

PAOLO BERTONCINI



FAARIS IV

REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

ISCRIZIONE

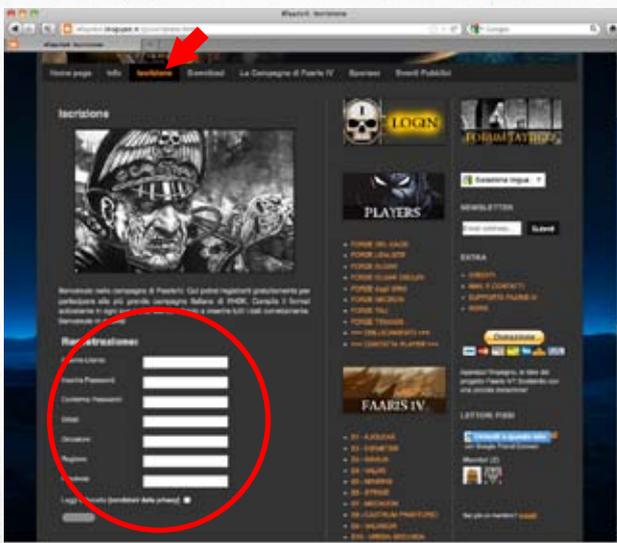
La campagna di Faaris IV è un mega evento amatoriale e gratuito ideato e realizzato da Paolo Bertocchini, alias Grande Maestro, per Warhammer 40.000 e Battlefield Gothic. La campagna non è ufficiale Games Workshop, ma cerca comunque di rispettare e soddisfare il background originale.

Il meccanismo di funzionamento è molto semplice: sul **sito internet** della campagna i giocatori si registrano e scelgono dove schierare le loro forze, siano esse una forza di terra (esercito W40K) che una flotta (BFG). Ogni giocatore può avere al massimo due forze in campagna, entrambe appartenenti alla stessa fazione (lealisti, caotici, Eldar, Tau ecc.). I giocatori scaricano il materiale in f.to PDF della campagna, dove troveranno le regole, gli scenari e il background di gioco. Una volta loggato nel sito di Faaris IV, tramite il proprio pannello di comando il giocatore può muovere le sue forze e registrare l'esito delle partite che gioca. Tutti gli scontri, le battaglie normali, quelle strategiche e le battaglie evento (pubbliche) verranno giocate realmente. I risultati influenzeranno l'esito della campagna, e alla sua conclusione verranno decretate le fazioni vincitrici: ogni fazione ha infatti degli obiettivi ben precisi da conseguire per guadagnare punti vittoria, i giocatori della stessa fazione si organizzeranno e coordineranno tramite il **forum tattico** per raggiungere i loro obiettivi di vittoria e nello stesso tempo ostacolare gli avversari.

Non è richiesto un impegno fisso di tempo, potrai giocare anche con avversari non iscritti alla campagna e non è necessario giocare un determinato numero di battaglie minimo al mese. Ogni giocatore farà quello che potrà. La cosa importante è fare qualcosa, fosse anche solo una vittoria in tutta la campagna.

ISCRIZIONE

Per partecipare alla campagna di Faaris IV con i tuoi eserciti e influenzare l'evolversi della storia, devi collegarti al sito della IV Guerra di Faaris IV (www.4faaris4.blogspot.com). Clicca sul menu in alto a sinistra "**Iscrizione**" e attendi il caricamento della pagina.



Appena ti compare il format di registrazione compila tutte le

sue voci, fornendo un'indirizzo mail reale e specificando la tua regione e provincia. In questo modo gli altri utenti potranno contattarti per organizzare partite o eventi legati alla campagna.



Appena termini l'iscrizione, effettua il login al sito inserendo la tua user e password. Accederai così al tuo menu personale, il tuo pannello di controllo.

ATTIVARE LE FORZE

Ora dovrai attivare le tue forze in campo! clicca sulla voce **Command Center - Gestione Forze** e accedi al nuovo menu.

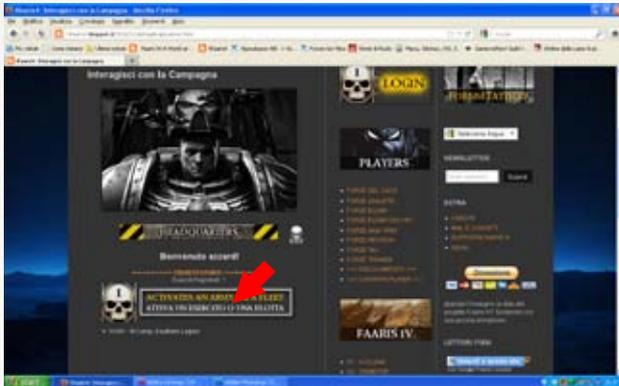
Clicca **Attiva un esercito o una flotta**.



Comparirà un format di registrazione che dovrai compilare con attenzione. Come prima voce ti chiederà che tipo di forza vuoi schierare, ovvero W40K o BFG. Scegli il sistema di gioco (ricordati che siccome le battaglie sono reali, devi registrare eserciti che possiedi, e che poi giocherai!) e clicca il pulsante *next*.

Ora ti verrà chiesta la tua **fazione**: rifletti bene su quale scegliere, poichè non potrai più cambiarla! Quest'anno, a differenza delle precedenti campagne, tutte le fazioni mirano a conquistare il pianeta Faaris IV, pertanto **TUTTE** le fazioni genereranno punti controllo (sono un punteggio che indica il valore di controllo sul territorio di ogni fazione. La fazione che detiene il punteggio più

REGOLAMENTO



alto controlla il settore o il sub-sector interessato). Le fazioni in gioco sono le seguenti:

- Caotici
- Eldar
- Eldar Oscuri
- Impero Tau
- Lealisti
- Necron
- Orchi
- Tiranidi

Scegli la tua fazione e clicca il pulsante *next*.

Ora siamo giunti al format specifico della **forza** che stiamo registrando. Qui dovrai inserire **tutti i dati del tuo esercito o della tua flotta**, il nome, il nome del comandante, il suo grado, il codex di riferimento, il settore di stanziamento e una descrizione: il background del tuo esercito o della tua flotta (specifica qui se utilizzi dottrine o regole speciali presenti su questo manuale, o se usi un codex specifico, come ad esempio i Blood Angels, che sono Space Marines, ma hanno appunto un codex specifico).

NB: *Quando attiverai un menu a tendina, vedrai che saranno attive solo le opzioni disponibili: se ad esempio registri una forza di terra Necron, come settori di schieramento avrai a disposizione solo Macarion (per ora, poi se i Necron conquisteranno altri settori, questi si renderanno disponibili nel menu). Prima di scegliere il settore di stanziamento, leggi le sue regole speciali e la descrizione, scoprire d'essersi schierati in un luogo inadatto alla propria forza, potrebbe essere un grave problema.*

NB2: *Essendo la campagna di Faaris IV un evento serio e dai toni epici, non saranno accettate forze con nomi o descrizioni volgari, demenziali o non in linea con l'universo GW. Pertanto mi riservo la libertà di bannare chiunque infranga queste poche e semplici regole. Invito inoltre tutti a scrivere dei background interessanti e piacevoli, per incrementare sempre più il background stesso della campagna!*

Appena hai completato tutto, schiaccia il pulsante *Inserisci*. Tornerai subito al **Command Center - Gestione Forze** e vedrai sotto il pulsante principale il nome della tua forza appena registrata! Ora sei ufficialmente in campagna!

Ora vai subito a registrarti sul forum tattico.

NB: *Cliccando su una delle tue forze registrate potrai modificare e aggiornare il background.*

FORZE PERMESSE PER GIOCATORE

Come già accennato, ogni giocatore può schierare in campagna un massimo di due forze, siano esse due flotte, due eserciti o una flotta e un esercito.

Per nessun altro motivo può avere ulteriori forze. Il sistema automatico di verifica del sito della campagna permette inoltre di identificare il computer o la connessione da cui vengono registrati più account e quindi dopo aver segnalato l'infrazione, congelare questi account. Vi invitiamo pertanto a **NON** barare.

FORUM TATTICO

Dopo aver registrato il vostro profilo cliccate sul pulsante Forum Tattico, si aprirà la pagina del forum di Faaris IV. Registratevi e comunicate sulla chat del forum o tramite la mail ufficiale di Faaris IV il vostro soprannome e la vostra fazione di appartenenza per farvi attivare. Infatti tutte le sezioni del forum tattico sono private, così non possono esserci atti di spionaggio. Per questa ragione dovete richiedere e aspettare l'attivazione.



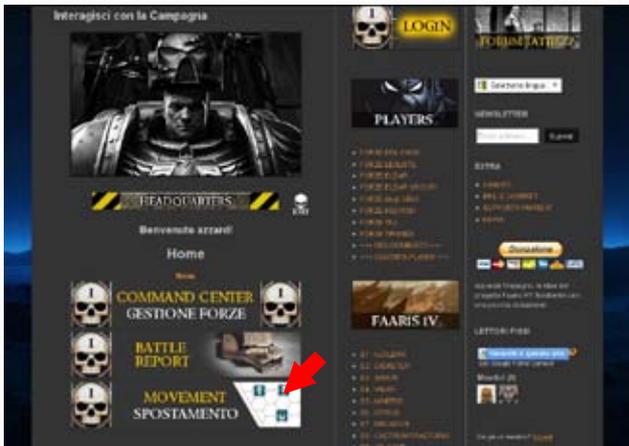
Sul forum tattico potrete parlare di strategia e coordinare movimenti e attacchi con i vostri alleati, organizzare partite e scambiarsi i contatti. Utilizzate il forum, perchè una fazione ben coordinata è cento volte più forte di tutte le altre.

SPOSTAMENTO

Il tuo esercito può abbandonare un settore strategico per spostarsi in modo stabile in un'altro adiacente. Ogni esercito o flotta può fare uno spostamento alla settimana (calcolata da lunedì a domenica). **NON** è possibile spostarsi in un settore adiacente dove la propria fazione non ha almeno 10 Punti Controllo. Per poterlo fare bisognerà attaccare il settore da un settore adiacente fino ad ottenere i 10 PC: in pratica i giocatori dovranno creare una testa di ponte per avanzare nel settore nemico! Razze come gli ELDAR, gli Eldar Oscuri e il Chaos hanno regole speciali di movimento grazie ai portali warp o agli accessi alla rete. Potranno quindi effettuare movimenti anche in settori lontani considerandoli come adiacenti (vedi capitolo Regole Speciali)

REGOLAMENTO

Per effettuare uno spostamento cliccate sul pulsante **Movement - Spostamento** e selezionate la forza che desiderate spostare. Cliccate su next e selezionate il settore dove volete spostarvi (il sistema vi mostra già tutte le opzioni disponibili).



Per confermare cliccate su *esegui spostamento*. Bene, fatto! Se andrete a controllare il dislocamento dove si trova la vostra forza vedrete che è stato aggiornato, e nel nuovo settore è stata inserita la notifica del vostro arrivo.

Nota: ciascuna delle vostre forze può effettuare ogni 7 giorni uno spostamento.

BATTLE REPORT

Come abbiamo già accennato tutte le battaglie devono venir giocate fisicamente. Il loro risultato influenza la campagna



andando a modificare i PC nei settori del pianeta o nei sub-sector spaziali dove è avvenuto lo scontro. Esistono differenti tipi di battaglie che possono venir giocate:

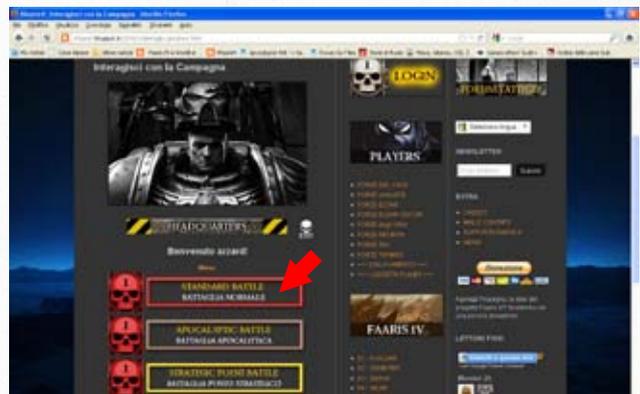
- BATTAGLIA NORMALE
- BATTAGLIA APOCALITTICA
- BATTAGLIA STRATEGICA
- BATTAGLIA EVENTO

Ora vedremo di spiegare con calma come devono venir registrate in campagna tutte queste battaglie!

BATTAGLIA NORMALE

Sono battaglie standard che vengono giocate secondo i regolamenti di W40K o BFG e le loro relative espansioni. Per giocarle bisogna applicare le regole presenti in questo manuale relative al settore o al sub-sector dove è ambientato lo scontro (consulta la voce Battaglie Normali nella descrizione del settore dove si svolge lo scontro). Queste battaglie possono venir giocate sia tra giocatori registrati che tra giocatori non registrati alla campagna. Un giocatore registrato può fare quante battaglie normali vuole contro un altro giocatore registrato, ma soltanto 2 a settimana contro un giocatore NON iscritto alla campagna. Lo scontro deve sempre avvenire contro un esercito di una fazione differente dalla propria.

Per registrare l'esito di una battaglia normale clicca sul pulsante **Battle Report**, poi clicca su **Battaglia Normale**.



Ora non dovete far altro che compilare il format: scegliete il sistema di gioco (W40k/BFG) e cliccate su *next*. Ora selezionate la forza che ha combattuto e i punti che avete schierato. Cliccate su next e specificate il settore o il sub-sector dove avete combattuto.

Cliccate su next per inserire i dati del vostro avversario, e i punti che avete schierato, cliccate nuovamente next. Selezionate il settore dove avete combattuto (quello dove siete stanziati o uno dei suoi adiacenti). Noterete che a fianco del nome del settore dove vi trovate c'è una (S) di stanziamento. Inserite i dati dell'avversario, e specificate se si tratta di un giocatore NON REGISTRATO alla campagna o una forza presente in campagna (in questo caso selezionate il nome esatto della forza iscritta contro cui avete combattuto). Dopo aver compilato tutto e aver specificato la fazione avversaria, cliccate su next e inserite l'esito dello scontro: vittoria, pareggio o sconfitta. Cliccate su next per accedere al battle report vero e proprio: scrivete un racconto dello scontro che state registrando, specificando i nomi delle forze in battaglia e raccontando in modo romanzato lo scontro stesso. Cliccate su INSERISCI e avete finito!

Se ci fossero anomalie, errori o cose strane in genere, non esitate a comunicarcele, provvederemo subito a sistemarle! Per scoprire quanti Punti Controllo potete fare con una battaglia, guardate il capitolletto PUNTI CONTROLLO.

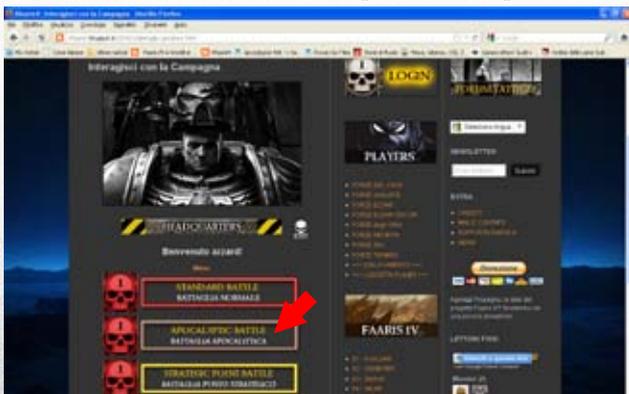
BATTAGLIA APOCALITTICA

Le battaglie apocalittiche sono scontri enormi dove si affrontano numerosi giocatori, generalmente divisi in due schieramenti. Si può giocare una battaglia apocalittica a settimana.

REGOLAMENTO



Se registrate l'esito di una battaglia apocalittica combattuta sul pianeta Faaris IV dovete utilizzare le regole presenti in questo manuale nel relativo Settore Strategico dove si ambienta lo scontro. Non possono venir giocate battaglie apocalittiche a BFG. Per registrare l'esito dello scontro procedete in questo modo:



selezionate la vostra forza che ha preso parte allo scontro, cliccate next e specificate il settore strategico dove è avvenuta la battaglia, cliccate nuovamente next.

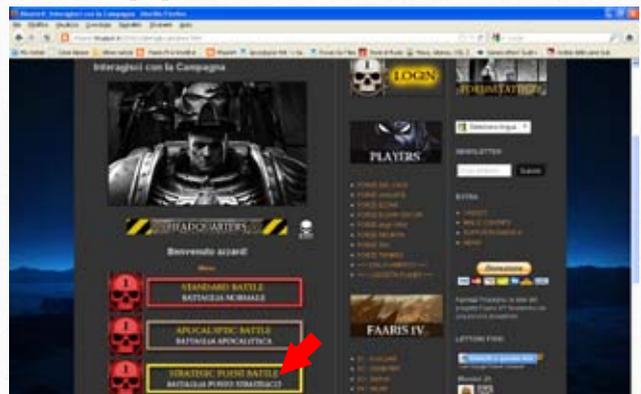
Ora inserite i dati dei vostri alleati e i relativi punti (se il testo appare tagliato, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostatelo a destra e a sinistra a seconda di come vi serve per visualizzare la parte mancante di testo). Cliccate su next per inserire tutti i dati dei vostri avversari e specificate la loro fazione principale, inserite eventuali giocatori non registrati e quando avete finito cliccate su next e inserite l'esito dello scontro: vittoria, pareggio o sconfitta. Cliccate ancora su next per accedere al battle report vero e proprio: scrivete un racconto dello scontro che state registrando, specificando i nomi delle forze in battaglia e raccontando in modo romanzato lo scontro stesso. Cliccate su INSERISCI e avete finito!

Se ci fossero anomalie, errori o cose strane in genere, non esitate a comunicarcele, provvederemo subito a sistemarle! Per scoprire quanti Punti Controllo potete fare con una battaglia, guardate il capitolletto PUNTI CONTROLLO.

BATTAGLIA STRATEGICA

Prendono questo nome le battaglie che vengono giocate per conquistare un obiettivo strategico. Gli obiettivi strategici sono punti chiave per l'andamento della guerra: leggendo il regolamento troverete gli scenari e le regole sia per gli obiettivi strategici presenti sul pianeta Faaris IV, sia le indicazioni da seguire per quelli spaziali.

Attenzione: puoi combattere una battaglia per un obiettivo strategico solo se la tua forza si trova schierata nello stesso settore dell'obiettivo strategico. Non è possibile attaccare un settore adiacente al proprio in una battaglia strategica.



Per registrare l'esito di una battaglia strategica clicca sul pulsante **Battle Report**, poi clicca su **Battaglia Punto Strategico**.

Ora non dovete far altro che compilare il format: scegliete il sistema di gioco (W40k/BFG) e cliccate su *next*. Ora selezionate la forza che ha combattuto e i punti che avete schierato. Cliccate su next e selezionate l'obiettivo strategico tra quelli presenti nel vostro settore. Cliccate su next per inserire i dati del vostro avversario, specificate se si tratta di un giocatore NON REGISTRATO alla campagna o una forza presente in campagna (in questo caso selezionate il nome esatto della forza iscritta contro cui avete combattuto). Dopo aver compilato tutto e aver specificato la fazione avversaria, cliccate su next e inserite l'esito dello scontro: vittoria, pareggio o sconfitta. Cliccate su next per

REGOLAMENTO

accedere al battle report vero e proprio: scrivete un racconto dello scontro che state registrando, specificando i nomi delle forze in battaglia e raccontando in modo romanzato lo scontro stesso. Cliccate su INSERISCI e avete finito!

IMPORTANTE: in caso di pareggio, la fazione che controllava l'obiettivo strategico continua a controllarlo. Solo vincendo una Battaglia Strategica si conquista il controllo del punto!

Se ci fossero anomalie, errori o cose strane in genere, non esitate a comunicarci, provvederemo subito a sistemarle! Per scoprire quanti Punti Controllo potete fare con una battaglia, guardate il capitoletto PUNTI CONTROLLO.

BATTAGLIA EVENTO

Le battaglie evento, o semplicemente EVENTO, della campagna sono partite apocalittiche pubbliche costituite da almeno 4 giocatori in cui si combatte per le sorti delle città formicaio presenti su Faaris IV. Per organizzare una battaglia evento basta inviare una mail a faaris4@tiscali.it e farsi assegnare una città formicaio per la quale combattere! Prima di poter rigiocare una città formicaio, devono venir giocate tutte almeno una volta, ad eccezione della capitale planetaria Aurelia Primos che verrà giocata come ultimo mega-evento alla fine della campagna. Per partecipare ad un evento NON è necessario essere iscritti alla campagna, i giocatori iscritti possono partecipare ad un evento anche se sono stanziati in settori diversi o lontani.

Lo Staff della campagna di Faaris IV pubblicherà il tuo evento sul sito, ti aiuterà a recuperare giocatori, ti fornirà indicazioni per lo scenario e ti invierà la locandina dell'evento in f.to PDF da stampare. Solo lo staff può registrare le battaglie evento, quindi dovrete comunicarci tramite una mail i partecipanti, l'esito dello scontro, il racconto di guerra e le foto che avete fatto durante l'evento! Verrà tutto pubblicato sul sito con tanto di foto.

Le regole base che vengono utilizzate per le battaglie evento sono espone nella pagina a fianco.



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.

REGOLAMENTO

BATTAGLIA EVENTO

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 le regole per le battaglie apocalittiche di quel settore.

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 e Pittura dei Modelli.

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.

PITTURA DEI MODELLI

Non è necessario avere tutti i modelli dipinti per poter giocare, tuttavia in caso di pareggio, se uno dei due schieramenti ha la maggior parte dei modelli dipinti, guadagna +1 obiettivo e si aggiudica la partita. Questa regola si annulla se entrambi gli schieramenti sono completamente dipinti (BRAVI!!!). Sono proibiti proxy squallidi e brutti. NON potete ad esempio usare dei vasi presi dieci minuti prima al supermercato per fare dei kalpeza. Potete però modificarli e trasformati in modelli unici di kalpeza, in questo caso potete usarli.

REGOLAMENTO

IMPORTANTE

Quando viene compilato un qualunque battle report, dovete scrivere con cura e possibilmente in buon italiano il **racconto di guerra** (la descrizione romanzata dello scontro), infatti la battaglia viene invalidata nel caso di battle report troppo "scarno" o non conforme al background della campagna e in generale di Warhammer 40K.

Cercate sempre di fare delle **foto dello scontro** e di inviarle via mail a faaris4@tiscali.it. Giocatori che continuano a vincere e non inviano foto cadranno inesorabilmente sotto l'occhio vigile dell'Inquisizione. Le foto più belle verranno inoltre pubblicate sul sito della campagna.

Tutti i giocatori iscritti (o le forze schierate) che risultano **inattivi** per 40 giorni o più, verranno automaticamente disabilitati.

Concludo con una piccola tabella riassuntiva delle limitazioni settimanali valide per ogni forza in gioco (flotta o esercito).

LIMITAZIONI per ciascuna forza	
max battaglie a settimana contro utenti non registrati:	2
numero max battaglie apocalittiche a settimana	1
numero max battaglie strategiche a settimana	1
max movimenti consentiti a settimana	1

LA SPERANZA È IL PRIMO PASSO SUL SENTIERO DELLA DELUSIONE

L' HANDICAP

Cos'è l'Handicap? Perché è stato introdotto nella campagna?

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, il formato di gioco o ancora il tipo di battaglia giocato.

E' stato introdotto soprattutto per bilanciare lo squilibrio che è stato notato esserci tra il numero di giocatori iscritti nelle varie fazioni (alcune, infatti, sono molto più numerose di altre, ricevendo così un sostanziale vantaggio per il conseguimento dei propri obiettivi, mentre altre contano pochissimi giocatori). In un secondo momento, si è deciso di sfruttarlo per poter racchiudere, in un solo sistema, tutte le variabili possibili della Campagna.

L'Handicap è un numero che viene assegnato e aggiornato automaticamente ad ogni Fazione sulla base dei giocatori e delle forze che conta. Più alto è l'Handicap, maggiori saranno i malus attribuiti alla Fazione, in modo che il gioco sia sempre equilibrato e tutte le fazione in gioco abbiano la possibilità di vincere.

Ad esempio, infatti, potrebbe capitare che ad inizio Campagna una determinata fazione conti pochi giocatori (e quindi abbia un Handicap basso), ma che questi aumentino

esponenzialmente dopo una o due settimane, modificando di fatto gli equilibri.

L'Handicap alle singole Fazioni viene assegnato in base a questa tabella:

HANDICAP		
Valore Handicap	% da	% a
0	0	5
1	6	10
2	11	15
3	16	20
4	21	25
5	26	30
6	31	35
7	36	40
8	41	45
9	46	100

Come è facile notare, vengono privilegiate Fazioni con pochi giocatori iscritti, così da permettere a chiunque di avere serie possibilità di vincere la Campagna.

L'Handicap alle Fazioni viene assegnato separatamente per i sistemi di gioco di Warhammer 40.000 e Battlefleet Gothic. Di fatto, dunque, ogni Fazione avrà due numeri di Handicap, uno per sistema di gioco.

Facendo un esempio pratico, si immagini che la razza dei Tiranidi conti il 12 % dei giocatori di Warhammer 40.000 e il 5% dei giocatori di Battlefleet Gothic iscritti alla Campagna di Faaris IV. Ad inizio Campagna, dunque, le verrà assegnato un Handicap di 2 per la sezione di Warhammer 40.000 e nessun Handicap, invece, per quella di Battlefleet Gothic.

L'Handicap assegnato alle varie Fazioni influisce esclusivamente sull'assegnazione dei Punti Controllo.

PUNTI CONTROLLO

I Punti Controllo (PC): sono un punteggio che indica il valore di controllo sul territorio di ogni fazione. La fazione che detiene il punteggio più alto controlla il settore o il sub-sector interessato.

Sul pianeta Faaris IV, in base ai punti controllo conseguiti, la fazione ottiene in quel determinato settore i seguenti bonus extra (i bonus sono cumulabili):

25 PC - Adattamento: le unità e i veicoli del giocatore sono abituate o equipaggiate in modo adatto a combattere in quel territorio. Pertanto ignorano la regola del settore che riporta tra parentesi "adattamento" (vedi Infopack 01,02 e 03).

50 PC - Conoscenza del Territorio: prima che si inizi lo schieramento, il giocatore può riposizionare a suo piacimento

REGOLAMENTO

un elemento del tavolo (non un obiettivo) a patto che sia fuori dall'area di schieramento avversaria.

75 PC - Supremazia Tattica: appena terminati gli schieramenti, il giocatore può riposizionare nella sua area di schieramento una sua unità di fanteria non imbarcata.

100 PC - Presidio: il settore viene completamente conquistato. Tutti i PC vengono portati a zero e i nemici presenti sul territorio

sono costretti a ripiegare nei territori adiacenti o a venir distrutti. Il settore è chiuso e controllato da quella fazione per il resto della campagna.

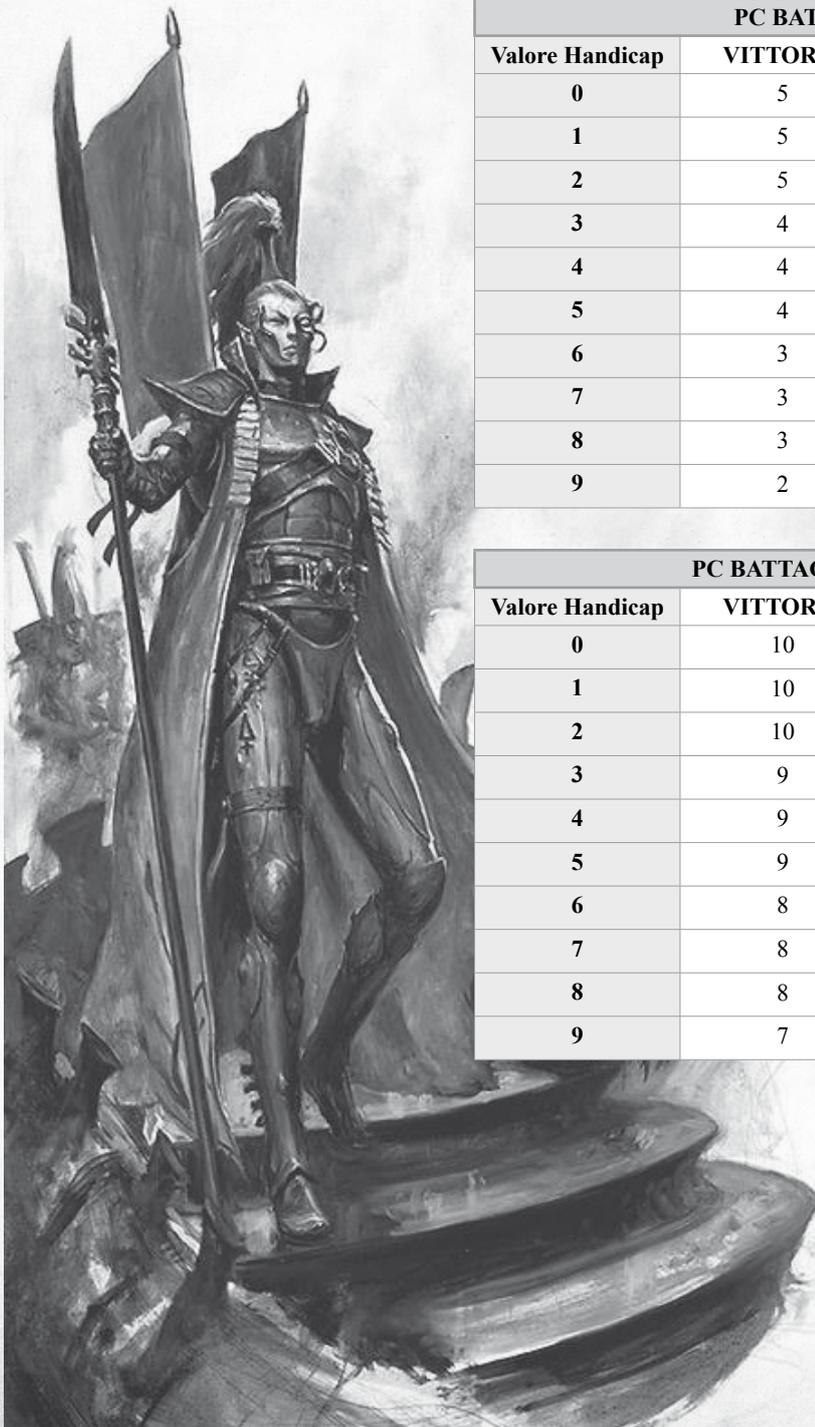
I Punti Controllo vengono generati automaticamente quando registrate un Battle Report di una battaglia normale o apocalittica (le battaglie strategiche NON concedono PC) e variano in base al tipo di battaglia fatta e all'handicap delle fazioni coinvolte in base a questa tabella:

PC BATTAGLIE NORMALI			
Valore Handicap	VITTORIA	PAREGGIO	SCONFITTA
0	5	2	0
1	5	2	0
2	5	2	0
3	4	2	0
4	4	2	0
5	4	1	0
6	3	1	0
7	3	1	0
8	3	1	0
9	2	1	0

PC BATTAGLIE APOCALITTICHE			
Valore Handicap	VITTORIA	PAREGGIO	SCONFITTA
0	10	5	0
1	10	5	0
2	10	5	0
3	9	5	0
4	9	5	0
5	9	4	0
6	8	4	0
7	8	4	0
8	8	4	0
9	7	4	0

COMBATTERE IN UN SETTORE ADIACENTE

Tutte le battaglie giocate in un settore adiacente, vedono diminuire il loro punteggio di 2 punti, per un minimo di 1. Vedi pagina seguente per maggiori dettagli.



REGOLAMENTO

ATTACCARE UN SETTORE

Nella campagna una forza può combattere sia per generare PC nel settore dove è stanziata, che attaccare un settore adiacente per generare PC in quel settore. Questo vale sia per le forze di terra che spaziali. Attaccare un settore o un subsector adiacente corrisponde a compiere un blitz, un attacco lampo mirato a sfondare le linee nemiche e generare sufficienti PC per permettere in seguito, battaglia dopo battaglia uno spostamento nel settore nemico. Tutti gli attacchi portati ad un settore adiacente, generano PC -2 fino ad un minimo di 1 PC (in caso di vittoria o pareggio). Soltanto quando una fazione ottiene almeno 10 PC in un settore adiacente, potrà spostare alcune sue forze per invaderla.

Invadere un settore è importante perchè permette di generare maggiori PC (non abbiamo più il malus di -2), e di combattere le battaglie strategiche di quel settore. Scoprirete che alcuni obiettivi strategici forniscono regole e bonus speciali molto vantaggiosi per la vostra fazione!

MEDAGLIE

I giocatori registrati potranno vincere medaglie per il loro valore e abilità sul campo di battaglia, in base alle statistiche di vittoria, sconfitta e pareggio del loro esercito. Le medaglie verranno caricate direttamente sulla scheda dell'esercito. Ogni medaglia ha un punteggio veterano che vi permetterà medaglia dopo medaglia, di sbloccare le abilità veterane per il vostro esercito.

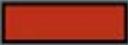
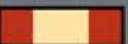
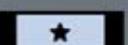
ABILITA' VETERANE

Ogni volta che un giocatore totalizza 5, 10, 15, 20 punti veterano, guadagna una nuova abilità veterana. Lo staff comunicherà al giocatore che ha sbloccato una nuova abilità veterana, lui dovrà guardare il manuale di W40K a pag 263, scegliere l'unità a cui dare l'abilità veterana e il tipo di abilità che vuole (abilità sul campo dei veterani, abilità di combattimento dei veterani, ecc.) e comunicarcelo via mail. Lo staff provvederà a tirare il dado e comunicare pubblicamente e sul profilo del giocatore l'unità e l'abilità veterana ottenuta. Non si possono assegnare più abilità veterane alla stessa unità. Se in partita un'unità veterana viene distrutta, non perde l'abilità, e può venir schierata nuovamente nella successiva partita. Le abilità veterane sono valide durante gli eventi pubblici e nelle partite private legate alla campagna.

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 Formicaia 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).

PUNTI VETERANO: 1		
 1 Battaglia	 10 Battaglie	 20 Battaglie
 5 Vittorie	 10 Sconfitte	 5 Pareggi
PUNTI VETERANO: 2		
 10 Vittorie	 30 Battaglie	 10 Pareggi
 Veterano (1 Scenario Obiettivo giocato e vinto)	 Leggendario (Per ogni evento a cui si partecipa)	 Pareggio (della tua fazione in una battaglia apocalittica)
PUNTI VETERANO: 3		
 Capitano (5 Scenari Obiettivo giocati e vinti)	 Specialista (20 Scenari Obiettivo giocati)	 20 Pareggi
 20 Vittorie	 30 Vittorie	 Signore della Guerra (5+ battaglie Apocalittiche giocate)
 50+ Battaglie	 Vittoria (della tua fazione in una battaglia apocalittica)	 Vendicatore (Hai completamente distrutto un avversario)
 Grande Condottiero (In una battaglia Apocalittica la tua fazione ha conseguito TUTTI gli obiettivi)	 50+ Vittorie	
 TESCHIO il giocatore è un veterano della prima o della seconda guerra di Faaris IV	 CROCE NERA il giocatore è stato generale in un evento pubblico	 ALTO COMANDO il giocatore ha ricevuto i gradi di Generale della sua fazione
 AQUILA il giocatore ha ricevuto i gradi di Comandante (2iC) della sua fazione	 FALCE D'ARGENTO il giocatore è stato il primo ad iscriversi alla campagna all'interno della propria fazione	

REGOLAMENTO



ALTO COMANDO E GRADUATI

I Comandanti delle forze di una Fazione hanno il compito di guidare i propri sottoposti nella guerra per assicurare la vittoria del proprio schieramento. Pertanto, potranno proporre tattiche da adottare ai giocatori della Fazione di appartenenza utilizzando il forum tattico, questi dovranno cercare di rispettare le direttive. Tutti i sottoposti, comunque, hanno il diritto di avanzare suggerimenti ai propri Comandanti, che hanno l'obbligo di prenderli in esame.

COMANDANTE DI FAZIONE o GENERALE

Quello dei **Comandanti della Fazione** è un compito arduo, che richiede serietà e impegno, pertanto verranno identificati dallo Staff di Faaris IV coloro che potranno divenire tali, ovviamente i volontari sono ben accetti.

Ricordiamo, comunque, che non sono tollerati atteggiamenti arroganti da parte dei Comandanti di Fazione. Se dovessero tenere un comportamento scorretto nei confronti dei

propri sottoposti o dovessero essere ritenuti mancanti (per qualsivoglia motivo), il Comando della Fazione verrà affidato a qualcun'altro.

CAPITANI

I giocatori che ricevono la medaglia Aquila sono nominati Capitani, i Secondi in Comando, che subentrano al posto dei Comandanti di Fazione qualora essi non potessero, per qualsiasi motivo, adempiere ai propri obblighi, li aiutano a gestire i vari giocatori e sono a tutti gli effetti il loro braccio destro e sinistro. I Secondi in Comando, ad ogni modo, devono sempre rifarsi e seguire le direttive o gli ordini dei più alti in grado. Ad esempio, un Capitano Comandante delle forze degli Space Marine non può dare ordini a tutte le forze dell'Imperium ma solo alle forze degli Space Marine. Può, però, in caso di necessità, prendere il comando delle forze Imperiali per un breve periodo di tempo, qualora dovessero mancare i Comandanti ai livelli superiori della gerarchia. Inoltre, lo stesso Capitano non può decidere di agire di conto suo andando espressamente contro un ordine

REGOLAMENTO



ricevuto da un Comandante di grado superiore.

**SE NON PUOI PARLARE BENE
DEL TUO PADRONE, TACI!**

REGOLE SPECIALI

Per caratterizzare maggiormente gli eserciti è stata decisa l'introduzione di alcune Regole Speciali. Queste Regole sono opzionali: i giocatori, infatti, non sono obbligati ad acquistarle o usarle, possono farlo se vogliono.

Come si utilizzano queste Regole Speciali?

Ogni Dottrina / Marchio / Arcamondo Natio possiede determinate caratteristiche. Talvolta essa fornisce all'intera armata particolari profili che la renderanno maggiormente caratteristica, talvolta invece si è preferito usufruire della manualistica già presente.

In entrambi i casi, il giocatore che decide di acquistare la Dottrina / Marchio / Arcamondo Natio inerente il proprio esercito può decidere, di volta in volta nelle diverse battaglie che affronterà

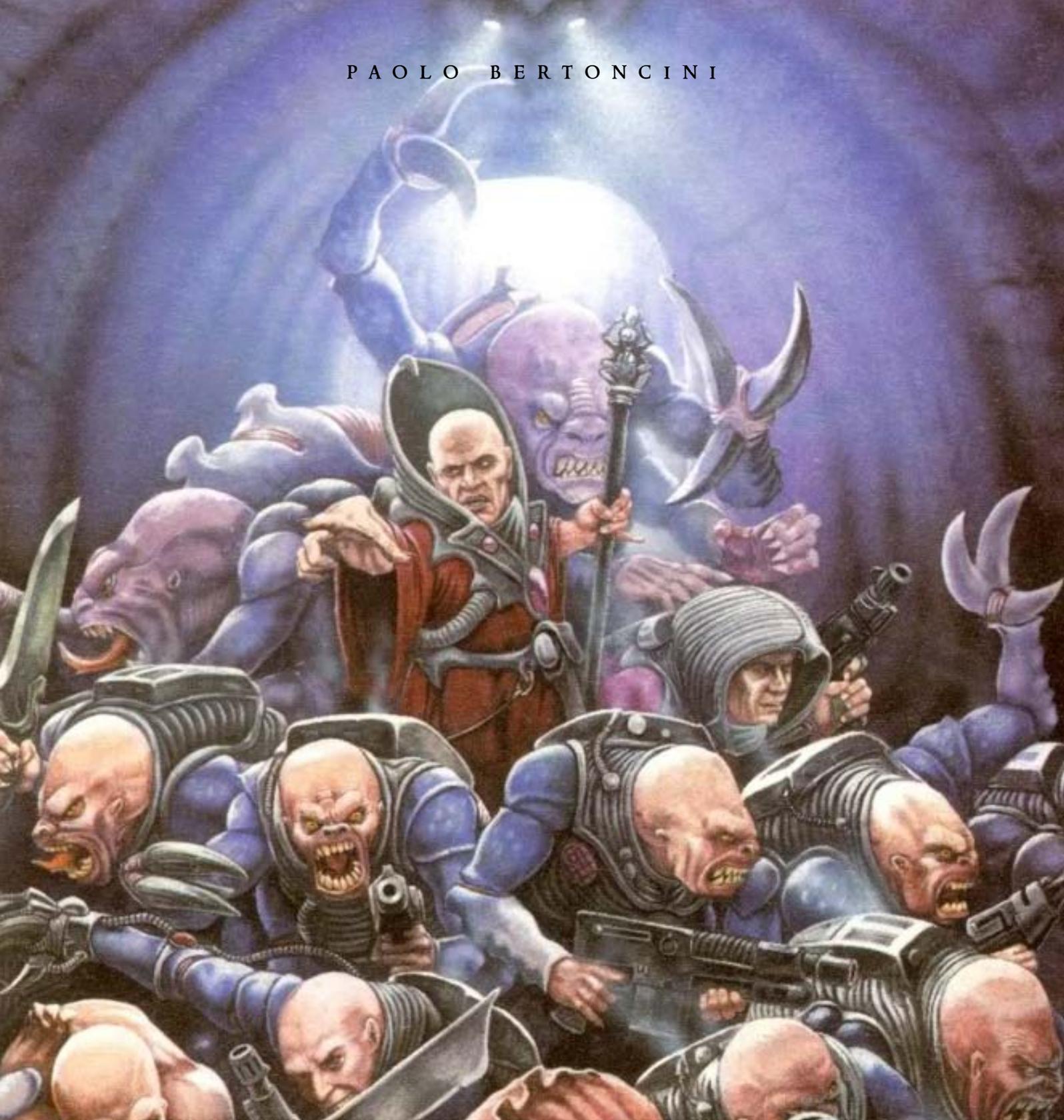
durante la Campagna di Faaris IV, se utilizzare o meno i bonus conferitigli.

Ad esempio, si ipotizzi un giocatore della Guardia Imperiale che decide di acquistare la Dottrina Death Korps of Krieg. Egli potrà decidere prima di ogni battaglia se usufruire o meno dei bonus dovuti alla Dottrina, pagandone ovviamente il prezzo di acquisto. Così, qualora dovesse decidere di utilizzare la Lista dell'Armata presente sull'Imperial Armour adatto come da Dottrina, dovrà pagare il costo intero della stessa. Qualora invece non volesse usufruire di tale Lista dell'Armata, non dovrà pagare nessun sovrapprezzo. Non tutte le fazioni attualmente hanno regole speciali, ma non è escluso che vengano implementate durante la campagna!

PERSONAGGI SPECIALI

Se vengono impiegati personaggi speciali dovrete per forza cambiargli nome, specificando che quel personaggio usa le regole di un PS, questo perchè la campagna non è ufficiale e i personaggi leggendari GW non possono prendervi parte. Di conseguenza basterà scrivere ad esempio "Lucius Drakon (segue le regole di Lysander)".

PAOLO BERTONCINI



FAARIS IV

REGOLE SPECIALI

REGOLE SPECIALI LEALISTI



LEALISTI

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Inquisizione (Ordo Hereticus, Ordo Malleus e Ordo Xenos), Guardia Imperiale, Space Marine e Legio Titaniche, Marina Imperiale, Flotte degli Space Marine e Flotte dell'Imperium.

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- ULTIMA DIFESA (tutti i lealisti)
- DOTTRINA IMPERIALE (Solo Guardia Imperiale)
- DEATHWATCH (Solo Inquisizione)

ULTIMA DIFESA ++++++

Sapere di essere l'ultima difesa che separa gli inermi cittadini di una Città Formicaio da alieni e traditori è estremamente motivante per qualsiasi soldato dell'Imperium.

Qualsiasi esercito dell'Imperium dell'Umanità impegnato nella difesa di una Città Formicaio può prendere l'**Assetto Strategico General Stuff** (vedi Apocalisse Reload pag.66) in aggiunta ad ogni altro Assetto Strategico permesso.

Nota Bene: l'Assetto Strategico non può essere utilizzato da unità che contengano al loro interno un Commissario o sotto l'influenza della Regola speciale Risoluti di un Commissario o che includano già un bonus al Morale (ovvero che siano Risolute, Implacabili o si vedano il valore di Disciplina aumentato per qualsiasi ragione. La presenza di un Personaggio Indipendente all'interno dell'unità non è ritenuta un bonus al Morale).

Ad esempio, un Plotone di Fanteria della Guardia Imperiale a cui si è unito un Commissario non può usufruire dell'Assetto Strategico, così come una Squadra di Fanteria che si trovi entro 12" dal Personaggio: queste unità sono già motivate dalle parole

dell'Alto Ufficile, non hanno bisogno di ulteriori sproni per combattere! La stessa cosa vale, ad esempio, per un'unità di Adepta Sororitas che si dovesse trovare entro 6" da un modello avente l'equipaggiamento 'Breviario di S. Lucius' (che già conferisce un bonus al valore di Disciplina). Al contrario, può usufruire dell'Assetto Strategico un'unità di Space Marine con un Capitano aggregato.

DOTTRINA IMPERIALE+++++

Ogni giocatore della Guardia Imperiale **può acquistare una sola Dottrina per il proprio esercito**, che lo caratterizzerà a seconda delle sue origini. La Dottrina deve essere scelta e segnalata sul sito della campagna, nel background dell'esercito che la utilizza.

Ecco le dottrine della Guardia Imperiale:

- **CATACHANI** :La Compagnia o il Reggimento di Guardia Imperiale proviene da Catachan o da un altro Mondo Assassino. Gli uomini che lo compongono sono coriacei combattenti, abituati a muoversi tra la vegetazione più fitta. In termini di gioco, tutte le unità non veicolo (Camminatori esclusi) dell'esercito di Guardia Imperiale con la seguente Dottrina si considerano avere la Regola Speciale Movimento in Copertura quando attraversano terreni accidentati se questi sono boschi o giungle. La Dottrina Catachani ha un costo aggiuntivo di 50 punti.
- **DEATH KORPS DI KRIEG**: la Compagnia o il Reggimento di Guardia Imperiale proviene da Krieg o da un altro mondo dell'Imperium simile. Gli uomini che lo compongono sono tenaci combattenti, estremamente fedeli alla causa imperiale. In termini di gioco, il giocatore della Guardia Imperiale di volta in volta può decidere di utilizzare Imperial Armour Volume V: Krieg Siege Regiment Army List (pag.130)

REGOLE SPECIALI LEALISTI

come Lista dell'Armata al posto del normale Codex Guardia Imperiale, oppure integrarli insieme. La Dottrina Death Korps of Krieg non ha nessun costo aggiuntivo.

- **ELYSIANI:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Imperiale proviene da Elysia o appartiene ad un mondo dell'Imperium dalla lunga tradizione di paracadutisti e assalti dall'aria. In termini di gioco, il giocatore della Guardia Imperiale può utilizzare Imperial Armour Volume III: Drop Troop Army List (pag.270) come Lista dell'Armata Armata al posto del normale Codex Guardia Imperiale, oppure integrarli insieme. La Dottrina Elysiani non ha nessun costo aggiuntivo.
- **TALLARNIANI:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Imperiale proviene da Tallarn o da un altro mondo dell'Imperium completamente ricoperto da deserti. Gli uomini che lo compongono sono abili predoni del deserto, capaci di percorrere lunghe distanze senza toccare una sola goccia di acqua e resistenti alle alte temperature. In termini di gioco il giocatore della Guardia Imperiale può utilizzare Imperial Armour Volume III: Tallarn Imperial Guard (pag.280) come Lista dell'Armata Armata al posto del normale Codex Guardia Imperiale, oppure integrarli insieme. Inoltre tutte le unità non veicolo (Camminatori esclusi) dell'esercito di Guardia Imperiale con la seguente Dottrina si considerano avere la Regola Speciale Movimento in Copertura quando attraversano terreni accidentati se questi sono composti da sabbia. La Dottrina Tallarniani ha un costo aggiuntivo di 60 punti.
- **VALHALLIANI:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Imperiale proviene da Valhalla o da qualche altro mondo dell'Imperium completamente ricoperto da neve e ghiaccio. Le Guardie sono alti e forti uomini capaci di sopravvivere anche ai climi più freddi e capaci di farsi strada tra la neve e il ghiaccio senza troppe difficoltà. In termini di gioco, tutte le unità non veicolo (Camminatori esclusi) dell'esercito di Guardia Imperiale con la seguente Dottrina si considerano avere la Regola Speciale Movimento in Copertura quando attraversano terreni accidentati se questi sono composti da ghiaccio e/o neve. La Dottrina Valhalliani ha un costo aggiuntivo di 50 punti.

**MAI INDIETREGGIARE
MAI ARRENDERSI**

DEATHWATCH ++++++

Accade spesso che nei mondi dell'Imperium attaccati da forze xeno vengano inviate Squadre di Epurazione della Guarnigione della Morte, per indagare ed eliminare la minaccia. Anche su Faaris IV, e nel Settore Vaar Primus in generale, dove l'eresia combattuta dalle forze dell'Ordo Hereticus è sovente supportata da forme di vita aliene, la Guarnigione della Morte è giunta in soccorso delle forze imperiali.

Qualsiasi giocatore dei Cacciatori di Streghe può acquistare una Squadra di Epurazione della Guarnigione della Morte come una

scelta Elite (che occupa uno slot della Tabella dell'Armata) se e solo se l'armata include un Sommo Inquisitore o un Inquisitore.

ATTENZIONE: è possibile acquistare una sola Squadra di Epurazione della Guarnigione della Morte a prescindere dalle limitazioni (o dall'assenza di queste) previste dallo scontro. Ad esempio, anche in una partita giocata con l'Espansione Apocalisse, dove non sono previste limitazioni, sarà comunque possibile acquistare una sola Squadra di Epurazione.

Squadra di Epurazione della Guarnigione della Morte dell'Ordo Xenos.....150 punti

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
capitano SM	6	5	4	4	3	5	3	10	3+
veterano SM	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composizione: 1 Capitano Space Marine e 4 Veterani Space Marine

Tipo di unità: Fanteria

Equipaggiamento: Fucile Requiem, Pistola Requiem, Munizioni Speciali (vedi Codex: Space Marine alla voce Veterani della Guardia Risoluta per maggiori informazioni), Arma da mischia, Granate a frammentazione e perforanti e Armatura potenziata.

Regole Speciali: Ed essi non conosceranno la paura, Squadre da combattimento, Tattiche di combattimento, Attacco in Profondità (solo se non è scelta l'opzione Trasporto Apposito).

Opzioni:

- Includere fino a 5 Veterani Space Marine addizionali: 25 punti a modello.
- Fino a due Veterani Space Marine possono sostituire il proprio Fucile Requiem con:
 - » Fucile Requiem pesante con munizioni Hellfire e sospensioni (1)...+15 punti
 - » Fucile Requiem con puntatore M.40 (2) +10 punti
 - » Lanciafiamme o Fucile termico +5 punti
 - » Fucile Plasma +10 punti
- Qualsiasi modello che non ha scelto nessuna delle precedenti opzioni può sostituire il proprio Fucile Requiem e/o la propria Pistola Requiem con:
 - » Spada a catena: nessun costo aggiuntivo
 - » Spada potenziata o Artigli Fulmine: + 15 punti
 - » Maglio Potenziato: +25 punti

Trasporto Apposito:

Può prendere come Trasporto Apposito uno dei seguenti veicoli: Rhino, Razorback o Land Raider (vedi Codex: Space Marine).

(1) **Fucile Requiem pesante con munizioni Hellfire e sospensioni:** questo tipo di Fucile Requiem pesante è un arma molto versatile che, grazie al sistema di sospensioni, permette al possessore di aprire il fuoco anche in movimento. La gittata dell'arma è ridotta ma consente alle Squadre di Epurazione della Guarnigione della Morte di assicurare un ottimo volume di fuoco.

REGOLE SPECIALI LEALISTI

Armato con munizioni Hellfire, proiettili con guaina in ceramica capaci di frantumarsi al contatto con il bersaglio in migliaia di schegge più piccole, dalla forma di aghi, che una volta penetrate nelle carni del nemico iniettano in circolazione acido mutagenico, il Fucile Requiem pesante è un'arma temibile, presente molto spesso tra le fila delle Squadre di Epurazione della Guarnigione della Morte.

Il Fucile Requiem pesante con munizioni Hellfire e sospensioni ferisce sempre con un risultato di 2+ indipendentemente dal

valore di Resistenza del bersaglio.

Gittata: 18" - Forza: 5 - VP: 4 - Assalto 3.

2) **Fucile Requiem con puntatore M.40**: si tratta di un normale Fucile Requiem con annesso un puntatore M.40 che lo rende una perfetta arma di precisione. Può essere utilizzato come semplice Fucile Requiem oppure con il seguente profilo:

Gittata: 24" - Forza: 4 - VP: 5 - Pesante 2, Precisione



ORGANIZZAZIONE

Come la Camera Militante dell'Ordo Xenos, la Guardia della Morte è impegnato nello studio e, se necessario, nello sterminio delle razze aliene che vengono a contatto con l'Imperium. Sono anche impiegati nel monitoraggio delle razze aliene, e nell'acquisizione della loro tecnologia per ulteriori studi per conto dell'Adeptus Mechanicus.

La Guarnigione della Morte ha un'organizzazione peculiare, i Marine che la compongono vengono selezionati all'interno degli altri Capitoli; specificatamente addestrati per il combattimento contro gli alieni servono per un periodo determinato nelle file della Guarnigione prima di fare ritorno ai loro Capitoli d'origine. I termini del servizio non sono prestabiliti, e uno

Space Marine rimarrà nella Guarnigione della Morte fin quando il Comandante o l'Inquisitore che guida l'unità riterrà che il compito assegnato sia stato portato a termine.

DOTTRINA

Gli Space Marine della Guarnigione della Morte sono soliti operare in Squadre Tattiche individuali conosciute come **Kill Teams**. Ogni Kill Team è guidato da un Inquisitore, un Fratello-Capitano o un Bibliotecario. Abitualmente compiono azioni coperte, da soli e senza alcun supporto, cercando di raggiungere i propri obiettivi combattendo solo se indispensabile.

L'importanza vitale e l'elevato rischio delle loro missioni dà ai Kill Teams accesso a armi rare o tecnologicamente avanzatissime, come i Requiem Pesanti Gyro Suspensors, M.40 targeters, e molti tipi di munizioni speciali, come i Metal Storm o i proiettili Kraken ad alta penetrazione e propulsione potenziata. Se la situazione non offre alternative, utilizzeranno anche armamenti ed equipaggiamenti alieni per portare a termine la loro missione.

A volte, la situazione può essere troppo ardua anche per una dozzina di Space Marine d'élite, per questo i membri della Guarnigione della Morte sono abilitati a requisire a loro discrezione qualsiasi Forza Imperiale ritengano necessaria per raggiungere il loro obiettivo, dal singolo Confratello Space Marine ad un intero reggimento della Guardia Imperiale.

Il solo membro permanente della Guarnigione della Morte è il Capitano **Octavious**, proveniente dai Magli dell'Imperatore, egli è un guerriero incredibilmente coraggioso, e le sue gesta si perdono nella leggenda. Il suo Kill Team solitamente è formato con il meglio che la Guarnigione possa fornire, ed è considerato dagli Inquisitori lo 'strumento ideale per la caccia agli alieni.

ASPETTO

Quando uno Space Marine riceve l'onore di diventare un membro della Guarnigione della Morte, dipinge ritualmente la sua armatura potenziata di nero. Poiché si crede che sia un insulto allo spirito-macchina dell'armatura ridipingerla completamente, il braccio sinistro viene dipinto d'argento. La spalla sinistra viene protetta con un nuovo spallaccio decorato con l'insegna della Guarnigione della Morte mentre lo spallaccio che ostenta il simbolo del Capitolo originario viene montato sulla spalla destra.

REGOLE SPECIALI CAOTICI



CAOTICI

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Rinnegati, Eretici e Guardia Corrotta, Space Marine e Demoni del Chaos, Flotte Traditrici e Demoniache

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- FAGLIE WARP (tutti i caotici)
- RINNEGATI ED ERETICI
- GUARDIA CORROTTA
- MARCHIO DELLA CORRUZIONE (solo Guardia Corrotta)

FAGLIE WARP ++++++

In tutti i Settori Strategici controllati dal Chaos all'inizio della campagna sono state aperte faglie Warp per permettere alle nuove truppe di arrivare sulla superficie di Faaris IV.

Le Faglie Warp presenti sul pianeta sono:

- Faglia Warp del Settore Strategico 1 Kjoldar;
- Faglia Warp del Settore Strategico 3 Savius;
- Faglia Warp del Settore Strategico 6 Strige;

NB: nuove Faglie Warp si aprono al termine di ogni Campagna nei settori sotto il controllo del Chaos. Dunque, saranno usufruibili solamente dall'inizio della Campagna successiva. Tutte le Faglie Warp all'interno di Settori Strategici non più in mano caotica, invece, si chiudono.

Ad esempio, si ipotizzi che ad inizio Campagna siano presenti su Faaris IV quattro Faglie Warp (una nel Settore Strategico 1 Kjoldar, una nel Settore Strategico 2 Diemeter, una nel Settore Strategico 13 Thoran e l'ultima nel Settore Strategico 14 Macarion) apertesi

al termine della Campagna precedente: ebbene, per tutta la durata della attuale Campagna le forze del Chaos potranno usufruirne per Schieramenti iniziali e Spostamenti Tattici in qualsiasi momento (anche se uno o più Settori Strategici dovessero cadere nelle mani di una Fazione nemica).

Se, invece, al termine della Campagna le forze del Chaos dovessero perdere i Settori Strategici 1 Kjoldar e 2 Diemeter e conquistare invece il Settore Strategico 3 Savius, nella Campagna successiva saranno presenti tre sole Faglie Warp, nei Settori Strategici 13 Thoran, 14 Macarion e 3 Savius.

Chiudere una Faglia Warp durante la campagna

Se durante la campagna fazioni avverse conquistano un settore del pianeta che ha una faglia warp e raggiungono i 100 PC la faglia si chiude e i PC del Chaos si azzerano.

Spostamento Attraverso la Faglia

Le forze del Chaos possono decidere di sfruttare le faglie Warp, e quindi viaggiare nell'Immaterium, per raggiungere un determinato punto della Galassia invece che spostarsi attraverso il Materium.

Qualsiasi esercito del Chaos potrà muoversi da un Settore all'altro attraverso le Faglie Warp. Con uno Spostamento Attraverso la Faglia è possibile raggiungere qualsiasi Settore Strategico di Faaris IV provvisto di una Faglia Warp, anche se questo non è adiacente al Settore Strategico di partenza.

RINNEGATI ED ERETICI ++++++

Malcontento, povertà, ignoranza e presunzione spesso portano interi pianeti e sistemi solari ad abbandonare la Luce dell'Imperatore per votarsi agli Dei del Chaos e prendere parte a guerre e scorribande in loro nome.

In termini di gioco, i Rinnegati ed Eretici possono essere

REGOLE SPECIALI CAOTICI

rappresentati nella Campagna di Faaris IV utilizzando Imperial Armour Volumi V, VI e VII: Renegades and Heretics e le apposite Liste dell'Armata per un costo aggiuntivo di 50 punti.

GUARDIA CORROTTA ++++++

Il cuore degli Umani è volubile. Accade a volte, ed è accaduto molto spesso in passato, che interi Reggimenti della Guardia Imperiale tradissero l'Imperium e il proprio Imperatore per assoggettarsi al potere degli Dei Perniciosi.

In termini di gioco, la Guardia Corrotta può essere rappresentata nella Campagna di Faaris IV sfruttando il Codex: Guardia Imperiale con qualche modifica. Un esercito di Guardia Corrotta può decidere di votarsi ad una particolare divinità del Chaos. Ogni esercito può avere un solo Marchio del Chaos (e dunque votarsi ad una sola divinità).

Limitazioni: un esercito di Guardia Corrotta può schierare qualsiasi unità all'interno del Codex: Guardia Imperiale, ad eccezione dei Commissari, dei Lord Commissari, del Commissario Yarrick, dei Preti del Ministrurum e dei Tecnopreti Machiromanti. E' possibile comunque acquistare i Personaggi Speciali permessi, che rappresenteranno grandi condottieri votati al Chaos.

MARCHIO DELLA CORRUZIONE ++++++

Un esercito di Guardia Corrotta può decidere di votarsi ad una particolare divinità del Chaos. Ogni esercito può avere un solo Marchio del Chaos (e dunque votarsi ad una sola divinità).

Il giocatore della Guardia Corrotta deve scegliere il proprio Marchio del Chaos e deve segnalarlo sul sito della campagna, nel background dell'esercito che lo utilizza.

I Marchi del Chaos consentiti sono i seguenti:

- **MARCHIO DI KHORNE:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Corrotta si è votato al Dio sanguinario Khorne, il signore del massacro, le sue Guardie sono divenute famelici sanguinari desiderosi di uccidere e squartare in onore del loro Dio. In termini di gioco, tutte le unità dell'armata dotate di un valore di AC guadagnano +1 AC. Il Marchio di Khorne ha un costo aggiuntivo di 100 punti.
- **MARCHIO DI NURGLE:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Corrotta si è votato al Dio Nurgle, signore del contagio, le sue Guardie diventate veicoli di peste e malattie. In termini di gioco, tutte le unità dell'armata dotate di un valore di Resistenza guadagnano +1 Resistenza. Il Marchio di Nurgle ha un costo aggiuntivo di 120 punti.
- **MARCHIO DI TZEENTCH:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Corrotta si è votato al Dio Tzeentch, signore del mutamento e le sue Guardie, stregoni e mutanti, godono della protezione del Dio. In termini di gioco, tutte le unità non veicolo dell'armata migliorano di 1 il proprio Tiro Invulnerabilità. Qualora l'unità non dovesse averne nessuno, essa invece guadagna un Tiro Invulnerabilità 6+.



Il Marchio di Tzeentch ha un costo aggiuntivo di 120 punti.

- **MARCHIO DI SLAANESH:** la Compagnia o il Reggimento di Guardia Corrotta si è votato al Dio Slaanesh, signore della lussuria e dell'eccesso, e le sue Guardie divenute psicopatici edonisti. In termini di gioco, tutte le unità dell'armata dotate di un valore di Iniziativa guadagnano +1 Iniziativa. Il Marchio di Slaanesh ha un costo aggiuntivo di 100 punti.

L'ODIO È IL PIÙ GRANDE DONO
DELL'IMPERATORE ALL'UMANITÀ

REGOLE SPECIALI ELДАР



ELДАР

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Eldar degli Arcamondi e Flotte Corsare

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- RETE ELДАР (tutti gli Eldar e gli Eldar Oscuri)
- ARCAMONDO NATIO (Eldar degli Arcamondi)
- SCHIERAMENTO SPECIALE (Eldar degli Arcamondi)

RETE ELДАР+++++

Sul pianeta di Faaris IV sono presenti numerosi accessi alla Rete Eldar, che gli Umani e le altre razze inferiori credono semplici rovine di una cultura xeno di epoca sconosciuta. Attraverso questi accessi alla Rete le forze degli Eldar si spostano sulla superficie del pianeta per raggiungere i punti da attaccare velocemente e nella totale sicurezza.

Gli Accessi alla Rete Eldar sono:

- Accesso alla Rete Eldar A.R.01 (S 2 Diemeter)
- Accesso alla Rete Eldar M545 (S 6 Strige)
- Accesso alla Rete Eldar 6WAA (S 7 Mecadon)
- Accesso alla Rete Eldar R11 (S 10 Vreda Secunda)
- Accesso alla Rete Eldar AKA 222 (S 15 Tropic)

SPOSTAMENTI ATTRAVERSO LA RETE

Molto spesso le forze degli Eldar sfruttano la Rete per muoversi da un punto all'altro della Galassia o delle superfici dei pianeti.

Qualsiasi esercito degli Eldar degli Arcamondi e degli Eldar Oscuri potrà muoversi da un Settore all'altro attraverso la Rete

Eldar. Invece che effettuare uno Spostamento Tattico un giocatore degli Eldar può effettuare uno Spostamento Attraverso la Rete: questo sarà in tutto e per tutto identico allo Spostamento Tattico, con l'unica eccezione che l'esercito deve partire da un Settore Strategico nel quale è presente un Accesso alla Rete Eldar e arrivare in un Settore Strategico che presenti a sua volta un Accesso alla Rete Eldar. Gli Eldar possono usare la rete anche se non controllano i vari portali.

Con uno Spostamento Attraverso la Rete è possibile raggiungere qualsiasi Settore Strategico di Faaris IV provvisto di un Accesso alla Rete Eldar, anche se questo non è adiacente al Settore Strategico di partenza.

ATTACCARE ATTRAVERSO LA RETE

Esattamente come ci si può spostare usando la rete Eldar, così si può portare un attacco contro un altro settore munito di accesso alla rete Eldar esattamente come se fosse adiacente a quello in cui ci si trova.

Nota Bene: l'Accesso alla Rete Eldar è utilizzabile sia dagli Eldar degli Arcamondi che dagli Eldar Oscuri. Non è raro, infatti, che i due popoli collaborino tra loro e, in una guerra totale come quella che imperversa su Faaris IV, l'ultima cosa che ogni Eldar desidera è affossare maggiormente la propria razza, spingendola ulteriormente verso l'oblio.

ARCAMONDO NATIO+++++

Ogni schiera da battaglia Eldar ha un proprio Arcamondo di origine, che ne determina la composizione delle unità e le caratteristiche dei propri guerrieri.

Qualsiasi esercito degli Eldar degli Arcamondi può scegliere un Arcamondo Natio tra quelli sotto elencati che, se scelto, deve essere segnalato sul sito della campagna, nel background

REGOLE SPECIALI ELDAR

dell'esercito che lo utilizza.

- **BIEL-TAN:** il più marziale degli Arcamondi, gli Eldar di Biel-tan combattono per riforgiare quello che un tempo fu il glorioso Impero Eldar. Per questo motivo, Biel-tan è l'Arcamondo con il maggior numero di Templi e di Guerrieri d'Aspetto. Spesso sono le forze degli Eldar di Biel-tan a reclamare per la loro razza i Mondi Vergine mondati dalla presenza di razze inferiori. In termini di gioco, tutte le unità di Guerrieri d'Aspetto all'interno di un esercito di Eldar acquisiscono la Regola Speciale Nemico Favorito nei confronti di Guardia Imperiale, Space Marines (di qualsiasi Capitolo), forze dell'Inquisizione, forze dell'Impero Tau, Necron, Orki e Tiranidi. L'Arcamondo Natio Biel-Tan ha un costo aggiuntivo di 30 punti.
- **SAIM-HANN:** uno dei più barbarici tra gli Arcamondi Eldar, i cui guerrieri prediligono attacchi rapidi, organizzando le proprie forze in ranghi di moto a reazione e aeromobili. In termini di gioco, in qualsiasi esercito di Eldar di Saim-Hann tutte le unità veicolo (camminatori esclusi) possono ripetere i tiri per i Terreni Pericolosi. L'Arcamondo Natio Saim-Hann ha un costo aggiuntivo di 30 punti.
- **ULTHWÈ:** uno dei più grandi Arcamondi, Ulthwè venne catturato nell'Occhio del Terrore dove attualmente orbita. Il perenne pericolo di invasioni demoniache ha indotto gli

Eldar di Ulthwè a creare una milizia permanente detta dei Guardiani Neri. La sua prossimità all'Occhio del Terrore ha inoltre conferito agli Eldar di Ulthwè un'elevata e inusuale presenza di Psionici. In termini di gioco, all'interno di un esercito di Ulthwè tutte le Squadre di Guardiani da difesa e da assalto sono considerate invece Squadre di Guardiani Neri, dove i modelli di Guardiani vedono modificato il proprio profilo come segue:

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
<i>Guardiano nero di Ulthwè</i>	4	4	3	3	1	4	1	8	5+

L'intera unità mantiene comunque tutte le opzioni originarie. Inoltre, tutte le unità dell'armata acquisiscono la Regola Speciale **Nemico Favorito** nei confronti di Rinnegati ed Eretici, Guardia Imperiale corrotta, Space Marines del Caos e Demoni del Caos.

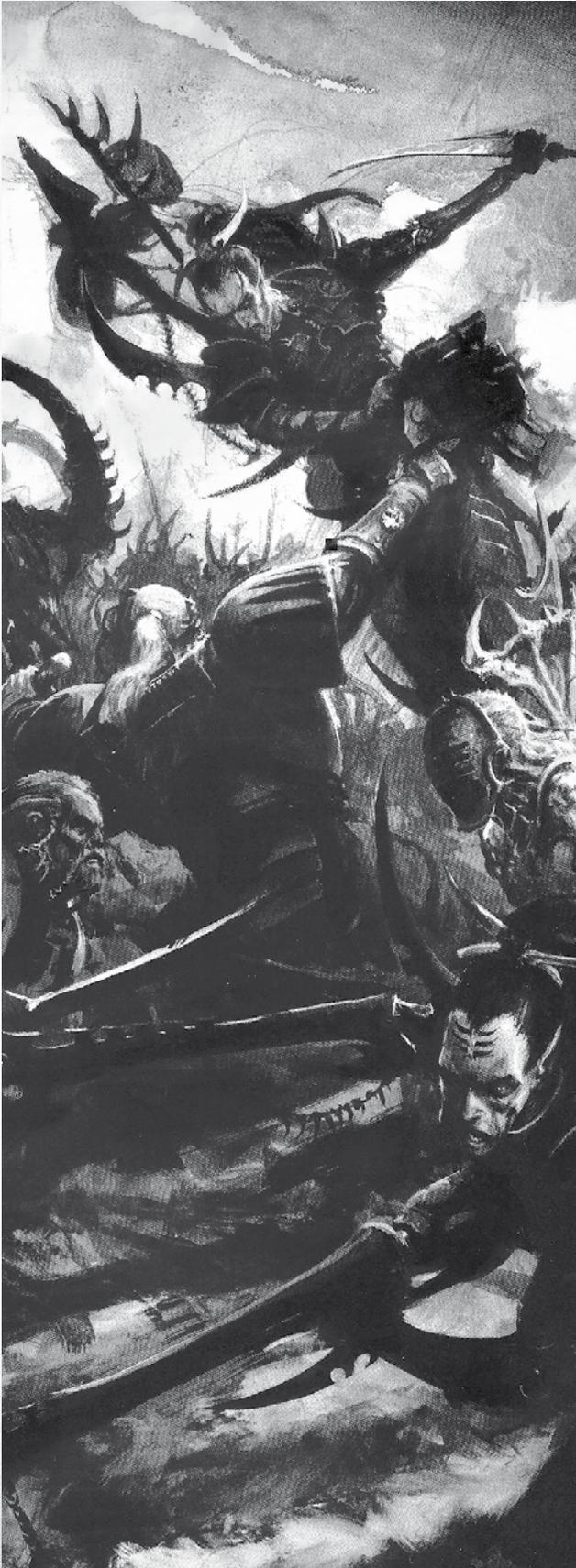
L'Arcamondo Natio Ulthwè ha un costo aggiuntivo di 50 punti.

SCHIERAMENTO SPECIALE ++++++

All'inizio della campagna gli Eldar non controllano nessun settore, pertanto possono schierarsi solo nei settori Thoran (dove controllano una città formicaio) e Strige (dove controllano un accesso alla rete eldar). In questi settori i loro PC sono a zero, e quindi dovranno per prima cosa attaccare questi settori per generare almeno 10 PC e potersi quindi muovere da essi.



REGOLE SPECIALI ELDAR OSCURI



ELDAR OSCURI

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Eldar Oscuri e Flotte Pirata

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- RETE ELDAR (tutti gli Eldar e gli Eldar Oscuri)
- SCHIERAMENTO SPECIALE (Eldar Oscuri)

RETE ELDAR+++++

Sul pianeta di Faaris IV sono presenti numerosi accessi alla Rete Eldar, che gli Umani e le altre razze inferiori credono semplici rovine di una cultura xeno di epoca sconosciuta. Attraverso questi accessi alla Rete le forze degli Eldar si spostano sulla superficie del pianeta per raggiungere i punti da attaccare velocemente e nella totale sicurezza.

Gli Accessi alla Rete Eldar sono:

- Accesso alla Rete Eldar A.R.01 (S 2 Diemeter)
- Accesso alla Rete Eldar M545 (S 6 Strige)
- Accesso alla Rete Eldar 6WAA (S 7 Mecadon)
- Accesso alla Rete Eldar R11 (S 10 Vreda Secunda)
- Accesso alla Rete Eldar AKA 222 (S 15 Tropicce)

SPOSTAMENTI ATTRAVERSO LA RETE

Molto spesso le forze degli Eldar sfruttano la Rete per muoversi da un punto all'altro della Galassia o delle superfici dei pianeti.

Qualsiasi esercito degli Eldar degli Arcamondi e degli Eldar Oscuri potrà muoversi da un Settore all'altro attraverso la Rete Eldar. Invece che effettuare uno Spostamento Tattico un giocatore degli Eldar può effettuare uno Spostamento Attraverso la Rete: questo sarà in tutto e per tutto identico allo Spostamento Tattico, con l'unica eccezione che l'esercito deve partire da un Settore Strategico nel quale è presente un Accesso alla Rete Eldar e arrivare in un Settore Strategico che presenti a sua volta un Accesso alla Rete Eldar. Gli Eldar possono usare la rete anche se non controllano i vari portali.

Con uno Spostamento Attraverso la Rete è possibile raggiungere qualsiasi Settore Strategico di Faaris IV provvisto di un Accesso alla Rete Eldar, anche se questo non è adiacente al Settore Strategico di partenza.

**QUALCUNO POTREBBE
CHIEDERE QUALE SIA IL TUO
DIRITTO DI UCCIDERE 10 MILIARDI DI
PERSONE, QUELLI CHE CAPISCONO,
INVECE, REALIZZANO CHE TU
NON HAI NESSUN DIRITTO DI
LASCiarLI VIVERE.**

REGOLE SPECIALI ELДАР OSCURI

ATTACCARE ATTRAVERSO LA RETE

Esattamente come ci si può spostare usando la rete Eldar, così si può portare un attacco contro un altro settore munito di accesso alla rete Eldar esattamente come se fosse adiacente a quello in cui ci si trova.

Nota Bene: l'Accesso alla Rete Eldar è utilizzabile sia dagli Eldar degli Arcamondi che dagli Eldar Oscuri. Non è raro, infatti, che i due popoli collaborino tra loro e, in una guerra totale come quella che imperversa su Faaris IV, l'ultima cosa che ogni Eldar desidera è affossare maggiormente la propria razza, spingendola ulteriormente verso l'oblio.

SCHIERAMENTO SPECIALE ++++++

All'inizio della campagna gli Eldar non controllano nessun settore, pertanto possono schierarsi solo sul settore Vreda Secunda (dove controllano un accesso alla rete eldar). In questo settore i loro PC sono a zero, e quindi dovranno combattere per prima cosa su questo settore per generare almeno 10 PC e potersi quindi spostare.



++ Sala del trono di Lord Drag'Hutt Astronave N'Aule++

“E' giunto il momento Terrifico Arconte” disse il misterioso Arlecchino Vidocq, interrompendo l'Arconte mentre gustava la sofferenza di alcuni schiavi torturati dagli Homunculus. “Devi mandare le tue forze a occupare l'accesso alla rete, come avevi promesso...”

L'Arconte tacque per qualche interminabile secondo, gustando gli ultimi atti di sofferenza degli sventurati schim-maigh sottoposti a tortura.

“So bene cosa ho promesso, Arlecchino” rispose il crudele Eldar Oscuro “E posso assicurarti che non resterai deluso”.

++ Rovine di Xiltas, a nord delle rovine Xenon RR1 ++

“Tenente Odaron, comunicazione prioritaria dell'Alto Comando, codice Magenta”. “Sergente, passatemela nel vox, presto”. Per alcuni minuti nella tenda comando di un contingente di fanteria del XXIX Gemini regnò il silenzio più totale. “Che l'Imperatore ci protegga” esclamò il Tenente Odaron: “Vogliono che si vada a perlustrare le rovine Xenon, ed ovviamente Chimera e Sentinel ce li possiamo scordare...” Il Tenente scosse la testa rassegnato poi si riprese e ordinò “Ufficiali! Radunate le truppe e preparatevi a muovervi, vi voglio pronti in un'ora!”

++ Rovine Xenon RR1 ++

Sfruttando la velocità di Raider, Ravager e Venom una veloce forza d'attacco della Cabala Arlecchina di Lord Drag'Hutt prese rapidamente posizione nel settore sbarcando squadre di guerrieri a ridosso dei due piloni Eldar minori situati vicini alla zona di schieramento del contingente alieno. I trasporti Raider, una volta sbarcate le truppe, vennero inviati nei boschi di Vreda a dare la caccia al nemico, usandoli, di fatto, come cannoniere supplementari. Di contro le truppe imperiali del XXIX Gemini

presenti nel settore schieravano quasi unicamente plotoni di fanteria con il supporto di armi pesanti e un ridotto contingente di fanti scelti imbarcati su Chimera. Le truppe imperiali arrivarono troppo alla spicciolata e vennero sistematicamente eliminate dalle letali squadre di Furie comandate dall'Arconte Xyarion della Corte di Drag'Hutt e dalla Furia Succube Ilyeanna, una delle migliori guerrieri di Mor'Gaunt'Na, la leader delle furie dell'enclave Eldar Oscura del crudele Arconte. Mentre le squadre di guerrieri della Cabala occupavano i piloni dell'accesso al portale della Rete Eldar, le feroci Furie e i letali Incubi, approfittando delle coperture dati dai boschi di Vreda, schiacciarono le squadre di fanteria a ridosso della loro zona di schieramento impedendo loro di occupare gli obiettivi e mettendone diverse in rotta con il, non trascurabile, effetto di catturare prigionieri da portare alle navi in orbita. Praticamente privi di mezzi corazzati i soldati del XXIX Gemini hanno abbattuto qualche Raider con le loro armi pesanti ma nulla hanno potuto fare contro l'attacco veloce e coordinato delle squadre d'assalto aliene e dei loro letali veicoli da trasporto (Raider e Venom) e da combattimento (Ravager). La Guardia Imperiale deve ripiegare e gli Eldar rientrano in possesso di un accesso alla loro rete...

++ Sala del trono di Lord Drag'Hutt astronave N'Aule++

“Come ti avevo detto, Arlecchino Vidocq” parlò Drag'Hutt “le truppe della mia Cabala non ti hanno deluso, sei felice Arlecchino?” “Ovvio, Arconte” rispose Vidocq “Ma stai attento a non sottovalutare gli Schim-maigh, hanno risorse infinite, non ci lasceranno mai indisturbati; la battaglia che hai combattuto è appena l'inizio!” “Lo spero bene, Arlecchino” rispose a sua volta l'Arconte con una risata malvagia “lo spero bene.....” E una crudele risata echeggiò nella sala del trono accompagnando le riflessioni dell'Arlecchino che si interrogava se aveva fatto bene ad allearsi con l'Arconte...

REGOLE SPECIALI IMPERO TAU



IMPERO TAU

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Impero Tau, Kor'vattra e Kor'or'vesh

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono della seguente regola speciale:

- IMPERO COSMOPOLITA (tutte le forze Tau)

IMPERO COSMOPOLITA ++++++

L'Impero Tau è abitato da numerose specie aliene, quali Kroot, Vespids e Gue'vesa, inglobate durante le tre Sfere d'Espansione che servono la causa del Bene Superiore in qualità di ausiliari.

Qualsiasi armata dell'Impero Tau può decidere di schierare una o più unità di Ausiliari alieni Gue'vesa come scelta Truppa che occupa uno slot della Tabella dell'Armata.

Nota Bene: è possibile spendere fino a un massimo del 20% dei punti totali (arrotondati per difetto) per l'acquisto di unità di Ausiliari alieni Gue'vesa.

AUSILIARI ALIENI GUE'VESA

Di sotto sono riportate due tipologie di unità di Ausiliari alieni Gue'vesa. All'interno di un'armata dell'Impero Tau possono essere presenti entrambe in qualsiasi quantità, purché si rispetti la limitazione sopra specificata.

Team di Ausiliari alieni Gue'vesa.....60 punti

Discendenti degli Umani inglobati all'interno dell'Impero a seguito della rovinosa Crociata del Golfo di Damocle, questi Gue'vesa fanno parte della società Tau da diverse generazioni e vi si sono ampiamente integrati.

Stimati dai Tau per le capacità pari alle loro, sono ritenuti capaci di apprendere le arti marziali Tau e dunque addestrati di conseguenza.

Sebbene siano a tutti gli effetti cittadini imperiali di rilievo, rimangono pur sempre alieni e servono dunque l'Impero in qualità di ausiliari nelle forze armate Tau.

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Gue'vesa'la	3	3	3	3	1	3	1	7	4+
Gue'vesa'ui	3	3	3	3	1	3	2	8	4+

Composizione: 1 Gue'vesa'ui e 5 Gue'vesa'la

Tipo di unità: Fanteria

Equipaggiamento: Fucile a impulsi, Granate fotoniche e Armatura da combattimento leggera (conferisce un TS 4+).

Regole Speciali: Traditori.

Traditori: i Gue'vesa che servono l'Impero Tau sono estremamente eterogenei e comprendono dai semplici mercenari, giunti per accumulare ricchezze, ai futili traditori e prigionieri di guerra, arresi per aver salva la vita o semplicemente per elevare la propria condizione sociale, fino a veri e propri idealisti, giunti nell'Impero Tau per prendere parte al grande ideale. Inoltre, riconosciuti come traditori dai propri simili imperiali, causano nell'avversario umano un odio incontrollato, capace di generare atti di santa purezza.

In termini di gioco, il giocatore dell'Impero Tau deve tirare 2D6 per ogni Squadra di Ausiliari Gue'vesa prima dell'inizio della partita: la somma dei due risultati sarà il valore di Disciplina dell'unità per tutta la durata dello scontro. In aggiunta, qualsiasi unità appartenente ad armate avversarie di Guardia Imperiale, Space Marines (di qualsiasi Capitolo) o forze dell'Inquisizione guadagna nei confronti della Squadra di Ausiliari Gue'vesa la Regola Speciale Nemico Favorito.

REGOLE SPECIALI IMPERO TAU



Opzioni:

- Includere fino a 6 Gue'vesa addizionali: 10 punti a modello
- Il Gue'vesa'ui può acquistare un Tracciante per un costo addizionale di 10 punti
- Un numero qualsiasi di Gue'vesa può sostituire il proprio Fucile a impulsi con una Carabina a impulsi senza nessun costo aggiuntivo in punti
- L'intero Team può essere equipaggiato con Granate IEM a 3 punti a modello

Trasporto Apposito:

Il Team può prendere come Trasporto Apposito un Trasporto Truppe Devilfish

Squadra di Ausiliari alieni Gue'vesa.....40 punti

Entrati a far parte dell'Impero Tau recentemente a seguito dell'Espansione della Terza Sfera, questi Gue'vesa sono mal considerati dai Tau, che li ritengono poco affidabili.

Segregati ai confini dello spazio Tau in avamposti difensivi, hanno il compito di proteggere i confini dell'Impero. Equipaggiati con il vecchio equipaggiamento umano, sono tenuti volutamente poco armati e non hanno accesso agli arsenali, se non sotto autorizzazione, per evitare il nascere di rivolte.

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Gue'vesa'la	3	3	3	3	1	3	1	2D6	5+
Gue'vesa'ui	3	3	3	3	1	3	2	2D6	5+

Composizione: 1 Gue'vesa'ui e 9 Gue'vesa'la

Tipo di unità: Fanteria

Equipaggiamento: Fucile laser (il Gue'vesa'ui ha invece una Pistola laser), Arma da mischia, Granate a frammentazione e Armatura antiscegge.

Regole Speciali: Traditori.

Traditori: i Gue'vesa che servono l'Impero Tau sono estremamente

eterogenei e comprendono dai semplici mercenari, giunti per accumulare ricchezze, ai futili traditori e prigionieri di guerra, arresisi per aver salva la vita o semplicemente per elevare la propria condizione sociale, fino a veri e propri idealisti, giunti nell'Impero Tau per prendere parte al grande ideale. Inoltre, riconosciuti come traditori dai propri simili imperiali, causano nell'avversario umano un odio incontrollato, capace di generare atti di santa purezza.

In termini di gioco, il giocatore dell'Impero Tau deve tirare 2D6 per ogni Squadra di Ausiliari Gue'vesa prima dell'inizio della partita: la somma dei due risultati sarà il valore di Disciplina dell'unità per tutta la durata dello scontro. In aggiunta, qualsiasi unità appartenente ad armate avversarie di Guardia Imperiale, Space Marines (di qualsiasi Capitolo) o forze dell'Inquisizione guadagna nei confronti della Squadra di Ausiliari Gue'vesa la Regola Speciale Nemico Favorito.

Opzioni:

- Includere fino a 10 Gue'vesa'la addizionali: 5 punti a modello
- Il Gue'vesa'ui può sostituire la propria Pistola laser con:
 - » Pistola a impulsi: 5 punti
- Il Gue'vesa'ui può sostituire la propria Arma da mischia con:
 - » Arma potenziata: 10 punti
- Ogni cinque Gue'vesa, uno può sostituire il proprio Fucile laser con:
 - » Carabina a impulsi senza nessun costo aggiuntivo
 - » Fucile a impulsi: 5 punti
- Fino a due Gue'vesa'la possono sostituire il proprio Fucile laser con:
 - » Lanciafiamme o Lanciagranate: 5 punti
 - » Fucile termico: 10 punti
 - » Fucile plasma: 15 punti
- Ogni dieci Gue'vesa è possibile sostituire due Gue'vesa'ui con una Sezione Arma Pesante equipaggiata con una delle seguenti armi:
 - » Mortaio: 5 punti
 - » Cannone automatico: 10 punti
 - » Lanciamissili: 15 punti
 - » Cannone laser: 20 punti
 - » Cannone a raffica: 5 punti
 - » Fucile plasma delle Armature da combattimento: 15 punti

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

REGOLE SPECIALI TIRANIDI



TIRANIDI

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:

Tiranidi e Flotte Alveare

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono della seguente regola speciale:

- GUARDIA REPUBBLICANA

GUARDIA REPUBBLICANA ++++++

Grazie alle mutazioni e alle assimilazioni del patrimonio genetico umano avvenute su Diemeter, i Tiranidi possono mettere in campo vasti eserciti ibridi di mutanti umanoidi. Oltre al codex Tiranide ufficiale, è possibile utilizzare le Forze Armate della Repubblica Democratica di Diemeter.

FORZE ARMATE DELLA REPUBBLICA DEMOCRATICA DI DIEMETER

A seguito della creazione della Repubblica Democratica di Diemeter è stato necessario istituire una forza armata per la difesa del territorio, denominata Guardia Repubblicana. Caratterizzata da una grave mancanza di armamenti, annovera tra i propri ranghi ex Guardie Imperiali, cittadini coscritti ma anche Genestealer, guidati dai Magus.

Suddivisa in Compagnie, comandate dai più disparati individui, ha compiti principalmente difensivi. Tuttavia, non sono rare le occasioni in cui essa viene utilizzata come forza da attacco contro un nemico particolarmente importante.

In termini di gioco, la Guardia Repubblicana può essere rappresentata seguendo le direttive sotto riportate.

Schierare la Guardia Repubblicana: per poter schierare una

forza della Guardia Repubblicana è necessario specificare che si tratta di questo tipo di forza ibrida nella descrizione del proprio esercito.

Limitazioni: all'interno di una Compagnia della Guardia Repubblicana non possono essere acquistati promozioni per personaggi con nome (come il Lord Castellano Creed, il Comandante Chenkov et cetera).

Inoltre, ad eccezione della Squadra Comando della Compagnia, degli Iniziati della Mente Alveare e delle Squadre di Genieri della Guardia Repubblicana, nessuna unità può acquistare Trasporti Appositi.

Compagnia della Guardia Repubblicana

Una Compagnia della Guardia Repubblicana segue la normale Tabella dell'Armata (obbligatori: 1 QG e 2 Truppe. Opzionali: 0-1 QG, 0-3 Elite, 0-4 Truppe, 0-3 Supporti Leggeri e 0-3 Supporti Pesanti) ed è così composta:

QG

- 1+ Squadra Comando della Compagnia (1). Non possono essere acquistati Consiglieri del Reggimento;
- 0-1 Magus Genestealer (conta come Psionico Primaris) (1);
- 0-1 Nidiata di Tiranidi Genoraptor (2). Nota che un Genoraptor deve essere obbligatoriamente promosso a Patriarca Genestealer (conta come Signore della Nidiata);

ELITE

- 0-1 Iniziati della Mente Alveare (conta come Squadra da combattimento di Psionici) (1);
- 0-1 Squadra di Cacciatori Kreen (vedi sotto);
- 0-1 Nidiata di Tiranidi Genoraptor (2);

REGOLE SPECIALI TIRANIDI

TRUPPE

- 2+ Plotoni della Guardia Repubblicana (conta come Plotone di Fanteria) (1);
- 0-1 Squadra di Genieri della Guardia Repubblicana (conta come Squadra Veterana) (1);
- 0-1 Squadra di Mutanti (conta come Squadra della Legione Penale) (1);

SUPPORTI LEGGERI

- Squadre di Cavalleria della Guardia Repubblicana (conta come Squadra di Cavalleggeri) (1);
- 0-1 Squadrone di Sentinel della Guardia Repubblicana (conta come Squadrone di Sentinel Corazzati) (1);

SUPPORTI PESANTI

- 0-1 Squadrone di Leman Russ della Guardia Repubblicana (conta come Squadrone di Leman Russ) (1). La composizione dell'unità è cambiata in 1 corazzato. Possono essere acquistati solo Corazzati da battaglia Leman Russ;
- 0-1 Batteria di Artiglieria della Guardia Repubblicana (conta come Batteria di Artiglieria) (1). La composizione dell'unità è cambiata in 1 corazzato. Possono essere acquistati solo corazzati Basilisk;

Squadra di Cacciatori Kreen.....60 punti

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.

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Cacciatore Kreen	3	3	3	3	1	4	1	7	6+
Capobranco Kreen	3	3	3	3	1	4	2	8	6+

Composizione: 1 Capobranco Kreen e 9 Cacciatori Kreen

Tipo di unità: Fanteria

Equipaggiamento: Arma da mischia venefica (4+) (solo Squadre Sventratrici Kreen) o Cerbottane Kreen (3) (solo Squadre Esploratrici Kreen).

Regole Speciali: Infiltrazione, Movimento in Copertura, Furtività.

Opzioni:

IlLa squadra può essere promossa a:

- Squadra Esploratrice Kreen (l'unità guadagna la Regola Speciale Esploratori) per un costo aggiuntivo di 20 punti;
 - Squadra Sventratrice Kreen (l'unità guadagna la Regola Speciale Rapidità e Dilaniante per un costo aggiuntivo di 20 punti);
- Trasporto Apposito:**

(1)Vedi Codex: Guardia Imperiale:

- Squadra Comando della Compagnia pagina 90;
 - Psionico Primaris pagina 92;
 - Squadra da combattimento di Psionici pagina 94;
 - Plotone di Fanteria pagina 96;
 - Squadra Veterana pagina 98;
 - Squadra della Legione Penale pagina 99;
 - Squadra di Cavalleggeri pagina 100;
 - Squadrone di Sentinel Corazzati pagina 100;
 - Squadrone di Leman Russ pagina 102;
 - Batteria di Artiglieria pagina 103;
- Tutte le scelte ed opzioni restano invariate salvo esplicitamente scritto.

(2)Vedi Codex: Tiranidi:

- Nidiata di Tiranidi Genoraptor pagina 90;

(3) Cerbottane Kreen: le Cerbottane Kreen sono rudimentali armi che utilizzano proiettili avvelenati per colpire i bersagli. Questo il loro profilo:

Gittata: 24" - Forza: X - VP: 6 - Assalto 1, Venefico (4+)



REGOLE SPECIALI ORKS



ORKS o PELLEVERDE

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:
Orki e Flotte Orkeske e dei Pirati Orki

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- GROZZIZZIMA WAAAGH!
- ZUPERKARRO ZEGRETO

KROZZIZZIMA WAAAGH!+++++

Quando un'enorme marea verde invade completamente il campo di battaglia, tutti gli Orks sono estremamente spavaldi e bramosi di eguagliare le gesta di grandi Kapoguerra come Turbomazza o Zakka il Maniko.

Qualsiasi esercito pelleverde impegnato nell'attacco di una città formicaio che schiera almeno una formazione di **La Marea Verde** (vedi Apocalisse Reload pag 27) può prendere l'**Assetto Strategico La Grozza Waaagh!** (vedi Apocalisse Reload pag.68) in aggiunta ad ogni altro Assetto Strategico permesso.

ZUPERKARRO ZEGRETO!+++++

Gli Orks sono abilissimi mekkanici e kostruttori. Dopo aver depredato e saccheggiato Mecadon e le sue immense fabbriche, dopo aver catturato alcuni titani durante la Terza Guerra, finalmente hanno iniziato a kreare e zperimentare! Dalle megafabbriche sparse per il loro territorio hanno riassemblato e modificato un numero impressionante di veicoli.

Un esercito Orks può schierare sempre un veicolo pesante raziato da uno dei seguenti codex: Guardia Imperiale, Space Marines, Tau. Il veicolo in questione deve avere un aspetto decisamente orko, e deve venir rappresentato da un modello adeguato. Viene pagato lo stesso costo in punti dell'originale, e il pezzo segue la regola **Prototipo Zperimentale**. Si può avere un solo Zuperkarro Zegreto per armata.

**NOI È ORKI, NOI È FORTI. PERKÈ ORKI
MAI PERDE, SE NOI VINCE NOI HA
VINTO, SE NOI MUORE IN BATTAGLIA
NOI È MORTI, NON ZKONFITTI, SE NOI
ZCAPPA NOI PUÒ SEMPRE TORNARE!**

PROTOTIPO ZPERIMENTALE

Il veicolo in questione è una replica quasi perfetta dell'originale, con una bella messa a punto del Mek. L'AB è sempre e solo 2. Corazza e armi montate restano invariate (anche se potete inventarvi nomi più divertenti per ogni singola arma, o immaginare che anziché avere uno spirito macchina ci sia un goblin gunner ecc.). Capacità di carico, di trasporto, regole speciali restano invariate.

REGOLE SPECIALI NECRON



NECRON

Fanno parte di questa fazione le seguenti forze:
Necron e Flotte Mietitrici

Le forze appartenenti a questa fazione si avvalgono delle seguenti regole speciali:

- CANNIBALIZZARE IL METALLO
- OBELISCHI NECRON

CANNIBALIZZARE IL METALLO+++++

Qualsiasi esercito Necron in una battaglia evento o in apocalisse può sempre scegliere d'avere l'**Assetto Cannibalizzare la Tecnologia** (vedi Apocalisse Reload pag.70) in aggiunta ad ogni altro Assetto Strategico permesso.

OBELISCHI NECRON+++++

Mentre l'esercito delle macchine avanzava lentamente sulla piana di Wallen, ad Ovest iniziarono ad emergere dal suolo torreggianti obelischi di nera ossidiana, le cui superfici erano pervase da lampi pulsanti di energia...

Un esercito Necron può schierare un Obelisco Gauss gratuitamente ogni 3000 punti d'armata. L'obelisco deve venir posizionato sul campo nella propria area di schieramento (deve essere rappresentato da un modello adatto alto almeno 12").

L'obelisco Gauss è considerato un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati e AB 3. La matrice interna può sprigionare

un devastante raggio gauss con il seguente profilo:

Raggio Gauss

Gittata: 72" Fo:9 VP:3 Speciale: Artiglieria 1, Area 7", Gauss

Regole speciali: qualunque danno superficiale stordisce l'obelisco, l'arma gauss non può essere distrutta, ma l'intero congegno può venir ridotto a rottame o distrutto, esattamente come un veicolo normale.

