiscono un colpo a Fo4 e Vp6.

CONSIGLI di MODELLISMO

Il settore Valar è semplice da replicare, poiché si tratta di uno scenario abbastanza standar: prati, boschi, colline, rocce, terra, industrie e colonie... ma anche paludi e acquitrini.

Per realizzare questi ultimi elementi io adotto questa tecnica: disegno su forex da 0,5cm il "contorno della palude", poi lo ritaglio lasciandogli un margine di circa 2 cm, come se fosse una strana cornice. Poi la incollo su cartoncino rigido e smusso la cornice di forex con il taglierino, per evitare effetti "gradino". Abbiamo ora un abbozzo di palude con un'argine e una parte interna allo stesso livello del tavolo. L'argine deve venir texturizzato come al solito (vedi settore 5) e arricchito a vostro gusto. L'acqua invece può venir semplicemente dipinta con colori azzurro-verdastri e poi ricoperta di un triplo strato di vernice lucida, possibilmente non regolare e uniforme, a cui andrete ad aggiungere qua e là (soprattutto sull'argine e sulla riva interna) erba elettrostatica a ciuffetti. Sbizzarritevi a posizionare pezzetti di legno, ninfee e altri oggetti che potrebbero fare al caso vostro nella palude!

VALAR SETTORE 4

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

Puoi scegliere liberamente, concordandolo con il tuo avversario, il sottosettore dove combattere, oppure tira 1D6 (il 6 devi ritirarlo) per stabilirlo:

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio verdeggiante, ricco d'acqua, fattorie, vasti campi agricoli, alberi da frutta, megaserre e boschi. REGOLE: Devastazione! TAVOLO: colline, prati, boschi, rocce, campi coltivati, colonie, insediamenti civili, rovine, megaserre.
02	SOTTOSETTORE A2: Jungla e foreste ricoprono il suolo di questo sotto settore, e le numerose colonie svolgono funzioni di controllo sull'espansione della jungla. REGOLE: Devastazione! TAVOLO: colline, foreste, jungla, bosco, colonie, rovine.
03	SOTTOSETTORE A3: Deserto di sassi e roccia vetrificata, crateri e rovine ovunque: è uno scenario desolato e spettrale. REGOLE: Vaste Rovine (vedi pag 14) TAVOLO: numerosi crateri, sassi, roccia, rottami, rovine, terra e speroni rocciosi non molto alti
04	SOTTOSETTORE A4: Un territorio paludoso e maleodorante, ricco di laghi, e foreste, dove abbonda una vegetazione invasiva e fitta. REGOLE: Territorio Paludoso • Area Infiammabile TAVOLO: rocce, paludi, bosco, collina, colonia, fabbriche e industrie

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

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 di Attacco Planetario).
02	MISSIONE CONQUISTA E DISTRUZIONE L'attaccante deve avere meno PC (nel settore) del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag48 di Attacco Planetario).

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 (cisterne).

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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

VALAR SETTORE 4

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).



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 verdeggianti, boschi e colline rendono il paesaggio armonioso, alcune strutture industriali, avamposti militari e crateri dei precedenti conflitti.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: a scelta dei giocatori si può utilizzare Devastazione!

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, rendendoli visibili a tutti. Consigliamo un numero minimo di 2

VALAR SETTORE 4

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.

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



VALAR SETTORE 4

VII VERDESGAST



La VII° Brigata Vendergast rappresenta una forza che riunisce diversi reggimenti e compagnie di supporto provenienti dal pianeta Vendergast ed affidate al comando del Lord Generale di brigata Frederik Vendergast che ricopre anche il grande di Colonnello del LXXIX° Vendergast.

Il Colonnello Generale Frederik Vendergast non è solo un comandante per le truppe provenienti da Vendergast, in quanto figlio maggiore del governatore planetario del loro mondo di origine è destinato a divenire il prossimo governatore planetario, come da tradizione vendergastiana ad ogni futuro governatore e richiesto di portare avanti il servizio nella guardia imperiale. Il colonnello generale oltre che guidare la brigata composta da tre reggimenti vendergastiani e da alcune compagnie di supporto riunite per la guerra su Faaris IV, guida direttamente il LXXIX° reggimento meccanizzato “lupi bianchi”, da qui la sovrapposizione di gradi, figura contemporaneamente come generale della VII° Brigata Vendergast e come colonnello dei lupi bianchi. Nella prima guerra per Faaris IV Lord Frederik Vendergast a difeso il settore Vreda seconda stabilendo il suo campo base nella colonia Verthigo, oltre ad una strenua difesa contro la marea verde che tentava di sommergere la regione ha guidato la difesa di due città formicaio Ecathe ed Uthen Ravos

guadagnandosi l'amicizia ed il rispetto del duro governatore planetario Navarre e del suo staf di comando.

LXXIX° è uno dei più antichi e gloriosi reggimenti provenienti dal pianeta Vendergast come da tradizione reclutato dalla provincia montana che ospita in una larga valle la capitale planetaria Fort Imperialis. Il rango della famiglia gli ha consentito a Frederik Vendergast di ricevere un incarico di comando in giovane età, però nulla è regalato deve dimostrare di essere all'altezza dei suoi avi e di essere un degno servitore dell'imperatore. I “lupi bianchi” sono comunque un ottima unità sia in fatto degli equipaggiamenti di qualità eccelsa sia per la preparazione.

Il LXXIX° ha partecipato come reggimento alla controffensiva per respingere le forze caotiche della XIII° crociata nera ed alla guerra per Medusa V. Dopo cinque anni di guerra ha ricevuto rinforzi da Vendergast per sostituire le perdite ed anche se si pensava ad un lungo turno di riposo le necessità della guerra su Faaris IV l'hanno nuovamente riportata in campo. Specialità del reggimento, guerra in aree montane, combattimenti meccanizzati ed urbani, schieramento rapido. Dopo la decisione di creare la brigata riunendo vari reggimenti vendergastiani, dal pianeta di origine insieme ai rinforzi il governatore planetario e padre del lord colonnello generale ha mandato un dono favoloso, un carro ultrapesante “martello del fato” che ora funge da carro comando per il comandante della brigata nelle battaglie più grandi. Nella prima guerra per Faaris IV il reggimento ha difeso il settore Vreda Seconda scontrandosi spesso con forze orschesche del culto della velocità dando origine a molti scontri tra carri.

Il XXI° Reggimento Fanteria da montagna Vendergast “Tigri delle rocce” è un reggimento di recente fondazione, giunto da Vendergast in tempo per la prima guerra di Faaris IV dove ha ricevuto il suo battesimo di fuoco. Guidato dal colonnello Claudio Torkius. Questo come tutti i reggimenti provenienti da Vendergast possiede equipaggiamenti di alta qualità, il livello di addestramento è buono pur non avendo ancora lo status di reggimento veterano. Quest'unità è reclutata dalla provincia montana ad est della capitale imperiale qui le montagne sono più spoglie ed impervie per questo motivo il reggimento schiera ottime truppe alpine ma pochi veicoli corazzati. Il reggimento è strutturato come una forza di fanteria adatta a difendere obbiettivi ed al combattimento in zone impervie, i veicoli corazzati sono molto pochi e si limitano a qualche griffon e una manciata di chimera, sostituite da un gran numero di fuoristrada e camion adatti a terreni impervi e dissestati. Sicuramente meritano una particolare menzione le numerose squadre di genieri. Si sono distinti nella prima guerra per Faaris per la difesa delle colonne di profughi dirette alla sicurezza della colonia Verthigo usata come punto di comando dalle forze

VALAR SETTORE 4

Vendergastiana e per i combattimenti per le cisterne S1 nelle profondità della foresta.

Il LXXIV° Reggimento Fanteri leggera Vendergast “Ratti delle nebbie” è un reggimento molto più leggero dei precedenti sia per numero degli effettivi che degli equipaggiamenti. Guidato dal maggiore Silvie Gorius ha alle spalle tre anni di guerra, un anno a contrastare le infestazioni hurd sul mondo formicaio Goliah e gli ultimi due anni nella vittoriosa guerra per respingere la waagh spacca teschi. Reclutati tra la popolazione di baluardo nebbioso, la grande città fortezza che sorge nella zona tropicale di Vendergast. Vista la particolarità di Vendergast sono esperti nella guerriglia nelle zone tropicali ed urbane, dove sono solitamente impiegati a pattugliare le foreste pluviali e i livelli esterni delle immense rovine delle città formicaio scoperte nelle foreste tropicali del loro pianeta di origine. Sono i primi a contrastare le incursioni dei cacciatori delle nebbie (vedi più avanti) nei due mesi in cui ogni anno la nebbia ricopre il continente principale con l'esclusione delle vaste catene montuose. Il reggimento mette in campo un gran numero di sentinella e di hellound generalmente utilizzati per aprirsi la strada nella foresta pluviale, ma anche un discreto numero di valkirya che permettono rapidi schieramenti. In questo momento il reggimento è a 3/4 degli effettivi originari. Nella prima guerra per Faaris hanno compiuto numerosi assalti mordi e fuggi contro le installazioni orchesche e ricognizioni a lungo raggio nelle zone meridionali di Vreda Seconda coordinandosi spesso con gli sciacalli di Vreda i famosi commando originari di Faaris IV.

XXXII° Compagnia corazzata Vendergast “Anima d'acciaio” Compagnia di supporto assegnata dalla partenza ai lupi bianchi, reclutata anch'essa nella provincia della capitale planetaria Fort Imperialis, guidata dal lord capitano Alexis Vendergast fratello minore del lord colonnello generale. Mette in campo un discreto numero di veicoli corazzati leman russ oltre che diversi plotoni di antiaerei idra. Dalla partenza cinque anni fa da Vendergast, la compagnia ha sempre combattuto come parte dei lupi bianchi anche se è a tutti gli effetti un'unità autonoma, come i lupi bianchi ha ricevuto da poco veicoli ed equipaggi necessari a rimpiazzare le perdite. CL° Compagnia d'artiglieria ridotta Vendergast “ruggito dell'orso” Compagni di supporto assegnata ai ratti delle nebbie, quasi completamente distrutta dai commandos orcheschi della waagh spacca teschi. Ora rimane solo una compagnia ridotta, con uno squadrone completo di basilisk ed una manciata di altre artiglierie semoventi, li guida il tenente Maximilian Steiner. XI° Squadriglia aerea Vendergast “Arcangeli”, squadriglia di caccia carri vendetta giunta in tempo per la seconda guerra per Faaris IV.

LCXXXVI Plotone subumani d'assalto: Plotone che conta ben 17 bestioni rozzi ed ottusi ma dotati di una forza di tutto rispetto sul campo di battaglia. Essendo Vendergast un mondo colonizzato da resti di un'armata vittoriosa, questa comprendeva un certo numero di subumani di supporto. Ai tempi della colonizzazione in riconoscimento del loro supporto venne

concesso anche ai subumani di stabilirsi sul pianeta. Agli ogryn venne permesso di occupare la grande isola rocciosa Noridda, dove sono insediati ancora oggi vivendo della caccia agli squali e delle balene oltre che della caccia dei grandi orsi e tigri che popolano l'interno. Gli ogryn sono estremamente fedeli ai loro comandanti e rispondono ancora oggi con entusiasmo quando chiamati per il reclutamento. Un'unità di cento ogryn risiede permanentemente nella capitale Fort Imperialis, occupano felicemente la zona delle stalle del palazzo di governo facenti funzione di particolari guardie.

LCXIX Plotone di subumani da supporto di fuoco: 25 cecchini ratling formano questo plotone, come per i bestioni anche loro discendono dai subumani a cui venne permesso di insediarsi su Vendergast. A differenza dei bestioni occupano l'arcipelago di Ixanion dove vivono pacifici commerciando in prodotto di artigianato od offrendosi come cuochi. Come anche i bestioni sono pochi circa lo 0,5 % della popolazione planetaria.

XXVII Plotone fanteria scelta: Su Vendergast esiste un piccolo centro di addestramento della Schola Progenium, da questo rigido centro d'addestramento escono i commissari che si uniscono ai reggimenti reclutati sul pianeta e a quelli del settore circostante. Oltre ai commissari però vengono addestrati i famosi fanti scelti della guardia imperiale, truppe dotate di armature più pesanti ed armi più avanzate, addestrate per missioni specialistiche e delicate. Come tradizione queste unità sono aggregate alle armate reclutate su Vendergast e la VII brigata conta quasi cento fanti scelti ed almeno 22 aereomobili valkyria. Queste unità si occupano di missioni di ricognizione e sabotaggio oltre che di mantenere aperti i ponti aerei. Altra particolarità della schola progenium di Vendergast è il suo stretto legame con l'inquisizione, è tradizione che i giovani inquisitori appena iniziati seguano un anno di addestramento con le unità di fanti scelti od i reggimenti di Vendergast come consiglieri per affinare le loro abilità di combattenti. Per questo motivo ora l'inquisitore iniziato Dominic Crensov comanda il plotone di fanteria scelta oltre che fungere da consigliere per il Lord Colonnello Generale.

PLOTONI AUSILIARI CIMMERANI

I reggimenti Vendergast hanno provveduto in diverse occasioni a difendere il vicino sistema Cimmeria da incursioni di pirati eldar oscuri e predoni del caos aiutando i clan barbari del mondo medioevale Cimmeria a difendere il proprio mondo. Essendo il pianeta troppo poco abitato per fornire reggimenti completi è tradizione che i barbari cimmeriani combattano con orgoglio come ausiliari delle forze Vendergast fornendo unità irregolari di lancieri e fanteria. Queste unità sono molto apprezzate per la loro capacità di sopravvivere sul territorio anche senza rifornimenti, la guardia imperiale sicuramente fornisce un ottimo campo di prova per questi irruenti e orgogliosi guerrieri. Vendergast mantiene a rotazione almeno due reggimenti meccanizzati su cimmeria con il compito di dare supporto alle forze locali completamente prive di veicoli e preparare le unità ausiliarie addestrandole all'utilizzo di armi più avanzate di una

VALAR SETTORE 4

semplice ascia.

DOTTRINE DI COMBATTIMENTO

I reggimenti reclutati su Vendergast, che siano reggimenti di fanteria, meccanizzati o corazzati seguono la stessa filosofia, colpisci rapidamente e forte, combatti unito. La loro dottrina di guerra enfatizza la velocità e la pianificazione, la ridotta popolazione di Vendergast e la sua dottrina non la porta a considerare la migliore delle opzioni lo spreco di vite inutile che tanto pare essere utilizzato da altri reggimenti provenienti da mondi altamente popolati in cui la vita vale poco. La rapidità resta però fondamentale, lo si capisce riflettendo sul fatto che il periodo delle nebbie è il miglior banco d'addestramento delle forze del pianeta. Quando i cacciatori delle nebbie assaltano un città fortezza nelle pianure riuscendo a superare i perimetri esterni, i rinforzi devono arrivare entro poche ore se vogliono trovare qualcuno ancora vivo, quindi che siano reggimenti corazzati o meccanizzati che con i loro fari squarciano le nebbie o reggimenti di fanteria che si spostano sui treni corazzati devono essere estremamente efficienti e rapidi a schierarsi. L'altro grande fondamento per le forze del pianeta è il senso di unità, nessuno sopravvive senza qualcuno che gli copra le spalle o senza altri che aggiungano il loro fuoco laser al suo quando le nebbie coprono tutto.

MONDO di ORIGINE: VENDERGAST

CLASSIFICAZIONE: Mondo fortezza\giardino Tassazione: Exactis minimum

Vendergast ospita un completo ecosistema di origine terrestre il suo valore per i magos biologicus è fondamentale, l'editto di colonizzazione prevede un basso livello di tassazione fino a che l'ecosistema viene preservato intatto, per questo i governatori imperiali della famiglia Vendergast che diedero il nome al pianeta stesso, hanno portato avanti una politica molto restrittiva portata a mantenere il pianeta incontaminato. Popolazione: 2.357.000.000, l'1% è costituito da subumani Beni di esportazione: Armi al plasma e laser di alta qualità, veicoli corazzati ed aeromobili (piccole quantità). Carburanti per le flotte ed i veicoli corazzati. Prodotti agricoli e di allevamento. Mobilio di vero di noce. Non potendo Vendergast sostenere una grande produzione industriale si dedica a produzioni di alta qualità. Le esportazioni paragonate ad un mondo formicaio sono poche, ma la qualità e l'altro costo a cui vengono vendute ripaga ampiamente questa scelta, spesso le armi esportate da vendergast vanno ad equipaggiare le guardie scelte e le unità d'élite di molte delle forze imperiali del settore. Beni di importazione: Metalli, idrocarburi L'importazione si riduce principalmente a materie prime, ci sono ricchi giacimenti su Vendergast ma per ora si è preferito ricorrere all'importazione per evitare di iniziare scavi su larga scala. La maggior parte delle importazioni in realtà provengono dal mondo morto minerario di Karian nello stesso sistema di Vendergast e governato come colonia Vendergastiana. Installazioni importanti planetarie: Capitale planetaria Fort Imperialis (Nord Ovest continente maggiore), accademia biologicus (Isola tempestosa, mare meridionale),

bastione nebbioso (zona sud est continente maggiore), Grigia di difesa missilistica, Schola Progenium. Installazioni importanti di sistema: Fattorie luna agricola (luna del pianeta vendergast), Stazione della marina Baluardo dell'aquila terza luna pianeta gassoso Perdus, Colonie estrattive di prometeo pianeta morto Karian, Miniere annesse alla prigione Ultima Speranza pianeta morto Karian. Note particolari: vedi riferimento periodo delle nebbie, cacciatori delle nebbie. Vendergast appare un mondo adatto alla vita umana per dieci mesi all'anno. Nei due mesi di inizio inverno però dalle foreste pluviali una fitta nebbia si leva e ricopre il continente principale. E' evidente che la nebbia non è di origine naturale, infatti oltre alla sua insolita durata, disturba le comunicazioni radio su tutto il pianeta e disattiva gli strumenti elettronici non schermati. Ma la vera minaccia non è la nebbia ma ciò che vi si nasconde, con questo strano fenomeno atmosferico giungono ogni anno i cacciatori delle nebbie. Creature mostruose di vaga forma canina delle dimensioni di un cavallo, quello che li rende più pericolosi di tante bestie xeno sparse per la galassia è la loro astuzia predatrice e la consistenza dei loro corpi, paiono fatti d'ombra anche se sono solidi. Le armi a proiettile causano loro pochi danni ma per fortuna i fucili laser che sono la dotazione standard della guardia imperiale rappresentano la nemesi per queste creature. Questo è uno dei motivi per cui Vendergast ha un alta produzione di armi laser dai fucili ai cannoni laser, lanciapiamme e di armi al plasma di altra qualità. Da dove vengano e cosa siano queste creature è un mistero, quello che si è scoperto nei secoli e che emergono dalle labirinti di origine xeno che si trovano sotto le rovine delle città formicaio di origine pre imperiale sparse nella foresta pluviale equatoriale scoperte dopo la colonizzazione del millennio 37. Si era pensato in passato di distruggere le rovine con un bombardamento orbitale ma una simile devastazione su vasta scala potrebbe causare danni all'ecosistema planetario, se accadesse il pianeta perderebbe il suo valore di studio per i magos biologicus e perderebbe quindi il suo grado di bassa tassazione. La cultura vendergastiana si è quindi forgiata per contrastare e contenere questa minaccia, gli insediamenti sono pesantemente fortificati e quelli principali tra cui la capitale planetaria Fort Imperialis sorgono sulle ampie catene montuose settentrionali o sulla catena montuosa che divide in due il continente principale oppure sulle due grandi isole dotate di un clima temperato e nei vari arcipelaghi. Nelle ampie pianure e sulle coste sorgono piccoli insediamenti con non più di quattrocentomila abitanti, queste cittadine sono protette diventando delle vere e proprie fortezze in caso di pericolo.

Durante il periodo delle nebbie, le comunicazioni radio tra gli insediamenti sono garantite da un certo numero di psionici offerti dall'inquisizione in base ad un antico patto che garantisce agli inquisitori l'aiuto della fanteria scelta addestrata nella Schola Progenium di Vendergast o tramite comunicazioni via filo grazie ad una rete di cavi ottici situata a grande profondità per sfuggire ai disturbi. Gli unici modi sicuri per viaggiare invece tra un insediamento e l'altro in questi due mesi sono treni blindati o colonne di veicoli corazzate, anche le aeromobili sono al sicuro dai cacciatori, ma atterrare in mezzo ad una fitta nebbia non è mai un modo sicuro anche se in caso di bisogno o minaccia si corre qualche rischio. L'inquisizione stessa ha

VALAR SETTORE 4

cercato di approfondire questo fenomeno ma le squadre inviate nelle profondità delle catacombe aliene sotto le rovine dei fornicaia nella zona pluviale non sono mai rientrate. Quello che attira l'interesse dell'inquisizione è il modo in cui queste creature uccidono, le vittime scompaiono completamente senza lasciare traccia o si trovano soltanto scheletri perfettamente ripuliti con ancora indosso vestiti od altri equipaggiamenti, le testimonianze di chi li affronta ad ogni stagione delle nebbie confermano che queste creature assorbono i tessuti organici delle creature che abbattano aumentando le loro dimensioni in questo modo. Qualche xeno biologo ha avanzato l'ipotesi che siano una sorta di guardiani sopravvissuti all'antica distruzione della loro civiltà in quanto attaccano esseri umani o specie xeno come gli orchi (Vedi assalto orchesco su Vendergast 778M38) e gli animali domestici regolarmente ma sembrano ignorare generalmente gli animali selvatici. Questa minaccia resta uno degli aspetti di Vendergast che ancora non hanno risposta, quello che è certo è che due mesi ogni anno quello che è per il restante anno un pianeta quasi paradisiaco paragonato alla media dei mondi imperiali si trasforma in una sorta di mondo assassino.

+++ DESCRIZIONE DEL MONDO +++

MORFOLOGIA

Vendergast è un pianeta che mostra tracce di terraformazione risalenti all'oscura era della tecnologia, non si hanno informazioni più precise al riguardo. Quello che è sicuro che fu anticamente popolato da umani in epoca pre imperiale come dimostrano le città formicaio in rovina nelle foreste pluviali. Ma è altrettanto sicuro che prima ospitassero una razza xeno di origine sconosciuta (vedi riferimento note particolari, rovine xeno, labirinti sotterranei, cacciatori delle nebbie). Il 70% del pianeta è ricoperto da mari, un grande continente occupa parte dell'emisfero settentrionale scendendo fino a poco sotto all'equatore. Due grosse isole si trovano nella vastità del mare all'altezza del trentesimo parallelo, un'altra grossa isola si trova vicino al polo meridionale ed è quasi interamente ricoperta da ghiacci perenni, una quarta grande isola rocciosa si trova a sud del continente principale. A queste terre emerse si aggiungono un gran numero di arcipelaghi. Il continente principale ha un aspetto morfologicamente vario, la parte nord ospita un'ampia catena montuosa che percorre tutta l'isola da ovest ad est, qui si trovano ampie valli alpine che ospitano le principali città del pianeta (Vedi capitale planetaria Fort Imperialis). Un'altra catena montuosa più bassa e frastagliata parte da metà di questa e taglia in due il continente fino alla zona equatoriale dove si apre una foresta pluviale che occupa l'estremità meridionale del continente. Dove finiscono le montagne a picco sulla giungla pluviale sorge il Bastione Nebbioso un'ampia cittadina che ospita il centro di reclutamento dei ratti delle nebbie luogo da cui partono le principali spedizioni nelle profondità della giungla.

POPOLAZIONE

L'intera popolazione discende da un'armata di guardia

imperiale a cui venne concesso nel millennio 37 di colonizzare il pianeta. La società è molto militarista, un gran numero di reggimenti è tenuta sempre attiva ed inoltre ogni cittadino è tenuto per decreto a passare dopo una prima ferma di tre anni, due mesi ogni tre anni nelle forze di FDP. Le forze di difesa planetaria sono di altro livello e non vi è alcuna differenza tra loro ed un effettivo reggimento di guardia imperiale. La popolazione vive una vita piuttosto agiata a confronto degli altri pianeti imperiali, dalla sua fondazione non si registrano casi di ribellione planetaria della popolazione o di reggimenti provenienti da Vendergast che abbiano deciso di tradire la causa imperiale. L'1% della popolazione planetaria è composto da subumani discendenti da unità di supporto dell'armata imperiale che colonizza il pianeta, gli ogryn si concentrano nella grande isola rocciosa a sud del continente principale dove vivono una vita divisi in clan dedicandosi alla caccia degli squali in mare o a quella delle tigri e di altri predatori sulla terra per poi commerciare con i mercanti umani. Per il resto sono autosufficienti ma prestano regolarmente servizio nelle forze armate di Vendergast. I ratling invece conducono vite agiate negli arcipelaghi tropicali ma spesso si impegnano come cuochi presso i ristoranti più rinomati di vendergast o le sue famiglie nobiliari.

FORT IMPERIALIS

Capitale planetaria e più possente delle città fortezza, ospita una popolazione di circa 1.200.000 abitanti, sorge in un'ampia valle alpina a circa 1100 metri sul livello del mare. La città appare un vero e proprio gioiello di ingegneria tutti i suoi edifici sono costruiti o ricoperti di splendido marmo bianco e gli edifici sono intervallati da parchi e statue di splendida fattura. Ma non bisogna farsi ingannare le strade sono costruite in modo da essere facilmente bloccate e varie cinte di mura si alternano tra un quartiere e l'altro. Inoltre gli edifici anche se adibiti ad usi civili sono costruiti secondo canoni di ingegneria militare quindi facilmente difendibili contro attaccanti esterni. Inoltre le impervie fiancate della valle sono cosparse di bunker collegati tramite tunnel sotterranei alla città. Queste postazioni contengono un gran numero di pezzi d'artiglieria di grosso calibro e antiaeree. Le attività produttive della città sono concentrate nei livelli sotterranei della città dove sono presenti ampie serre idroponiche che possono in caso d'assedio rendere la città autosufficiente, mentre quelli superiori sono destinati ad uffici ed a zone abitative. A metà valle si aprono due altipiani uno nella zona occidentale che ospita la fortezza conosciuta come "Palazzo dei cento cannoni" un edificio massiccio e d'aspetto impenetrabile che funge da palazzo di governo del pianeta. Il secondo altipiano quello più grande invece ospita il principale spazio porto planetario. Le difese della città oltre che le artiglierie e le antiaeree sono costituite da massicce linee di fortificazione difese da almeno 10 reggimenti per un totale di 40.000 uomini, numero che può essere rapidamente aumentato visto che tutta la popolazione di Vendergast che abbia condizioni fisiche adeguate è addestrata periodicamente alla guerra. Oltre a questo il palazzo del governatore planetario è difeso dalla guardia d'oro, il 1° Vendergast un reggimento ridotto formato da veterani che abbiano passato almeno dieci

VALAR SETTORE 4

anni di servizio nella guardia imperiale, oltre che tre plotoni specialistici, uno di fanteria scelta, uno di ogryn ed uno di cecchini ratling.

STORIA

Il mondo venne riscoperto nel 437 M37, subito suscitò l'interesse dei magos biologicus per il suo ecosistema di chiara origine terrestre. Per questo motivo si decise di colonizzarlo nuovamente. La XXXII^o armata della crociata Dranchiana terminava in quel periodo il suo decennale servizio e venne data ai veterani la possibilità di colonizzare il mondo. Il lord comandante Lucianus Vendergast ricevette il titolo di governatore planetario in onore del suo vittorioso servizio al comando della XXXII armata nella crociata. Diede il proprio nome al pianeta e da tre millenni, la famiglia Vendergast governa il pianeta nel nome dell'imperatore. Nell'anno 135 M38 una forza di eldar oscuri saccheggia Fort Imperialis cattura duemila schiavi tra cui il governatore planetario e l'intera famiglia Vendergast scappa solo un neonato Marcus Vendergast nascosto dalla madre pochi secondi prima dell'irruzione degli alieni nel palazzo imperiale. Nell'anno 160 M38 esattamente 25 anni dopo in una notte senza lune gli eldar oscuri tornano, questa volta la reazione delle difese è migliore ma gli xeno riescono comunque a rapire un migliaio di persone e fuggire, Marcus Vendergast divenuto governatore giura vendetta. Esattamente dopo altri 25 anni a 50 dalla prima incursione gli eldar tornano in cerca di schiavi, trovano Fort Imperialis pesantemente fortificata e le forze in attesa del loro attacco. Il governatore planetario Marcus Vendergast si confronta con l'Arconte delle lame cremisi, nonostante le abilità dell'umano, l'alieno è nettamente superiore, in un gesto disperato Marcus sovraccarica la pistola plasma, nell'esplosione perde un braccio e mezza faccia ma l'alieno viene abbattuto dall'esplosione della cella al plasma. Perso il leader gli eldar oscuri si ritirano disordinatamente venendo abbattuti, pochi si salvano per non tornare più.

* Anno 778 M38, la waagh Piromananti di Gork cala sul pianeta, le forze degli orchi scendono nelle pianure meridionali e nella foresta pluviale equatoriale, ponendo l'assedio al bastione nebbioso. E' però l'inizio della stagione delle nebbie, gli imperiali si ritirano nelle città fortizzate delle zone montane e nelle cittadelle fortificate nelle pianure, come ogni stagione delle nebbie i cacciatori emergono dalla foresta pluviale a caccia. Quando le nebbie si ritirano due mesi dopo degli orchi non rimane nulla solo veicoli ed equipaggiamenti abbandonati, per una volta la misteriosa minaccia xeno che per due mesi ogni anno minaccia la popolazione di vendergast si rivela un vantaggio.

* Anno 985 M38 pirati orchi cercano di saccheggiare il pianeta ma vengono fermati dalle difese orbitali, viene costruita la base della marina "Baluardo dell'aquila" su una delle lune del mondo gassoso Amarath

* Anno 457 M39, quattro reggimenti della guardia imperiale dei guardiani di bronzo e tre reggimenti dei pretoriani di Zolinar vendono stanziati su Vendergast per un periodo di riposo.

Presto alcuni membri di questi reggimenti sono denunciati dalla popolazione locale come sobillatori. Sottovalutando il problema si crede che siano solo casi isolati, in realtà i reggimenti si sono votati al caos. I caotici con l'intervento di space marine corrotti dei predicatori colpiscono di sorpresa. La guerra pare diffondersi ovunque. La popolazione insorge contro i traditori ma nonostante tutto occorrono otto mesi per porre fine alla guerra. I legionari della legione alpha ripiegano abbandonando il pianeta e le guardie ribelli vendono poco a poco cacciate nelle foreste pluviali. Dopo il seguente periodo delle nebbie di loro non resterà traccia.

* Anno 502 M39 L'inquisitore Ogustus Opnemer decide di indagare sul mistero dei mesi delle nebbie. Dopo due millenni dalla colonizzazione quello delle nebbie di Vendergast rimane un mistero. L'inquisitore esplora le antiche rovine pre imperiali che si trovano nelle foreste pluviali, scopre che sotto di esse giace un labirinto di origine xeno da qui sembrano provenire i temibili cacciatori delle nebbie. Organizza una forza di fanti scelti ed una squadra di astartes per esplorare queste misteriose rovine. Nessuno farà mai ritorno.

* Anno 773 M40 Una flotta pirata tenta di saccheggiare la luna agricola di Vendergast. La luna viene occupata ma la risposta dal pianeta è immediata dopo sole 7 ore dallo sbarco dei pirati quattro reggimenti provenienti da Vendergast sbarcano sulla luna e la liberano in poche ore di violenti scontri.

* Anno 976 M40 durante il periodo delle nebbie i cacciatori delle nebbie riescono a penetrare nella cittadina fortificata di Terian, tutti i suoi 32.000 abitanti scompaiono in poche ore.

* Anno 872 M41 la base della marina baluardo dell'aquila viene infestata dai genestealer, tutti gli uomini stazianti al porto spaziale cadono sotto il controllo alieno, l'infestazione è scoperta per puro caso. Viene organizzato un assalto alla base programmato nei minimi dettagli. Tutto il personale della base e gli xeno vengono massacrati. La base della marina sarà tenuta in quarantena per quarant'anni per poi essere ispezionata da squadre dell'hordo xenos per poi venire nuovamente resa operativa.

* Anno 941 M41 il XXI^o reggimento alla sua prima fondazione partecipa alla seconda guerra di Armageddon.

* Anno 998 M41 tre reggimenti provenienti da Vendergast combattono nella terza guerra di Armageddon.

* Anno 999 M41 numerosi reggimenti reclutati su Vendergast si uniscono a migliaia di altri nel tentativo di arginare la tredicesima crociata nera.

* Ora reggimenti provenienti da Vendergast guadagnano onore e vittorie nella Campagna di Faaris IV sotto il comando del Lor Frederik Vendergast, veterani delle prime tre guerre, si apprestano a combattere per il dio Imperatore anche nella IV guerra.

VALAR SETTORE 4

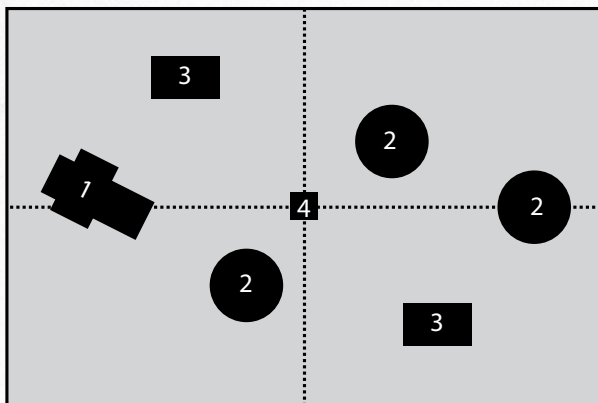
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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!

BRUCIA L'ERETICO. UCCIDI IL MUTANTE. PURIFICA L'IMMONDO.

BS - SPAZIOPORTO AMUS DA3

Il piccolo spaziorporto svolge con grande efficienza i suoi compiti da più di 600 anni imperiali. Nonostante le sue dimensioni ridotte e le rampe di decollo limitate, svolge un'importante funzione di controllo e di coordinamento dei voli nell'atmosfera. Viene spesso utilizzato per le esercitazioni, e sulle tre rampe sono atterrate numerosissimi intercettatori da battaglia o valkyrie cariche di uomini e materiali.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene posta un'antenna di comunicazione (4). Quindi come da schema viene allestito il tavolo con un centro comando (1), 3 rampe di decollo (2) e due generatori (3). Il restante tavolo è roccioso, con aree verdeggianti e boschi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

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

Condizioni di Vittoria: segue le regole dello scenario Tabula Rasa. La battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento, e al termine della partita, ogni unità valida che controlla un obiettivo tra i 6 presenti sul tavolo (1,2,3), fa guadagnare un ulteriore PV.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori.

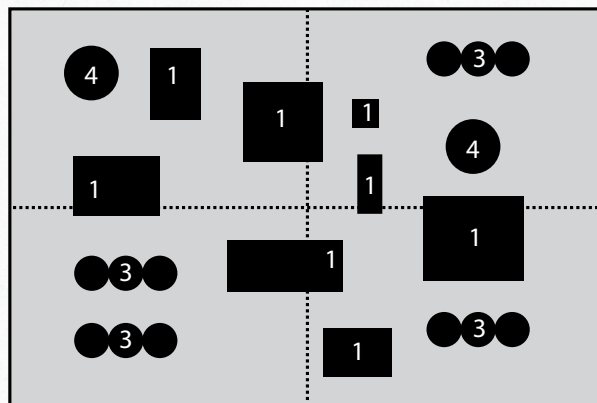
DIFESA AUTOMATICA: il centro comando è dotato di un sistema di difesa automatico. Ogni unità NON lealista che all'inizio del proprio turno, si trova a 12" o meno dal centro comando subisce 1D6 di colpi a F03 con VP6. Può venir distrutto come se fosse un bunker con corazza 14. Se viene distrutto conta comunque come obiettivo.

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla la regola **SUPPORTO AEREO*** valido per qualunque battaglia normale o strategica nel settore 4 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.

BS - RAFFINERIA GALES

Un vasto impianto industriale che sfruttando i gas naturali del settore produce immani scorte di VF1. La raffineria trasforma i cryocristalli grezzi in cryon, che viene utilizzato principalmente per gli impianti di ibernazione di Paenumbra I. L'interruzione di questo prezioso composto potrebbe portare, con il tempo, alla morte di milioni di persone, attualmente in stato di ibernazione. La Raffineria è studiata in modo da non incendiare i gas volatili che saturano l'aria di questo sottosectore, e qualunque combattimento al suo interno potrebbe rivelarsi estremamente difficile.



Tavolo: il tavolo ha dei tratti palustri, in quest'ambiente ostile sorge il vasto complesso industriale della raffineria Gales. Il tavolo è pieno di strutture, edifici (1), vasche di decantazione (4) e cisterne (3).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: entrambe le forze arrivano sul campo in riserva. 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.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile

VALAR SETTORE 4

come da regolamento. I giocatori ottengono +1PV per i seguenti obiettivi controllati alla fine della battaglia: 4,3 (totale 5 obiettivi).

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Territorio Paludoso, Area Infiammabile

Punto chiave: l'obiettivo fornisce una grande quantità di VF1, un carburante gassoso ad alto potenziale. La fazione che

controlla l'obiettivo riceve continue scorte di VF1 per rifornire i propri distaccamenti. All'inizio della battaglia, prima dello schieramento, dichiara quale veicolo (terrestre o volante) viene rifornito con VF1. Durante la partita guadagnerà la regola Veicolo Veloce. Il Vf1 non può venir impiegato su veicoli che già sono considerati veloci, su superpesanti e titani.



Settore 4 - Valar - Datacode 15

Ricevuti i rinforzi direttamente da Fenris, il Capobranco Sigurth ha avviato un'offensiva per la riconquista dei territori perduti nel settore Crisaures, occupati e razziati dalle crudeli forze dei Dark Eldar dell'Arconte Drag'Hutt. L'armata dei Lupi ha quindi consolidato una posizione in una delle colonie occupate, allestendo una testa di ponte formata da Cacciatori Grigi al comando di una Sacerdote delle Rune.

Dall'altra parte della colonia guerrieri Dark Eldar tenevano la posizione presidiando un loro avamposto creato durante le precedenti razzie. All'alba di un nuovo giorno la battaglia inizia ad infuriare. Rapidi e veloci, i Dark Eldar puntano all'obiettivo tenuto dai figli di Russ scagliandovi contro ondate di Predoni su moto comandati da un Arconte su moto e furie su Raider.

Una furia dracica e altre furie staziona presso i guerrieri a far loro da supporto mentre un Ravager da supporto di fuoco stazionando nelle retrovie.

I Lupi rispondono muovendo unità di Cacciatori Grigi supportate da un Predator a protezione della loro base e

inviando un Land Raider carico di Artigli Insanguinati comandato da un Lord Lupo e una Guardia del Lupo e supportati dagli immane Land Speeder. Due lupi solitari danno supporto alle truppe in difesa. L'attacco dei Dark Eldar è rapido e veloce e solo un potere psionico del sacerdote impedisce all'Arconte di irrompere nelle linee dei figli di Russ: straziato dalla magia del Sacerdote, l'Arconte viene risucchiato da fauci warp di Lupi arcani e diparte miserevolmente.

Ciò non riesce a stoppare l'attacco dei Dark Eldar che, seppur a caro prezzo, riescono a spazzare via tutte le unità dei Lupi siderali nei pressi della base lealista: nessuna truppa dei Dark Eldar, però, rimane operativa per occuparla.

Nell'altra zona della battaglia (la base aliena) la situazione volge invece a favore dei lealisti e la carica furiosa dei Lupi Siderali combinato con il letale fuoco di Land Speeder e Land Raider Crusader spazza via tutti i guerrieri e le furie degli xeno a prezzo, però, di tutti gli eroici guerrieri di Fenris. Alla fine di un'interminabile battaglia solo pochi veicoli dei Lupi Siderali e una manciata di moto e Ravager degli Eldar Oscuri rimangono operativi e la colonia rimane terra di nessuno.

Ma per i Lupi, in precedenza duramente sconfitti, l'aver spazzato via gli xeno dalla colonia vale il sacrificio delle loro vite. Crisaures respira un poco mentre altre forze imperiali si radunano per scacciare gli xenos una volta per tutte.

Settore 4 - Valar - Datacode 19

Dopo il feroce attacco dei Lupi Siderali del Branco di Sigurth, la furia imperiale si scatena sulla colonia Crisaures per mezzo dei magli e dei requiem della forza d'attacco orbitale Iskander, un distaccamento di Magli Imperiali posto sotto il comando del Capitano Docrates e specializzato in assalti orbitali.

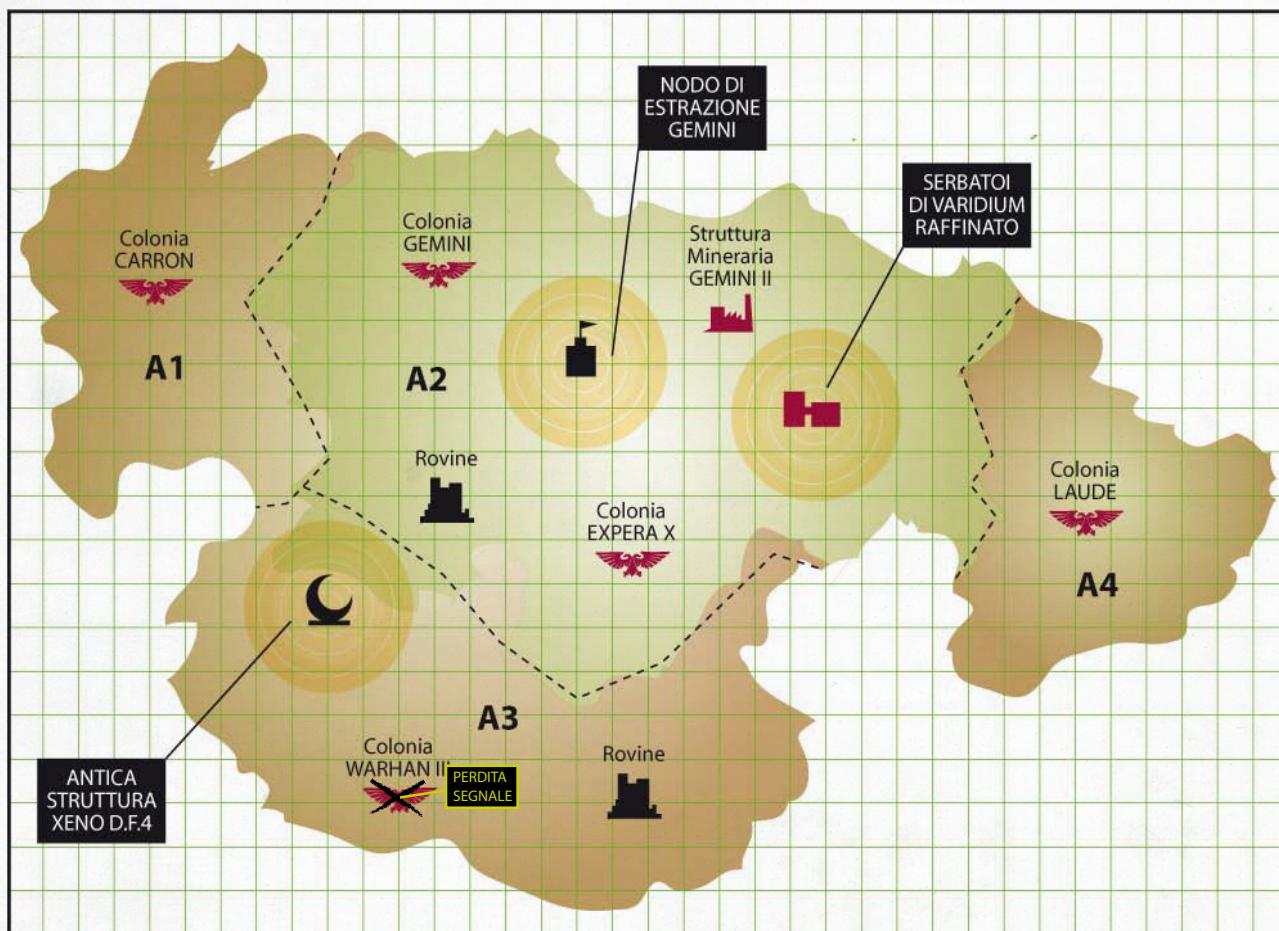
Obiettivo dell'attacco imperiale è l'annientamento della base xeno che

i crudeli Eldar Oscuri della Cabala Arlecchiana hanno allestito per usarla come centro di raccolta di schiavi per inviarli alle astronavi, tramite un portale della Rete installato per l'occasione. Un furioso fuoco orbitale si scatena sulla base xeno devastando i bastioni degli xeno e distruggendo al suolo i Ravager di supporto al contingente. Terminato il fuoco i Terminator e i Dreadnought si fiondano a ridosso dei bastioni portando morte e devastazione tra i guerrieri Eldar Oscuri e i Talos di presidio; squadre tattiche occupano la vecchia zona industriale semidistrutta dalle precedenti battaglie.

Ma il crudele Arconte, lo scorticatore nero Drag'Hutt, ha teso una trappola ai coraggiosi guerrieri dell'Imperatore e in breve tempo le forze d'élite degli xeno (tenute in riserva) intervengono nella battaglia. Furie su Raider, un temibile Arconte su moto, una Dracon con un seguito di Incubi e altri guerrieri su Raider si lanciano sui Terminator decimandone le file grazie al fuoco delle loro armi aliene e in feroci combattimenti corpo a corpo. Ma resi implacabili dalla giusta furia dei Marines e guidati dall'implacabile Docrates in persona, i magli imperiali resistono impavidi e imperterriti e massacrano in brutali corpo a corpo e con precise suonano un requiem definitivo per i guerrieri xeno. La lotta è brutale e senza quartiere e si combatte per ogni bastione, per ogni obiettivo. Venti fratelli Terminator si immolano per l'Imperatore ma alla fine Docrates sale sul punto più elevato dei bastioni brandendo il suo martello tuono sfrigorante di energie arcane e pianta la bandiera imperiale nell'avamposto di nuovo conquistato per l'Imperatore.

Un pari numero di obiettivi è in mano alle singole fazioni ma le elevatissime perdite inducono gli xeno a ritirarsi. La giornata è dei Marines. Su Crisaures, a lungo sprofondata nella tenebra e nel terrore, torna a sorgere un sole di speranza...

MINERIS SETTORE 5



+++++

SETTORE: 5

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

NOME DEL SETTORE: MINERIS

DENSITA' POPOLAZIONE: **Medio Basso**

RISORSE: **Varidium, Cryocristalli, Minerali minori**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Medio Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: **Sabbia, Roccia, Montagne, Sassi**

STRUTTURE: **Colonie, Rovine, Rovine Xeno,**

Nodi di Estrazione, industrie

PUNTI STRATEGICI: 3

1. **NODO di ESTRAZIONE GEMINI**

2. **SERBATOI di VARIDIUM RAFFINATO**

3. **STRUTTURA XENO D.F.4**

+++++

DESCRIZIONE

Alte montagne di roccia color del sangue, vaste distese di sabbia rossastra e arsa da un sole inclemente è il desolato panorama del settore Mineris. Un vento secco soffia costantemente da Ovest, ricoprendo con il tempo tutte le strutture, i veicoli, le persone stesso di un sottile colore rossastro.

La parte settentrionale del settore è occupata da un profondo avvallamento che in precedenza era stato un grosso lago salato, adesso ridotto a una distesa brulla e incolta. Attualmente è occupata da un nodo di estrazione direttamente collegato alla raffineria Gemini II.

Le condizioni climatiche sono ostili. Tempeste di sabbia ed elettromagnetiche rendono difficoltose le comunicazioni e danneggiano le apparecchiature, inoltre il suolo sabbioso non permette la costruzione di tunnel sotterranei. La maggior parte delle merci e dei pezzi di ricambio viaggia su veicoli a sei ruote studiati appositamente per muoversi agevolmente su suoli desertici. Anche i trasporti aerei vengono resi difficili dalla costante presenza di forti venti che spesso degenerano in tornado di potenza devastante.

Le colonie presenti a Mineris sono apparati nomadi formati da prefabbricati proprio per evitare di essere distrutte da questi fenomeni atmosferici tutt'altro che rari. Gran parte delle colonie è occupata nell'estrazione di criocristalli.

Altra nota degna di considerazione è la presenza di rovine di origine Xenos nella parte meridionale. Incredibilmente non è stata osservata la formazione di nessun fenomeno meteorologico in un raggio di circa 100 chilometri attorno a questi antichi resti.

LA GUERRA

Il settore è stato affidato fin dai primi giorni della guerra alle

MINERIS SETTORE 5

forze astartes della Southern Legion. Reduci da Medusa V hanno rinforzato gli antichi avamposti e pattugliando le vaste aree desertiche, incuranti delle tempeste elettromagnetiche e dei giganteschi scheletri preistorici che affiorano sulla sabbia rossa. Nel terzo mese di guerra le forze del Caos hanno sferrato un feroce attacco contro l'area occidentale del settore, scontrandosi con l'FDP e le forze lealiste stanziate a difesa degli obiettivi strategici. Dopo una lunga battaglia durata quattro settimane e conosciuta come La Battaglia di Passo Teschio, durante la quale viene distrutto il warhound demoniaco Blood Claw, e disperso l'esercito rinnegato degli Scorticatori, i lealisti sono riusciti a mantenere il controllo del settore e del Nodo di Estrazione Gemini, ma hanno perso parecchio terreno e ben due avamposti di confine.

Durante la Seconda Guerra Caos e Orks attaccano le fortezze e i valli lungo il perimetro del settore, ma vengono respinti; gli Astartes della Southern Legion edificano la fortezza Orgoglio del Trono e vi si insediano, abbandonandola con lo scoppiare della Terza Guerra e il loro trasferimento su Castrum Praetorio. La fortezza diventa il simbolo della resistenza di Mineris durante la III Guerra, sede dell'Alto Comando, è il caposaldo delle operazioni militari del settore: quando le orde Tiranidi dello Sciame Medusa attaccano in forza supportate dalla D.R.A. si teme il peggio, e per alcune lunghe settimane Mineris sembra sul punto di cadere sotto l'orda Tiranide. Le forze d'invasione ibride e le nidiate genoraptor, dopo aver sconfitto in numerose battaglie le forze di difesa sia Ultramarines che dei Lupi Siderali, viene miracolosamente arrestata dall'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg. Nello stesso tempo a Sud Ovest i Pelleverde sfondano le linee lealiste, e guidati dal terribile kapoguerra Turbomazza e dai kapiguerra Zakka, Ztorto e Zdrumo annientando completamente la forza lealista, e costringendo i pochi superstiti a ripiegare verso l'interno. Il massacro della Grande Waagh! di Mineris è una delle più tragiche sconfitte dei lealisti durante la III Guerra e conferma ancora una volta la pericolosità degli Orks.

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.

- SABBIE MOBILI (ADATTAMENTO)
- TERRITORIO di GUERRA
- TEMPESTA ELETTROMAGNETICA

SABBIE MOBILI: prima di schierare le forze in campo, posiziona sul tavolo 1D3+3 segnalini (i giocatori si alternano, posizionandone uno a testa fino ad esaurirli), che devono trovarsi almeno a 8" l'uno dall'altro. Questi segnalini indicano le sabbie mobili! Se all'inizio del proprio turno un'unità qualunque si si trova ad almeno 5" di distanza da un segnalino, inizia a sprofondare nella sabbia! L'unità effettua immediatamente un tiro per cercare di liberarsi: con 4+ l'unità si libera, e continua il proprio turno. Se invece non riesce a liberarsi, l'unità o il veicolo si considera inchiodata, e non potrà far nulla per il restante turno. Nel turno successivo potrà ripetere il test per liberarsi (se un'unità

amica non veicolo si avvicina a 2" dall'unità inchiodata, nel turno succ. l'unità inchiodata si libera in automatico grazie all'aiuto dei compagni!). La pala dei veicoli non permette di ripetere il tiro del dado.

I giocatori possono comprare l'abilità **VETERANI del DESERTO** per qualunque loro unità al costo di +2 punti a modello, e al costo di +5 punti per veicolo. I veterani del deserto si liberano dalle sabbie mobili con un tiro di 2+ su 1D6. Se il tuo esercito di Guardia Imperiale segue la Dottrina Tallamiani, possiede già l'abilità Veterani del Deserto.

Se si raggiungono i punti controllo necessari a sbloccare il bonus **ADATTAMENTO**, tutte le unità dell'esercito guadagnano l'abilità Veterani del Deserto.

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 sottosecttori 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".

**ABBIATE PAURA DELLA MORTE
SOLO SE NON POTRETE COMPLETARE
IL VOSTRO DOVERE**

TEMPESTA ELETTROMAGNETICA: all'inizio di ogni turno tira un dado. Con 1 si alza una tempesta di sabbia con forti scariche elettromagnetiche. Tutta la fanteria si muove come su terreno difficile e a causa delle nubi vorticosi di sabbia la visibilità è ridotta (la fase di tiro si considera in notturna). I veicoli subiscono solo gli effetti sul tiro, mentre ignorano quelli sul movimento. Per le moto, i veicoli volanti, o la fanteria volante, il movimento si considera sempre terminare su terreno pericoloso. Inoltre l'elettromagnetismo disturba i sensori dei radiofari e le truppe che giungono sul campo seguendo la regola "attacco in profondità" deviano di +1 dado.

MINERIS SETTORE 5

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

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

01	SOTTOSETTORE A1: Un territorio desertico roccioso e assolato, circondato da alte montagne brulle e taglienti, ovunque ossa preistoriche di dimensioni immense. REGOLE: Territorio di Guerra TAVOLO: sabbia, roccia, base colonica, sassi, scheletri di animali preistorici.
02	SOTTOSETTORE A2: Una grande depressione sabbiosa, ove il vento e il calore rendono quasi impossibile viverci, e i segni di antichi conflitti sono ancora visibili. Spesso dalla rossa sabbia affiorano ossa preistoriche di dimensioni immense. L'area è presidiata e vi si trovano numerose fortezze e trincee delle forze lealiste. REGOLE: Sabbie Mobili • Tempesta Elettromagnetica • Territorio di Guerra TAVOLO: sabbia, rovine, base colonica, industrie, roccia, fortezza della redenzione, bunker, trincee, fortificazioni, sassi e crateri, scheletri di animali preistorici.
03	SOTTOSETTORE A3: Chiamata anche La Valle della Morte a causa delle temperature che raggiunge durante il giorno, questo sottosettore è prevalentemente roccioso, e ad Est si trovano i resti di un antico Monastero Fortezza Astartes, abbandonato da più di 200 anni. REGOLE: Tempesta Elettromagnetica • Territorio di Guerra TAVOLO: sabbia, roccia, base colonica, rovine, bastioni a caduta, scheletri di animali preistorici.
04	SOTTOSETTORE A4: Sabbia e rocce si alternano in questo altopiano brullo e selvaggio, dove tra le gole e le montagne si trovano le rovine ancora fumanti della colonia Laude. REGOLE: Sabbie Mobili • Tempesta Elettromagnetica TAVOLO: sabbia, sassi, base colonica, rocce, colline rocciose, avamposti fortificati.

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

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 di Attacco Planetario).
02	BLITZKRIEG Valido per gli Orks verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco pelleverde viene portato da un settore adiacente (vedi pag58 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 (contenitori presurizzati di Criocristalli) + 3 (cisterne di Varidium).

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

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!

MINERIS SETTORE 5

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 sottosectore. 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).



CONTO ALLA ROVESCIA

La colonia Nives non rispondeva alle chiamate di controllo da circa 16 ore imperiali. Il generale Badren Ironlock era un veterano delle due precedenti guerre e sapeva che questo non voleva dire nulla di buono: nella colonia probabilmente erano tutti già morti. Decise di parlarne subito con il Capitano Cassius Astartes, della Southern Legion. 4 ore imperiali dopo un Valkyrie depositava presso gli ingressi secondari del complesso Nives una task force di 6 astartes decisi a penetrare nel complesso, far luce sulla vicenda, e se necessario distruggere il nucleo di potenza, radendo al suolo l'intera colonia e i suoi eventuali ospiti.

Una violenta tempesta di sabbia aveva coperto il loro arrivo. Se l'Imperatore li assisteva, sarebbero entrati e usciti nel giro di un'ora standard. Il sergente Oberon diede il segnale. Il novizio aprì il gate con una semplice derivazione. Un lungo corridoio, poi

svolta a destra, un brutto incrocio, tutto tace. I detector segnalano movimento dietro le porte presurizzate. Gli astartes si dispongono rapidamente, Oberon comanda: Titus e Bullet prenderanno il corridoio di destra, con loro la testata termica; se le cose vanno male raggiungeranno il nucleo e creeranno una piccola supernova, non più larga di una mano... e addio colonia. Tutti gli altri con il sergente. Lui avanza, attiva la porta. Dietro Eagle, Nomodemus e Ace tutti in allerta. Cinque, forse sei guardie della FDP. I lasgun vomitano una pioggia di colpi sul sergente, Ace e gli altri rispondono al fuoco, è un inferno, e in mezzo Oberon.

Le forze della FDP indietreggiano continuando a sparare, grida d'odio feroce inneggiano alla libertà e al Caos. Corruzione. Rinnegati. Oberon è a terra, gravemente ferito. Con fatica attiva il comunicatore: "Titus, innesca e attiva il conto alla rovescia, poi ce ne andiamo. Spazza via tutta questa feccia per il Trono d'Oro!"

VIII REG. SQUADRONI DELLA MORTE DI KRIEG



- Grado di tassazione: Aptus non / Exactis Extremis (433.M40)

In passato Krieg era un mondo formicaio specializzato nella produzione manifatturiera nel commercio, situato nel Segmentum Tempestus e governato dal ristretto Concilio degli Autocrati.

Con il passare dei secoli, il Concilio degli Autocrati mutò la propria visione di governo, trasformandosi in una istituzione decadente, accentratrice e paranoica, fino a convincersi che forze esterne al pianeta potessero sottrarre il potere di cui godeva. Cominciò così un processo di isolamento del pianeta, che portò come finale conseguenza l'allontanamento e la disobbedienza dalle decisioni dell'Adeptus Administratum. Nel 433.M40 l'Alto Autocrate dichiarò Krieg indipendente dall'Imperium e rinnegò l'Imperatore come Dio dell'Umanità. Krieg sprofondò in una sanguinosa guerra civile. La maggior parte della popolazione aderì alla frangia ribelle e scissionista, tranne il Formicaio Ferrograd che rimase lealista sotto il comando del Colonnello Jurten dell'LXXXIII Reggimento della Guardia Imperiale di Krieg. Il Colonnello Jurten, deciso a non lasciare che il pianeta potesse essere governato da altri se non l'Imperatore, prese la decisione che cambiò per sempre il volto di Krieg: nel giorno dell'Ascensione dell'Imperatore ordinò un massiccio contrattacco atomico alle roccaforti dei ribelli. Il pianeta per giorni fu sconvolto da esplosioni infuocate, l'atmosfera si incendiò, l'ecosistema collassò facendo sprofondare Krieg in un inverno nucleare.

Le forze ribelli che sopravvissero a questo olocausto nucleare, si rintanarono in rifugi sotterranei o vagarono per le distese di cenere radioattive che ormai erano diventate il nuovo paesaggio dominante del pianeta. Le truppe lealiste sopravvissute per i 500 anni successivi riconquistarono il territorio di Krieg centimetro per centimetro, fino a cancellare ogni traccia della ribellione.

In questo periodo nacquero gli Squadroni della Morte di Krieg. Il pianeta di Krieg tornò ufficialmente sottomesso all'Imperium nel 949.M40.

DOTTRINE DI COMBATTIMENTO

Lo stile di combattimento dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg è dettato dalla tradizione militare del pianeta e segue le dottrine che hanno caratterizzato le tattiche di combattimento durante il periodo della guerra civile per la liberazione del pianeta dai ribelli anti-imperiali. Specializzati in guerre d'attrito, gli uomini dell'VIII Reggimento sono esperti nell'uso di armi pesanti e di artiglieria, nella costruzione di postazioni fortificate, di linea di difesa con trincee e casematte e di campi minati. Il Colonnello Von Lieber ha spinto sin dal suo primo insediamento come comandante del Reggimento per un uso massiccio di carri, sia da trasporto che di corazzati.

La tattica e la strategia su cui spesso fa affidamento Von Lieber è lo sfiancamento del nemico tramite costanti e interminabili bombardamenti d'artiglieria, finalizzati a demoralizzare

La storia dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg è legata a doppio filo a quella del suo comandante, il Colonnello Konrad Von Lieber. Proveniente da un ramo cadetto della famiglia di uno degli Autocrati di Krieg, Maximus il Leguleio, Von Lieber viene promosso al grado di Colonnello alla giovane età di 24 anni alla fine della sanguinosa Battaglia del Varco di Thaurus, scontro nel quale tutti gli ufficiali del Reggimento suoi superiori vengono uccisi e i ranghi dei soldati pesantemente sfoltiti.

Grazie alle sue abilità di stratega riesce a ricostituire il Reggimento, scegliendo personalmente gli ufficiali a suoi ordini, applicando un criterio legato esclusivamente alla meritocrazia e non alla discendenza di sangue. Tali scelte anticonformiste fanno nascere dubbi e causano imbarazzo nelle alte sfere governative di Krieg, al punto che diversi avversari politici della sua famiglia ne chiedono a gran voce la destituzione, e in alcuni casi, estremi, anche la testa. Le numerose vittorie ottenute dal Reggimento, che hanno conferito sia a Von Lieber che agli uomini al suo comando importanti riconoscimenti e onorificenze, mettono però a tacere i detrattori del Colonnello, diventato ormai una leggenda militare vivente.

Da quasi 30 il Colonnello Von Lieber guida l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, combattendo su campi di battaglia sparsi in ogni angolo dell'Imperium. L'accrescersi della sua fama, legata agli straordinari risultati militari conseguiti, ha fatto sì che lo Stendardo del Reggimento utilizzato nella Battaglia del Varco di Thaurus, recuperato durante lo scontro dallo stesso Von Lieber, all'epoca Tenente, abbia avuto il grande onore di essere chiuso e protetto in un campo di stasi e di essere posto nella Sala degli Onori nel Palazzo dell'Imperatore sulla Terra.

MONDO DI ORIGINE

- Nome: Krieg
- Segmentum: Segmentum Tempestus
- Settore: Uhulis Sector
- Sottosettore: -
- Sistema: -
- Popolazione: sconosciuta / alta (433.M40)
- Affiliazione: Imperiale
- Tipo: Mondo Morto / Mondo Formicaio (433.M40)

MINERIS SETTORE 5

gli avversari e a costringerli ad optare per scelte d'azione d'impulso e non pianificate.

Come tutti i soldati degli Squadroni della Morte di Krieg, anche gli uomini dell'VIII Reggimento combattono senza temere la propria fine, disprezzando l'idea di ritirarsi o di arrendersi. Il Colonnello Von Lieber incarna lo spirito del proprio Reggimento, con il suo comportamento austero e il suo volto tetro vuoto di ogni traccia di felicità. Combatte per espiare la colpa che l'Alto Autocrate commise nel 433.M40, senza altro scopo che il poter morire servendo l'Imperatore.

LA STORIA

La storia recente dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg ha inizio con la Battaglia del Varco di Thaurus, nella quale i ranghi del Reggimento vengono pesantemente decimati dallo scontro con le armate ribelli del pianeta. L'intero quartier generale del Reggimento trova la morte durante il conflitto, facendo sì che l'ufficiale in comando del terzo plotone di fanteria, il Tenente Konrad Von Lieber, venga promosso al grado di Colonnello per meriti sul campo – tra i quali il recupero e la difesa dello stendardo reggimentale – e per la mancanza assoluta di altri ufficiali papabili per la promozione a Colonnello del Reggimento.

Nonostante la giovane età – Von Lieber all'epoca della promozione aveva solamente 24 anni – il neopromosso Colonnello intraprende una serrata ricostruzione del Reggimento decimato, arruolando nuove giovani reclute su Krieg e scegliendo di persona gli ufficiali e i sottufficiali, applicando il criterio della meritocrazia per l'assegnazione dei gradi. Su Krieg questo atteggiamento non è visto di buon occhio, molti giovani di nobili famiglie vedono crollare le loro speranze di carriera militare, venendo scavalcati nelle promozioni a ufficiali da comuni soldati di umili origini.

Il Colonnello Von Lieber prosegue con i suoi propositi di creare un Reggimento fondato sulle capacità tattiche degli ufficiali sul campo e sulla fiducia tra commilitoni e reparti, non curandosi delle critiche e degli attacchi alla sua persona e i suoi metodi di comando.

Le prime battaglie del ricostituito VIII Reggimento gli danno ragione: vengono conseguite importanti vittorie sui campi di Pascol III e Bassinus Secundus, dove le dottrine militari del Colonnello Von Lieber vengono a galla incidendo in modo decisivo sugli esiti degli scontri.

Il Reggimento viene poi coinvolto nella difesa del Cancellò Cadiano contro la Crociata Nera di Abbadon il Massacratore: richiamato a conflitto già in atto, l'VIII Reggimento consolida le posizioni lealiste sui pianeti esterni del Cancellò Cadiano, limitando così l'invasione delle armate dei traditori.

La consacrazione di Von Lieber e del suo Reggimento sia ha nella guerra della Caduta di Medusa V. Gli uomini di Von Lieber vengono stanziati nel ghiacciato Settore Articus, nel territorio vicino al polo settentrionale del pianeta. L'VII Reggimento combatte più di un centinaio di scontri tra superfici innevate, sterminati ghiacciai e profondi crepacci rocciosi, riportando quasi lo stesso numero di vittorie. Incuranti del tipo di nemico che si trovava ad affrontare, il Colonnello Von Lieber conquista

tutti i punti strategici del Settore Articus, respingendo il nemico su qualunque fronte. Durante l'assedio del Formicaio Amphion, avviene l'incontro tra il Colonnello Von Lieber e il Grande Maestro Johannes Arianus del Capitolo degli Space Marines della Southern Legion. La battaglia per il Formicaio Amphion, che in futuro verrà ricordata dai soldati per la frase di Von Lieber "Non un passo indietro!", che il Colonnello continuava a ripetere dalle trincee della prima linea, vede la vittoria delle forze lealiste comandate dal Grande Maestro Johannes Arianus dopo 18 giorni consecutivi di attacchi a ondate di xeno e traditori. Quest'esperienza comune lega i due comandanti imperiali, che negli anni successivi spesso combatteranno spalla a spalla su molti altri campi di battaglia. Dopo aver consolidato le posizioni nel settore d'assegnazione, Von Lieber guida il suo Reggimento nel Settore Perseus, un settore minerario affacciato sull'oceano meridionale di Medusa V. In questo frangente, riporta vittorie su diversi fronti, contribuendo in modo incisivo alla difesa del Formicaio Perseo dall'assalto di eretici e traditori.

Dopo la distruzione di Medusa V ad opera della Tempesta Warp di Van Grothe, il Colonnello Von Lieber guida il suo Reggimento in altre importanti vittorie: la difesa della Cappella di Sant'Ugothian su Monzium Corsus e la riconquista del Formicaio Supra Mundi IV sul pianeta Lucanium. Durante queste battaglie, viene controllato e seguito dal Lord Inquisitore Alexander Magnus dell'Ordo Xenos, interessato a lui e ai suoi uomini per gli incredibili risultati conseguiti sul suolo di Medusa V. L'incontro tra il Colonnello e l'Inquisitore avviene nella Cappella di Sant'Ugothian, durante il quale l'Inquisitore viene colpito dalla profonda fede e lealtà del Colonnello dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg.

Da quel momento inizia un'intensa collaborazione tra i due: l'Inquisitore Alexander Magnus fa spesso affidamento su Von Lieber e i suoi uomini per sbrogliare situazioni complicate o per fare pressione su Governatori Planetari non troppo ben disposti verso la Santa Inquisizione.

L'apice di questa collaborazione viene raggiunto durante i disordini scoppiati nel settore Vaar Primus nell'Ultima Segmentum, in particolare sul pianeta Faaris IV: per motivi non ben precisati, il Lord Inquisitore Alexander Magnus viene incaricato di recarsi sul pianeta e di mettersi a disposizione del Governatore Planetario Marcus Sarus Navarre per ogni necessità. L'Inquisitore chiede al Colonnello Von Lieber di portare il suo Reggimento in assetto di guerra su Faaris IV e di essere pronto a tutto. Come una profezia che si avvera, su Faaris IV scoppia un conflitto di proporzioni enormi, che verrà poi ricordato negli archivi imperiali come Prima Guerra di Faaris IV: l'Inquisitore Alexander Magnus elegge se stesso a primo consigliere tattico del Governatore Planetario, e l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg diventa il suo braccio armato.

Durante questa guerra, Von Lieber consolida le posizioni imperiali nel settore Mineris, e partecipa alle vittoriose difese dei Formicai Caesar Superior nel settore Valar, Paenumbra I

MINERIS SETTORE 5

nel settore Savius e della Capitale Planetaria Aurelia Primos nel settore Castrum Praetorio. In questa battaglia campale, il Colonnello Von Lieber si ritrova di nuovo a combattere al fianco del Grande Maestro Johannes Arianus della Southern Legion.

Nella Seconda Guerra di Faaris IV, inevitabile conseguenza del primo conflitto planetario, il Colonnello Von Lieber guida il suo Reggimento in una vasta operazione di consolidamento del settore Mineris, affiancato da spostamenti tattici allo scopo di sfondare le linee dei traditori trincerate nel settore Savius, per raggiungere di nuovo il Formicaio di Paenumbra I in vista di un nuovo assalto delle forze del Caos. L'operazione è un successo, le forze lealiste sfruttano la testa di ponte creata dall'VIII Reggimento di Krieg e si presentano in tempo per difendere la capitale del settore. La Seconda Battaglia per Paenumbra I è aspra e dura, ma le forze imperiali in ultimo riescono a conseguire la vittoria.

Von Lieber ritorna nel settore Mineris, fronte sud, per ricacciare indietro numerose bande di Orki provenienti dal settore Mecadon, in mano ai pelleverde. L'operazione, nata per contenere e respingere gli xeno, grazie alle vittorie di Von Lieber e del suo Reggimento si trasforma in poco tempo in una campagna offensiva mirata a riconquistare il settore Mecadon. Le forze xeno non riescono a contenere l'avanzata di Von Lieber e dei suoi uomini, che riescono a liberare metà del settore, prima di essere richiamati d'urgenza dal Lord Inquisitore Alexander Magnus a difesa della capitale planetaria Aurelia Primos, messa in pericolo dall'arrivo di due enormi bande di guerra di pelleverde. Von Lieber abbandona così il settore Mecadon, che torna lentamente in mano agli Orki, e si presenta con il suo Reggimento in difesa di Aurelia Primos. La Seconda Battaglia per Aurelia Primos è sanguinosa come poche, le linee imperiali cedono lentamente terreno all'avanzata orchesca, a causa della fuga della Forza di Difesa Planetaria e dello stesso Governatore Planetario Marcus Sarus Navarre. Von Lieber viene incaricato dall'Inquisitore di difendere fino all'ultimo le linee interne della città, per poter concedere tempo per l'evacuazione della popolazione del formicaio. Gli uomini di Krieg combattono come leoni, in sproporzionata inferiorità numerica e a corto di munizioni, ma riescono comunque a permettere l'evacuazione della capitale e ad abbandonare le posizioni subendo perdite accettabili.

La Terza Guerra di Faaris IV, che vede il Lord Inquisitore Alexander Magnus in veste di Governatore ad interim del pianeta, è una crociata di riconquista dell'intero pianeta, messo a soqquadro degli esiti della Seconda Guerra, che ha visto diversi formicai cadere in mano nemica.

Von Lieber consolida le posizioni imperiali nel settore Mineris, che da nord subisce pressioni dalle forze Tiranidi del Diemeter e da ovest dalle forze degli Orki del settore Mecadon. L'VIII Reggimento mantiene le posizioni, riuscendo a respingere il nemico su due fronti. In seguito ad una richiesta di aiuto del Grande Maestro Laertes delle Ceneri Ardenti, il Colonnello Von Lieber decide di muoversi all'attacco del settore Diemeter, ribattezzato Repubblica Democratica di Diemeter dagli

umani traditori asserviti alle mente dell'Alveare Tiranide. L'operazione si dimostra un successo, nonostante gli orrori che gli uomini di Krieg sono costretti ad affrontare, e termina con il ritrovamento del Grande Maestro Laertes e di un pugno di veterani delle Ceneri Ardenti, ciò che resta del contingente di Astartes mossosi per liberare il settore dagli Xeno.

Von Lieber fa dunque ritorno con i sopravvissuti dietro le sicure linee difensive del settore Mineris, linee difensive che dà ordine di rinforzare ulteriormente a causa della notizia dell'arrivo di una grande Waaaagh! proveniente da sud-est, cioè alle spalle delle postazioni imperiali.

Viene così eretto il Vallo Solaris, un'immensa muraglia di plastacciaio e ceramite, destinata a fare da ostacolo all'avanzata della Waaaagh! orchesca. La battaglia del Vallo Solaris è una degli scontri più violenti che Faaris IV abbia mai visto. Centinaia di soldati di Krieg e un'intera compagnia della Southern Legion schierati a fronteggiare migliaia di Orki. Il fuoco imperiale fa strage di xeno, che però sembrano non finire mai. Passo dopo passo, metro dopo metro, le forze lealiste vengono fatte indietreggiare e il Vallo Solaris viene sommerso dai pelleverde.

Von Lieber non digerisce la sconfitta e medita vendetta. Grazie alla inesistente intelligenza tattica degli Orki, che invece di continuare l'avanzata per schiacciare il settore Mineris, ormai preso tra due fronti, decidono di lanciarsi alla conquista del settore Castrum Praetorio, l'VIII Reggimento riesce tramite diverse conquiste di obiettivi mirati a riconquistare la parte est del settore Mineris, riconsoli dando così le posizioni lealiste. Alla nuova chiamata dell'Inquisitore Alexander Magnus Von Lieber risponde immediatamente di sì. Sa che ciò che l'Inquisitore gli sta chiedendo è di partecipare all'assalto per la riconquista della Capitale Planetaria Aurelia Primos. Lo scontro vede presenti sul fronte lealista alcuni tra i migliori comandanti imperiali presenti sul suolo di Faaris IV: il Colonnello Von Lieber al comando dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, il Lord Generale Vendergast delle Brigate Vendergast, il Grande Maestro Johannes Arianus del Capitolo della Southern Legion, il Grande Maestro Fulvius Raion del Capitolo degli Angeli Assassini e il Lord Inquisitore Alexander Magnus stesso.

Lo scontro è lungo e sanguinoso, gli Orki vengono supportati da diversi contingenti di Space Marines traditori, ma la potenza dell'Imperium in questa battaglia non è contenibile: la forza combinata di Guardia Imperiale, Astartes e Legio Titanica spazza via il nemico e libera la Capitale Planetaria, sulle cui guglie dopo tanto tempo può tornare a garrire lo stendardo con l'Aquila Imperiale.

Ad oggi il Colonnello Von Lieber e l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg sono ancora stanziati su Faaris IV, in attesa di tornare a combattere per la liberazione definitiva del pianeta.

MINERIS SETTORE 5

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 brullo, un vasto deserto di rocce e sabbia rossastra da cui spuntano speroni rocciosi e gigantesche ossa preistoriche. Alcuni complessi militari o industriali abbandonati e qualche crateri.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: sabbie mobili.

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, 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

MINERIS SETTORE 5

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.



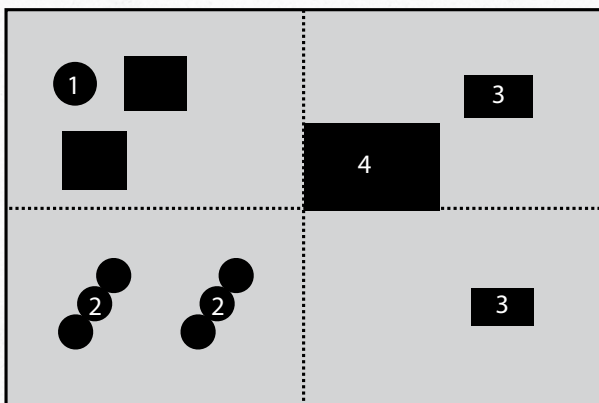
MINERIS SETTORE 5

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 - NODO DI ESTRAZIONE GEMINI

Nel vasto deserto centrale sorge, come un'isola in un mare di sabbia arroventata, il nodo di estrazione Gemini. A causa delle elevate temperature del deserto, tutta la struttura estrattiva si trova sotterranea. Solo alcuni edifici e serbatoi di raccolta sono esterni, e quasi completamente automatizzati. Gigantesche motrici setacciano la fine sabbia di Mineris per recuperare frammenti metallici e cryocristalli grezzi, ma alcune volte affiorano dalla sabbia anche antiche costruzioni e reperti xeno.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Come da schema vengono posizionati alcuni edifici, rocce e piccole rovine, 2 generatori (3), una cisterna di Varidium (1), due serbatoi di stoccaggio (2) e infine una struttura completa che rappresenta l'area di accesso abitativa e principale del nodo (4).

Forze: ogni giocatore schiera 2 forze da 800 punti.

Schieramento: i giocatori tirano un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie in quale quarto schierare la prima armata da 800 punti. L'avversario schiera la propria nel quarto diagonalmente opposto. La seconda forza di entrambi i giocatori entra in riserva dai bordi della propria area di schieramento.

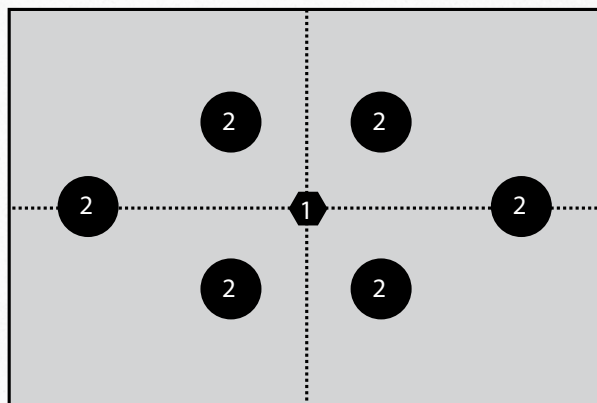
Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (una cisterna, i due generatori, i 2 serbatoi di stoccaggio e il complesso abitativo del nodo, per un totale di 6 obiettivi). Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Sabbie Mobili, Tempesta Elettromagnetica, Territorio di Guerra

Punto chiave: il nodo di estrazione garantisce un enorme quantitativo di cryocristalli e prometium raffinato di prima scelta. La fazione che controlla questo nodo di estrazione può ripetere i tiri per ferire con un'arma a fiamma una volta per battaglia, esattamente come se fosse binata. La regola vale solo per battaglie giocate su Mineris.

BS - SERBATOI DI VARIDIUM RAFFINATO

Le alte cisterne di varidium raffinato svettano nel centro della valle di Maras, un grande avvallamento naturale di sassi e sabbia, dove non è difficile imbattersi in enormi ossa e teschi preistorici. Le sei immani cisterne sono completamente interrato, e solo la testa di rabbocco spunta dalla sabbia rossa. Nel centro delle varie cisterne sorge un piccolo bunker fortificato dotato di strumenti di controllo per monitorare la temperatura, la pressione e le eventuali anomalie dei serbatoi.



Tavolo: il tavolo è ricco di detriti, sabbia, sassi e roccia, uno scheletro gigante (teschio o costole) emerge macabro dalla sabbia. Nel centro del tavolo un bunker (1). Intorno, come da schema le 6 cisterne (2) di Varidium.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 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

MINERIS SETTORE 5

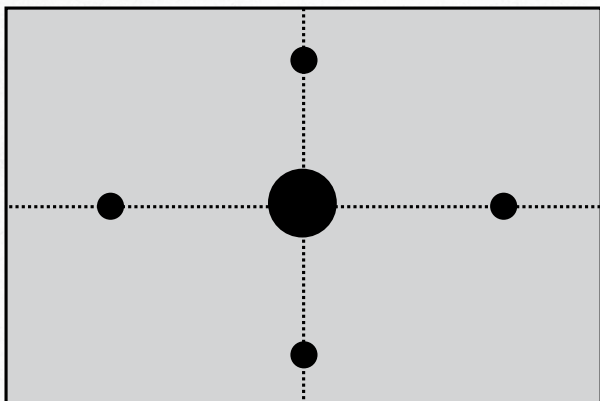
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Sabbie Mobili, Tempesta Elettromagnetica, Territorio di Guerra.

Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplose immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi la cisterna viene rimossa e sostituita da un cratere.

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un enorme quantitativo di Varidium: grazie all'altissimo livello di purezza del Varidium stoccato, tutte le sue armi a fiamma si considerano binate. Il rifornimento però è vincolato solo a questo settore, pertanto questa regola si applica solo su Mineris.

BS - STRUTTURA XENO DF4

Nascosto per millenni sotto la rossa sabbia di Mineris, il grande portale Eldar appariva ancora bianco e lucido, ma gli enormi danni che aveva subito nel corso delle ere l'avevano spezzato e reso inutilizzabile. Frammenti di spettro osso, reperti e tronconi dei piloni di riverbero giacevano tutti intorno. Il distacco di FDP a protezione degli scavi archeologici era chiaramente a disagio, preoccupato del silenzio rotto solo dalle raffiche di vento. Il sergente Nud si avvicinò al capo spedizione e chiese nuovamente quando avrebbero finito. La risposta che ricevette non lo rese felice: al tramonto. Avrebbero anche viaggiato di notte... poi la sirena d'allarme, i primi colpi di mortaio... erano sotto attacco!



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene delimitata un'area di 24" al cui centro vengono posizionate le rovine del portale eldar principale. A 18" dal centro, come da schema, vengono posizionate 4 piloni eldar in rovina. Per il restante tavolo vengono messi elementi scenici di rocce, sassi, una o due rovine, scheletri preistorici e speroni rocciosi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: Varia in base alla fazione di appartenenza

LEALISTI: schierano 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 delle unità in riserva.

LEALISTI, CAOS, TIRANIDI, ELDAR OSCURI, TAU,

ELDAR, ORCHI e NECRON: schierano a 12" dal bordo lungo del tavolo (ma devono scegliere quale dei due). Tutto l'esercito entra in riserva. Al primo turno possono schierare solo un massimo di 2 reparti veloci e 2 truppe con i relativi trasporti.

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, posizionate con cura i segnalini obiettivo per stabilire il punto esatto da tenere). Inoltre guadagna 1 punto 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, Sabbie Mobili, Tempesta Elettromagnetica, Territorio di Guerra.

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo permette di studiare meglio la razza Eldar. Se gli Eldar combattono nel settore Mineris contro la fazione che controlla questo punto strategico, quest'ultima si avvale della regola STRATEGIE DI GUERRA*. Se gli Eldar conquistano l'obiettivo, potranno utilizzare la regola Strategie di Guerra contro qualunque loro avversario nel settore Diemeter.

***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.



MINERIS SETTORE 5

WAAAGH!



Le rosse sabbie di Mineris erano sferzate dal vento e la temperatura aveva raggiunto livelli soffocanti. I soli erano allo zenith quando le moltitudini di Zakka giunsero a poca distanza dal fronte di difesa Imperiale. Le forze lealiste, nonostante fossero concentrate sul fronte principale, non avevano trascurato la difesa delle proprie retrovie. Le forze di invasione pelleverde erano giunte e con esse era arrivato il momento di combattere. Zakka diede il segnale facendo rombare il motore della sua moto da guerra, le sue truppe risposero con un urlo di guerra paragonabile al frastuono di una montagna che crolla su se stessa: "WAAAGH!!!!"

Decine di karri da guerra e kamion sfrecciarono verso le barriere nemiche, supportati da buggy, diverse formazioni di Lattine Azzazzine, moto e due enormi Kalpetza pieni zeppi di ragazzi assetati di battaglia.

Il grosso delle truppe avanzava invasata dalla prospettiva dell'imminente battaglia, coperti dal fuoco di copertura degli sciakalli.

La risposta dei guerrieri dell'Imperatore fu immediata. Una pioggia di fuoco si abbatté sulle linee degli orks, ma senza procurare le perdite sperate. Poi ci fu l'impatto. Centinaia di orki e decine di mezzi da guerra cozzarono nello stesso istante contro le linee difensive e i carri degli Astartes. Il massacro era iniziato. Per diverse ore lo scontro corpo a corpo andò avanti,

mietendo vittime sia tra le linee pelleverde che tra quelle dei difensori umani.

Zakka e il suo concilio di kapi si lanciarono al centro della battaglia, falciando i propri avversari sotto i micidiali colpi delle loro kele. Abbakus e i suoi Space Marines del Caos rimasero in retroguardia, tenendo un importante base di rifornimento carburante e proteggendo le spalle della massa orkesca dagli attacchi in profondità delle capsule degli Space Marines.

La waagh di Zakka, supportata dalle forze di Ztorto avanzava come una marea verde, travolgendo le linee difensive imperiali. Dopo poche ore anche la stazione di trasferimento planetaria era caduta nelle mani dei pelleverde. Adesso non rimaneva che prendere possesso della stazione radio e del quartier generale imperiale per avere la parte sud del settore totalmente sotto il controllo della fazione orks. Gli Space Marines però non avevano nessuna intenzione di lasciare le loro postazioni senza prima aver venduto cara la pelle. Il combattimento fu aspro e impietoso. Molti orki morirono, ma altrettante furono le perdite sul fronte lealista.

La battaglia era particolarmente cruenta soprattutto in prossimità della stazione di comunicazione dove Zakka e i suoi tentavano in tutti i modi di annientare le difese lealiste. Intanto l'artiglieria bombardava a tappeto il campo di battaglia procurando centinaia di vittime. I demoni del caos giunsero sul campo di battaglia affrontando le restanti forze nemiche, supportati da rombanti squadroni di orkotteri giunti in riserva. Dopo diverse ore la situazione era ancora in stallo e le perdite erano ingenti su entrambi i fronti.

Poi qualcosa avvenne.

Dalle macerie e dalle crepe del terreno sassoso e desertico giunsero improvvisamente centinaia di tiranidi assetati di sangue, supportati dall'avanzata di un'intero contingente di Guardia Repubblicana di Diemeter. La battaglia divampò come un rogo sul quale viene gettato del carburante altamente infiammabile.



MINERIS SETTORE 5



I tiranidi attaccarono indistintamente umani e orki, con il solo intento di conquistare gli obiettivi sensibile del territorio circostante e di uccidere quanti più avversari possibile. Zakka, dopo avere affrontato e ucciso due unità di space marines assaltatori, a costo della vita di tutta la sua guardi d'onore, si era lanciato all'assalto dei nuovi nemici alieni.

Il loro numero e la loro combattività però erano troppo anche per un veterano come Zakka e i possenti guerrieri xeno iniziarono ad avere la meglio anche contro le schiere dei pelleverde. Le difese Lealiste cominciarono a cedere, sfiancate dall'assalto degli orki e dei nuovi giunti tiranidi. Zakka, travolto dalla furia tiranide, in uno slancio di astuta strategia, capì quale era la mossa giusta da fare per portare i maledetti "omi" al crollo e allo stesso tempo trionfare sul campo di battaglia.

La sua moto da guerra derapò tra la polvere del campo di battaglia e si diresse a tutta velocità verso il generale della "Guardia Tiranide". Nel desertico paesaggio di Minieris, lo scontro tra il kapogeurra e il generale, sembrava inevitabile. Ma poi avvenne qualcosa di inaspettato. Zakka inchiodò di fronte al suo nemico e scese dalla sua moto. I due comandanti sia allontanarono dal campo di battaglia e iniziarono a parlamentare. Nonostante gli orki non siano famosi nella galassia per il lor acume, Zakka questa volta fece eccezione. Consapevole del fatto che le forze tiranidi erano superiori in numero, decise di proporre un patto che accontentasse entrambe le parti, dando allo stesso tempo la vittoria strategica agli orki. L'accordo era preso. Gli orki cedevano un obiettivo

strategico in cambio di non belligeranza e di collaborazione nel sottrarre ai lealisti la stazione di comunicazione radio. Così avvenne. Le due forze xeno alleate concentrarono la loro forza congiunta contro le ultime difese lealiste e nel giro di poco tempo esse caddero, perdendo fino all'ultimo valoroso uomo. Minieris era caduta e la vittoria era dei pelleverde.

Zakka e Ztorto si incontrarono sul campo di battaglie a e si scambiarono una sonora pacca sulla spalla, in segno di reciproco rispetto per la violenza dimostrata in battaglia da se stessi e dai propri ragazzi. I taranidi avevano infestato ampie zone del settore, ma questo era un problema secondario. "C'è sempre tempo per una bella rizza con quei grozzi guerrieri alieni", pensò Zakka valutando l'attuale situazione. Lo cosa più importante era aver vinto e cacciato gli uomini dalle loro fortificazioni. Anche dal fronte nord giungevano comunicazioni di vittoriose imprese dei Tezki Tozti e degli Aratori. L'intero settore era caduto nelle loro mani.

Ora bisognava festeggiare e dedicare la vittoria a Gork e Mork. Per ogni altra questione ci sarebbe stato tempo.

**ZPALANKATE IL GAZ! ZFRECCIATE
VERZO IL NEMIKO KOME MIZZILI E
KALPEZTATELO! ORKS GO FASTA**

DATACODE

Datacode 014 - Vittoria Tiranide-

Artenius Zannanera dei **Lupi Siderali** ricevette il compito di liberare le 2 fortezze occupate dai tiranidi ed entrare nelle loro difese mentre difendevano con il supporto di due dreadnought il loro bunker fortificato. Ma anche questa volta lo **Sciame Medusa** ebbe la meglio: le guardie del lupo in capsula fanno appena in tempo ad abbattere ala di piombo prima di cadere sotto i colpi dei guerrieri, il dreadnought a sinistra del bunker viene rottamato dalle guardie dell'alveare mentre il secondo viene immobilizzato da un secondo gruppo di guardie appostato in una fortezza e la capsula rottamata da una squadra di raptor. La seconda squadra di guardie del lupo (anch'essa in capsula) tenta di uccidere il secondo gruppo di guardie dell'alveare fallendo miseramente mentre il lord lupo e i suoi cinque cacciatori grigi si ritrovano privati del loro rhino a causa dei raptor che però vennero sopraffatti dal vendicativo Arthenius Zannanera. Ma un errore costò loro la vittoria: una squadra di raptor di ymgrail riuscì ad entrare nel bunker lealista lasciando i lupi siderali fuori! Artenius Zannanera allora prese il suo martello tuono e iniziò a colpire il bunker con tutta la sua forza urlando maledizioni contro gli occupanti: al quarto colpo il bunker esplose ferendo due raptor di ymgrail ma esponendo il lord lupo ai colpi dei raptor sopravvissuti. Con il rhino distrutto e il suo equipaggio massacrato dai genoraptor le guardie del lupo rimaste fuggono trasportando il loro lord lupo gravemente ferito.

Datacode 013 - Vittoria Tiranidi-

Ideaus studiò il campo: il loro obiettivo era un faro di teletrasporto dietro un'avamposto ma questo era ben difeso dallo Sciame Medusa e di certo non sarebbe stato facile scacciarli. Fece un segno al pilota e mentre due squadre tattiche della IV Compagnia degli Ultramarines supportate dalla squadra devastatrice tenevano il controllo di alcune rovine i tre rhino con tre squadre tattiche si avvicinarono verso la base nemica. Ma l'

attacco si rivelò un vero disastro: una squadra di raptor attaccò una squadra tattica prima di venir massacrata da una squadra scesa da un rhino mentre il tiranno non fece in tempo ad avvicinarsi che fu abbattuta dai veterani della guardia risoluta ma ciò non fece altro che aiutare i piani della grande divoratrice: la squadra sbarcata dal rhino si ritrovò con il trasporto in fiamme mentre la squadra di veterani fu spazzata via da una squadra di raptor. Dopo questo Ideaus accecato dalla rabbia raggiunse i raptor con il rhino e ne fece a pezzi 3 con i colpi dei requiem per poi ordinare alla tattica che lo accompagnava di spazzare via i superstiti con i fucili e il lanciafiamme. Ma l'ira non permise a Ideaus di capire l'errore che commise: una squadra di guardie dell'alveare riuscirono ad immobilizzare e disarmare il rhino di Ideaus mentre una squadra di raptor di ymgrail si portò in combattimento con l'ultima squadra tattica a difesa dell'obiettivo. Quando anche quest'ultima venne divorata a Ideaus non rimase altra scelta che ritirarsi.

Datacode 012 - Vittoria Tiranidi-

I tirannidi dello Sciame Medusa guidati dal tiranno alato occupano una base militare ormai abbandonata. Per rispondere all'invasione viene inviata la squadra di Lupi Siderali guidati da Artenius Zannanera ma lo scontro si traduce immediatamente in un massacro: i termineitor e la capsula vengono distrutti dai guerrieri e dal tiranno (nonostante i guerrieri vengano sterminati) mentre le guardie dell'alveare spingono il rhino e i predator in un'angolo. Nel frattempo 2 squadre di raptor aggirano i veicoli sul fianco e li riducono in rottami con l'aiuto di ala di piombo. Mentre la prima squadra sbarcata viene massacrata dai raptor rimasti la seconda guidata dal lord lupo viene prima decimata dai raptor di ymgrail e infine viene spazzata via dalle falci di Ala Di Piombo. Quando anche l'ultimo lupo viene abbattuto lo sciame si appresta a consumarli.

Datacode 011 - Vittoria Tiranidi-

I Lupi Siderali guidati da Codar Artiglio Di Lupo (canis figlio di lupo) si avvicinano ad un'avamposto ormai

abbandonato da tempo per recuperare il varidium e i criocristalli. Ad attenderli ci sono i tiranidi dello Sciame Medusa. I primi attacchi provengono dai lupi siderali che con una capsula portano i termineitor in territorio nemico. Sfortunatamente questa azione si rivela ben presto controproducente dato che vengono massacrati dai guerrieri e dal tiranno mentre la capsula viene distrutta dalle guardie dell'alveare. Distrutta la capsula il tiranno assalta prima Codar ferendolo quasi a morte, poi con l'aiuto dei raptor di ymgrail distrugge una squadra tattica e un rhino. L'altra squadra viene eliminata da altre 2 squadre di raptor mentre il secondo chinino esplose sotto i colpi delle guardie. Senza nessun superstite della squadra dei lupi siderali i tiranidi occupano tutti gli obiettivi.

Datacode 010 - Pareggio-

La squadra dei Lupi Siderali si addentra nelle rovine di una città bombardata conquistando 2 obiettivi con le squadre nei rhino mentre una squadra di termagant e una di guerrieri tengono 2 obiettivi sul lato opposto del campo. I tirannidi dello Sciame Medusa hanno l'iniziativa: una squadra di guardie dell'alveare fa fuoco sul predator senza risultato. I lupi siderali rispondono facendo scendere la loro capsula e decimando la squadra di hormagant. I raptor conquistano l'ultimo obiettivo con l'aggrimento mentre guerrieri e hormagaunt assalgono i termineitor sbarcati dalla capsula e il tiranno si avvicina per aiutarli. Ma ciò porta il tiranno ad essere bersagliato dalla squadra devastatrice che lo feriscono gravemente mentre lo scontro tra termineitor, guerrieri e gaunt continua senza ne vincitori ne vinti. Mentre le guardie abbattano un rhino il tiranno arriva in combattimento ma dopo aver ucciso 2 termineitor viene abbattuto dall'ultimo sopravvissuto. Nel frattempo una squadra di raptor arrivata dal fianco viene distrutta dalla squadra devastatrice. L'ultimo termineitor viene abbattuto dalle guardie dell'alveare mentre una strana creatura serpentiforme simile ad uno zoantropo (fatto di malantai) dimezza una squadra tattica prima di crollare sotto i colpi dei termici. Ormai in una situazione di stallo lo scontro termina senza un nulla di fatto.