PAOLO BERTONCINI

FOURTH WAR2012

FAARIS IV

A W40K CAMPAIGN

CORERULES 4.0

www.4faaris4.blogspot.com

Credits

Faaris IV è un progetto ideato e realizzato da **Paolo Bertoncini** alias **GrandeMaestro.**
Per collaborazioni o contatti potete scrivere a **grande-maestro@tiscali.it**
Per informazioni su Faaris IV potete scrivere a **faaris4@tiscali.it**

FaarisIV A W40K Campaign ©Paolo Bertoncini 2012
FaarisIV A World at War ©Paolo Bertoncini 2011
FaarisIV The Second War ©Paolo Bertoncini 2010
FaarisIV ©Paolo Bertoncini 2009

Con la collaborazione e il supporto di Res Ludica, il Forum GWTilea, Ludic Incoming, Legio Capitolina e Zendra.

La campagna 2011 per W40K "Faaris IV a World at War" nasce dalla mente malata di Paolo Bertoncini (alias GrandeMaestro). L'idea è quella di continuare il "corner" iniziato con la prima campagna di Faaris IV nel lontano 2009. Se la prima campagna è nata quasi per gioco, la seconda è stata grandiosa, con tantissimi partecipanti e momenti estremamente spettacolari. Ora siamo qui per presentare il nostro fiore all'occhiello, la nostra terza campagna, aperta a tutti, in modo da poter offrire ai giocatori di W40K non più solo un pianeta dove affrontarsi, ma un intero sistema spaziale in cui scatenare la potenza distruttiva delle loro flotte e un background sempre più solido e coinvolgente. Che la guerra abbia inizio!

ATTENZIONE: La saga della campagna di Faaris IV è un evento NON ufficiale GW, ma il prodotto di alcuni appassionati che vogliono rendere omaggio al bellissimo background del sistema di gioco Warhammer 40K e permettere ad altri appassionati di giocare in un contesto ben strutturato e appassionante.

+++++

CREDITS:

Da un'idea di Paolo Bertoncini
Testi e regolamenti, supervisione generale e adattamento grafico del sito e dei materiali scaricabili: Paolo Bertoncini

Ideazione e Realizzazione della quarta campagna "Faaris IV", Realizzazione grafica sito, logo, banner, mappe, materiale scaricabile, impaginazione grafica del materiale visivo, coordinamento generale, testi, concept e design : Paolo Bertoncini

Collaboratori: Alessandro Picollo, Marco Luca Latronico

Programmazione database e codice del sito della quarta campagna di Faaris IV (graziee!!!): Simone Ferrari

Supporto tecnico per regolamento e bilanciamento: Alessandro Picollo

FaarisIV A W40K Campaign ©Paolo Bertoncini 2012
FaarisIV A World at War ©Paolo Bertoncini 2011
FaarisIV The Second War ©Paolo Bertoncini 2010
FaarisIV ©Paolo Bertoncini 2009

Eventuali immagini o materiale presente in questo manuale, e sul sito della campagna, sono proprietà dei relativi autori. Si tratta di un sito non a scopo di lucro, se ci fossero problemi o violazioni dei diritti d'autore basterà segnalarlo, e provvederemo a rimuovere il materiale interessato.

+++++

Games Workshop Copyright:
Questo sito web è completamente non ufficiale, e in nessun modo associate con Games Workshop Limited. Adeptus Astartes, Angeli Sanguinari, Bloodquest, Cadiani, Cataciani, i simboli del Caos, Combattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citael, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, 'Eavy Metal, Eldar, simboli Eldar, Occhio del Terrore, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Inquisitor, il logo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khorne, Kroot, Signore del Mutamento, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, loghi dei capitoli degli Space Marine, Tau, designazione delle caste Tau, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, i simboli di Warhammer 40k, White Dwarf, logo del White Dwarf, , e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e all'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2010, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Utilizzati senza alcun permesso. Non vi è alcuna intenzione di contendere il loro status. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.
Tutte le illustrazioni e i loghi presenti su questo sito e tutte le immagini contenute sono prodotte all'interno di Games Workshop o commissionate a terze parti. Il diritto esclusivo di copyright sui lofhi e le illustrazioni, incluse le immagini che li ritraggono, è proprietà di Games Workshop Limited. © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2010. Tutti gli argomenti trattati nel White Dwarf sono © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2010. Tutte le illustrazioni che corredano i prodotti Games Workshop e tutte le immagini contenut sono prodotte all'interno di Games Workshop o commissionate a terze parti. Tutti i diritti riservati.

INFORMAZIONI SUI MARCHI REGISTRATI
Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, il logo Black Library, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, il logo Blood Bowl, Il simbolo Blood Bowl Spike, Cadiano, Cataciano, i simboli del Caos, Comattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citadel, Città dei Dannati, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, Dark Future, i simboli dell'Aquila a due teste/Imperiale, 'Eavy Metal, Eldar, I simboli Eldar, Epic, Occhio del Terrore, Fanatic, il logo Fanatic, il logo Fanatic II, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Il logo Martello di Sigmar, il logo Ratto Cornuto, Inferno, Inquisitor, il lgoo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khemri, Khorne, Kroot, Signore del Cambiamento, Marauder, Mordheim, il logo Mordheim, Necromunda, il logo Necromunda, il logo Necromunda Plate, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Skaven, i simboli Skaven, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, i loghi dei capitoli degli Space Marine, Talisman, Tau, la designazione delle caste Tau, Re dei Sepolcri, Trio di Warriors, il logo della Cometa a due Code, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, simboli di Warhammer 40,000, logo del Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, logo del White Dwarf, e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati ai giochi e ai mondi di Blood Bowl, Warhammer, Talisaman, Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2010, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Tutti i diritti riservati.

This web site is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

40k, Adeptus Astartes, Blood Angels, Bloodquest, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, Dawn of War, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Eye of Terror, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khorne, the Khorne device, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, the Nurgle device, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Slaanesh, the Slaanesh device, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch device, Ultramarines, Warhammer, Warhammer 40k Device, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

INDICE GENERALE

BACKGROUND 7
- Faaris IV ... 8
- Il sistema Vaar Primus ... 9
- Il pianeta Faaris IV ... 11
- La Prima Guerra ... 20
- La Seconda Guerra ... 23
- Paenumbra I ... 27
- La Terza Guerra ... 34
- La Quarta Guerra ... 38

REGOLAMENTO 39
- Iscrizione ... 40
- Spostamento ... 41
- Battle report ... 42
- L'handicap ... 46
- I Punti Controllo ... 46
- Attaccare un settore ... 48
- Medaglie ... 48
- Abilità veterane ... 48
- Obiettivi di vittoria ... 48
- Alto comando e graduati ... 49
- Regole speciali delle fazioni 50

REGOLE SPECIALI 51
- Forze Lealiste ... 52
- Forze Caotiche ... 55
- Forze Eldar ... 57
- Forze Eldar Oscuri ... 59
- Forze Tau ... 61
- Forze Tiranidi ... 63
- Forze Orks ... 65

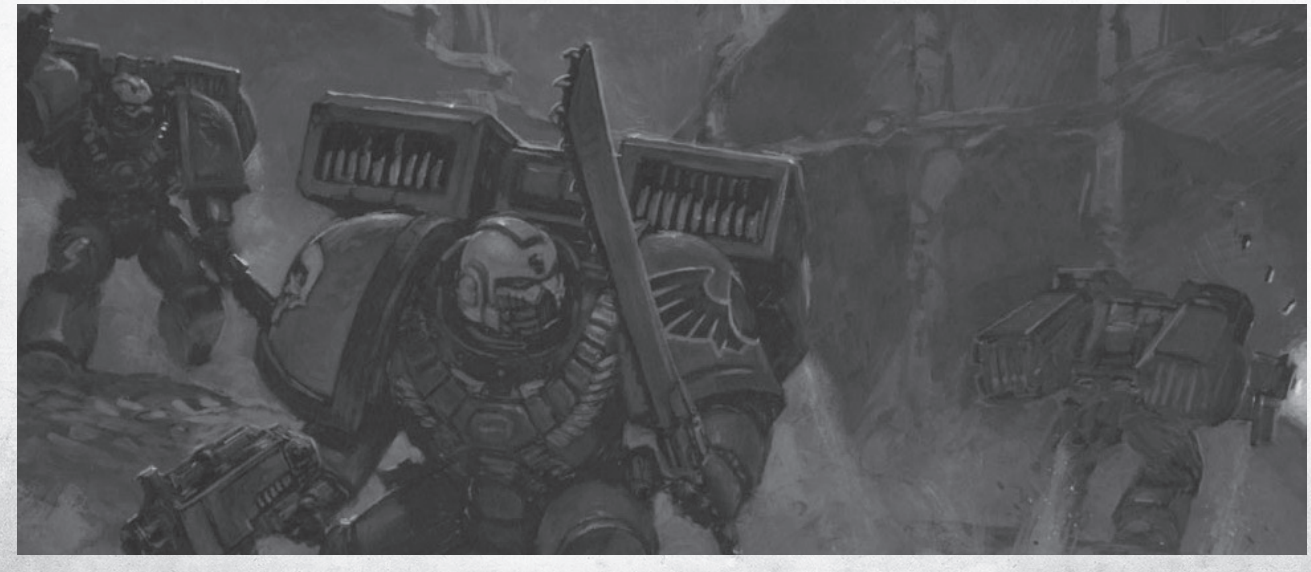
ASSALTO AL COMPLESSO 67
- Scenario ... 68
- Preparare le forze ... 68
- Regole Generali ... 70
- Equipaggiamenti Speciali ... 71
- Preparare lo Scenario ... 73
- Missione ... 75
- Segnalini Attaccante ... 76
- Segnalini Difensore ... 77
- Assalto al Complesso Starter . 82

GUERRA GOTICA 79
- Stanziamento ... 80
- Spostamento ... 80
- Handicap ... 80
- Battaglie ... 80
- Obiettivi di Vittoria ... 81

SETTORI STRATEGICI 89
- Kjoldar ... 91
- Diemeter ... 99
- Savius ... 117
- Valar ... 129
- Mineris ... 141
- Strige ... 155
- Mecadon ... 165
- Castrum Praetorio ... 177
- Valamor ... 197
- Vreda Secunda ... 205
- Numea ... 219
- Vreda Primaria ... 229
- Thoran ... 237
- Macarion ... 247
- Tropice ... 263

FORZE LEGGENDARIE
- Cabala Assassina ... 17
- Le Ceneri Ardenti ... 102
- Flotta Alveare Echidna ... 112
- Corpi delle Tenebre Yalochiani 122
- VII Vendergast ... 124
- VIII Reg. Degli Squadroni della Morte di Krieg ... 145
- I Corruttori di Anime ... 164
- Zpakka Krani ... 168
- Southern Legion ... 181
- VII Reg. Vendergast ... 214
- Angeli Assassini ... 226
- Gruppo di Caccia D'Yanoi Ka .. 235
- III Comp. Magli Imperiali ... 253

MODELLISMO
- Bunker Leman ... 84
- Rampa di Decollo ... 85
- Linea Difensiva SDA ... 88
- Obelisco Necron ... 261
- Piante Assassine ... 265



FAARIS IV È UN PROGETTO CHE NASCE DALLA PASSIONE PER L'UNIVERSO DI WARHAMMER 40K . IN UNA FOLLE NOTTE DEL LONTANO 2008 IL PROGETTO HA PRESO CORPO, E CAMPAGNA DOPO CAMPAGNA SIAMO ARRIVATI A QUESTA QUARTA GUERRA.

TUTTA QUESTA CAMPAGNA È IL FRUTTO DI UN DURO LAVORO: OLTRE QUATTRO MESI DI PROGETTAZIONE ED IMPAGINAZIONE PER DARE LA POSSIBILITÀ A TUTTI DI COMBATTERE IN UNA GRANDE E LEGGENDARIA CAMPAGNA, CON UN GRANDE BACKGROUND, MOMENTI EPICI, E GRANDI EVENTI LEGATI AL TAVOLO DA GIOCO.

UN GRAZIE A TUTTI I GIOCATORI CHE HANNO DECISO DI PARTECIPARE
UN GRAZIE AI MIEI FIDI COLLABORATORI CHE HANNO PORTATO IL PROGETTO FAARIS A UN LIVELLO ANCORA PIÙ AMPIO
UN GRAZIE A TUTTI I CLUB, ASSOCIAZIONI O NEGOZI CHE CI SUPPORTANO CON EVENTI E BATTAGLIE!

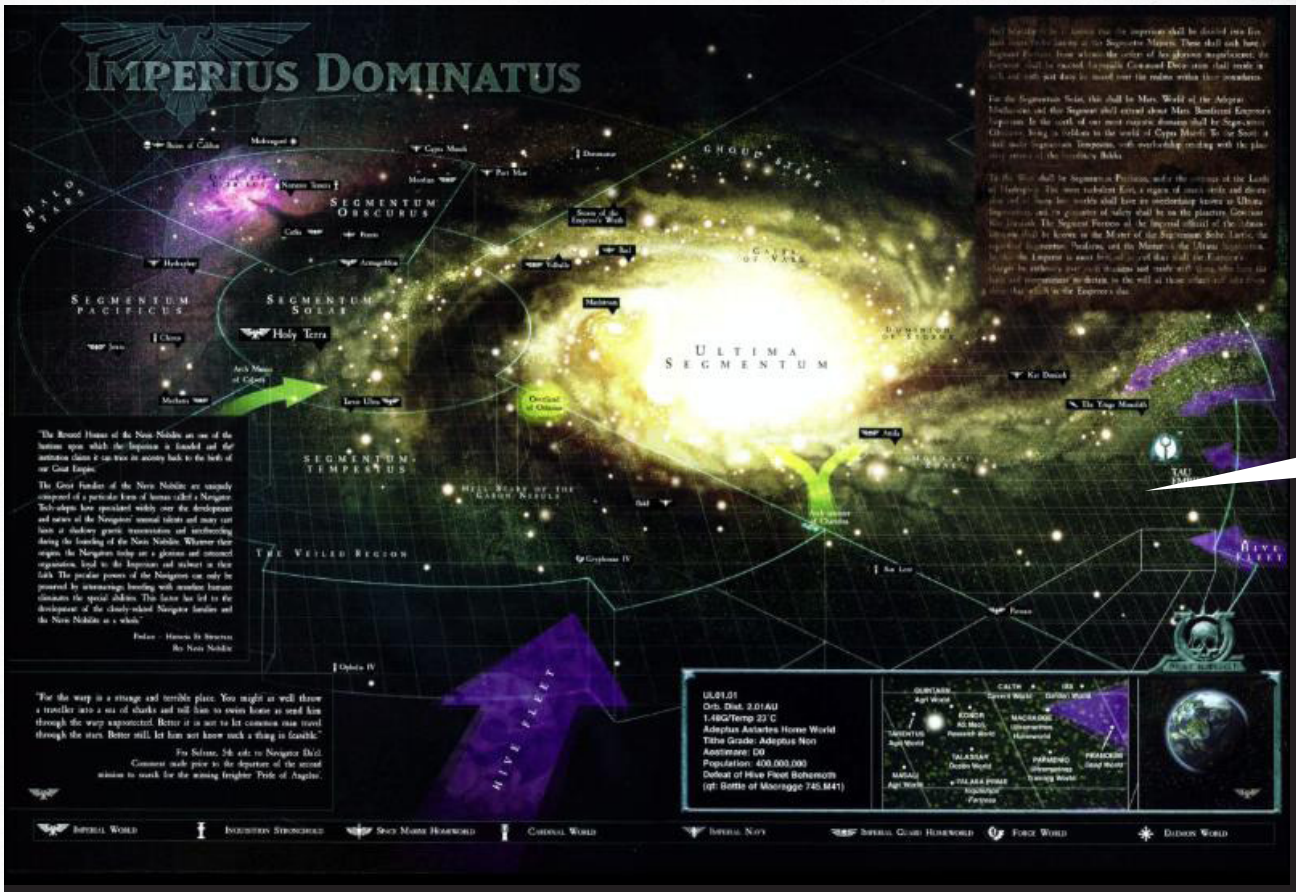
BUON GIOCO E CHE LA GUERRA SIA TOTALE

PAOLO BERTONCINI

FAARIS IV

BACKGROUND

Il Pianeta Faaris IV



FAARIS IV

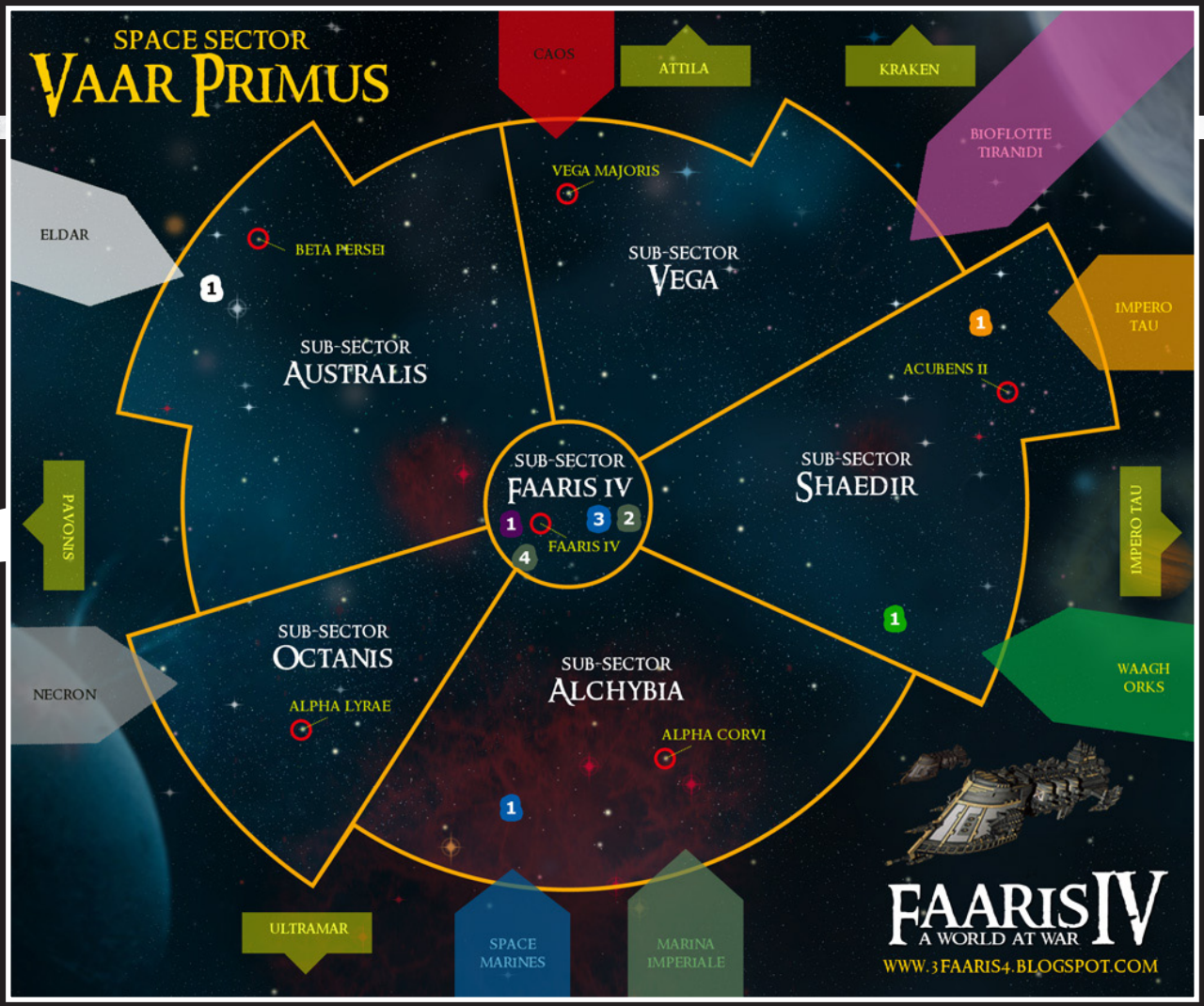
Il sistema Vaar Primus si trova in una zona periferica dell'Imperium, esattamente in mezzo tra il sistema Ultramar, Attila e Kraken, in una posizione altamente strategica e di controllo verso i sistemi esterni sotto il controllo xeno.

Vaar Primus è suddiviso in sei sub-sector spaziali, estremamente importanti per la produzione di armamenti dell'Adeptus Mechanicus (in particolare il sub sector Alchybia) e per le risorse minerarie. Il sub-sector **Faaris IV**, dove si trova l'omonimo pianeta, gode di una certa notorietà: si tratta di un pianeta minerario di classe A (principalmente cryocristalli e varidiumin), sede di una grande **Ars Machinorum** dell'Adeptus Mechanicus, e in passato divenuto tristemente famoso per l'eresia conosciuta come "**L'Alba di Sangue**": nel settore planetario Vreda Secunda furono rinvenuti numerosi focolai eretici nel nono reggimento granatieri della difesa planetaria. L'Inquisizione intervenne molto duramente e supportati dagli Astartes della **Southern Legion** repressero in soli cinque giorni la rivolta. Vreda Secunda porta ancora le cicatrici di quei terribili giorni di fuoco e castigo. Tuttavia il motivo per cui il pianeta Faaris IV è così importante è che ha subito un potente attacco dalle forze rinnegate del caos durante **La Prima Guerra**, e successivamente numerose razze xeno hanno sfruttato la tragica situazione per invadere il pianeta, coinvolgendo Faaris IV in una guerra di dimensioni epiche. Se il pianeta cadrà, tutto il sistema Vaar Primus sarà minacciato e in grave pericolo, e la perdita di questo sistema è inaccettabile: la sua preziosa produzione mineraria e industriale, nonchè i numerosi mondi forgia devono assolutamente venire protetti.

Le forze lealiste sono riuscite finora a mantenere il controllo del pianeta, ma molti settori planetari sono caduti, e la drammaticità della situazione ha costretto l'Imperium a intervenire tempestivamente, per salvare l'Ars Machinorum e le preziose risorse minerarie del pianeta, anche se voci non ufficiali affermano che il vero motivo per cui l'Inquisizione non ha ancora ordinato l'exterminatus risiede in qualcosa di molto più segreto e terribile che negli anni precedenti alla guerra, durante le operazioni minerarie, è stato riportato alla luce.

Questa che stiamo per raccontarvi, è la più terrribile delle guerre del sistema Vaar Primus: questa lunga guerra è conosciuta come la **Campagna di Faaris IV**, e quella che sta per iniziare è la Quarta Guerra.

Se le tue azioni portano al fallimento non meriti la vita che ti hanno donato

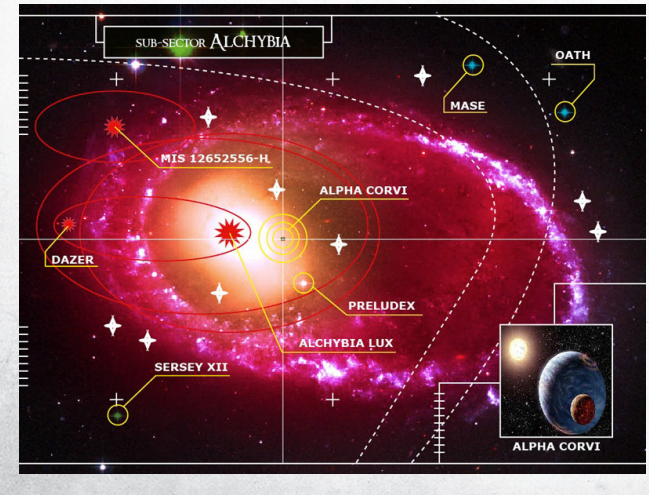


IL SISTEMA VAAR PRIMUS

Il sistema è costituito da cinque sub-sector spaziali: Alchybia, Australis, Faaris IV, Octanis, Shaedir e Vega.

SUB-SECTOR ALCHYBIA

Comprendente le rotte spaziali che collegano il Sector Vaar Primus ad Ultramar ed il resto dell'Imperium, Il Sub-Sector Alchybia è un'importante polo industriale e commerciale, sede del Mondo Forgia Sersey XII. Caratterizzato da un'elevata presenza di porti commerciali, quali i sistemi di Preludex e Dazer, ed è protetto da un efficiente sistema difensivo composto dagli scali orbitali Mase e Oath e dal complesso satellitare MIS 12652556-H. Al suo interno, in prossimità del Sistema stellare Capitale Alpha Corvi, è presente la gigante rossa Alchybia Lux.



Sede della maggior parte dei Mondi industriali dell'intero Sector Vaar Primus, il Sub-Sector Alchybia è il luogo dove sono prodotte le tecnologie ad esso necessarie, tra qui anche gli armamenti per le Forze di Difesa Planetaria.

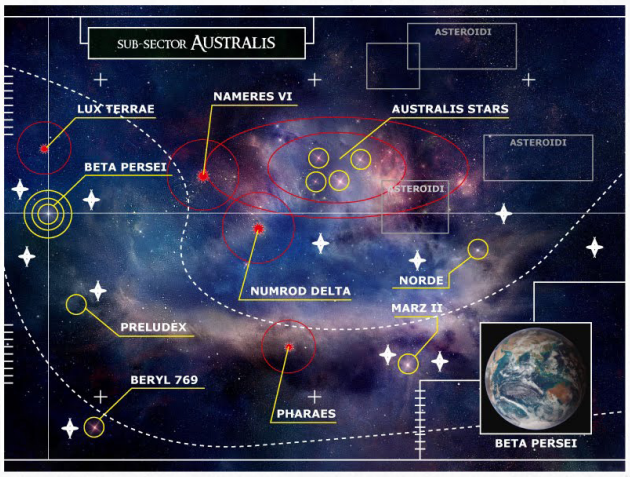
A causa della sua importantissima rilevanza strategica, è stato scelto come primo obiettivo della Crociata per la riconquista del Sector Vaar Primus: se, infatti, i restanti pianeti, tra cui anche il pianeta Capitale Faaris IV, possono essere sempre ripuliti dalla minaccia eretica e xeno con l'exterminatus, il Mondo Forgia Sersey XII ed i segreti dell'Adeptus Mechanicus che nasconde vanno difesi ad ogni costo. Gli **Ultramarine**s hanno stanziato subito la V compagnia combattente nel sub-sector spaziale, pronti a supportare la flotta della marina imperiale e dell'Adeptus Mechanicus.

SUB-SECTOR AUSTRALIS

Affacciato sulla 'Desolazione cosmica', un'ampia porzione di spazio completamente priva di qualsivoglia insediamento, umano o xeno, il Sub-Sector Australis funge da **polo difensivo** contro

Il Pianeta Faaris IV

le sempre più frequenti incursioni di pirati provenienti da quella zona, presumibilmente Eldar.



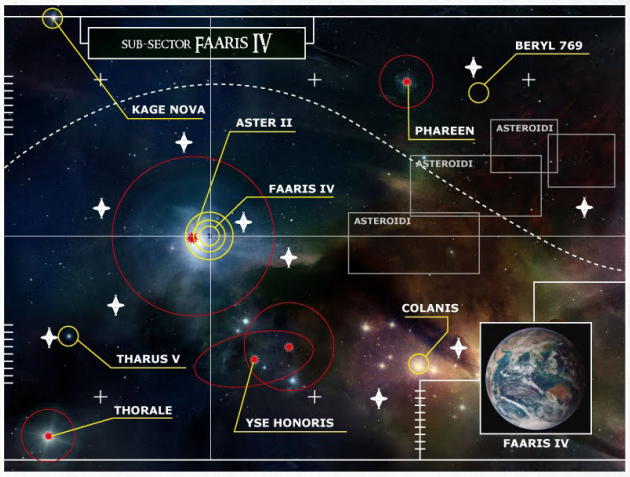
Comprendente il Sistema stellare Capitale **Beta Persei** e il complesso satellitare BERYL 769 per il monitoraggio dello spazio limitrofo, è la sede del complesso orbitale difensivo **Australis Stars**, composto da un elevato numero di stazioni orbitali difensive circondate da una fascia di asteroidi che lo rendono di fatto un muro invalicabile per ogni flotta. Poco distante da esso si trova il sistema stellare Namares VI, secondo centro demografico del Sub-Sector Australis dopo Beta Persei, dal quale provengono la maggior parte degli Ingegnieri e operai impegati nel complesso Australis Stars.

Sparso per l'intero Sub-Sector si trova il complesso LNNM, composto dagli scali orbitali Lux Terrae, Numrod Delta, Norde e Marz II, importante nodo di comunicazione del Sector Vaar Primus.

SUB-SECTOR FAARIS IV

Situato nel centro del Sector Vaar Primus, il Sub-Sector Faaris IV comprede il Sistema stellare Capitale Faaris IV. Principalmente spoglio da strutture di particolare rilevanza, è sede del sistema stellare Tharus V che, assieme a Faaris IV, compone il nodo politico e amministrativo dell'interno Sector Vaar Primus.

Al suo interno sono presenti gli scali orbitali Thorale e Yse Honoris nonché il complesso satellitare COLANIS, principali nuclei difensivi del Sub-Sector.



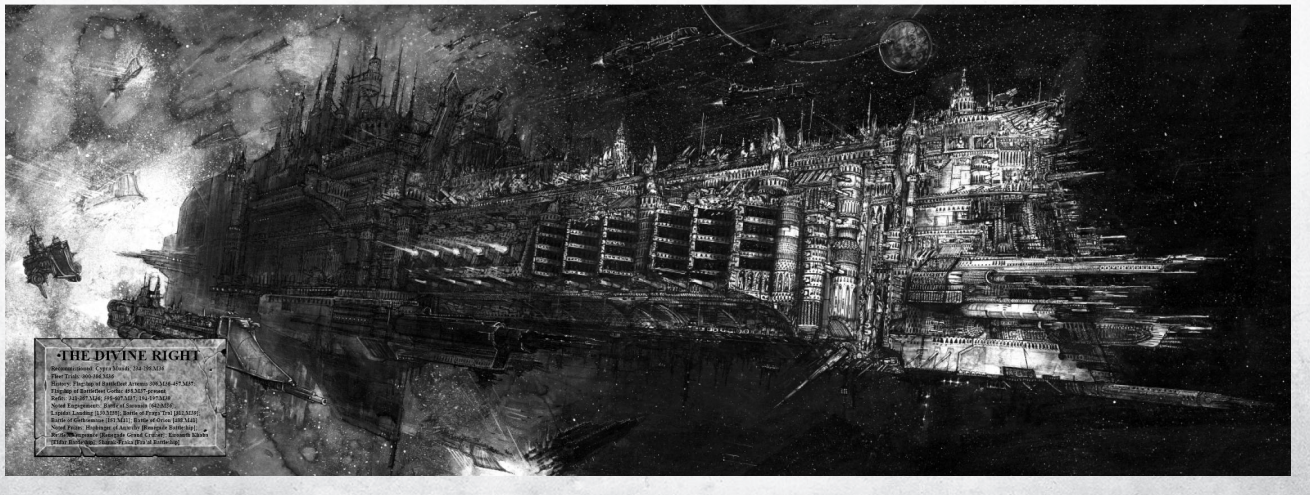
Principale nodo commerciale del Sub-Sector è il sistema stellare Aster II, in collegamento con tutti i maggiori sistemi stellari del Sector Vaar Primus, il cui compito principale è rifornire il Sistema stellare Capitale Faaris IV di tutto ciò di cui ha bisogno e che da solo non riesce a produrre

SUB-SECTOR OCTANIS

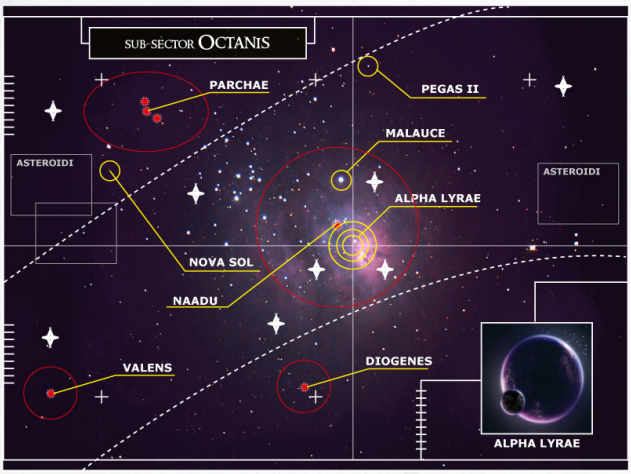
Sostanzialmente disabitato, il Sub-Sector Octanis è sede di numerosi **complessi tombali xeno** di probabile origine Necron, interconnessi, sembrerebbe, con il complesso tombale di Pavonis, mondo originario dello C'tan Noctifero.

Al suo interno, oltre al sistema stellare capitale **Alpha Lyrae** è presente un solo altro sistema stellare abitato, PegasII. Numerosi, invece, sono i complessi tombali: Malauce e Parchae, i più estesi per numero di sistemi stellari compresi nonché i maggiormente studiati dai membri dell'Adeptus Mechanicus, Nova Sol, Valens e Diogenes.

Nonostante la presenza di uno scalo orbitale scientifico ben attrezzato, **Naadu**, fin'ora lo studio dei manufatti e delle strutture xeno rinvenuti nel Sub-Sector Octanis ha dato pochissimi risultati. Fatto tragico, se si vogliono considerare le ipotesi dei catastrofisti secondo le quali il risveglio degli individui della specie Necron



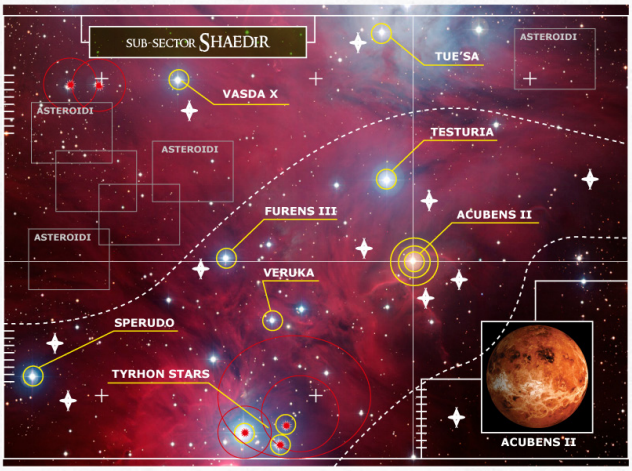
Il Pianeta Faaris IV



su Faaris IV non sia altro che l'inizio di un processo di portata infinitamente maggiore.

SUB-SECTOR SHAEDYR

Relativamente poco distante dalle frange dell'Impero Tau e dei domini della Waagh! Grog, il Sub-Sector Shaedir è un importante polo militare del Sector Vaar Primus, sede di un efficiente sistema difensivo composto dal complesso difensivo **Tyrhon Stars** e dagli scali orbitali Testuria, Veruka, Vasda X e Tue'sa e del più grande porto stellare militare dell'intero Sector, il nodo **Sperudo**, scalo di numerosi vascelli della Marina Imperiale.

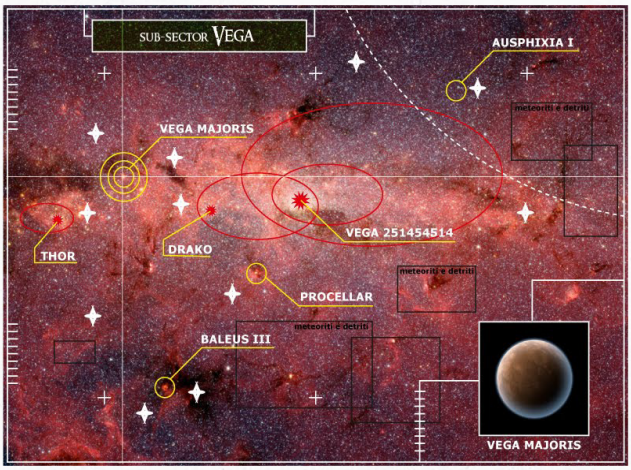


Composti per lo più da stazioni orbitali e satelliti, questi complessi difensivi sono il fiore all'occhiello della difesa spaziale del Sector Vaar Primus, manufatti risalenti per lo più all'Oscura Era della Tecnologia mantenuti ancora in servizio grazie alle continue opere di manutenzione che li coinvolgono.

Sebbene non presenti un gran numero di sistemi stellari abitati, il numero di cittadini imperiali del Sub-Sector è comunque molto elevato, a causa dell'accumulo di popolazione presso i maggiori centri militari, vista la sempre maggiore necessità di manodopera nei cantieri navali e nei porti spaziali.

Per via della sua elevatissima valenza strategica, il Sub-Sector è l'obiettivo primario di specie xeno come Orki, in cerca di avversari da combattere, e Tau, intenzionati a distruggere o conquistare le maggiori strutture della Marina Imperiale presenti nel Sector Vaar Primus in modo da assicurarsi la strada per un'invasione dell'intero sistema.

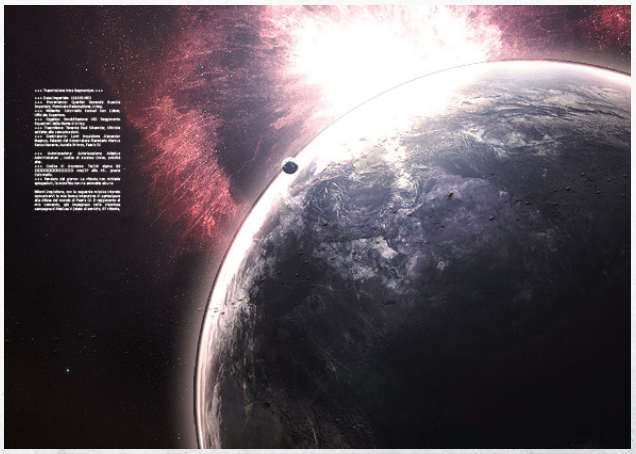
SUB-SECTOR VEGA



Estremamente esposto allo spazio esterno, il settore Vega ha scopo prettamente difensivo e militare. Dopo il terribile annientamento del mondo agricolo **AusphixiaI** a causa degli attacchi degli Eldar della **Cabala Assassina** e dell'incursione dei rinnegati noti come Predicatori, il settore è stato abbandonato, ad eccezione del pianeta capitale **Vega Majoris** e dei pianeti arsenali **Baleus III** e **Procellar**, tristemente noto anche per il contrabbando e il mercato nero che vi viene praticato. Una vasta rete di stazioni automatizzate chiamata **Aura Vega** difende il pianeta capitale, mentre la costante presenza di meteoriti e asteroidi garantiscono notevoli difese naturali contro le invasioni delle grandi flotte Orks e Tiranidi. Da questo sub-sector è arrivata la Waaagh! pelleverde del famigerato kapoguerra Turbomazza.

IL PIANETA FAARIS IV

Faaris IV è un pianeta minerario del sistema Vaar Primus. Nell'area settentrionale il sottosuolo è ricchissimo di Varidium e Cryocristalli puri al 75%, mentre nella fascia centrale sono molto numerosi i giacimenti metallurgici, tanto da aver spinto l'Imperium a trasformare il pianeta in uno dei principali pianeti estrattivi del sistema Vaar Primus.



Il Pianeta Faaris IV

Suddiviso in **15 settori strategici**, di cui **Castrum Praetorio** è il più importante e vitale, poichè vi si trova la capitale planetaria **Aurelia Prima**, un'immane città formicaio sede della forza governativa del pianeta, delle batterie laser di difesa planetaria, e dei più importanti centri organizzativi.

Settore 1: KJOLDAR

Sono terre impervie e ghiacciate, spazzate da un vento gelido e rischiarate solo poche ore al giorno. Qui sorgono 3 grandi **nodi di estrazione di Varidium**, oltre alla base colonica **Antares**, un complesso minerario di vaste dimensioni, specializzato per la raccolta e lo stivaggio dei Cryocristalli. Durante la Prima Guerra Caos e Impero Tau hanno spezzato le forze di difesa planetaria presenti nel settore, e durante la Seconda Guerra, il Caos ha distrutto e respinto le forze Tau, conquistando l'intero settore. 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.

I Teschi Neri

La Guardia Traditrice chiamata Dark Skull ha fatto la sua comparsa su Faaris IV durante la Terza Guerra, emergendo dalle faglie warp di Kjoldar e Savius. Il suo compito primario è il rafforzamento e il presidio dei punti strategici e delle fortificazioni a difesa dei confini di settore. Forte di oltre cinquemila uomini e un numero non pervenuto di carri corazzati e postazioni d'artiglieria pesante, si è distinta durante l'operazione Catena dei Ghiacci (settore Savius), dove supportata dagli Space Marines del Caos ha respinto e in parte distrutto il 5° Reggimento Yalokiano.

Settore 2: DIEMETER

Un immane muroscudo di roccia lavica fossile separa questo settore dal gelido Kjoldar. Nonostante questa difesa naturale, il clima è comunque freddissimo e la terra sterile e dura. Sono luoghi inospitali dove sorgono le spettrali rovine della città formicaio Iranos, distrutta durante la Purga di Antinuus e mai più riedificata o abitata. Si dice che vicino alle vaste Pianure Nere si trovino antiche rovine xeno.

Durante la Prima Guerra i Tiranidi hanno attaccato il pianeta,

LO SCUDO E L'ARTIGLIO

++++ Datacode 002 -Estratto dalle criptoscritture della III Guerra di Faaris IV- ++++

La Flotta 'Gemini' della Marina Imperiale riceve ordine di mobilitarsi per la difesa del pianeta capitale Faaris IV, muovendosi nel Sottosettore Faaris IV.

++++ Frammento 64764-F2 -Estratto- ++++

L'Alto Comando Imperiale ha diramato un'allerta generale per la guerra nello spazio, dove le incursioni delle flotte pirata della **Cabala Arlecchina** di **Drag'Hutt** stanno mettendo in seria difficoltà il sistema difensivo imperiale di Faaris. Nell'attesa che arrivino i rinforzi, la Flotta **Gemini** del Lord Admiral **Achilles Provanis** ha riorganizzato le proprie forze con l'obiettivo di intercettare le flotte dei temibili Eldar Oscuri nello spazio profondo e ingaggiare battaglia. A tal fine sono state radunati le navi da battaglia armate con i devastanti cannoni nova e le artiglierie di saturazione, letali per i fragili vascelli Eldar. Grazie al supporto dell'Adeptus Astra Telepatica, il Lord Admiral Provanis ha avuto notizia che una flottiglia di Eldar Oscuri si stava organizzando per l'attacco nella regione nota come il "mare delle nebule", sita a cira 95 milioni di chilometri dalla stella del sistema. Pur essendo una regione densa di nubi gassose e asteroidi, funestata da pericolose emissioni di plasma (originate da eruzioni solari di particolare intensità), il Lord Admiral ha deciso di muovere la flotta per dare battaglia agli alieni. Il comandante alieno, con l'obiettivo principale di mettersi in luce agli occhi del crudele Arconte, ha deciso di accettare battaglia e ha diviso la sua flotta in due tronconi schierati a grande distanza tra loro con lo scopo di circondare la flotta nemica, nella più classica

Il Pianeta Faaris IV

delle manovre Eldar. L'Ammiraglio Provanis ha inviato la battleship ammiraglia Indomita seguita da 2 incrociatori e 6 scorte contro il blocco principale della flotta nemica (costituita da 2 incrociatori Torture e diverse scorte Corsair) tenendo in retroguardia altri due incrociatori col compito di occuparsi del secondo gruppo di navi Eldar.

Nelle prime fasi della battaglia gli Eldar Oscuri hanno tentato di manovrare coprendosi con le nubi di gas per arrivare alle spalle del nemico, ma le artiglierie a lungo raggio e i cannoni nova della flotta imperiale li hanno obbligati a correre ai ripari, sacrificando manovrabilità e potenza di fuoco per reggere meglio l'impatto dei tremendi colpi delle navi imperiali.

In difficoltà ad attaccare, gli Eldar Oscuri hanno fatto decollare le pericolose navette d'assalto classe Slavebringer: una buona parte è stata abbattuta dai caccia di scorta e dalle torrette difensive, ma le poche che sono riuscite ad abbordare hanno sbarcato letali e feroci squadre d'assalto di pirati che hanno inflitto danni minimi alle grandi navi imperiali, ma hanno decimando un considerevole gruppo di scorte (già danneggiate dall'artiglieria aliena) e catturando diversi membri dell'equipaggio dell'incrociatore da battaglia Pax Imperii. La risposta della flotta imperiale non si è fatta attendere: approfittando dell'arrivo delle tempeste solari (pericolose per i fragili vascelli degli Eldar Oscuri) ha aperto il fuoco con tutte le armi rimaste, e mentre la flotta aliena subiva numerose perdite (l'ammiraglia, pesantemente danneggiata, ha disingaggiato nelle prime fasi dello scontro) ha visto ridotto il suo volume di fuoco per difendersi dai colpi delle armi nemiche e delle eruzioni solari. L'arconte ha quindi deciso di disingaggiare progressivamente con tutte le sue unità, approfittando del fatto che le navi imperiali si erano disperse nel vano tentativo di dare la caccia allo sfuggente nemico. L'ultimo, eroico, atto dello scontro è stato l'abbordaggio di un incrociatore Torture degli Eldar Oscuri ai danni dell'incrociatore leggero Orgoglio di Pavess classe Dauntless della flotta imperiale: l'equipaggio della nave imperiale ha retto all'abbordaggio respingendo gli assalitori ma rimediando un incendio a bordo. La sfida si è conclusa in un sostanziale pareggio, con gli Eldar Oscuri che tornano alla base con qualche schiavo nelle prigioni delle stive e la flotta imperiale che disimpegnava dalla battaglia con le navi migliori praticamente integre e pronte a combattere.

ma fortunatamente sono stati respinti, ad eccezione di questo settore, dove le spore hanno attecchito e dopo un primo periodo di assimilazione e mutazione, gli Ibridi tiranidi hanno iniziato a popolare l'area, moltiplicandosi sempre più e istituendo uno stato fantoccio votato al culto della Grande Divoratrice. Il settore è stato dichiarato blasfemo e bollato con l'ordine dell'Exterminatus dal Lord Inquisitore Alexander Magnus. Durante la Seconda Guerra il patriarca tiranide **Zodrax** ha costituito una vera e propria comunità mutante, eretica e blasfema, che in simbiosi con le creature più primordiali della nidiata ha iniziato a costruire e fortificare il settore, professando libertà e pace nell'abbraccio della mente collettiva. La reazione imperiale è stata durissima: il capitolo astartes delle **Ceneri Ardenti** ha intrapreso una crociata atta a purificare il settore, ma dopo esser penetrato profondamente nei territori xeno, si è trovato circondato da ogni fronte, con la retroguardia allo stremo e il supporto aereo impraticabile: venute a mancare le scorte e i rifornimenti il Gran Maestro Laertes ha condotto i suoi confratelli fuori da quell'inferno, in una sanguinosa ritirata, verso il settore Mineris e il prezioso fuoco di copertura del l'VIII Reg. di Krieg.

Attualmente la terra, la roccia e le stesse rovine sono avvolte da svettanti strutture chitinose, mentre una lenta e costante pioggia di spore micetiche scende dal cielo, bagnando le infrastrutture xeno e i vasti agglomerati nido delle colonie ibride.

Settore 3: SAVIUS

Gelo, roccia e ghiaccio caratterizzano questo settore, tuttavia qui sorge la città formicaio di **Paenumbra I**, nota per le grandi camere di ibernazione collettive (durante i lunghi inverni eterni che cadono ogni 30 anni circa e durano 2 anni) e la sua leggendaria resistenza contro le forze del Caos: dall'inizio della Prima Guerra si trova sotto assedio, ma eroicamente si rifiuta di cadere. Nel sottosettore A3 sorge lo spazioporto Orgoglio di Marte, originariamente nodo vitale per i voli interni al pianeta, ma durante la Seconda Guerra il Caos l'ha conquistato, devastandolo e contaminandolo. Affidato al feroce **Kaat il Massacratore** si è tramutato in una terribile minaccia durante la Terza Guerra, quando dallo spazioporto hanno iniziato ad alzarsi in volo numerosi hellblade. I lealisti hanno inviato il **5° Reggimento Yalokiano,** che desideroso di vendetta dopo il massacro subito nella tragica operazione Catena dei Ghiacci, ha contrattaccato e sfondato le linee del sottosettore A3 che. Dopo aver battuto le forze del caos supportate da numerosi demoni in diversi scontri, ha finalmente raggiunto e occupato la struttura Orgoglio di Marte: dopo tre settimane di accanita resistenza, gli Yalokiani hanno minato tutto il complesso e si sono ritirati verso il settore 5, Mineris, mentre Orgoglio di Marte veniva pesantemente danneggiato dalle cariche sismiche. Gli hellblade non sarebbero più decollati per molti mesi.

A Nord del settore sorge la vecchia stazione di comunicazione Aiace, poco più a Sud delle miniere di cryocristalli (dove in passato erano state ritrovate tracce necrontir nelle miniere 3 e 7) trasformata dalle forze rinnegate in un centro comando, ben protetto e trincerato. Attualmente il Caos ha messo a ferro e fuoco il settore, occupando i suoi punti strategici principali e rinforzando l'assedio alla città formicaio di Paenumbra I, che nonostante la situazione disperata si rifiuta eroicamente di capitolare, protetta da un pugno di eroici combattenti della guardia imperiale, dalla quarta compagnia della Southern Legion e da un distaccamento

della Deathwings. Tutto il restante settore è corruzione e caos.

Settore 4: VALAR

E' una regione vasta e ricca di strutture imperiali, oltre a numerose colonie agricole nella parte meridionale. Ad Ovest sorge la città formicaio **Caesar Superior** e più ad Est il piccolo spazioporto chiamato **Amus DA3**. Un immenso cratere meteorico sorge nella zona centrale. Teatro di numerosi scontri, Valar porta le cicatrici delle cruenti battaglie tra forze lealiste e rinnegate, tuttavia è un settore ancora produttivo. Durante la Seconda Guerra il settore è stato attaccato con ferocia dalle forze rinnegate del Caos, 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 altri settori, la brutalità e la ferocia di questi scontri sono divenuti leggendari e hanno ribattezzato il settore con il soprannome della Piana di Sangue.

Con la Terza Guerra il Caos 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 massacrandoli senza pietà, ma nella mischia gli Orks subiscono molte perdite. I Pelleverde nonostante la vittoria arrestano l'invasione, stanziandosi lungo il confine, per ora.

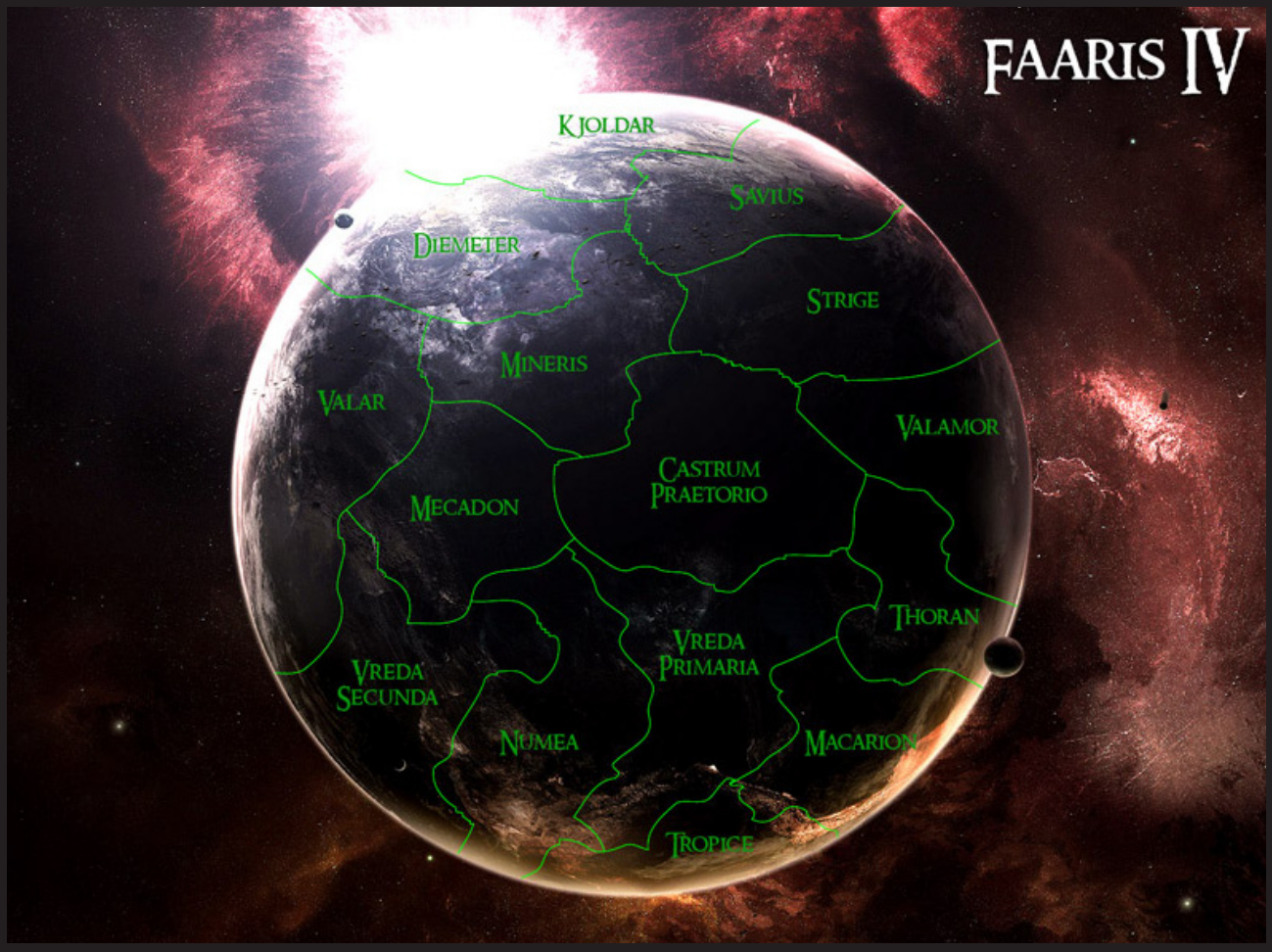
Settore 5: MINERIS

Un vasto mare di sabbia rossa da cui emergono giganteschi scheletri preistorici, dove troppo spesso scariche elettrostatiche e tempeste elettromagnetiche danneggiano apparecchiature elettroniche e azzerano la produzione delle piccole basi coloniche del progetto Genesi, impegnate nella raccolta dei Cryocristalli. Fin dalla **Prima Guerra**, a causa della sua elevata posizione strategica, il settore è stato presidiato e protetto da numerose forze lealiste. Durante la **Seconda Guerra** Caos e Orks attaccano le fortezze e i valli lungo il perimetro meridionale, ma vengono respinti; gli Astartes della Southern Legion edificano la fortezza Orgoglio di Marte e vi si insediano. La fortezza diventa un simbolo della resistenza di Mineris durante la III Guerra, quando le orde Tiranidi dello **Sciame Medusa** attaccanno in forza il settore: la grande invasione colpisce duro, e dopo aver spezzato le linee di difesa degli Ultramarines e dei Lupi Siderali, penetra fino all'area centrale. Mentre il settore è sul punto di cadere, lo sciame viene miracolosamente arrestato 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** annientano completamente le forze lealiste nella battaglia della Grande Waagh! La disfatta costringe i pochi superstiti a ripiegare verso le basi e le colonie situate nel centro di Mineris. Il massacro della Grande Waagh! è una delle più tragiche sconfitte dei lealisti durante la III Guerra e conferma ancora una volta la pericolosità degli Orks. Attualmente il settore cinque è sotto il controllo lealista, ma le forze di difesa sono allo stremo. Situato in posizione altamente strategica, Mineris permette l'accesso a molti settori planetari, e per tanto resta uno dei principali obiettivi della guerra. Il controllo di Mineris favorirà o impedirà l'invasione totale!

Settore 6: STRIGE

Il Caos ha sferrato uno dei suoi più brutali attacchi in questo settore, sterminando e distruggendo qualunque resistenza o struttura gli si parasse innanzi. Uno dopo l'altro, i baluardi lealisti sono caduti: Solar Macarie, un grande centro di reclutamento e addestramento della forza di difesa planetaria della Guardia Imperiale di Faaris IV ora non è altro che un immenso lugubre complesso infettato dal Caos. Con lui altri punti strategici come il penitenziario Vergun a Est e i generatori termici nella zona meridionale sono stati trasformati in blasfeme fortezze, ben difese e presidiate. Il settore è pericoloso, instabile, con violente scariche warp e mostruose aberrazioni che ne deturpano il paesaggio.

I confini di Strige sono difesi dalle legioni traditrici e da un numero non precisato di cultisti, mentre nel suo interno vengono allestite fabbriche e forge per costruire mostruose macchine demoniache. Il settore è considerato perso e completamente soggiogato all'oscuro volere del Caos.



Il tasso di sopravvivenza degli abitanti del settore è pari allo zero. Il settore sei deve venire purificato a qualunque costo: gli strateghi imperiali sospettano che proprio da qui si scatenerà il feroce attacco delle legioni traditrici...

Settore 7: MECADON

Qui sorgeva la più importante catena di produzione di Faaris IV: benedetti da Marte, i tecnopreti curavano ed assemblavano le principali macchine e i numerosi veicoli militari presenti sul pianeta. Gli Orks, durante la **Prima Guerra** di Faaris IV hanno distrutto e depredato le principali aree abitative, tra cui il sacro **Ars Machinorum**, ma grazie agli eroici sforzi delle forze imperiali, l'orda dei pelleverde viene fermata, e i preziosi generatori geotermici e la centrale di comunicazione Lode Divina sono salvi! Durante la **Seconda Guerra** i Pelleverde travolgono completamente le difese del settore, massacrando senza pietà chiunque si opponga, e nel giro di soli due mesi di combattimenti prendono il controllo di tutto Mecadon. Con la **Terza Guerra** il settore si popola di funghi e fortezze Orks, le colonie vengono smantellate e trasformate in fortezze e fabbriche. I più potenti kapoguerra si affrontano per stabilire il krande kapo, il kapoguerra più kapo di tutti: dalla disputa emerge il terribile ed immenso **Turbomazza**, un feroce ed aztuto kapoguerra che prende il comando e si prepara a conquistare Faaris IV. Intanto dalle fabbrike emergono innumerevoli ztompa e gargant, e le forze lealiste osservano con crescente paura il rafforzamento dei Pelleverde. Il loro numero aumenta continuamente, e le forze lealiste temono una nuova grande waaagh! che possa travolgerli in questo momento di difficoltà. Solo una cosa è certa: le fabbriche dei mek devono venir distrutte, o sarà la fine!

Settore 8: CASTRUM PRAETORIO

L'area rocciosa, ricca di grandi falde acquifere è stata completamente trasformata per far spazio alla più vasta e gigantesca città formicaio del pianeta: **Aurelia Primos**. Con una popolazione di 6.000.000.000 di abitanti, un gigantesco campo refrattore (prodigio dell'antica tecnologia) che la protegge, le sue piazzeforti, i cannoni di difesa e la **linea Aurora** (un immane campo minato ritenuto inattraversabile che circonda per chilometri e chilometri la città-capitale) è la sede dell'Adeptus Ministrorum e del **Governatore Marcus Sarus Navarre**, che con ferrea disciplina e grande fede amministra e governa Faaris IV. Durante la Prima Guerra le forze coalizzate di Pelleverde e Rinnegati avevano raggiunto le possenti mura della città, ma in un violentissimo assedio durato molti mesi, erano state completamente annientate dagli astartes di numerosi capitoli e dalla Guardia Imperiale guidata dal leggendario Colonnello Konrad Von Lieberg, eroe di Medusa V.

Durante la Seconda Guerra gli avvenimenti precipitano: i Pelleverde guidati dal terribile **Kapoguerra Turbomazza** invadono il settore 8 con una Waaagh immensa, estremamente forte e ben supportata da un numero infinito di Kalpezta e Bommer, e la terra trema al loro incedere! Mentre i difensori delle prime linee vengono travolti, e la Linea Aurora non basta ad arrestare lo slancio dell'attacco, Turbomazza lancia la sua sfida e attacca il lato orientale della città capitale, uno dei più difesi. Lo scontro è leggendario, e nonostante sia sul campo anche il titano Warlord "Giudizio del Trono" le linee lealiste vengono abbattute,

sfondate. Il contrattacco della Guardia Imperiale termina in un massacro, e gli stessi Astartes ripiegano con grandi perdite verso le thunderhawk, cercando di far guadagnare più tempo possibile ai cargo interstellari adibiti all'evacquazione dei civili. Mentre ad Ovest il **Kapoguerra Zdrumo** penetrava fino al Ministrorum, auto proclamandosi Zommo Zindako, la sacra capitale cadeva nelle mani dei Pelleverde. Qui si perdono le notizie riguardanti a Marcus Sarus Navarre, alcuni testimoni affermano di averlo visto scappare con la sua scorta, altri sostengono che sia morto, ma sulla sua figura esistono alcuni punti oscuri: alcuni inquisitori sostengono che la città sia caduta per tradimento, e che il governatore planetario ne sia in parte responsabile.

Durante la Terza Guerra i Lealisti avevano ancora il controllo del settore, ma l'intera capitale planetaria era in mano degli Orks. Il settore continuava a subire attacchi da parte delle forze rinnegate e dei Pelleverde, e la situazione era critica. Approfittando di un violento attacco guidato da Turbomazza contro Mineris, le forze lealiste sferrarono un contrattacco senza precedenti, decise a riconquistare la capitale **Aurelia Primos** a qualunque costo.

Gli astartes della Southern Legion e gli Angeli Assassini supportano la leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, guidati dall'eroe di Medusa V, il colonnello Konrad Von Lieber. L'attacco è devastante e nonostante il giovane kapoguerra **Orkaddon il Violento** si batta come un leone viene travolto e sconfitto. La capitale planetaria ritorna nelle mani dei lealisti! Onore e gloria all'Imperatore!

Settore 9: VALAMOR

Questo settore agricolo produce la maggior parte del fabbisogno del pianeta: ricco di terra estremamente fertile, è stato suddiviso in numerosi lotti che vengono gestiti direttamente dalle famiglie più abbienti di Faaris IV. Il settimo fucilieri della difesa planetaria protegge la grande diga **Etheres** e sorveglia l'intero settore, per evitare nuove rivolte tra i **Voloc**, gli schiavi impiegati nelle grandi piantagioni meridionali. Durante la Prima Guerra il settore è stato difeso con coraggio dalla FDP, ma all'inizio della Seconda Guerra l'**Impero Tau** sferra un devastante attacco e penetra a fondo nel settore, conquistandolo. Spetta alle **Tigri Cremisi** sotto il comando del celebre il **Colonnello Verbinski** il difficile compito di sfondare le linee Tau e riconquistare il settore, e nonostante la dura resistenza degli xeno, al termine della II Guerra il settore è nuovamente lealista! Per tutta la durata della III Guerra i reggimenti delle Tigri Cremisi rinforzano e presidiano il settore. Nuovi bastioni di difesa vengono schierati lungo i confini e le linee egida vengono trasformate in veri e propri valli trincerati.

Il settore è ben protetto, e non subisce attacchi diretti: per questo motivo la marina lo identifica come sicuro e vi posiziona numerose rampe di decollo per thunderbolt e valkyrie. Navi cargo depositano ogni mese tonnellate di rifornimenti, e Valamor si trasforma rapidamente in un settore strategico vitale per le forze lealiste!

Settore 10: VREDA SECUNDA

Ad eccezione della città di Nova Secunda e di alcune grandi cisterne di raccolta del Varidium, questo settore è quasi completamente disabitato a causa della durissima repressione voluta direttamente dall'Inquisitore Alexander per purgare Vreda Secunda dal contagio del Caos: ricordato come "**L'Alba di Sangue**", costrinse il capitolo Astartes della Southern Legion a intervenire contro il IX reggimento granatieri della difesa planetaria, che corrotto dal Caos era in rivolta.

Attualmente Vreda Secunda è un territorio spoglio, pericoloso e poco controllato, dove le forze del Caos e dei Pelleverde hanno sferrato numerosi attacchi, occupando obiettivi strategici chiave. La determinazione dei lealisti ha mantenuto il settore sotto il controllo imperiale, ma la situazione è tesissima e tutte le forze sono in allarme rosso. Anche durante la II Guerra i combattimenti infuriano senza requie: la **V comp. Magli Imperiali** sferra una vincente campagna contro le forze rinnegate presenti nei sottosettori, e nonostante le perdite, consegue una grande vittoria, mentre più ad Est la **VII° brigata Vendergast** respinge sciami tiranidi oltre i perimetri di sicurezza, per poi cadere vittima di un'agguato delle forze caotiche! Con lo scoppio della III Guerra il settore viene attaccato dalla terribile **Cabala Arlecchina** di Lord Drag'Hutt, e le sue incursioni lampo costringono la brigata Vendergast a chiedere supporto. Vengono immediatamente inviati i cavalieri grigi della **Lama della Giustizia** che iniziano una caccia spietata nei confronti dei crudeli xeno. Il settore si trasforma in un grande campo di battaglia, ma fortunatamente i lealisti riescono ad arginare i feroci pirati e a mantenere il controllo su Vreda Secunda!

Settore 11: NUMEA

L'area settentrionale, estremamente ricca d'acqua, è paludosa; un forte contrasto con l'altopiano roccioso meridionale, che svetta imponente sulla fitta vegetazione che lo circonda. Nonostante siano presenti numerose installazioni imperiali, la fauna e la flora numeane sono estremamente pericolose e ostili. Nel cuore della foresta sorge la città formicaio di Uthen Ravos, e più a Sud si trovano alcune antiche tombe xeno che penetrano in profondità nel sottosuolo e che tutt'ora non sono state ancora completamente esplorate. Il settore è stato devastato dagli scontri della Prima Guerra, dove la FDP ha fallito e Numea è stata occupata dalle forze rinnegate a Nord, e da warband Orks a Sud. Con lo scoppio della II Guerra l'Impero Tau attacca il settore annientando le forze Orks, per poi spingersi a Nord, contro il Caos. I lealisti inviano il **Contingente Nemesi** degli Angeli Sanguinari, che guidato da Fratello Althers sferra un impressionante attacco dall'orbita bassa contro il settore intero!

Intervengono come supporto gli **Angeli Assassini**, sotto il comando del Gran Maestro Fulvius Raion. I Tau reagiscono con grande prontezza, e la **Forza d'Assalto Sa'cea** guida la resistenza degli xeno. Mentre i rinnegati vengono sconfitti e respinti nei settori settentrionali, gli astartes iniziano una lunga difficile e sanguinosa guerriglia contro le forze Tau, che termina con la riconquista imperiale del settore. Durante la Terza Guerra gli Angeli Assassini si spingono a Nord, con l'ordine di proteggere il settore dalle forze pelleverde di Mecadon: in quattro battaglie sconfiggono e respingono la **Waaaagh di Shagrat** e impediscono agli Orks di penetrare nel settore. Numea è ancora lealista.

Settore 12: VEDRA PRIMARIA

La principale area abitativa del pianeta ha subito un terribile attacco necrontyr: durante la Prima Guerra il **Mondo Tomba**

Cabala Arlecchina

La Cabala Arlecchina e' una forza pirata di Eldar Oscuri che opera lontano da Comorragh e vaga per lo spazio attaccando principalmente insediamenti umani e Tau.

Il motivo di questa caratteristica "nomade" della Cabala risiede nel fatto che il suo leader, l'**Arconte Drag'Hutt**, non e' ben visto dai leader di Comorragh sopratutto dopo aver appoggiato No'Akei nella campagna di Medusa V e il suo tentativo di detronizzare Vect dal trono della Città Oscura.

Le forze di Drag'Hutt hanno stabilito una loro base nella zona asteroidale del sistema **Antonianus** nel Segmentus Taurus (un settore controllato dall'Imperium e adiacente alle colonie Tau fondate a seguito dell'espansione della terza sfera) e da lì hanno iniziato numerose razzie. A opporsi agli attacchi della Cabala Arlecchina hanno provveduto i contingenti imperiali capitanati dal **Lord Commandante Mark** e dal **Capobranco Sigurth** che hanno coordinato forze di Space Marines, Lupi Siderali, Inquisizione e Guardia Imperiale posti a difesa dei diversi sub-sector spaziali.

I Tau hanno invece scelto lo **Shosui Mayeda** affinchè proteggesse gli insediamenti e uccidesse il feroce Drag'Hutt, ma nonostante i numerosi tentativi dei Tau, la Cabala Arlecchina si allontanava indisturbata dal massacro.

RECLUTAMENTO E RIFORNIMENTI

Costretta a stare lontana da Comorragh, la Cabala sopravive e cresce grazie ai contingenti Eldar Oscuri sbandati e reietti che accoglie tra le sue fila. In aggiunta la Cabala Arlecchina ha stretto contatti con gli Arlecchini, costoro hanno aiutato l'Arconte in termini di armi e rifornimenti, ottenendo in cambio l'alleanza e il supporto delle forze della Cabala, principalmente per azioni militari. Grazie agli Arlecchini, la Cabala di Drag'Hutt ottiene regolamente rifornimenti direttamente da Comorragh e informazioni riguardanti i raid delle altre Cabale. In questo modo l'Arconte può inviare poche navi classe Corsair che si mantengono nascoste durante l'azione, per poi raccogliere gli eventuali superstiti se l'attacco è stato un fallimento, cosa che spesso avviene grazie all'intervento della Cabala stessa...

GLI ASTEROIDI FORTEZZA

Con il passare degli anni e grazie all'aiuto degli Arlecchini, la Cabala ha fortificato la sua posizione della fascia asteroidale del sistema Antonianus creando la sua città fortezza all'interno di un grande asteroide e diversi impianti quali fabbriche e basi d'attracco in altri adiacenti.

La nuova patria della Cabala Arlecchina è stata creata ad immagine e somiglianza di Comorragh e quindi alcuni asteroidi sono stati donati alla congreghe di Homunculus e altri alle sette delle Furie. Drag'Hutt protegge il complesso e lo rifornisce con premura e precisione, ben sapendo che questi impianti non potrebbero sopravvivere senza il suo supporto. Grazie a una rete di spie a lui fedeli, controlla personalmente le altre cabale minori, pronto a stroncare qualunque possibile avversario.

PERSONAGGI NOTI

Drag'Hutt: Arconte e Signore Supremo della Cabala Arlecchina come Vect domina a Comorragh, lui comanda nella città fortezza del sistema Antonianus.

Homunculus Anziano Sitas: l'unico degli Homunuculus originari della Cabala di Drag'Hutt quando ancora era a Comorragh e posto a capo della nuova congrega.

Succube Mor'Gaunt'Na: una leader delle Furie che ha accettato di buon grado di allearsi a Drag'Hutt; il suo interesse risiede solo nella guerra e nella battaglia e non costituisce un pericolo per l'Arconte che, al contrario, non esista a mettere a disposizione sua e del suo culto di Hekatarii intere flottiglie d'attacco per permetterle di effettuare raid contro i nemici della Cabala. Non è insolito che i primi attacchi della Cabala Arlecchina siano portati proprio da contingenti di Culti delle Furie comandati dalla crudele Succube.

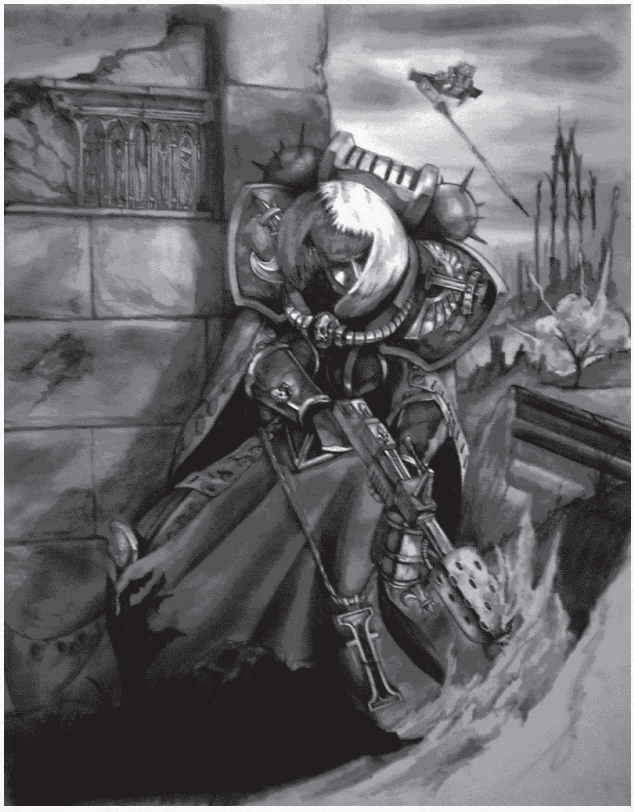
Vidocq: è un Grande Arlecchino di una troupe ed è il tramite tra questa misteriosa casta Eldar e l'Arconte Drag'Hutt.

FAARIS IV

La partecipazione della Cabala alle guerre di Faaris IV è un'esplicita richiesta degli Arlecchini a cui l'Arconte non si è potuto sottrarre. L'ordine era destabilizzare e interferire, ma l'Arconte ha deciso anche di catturare un numero immenso di schiavi, poichè attaccare gli insediamenti delle razze inferiori è un eccitante gioco per i supremi Eldar Oscuri. Se gli Arlecchini hanno i loro sogni di riunificare la razza degli Eldar sotto la loro bandiera (e per questo ritengono di usare Drag'Hutt), d'altro canto il crudele Arconte ha in progetto di fare della sua fortezza una nuova Comorragh che possa rivaleggiare, in potenza e terrore con la capitale dei crudeli pirati, e il supporto degli Arlecchini è fondamentale. Come sempre accade nelle vicende in cui sono coinvolti Eldar e Eldar Oscuri non si sa mai chi usa e chi viene usato.

Il Pianeta Faaris IV

si è risvegliato da un sonno millenario. Mentre le forze di difesa planetaria si concentravano dei settori settentrionali per reggere l'attacco del Caos, dal sottosuolo di Vreda Primaria emergevano intere legioni di guerrieri Necron. Il panico si diffonde a macchia d'olio. Gli astartes sono impegnati in altri settori, e solo l'Inquisizione può cercare di contrastare l'attacco. Vengono inviate le sorelle guerriere della **Santa Clarissa XIV** che combattono con grande ardore, ma riescono solo a rallentare l'inevitabile: l'intero settore viene annientato, e solo due delle tre città formicaio e il grande spazioporto Varson Gates resistono al



devastante attacco protette dalla sorellanza. I Necron occupano l'intero settore, trasformandolo in un vero e proprio incubo. L'ultima grande battaglia avviene nel cuore del settore, presso lo spazioporto dove un pugno di sorelle guerriere resiste per oltre 70 ore in condizioni disperate, poi il silenzio. Durante la Seconda Guerra le forze Necron sospendono ogni attacco, scomparendo nuovamente sottoterra. I lealisti inviano subito un distaccamento dei **Lupi di Namedia** che avanza a tappe forzate per raggiungere i pochi superstiti, ma l'Impero Tau coglie al volo l'occasione: manda il **Gruppo di Caccia D'Yanoi Ka** che intercetta la colonna e la distrugge nella **battaglia del Ponte Arus**. Numerosi Manta penetrano nell'orbita bassa, riversando veicoli e truppe fresche a centinaia. I Tau procedono con l'occupazione del settore anche durante la III Guerra: indisturbati si insediano e fortificano tutta l'area centrale. Inizia la colonizzazione Tau.

++

Settore 13: THORAN

Estremamente civilizzato, questo settore ospita a Nord numerose installazioni imperiali, oltre alla città formicaio di Ecathe e al Nodo Assiale: un importante centro di coordinamento e rifornimento per le navi stellari che orbitano intorno al pianeta; a buon ragione deve venir considerato un ponte di collegamento con lo spazio sia per il carico che lo scarico di merci, materiali, varidium e cryocristalli. Nel cuore del settore sorge l'imponente Darewu 053, una centrale di stoccaggio sotterranea per le materie prime e i fabbisogni del pianeta.A Sud il clima è più secco e arido, e dove prima sorgevano prati e boschi compaiono pietre, rocce e terra bruciata. In questo luogo è stato costruita la base di difesa planetaria "Thunderdome", in origine presieduta dal quarto corpo fucilieri, dove sono dislocati tre giganteschi silos armati di testate a fissione per la difesa planetaria. Queste possenti armi erano estremamente utili per proteggere il pianeta da asteroidi o piccole flotte spaziali, e durante la Prima Guerra avevano abbattuto moltissime navi xeno e rinnegate! Ecathe ha subito un terribile assedio, ma con sforzi indicibili ha resistito fino alla Seconda Guerra, dove i Tau hanno sbaragliato le forze di difesa, ma successivamente, dopo violenti battaglie contro Space Marines del Caos e guardia corrotta, sono stati sconfitti, e il settore è caduto nelle mani delle potenti forze del Caos!

Con lo scoppio della **Terza Guerra** il settore viene stretto in una morsa mortale: a Nord le forze lealiste sfondano la linea difensiva del Caos e avanzano, tra loro spiccano la **VII Comp. dei Lupi Siderali**, la **III Comp. dei Magli Imperiali** e il **Branco di Ulfang Zanna di Bronzo**. Mentre giungono tragiche voci sul risveglio delle forze Necron nel settore, il Caos, guidato dalla **Legione Nera** e gli **Sterminatori del Warp** si schiera a difesa degli obiettivi strategici e della faglia Warp: lo scontro è senza requie e per oltre 40 giorni i lealisti assaltano a più riprese gli avamposti, ma i rinnegati lottano con ferocia e disperazione, mantenendo la posizione fino all'ultimo, poi quando l'esito dello scontro è manifesto, ripiegano verso sud, circondati tra le forze Necron e lealiste. Su Thoran sventola nuovamente la bandiera imperiale, ma molti obiettivi strategici e la possente città formicaio di Ecathe sono ancora in mano al nemico...

++

Settore 14: MACARION

Il forte vento caldo che prende il nome dal settore sferza continuamente l'area desertica settentrionale, dove rocce immani e antichi scheletri fossili svettano in un ambiente estremamente arido e caldo. Qui risiede Delta V, una postazione automatizzata di controllo della biosfera, del clima e del processo di terraformazione di Faaris IV, che durante la Prima Guerra è stata attaccata e conquistata dai Necron. Più a Sud si trovano numerosi generatori geotermici, conquistati inesorabilmente dalle forze Necrontyr. Via via che si procede verso l'area meridionale l'umidità aumenta, e con essa l'acqua: lentamente compare la jungla, poi si infittisce ulteriormente, cresce di dimensioni e diventa una vera e propria jungla assassina. Sul limitare della jungla sorgono Solar VII e Vanguard I, solidi avamposti della guardia di difesa planetaria, che purtroppo sono stati annientati dopo un'eroica e tragica resistenza insieme alle principali colonie del settore dalle forze d'attacco Necrontyr. Con l'inizio della **II Guerra** le forze lealiste capitanate dai **Draghi di Matsujita** sferrano un devastante contrattacco, penetrando a fondo nel settore che viene riconquistato al prezzo di numerosissime perdite. Le forze necrontyr continuano inesorabilmente a risorgere,

Il Pianeta Faaris IV

costringendo guardia imperiale ed astartes ad una difficile guerra di logoramento. Il **Battaglione Veterano dell'Antica Forza Necron** infligge numerose sconfitte alle forze lealiste, tanto che il comando centrale invia il Capitano **Lance Fisto** della **III Compagnia dei Magli Imperiali** con due distaccamenti operativi per contrastare la minaccia xeno. Nonostante le prime vittorie, la situazione degenera rapidamente con il risveglio dei **Dormienti**, un mondo tomba sconosciuto che si unisce alla causa necrontyr. Con la battaglia delle **Piane di Osiride** i Necron conquistano e controllano il settore, e gli avamposti lealisti reggono solo quel tanto da permettere una ritirata ordinata alle truppe di terra. Un fuoco di sbarramento dall'orbita bassa contro le forze necron in rapida avanzata verso Thoran, arresta la loro espansione, e mentre il Capitano Fisto giura vendetta, il settore 14 viene siglato come estremamente pericoloso e perso.

++

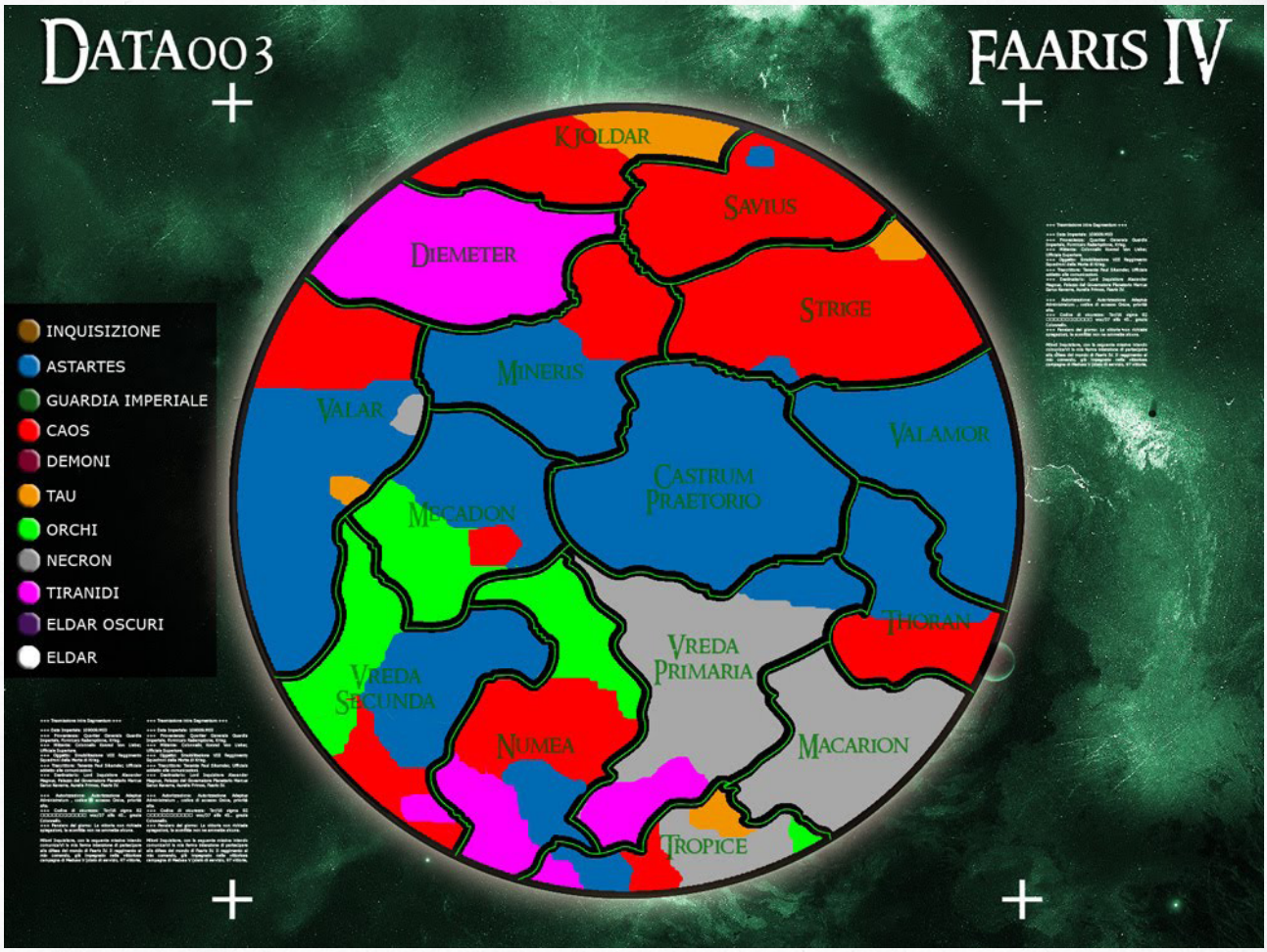
Settore 15: TROPICE

Il polo meridionale del pianeta è ricoperto da una jungla assassina fitta e quasi impenetrabile, dove un'elevata temperatura e un tasso d'umidità pari al 100% rendono l'aria praticamente irrespirabile. Il settore è stato pesantemente attaccato dalle forze Necron durante la Prima Guerra e ha riportato gravi danni: a Ovest sorgeva la base terraformante di Magellan I, il cui compito era quello di modificare il clima di Faaris IV per debellare definitivamente la jungla, ma le forze necrontyr l'hanno quasi completamente distrutta. Più a Est alcune rovine imperiali e i resti di Columbus III, la prima base terraformante del pianeta. Nella giungla sono dislocati alcuni avamposti della forza di difesa planetaria e ancora più all'interno sorgono antiche rovine xeno. Durante tutta la Seconda Guerra le Ceneri Ardenti attaccano con ferocia le strutture necrontyr, senza trovare quasi resistenza: mentre i lealisti avanzano per riconquistare il settore, il Caos invia il suo campione Phobos e il suo esercito noto come il Fulmine del Maelstrom. Tropice viene devastato da numerose battaglie estremamente brutali per il controllo del settore, ma fortunatamente, alla fine, le forze lealiste hanno la meglio, schiacciando anche alcuni distaccamenti di incursione Orks e Tau. Durante la III Guerra il settore non subisce attacchi significativi, e i lealisti ricostruiscono parte delle strutture presenti prima della guerra.

++

Un buon comandante non ha bisogno di rischiare: gli basta attendere che sia il nemico a farlo

Il Pianeta Faaris IV



LA PRIMA GUERRA

La Prima Guerra di Faaris IV è forse la meno conosciuta, anche perché, come prevede la normativa imperiale, ogni attacco proveniente dalle forze del Caos deve essere taciuto. Alcuni cultisti devoti a Khorne si ribellarono durante una tempesta del Warp e instillarono l'eresia tra gli operai dei nodi di estrazione del settore 1 (l'Inquisizione confermerà in seguito che un culto eretico era stato rilevato anche nel settore 10). Kjoldar era un luogo perfetto per iniziare a diffondere la dottrina del Caos, isolato, poco sorvegliato. Quando finalmente l'Inquisitore Alexander percepì il pericolo era ormai troppo tardi.

Numerosi vascelli del Caos comparvero ai limiti del settore spaziale, e nonostante la resistenza della Marina Imperiale, le navi raggiunsero il sub-sector FaarisIV, attaccando il pianeta. Nello stesso istante nei settori planetari di Kjoldar, Savius e Strige i rinnegati occupavano diversi punti strategici e si armavano, bramosi di sangue e distruzione.

Mentre l'Inquisizione valutava se dichiarare l'exterminatus, il governatore Navarre invia una richiesta di supporto immediato, e numerosissimi capitoli astartes e distaccamenti della Guardia Imperiale rispondono con grande prontezza. L'attacco del Caos però ha già innescato un tragico effetto a catena: gli Orks lanciano immediatamente una Waaagh e invadono il settore spaziale, scagliando centinaia di rokke nell'orbita bassa di Faaris IV, eccitati dalla krande kuerra. Se i primi mesi del conflitto sono brutali e disperati, con la comparsa dei Necron che emergono dalle necropoli presenti su Vreda Primaria e annientano in pochi mesi l'intero settore, la situazione si fa disperata. Intervengono gli Eldar che offrono un inaspettato aiuto alle forze lealiste e annunciano l'imminente arrivo di una flotta tiranide. I lealisti si dispongono sui settori ancora controllati per incrementare al massimo la loro capacità difensiva, e i Tau intervengono a loro volta per arginare l'espansione del Caos sul pianeta, preoccupati dalla sua rapida ascesa.

Lo scontro è immane, e si protrae per circa un anno intero, poi le forze stremate mantengono la posizione. Questa tregua forzata viene usata come termine della prima parte del conflitto, che gli storici hanno chiamato Prima Guerra. Il pianeta esce devastato e martoriato dal tremendo conflitto.

Le forze lealiste hanno combattuto con grande determinazione e coordinazione, e nonostante le terribili perdite, hanno tenuto il pianeta e protetto tutte le principali città formicaio, tra cui la capitale planetaria Aurelia Primos. Le forze dell'Imperatore dell'Umanità hanno vinto, ma ad un prezzo molto alto: l'area settentrionale del pianeta è stata messa a ferro e fuoco, il settore 2 è sotto attacco micetico, mentre i primi 4 settori sono stati devastati dal Caos. Lo Spazioporto Orgoglio di Marte è stato completamente distrutto dalle forze rinnegate, e il Cannone Vangelo Imperiale è stato abbattuto a testate termiche, pur di non lasciarlo nelle

mani dei Guerrieri di Ferro. L'area meridionale invece ha visto il risveglio di una razza antica e terribile: i Necrontyr, che sferrando un massiccio attacco hanno preso il controllo di tre settori, avanzando fino a minacciare il settore Castrum Praetorio. I Pelleverde hanno trovato la loro nemesi nel Caos, che li ha combattuti ferocemente su Numea, Vreda Secenda e Tropice! Gli antichi Eldar hanno subito una devastante sconfitta su Diemeter, seguita da un terribile massacro e da una catena di sfortunate battaglie che li hanno portati a perdere quasi tutti i loro obiettivi, mentre i famigerati Eldar Oscuri hanno imperversato per tutta la campagna con spietato tempismo, massacrando innumerevoli colonie. Anche i Tau dopo un attacco lampo nel settore 1 hanno lentamente perso terreno, pesantemente accerchiati dal Caos e dai Pelleverde, rispettivamente su Kjoldar e su Tropice. Tuttavia se a Nord e a Sud Caos, morte e distruzione regnavano indiscussi, nella fascia centrale del pianeta i lealisti avevano stabilito la loro base operativa, e giorno dopo giorno guadagnavano terreno, coordinando gli sforzi per difendere il pianeta. Nelle cinque grandi battaglie per il controllo delle città formicaio la FDP, le forze imperiali e gli astartes compiono l'impossibile, respingendo assalto dopo assalto, non perdendo nessuna città. Quando finalmente le forze nemiche principali iniziano a ritirarsi, a causa dell'arrivo della flotta da combattimento della marina imperiale, il governatore Navarre può dichiarare la vittoria... ma questo è solo l'inizio, poichè molti settori sono ora fuori dal controllo imperiale, e molte minacce si annidano, pronte ad innescare una nuova guerra!

BATTAGLIE CELEBRI

NOVA SECUNDA: Le forze imperiali composte da Templari Neri, Ultramarines, Guardia Imperiale e un distaccamento Eldar proteggono l'immenso formicaio di Nova Secunda da un feroce attacco del Caos guidato dai Khornifikati di Khorne e dalla Guardia Traditrice dei Teschi Neri, a cui si aggiunge un'orda della Waagh Orko GP del Kapoguerra Kapi-Rozzi con numerosi ztompa. La città, difesa anche dal Warlord Scudo dell'Umanità, regge all'attacco, e diventa un simbolo: la prima grande vittoria lealista nella guerra di Faaris IV.

CAESAR SUPERIOR: vista la difficoltà di reggere un assedio dietro le scarse difese della città formicaio, pesantemente danneggiate dai bomber orks, i lealisti avanzano verso il nemico, affrontandolo in un'area periferica nord-orientale. Scende in campo l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg del leggendario Colonnello Conrad Von Lieber, la III Comp. della Southern Legion, una forza d'attacco dei Templari Neri e una dei Blood Raven; la legio titanica Mantis risveglia per ordine dell'Inquisizione il possente Warlord Giudizio del Trono, che dopo duecento anni scende nuovamente in combattimento. Un'orda pelleverde infinita del kapoguerra dei Tezki Tozti con alcuni ztompa, tiranidi e alcune unità d'attacco del Caos caricano le linee lealiste: lo scontro è terribile, e i lealisti sono costretti a indietreggiare e ricompattarsi. Il Gran Maestro Johannes Arianus del capitolo della Southern Legion si teletrasporta in campo con una squadra di terminator della I compagnia e affronta personalmente Zgaahmur, principe demone di Khorne: in un'epico scontro lo uccide, e le forze rinnegate abbandonano il campo. Mentre la Guardia affronta i tiranidi, Templari e Blood Raven attaccano sul fianco l'orda pelleverde con una furia senza pari: i nemici ripiegano e si ritirano sotto i devastanti colpi dei cannoni dell'Imperium.

PAENUMBRA I: mentre il settore 3 è sotto l'attacco del Caos e i Divoratori di Mondi stanno distruggendo lo spazioporto Orgoglio di Marte e il Nodo di Estrazione Delta, la città formicaio di Paenumbra I regge stoicamente a uno degli assedi più duri della storia dell'Imperium. Un'immensa Waaagh! in combutta con i rinnegati si lancia ad espugnare il formicaio, supportata da un Great Gargant e da alcuni Kalpezta. Piovono dal cielo numerosi pulza rocket, e le forze della Guardia Imperiale sembrano avere la peggio. Nonostante i Lupi Siderali avessero promesso un supporto, non si palesano, e prima che la situazione degeneri intervengono la Southern Legion e i Dark Angels. La battaglia è spietata, e i morti si contano a centinaia. Con la distruzione del Great Gargant, che si schianta contro le mura imperiali, l'attacco si affievolisce, e i difensori gridano alla vittoria. Il Lord Inquisitore Alexander è stremato, ma vivo, e sulla città sventola la bandiera bicefala.

IL MASSACRO DI DIEMETER: gli Eldar posizionano il loro quartier generale nel cuore del settore 2, pronti a sferrare un devastante attacco contro i tiranidi che vi stanno costruendo un gigantesco nido. I tiranidi aggirano durante la notte il campo Eldar e alle prime luci dell'alba lo assaltano a centinaia di migliaia. I lealisti inviano subito le Salamandre e gli Ultramarines a supporto degli Eldar, ma ormai è troppo tardi: anche gli astartes vengono massacrati dopo una lunga e disperata resistenza. L'intera base Eldar viene distrutta, smembrata. Il trauma psichico è terribile, come la preoccupazione per la crescente minaccia tiranide.

UTHEN RAVOS: la città formicaio è difesa dai Magli dell'Imperatore, da una forza d'attacco dei Templari Neri e da alcune squadre degli Angeli Sanguinari. I Massacratori di Khorne assaltano con grande ferocia, incuranti del fuoco di sbarramento, supportati a lungo raggio dalle batterie dei Guerrieri di Ferro. Dalla boscaglia a Sud emerge uno sciame di creature tiranidi, e nelle prime ore del conflitto la città sembra destinata alla resa, poi i Templari Neri respingono il nemico, effettuando una sortita eroica, ma tragica: il Caos viene sconfitto, ma l'intero distaccamento dei Templari, guidato dal fratello capitano Coerberus, muore nell'eroico contrattacco. Con loro cadono molti Angeli Sanguinari. La città è salva.

ECATHE: la città formicaio è difesa dalla II compagnia delle Salamandre e della III degli Ultramarine, dal XVI° Cadiano e dalla VII° brigata Vendergast, supportata da uno squadrone di Vendetta dell'aeronautica faariana, agli ordini del famoso asso Mav Killyon. Le forze del Caos vantano numerosi principi demoni, una legione dei Guerrieri di Ferro e distaccamenti d'assalto dei Seguaci di Khorne e della Legione Nera. A Nord i Marines della Peste chiudono l'assedio alla città, pronti a diffondere il contagio tra i difensori. Allo scontro si aggiungono i Dark Eldar della Cabala Arlecchina, desiderosi di sangue e schiavi. La battaglia

Il Pianeta Faaris IV

imperversa per giorni e giorni sotto una pioggia continua. Il Caos sfonda al bastione IX, penetrando nel formicaio, ma l'eroico sacrificio del Capitano delle Salamandre e la fede incrollabile dei Vendergast riescono dove tutto sembra oramai perduto: in un ultimo disperato assalto riconquistano il bastione, e in un'epico combattimento all'arma bianca il Lord Colonnello Frederik Vendergast ferisce il condottiero del Caos. Gli eserciti sono allo stremo, gli stessi astartes esausti. Le forze rinnegate si ritirano, dopo aver perso lo slancio e la furia nell'ultimo assalto. I lealisti stentano a crederci: hanno vinto. Il Bastione 9 e la Vendergast entrano nella leggenda.

AURELIA PRIMOS: la battaglia per la capitale planetaria si svolge su tre fronti simultaneamente: la città formicaio, il generatore del campo refrattore e il cannone di difesa planetaria. Mentre le forze lealiste schierano a difesa della capitale planetaria, un distaccamento di Demon Hunter, Astartes e FDP presidia lo scudo refrattore, con l'ordine di resistere il più a lungo possibile all'imminente attacco caotico. Nello stesso tempo il Caos rinforza con il titano reaver Signore delle Mosche la difesa del cannone Vangelo Imperiale, supportato da una vasta forza di Orks dei Tipi Tozti e alcune unità di rinnegati.

Le truppe lealiste si dispongono ben protette dietro le linee fortificate e lo sfrigolante campo dello scudo refrattore che circonda la città. Il titano warhound Vendetta e il warlord Giudizio del Trono della legio Mantis schierati a difesa di Aurelia Primos avanzano sul tavolo principale aprendo il fuoco con tutte le armi. La prima linea viene affidata alla Guardia Imperiale, che protetta dalle trincee e dai bunker si appresta a vendere cara la pelle.

Il grosso delle forze caotiche attacca con inaudita violenza il generatore dello scudo refrattore, e i lealisti combattono come leoni, metro per metro per far guadagnare tempo ai difensori del formicaio, mentre fiamme warp e demoni iniziano a materializzarsi ovunque. Nei pressi del cannone Vangelo dell'Imperatore la guardia imperiale supportata dagli astartes attacca il titano del caos, e grazie alle provvidenziali salve a lungo raggio del titano warlord lo annientano, ma la torreggiante mostruosità riesce comunque a riversare innumerevoli colpi sulle forze lealiste, prima di esplodere e crollare al suolo. Il caos bramoso di vendetta contrattacca con ferocia, annientando le unità lealiste: vista la situazione disperata il comando lealista rinuncia al cannone, concentrando i suoi sforzi nel supportare le forze a difesa dello scudo refrattore. Qui si svolge il grosso della battaglia, mentre la piana innanzi alla città resta quasi inviolata. Lo scontro è violentissimo: demoni, orchi, astartes, caos e guardia si contendono gli obiettivi di controllo con grande ferocia. Dalla riserva giungono i tanto attesi supporti, ma il Caos riesce nel suo intento e i demoni penetra all'interno del generatore, trucidando le ultime sorelle guerriere e i pochi inquisitori ancora in vita. In un'esplosione violacea il generatore di scudo viene distrutto, lasciando la città senza protezione.

Gli Orks lanciano immediatamente la Waagh, avanzando a tutto gas verso la prima linea lealista. Rombando una squadra di ragatzi su moto punta alla trincea corazzata che difende la città, mentre il caos viola il perimetro difensivo attaccando in profondità sia sui bastioni occidentali che alle spalle dei baneblade. Il maresciallo dei Black Templar Audax Ducis, rendendosi conto della situazione guida quattro squadre crociate a difendere la fortezza Aquilae, rallentando l'avanzata nemica di oltre mezz'ora. Mentre gli astartes della Crociata Golem vengono macellati dagli Orks, la guardia del colonnello Konrad Von Lieber si trova in corpo a corpo con la schiera pelleverde, e miracolosamente non fugge, reggendo l'urto e contrattaccando. Nello stesso tempo le tattiche della Southern Legion e alcuni superstiti degli Ultramarines difendono le vie e i principali edifici della capitale dalle squadre terminetor rinnegate, poi dal cielo iniziano a giungere le thunderhawk, i drop pod, arriva la IV Comp. dei Dark Angels. Il morale si risolleva, e i nemici vengono ricacciati oltre il perimetro del formicaio. Il warlord apre il fuoco sugli Orks nella piana innanzi alle porte della città, dimezzandoli, e tempesta con i suoi turbolaser i restanti veicoli. Il Caos si ritira, e gli Orks si disperdono. La città è salva, ma lo scudo refrattore e il cannone Vangelo Imperiale sono in mano al nemico.

Il Pianeta Faaris IV

LA SECONDA GUERRA

Dopo circa 4 mesi di apparente calma, le ostilità si riaccendono feroci, e la guerra incendia nuovamente il pianeta Faaris IV: i Lealisti, forti di uomini e mezzi iniziano una devastante contro offensiva per riprendere il controllo dei settori Savius e Strige, in mano al Caos. Inizialmente l'operazione è un successo, ma poi gli Eldar conosciuti come I Guardiani degli Antichi rompono il trattato d'alleanza e affrontano i distaccamenti lealisti su Strige, infliggendo gravi perdite e distruggendo il campo base lealista. Il settore viene nuovamente perso, e solo la **III Comp. Consoli Bianchi** e la **XIII Comp. Wulfen** rimangono nel settore, isolate e sotto attacco nemico. Nel gelido Kjoldar i Tau sferrano una serie di attacchi mirati per indebolire le forze rinnegate e prendere il controllo del settore uno, mentre **Lord Pestus** guida le forze del Caos su Savius in una serie di devastanti vittorie, deciso a tenere il settore e schiacciare i patetici lealisti che invano cercano d'avanzare verso la città formicaio **Paenumbra I**, ancora sotto assedio. Nella fascia centrale i combattimenti infuriano, e spaventato dalla crescente forza dei Pelleverde, il comando centrale ordina di rinforzare tutti gli avamposti di confine e arginare Mecadon, rocca forte inespugnabile degli Orks. La **III Comp. della Southern Legion** in stanza su Mineris insegue e intercetta una grande colonna Orks dell'**Armata Rozza** e supportata anche da una formazione d'attacco dell'**Ala del Corvo** li sconfigge nella gola di Riser, lungo il confine con Mecadon. Approfittando della vittoria le forze lealiste penetrano nel settore, avanzando a fatica e con grande dispendio di uomini e mezzi fino all'Ars Machinorum, che viene riconquistato, oramai devastato, ma ancora operativo. La **forza di attacco di Iskander** e **I Giustizieri** vengono inviati a contrastare le scorribande e le carneficine della terribile **Cabala Arlecchina**, ma nonostante gli eroici sforzi, i predoni Eldar si dimostrano un avversario pericoloso ed infido, arrivando persino a catturare un prezioso obiettivo strategico.

Vreda Secunda viene affidato alla VII Brigata Vendergast, che insieme ad altre forze lealiste respinge l'invasione Orks e protegge il settore per tutta la durata della II Guerra, guadagnandosi il titolo di Difensore dell'Imperium.

Le forze tiranidi responsabili del massacro degli Eldar durante la Prima Guerra si rivelano durante il primo mese di guerra, ma la grande ondata di invasione non sembra essere ancora iniziata, la tensione cresce, vengono raddoppiate le sonde di controllo lungo i perimetri del settore 2, mentre segnalazioni sparse di incursioni tiranidi avvengono in diversi punti del pianeta. La minaccia più temuta tuttavia resta quella **Necron**: dopo aver annientato tutta la popolazione nei settori 14 e 12, attendono sopiti la grande chiamata. Le foto orbitali mostrano grandi obelischi neri e strane strutture necrontyr nei settori conquistati, e la necessità di portare soccorso alle città formicaio assediate è sempre più alta.

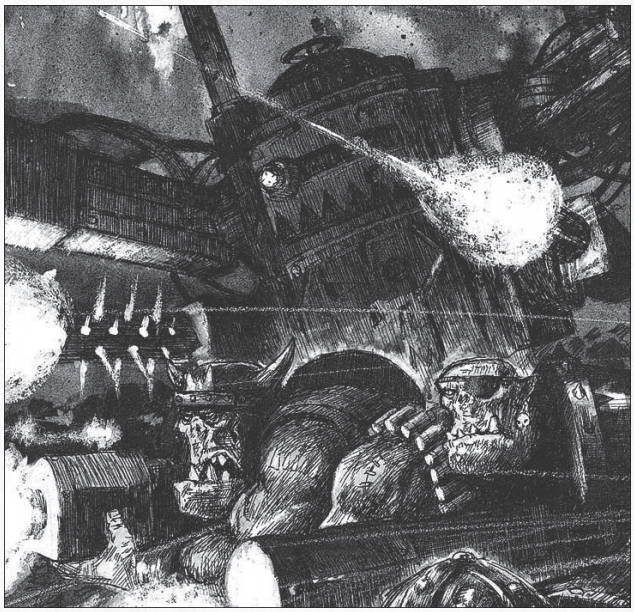
Il secondo mese di guerra travolge i difensori del pianeta e molte forze in campo finora intoccabili, in un'escalation di

Il Pianeta Faaris IV

conflitti e distruzione senza pari. Ad Est i Tau continuano la loro offensiva contro i settori Kjoldar, Strige, Valamor e Thoran, spesso alleandosi con gli Eldar o supportandoli a loro volta per conseguire i loro obiettivi. I Lealisti, accerchiati da ogni lato, iniziano a cedere terreno, ma nello stesso tempo con grande determinazione continuano a martellare i settori maledetti di Savius e Strige, mentre subiscono devastanti sconfitte su Thoran e Valamor. Sotto l'ordine dell'Alto Comando iniziano la campagna d'attacco contro Diemeter e Vreda Primaria, sfondando nei settori nemici e stabilendo una testa di ponte. Le forze rinnegate del Caos reagiscono con ferocia all'espansione Tau nel settore uno, e contrattaccano su Numea, Valar, Savius e Strige, spingendosi perfino ad assaltare il settore Castrum Praetorio. Mentre i Necron sembrano assopiti nel loro sonno eterno, e lasciano oscuri obelischi a difesa del loro territorio, gli Orki lanciano una devastante Waaagh! costituita dell'unione degli **Zpakka Krani** guidati da Zurdrug Pugno Azzazzino, la famigerata **Banda di Urug da Dekka** e i **Death Skulls** che riversano le loro orde contro numerosi settori, costringendo i loro avversari a cedere terreno, e stabilendo numerose teste di ponte in diversi nuovi settori planetari. Le forze tiranidi dopo un'iniziale tentativo di invasione, concentrano i loro sciami sul settore due, per sterminare e respingere le forze d'attacco lealiste, e su Numea e Vreda Primaria, dove l'espansione continua inesorabile.

Dopo mesi di silenzio, gli Eldar iniziano a mostrare tutto il loro potenziale: sfruttando la rete si spostano di settore in settore, attaccando e indebolendo, conquistando obiettivi chiave, ritirandosi se inevitabile. Anche i loro cugini oscuri, i Dark Eldar riprendono ad attaccare con ferocia e scomparire altrettanto velocemente, sottraendo obiettivi strategici e indebolendo il controllo sul settore dei loro nemici. Le forze lealiste tentano di riorganizzarsi, ma terribili notizie giungono dal Nord: la città di Paenumbra I, dopo lunghi mesi d'assedio sembra esser caduta e in mano agli Eldar, poi alcune voci smentiscono e affermano che si trova ancora sotto il controllo lealista... tuttavia non giungono segnali dalla città formicaio, e si decide di inviare una forza dell'Inquisizione a scoprire le sorti di Paenumbra. Caesar Superior, nel settore Valar e Nemesys nel settore 12 resistono indomite, ma la città formicaio di Ecathe cade in mano Eldar nonostante gli eroici sforzi della sorellanza.

Il terzo mese di guerra inizia con la pesante controffensiva lealista: il capitolo astartes delle **Ceneri Ardenti** penetra nel settore maledetto Diemeter, con l'ordine di riconquistare il settore, estremamente protetto dalle forze tiranidi. Nello stesso tempo l'Alto Comando sito in Castrum Praetorio, pesantemente difeso e presidiato dalle forze lealiste, ordina l'attacco contro l'Impero Tau che vede la sua massima espansione su Valamor grazie alla **Forza d'Assalto Sa'cea**, e contro le forze Pelleverde stanziate su Mecadon. Tutti gli altri eserciti hanno l'ordine di resistere, cercando di contenere gli attacchi, e lentamente avanzare, riconquistando il territorio. I Tau, per nulla intimoriti, sferrano una devastante contro offensiva su Vreda Primaria, cogliendo alla sprovvista le scarse forze lealiste, e schiacciando, con il supporto di numerose schiere Eldar, i guerrieri Necrontyr risvegliati a difesa del loro settore-tomba. Nel settore 9 le **Tigri Cremisi** intraprendono una difficile campagna per sfondare le linee Tau e riconquistare il settore e i suoi obiettivi strategici. Ad Occidente la Waaagh! del grande **Uruk da Dekka** cala sul **IV reggimento di Armageddon** del Colonnello Von Richard, distruggendolo e trucidando la maggior parte dei suoi plotoni; vengono subito inviati gli Angeli Sanguinari, ma la loro avanzata viene ostacolata dal terribile **Drag'Hutt**, lo Scorticatore Nero, che con numerose imboscate rallenta l'avanzata lealista e infligge gravi perdite. Su Strige giungono notizie di un'imponente battaglia che ha visto Tau e Lealisti spalla a spalla circondati Orks e Caos. Lo scontro si è protratto per giorni, ma alla fine le forze lealiste e xeno hanno conseguito la vittoria. Gli Eldar intrecciano nuovamente i fili del destino, combattendo con grande coraggio, ma cambiando spesso fronte. Le loro azioni alcune volte sembrano voler avvantaggiare una fazione, poi un'altra. La forza di combattimento **Lacrima di Isha** viene identificata in innumerevoli scontri nei settori del pianeta, spesso anche in supporto alle forze Tau, intente a conquistare Vreda Primaria. Il Caos lotta con grande ferocia, mantenendo il controllo sui suoi territori e respingendo chiunque tenti di ostacolarlo, nemmeno un'intera forza d'attacco astartes riesce a sfondare le linee su Kjoldar, e viene tragicamente respinta in un'ordalia di sangue e distruzione.



Nel settore 10 la **V comp. Magli Imperiali** sferra una campagna contro le forze rinnegate capitanate dagli **Sterminatori del Warp** presenti nei sottosettori, e nonostante le perdite, consegue una grande vittoria, mentre più ad Est la VII° brigata Vendergast respinge sciami tiranidi oltre i perimetri di sicurezza, per poi cadere vittima di un'agguato delle forze caotiche, che la costringono a ritirarsi per non subire eccessive perdite! I Tau continuano ad imperversare nell'area sud orientale del pianeta, e via via che le Tigri Cremisi penetrano nel settore 9, intensificano gli attacchi su Tropice, Vreda Primaria e Thoran. Con un coraggio e una determinazione senza eguali il colonnello Verbinski delle Tigri Cremisi avanza di vittoria in vittoria dentro Valamor, riconquistando il settore e i suoi principali obiettivi strategici, e guadagnandosi il titolo di Indomito dopo la battaglia contro i marines rinnegati dei **Diavoli di Magrust**. Tuttavia la felicità è breve, giunge infatti notizia che la città formicaio di **Drakon III** è caduta sotto attacco tiranide, e la sua popolazione sterminata, insieme a tutti i suoi difensori. Nello stesso tempo nel settore 2, la forza d'attacco delle **Ceneri Ardenti** affronta uno dei

combattimenti più duri e spietati contro la sua nemesi: la terribile e leggendaria **Bioflotta Alien**; nonostante la vittoria delle forze astartes, una minaccia ancora maggiore si sta per rivelare alle forze d'invasione delle Ceneri Ardenti: il settore Diemeter si sta risvegliando, le creature tyranidi stanno evolvendo e mutando, e il settore due rinasce a nuova vita nella stirpe ibrida tiranide-umana. Si costituisce uno stato governato dalla mente collettiva, che professa libertà ed uguaglianza per tutti coloro che si convertiranno al culto tiranide...

Se nella fascia centrale Caos e Magli Imperiali si fronteggiano in un'epico scontro, e a Nord i Tiranidi fermano l'avanzata delle Ceneri Ardenti, è su Castrum Praetorio che avviene la tragedia: la capitale planetaria **Aurelia Primos**, dopo oltre un mese d'assedio, cade e viene conquistata dai Pelleverde. Gli Orks sfondano le difese della Guardia Imperiale, e guidati dal feroce Kapoguerra **Zdrumo** e **Turbomazza** trucidano un numero impressionante di civili. Mentre tutto precipita la III compagnia della Southern Legion e numerosi distaccamenti Dark Angels cercano in ogni modo di rallentare l'orda pelleverde e permettere ai pochi superstiti di fuggire. Con la perdita della capitale planetaria si conclude la II Guerra di Faaris IV.

BATTAGLIE CELEBRI

BATTAGLIA DI JALAKA: Le forze ibridi tiranidi invadono il settore 1. Guidate da Lord Zakon inizialmente infliggono numerose perdite ai gruppi di caccia Tau, ma pochi chilometri oltre il confine vengono fermati dal fuoco concentrato delle hammerhead. I satelliti forniscono numerose immagini dell'esercito tiranide: oltre a ibridi e creature sinaptiche sono ben visibili reparti di soldati traditori che hanno abbracciato la causa xeno.

AVAMPOSTO 11: le forze ibride di Lord Zakon sconfinano nel settore 4, ma gli Angeli Sanguinari intercettano la forza xeno e la bloccano nei pressi dell'Avamposto 11, lungo il confine con Diemeter. Lo scontro è terribile, ma gli astartes riescono a tenere il ponte e a non far avanzare i tiranidi.

DISFATTA DI NAA MAAR: i Magli dell'Imperatore vengono aviotrasportati nella gola di Naa Maar nel settore Savius, supportati dal Baneblade Ira del Giusto e da alcuni bastioni a caduta. Mentre allestiscono il forte, il Campione di Nurgle Pestus cala nella valle al comando della Legione della Pestilenza. Lo scontro è senza speranza, e i lealisti vengono massacrati. Tra i caduti vi è anche il maestro capitolare Vladimir Pugh.

RESA DI MALAAD: gli astartes Falchi d'Argento difendono il confine orientale di Valar da un attacco Orks proveniente da Mechadon. Il feroce Kapoguerra Turbomazza e il temuto ZpakkaKrani travolgono le linee lealiste grazie a quattro Ztompa e un'orda infinita di Pelleverde. Il capitano Cadver della IV Comp. si arrende agli xeno. La Prima compagnia che stava per teletrasportarsi in supporto dal battlebarge in orbita bassa interpreta questo gesto come tradimento, e si rifiuta d'attaccare, e il distaccamento a terra viene interamente massacrato dagli Orks. Il capitolo dei Falchi d'Argento viene subito messo sotto osservazione dall'Inquisizione.

BATTAGLIA DI KARZAS: la guardia traditrice dei Teschi Neri attacca con un devastante bombardamento dall'orbita bassa la fortezza della redenzione degli Ultramarines a difesa della valle di Karzas su Valar. Appena cessa il bombardamento un intero esercito aviotrasportato invade l'area presidiata dagli spacemarines, costringendoli a un combattimento estremamente duro e difficile: bersagliati da un fuoco a lungo raggio incessante, lottano come leoni, ma uno dopo l'altro cadono, e la guardia traditrice conquista la fortezza ribattezzandola Bordello di Ultramar.

PAENUMBRA I: continua il terribile assedio della città formicaio di Paenumbra I. Eldar e Tau portano nuovi rinforzi tramite le loro aeronavi, e nonostante la distruzione di due titani warhound e il numero impressionante di vittime, i lealisti tengono la città. La vittoria si deve alla Guardia Imperiale Cadiana, che presso la porta dell'Aquila ha resistito contro ogni aspettativa, e ad alcune unità di guardiani Eldar. Il Caos si dimostra un avversario terribile, e nonostante perda questa battaglia continua ad assediare la città.

CAESAR SUPERIOR: la città formicaio è difesa dall'Unità Tau di infiltrazione Ghost, dagli Eldar dell'Arcamondo Heratool e dalla Guardia Imperiale del VII Gr. D'Armata Cetriano. Il Caos attacca inviando i Rinnegati Tetriani e nello stesso tempo i demoni conosciuti come le Bestie dell'Annietamento. L'aria è satura di energia warp, e il tempo sembra rallentare. Lo scontro si prolunga per oltre due giorni,

ECATHE: per la prima volta i Tau attaccano apertamente una grande struttura imperiale. La città formicaio di Ecathe viene espugnata dal distaccamento Tau denominato Gruppo di Caccia D'yanoi Ka e dai guerrieri Eldar dellla Scheggia del Vento. Inquisizione, sorelle dell'Ordine Eterno del Sacro Fuoco e il Grande Branco degli Spacewolf difendono con grande coraggio la città, ma la supremazia aerea degli attaccanti gioca un ruolo fondamentale. All'attacco si aggiungono le Tezte Blu degli Orks: le forze lealiste, in tragica inferiorità numerica vengono schiacciate e sopraffatte. La città è persa.

NEMESYS: la città formicaio è difesa dalla II compagnia dei Figli di Medusa, dalla Guardia Imperiale Farraniana e da numerosi Eldar di Alaithoc. Gli Eldar annunciano l'attacco necron ancora prima che si manifesti, e quando sopraggiunge, nonostante la moltitudine dei guerrieri meccanici, i difensori sono pronti e saldi. L'assedio dura dieci giorni, ma la città resiste indomita.

DRAKON III: la città formicaio è difesa dalla Guardia Imperiale e da un pugno di cavalieri grigi. Il Caos attacca dall'orbita bassa, riversando decine e decine di capsule colme di massacratori di Khorne all'interno del perimetro cittadino. Nello stesso tempo un'orda tiranide perfora gli strati inferiori dei sub livelli di Drakon III e si riversa nei sottolivelli e poi via via fino alla cuspide. Lo scontro è terribile, e si combatte edificio per edificio, strada per strada. Poi avviene l'inevitabile, e la città cade, mentre i veri vincitori si confermano

Il Pianeta Faaris IV

i Tiranidi, che nel giro di poche ore dalla vittoria infestano completamente i resti del formicaio.

STRIGE: il Caos attacca con grande ferocia la linea fortificata lealista che cerca di avanzare nel settore per riconquistarlo. Lo scontro è brutale, e nonostante i lealisti compiano grandi atti eroici, la ferocia e la furia degli attaccanti li travolge: nelle fortezze e nei bunker si combatte all'arma bianca, mentre i demoni si riversano tra le trincee e invadono gli arsenali. I lealisti sono costretti a ripiegare e a fuggire disordinatamente. Strige sembra condannato a restare dominio indiscusso del Caos.

AURELIA PRIMOS: una Waagh immensa guidata dai Kapoguerra Zdrumo e Turbomazza cinge d'assedio la capitale planetaria. La Guardia Imperiale Farraniana, l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg e il titano Warlord Giudizio del Trono, della legione Mantis, oltre a un pugno di space marines della Southern Legion e degli Ultramarines si frappongono alla marea verde che avanza compatta, sollevando un enorme muro di polvere tra veicoli, moto, karri korazzati e altre strane macchine. Nel cielo alcuni bomber orchi sfidano la contraerea della città formicaio, ma solo un thunderbolt dell'areonautica farraniana si alza in volo per contrastarli.

Sul lato orientale la situazione è disperata: numerosi kalpezta e un possente Great Gargant avanzano minacciosi, vomitando centinaia di devastanti missili contro i bastioni della città. Le prime linee avanzate della guardia lealista vengono travolte e ogni resistenza annichilita. Mentre vengono inviati disperate richieste d'aiuto, la marea verde impatta contro le fortificazioni di Aurelia Primos, e il combattimento infuria lungo tutto il perimetro: i fanti scelti di Krieg combattono come leoni, mentre gli astartes cercano di uccidere il maggior numero possibile di Orks presso il portone Macarius. I bomber e il Gargant prendono di mira il torreggiante titano lealista, bersagliandolo con tutte le armi del loro devastante arsenale. Mentre l'intersezione delle mura ad Est cede sotto i colpi delle kele corazzate degli Ztompa e degli Zpakka, la guardia farraniana tenta una sortita disperata, ma mentre posizionano le cariche termiche sui titani orks, i ragatzi di Zdrumo li circondano e macellano fino all'ultimo. Il generale Jack Steel riesce ad attivare un detonatore prima di morire, e uno ztompa esplode in un'enorme vampata di fuoco, ma la situazione resta disperata.

Gli Orks fanno breccia, riversando centinaia di latte azzazzine e kommandos all'interno delle mura. Gli Ultramarines combattono per contenerli facendo guadagnare tempo prezioso ai civili che stanno ripiegando verso le piattaforme di atterraggio. Alte colonne di fuoco si alzano dai palazzi e dalle fabbriche, sangue e morti ricoprono le strade. Si combatte quartiere per quartiere, livello per livello. Gli Arbites mobilitano tutta la popolazione e si uniscono alla mischia con tutti i volontari che hanno rastrellato: sono in arrivo numerose thunderhawk e Valkirie, l'obiettivo è resistere il più a lungo possibile per permettere l'evaquazione dei cittadini e dei funzionari planetari.

Gli scontri continuano tutta la notte, ma alle prime luci dell'alba la resistenza lealista è quasi nulla. La città è completamente invasa dai Pelleverde. Il Warlord, gravemente danneggiato, riceve l'ordine di abbandonare la città e disimpegnarsi, ripiegando verso le piazzeforti lealiste nel settore.

L'ultima thunderhawk a sollevarsi dalla rampa 7 tra raffiche della contraerea orks e colpi degli sciakalli appostati sui tetti dei palazzi è delle Ceneri Ardenti. Poi cala il silenzio radio, i condottieri imperiali vacillano. Un simbolo è stato spezzato. La capitale planetaria è caduta, il governatore di Faaris IV Navarre è dato per disperso, probabilmente morto. Un tragico terribile colpo per le forze lealiste.

Pochi giorni dopo, il Kapoguerra Zdrumo si insedia nella capitale, si autoproclama zindako.

La battaglia per Aurelia Primos è stata giocata a Milano il 17 ottobre 2010, per un totale di 30.000 punti in campo, e si è conclusa con la vittoria degli Orks.

Tutte le battaglie descritte in queste pagine sono state realmente giocate e hanno deciso l'evolversi della guerra di Faaris IV.

Paenumbra I

Resoconto della Seconda Battaglia per Paenumbra I, settore Savius, estratto dal registratore neurale del Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos, Primo Consigliere Tattico del Governatore Planetario di Faaris IV Marcus Sarus Navarre:

***** Cod. 148/r3, accensione registratore neurale, soggetto registrato Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos. Registratore neurale online *****

Tempo, ultima, forse unica, preziosissima risorsa. Penso a quanto tempo è stato perso e a quanto ce ne servirebbe, ora che ne abbiamo così poco a disposizione. Il vano di trasporto della cannoniera Vendetta è malamente illuminato, i possenti ruggiti dei suoi rotori gravitazionali mi impediscono di ragionare con ponderazione. Accanto a me ci sono sei uomini, sei soldati tra i più fedeli e determinati dell'Imperium dell'Uomo. Cavalleggeri degli Squadroni della Morte di Krieg.

Il sergente Kayn Molossian sta recitando con voce sommessa i catechismi imperiali per l'imminente battaglia, i suoi uomini fanno lo stesso. Riesco a udire il loro mantra ripetuto nonostante il frastuono dei motori. Un'altra cannoniera ci segue in coda, trasportando le cavalcature ciberneticamente migliorate degli uomini al mio fianco. Questo, e questo soltanto, è il contributo bellico che ho potuto raggruppare per la difesa di Paenumbra I. Due cannoniere, sei soldati e sei cavalli. Oltre, ovviamente, a me stesso. Che l'Imperatore ci protegga.

Rimugino su tutti coloro che per i più svariati motivi non ho potuto portare con me. Il mio seguito, assegnato alla supervisione tattica presso il Governatore Planetario Navarre, non ha potuto accompagnarmi, qualcuno doveva restare nella capitale in mia assenza. Uno dei miei più fidati compagni d'arme, il Confratello Capitano Artemis della Guarnigione della Morte, è impegnato nell'epurazione di una nutrita banda di Orki presso una colonia del settore Mecadon. Il leale Colonnello Konrad Von Lieber ha il compito di stabilire delle teste di ponte e di liberare la strada alle truppe imperiali sul confine tra i settori Mineris e Savius; per venire incontro alle mie richieste, si è privato di due cannoniere e della migliore squadra di cavalleggeri del suo reggimento. Un gesto che non dimenticherò.

Il mio sguardo indugia sull'arma appoggiata alla panca metallica dove sono seduto. Un Malleus Demonicus, che il mio collega, e amico, l'Inquisitore Fabius Maximus dell'Ordo Malleus, ha voluto che portassi con me in questa battaglia. Le rune di protezione incise lungo il manico e la testa del martello rilucono debolmente, quasi fossero vive. Un simile oggetto non potrà che essermi di grandissima utilità contro la feccia del Warp che dovrò affrontare.

La cannoniera diminuisce di velocità, il brusco decelerare mi fa saltare lo stomaco in gola. Ho dato ordini al pilota di forzare i motori fino al limite massimo. Devo arrivare al più presto al formicaio di Paenumbra I. Il tempo continua a diminuire, e ne abbiamo ancora un disperato bisogno.

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 3 ore, 12 minuti, 41 secondi *****

I motori del Testudo della Southern Legion rombano sommessamente al minimo dei giri. I cingoli piegano arbusti e sbriciolano pietre nella lenta avanzata verso la linea difensiva approntata fuori dalla mura del formicaio. Da un portello laterale, scorgo gli imponenti bastioni di Paenumbra I: soldati della Guardia Imperiali sono asserragliati sui camminamenti, controllano le armi delle postazioni difensive, scrutano nella perpetua oscurità in cerca di qualche

traccia del nemico. Accanto a loro, che l'Imperatore possa perdonarmi, alcune squadre di Eldar e di Tau sono affaccendate in qualche strano rituale preliminare alla battaglia. Essere costretto a tollerare la loro presenza sul campo dal nostro lato del fronte sfida la mia pazienza. Essere stato costretto a chiedere e accettare il loro aiuto per difendere il formicaio mina la mia integrità e incrina il mio animo. Che l'Imperatore mi perdoni, non ho avuto il tempo di organizzare qualcosa di meglio, ho dovuto sfruttare tutte le risorse a mia disposizione. Ciò comunque non giustifica le mie scelte, per le quali sono certo che pagherò il dovuto scotto. La dannazione non è mai immediata, si conquista a piccoli passi, e sono certo che questo sia uno di essi.

All'interno del Testudo, i cinque Terminator della Southern Legion stanno terminando le preghiere di protezione per il loro equipaggiamento. La loro presenza è rassicurante e inquietante al tempo stesso. Essere seduto accanto ai più possenti soldati dell'Imperium mi fa capire quanto io sia fortunato ad averli al mio fianco, ma mi fa anche capire che se uno di loro volesse, potrebbe spezzarmi il collo con una mano sola.

Il sergente Cassius si volta verso di me prima di indossare l'elmo potenziato segnato da centinaia di battaglie. Mi fa un cenno con il capo. Niente parole, niente discorsi. Solo un piccolo cenno, nulla di più.

Il Testudo aumenta la velocità. Il terreno sconnesso fa sobbalzare il corazzato, mai come però le scosse causate da ciò che avanza alle nostre spalle. Il Deus Machina Imperator Vult, Titano di Classe Warhound, una torreggiante macchina alta quanto le mura di cinta del formicaio, se non di più. Ogni suo passo è come un colpo di artiglieria pesante sparato direttamente nel terreno, il continuo vibrare del mezzo su cui mi trovo mette a repentaglio l'integrità del mio apparato uditivo.

Improvvisamente, al di fuori del Testudo si scatena l'inferno. Distinguo distintamente il crepitio delle armi laser della Guardia Imperiale e il tuonare delle cannonate dei corazzati a difesa del cancello d'ingresso del formicaio. Anche il nostro mezzo apre il fuoco, luminose tracce laser sfrecciano dai nostri cannoni laterali all'indirizzo di un nemico per me al momento invisibile.

Io e i Terminator siamo seraficamente seduti ai nostri posti, silenziosi guerrieri chiusi in una gabbia di ceramite e plastacciaio in attesa che qualcuno apra i portelli. Lo stato di calma riflessiva che riesco a raggiungere in questi momenti rende merito al detto "la quiete prima delle tempesta".

Ripasso mentalmente le principali tecniche di combattimento in campo aperto, conscio che molto presto mi troverò ad affrontare il nemico in prima linea. La presenza del Malleus Demonicus vicino a me attenua la tensione alla bocca del mio stomaco, come se da esso si irradiasse una qualche energia terapeutica. Il legame psionico che ho stabilito con l'arma benedetta è forte e stabile, sia ringraziato il Trono d'Oro.

Il pilota pronuncia qualcosa nel comunicatore del vano trasporto, le parole giungono disturbate, probabilmente a causa di un accumulo di energia statica dovuto alla saturazione di energia laser nell'aria attorno al nostro veicolo. Il Sergente Cassius si alza e fa cenno ai suoi compagni di prepararsi allo sbarco. Mi alzo e impugno il Malleus Demonicus, percependo immediatamente un flusso di energia psionica invadermi il corpo.

Un violento colpo fa sbandare il Testudo, le luci all'interno del vano cargo si spengono in una pioggia di scintille; dopo un lunghissimo istante di buio completo, si attiva l'illuminazione di emergenza, permeando l'angusto locale di una spettrale luce rossastra. Il pilota sta ancora parlando nel comunicatore, ma le sue parole sono del tutto incomprensibili.

Un secondo urto scuote il Testudo, facendomi barcollare. Il Sergente Cassius mi afferra prima che io possa cadere disteso sul pavimento metallico del vano di trasporto. Faccio per ringraziarlo, ma un altro colpo, violentissimo, raggiunge il mezzo corazzato su una fiancata; finisco a terra senza avere la possibilità di restare in equilibrio, i Terminator si appoggiano alle paratie per rimanere in piedi. Mi volto verso l'ipotetico punto di impatto e vedo un mare di scintille scaturire dalle celle di energia dei cannoni laser della fiancata destra. Grido a tutti di mettersi al riparo nel momento esatto in cui il sovraccumulo di tensione energetica genera un'esplosione all'interno del...

***** Registrazione neurale interrotta, soggetto privo di sensi. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 0 minuti, 36 secondi*****

Riapro gli occhi e tossisco per via di una densa coltre di fumo che ha pervaso l'abitacolo del Testudo. Ho il volto premuto contro qualcosa che reputo essere il pavimento del vano di carico. Le luci sono spente, la visibilità è scarsa, non vedo praticamente niente; l'esplosione ha squarciato gran parte della fiancata destra del mezzo corazzato, aprendo un largo varco verso l'esterno. Sento il sergente Cassius che ringhia brevi ordini ai suoi uomini, i quali si precipitano fuori dai rottami del veicolo e si dispongono in posizione tattica difensiva Delta 4. Mi alzo a fatica, i polmoni mi bruciano per il troppo fumo inspirato. A parte qualche piccola bruciatura, sto bene. Seguo il sergente Cassius fuori dal Testudo e avanzo nella costante oscurità di questo settore dimenticato dall'Imperatore.

A poche decine di metri dalla nostra posizione intravedo nel buio i responsabili della distruzione del nostro mezzo corazzato: terrificanti xenos della razza Tiranide, sottorazza Zoantropi. L'alveare ci ha mandato contro i suoi psionici migliori. Impreco a denti stretti mentre i Terminator aprono il fuoco dei loro requiem d'assalto a piena potenza. Il mio cannone psionico vomita proiettili intarsiati di iscrizioni rituali e pregni di energia warp: i repellenti xenos sussultano sotto il pesante volume di fuoco e lanciano grida stridenti nel momento in cui spirano.

L'area davanti a noi ora è libera, sforzando la mia vista potenziata individuo alla nostra sinistra una squadra tattica di Space Marines della Southern Legion che a passo di corsa sta raggiungendo uno degli obiettivi da presidiare indicato nella mappa strategica della missione: il rudere di un vecchio stabilimento industriale, al cui pian terreno è situato un accesso alla rete dei cunicoli sotterranei di servizio che corrono per chilometri lungo la cinta muraria del formicaio.

Un momento prima che gli uomini della Southern Legion giungano all'ingresso

dei cunicoli brevi raffiche di laser e di proiettili spazzano l'interno del rudere, falciando alcuni Space Marines e costringendo i sopravvissuti a mettersi in copertura. Non vedo chi ha sparato, questo buio costante nasconde il nemico tra le ombre degli edifici in rovina posti all'esterno della mura della città.
Ciò che non posso vedere, però, lo posso udire. Qualcosa di pesante, di grosso, sta avanzando verso la nostra posizione, continuando a sparare e producendo un costante rumore di metallo scricchiolante. Lampi di luce balenano nella nostra direzione, mi getto a terra dietro ad un cumulo di pietre per evitare di essere vaporizzato sul posto. Siano dannati questi eretici e sia dannato questo buio. Non riesco a vedere il mio nemico, ed è abbastanza evidente che lui riesca a vedere me. La squadra di Terminator che mi accompagna apre il fuoco a piena potenza, sparando nella direzione da cui provengono i colpi nemici. Il rumore dei proiettili che rimbalzano contro il metallo mi fa capire che il nostro nemico deve essere un carro armato, forse un corazzato. Impugno saldamente il Malleus Daemonicus, quando si avvicinerà abbastanza lo farò a pezzi come una lattina di alluminio scadente.
Sbircio oltre la mia copertura, intravedo solo alcuni riflessi color rame, forse rosso scuro, e percepisco l'inconfondibile suono del metallo in movimento. Tonfi più o meno regolari nel terreno tradiscono l'avanzato del nostro nemico. Ma se è un corazzato a venirci addosso, come può un carro armato camminare? Cosa ci stanno mandando contro, per il Trono?
Il fuoco nemico è diminuito, forse i ruderi davanti a noi gli impediscono di individuarci. Mi alzo e mi muovo alla ricerca di una nuova copertura, avanzando verso l'ipotetica posizione del nemico. Lo sferragliare metallico è diventato insopportabile per il mio udito già martoriato dalla continue esplosioni che avvengono intorno alle mura del formicaio. Lo stridio del metallo è acutissimo, il buio è pressoché totale, avrei problemi a stabilire la posizione del nemico anche se ce lo avessi di fronte.
Una parete dei ruderi crolla poco avanti a me sulla destra. Riesco finalmente a scorgere ciò che stiamo affrontando: una zampa metallica, enorme, ha sbriciolato

la sezione ovest dell'edifico principale dei ruderi vicino alla nostra posizione. Un istante più tardi, una chela artigliata, ancora più enorme, fa il suo ingresso nel mio campo visivo. Tra le sue tenaglie blasfeme intravedo il corpo, o ciò che ne resta, di uno degli Space Marines della Southern Legion che sta presidiando l'accesso ai cunicoli all'interno dei ruderi. Ora ho pienamente capito cosa stiamo fronteggiando. Uno Scorpione d'Ottone. Dai colori della sua corazzatura, se non vado errato, credo faccia parte delle schiere di Khorne, il Dio del Sangue. L'Imperatore mi perdoni e mi sorregga per aver solo pensato al nome di uno dei quattro Poteri Perniciosi.
Mi rendo conto che, senza la copertura dell'artiglieria pesante, il destino mio e della squadra Terminator che mi accompagna sia piuttosto segnato: le nostre armi possono ben poco contro una mostruosità di tal fatta. Ma che io sia dannato se arretrerò davanti alla nemesi della razza umana. Fermerò quest'abominio, l'Imperatore è con me.
Recito a squarciagola il catechismo imperiale della Preghiera del Guerriero in Battaglia, la mia voce scandisce ogni singola parola come un colpo di requiem. Il sergente Cassius si unisce a me nella preghiera, e così i suoi confratelli. La nostra carica verso il mostro metallico è accompagnata dalla Voce dell'Imperatore, il mio animo è sereno, il mio cuore è saldo. Così anche la mano che impugna il Malleus Daemonicus.
Apparsi dal nulla, innumerevoli traccianti rossi punteggiano la corazza dello Scorpione d'Ottone. Il loro movimento frenetico sembra disegnare antiche costellazioni scomparse di cui l'uomo non ha più memoria. Pochi istanti più tardi, pesanti colpi martellano la corazzatura del nemico. Lo Scorpione barcolla per gli urti di quegli impatti devastanti, due gambe metalliche cedono e si spezzano sotto il suo peso. L'abominio cerca di risollevarsi puntellandosi su una delle sue chele mostruose, ma un'altra bordata di quei tremendi colpi apre ulteriori squarci lungo tutta la corazza, causando piccole esplosioni a catena che rendono l'empia macchina nient'altro che un abbruttito rudere di metallo contorto.
Così come erano apparsi, i piccoli traccianti rossi scompaiono. Faccio appena in tempo a volgere lo sguardo verso la fonte di quelle sottili strisce luminose. L'origine è suoi bastioni di difesa del formicaio, riconosco anche la postazione di fuoco: le mani che hanno puntato quei traccianti e le armi che hanno annichilito lo Scorpione d'Ottone non

Il Pianeta Faaris IV

sono umane. Sono Tau. Siano maledetti per avermi impedito di portare la vendetta dell'Imperatore contro un seguace dell'Arcinemico. E che sia maledetto anche io per averglielo permesso, avendo loro concesso di partecipare a questo scontro.

Un altro segnale del fatto che io mi trovi sulla via della dannazione.

Non devo pensarci, non ora. Terminata questa battaglia farò i conti con la mia coscienza, se sarò ancora vivo. Ma ora devo pensare a vincerla, questa battaglia.

La caduta dello Scorpione d'Ottone sembra aver fiaccato l'irruenza del nemico. I colpi diretti contro le postazioni imperiali si fanno più radi, il fuoco dei valorosi soldati della Guardia Imperiale e delle Compagnie Corazzate è più intenso, riesco persino a udire la voce di un Commissario, amplificata da un megafono potenziato, esortare le truppe a non concedere un secondo di tregua al nemico.

Il buio costante sembra affievolirsi, sostituito da una penombra elettrica che si fa via via sempre più tenue. Mi attesto assieme ai Terminator nelle vicinanze dei ruderi industriali, il sergente Cassius comunica con gli Space Marines della Southern Legion, immagino che i suoi ordini siano di consolidare la posizione presso l'accesso dei cunicoli sotterranei.

Dietro di noi, il Titano Imperator Vult cannoneggia senza pietà gli improvvisati bunker nemici, facendoli saltare in aria come petardi. La sua avanzata lenta e macchinosa è inesorabile: ad ogni passo guadagna ancor più gittata per le sue armi, che arrivano ormai a minacciare il quartier generale nemico. Ad un chilometro a est dalla nostra posizione, un altro Titano di Classe Warhound sta martellando le postazioni degli eretici, vaporizzando intere linee di corazzati nemici.

Il favore dell'Imperatore è con noi, le sorti della battaglia stanno volgendo a nostro favore. Qualche sparuto sciame Tiranide cerca vanamente di aggirare la nostra posizione. Gli auspex tattici ne individuano la presenza, il fuoco dei requiem ne cancella l'esistenza.

Un improvviso picco psionico mi attraversa il cervello come una lama rovente nel burro. Qualcosa sta cercando di crearsi un varco dal Warp, qualcosa di estremamente potente sta cercando di penetrare il tessuto del nostro universo. Ho le lacrime agli occhi, le tempie mi pulsano da impazzire, ma riesco ad individuare il luogo dove all'incirca di manifesterà la presenza demoniaca.

Un brivido freddo di puro orrore mi corre lungo la spina dorsale: il varco Warp si aprirà praticamente davanti alle gambe del Titano che tiene come un baluardo la sezione est delle mura di cinta. Cerco di contattare le Cannoniere Valkyrie con il mio comunicatore, invano. L'esplosione del Testudo ne ha bruciato i circuiti. Con un soffio di voce, ordino al sergente Cassius di trovare un trasporto, qualunque tipo di trasporto, per percorrere il più velocemente possibile il chilometro che ci distanzia dal Titano. Devo farmi trovare là, quando i demoni arriveranno. O il Titano sarà condannato.

Poco distante, il sergente Cassius individua un Chimera della Compagnia Corazzata che ha appena sbarcato le Guardie Imperiali che stava trasportando. Ci dirigiamo verso il mezzo corazzato a passo di corsa, la testa mi sembra un pallone che stia venendo gonfiato d'aria troppo e troppo in fretta. L'energia Warp nell'aria ormai è tangibile, anche chi non è dotato come me riesce ad avvertire che sta per accadere qualcosa.

Un altro coro psionico si unisce al precedente, per rafforzare l'evocazione dei demoni sul nostro piano della realtà. L'Imperatore ci protegga tutti, il portale si aprirà più rapidamente in questo modo. Costringo i muscoli delle gambe a dare il 110% per avvicinarmi più velocemente al Chimera. Siamo ormai a pochi passi dal carro armato, quando un'esplosione di luce multicolore squarcia la penombra e il tessuto della realtà: a pochi passi dal Titano, una contorta finestra di crepitante energia si apre collegando la pianura costellata di ruderi all'esterno del formicaio di Paenumbra I a un folle mondo demoniaco di cui, sia ringraziato l'Imperatore per questo, non saprò mai il nome.

Mostri da incubo si riversano sul campo di battaglia, enormi Demoni Maggiori fanno irruzione nell'universo materiale urlando tutto il loro odio per le creature viventi. Soffoco a stento un conato di vomito, riesco a percepire il loro rancore, la loro volontà empia e la loro inesauribile fame di anime. Solo grazie al mio addestramento da Inquisitore resisto a tutto questo. Molte Guardie Imperiali e molti Eldar, schierati all'esterno dei bastioni difensivi, non hanno la mia stessa fortuna: alcuni scappano via terrorizzati, altri si strappano capelli e occhi, altri ancora rivolgono contro se stessi le loro armi e fanno fuoco.

Il Pianeta Faaris IV

La situazione sta precipitando. Le linee di difesa si fratumano davanti all'avanzata dei demoni, il Titano concentra su di essi il fuoco delle sue possenti armi, ma la stretta distanza impedisce al Princep di prendere una mira accurata. Posso solo rimanere immobile a fissare i Demoni Maggiori che, come un branco di iene fameliche contro un leone solitario, si avventano sul Titano.
Pochi istanti, alcune esplosioni di bassa intensità, e il Titano dapprima crolla su un ginocchio, poi si schianta a terra sollevando una densa coltre di polvere. Anche se abbattuto, riesce a fare fuoco con un'arma, creando un vasto cratere laddove prima si trovava un gruppo di demoni. L'ultimo ruggito di un leone morente. Ricaccio indietro a fatica una lacrima. Veder cadere un Titano è una di quelle scene alla quale un devoto seguace dell'Imperatore non vorrebbe e non dovrebbe mai assistere.
Un coro di cannonate è la risposta dell'Imperium a quest'oltraggio. Il Colonello scatena tutti i suoi corazzati contro i demoni responsabili della caduta del Deus Machina, mentre una colonna di Space Marines dei Templari Neri piomba da est sul luogo di apertura del portale Warp. I demoni sembrano arretrare, l'irruenza della reazione imperiale li ha ricacciati indietro.
Il sergente Cassius si volta verso di me, in attesa di ordini. Non ha più senso spostarci, la minaccia demoniaca è stata respinta dai bastioni orientali, anche se a carissimo prezzo. Sto per comunicargli le nostre prossime mosse, quando sopra la nostra testa sfreccia un velivolo a bassissima quota. La carica elettrostatica rilasciata dai motori gravitazionali mi fa drizzare i capelli in testa. Non riesco a vedere cosa ci ha sorvolato, ma riesco a vedere il punto in cui è atterrato. Alle spalle del Titano Imperator Vult.
Il terrore della consapevolezza mi paralizza. Vogliono abbattere anche l'altro Titano. La nostra avanzata tattica è stata un suicidio, abbiamo lasciato indifese le nostre armi più potenti. E il nemico ne sta approfittando. Il sergente Cassius e un altro confratello Terminator mi affiancano, consapevoli anche loro del disastro che sta per piombare su di noi. A neanche un centinaio di metri da noi.
Piccole esplosioni cominciano a punteggiare il carapace del Titano, archi di energia danzano sulla sua struttura antica di millenni. L'accumulo di tensione raggiunge il nucleo centrale del Deus Machina. Tutto sembra fermarsi, gli archi di energia svaniscono, come se volessero nascondersi da ciò che sta per accadere. Una sfera di luce bianca, luminosissima, avvolge il Titano Imperator Vult. Alzo una mano per proteggermi il volto. Che gesto futile. Prima di chiudere gli occhi, intravedo il confratello Lucius interporsi tra me e il Titano, in un disperato tentativo di proteggere la mia persona. Che gesto futile. Sento le vibrazioni dell'onda d'urto percuotere il terreno prima ancora che ci abbiano raggiunto. Rivolgo una breve preghiera all'Imperatore. Ho fallito…

*****Registrazione neurale interrotta, soggetto privo di sensi. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 2 minuti, 18 secondi*****
Apro gli occhi. Davanti a me vedo solo piccole macchie nere e rosse che turbinano nel mio campo visivo. Se questo è l'inferno, mi aspettavo decisamente di peggio. Mi rendo conto con qualche secondo di ritardo che non sono morto, e che ciò che vedo è causato dal trauma subito dalle mie retine. Sono a terra, prono, il cannone psionico giace a poca distanza da me. Il Malleus Daemonicus è ancora strettamente nel mio pugno. Con uno sforzo enorme cerco di sollevarmi, ma ricado subito nella polvere. Il solo fatto che io sia vivo è un miracolo, non posso pretendere di riuscire anche ad alzarmi semplicemente sollevandomi. Ogni singola cellula del mio corpo mi fa male. E chiede pietà. Io non concedo pietà ai miei nemici, e non posso permettermi di concederla a me stesso.
Facendo appello a tutta la mia volontà, riesco a puntellarmi su un ginocchio e sul Malleus Daemonicus. Riesco finalmente a vedere ciò che mi circonda. Intorno a me, il sergente Cassius e i Terminator sono disposti a cerchio in posizione difensiva. Mi rendo conto di essere al centro del loro cerchio. Di fronte a me, a meno di un passo di distanza, c'è il confratello Lucius. E' voltato verso di me, le ginocchia flesse, le braccia allargate e il corpo leggermente chinato in avanti. Comprendo già dal primo sguardo che è morto. Morto per difendermi, è stata questa la sua intenzione, ancor prima dell'esplosione. Mi alzo in piedi in quello che sembra un secolo e avanzo di qualche passo superando il corpo del confratello Lucius. Nella sua schiena, come orrende ali di metallo contorto, sono infilzati diversi frammenti di chissà quale parte del Titano.

Il Pianeta Faaris IV

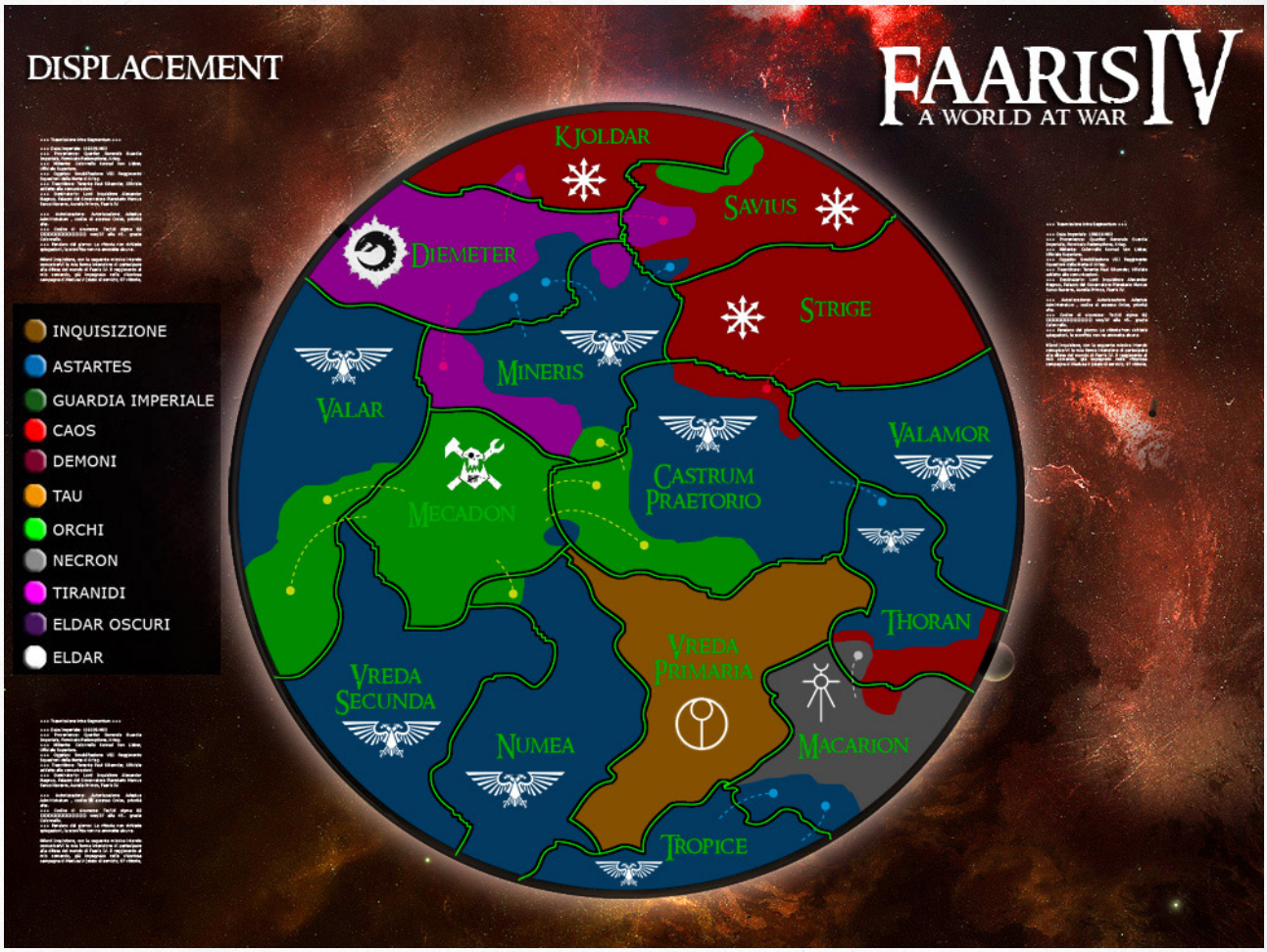
Non indugio oltre su di lui, il mio sguardo vaga in direzione del luogo dell'esplosione. Là dove prima si ergeva orgoglioso il Deus Machina Imperator Vult ora c'è soltanto un cratere e una distesa di polvere. Dei bastioni occidentali delle mura di cinta del formicaio rimane solo lo scheletro della struttura: le balconate, le postazioni di fuoco, le torri e tutti gli uomini che ci erano sopra semplicemente non esistono più. Vaporizzati dall'esplosione atomica.
Mi chiedo come è possibile che io sia sopravvissuto. I Terminator, a parte lo sfortunato confratello Lucius, che l'Imperatore possa accoglierlo nel suo abbraccio eterno, hanno una resistentissima armatura a proteggerli. Io no. Io ho solo un campo di forza, un'armatura che a fatica ferma un proiettile di requiem e la mia fede nell'Imperatore.
Una nuova consapevolezza si impadronisce del mio animo. Non sono qui per morire, non oggi. Sono qui per vincere questa battaglia, per respingere i nemici dell'Imperium, a qualsiasi costo.
La fede nell'Imperatore è la mia armatura più resistente. E la mia fede, ora, è più forte che mai.
Osservo ancora la distesa di polvere che si stende a ovest del formicaio e individuo i responsabili di tutto. Tre figure si muovono nella polvere del cratere, lentamente. Sembrano enormi insetti verdastri con marchiato addosso il simbolo della stella a otto punte. Traditori. Eretici. Empi. Balsfemi. E tra poco, cadaveri.
Cerco con lo sguardo il sergente Cassius: è accanto a me, immobile. Sta fissando i Terminator del Chaos. Con gesti lenti, si leva l'elmo potenziato e lo lascia cadere ai suoi piedi. Mi guarda e fa un breve cenno con il capo. Devozione e obbedienza totale, questo è ciò che esprimono i suoi occhi. Non mi serve altro, non posso chiedere altro.
Oltre il Terminator al mio fianco scorgo ciò che sta accadendo davanti alle possenti porte blindate di ceramite dell'ingresso del formicaio: vedo il sergente Kayn Molossian dei Cavalleggeri di Krieg guidare una carica al galoppo. Una scena comune sui campi di battaglia di decine di migliaia di anni fa. Con uno slancio degno di una ballata epica lui e i suoi uomini travolgono un gruppo di Terminator devoti a Khorne, falciandoli come spighe di grano. Sopra di loro, le due cannoniere Valkyrie fanno il loro ingresso in campo scatenando bordate laser contro uno sciame Tiranide asserragliato in un edificio. Davanti a loro, il possente Capitano dei Templari Neri si lancia in un carica solitaria contro un Signore del Mutamento.

Non ho tempo per fare lo spettatore. L'Imperatore esige vendetta. Lo spirito macchina del Titano Imperator Vult esige vendetta. Le anime del Princep e dei Moderatus che lo governavano esigono vendetta. Le vite dei soldati spazzati via dall'esplosione esigono vendetta. L'eroico sacrificio del confratello Lucius esige vendetta. Il mio animo esige vendetta.
Non raccolgo il cannone psionico, è ormai inutilizzabile. Serro a due mani il Malleus Daemonicus e mi lancio in una sfrenata corsa contro il Terminator del Chaos, seguito a ruota dal sergente Cassius e dai suoi uomini. I traditori aprono il fuoco, proiettili requiem sibilano contro di noi in un vano tentativo di arrestare la nostra avanzata. Non mi curo minimamente della mia incolumità, carico gridando a squarciagola sollevando il martello oltre la spalla destra.
Il primo colpo raggiunge un nemico in piena testa. L'energia psionica racchiusa nella mia arma si scatena al momento dell'impatto, polverizzando il cranio di quell'empio eretico. Senza fermarmi, porto un colpo al secondo Terminator del Chaos centrandolo in pieno sulla piastra

pettorale, laddove tempo prima, non si sa quanto ormai, era scolpita fiera un'Aquila Imperiale. Nel colpo incanalo tutta la mia energia psionica e tutto il mio furore. La violenza dell'impato scaraventa il mio avversario indietro di due metri, facendolo schiantare al suolo. La piastra pettorale sfondata, la cassa toracica sfondata, gli organi interni, o qualunque altra schifezza possa avere dentro il corpo, sfondati.
Con un grido belluino mi volto verso il terzo ed ultimo nemico. Troppo tardi, il sergente Cassius lo ha già trapassato da parte a parte con la sua spada potenziata. Prima di estrarre la spada lo fissa intensamente. Il suo sguardo dovrebbe essere quello di un fratello che incontra un fratello, invece è uno sguardo carico di un odio millenario.
La vendetta è compiuta, la mia ira si placa per un attimo. Osservo nuovamente il campo di battaglia: i corazzati della Guardia Imperiale stanno facendo fuoco a volontà, esplosioni si susseguono lungo tutta la linea del fronte nemico. Le cannoniere Valkyrie vengono abbattute una dopo l'altra, ma non prima di aver scaricato le truppe al loro interno in posizioni strategiche. I Cavalleggeri di Krieg si lanciano in un'altra carica in appoggio al Capitano dei Templari Neri in lotta contro il Signore del Mutamento. Vedere il Demone Maggiore crollare al suolo e venire calpestato dagli zoccoli dei cavalli è una conferma che la battaglia è nostra. Altre conferme provengono dalle retrovie nemiche, da dove non provengono più litanie blasfeme, bensì vecchie saghe di Fenris cantate a squarciagola. Il nemico non spara più, tranne qualche raffica sparuta, segno che i Lupi Siderali hanno consolidato una testa di ponte in pieno schieramento nemico.
I soldati sui bastioni escono dal cancello blindato del formicaio per consolidare e creare un nuovo perimetro difensivo. I pochi nemici all'interno della nuova linea di difesa vengono velocemente neutralizzati.
Seguito dal sergente Cassius e dai restanti confratelli Terminator mi avvio verso il centro del campo di battaglia, dove si stanno riunendo gli ufficiali dei vari distaccamenti imperiali che hanno partecipato al conflitto. La camminata è lunga, l'adrenalina che finora mi ha tenuto in piedi sta lentamente e inesorabilmente

scemando, sento le gambe che tra poco non saranno più in grado di sorreggermi. Mantenendo una parvenza di dignità inquisitoriale, partecipo al briefing post-battaglia assieme agli uomini valorosi che hanno impedito la caduta di Paenumbra I. Sopra le nostre teste, un rombo potente e familiare giunge direttamente dalla stratosfera. Una cannoniera Thunderhawk nera come la notte con grosse I come insegne sulle fiancate atterra ad un centinaio di metri dal nostro gruppo: dal portellone scende il Confratello Capitano Artemis della Guarnigione della Morte, mio insostituibile compagno d'armi. Subito si rammarica di non aver potuto partecipare allo scontro. Alla notizia della caduta di due Titani, un velo di tristezza infinita attraversa i suoi occhi azzurro ghiaccio.
Affido la delega per le decisioni del riposizionamento truppe al sergente Cassius e al sergente Kayn Molossian, loro mi rappresenteranno qui d'ora in avanti. Hanno meritato ampiamente questo onore.
La mia presenza è richiesta ora nella capitale Aurelia Primos, presso il consiglio di guerra del Governatore Planetario Marcus Sarus Navarre: devo riferire dell'esito dello scontro e delle perdite subite.
Accompagnato dal Capitano Artemis, salgo a bordo della Thunderhawk. Mi accomodo su un sedile dietro alla cabina di guida e ripenso allo scontro che si è appena concluso. Due Titani persi, due colossi della guerra che hanno combattuto ai tempi in cui l'Imperatore conquistava e liberava pianeti distrutti, uno completamente esploso. Questa perdita vale veramente la libertà di un formicaio? L'Imperium vanta un milione di mondi, e la maggior parte dei mondi decine di formicai. Mentre il numero dei Titani rimasti a combattere nel nome dell'Imperatore è veramente esiguo.
Logicamente il mio pensiero è corretto, per un Inquisitore è un pensiero e una preoccupazione più che fondata, ma mi chiedo se è veramente un mio pensiero, o solo un risultato dell'indottrinamento che ho subito per decadi.
Ora basta, questa speculazione futile e ai limiti dell'eresia sta mettendo alla prova il mio sistema nervoso, già abbastanza provato di per sé. Appoggio ad una paratia il Malleus Daemonicus, la sua energia è più tenue, come se fosse consapevole che la battaglia è finita e che è giunto il tempo di riposarsi. Seguo il suo esempio e mi appoggio allo schienale. Chiudo gli occhi.

Il Pianeta Faaris IV



LA TERZA GUERRA

La Terza Guerra avviene esattamente un anno dopo la seconda. I lealisti sono duramente provati, e il pianeta inizia a sfaldarsi: l'Impero Tau controlla Vreda Primaria, i Necron si stanno risvegliando e minacciano i settori meridionali, gli Orks controllano la capitale planetaria e il settore Mecadon, che si sta lentamente trasformando in una vasta giungla di funghi. Diemeter è popolato da una razza tiranide ibrida, e il freddo nord è sotto il controllo del Caos. La situazione non è certo delle migliori.

La Terza Guerra viene anche chiamata "**La Grande Waagh**" dai veterani farraniani a causa dell'enorme minaccia e dalle innumerevoli azioni belliche portate avanti in questo arco di tempo dagli Orks.

L'alto comando lealista viene spostato da Aurelia Primos, ora in mano ai Pelleverde, al settore 5 Mineris. Il comando supremo viene affidato all'Inquisizione, che costituisce una nuova cerchia ristretta di generali. Gli ordini sono semplici: difendere Mineris e gli altri settori controllati a qualunque costo, attaccare e riconquistare la capitale planetaria Aurelia Primos, proclamare una crociata contro Diemeter e Mecadon. Nei confronti del Caos e dei Necron l'imperativo era resistere, ma non attaccare. Le forze fedeli all'Imperatore erano circondate da ogni lato, e disperdere le proprie forze in un vasto numero di fronti avrebbe portato alla sconfitta. Nel settore spaziale intanto infuria una violenta battaglia per il controllo del sub-sector Faaris IV: la flotta **Gemini** intercetta le navi della **Cabala Assassina** e le affronta in una terribile battaglia. Mentre le navi della marina subiscono gravi danni, interviene la **II Flotta Imperiale Ultima Segmentum** che sta inseguendo alcune rokke Orks in rotta di collisione con il pianeta capitale. Ne scaturisce un feroce scontro nei pressi dell'ammasso stellare Colanis, dove la marina imperiale ha la meglio, e se i Dark Eldar si salvano rifugiandosi tra gli asteroidi, le rokke Orks vengono tutte distrutte insieme alle navi di scorta.

Nello stesso tempo, sul pianeta Faaris IV la **IV Compagnia degli Ultramarines** attacca il settore 2, subendo un pesante contrattacco dello **Sciame Medusa**. Le **Ceneri Ardenti** avanzano in supporto, affrontando in combattimento numerosi sciami, tra cui la **Bioflotta Alien**. Gli astartes procedono molto determinati nel cuore di Diemeter, ma poi vengono affrontati e fermati dalla **Diemeter Xeno Mutant Legion**. Interviene l'VIII Reg. di Krieg che dopo aver strenuamente difeso Mineris avanza per portare soccorso alle forze lealiste bloccate nel settore tiranide. La mente collettiva ordina alla Flotta Alveare Echidna di fermare l'avanzata lealista: sciami infiniti di tiranidi affiancano le forze ibride e contrattaccano le colonne meccanizzate di Krieg, trasformando la crociata contro Diemeter in una lunga ritirata verso il settore 5.

Su Strige gli Yalokiani attaccano in forze i valli trincerati del caos, ma l'operazione denominata "Catena dei Ghiacci" si trasforma in una tragica disfatta e in un brutale massacro ad opera del

Il Pianeta Faaris IV

campione del Caos Kaat il Massacratore. Il **V Reg. Yalokiano** esige vendetta, e intraprende una serie di attacchi mirati contro la **Legione dei Predicatori** e i Teschi Neri a difesa di Strige. La loro determinazione costringe il Caos ad abbandonare gli attacchi contro Castrum Praetorio e a consolidare i suoi presidi. Nonostante questo Thoran gli viene strappato con forza dalla **III Comp dei Magli Imperiali** e il **Branco di Ulfang Zanna di Bronzo** che attaccano con grande ferocia il settore. Le forze lealiste si scontrano duramente con la **Legione Nera** supportata dagli **Sterminatori del Warp** e alcune unità Necron, ma alla fine Thoran viene riconquistao. I Tau rinforzano Vreda Primaria, costruendo numerose postazioni di difesa automatizzate, e limitano le loro incursioni in modo da preservare le forze.

Gli Orks, forti di numerose waagh! e bramosi di guerra e distruzione, si riversano oltre i confini del settore sette: sotto la guida del grande kapoguerra Turbomazza attaccano in forze i settori Castrum Praetorio, Mineris, Valar e Numea. Gli **Aratori**, gli **Zpakka Krani** e gli **Z.A.M.K.R.O** attaccano con ferocia il settore 8 e dopo aver sbaragliato la **III Comp. degli Angeli Consacrati** e la Guardia Imperiale Farraniana si riversano contro Mineris, cogliendo le forze lealiste impreparate, e massacrandole in due grandi battaglie lungo il confine con il settore 5.

La città formicaio di Pertubio cade in mano ai Pelleverde dopo un lungo e straziante assedio, mentre su Valar la **VII Brigata Vendergast** subisce una dura sconfitta contro gli Zpakka Krani e solo l'intervento della **Crociata Nemesis** li salva da un terribile massacro.

A Sud si risvegliano i temibili Necrontyr, che in soli due mesi annientano il settore Macarion, trasformandolo in un luogo oscuro e desolato, e a nulla serve l'intervento dei Magli dell'Imperatore, che si limita a rallentare di poco l'inevitabile.

Gli Eldar seguono le vie del destino e pilotano i principali eventi della guerra, alcune volte aiutando i lealisti, altre volte danneggiandoli considerevolmente. Anche i Dark Eldar mantengono un basso profilo effettuando incursioni mirate in differenti settori, seminando morte e distruzione.

Mentre le orde dei Pelleverde dilagano contro Mineris, i lealisti capiscono che l'unico modo per non perdere il pianeta è quello di sferrare un colpo micidiale agli Orks, qualcosa che li disorienti e disperda. La scelta cade su Aurelia Primos: riconquistare la capitale planetaria sterminando il Zindaco Zdrumo e la sua orda di pelleverde. Gli **Angeli Assassini** guidati dal Maestro del Capitolo Fulvius Raion, la III Comp. della Southern Legion guidata dal Maestro Capitolare Johannes Arianus, la leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, supportati dall'Inquisizione e dalla Legio Titanica Mantis, vengono incaricati di espugnare l'imprendibile città capitale, a qualunque costo e con qualunque mezzo.

A fronteggiare l'esercito lealista si schiera l'immane Waagh del giovane Kapoguerra **Orkaddon il Violento** e un grande numero di ragatzi di **Zdrumo**. Nonostante la presenza di un immenso Great Gargant e numerosi zuper karri zegretizzimi, la furia dell'Imperatore si abbatte sull'orda verde: la battaglia è terribile e dura sette giorni, al termine dei quali le forze lealiste fanno breccia e penetrano nell'immensa capitale con un solo ordine: niente prigionieri!. Con la riconquista di Aurelia Primos termina la III Guerra del pianeta Faaris IV.

BATTAGLIE CELEBRI

CATENA DEI GHIACCI: Numerosi distaccamenti Yalokiani avanzano a tappe forzate verso il confine di Strige, e approfittando di una tempesta di neve attaccano le linee fortificate della Guardia Rinnegata e della Legione dei Predicatori.

Kaat il Massacratore, campione del Caos contrattacca con grande ferocia, disperde le forze lealiste e le uccide fino all'ultimo uomo. In una sola notte vengono persi più di 5000 uomini e 100 corazzati. Gli Yalokiani del V Reg. giurano vendetta.

ORDALIA PER SAVIUS: Le forze lealiste, guidate dagli indomiti Blood Angels, portano un violento attacco all'inespugnabile roccaforte del caos: il settore Savius. Nonostante la violenza dello scontro, i lealisti non riescono a penetrare nel settore e sono costretti a interrompere l'attacco e ripiegare verso le loro linee fortificate.

LA GRANDE WAAGH: i feroci kapoguerra Melk, Zakka e Ztorto attaccano il confine meridionale di Mineris. Ben coordinati con Turbomazza e Zdrumo che attaccano più a Nord, annientano ogni difesa e distruggono la fortezza indomita Ira del Giusto, protetta dai Dark Angels e dai Corvi Sanguinari. I rinforzi Ultramarines vengono a loro volta sconfitti e costretti a ripiegare.

DISFATTA DI SOLARIS: la legio titanica Mantis schiera il Reaver Ferocia Terris, il Warhound Flagello di Valemor

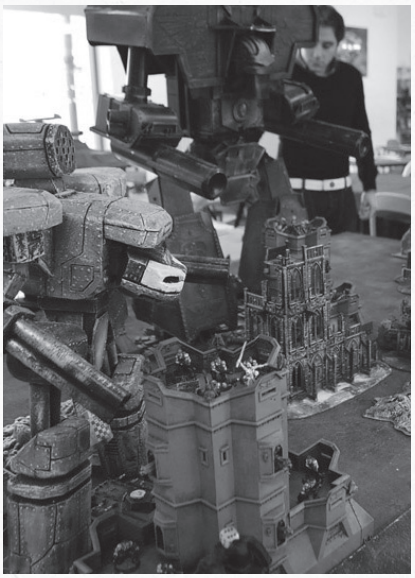
Il Pianeta Faaris IV

e il Warhound Penitenza Solenne. La Southern Legion schiera due distaccamenti d'attacco, mentre l'VIII Reg. di Krieg un'intera compagnia, supportata anche da tre plotoni di Guardia Imperiale Farraniana. L'orda Pelleverde è immensa: avanza protetta da numerosi ztompa, travolge ogni difesa, bunker o titano. Quando le sorti dello scontro sono oramai segnate, i lealisti abbandonano il fronte effettuando una tragica ritirata. La sconfitta è terribile: ben due titani vengono distrutti, si conta un numero impressionante di morti e diverse tonnellate di equipaggiamento distrutto. La piana di Solaris diventa presto sinonimo di fallimento e massacro.

PERTUBIO: la città formicaio di Pertubio viene attaccata da una formazione Tau identificata come Tio've Or'es D'yanoi Ka e comandata dal Shas'o D'yanoi Elan'ro. Mentre numerosi manta scendono sopra la città riversando centinaia di esoscheletri e guerrieri del fuoco, i kapiguerra Turbomazza e Zdrumo lanciano la Waagh e assaltano le mura della città.

Lo scontro è terribile, la Guardia Imperiale lotta come un leone, e mentre gli astartes dei Nova Marines giungono in supporto ai difensori, gli Orks travolgono le linee di difesa sui bastioni. Mentre la marea verde dilaga dentro Pertubio, il governatore Dazius III viene fatto evacuare dall'Inquisitore Alexander giunto in aiuto con alcune unità dei Cavalieri Grigi. Mentre le ultime forze lealiste si ritirano, la città è squassata da gigantesche esplosioni, e decine di aeronavi Dark Eldar calano dal cielo pronte a gettarsi sulla carcassa come avvoltoi. Il comando Imperiale accoglie la notizia della caduta della città con grande rabbia e frustrazione.

AURELIA PRIMOS: l'Alto Comando lealista esige che la capitale planetaria venga riconquistata, e gli Orks che la controllano sterminati. Vengono scelti quattro generali che coordineranno l'attacco insieme al Lord Inquisitore Alexander Magnus: il Gran Maestro Johannes Arianus della Southern Legion, e Fulvius Raion degli Angeli Assassini hanno il compito di predisporre una forza d'attacco astartes capace di colpire duro le orde pelleverde. Frederik Vendergast, eroe della II Guerra, coordina le forze di terra della Guardia Imperiale: La leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg,



guidati dal colonnello Konrad Von Lieber. Gli Angeli Assassini, desiderosi di vendicare i loro confratelli caduti su Numea durante la II guerra di Faaris, fremono per entrare in combattimento, ma il Lord Inquisitore preferisce non esporli al fuoco diretto dell'artiglieria orks e ordina di restare in riserva. L'attacco verrà portato principalmente dalla Guardia Imperiale, gli astartes forniranno supporto e si manterranno in riserva, pronti a contrattaccare. La legio titanica Mantis fornirà fuoco di sbarramento a lungo raggio, e si occuperà dei titani pelleverde, mentre l'areonautica imperiale acconsente ad impiegare un marauder bomber fresco fresco d'officina, con un carico di alcune tonnellate di esplosivo di prima scelta.

Le due assassine callidus infiltrate da settimane tra i pelleverde avevano fornito alcune informazioni sui condottieri orkeschi. Il famigerato Kapoguerra Turbomazza non avrebbe preso parte allo scontro poichè la III comp. della Southern Legion stava facendo di tutto per rallentare la sua avanzata verso la capitale planetaria, e nonostante le perdite elevate, aveva raggiunto lo scopo. Il possente Kapoguerra Orkaddon il Violento invece avrebbe guidato le forze pelleverdi in battaglia. Nominato Generalizzimo dallo spietato Zindaco di Aurelia Primos Da Gov'nor Zdrumo, Orkaddon era un immenso kapoguerra giovane e forzuto, che si era messo in mostra durante la Disfatta di Solaris su Mineris, e non andava sottovalutato. Quello che tutti i generali lealisti si chiedevano era se il tirannico zindaco sarebbe sceso in campo con i suoi ragazzi oppure avesse optato per qualche altra strategia difensiva. Altra preziosa informazione era la presenza di ingenti forze del Caos alleate agli Orks.

Mentre i genieri fortificavano alcune trincee e assemblavano i bastioni a caduta, le porte della città orks si aprirono: una colonna di land raider rinnegati luccicanti di sangue e teschi prese ad avanzare nella vasta pianura che divideva i due schieramenti. Subito dopo un'immane colosso metallico, il terribile Great Gargant Zkakko Rozzo il Krande, forgiato all'interno della città, avanzò a grandi passi, provocando un rumore simile al tuono; mentre tutti prendevano posizione, dalla città formicaio partirono due colonne di fumo: Missili Pulsanti! La sirena d'allarme riecheggiò per lo schieramento lealista, ma subito dopo una serie infinita di colpi investì le strutture e i veicoli: il terribile titano pelleverde aveva iniziato a vomitare metallo. Mentre il frastuono della battaglia cresceva, l'VIII Reg di Krieg aprì il fuoco sulle forze rinnegate, saturando l'aria di proiettili e colpi laser: numerosi landraider esplosero, ma ben quattro superarono il fuoco di sbarramento, e contrattaccarono contro i corazzati lealisti. Mentre ztompa e gargant aravano il campo di battaglia, la Legio Mantis iniziò a martellare i veicoli super pesanti Orks con i turbolaser distruttori. Il Caos simile a sangue da un'animale ferito si riversò sul campo di battaglia attaccando frontalmente i fanti della guardia, che nonostante le perdite si mantenevano compatti e risoluti sotto la guida del Colonnello Von Lieber. Sul fronte orientale la Vendergast ordina

Il Pianeta Faaris IV

l'avanzata, e insieme al titano reaver il fronte avanza: Orkaddon si appresta al contrattacco, e mentre scatena la Waaagh! dal cielo iniziano a piovere le capsule degli

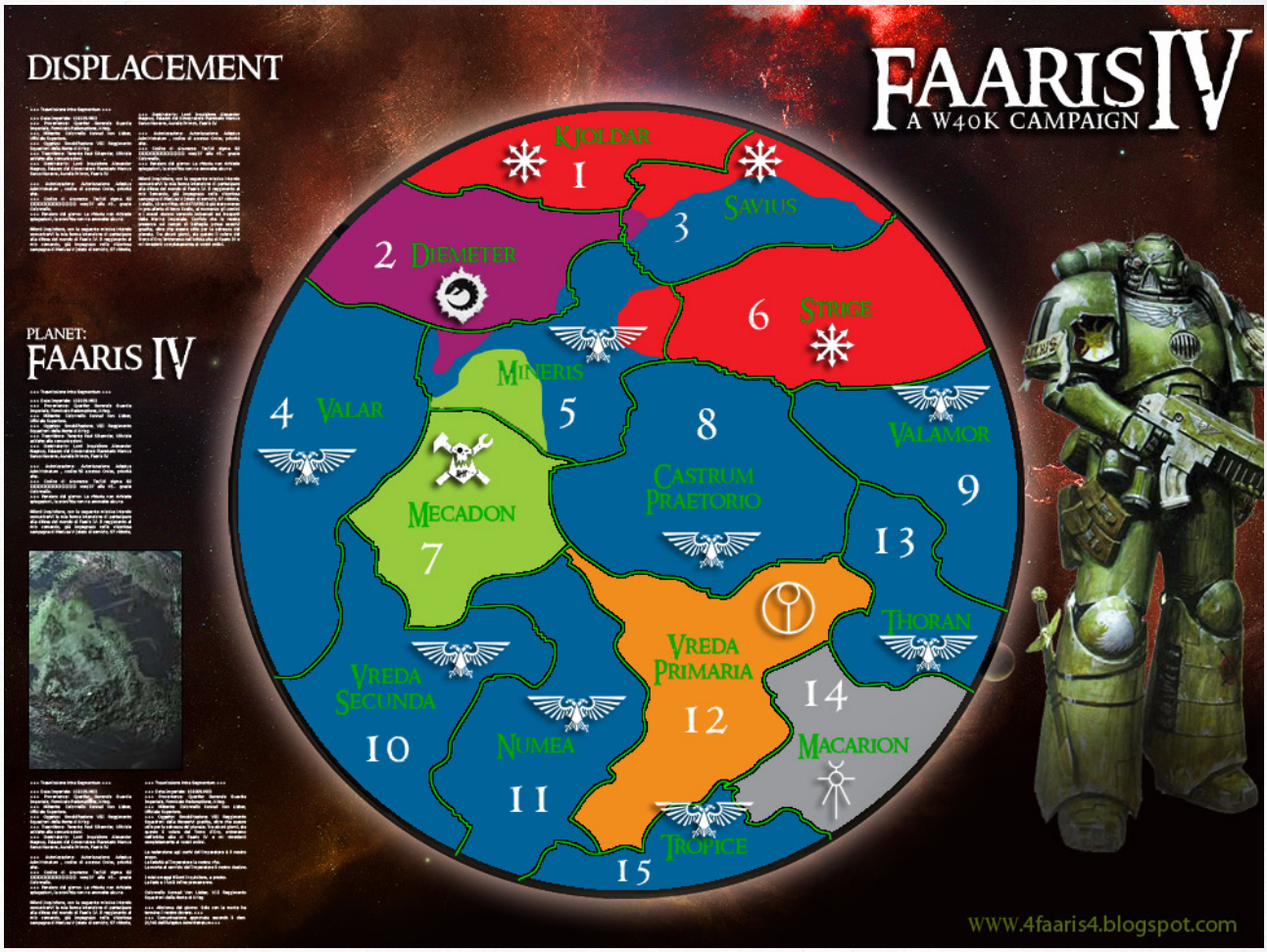
Angeli Assassini: le squadre veterane assaltano il Gargant, e incuranti del fuoco di sbarramento Orks si sacrificano per danneggiare il possente titano e annullare per un breve tempo le sue armi di distruzione di massa.

La battaglia infuria da ore: le forze rinnegate vengono finalmente respinte e disperse, l'VIII di Krieg è stremato, ovunque corpi e veicoli sventrati, ma ha tenuto la posizione! Anche la Vendergast con uno sforzo immane continua ad avanzare incurante delle perdite, poi un lampo improvviso, un boato impressionante e due ztompa detonano. Gli Orks tra l'assordante rumore delle moto e dei motori sovralimentati emergono alle spalle dello schieramento lealista: le sirene d'allarme si attivano immediatamente, ma l'orda verde sembra inarrestabile, infinita, la guardia stremata si guarda intorno smarrita, si legge il panico e la sconfitta sui loro volti, poi il miracolo, poi intervengono gli astartes: la prima compagnia degli Angeli Assassini e quella della Southern Legion si teletrasportano sul campo pronti ad arginare e contenere la carica di un numero infinito di Orks, frapponendosi tra l'orda e i loro compagni lealisti. Nello stesso istante il marauder bomber scende in picchiata, sfreccia a volo radente sopra l'esercito pelleverde e sgancia tutto il suo carico. In pochi istanti un muro di fiamme azzurre ed esplosioni avvolge l'esercito di Orkaddon, i terminator aprono il fuoco sommergendo i Pelleverde di proiettili requiem perforanti ed esplosivi. L'urlo di trionfo dello schieramento lealista scuote la terra, e nonostante il possente kapoguerra sfondi l'accerchiamento dei marines e riesca ad abbandonare il campo di battaglia a bordo del suo karro korazzato, lasciandosi dietro una scia di morti, il grosso delle forze pelleverde viene sterminato.

All'interno della città le assassine callidus si rivelano, macellando senza pietà due squadre di ragatzi e conquistando la torre di comunicazione Est. Mentre i lealisti ricompattano il fronte e avanzano verso le mura imperiali, i titani e gli astartes iniziano a ripulire l'area. Lo scontro dura ancora molte ore, ma all'imbrunire la Vendergast entra in Aurelia Primos. L'Inquisitore Alexander atterra con la sua thunderhawk e i Cavalieri Grigi sul tetto dell'Administratum e procede a stabilire un centro comando: la città è ancora in mano ai pelleverde, astartes e guardia devono procedere per ripulirla metro per metro. Viene ordinato di passare al pettine la città formicaio, segue un ordine diretto: non si fanno prigionieri!

In cinquantadue giorni di feroce guerriglia Aurelia Primos viene purificata dalla presenza xeno. La capitale planetaria è in parte distrutta, ma finalmente libera. L'Inquisizione non trova traccia di Orkaddon o Zdrumo, ma le loro Waagh sono state sconfitte e momentaneamente disperse. La vittoria arride alle forze fedeli all'Imperatore.

Il Pianeta Faaris IV



LA QUARTA GUERRA

La Quarta Guerra sta per iniziare. Dalla fine della terza sono passati circa otto mesi, durante i quali le forze in campo hanno cercato di consolidare la loro posizione. Le forze lealiste sanno che la loro situazione è estremamente critica: il pianeta è in mano al Caos nell'area settentrionale, mentre nella fascia centrale e meridionale Necon, Tau e Orks potrebbero rivelarsi un avversario molto più pericoloso del previsto. La Terza Guerra si è appena conclusa, e per poco gli Orks non sono riusciti a conquistare i settori Castrum Praetorio e Valar, mentre i feroci Tiranidi stavano per fagocitare Mineris: solo l'eroica resistenza dell'VIII Reg. di Krieg ha evitato una tragedia. A Sud i Necron hanno annientato l'intero settore quattordici, e nonostante i Tau abbiano intrapreso poche operazioni belliche, il ricordo dalla città formicaio di Pertubio che viene distrutta proprio grazie a loro brucia ancora nell'animo di ogni Imperiale presente su Faaris IV.

Dall'orbita alta continua la caccia alla famigerata Cabala Assassina, e mentre le navi imperiali si schierano nei sub-sector pronte a dar battaglia, giungono segnalazioni da numerosi satelliti spia di flotte nemiche in avvicinamento. Anche i misteriosi Eldar sembrano intenzionati a giocare nuovamente con il destino di Faaris, e proprio per questo l'Inquisizione questa volta non li considererà più alleati, ma veri e propri nemici. Finalmente, la IV guerra per il controllo di Faaris IV sta per iniziare.

FAARIS IV

REGOLAMENTO

ISCRIZIONE

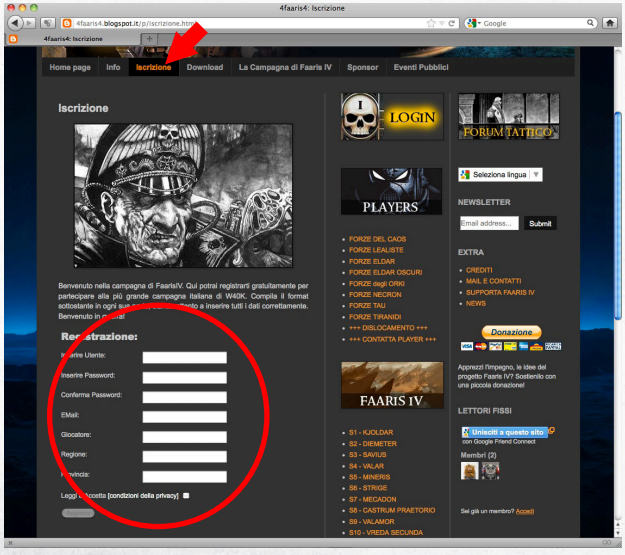
La campagna di Faaris IV è un mega evento amatoriale e gratuito ideato e realizzato da Paolo Bertoncini, alias Grande Maestro, per Warhammer 40.000 e Battlefield Gothic. La campagna non è ufficiale Games Workshop, ma cerca comunque di rispettare e soddisfare il background originale.

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. Uno 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.



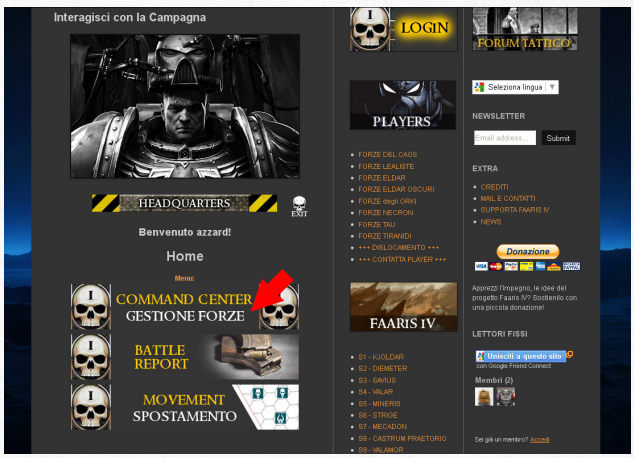
Appena ti compare il format di registrazione compila tutte le sue voci, fornendo un'indirizzo mail reale e specificando la tua regione e provincia. In questo modo gli altri utenti potranno contattarti per organizzare partite o eventi legati alla campagna.

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

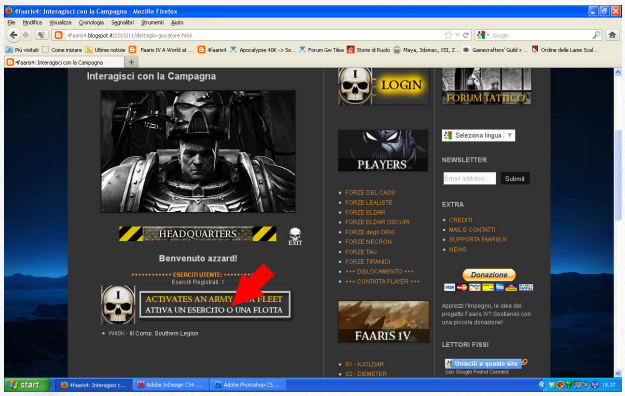
Ora dovrai attivare le tue forze in campo! clicca sulla voce **Command Center - Gestione Forze** e accedi al nuovo menu.

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



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

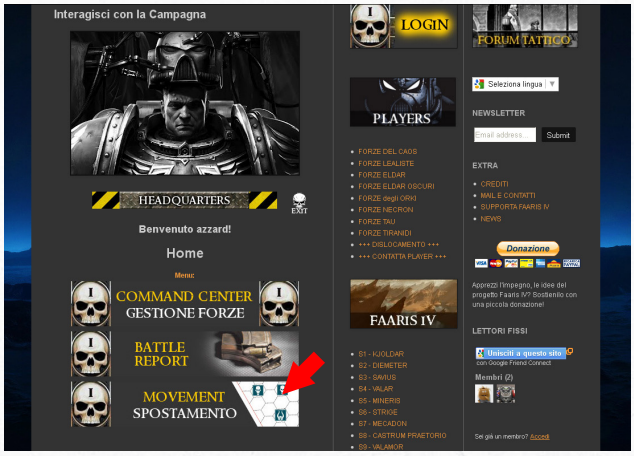
Dopo aver registrato il vostro profilo cliccate sul pulsante Forum Tattico, si aprirà la pagina del forum di Faaris IV. Registratevi e comunicate sulla chat del forum o tramite la mail ufficiale di Faaris IV il vostro soprannome e la vostra fazione di appartenenza per farvi attivare. Infatti tutte le 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 scambiarvi 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)

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).

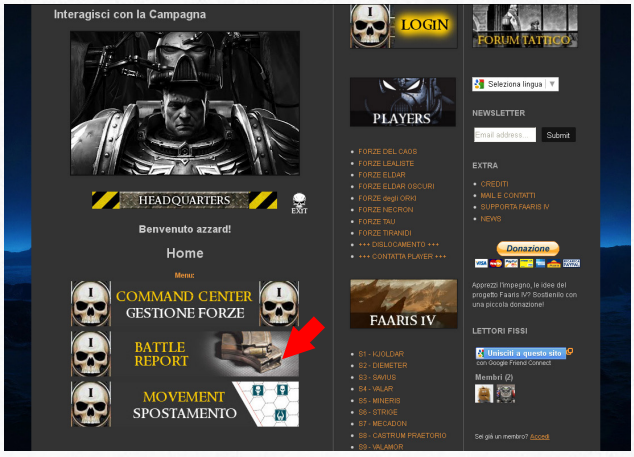


Per confermare cliccate su *esegui spostamento*. Bene, fatto! Se andrete a controllare il dislocamento dove si trova la vostra forza vedrete che è stato aggiornato, e nel nuovo settore è stata inserita la notifica del vostro arrivo.

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:

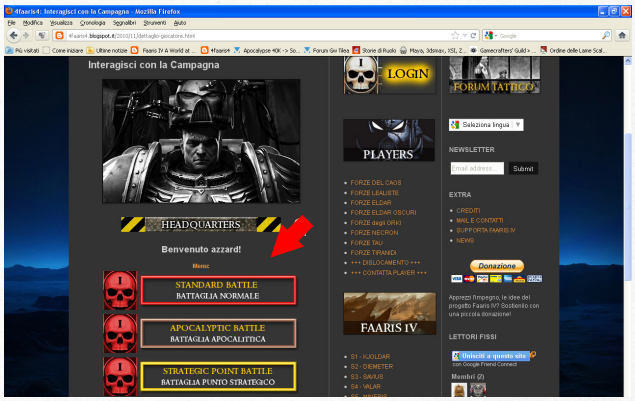
- BATTAGLIA NORMALE
- BATTAGLIA APOCALITTICA
- BATTAGLIA STRATEGICA
- BATTAGLIA EVENTO

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 soltando 2 a settimana contro un giocatore NON iscritto alla campagna. Lo scontro deve sempre avvenire contro un esercito di una fazione differente dalla propria. Le battaglie contro giocatori NON registrati possono venir fatte SOLO nel proprio settore di stanziamento

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 capitoletto PUNTI CONTROLLO.

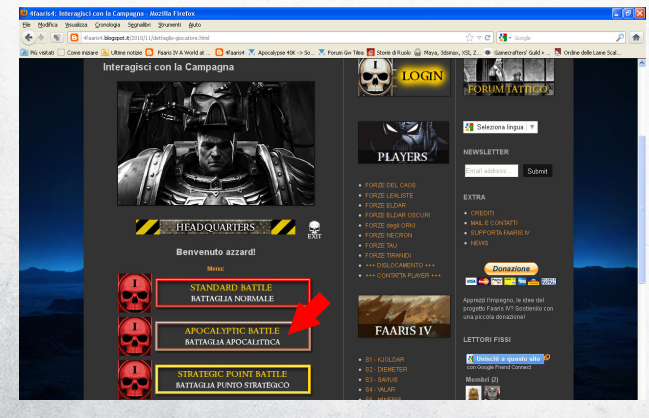
BATTAGLIA APOCALITTICA

Le battaglie apocalittiche sono scontri enormi dove si affrontano numerosi giocatori, generalmente divisi in due schieramenti. Si

può giocare una battaglia apocalittica a settimana e il numero minimo di giocatori è di 2 vs 2.

Se registrate l'esito di una battaglia apocalittica combattuta sul pianeta Faaris IV dovrete 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 registrate 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.

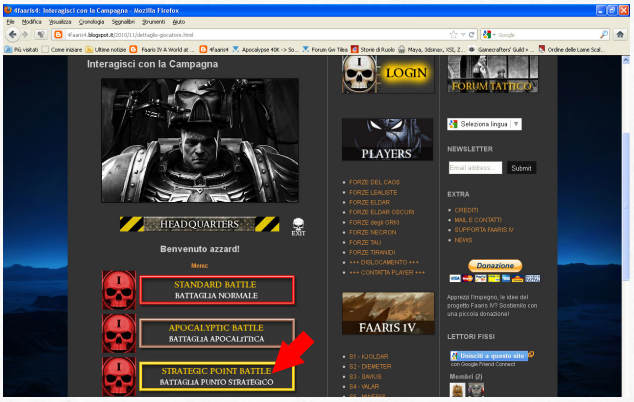
Ora inserite i dati dei vostri alleati e i relativi punti (se il testo appare tagliato, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostatelo a destra e a sinistra a seconda di come vi serve per visualizzare la parte mancante di testo). Cliccate su next per inserire tutti i dati dei vostri avversari 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 capitoletto 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 comunicarcele, 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 pubblicizzerà 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 esposte 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.

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: leggete con cura la descrizione degli elementi nelle regole per le battaglie apocalittiche del settore interessato.

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 vviene 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 obbiettivi 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 proxi squallidi e brutti. NON potete ad esempio usare dei vasi presi dieci minuti prima al supermercato per fare dei kalpezta. Potete però modificarli e trasformali in modelli unici di kalpezta, in questo caso potete usarli.

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 backround 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).

LINITAZIONI 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 che una fazione conta. Più alto è l'Handicap, maggiori saranno i malus attribuiti alla Fazione, in modo che il gioco sia sempre equilibrato e tutte le fazioni 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	50
9	51	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 Warhammmer 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).

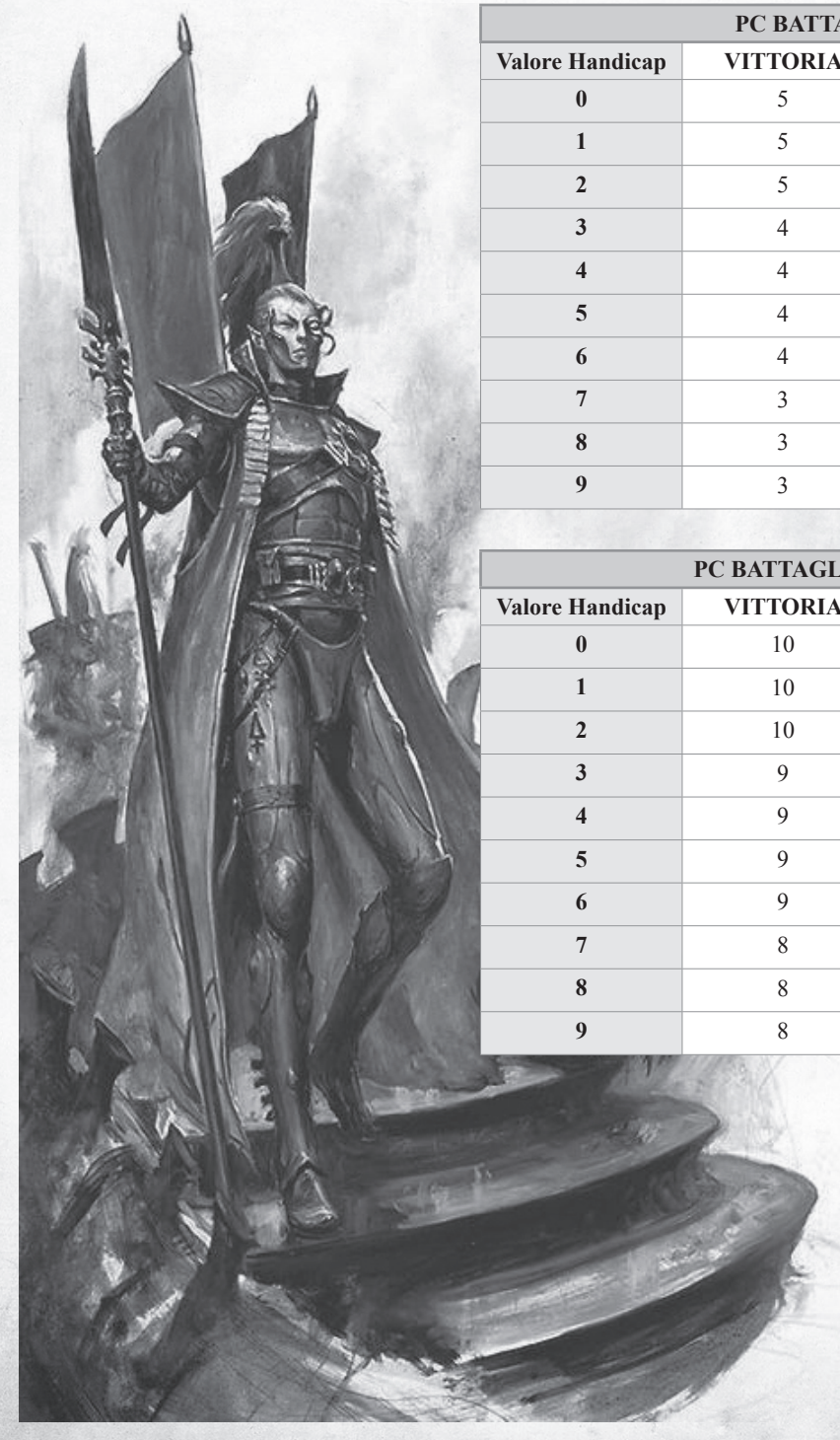
50 PC - Conoscenza del Territorio: prima che si inizi lo schieramento, il giocatore può riposizionare a suo piacimento

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. Vedi pag 274 per lo scenario Attacco al Presidio.

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	4	1	0
7	3	1	0
8	3	1	0
9	3	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	9	4	0
7	8	4	0
8	8	4	0
9	8	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.

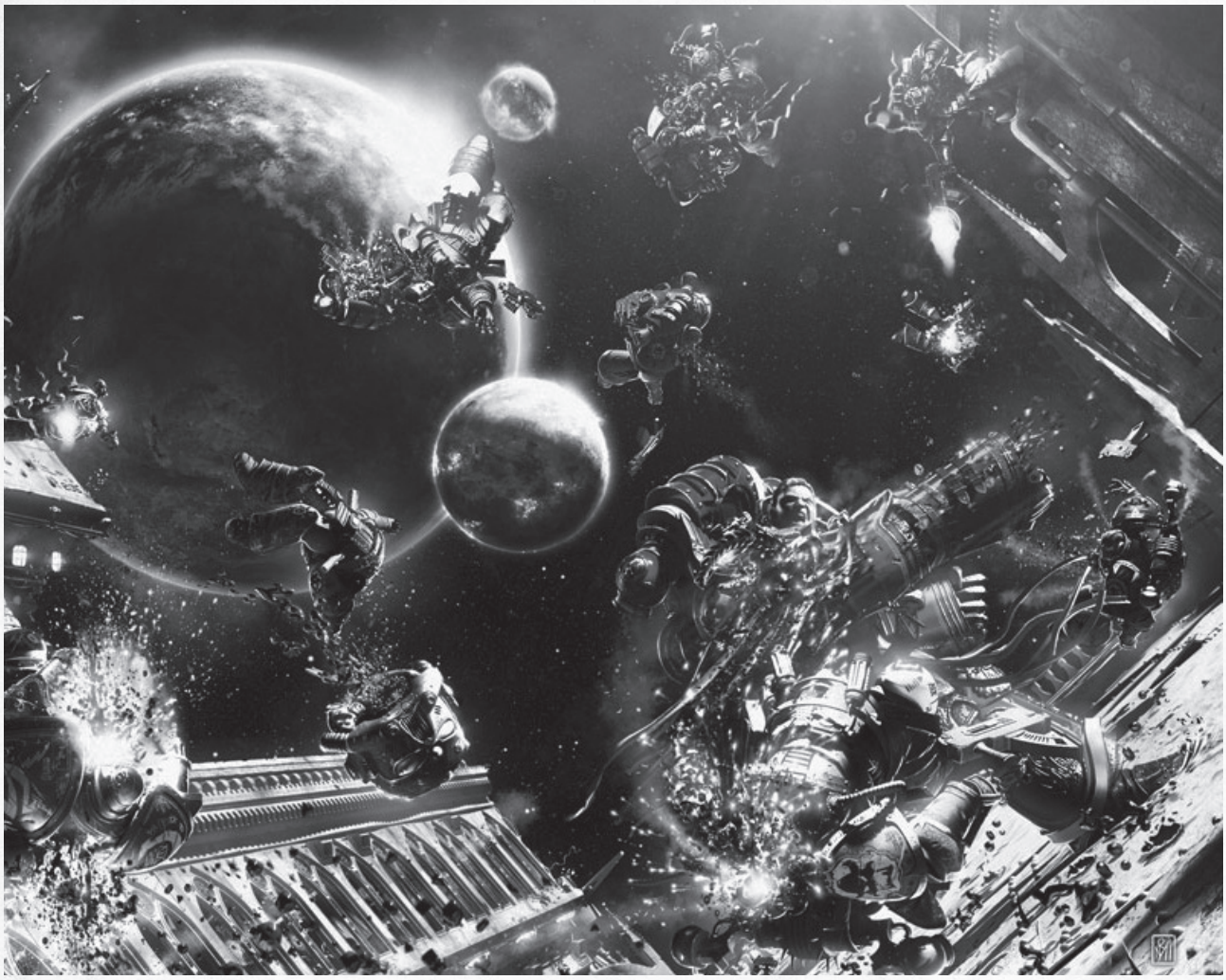
ABILITA' VETERANE

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 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).



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

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?

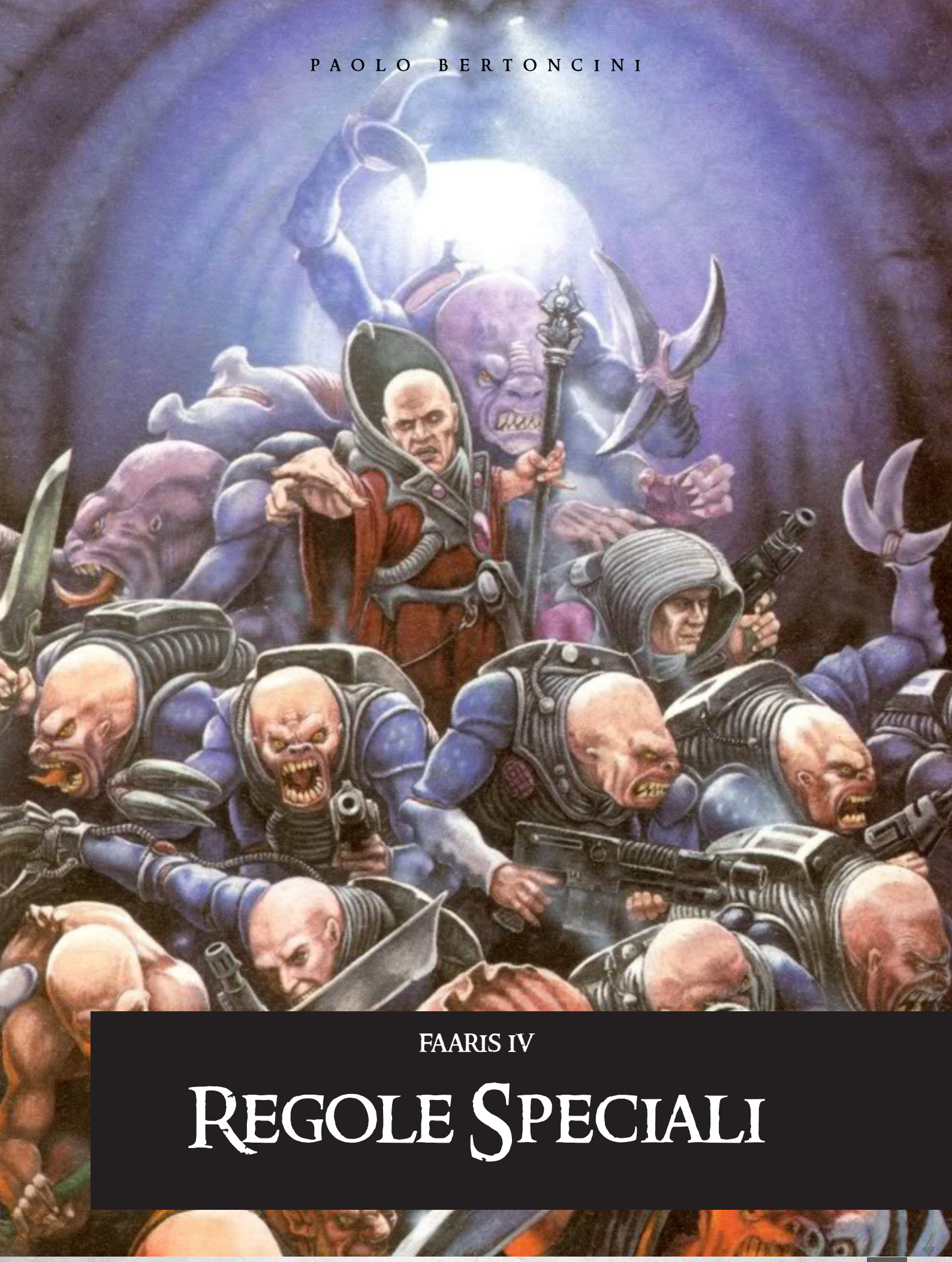
Ogni Dottrina / Marchio / Arcamondo Natio possiede determinate caratteristiche. Talvolta essa fornisce all'intera armata particolari profili che la renderanno maggiormente caratteristica, talvolta invece si è preferito usufruire della manualistica già presente.

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

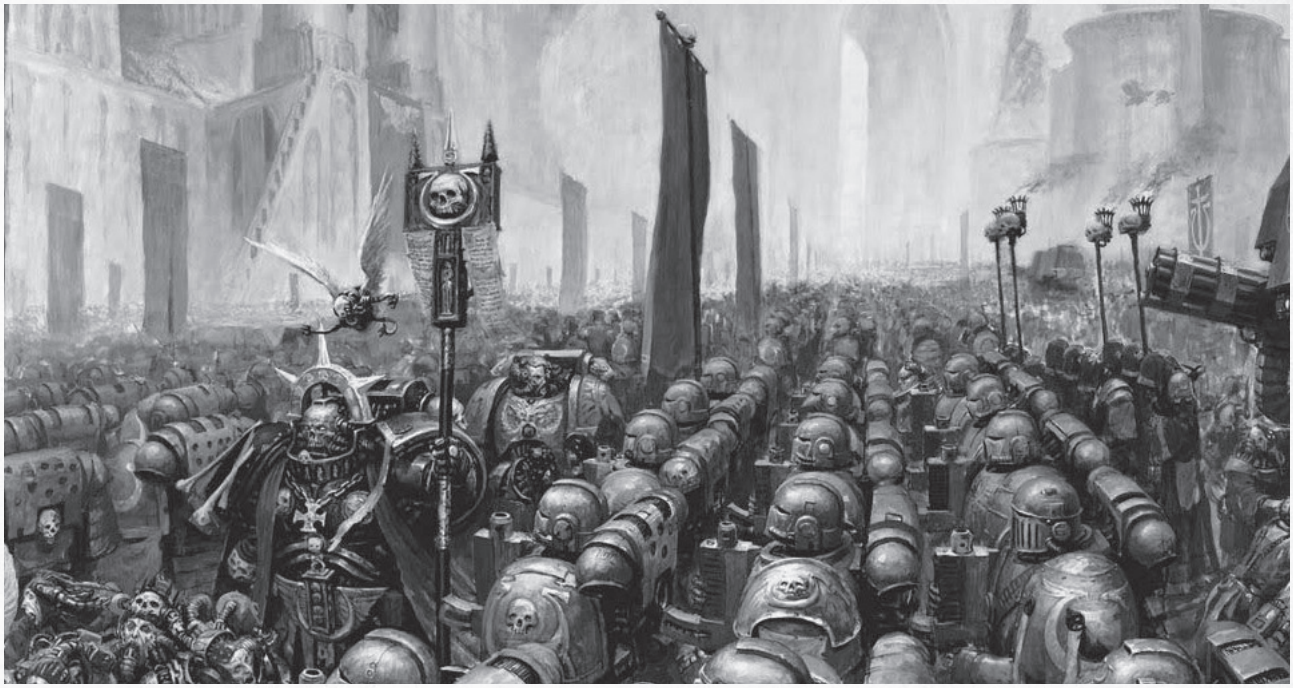
Se vengono impiegati personaggi speciali dovrete per forza cambiargli nome, specificando che quel personaggio usa le regole di un PS, questo perchè la campagna non è ufficiale e i personaggi leggendari GW non possono prendervi parte. Di conseguenza basterà scrivere ad esempio "Lucius Drakon (segue le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



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)

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 esercito dell'Inquisizione (inclusi i GK) 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'elite, 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 'strumentò 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 Caos 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 Caos. 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 Caos 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 Caos dovessero perdere i Settori Strategici 1 Kjoldar e 2 Diementer 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 Caos si azzerano.

Spostamento Attraverso la Faglia

Le forze del Caos 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 Caos 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 Caos 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 Corrota 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 Corrota 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 sì 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 Eldar

ELDAR

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

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 Tropice)

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 catturano 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'Occio 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*
Guardiano nero di Ulthwè	*4*	*4*	*3*	*3*	*1*	*4*	*1*	*8*	*5+*

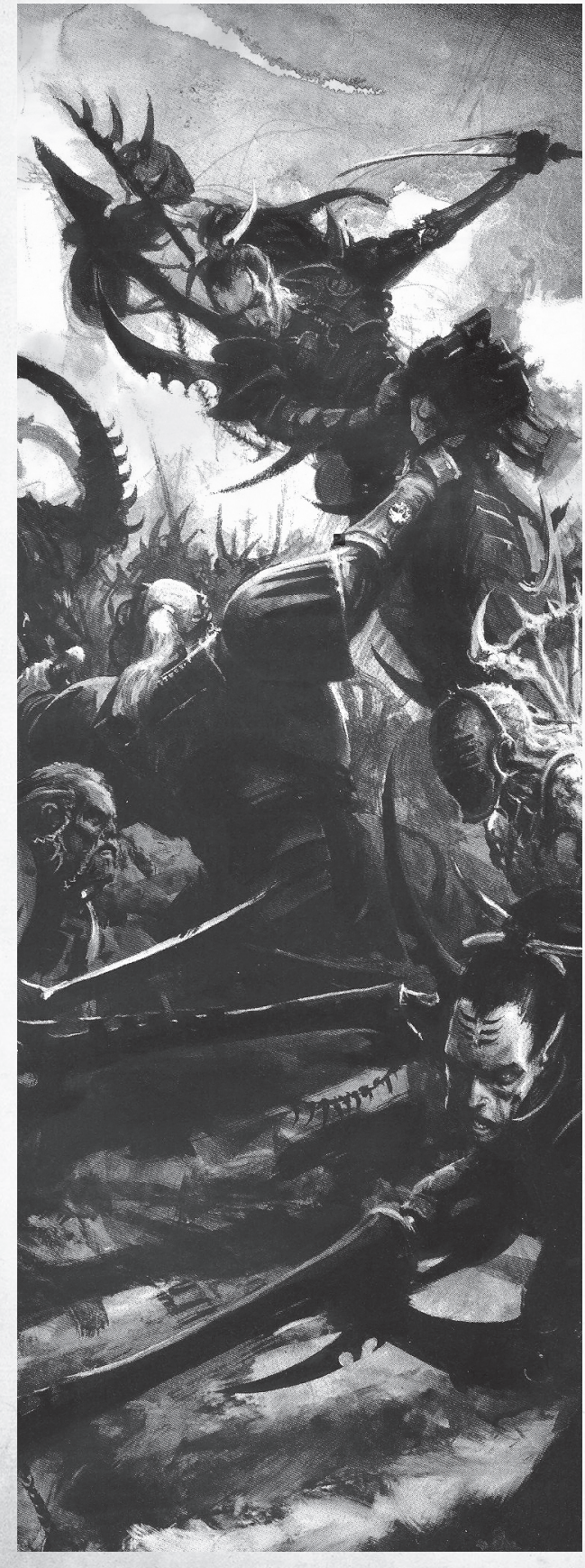
L'intera unità mantiene comunque tutte le opzioni originarie. Inoltre, tutte le unità dell'armata acquisiscono la Regola Speciale **Nemico Favorito** nei confronti di Rinnegati ed Eretici, Guardia Imperiale corrotta, Space Marines del Caos e Demoni del Caos.

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 Tropice)

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 Eldar 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 Xeno 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 Xeno, 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 Xeno RR1 ++

Sfruttando la velocità di Raider, Ravager e Venom una voloce 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 copertura 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, Vespid 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, possono beneficiare delle regole dei traccianti.

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

Regole speciali Impero Tau

Regola Speciale Nemico Favorito.

Opzioni:

- IIncludere 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 antischegge.

Regole Speciali: Traditori, Possono beneficiare delle regole dei traccianti.

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 posibile 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, comandante 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:

ILa 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 anzichè 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'0belisco 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

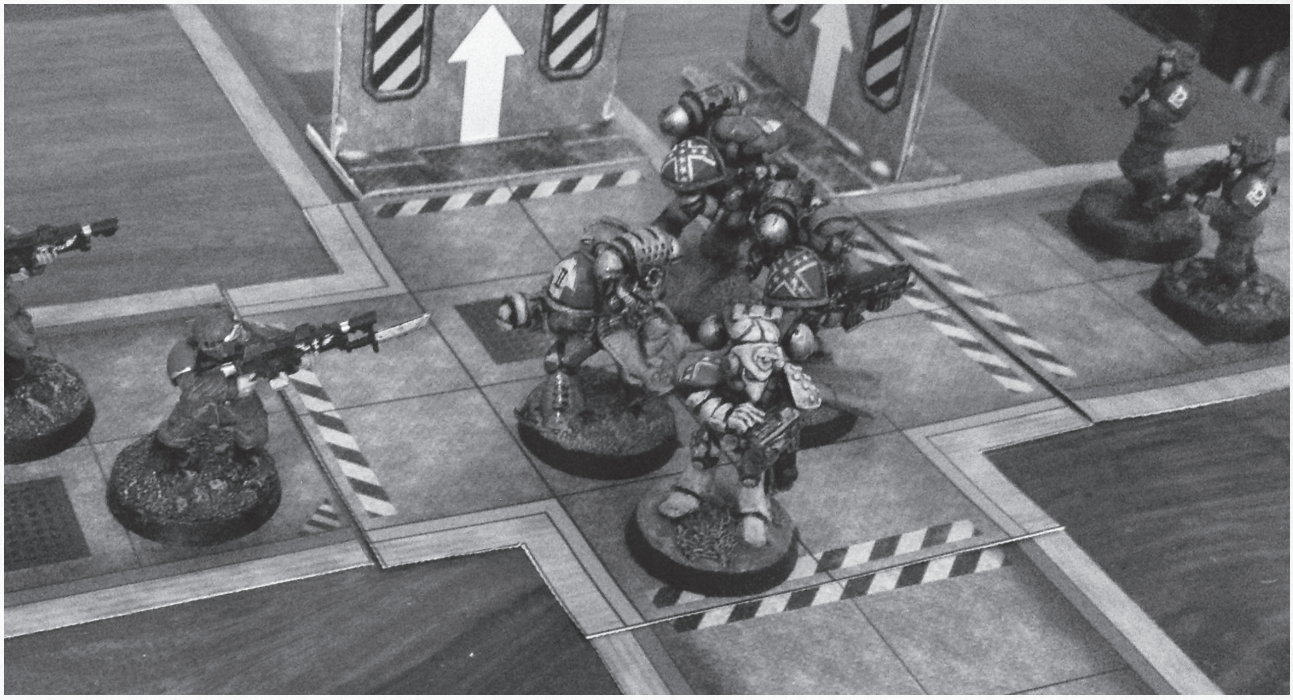
Gittata: 72" Fo:9 VP:3 Speciale: Artiglieria 1, Area 7", Gauss

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.

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 quarantunesimo 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'elite 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

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 e massimo 3 modelli possono superano i 40 punti di costo cadauno tra equipaggiamenti vari e il loro costo base.

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) - massimo 2 a Team

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)

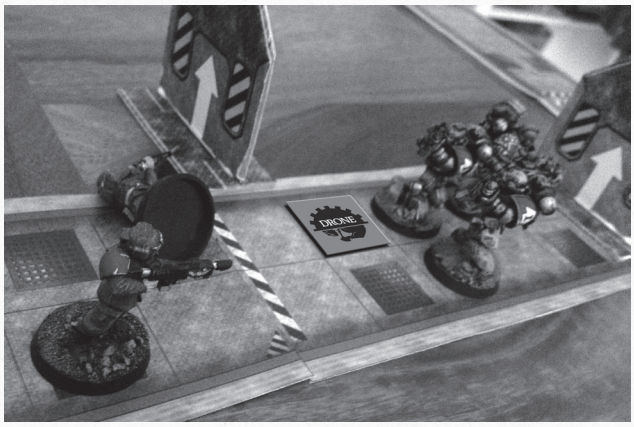
Dopo aver dichiarato il leader del proprio DEFENCE TEAM, deve assegnare il ruolo di SABOTATORE ad un altro modello. Ora è pronto per iniziare.

REGOLE GENERALI

PUNTI AZIONE o ACTION POINTS

Tutti i modelli con 3 o meno di iniziativa hanno 3 punti azione. Tutti i modelli con 5 o più di iniziativa hanno 5 punti azione. 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 sotto 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 superstite...

POTERI PSIONICI

Usare un potere psionico viene considerato come un'azione di fuoco, quindi quando un modello usa un potere psionico non puo' sparare o tirare una granata nello stesso turno.

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...

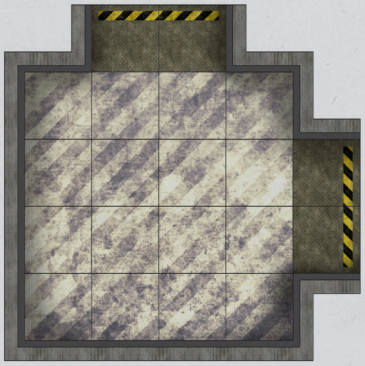
EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

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 esplode 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 esplode (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 franate 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 e 0 punti azione per questo turno). Consuma 1 punto azione a tentativo. Massimo 2 medkit per team.

MINA DI PROSSIMITA'
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 esplode, 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 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 entrambre 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 É 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.

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 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

viene rimosso.

LIBERTA' DI FUOCO

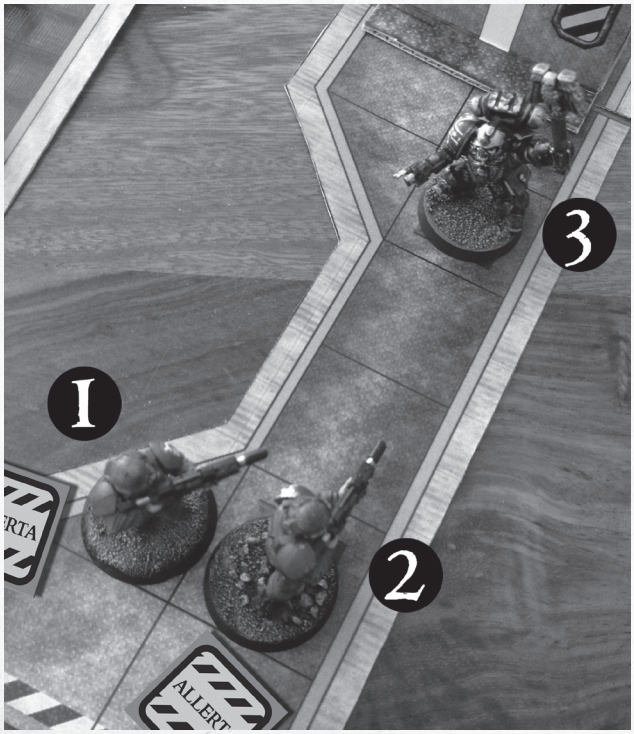
Tutti i modelli sono liberi di sparare a modelli diversi, ignorando tutte le limitazioni del regolamento base. Quando un modello apre il fuoco contro un bersaglio, consuma 1 punto azione, poi il giocatore controlla la linea di vista, misura la gittata dell'arma, e risolve gli effetti, come da regole 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 esser 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.



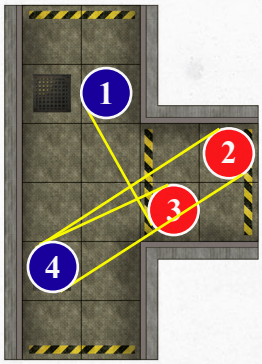
Per calcolare esattamente la linea di vista di un modello tracciate una linea retta dal centro della sua basetta al centro della basetta bersaglio. Se si riesce, il bersaglio è visibile e gli si può sparare addosso. Nella figura il modello 1 non può sparare al modello 3, mentre il modello 2 può farlo senza problemi!

COPERTURA

Se un modello vede l'altro e può spargli, 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

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 PROFONDITA'

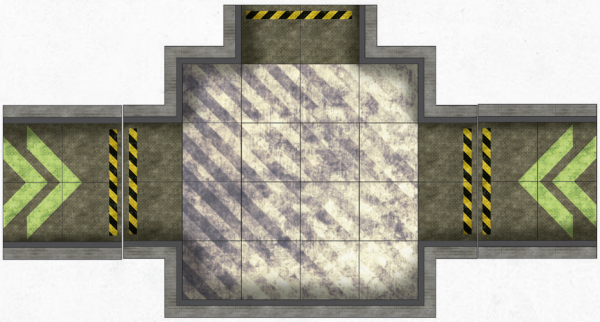
Non è possibile utilizzare la regola "attacco in profondità" per tutte le unità che lo fanno grazie a zaini razzo. Invece è possibile utilizzare l'attacco in profondità per i modelli dotati di teletrasporti o simili passaggi warp. Se l'unità che si teletrasporta esce dal piano di gioco, è considerata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

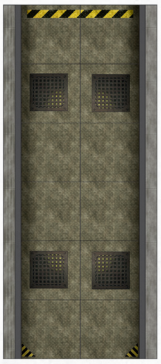
Il difensore tira 2d6 e prende tante porte quanto è il numero ottenuto.

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.

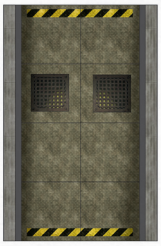
Nota: tutti i corridoi che terminano nel nulla, possono venir considerati vicoli ciechi, se li avete, potete posizionare gli elementi "Blind Junction".

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



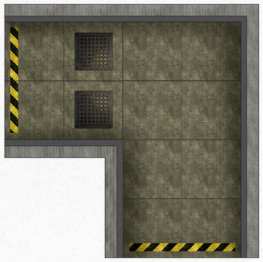
1A CORRIDOR 2x6



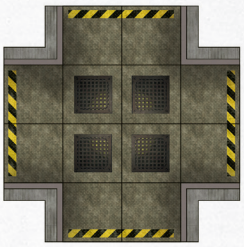
1B CORRIDOR 2x4

SMALL ACCESS

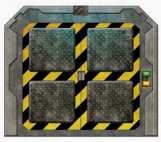
BLIND JUNCTION 2x2



L JUNCTION 4x4



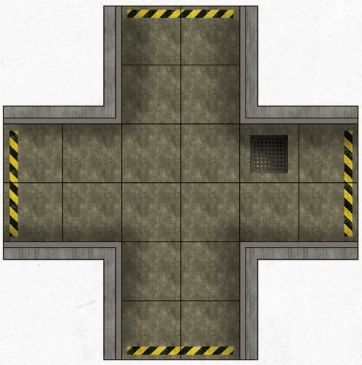
X2 JUNCTION 4x4



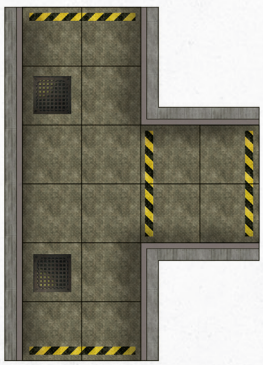
DOOR 1

DOOR 2

DOOR 3



X JUNCTION 6x6

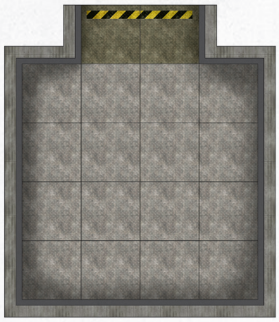


T JUNCTION 6x4

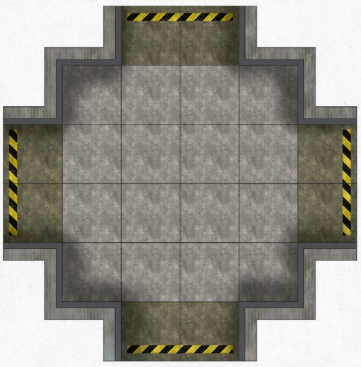
DOOR SUPPORT

SMALL DOOR

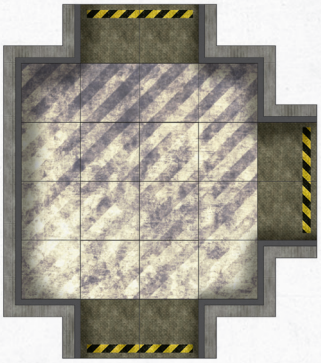
SMALL DOOR SUPPORT



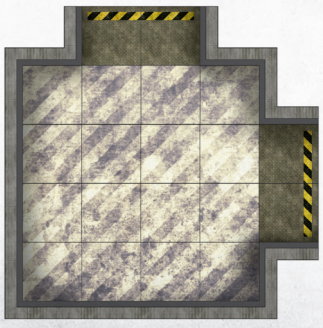
SMALL ROOM 4x4



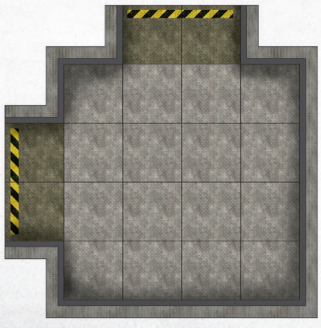
X ROOM 4x4



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 è 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 esplode 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

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 coninvolgere un numero di giocatori sempre magggiori, 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. Poichè 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.

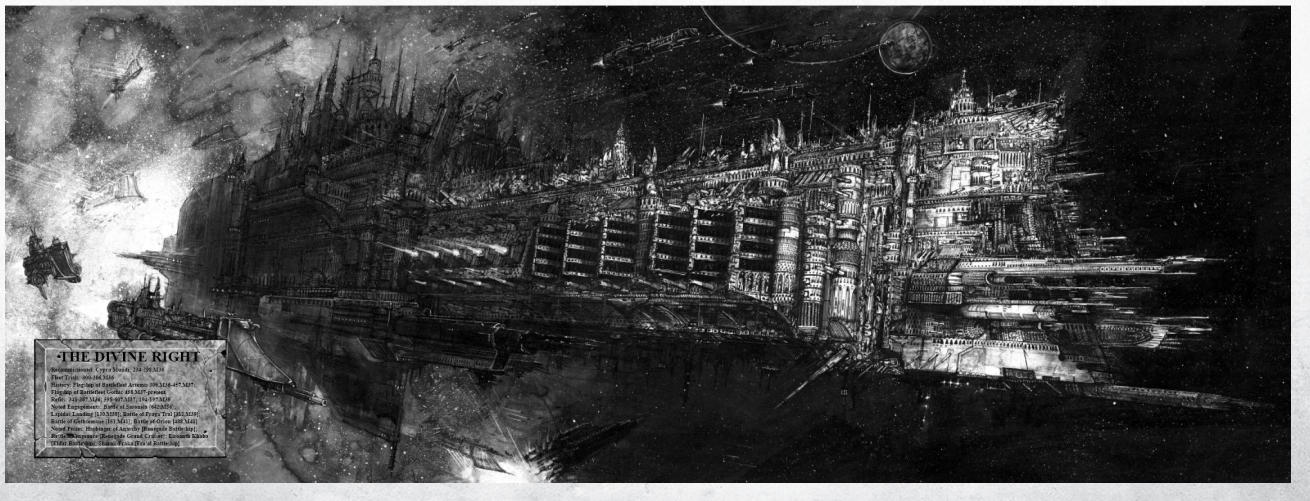
HANDICAP

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



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 (segue i principi della battaglia normale sul pianeta). 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 approriati 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 approriati 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 approriati allo scenario di battaglia.

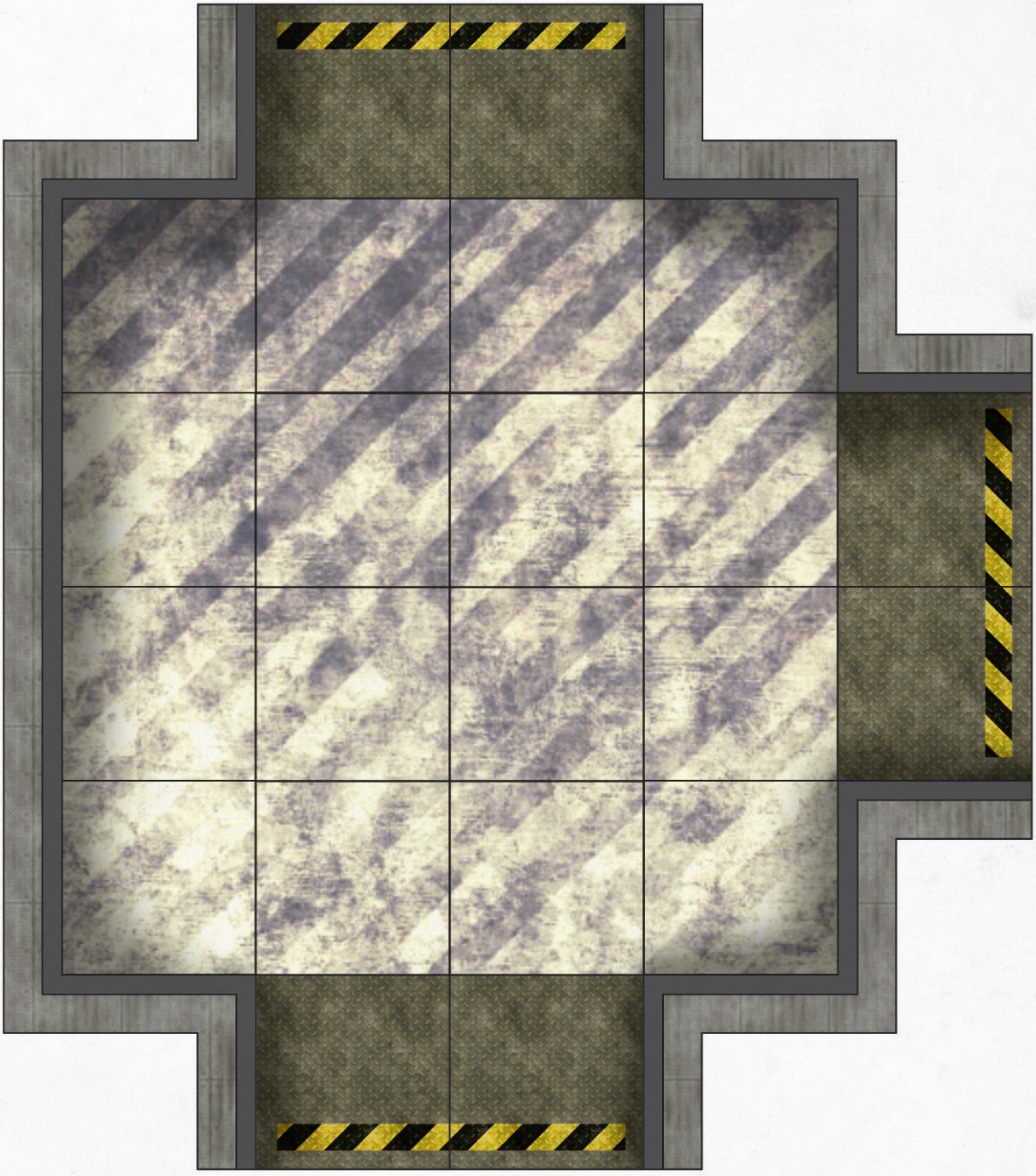
STAZIONI, SCALI ORBITALI, COMPLESSI SATELLITARI: nel caso di un punto strategico come stazioni orbitali o complessi di satelliti, lo scontrò avrà luogo in modo differente. I giocatori dovranno affrontarsi prima con una partita a BFG con una flotta da 1000 punti, poi dovranno fare una partita ad Assalto 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

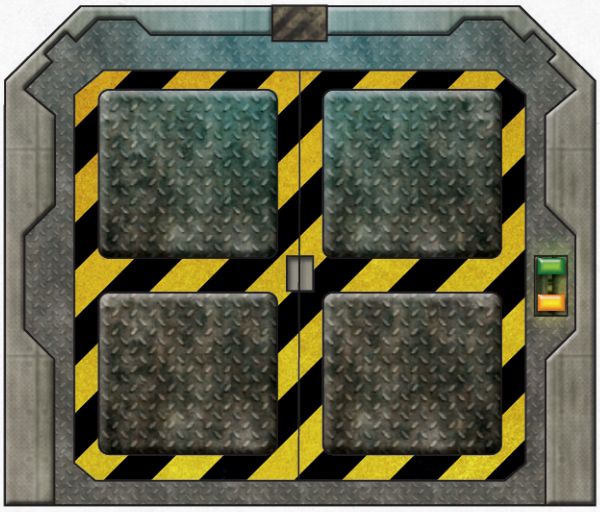
Ogni fazione ha obiettivi specifici per vincere la campagna, che verranno pubblicati sul sito di FaarisIV all'inizio della campagna, sotto la voce OBIETTIVI.

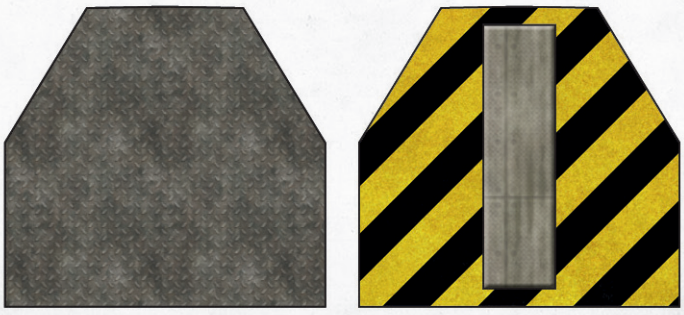
Al termine della campagna verranno fatti i conti e stilata la classifica con le prime tre fazioni vincitrici (rispettivamente primo, secondo e terzo posto). Ogni Obiettivo Primario conseguito concederà 4 Punti Vittoria, ogni Secondario conseguito 3 Punti Vittoria. Ulteriori Punti Vittoria verranno generati 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 Starter



Assalto al complesso Starter

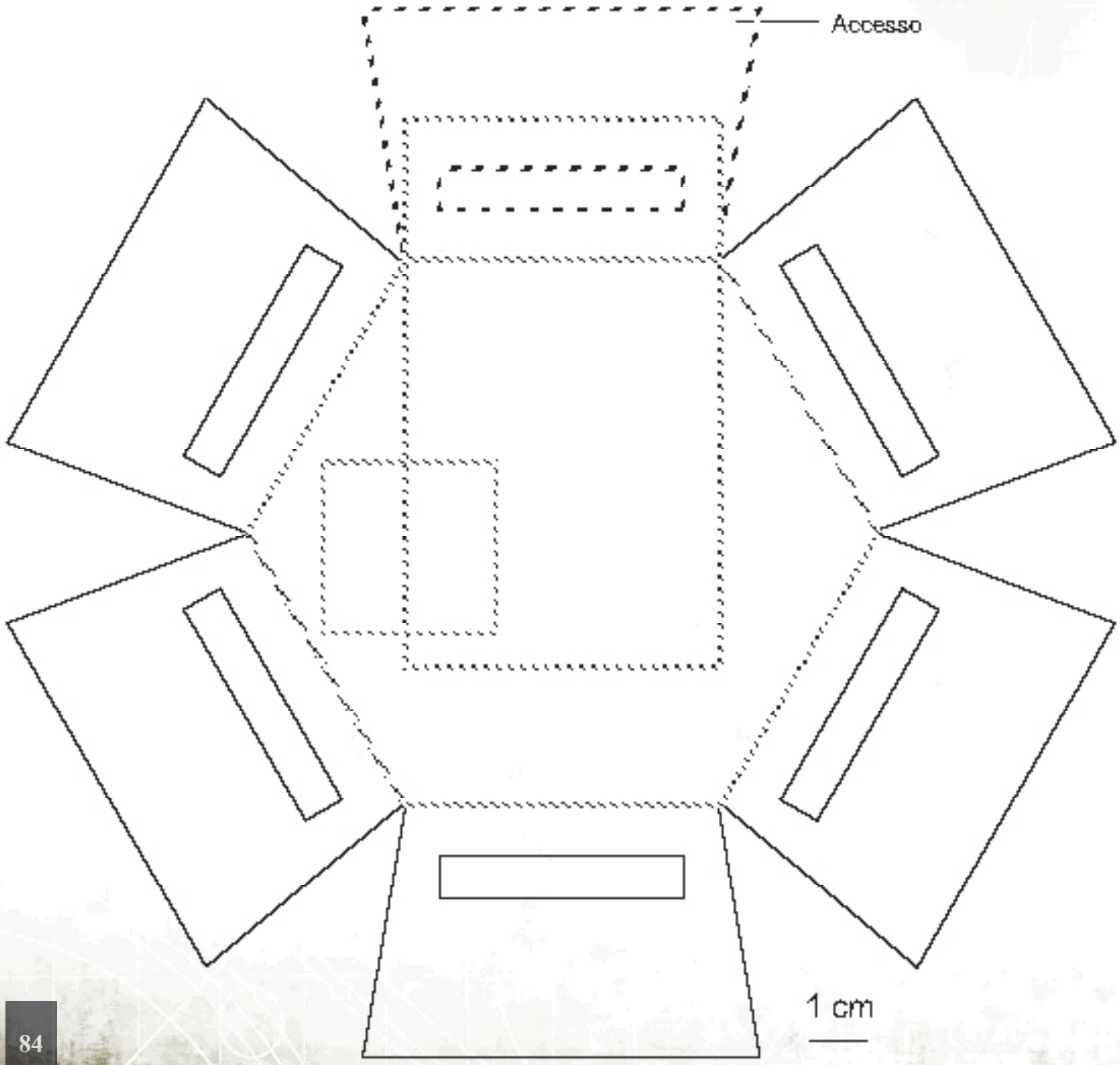




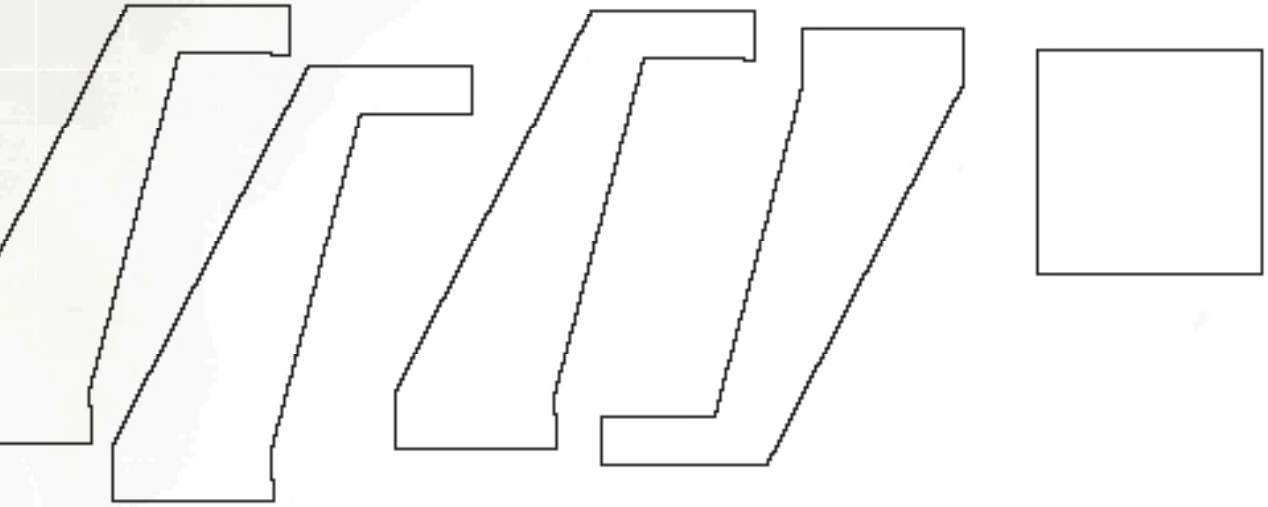
BUNKER "LEMAN 33K"

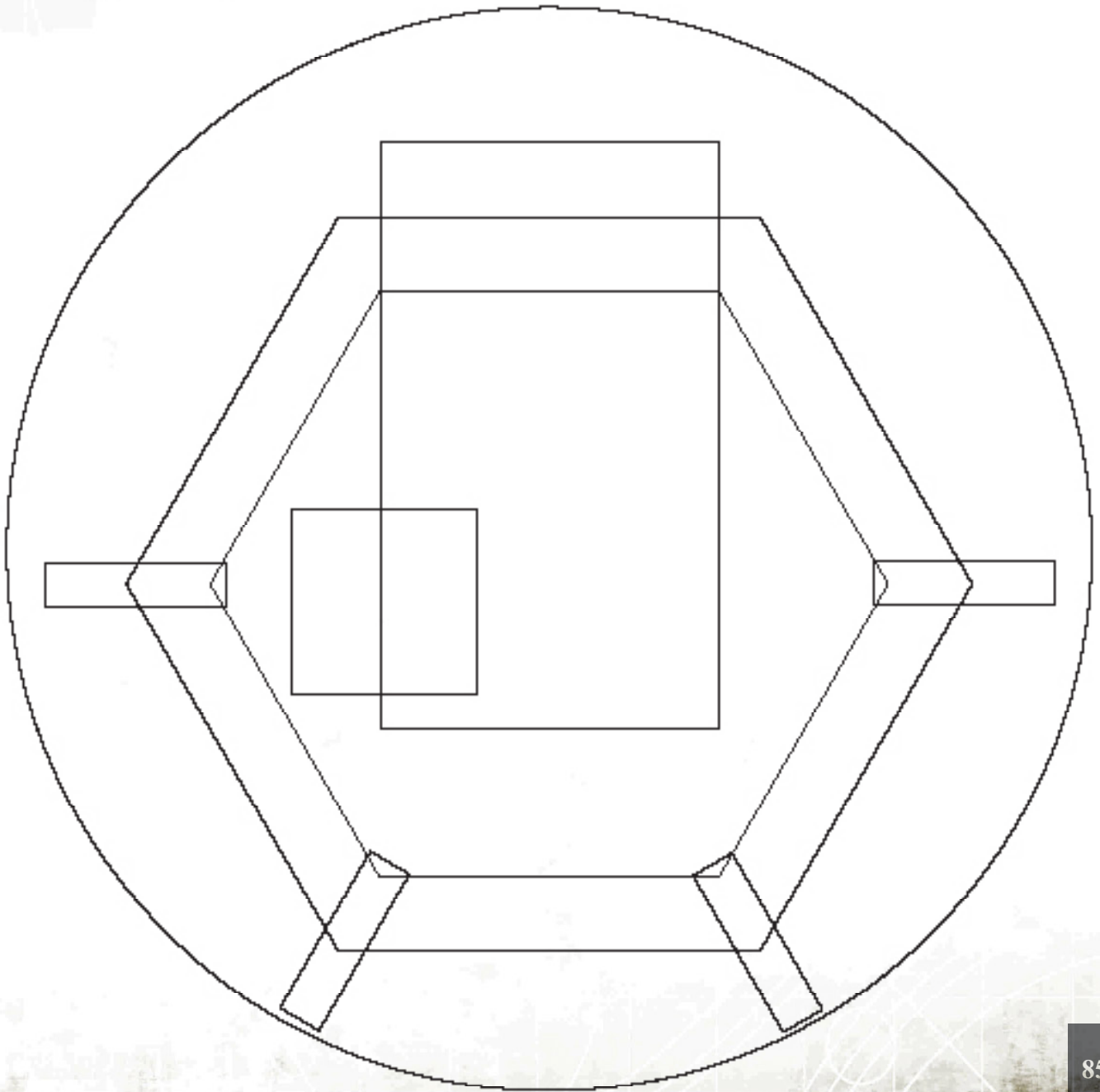
CARTONCINO O LAMINILL O PLASTICARD
TAGLIERINO
SABBIA/SASSI
COLLA

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 "Leman 33K"

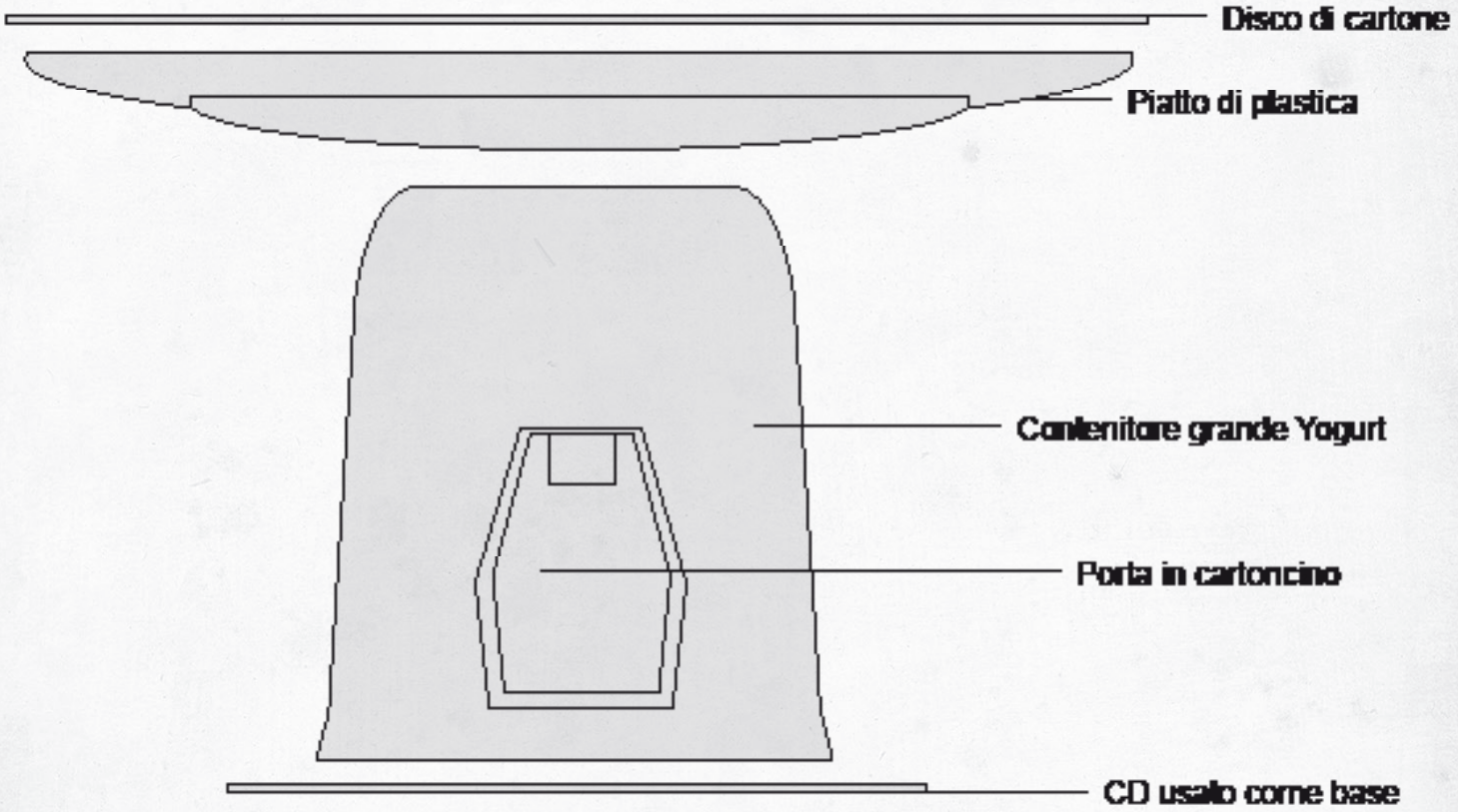


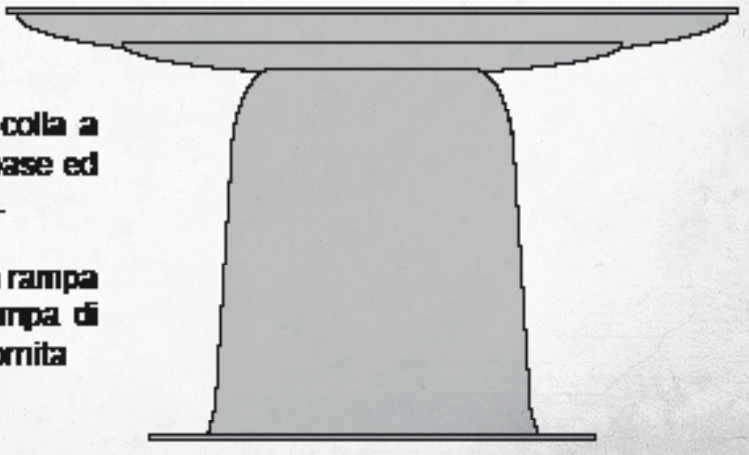


RAMPA DI DECOLLO

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.

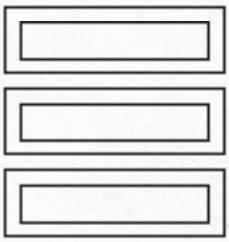
Disegnate una grafica convincente per la rampa di decollo (si deve capire che è una rampa di decollo!) oppure incollate la grafica già fornita

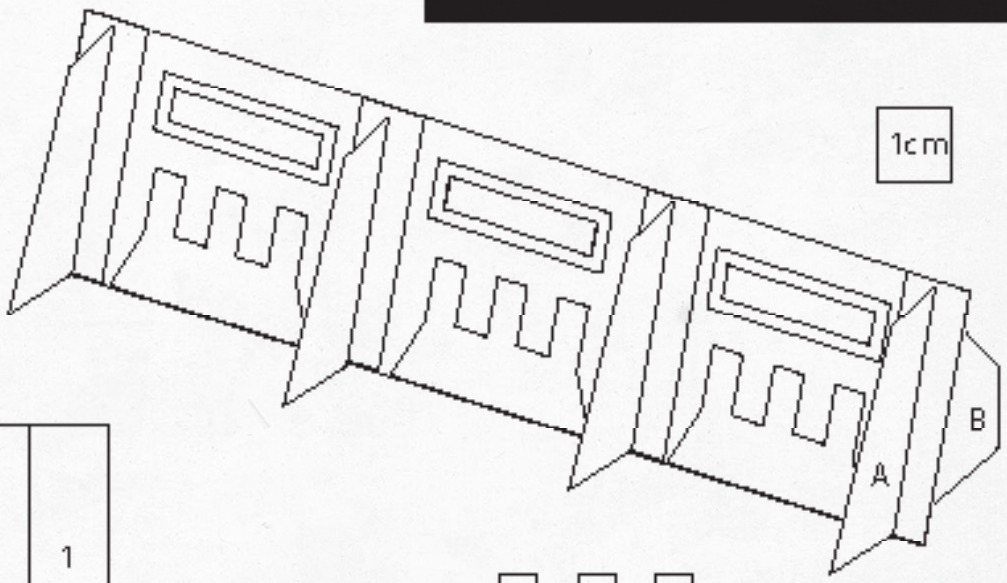
Rampa di Decollo

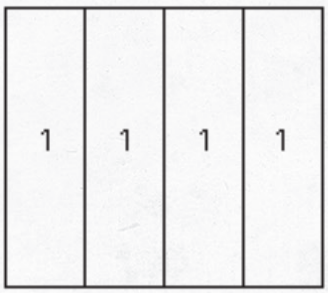
LINEA DIFENSIVA SDA I

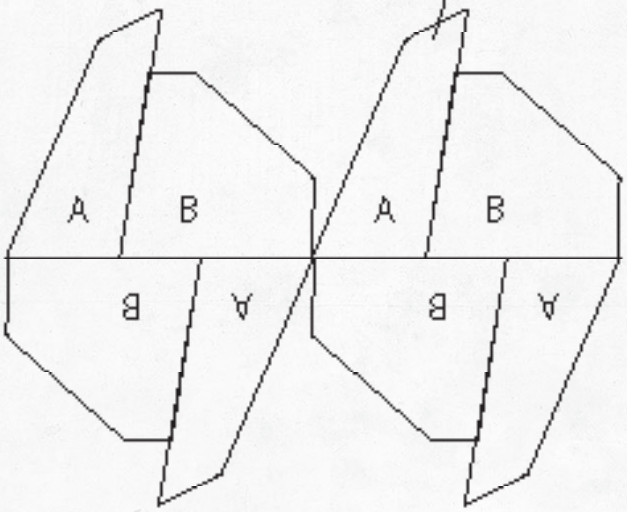
CARTONCINO O LAMINILL
PLASTICARD 3 MM PER I SUPPORTI A E B
TAGLIERINO
COLLA

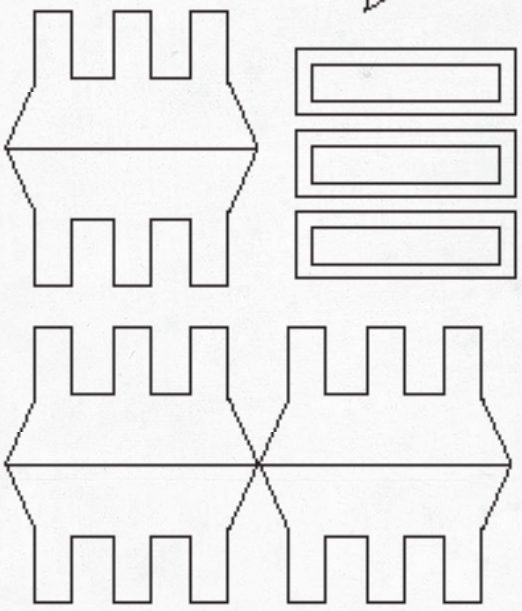
Fortificazione perimetrale.
Tiro copertura delle fanterie in protezione: 3+
Tiro copertura dei veicoli in protezione: 4+
Per i veicoli è intransitabile, ma non per quelli volanti. Per venir distrutta richiede un risultato di 5 o 6 su 1D6 dopo aver ottenuto un Danno Grave. Ha corazza 14.

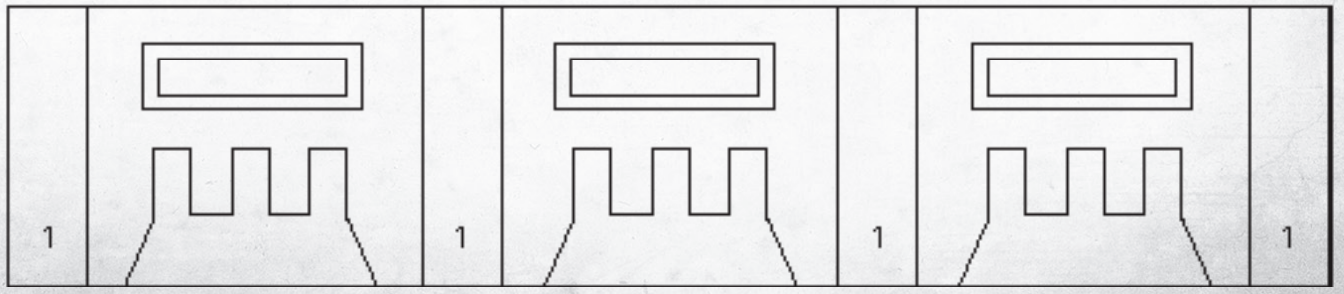








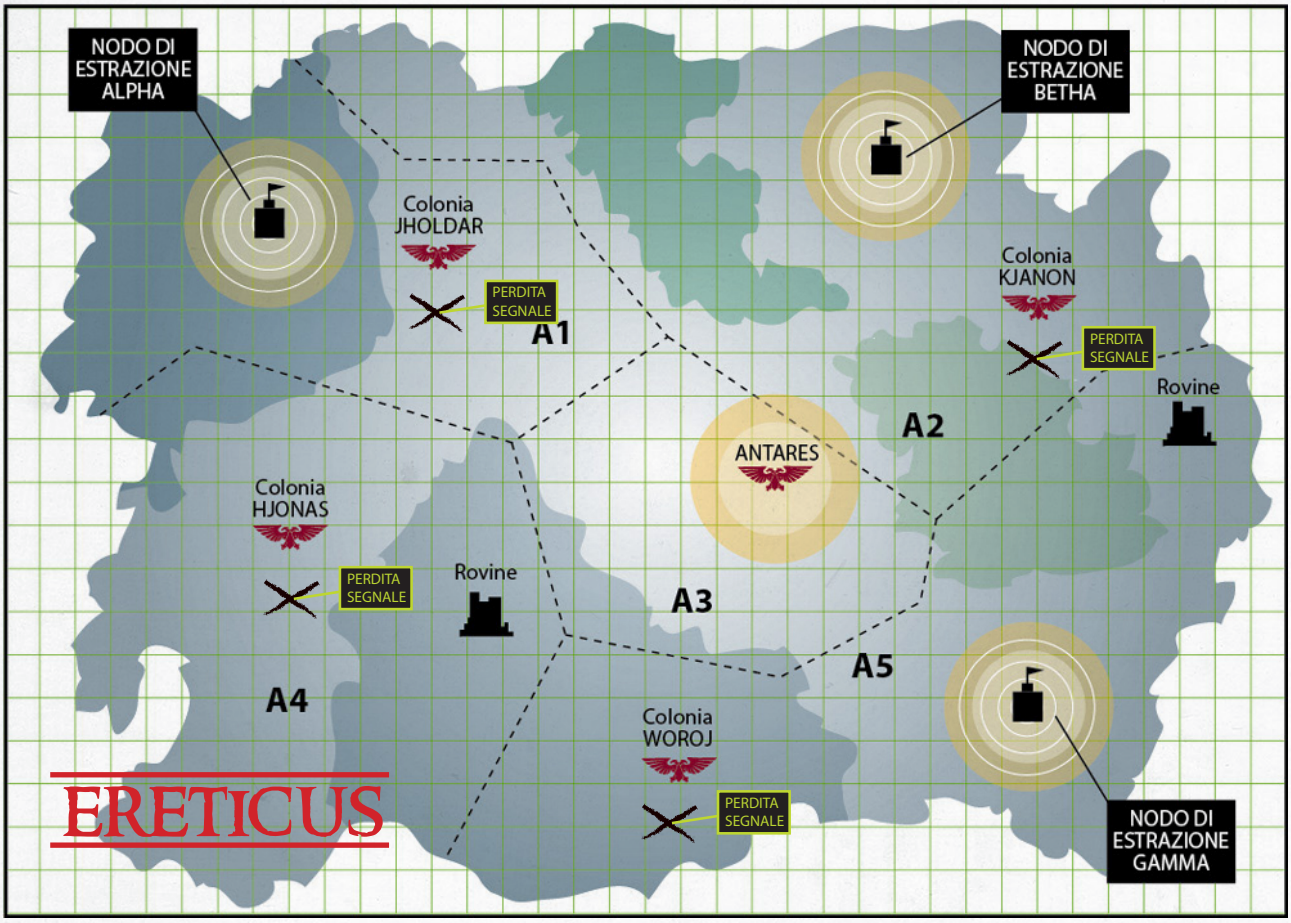




FAARIS IV

SETTORI STRATEGICI

KJOLDAR SETTORE 1



++

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** risieda 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 tormente 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 1

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 1

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 • TAVOLO: neve, base colonica, zone rocciose innevate
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un vasto mare ghiacciato spazzato da forti venti gelidi e tormente 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 tormente 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 tormente 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 tormente 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 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).
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 1

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 esplode 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 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 esplode 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 vviene 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 1

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 obbiettivi 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.

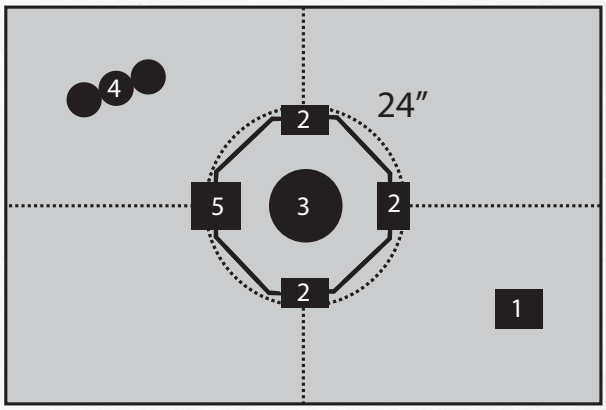
KJOLDAR SETTORE 1

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 Legiondе 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 1

BATTAGLIA STRATEGICA

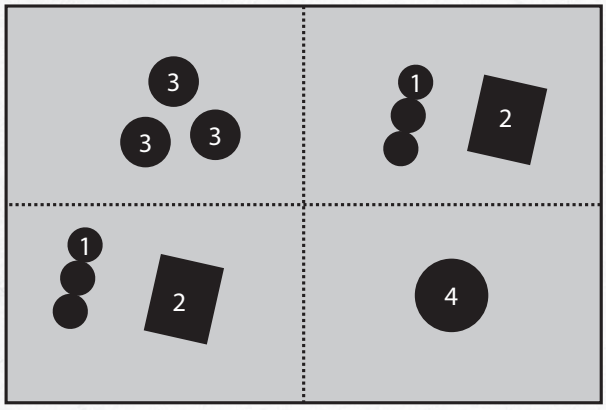
Infiltratori, Esploratori, Ghiaccio e Neve, Bufera di Neve, Mare Ghiacciato, Tempesta Elettromagnetica.

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 esplode 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.

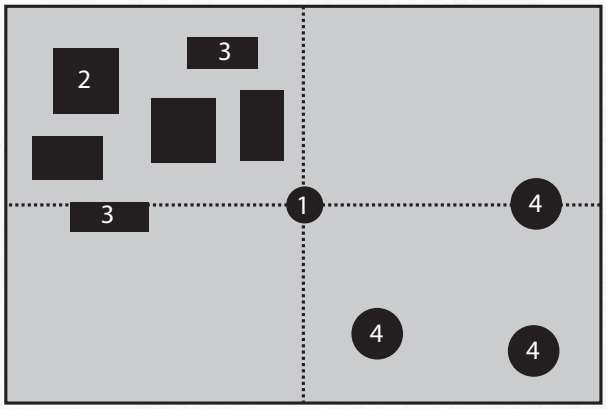
Nota bene: se un giocatore a fine partita controlla una coppia di obiettivi doppi (1 o 2) è considerato controllarne 3. In parole povere donano un +1 PV.

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 svetta 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

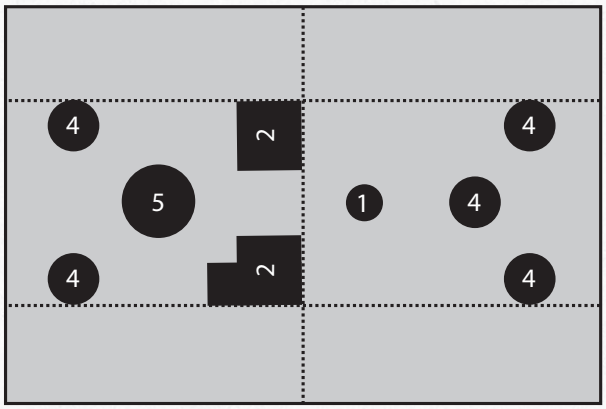
KJOLDAR SETTORE 1

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.

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.

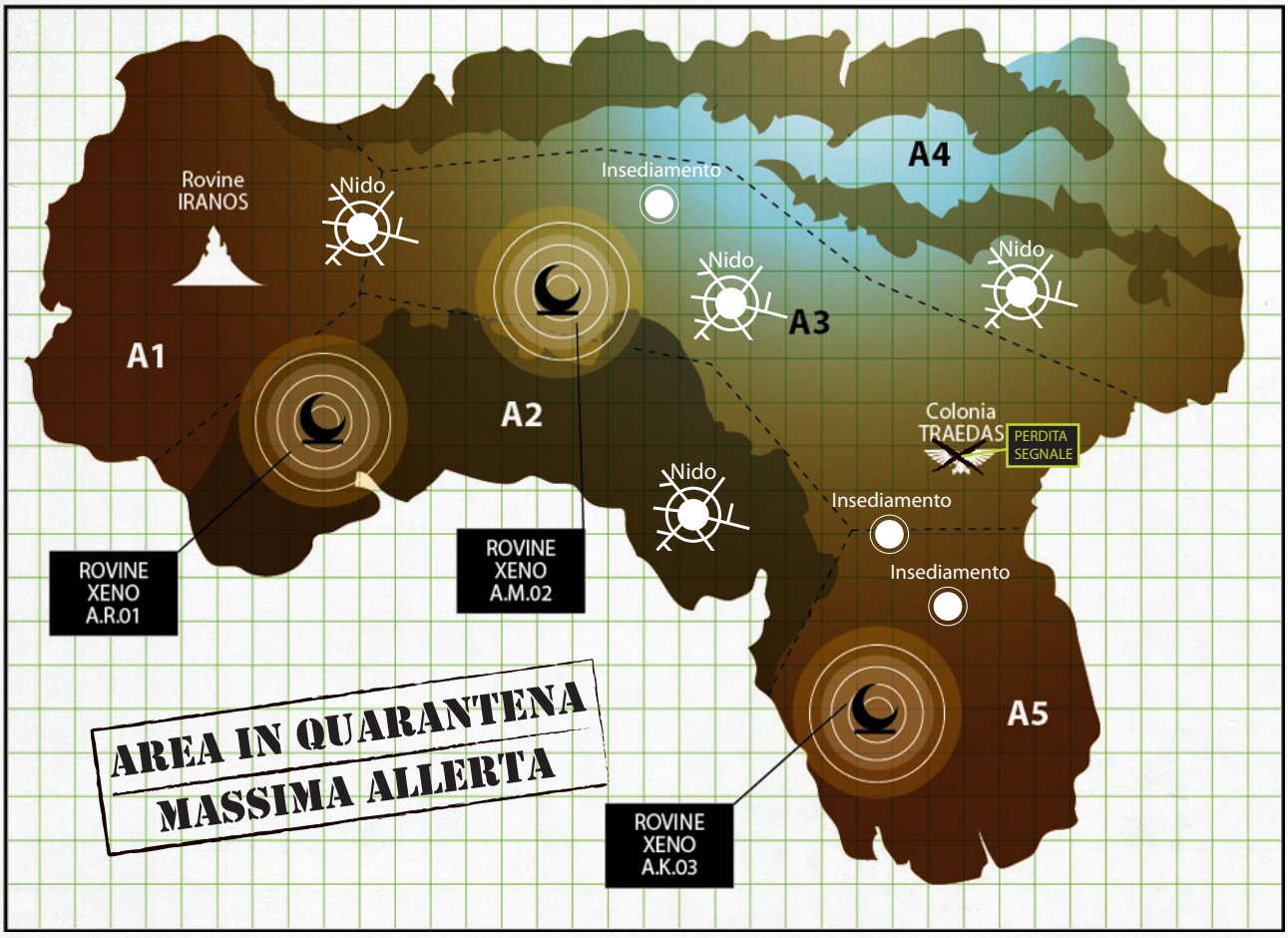
Condizioni di Vittoria: i giocatori devono conquistare il maggior numero di obiettivi presenti sul campo (sono 9!!!), per ogni obiettivo controllato guadagnano +1 PV; in aggiunta ogni unità speciale o supporto pesante nemica completamente distrutta concede 1 PV.

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

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 tetro, 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 1

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 Mecanicus nei confronti delle rovine di Iranos. La forte presenza di elementi delle Legio Titanicus dall'inizio del conflitto fa sottintendere che l'interesse del Mecanicus per il settore Diemeter è alto.

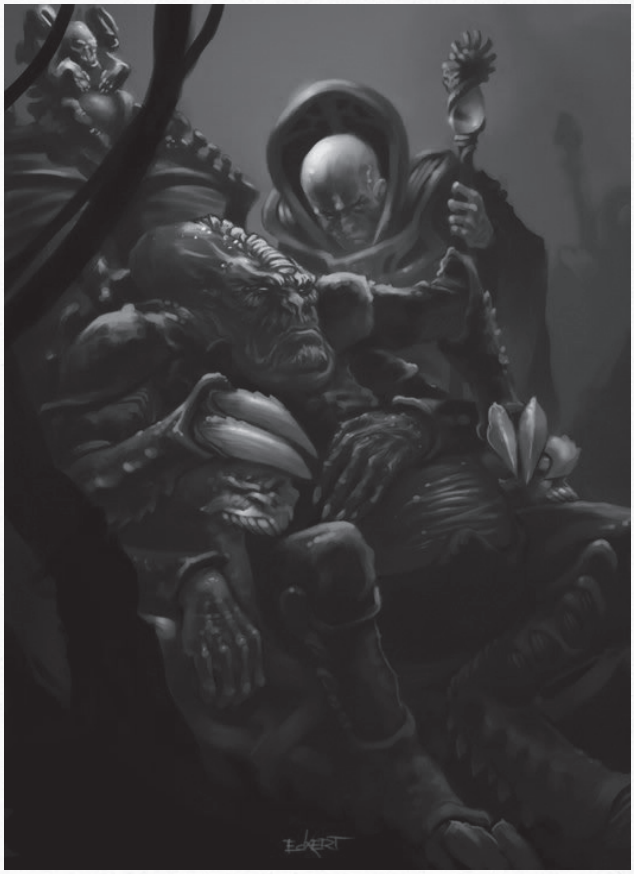
LA PRIMA GUERRA

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 chitinosa 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. Alti 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 kilometri, 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

DIEMETER SETTORE 2

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 suo 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 nsotro 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 ragno 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 Morded 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 riempì 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 vetracciaio 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 sostituirne 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 esclusivsamente 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'aggredito 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 al 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:

	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
Biostruttura	-	-	-	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 satura 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 geyser 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.

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	**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 arrvare 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 Sottosettori A3 ed A4. REGOLE: Vaste Rovine, Insieme per la Libertà!, Tunnel TAVOLO: crateri, roccia, colline e speroni rocciosi, rovine urbane, edifici abitativi ed industriali.
02	**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: Geyser • Terreno Instabile TAVOLO: roccia, speroni e colline rocciose, rovine xeno, biostrutture tiranidi, avamposti e bunker lealisti.
03	**SOTTOSETTORE A3**: Una rocciosa e fredda landa desolata, dove l'aria è satura dei gas tossici che fuoriescono dal terreno e il terreno cosparso di geyser, 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.
04	**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: Giaccio e Neve, Geyser, Biostrutture, Insieme per la Libertà! TAVOLO: biostrutture, roccia, ghiaccio, speroni rocciosi.
05	**SOTTOSETTORE A5**: Un ambiente brullo e roccioso, caratterizzato da forti scosse sismiche e dalla presenza di numerosi Geyser. Ripulito dalla presenza xeno, oggi è sede di numerosi campi base Astartes. REGOLE: Geyser, Terreno instabile, Insieme per la Libertà! TAVOLO: roccia, speroni e colline rocciose, rovine xeno, avamposti e bunker lealisti.

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	**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).

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'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 esplode 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 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

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 Geyser.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati vviene 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 obbiettivi 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.

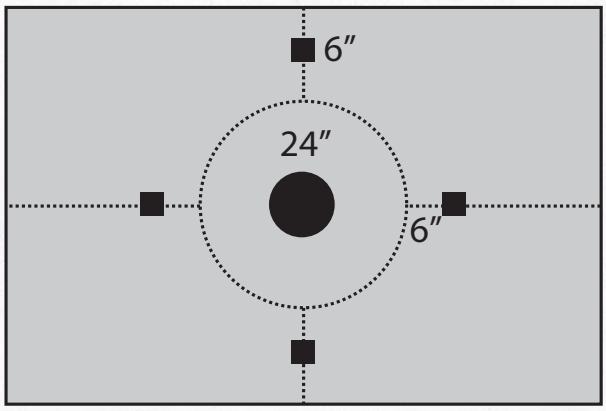
DIEMETER SETTORE 2

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

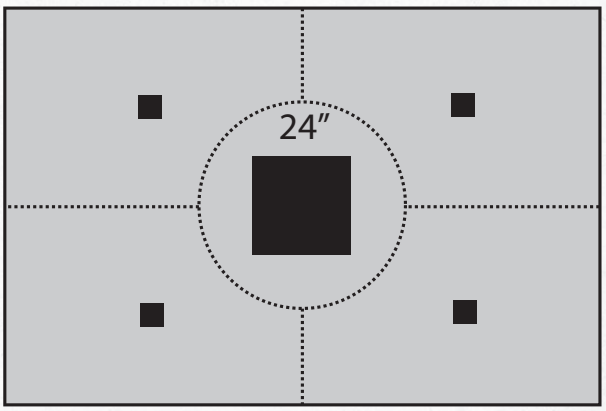
Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (1 portale e 4 piloni eldar, totale 5 obiettivi). Inoltre guadagna 1 punto vittoria per ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi non danno punti). Il giocatore 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, Geyser, 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'imprssione 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, Geyser, Terreno Micetico, Biostrutture, Insieme per la libertà.

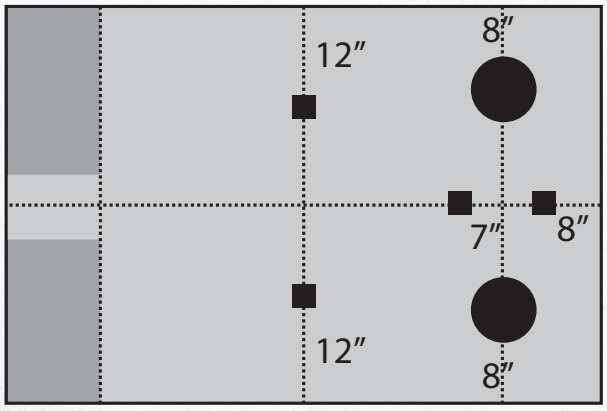
**Tempio Necron: è una struttura quadrata di 12x12" alta 3" dal suolo, in ossidiana nera, con nel centro un esagono di pietra largo circa 5" e alto 1". Su ogni lato del tempio, una scala permetter di accedervi.*

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, questultima 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, Geyser 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 uccidamo, 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'Impertatore: 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 contigente 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 perpretrato, 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 dello 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 bioproulsione? 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 xenoformi 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 ne 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 sciami di organismi alieni per fermare i Lealisti a Sud, mentre dall'altro fece convergere tutti i reparti

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 bemico 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 Leman Russ con armamento base, i "Magli del Patriarca", che di solito vengono aggregati a supporto deille 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”;

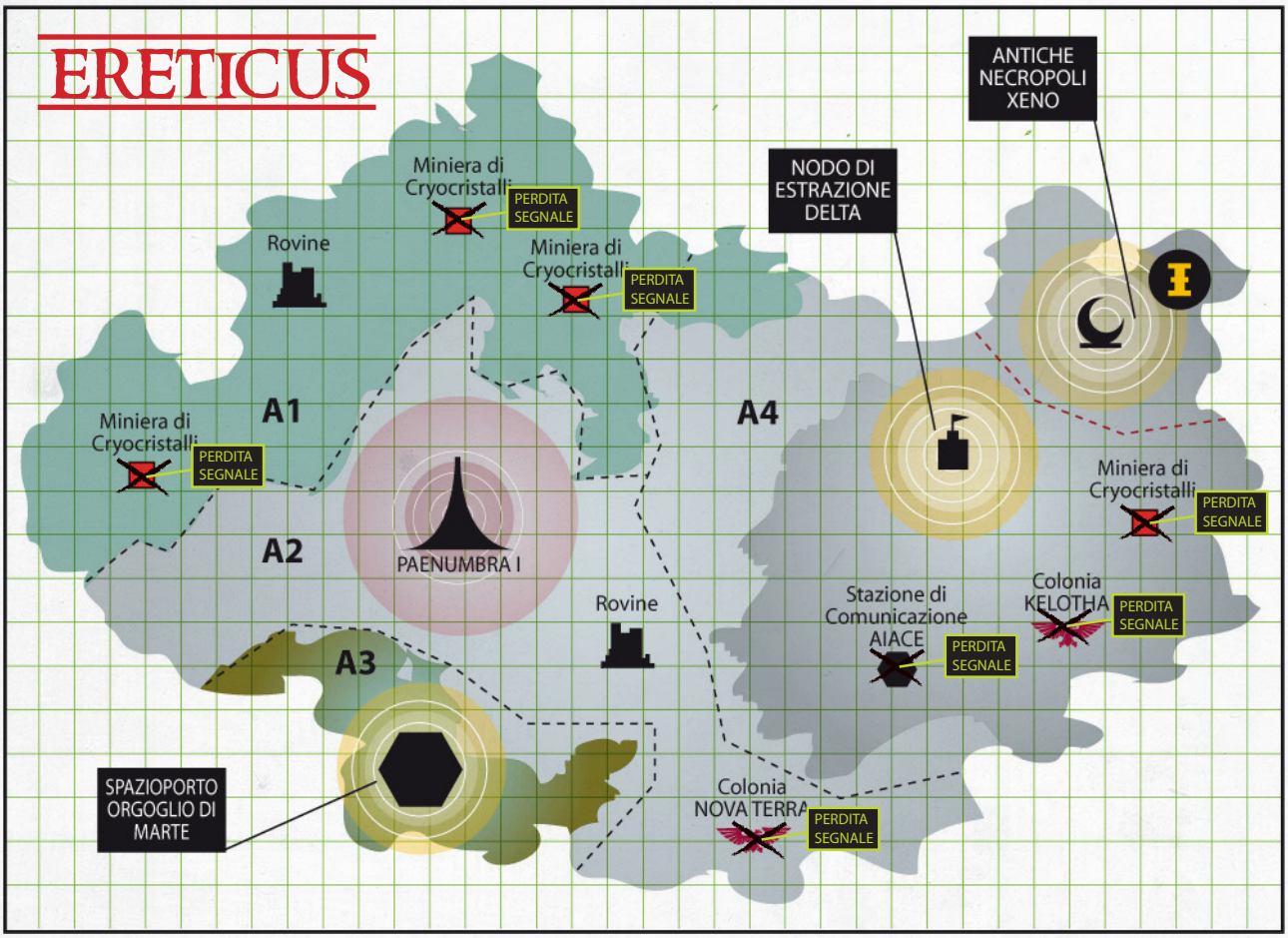
8) Iniziati dell’Unica Mente, dotati di tuniche e mantelli con cappucci di colore giallo, in cui sono stati inquadrati tutti gli psionici, e che vengono aggregati in singole squadre a supporto delle Compagnie di fanteria;

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 planetoide 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 Supervisori 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, Spazioporto, 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 operazionale 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'inquisitore Raziel e delle truppe scelte dell'Inquisizione. Il fatto che Raziel non abbia chiesto l'intervento degli Arbiter 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 terresti 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 sottosettori, 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 sottosettore 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 sottosettore 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 segente dovrai 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 geyser 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**: Roccia, 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 geyser presenti nel settore riscaldano la roccia e permettono una crescita maggiore della flora e fauna. REGOLE: Lunga Notte • Geyser • 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 settentrinale 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).

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 (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 esplode 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 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 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: 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 vviene 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 obbiettivi 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 delle 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

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 la loro forza. 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 sopperisce 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, coprifiamma, 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 abbordaggi.

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 altrì 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'eliminazioni 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 uniscano 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

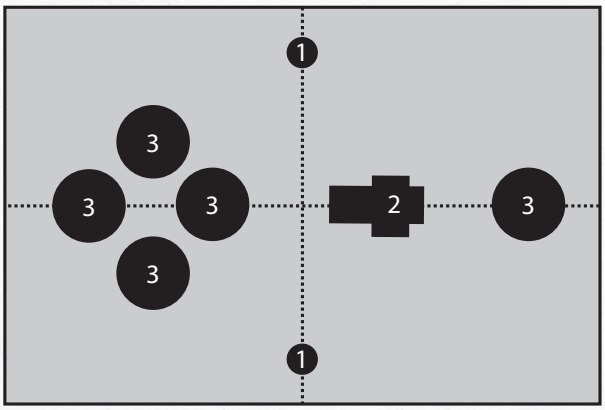
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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 fiero 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, Geyser.

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.

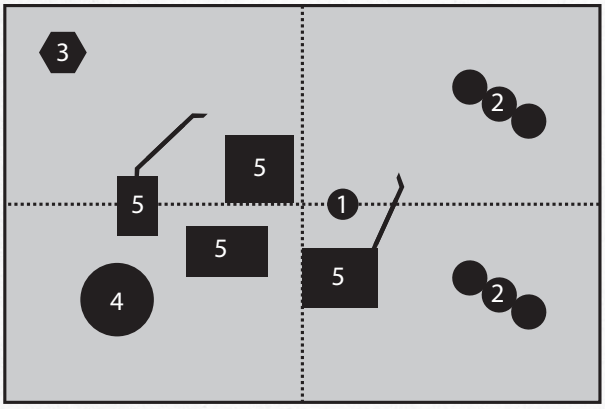
*SUPPORTO AEREO: una volta per battaglia il giocatore può richiedere un supporto aereo contro un'unità sul campo (non in riserva) avversaria. Subito un veicolo aereo passa a volo radente mitragliandola! L'unità subisce 1D6 di colpi ad AB3, Fo7 e VP5.

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)

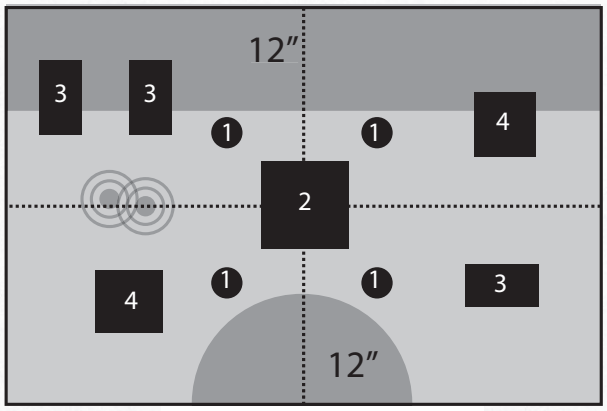
Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Gli obiettivi in campo sono 5 (elementi 1, 2, 2, 3, 4).

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)

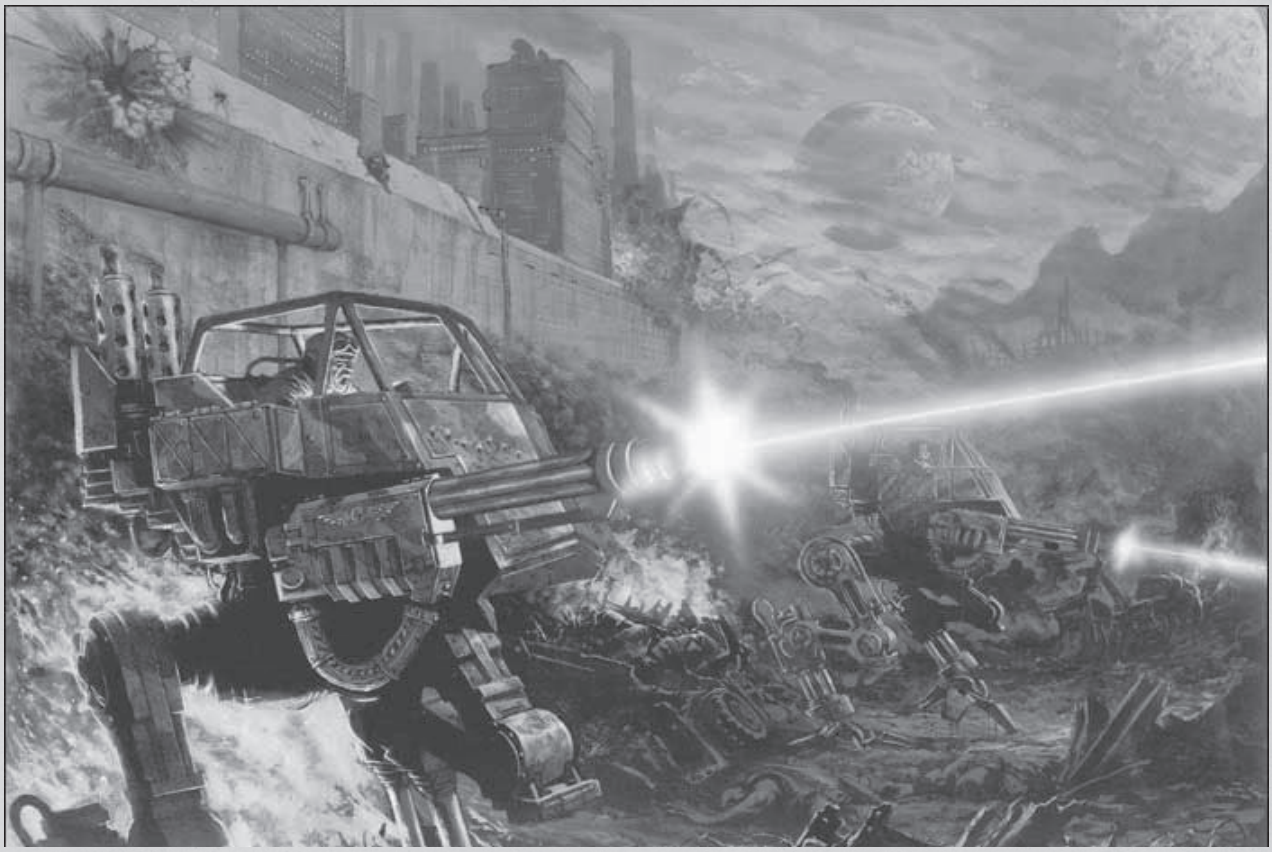
+2PV per reparto speciale completamente distrutto

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.

ORGOGLIO 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

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: ra uno spettacolo innaturale a cui aveva gia 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 Strazzianime davanti al blocco centrale della fanteria Yalokiana. La 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, rispedendone 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 Sylas, Nikolaus ordinò alla squadra di formare una linea difensiva con il Chimera a sinistra della torre di atterraggio. Un altro Chimera affiancò l'Hellound, 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.

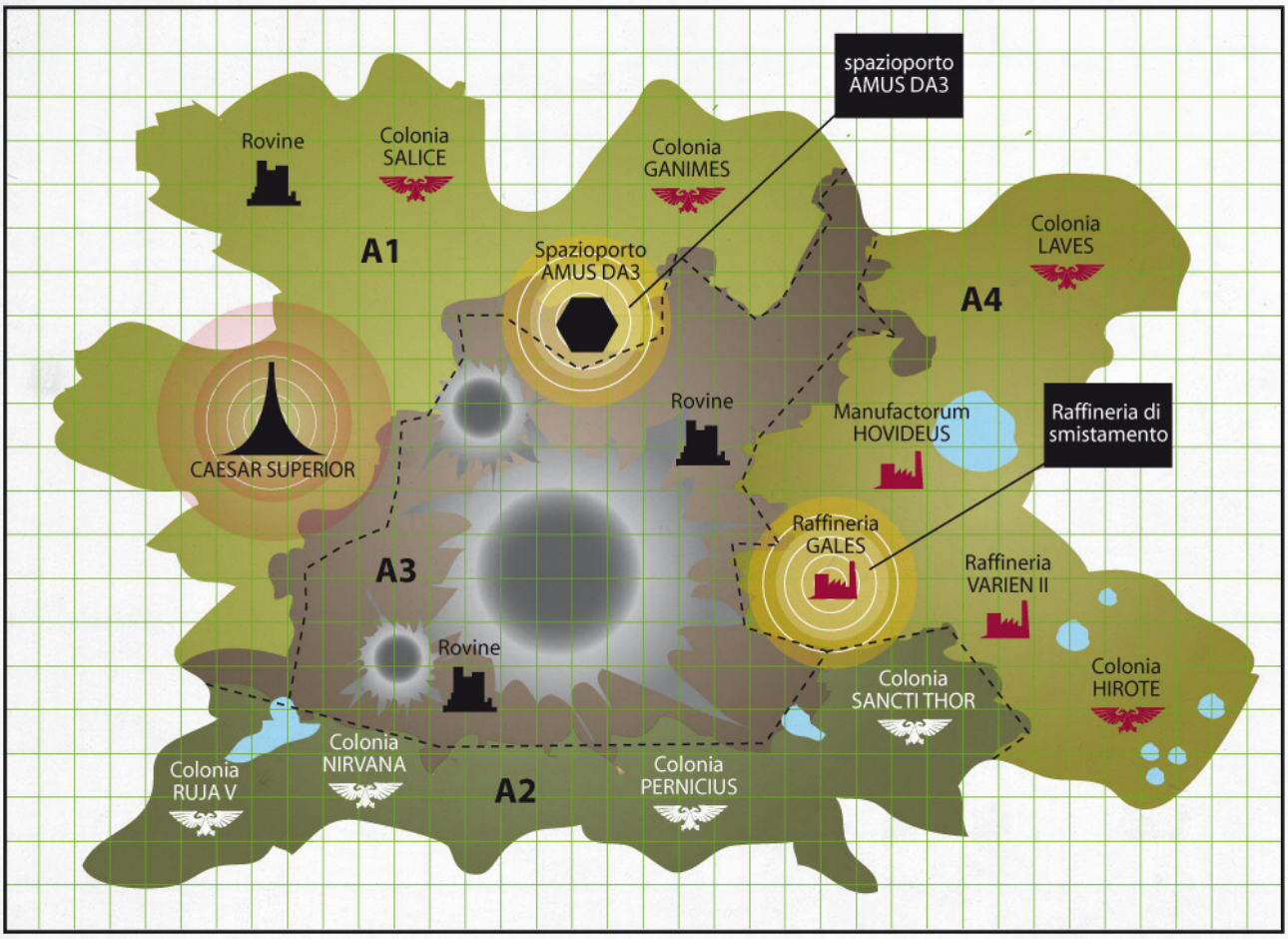
L'Araldo di Tzeentch Kaul continuò a evocare altre immonde creature dal Warp, nel disperato tentativo di rinforzare le sempre più sottili linee dei suoi seguaci. Altre Demoniette e Segugi di Khorne comparvero al fianco dell'Araldo di Tzeentch, che subito ordinò loro di caricare il fronte Yalokiano. Le 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 utlimi 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 schiacciandonde 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 svanì 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 arriso. Prese in mano il vox comunicatore: "Comunicazione dell'Esecutore Nikolaus Von Ghast: 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 Ganimes 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 combustile.

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 possenti 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 Caos, 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 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 Caos 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 massacrandoli senza pietà, ma nella mischia gli Orks subiscono molte perdite. I Pelleverde 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, poichè 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, poichè 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!

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 esplode 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 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 verdeggiante, 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 vviene 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 obbiettivi 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

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 grando 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 roccie" 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. Sì 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

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 Giorius 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 orgigine. 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 foreste 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 istallazioni 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 Crensow 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 mediovale 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 mantine 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

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

CLASSIFICAZINE: Mondo fortezza\giardino Tassazione: Exactis minimum

Vendergast ospita un completo ecosistema di origine terreste 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'elitè 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, lanciafiamme 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. Sì 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 biologiucus 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 prototte 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

cercato di approfondire questo fenomeno ma le squadre inviate nelle profondità delle catacombe aliene sotto le rovine dei fornicai nelle 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 abbattono 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 e 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 vastita 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 un 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 colonizzo 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 cinta 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 altopiano quello più grande invece ospita il principale spazio porto plantario. 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 I° Vendergast un reggimento ridotto formato da veterani che abbiano passato almeno dieci

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 suscito l'interesse dei magos biologicus per il suo ecosistema di chiara origine terreste. Per questo motivo si decise di colonizzarlo nuovamente. La XXXII° armata della crociata Dranchiana terminava in quel periodo il suo decennale servizio e venne data hai 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 dell 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 scampa 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 migliori 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 fortezza 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 riamene 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 staziati 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° 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 999M41 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

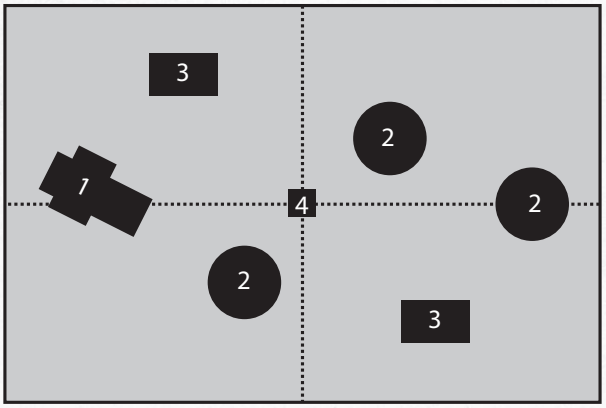
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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 spazioporto 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.

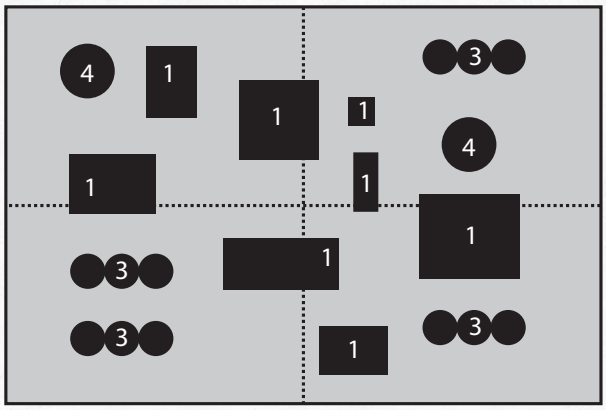
DIFESA AUTOMATICA: il centro comando è dotato di un sistema di difesa automatico. Ogni unità NON lealista che all'inizio del proprio turno, si trova a 12" o meno dal centro comando subisce 1D6 di colpi a F03 con VP6. Può venir distrutto come se fosse un bunker con corazza 14. Se viene distrutto conta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

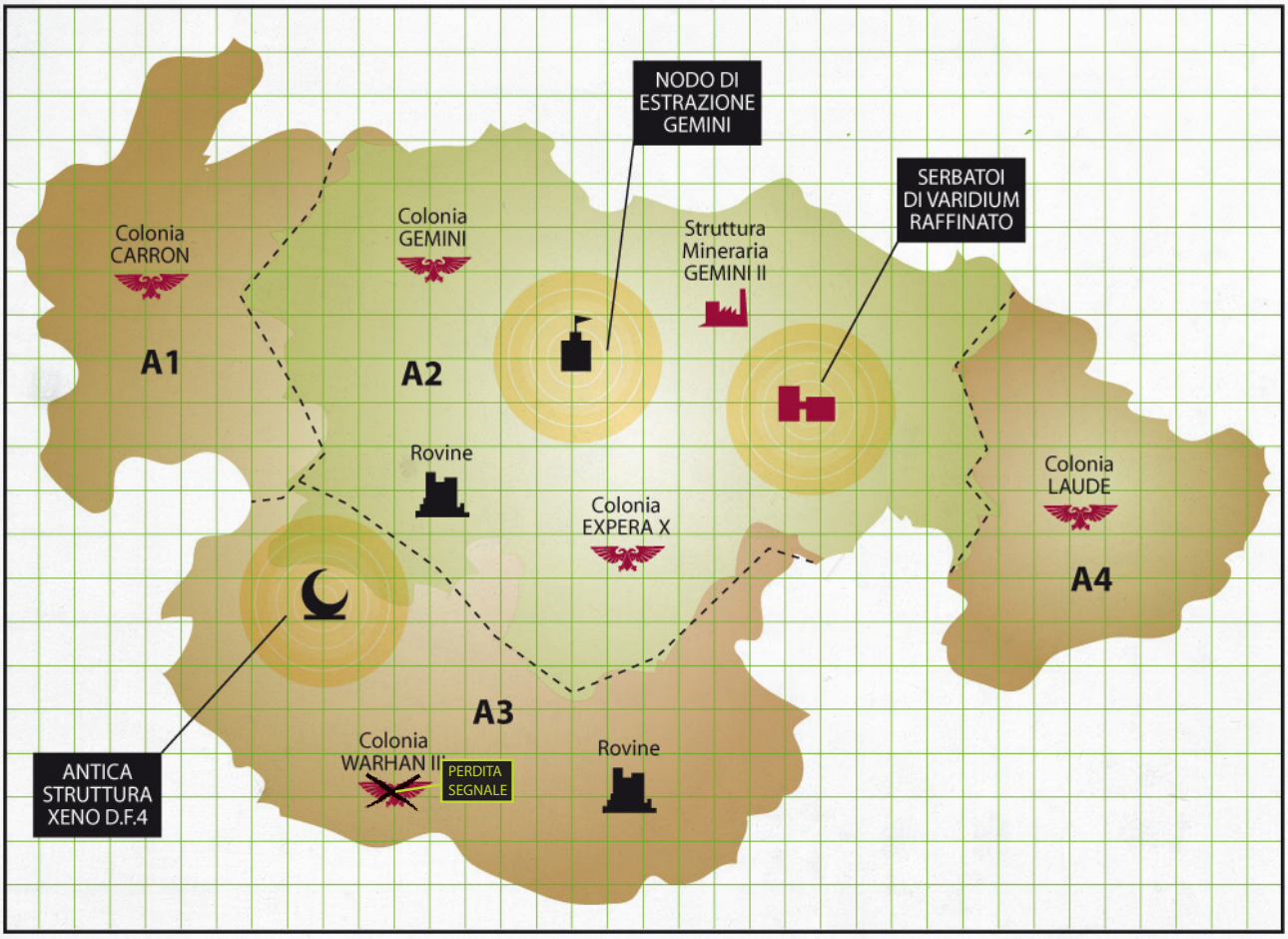
Dopo il feroce attacco dei Lupi Siderali del Branco di Sigurth, la furia imperiale si scatenata sulla colonia Crisaures per mezzo dei magli e dei requiem della forza d'attacco orbitale Iskander, un distaccamento di Magli Imperiali posto sotto il comando del Capitano Docrates e specializzato in assalti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

Obiettivo dell'attacco imperiale è l'annientamento della base xeno che i crudeli Eldar Oscuri della Cabala Arlecchina 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'elite 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 sfrigolante 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 Bassa**

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 stesseo 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 una 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 salla 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 attaccanno 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 sucessivo 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.

++++ ATTENZIONE ++++

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 un giocatore usa la dottrina imperiale Tallarniani possiede gratuitamente questa abilità per tutte le unità del suo esercito.

Se una fazione raggiunge i 25PC e attiva la regola ADATTAMENTO, possiede gratuitamente questa abilità per tutte le unità del suo esercito.

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

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO
-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA
-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE
-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
-STRATAGEMMA BARRICATE
-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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 vorticose 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 esplode 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 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 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.

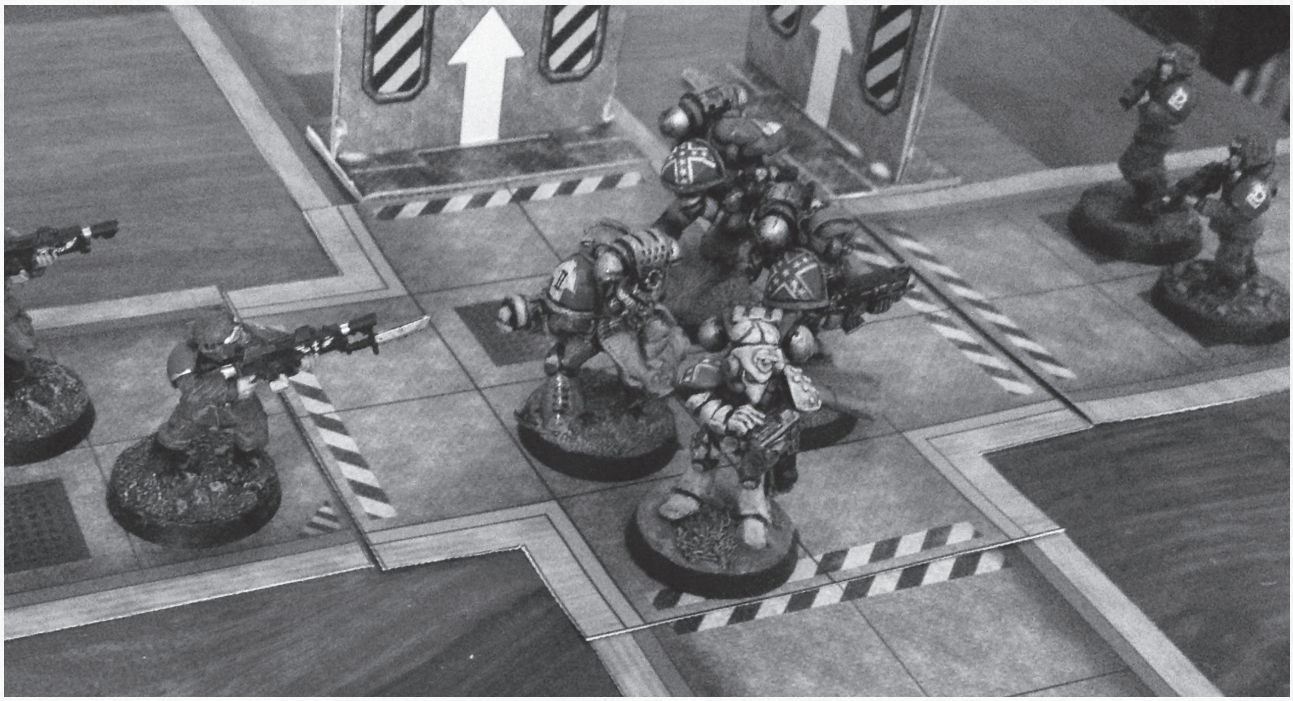
ASSALTO AL COMPLESSO

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).



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

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 Autocratii 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 Thauros, 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 Thauros, 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)
- 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 sottrarle 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 vagarano 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

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 Thauros, 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 Cancello 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 Cancello 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 della 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, interessatosi 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 cratere.

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 vviene 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 obbiettivi 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.

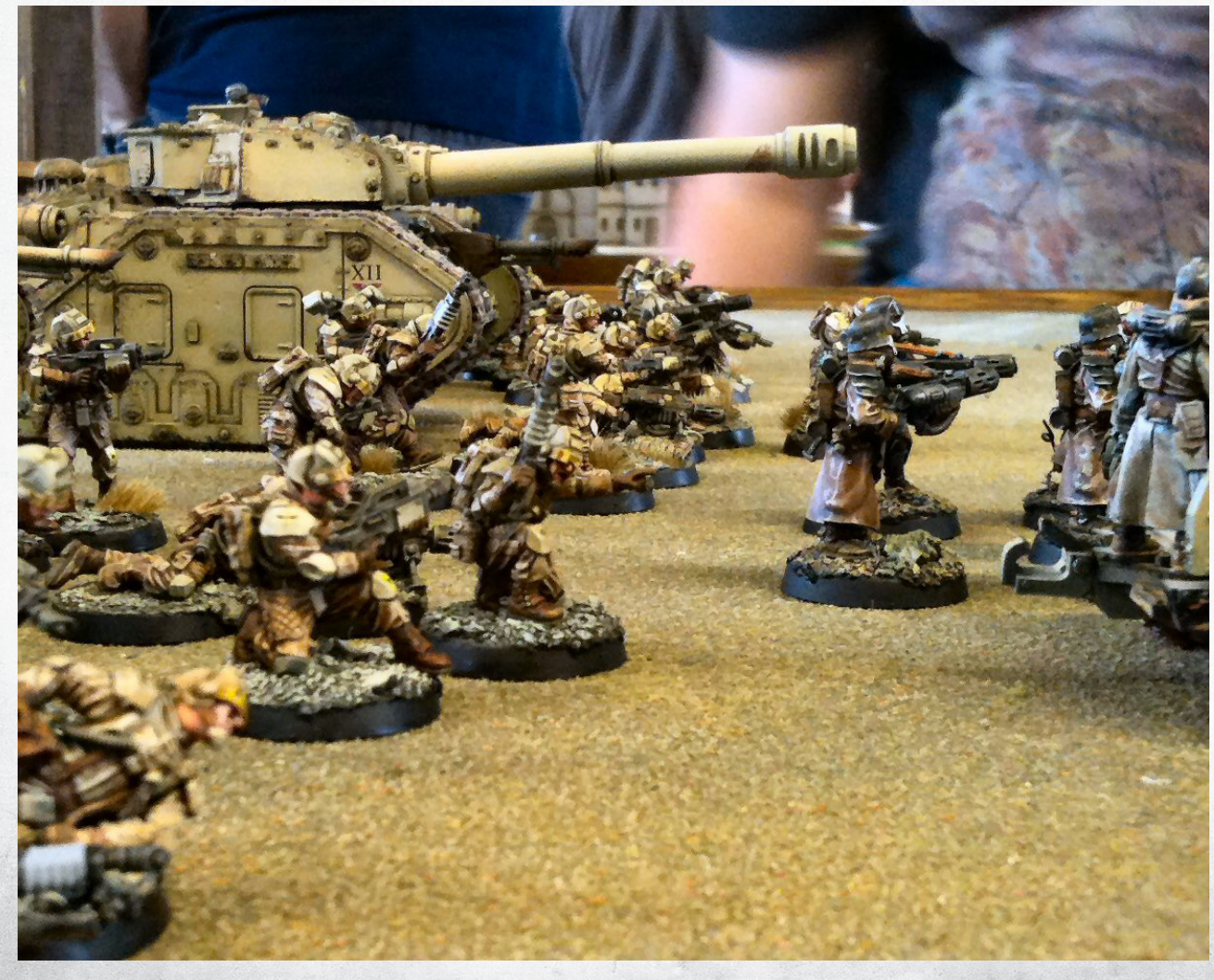
Il bombardamento è un bombardamento apocalittico e scatter di 3D6 con gittata illimitata. Può venir scelto il tipo di bombardamento:

-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.



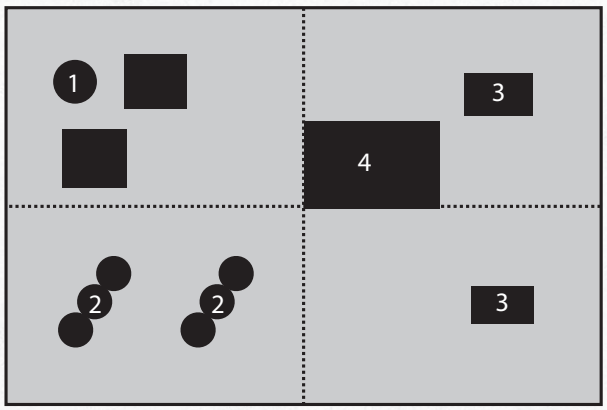
MINERIS SETTORE 5

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.

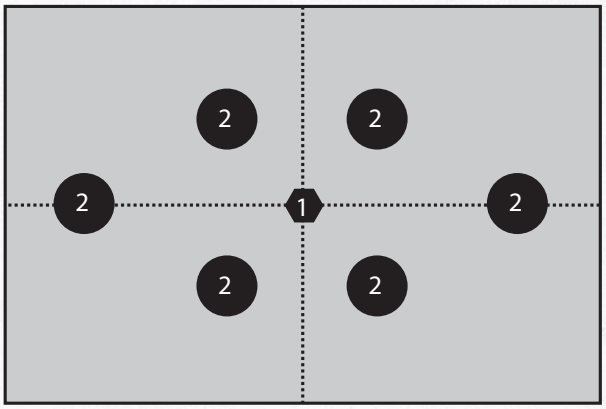
Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (una cisterna, i due generatori, i 2 serbatoi di stoccaggio e il complesso abitativo del nodo, per un totale di 6 obiettivi). Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre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

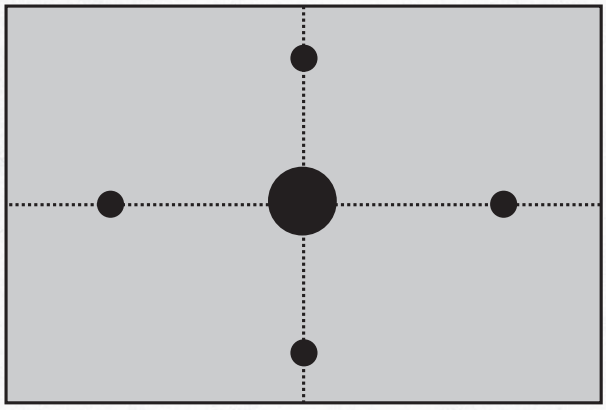
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Sabbie Mobili, Tempesta Elettromagnetica, Territorio di Guerra.

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 esplode 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 distaccamento 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 posizionati 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 Minieris 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 i 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 abbattè 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 dalla forze di Ztorto avanzava come una marea verde, travolgendo le linee difensive imperiali. Dopo poche ore anche la stazione di trasferimento planetaria era caduta nella 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 sopratutto in prossimità della stazione di comunicazione dove Zakka e i suoi tentavano in tutti i modi si 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 cominciavano 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", penzò 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

MINERIS SETTORE 5

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 avviarono 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' obbiettivo.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 i 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.

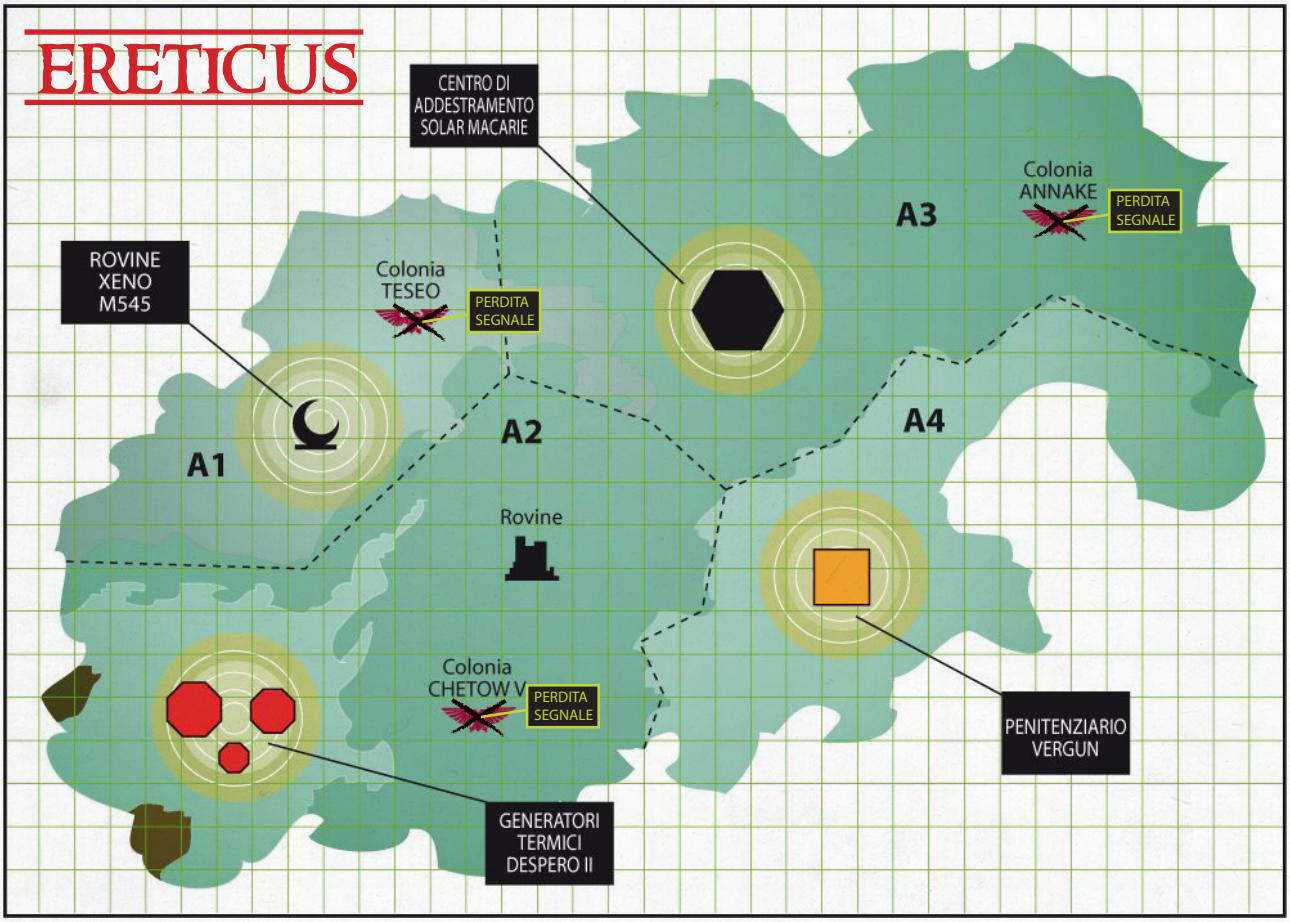
Datacode 011 -Vittoria Tiranidi-

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 tranidi 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 esplode 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 obbiettivi con le squadre nei rhino mentre una squadra di termagant e una di guerrieri tengono 2 obbiettivi 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' aggiramento mentre guerrieri e hormagaunt assalgono i termineitor sbarcati dalla capsula e il tiranno si avvicina per aiutarli.Ma cio 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 abbattono 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 (fato 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.

STRIGE SETTORE 6



++

SETTORE: **6**

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

NOME DEL SETTORE: **STRIGE**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Alta**

RISORSE: **Carbone, Selvaggina, legname, diamanti**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Scarsa**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: **Boscoso**

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

PUNTI STRATEGICI: **4**

1. ROVINE XENO M545:

2. CENTRO ADD. SOLAR MACARIE:

3. PENITENZIARIO VERGUN:

4. GENERATORI VESPERO II:

++

DESCRIZIONE

E' un vasto settore boscoso, con inverni rigidi ed estati temperate, ricco di risorse naturali e noto per i suoi insediamenti militari. Su Faaris IV parlare di Strige vuol dire parlare di reclutamento, di carriera militare e di colonie penali, non sempre in questo ordine. Nel settore di Strige sorge Solar Macarie, il grande centro di reclutamento e addestramento della forza di difesa planetaria della Guardia Imperiale di Faaris IV, dove è sempre presente uno stanziamento di soldati veterani pronto a reagire alla minima minaccia. Per gli abitanti del settore è un grande onore poter prestare servizio nella FDP, e Strige è nota per l'alto tasso di volontari locali: si dice infatti che questi soldati siano eccellenti.

Oltre al centro di reclutamento vi si trova il Penitenziario Vergun, che si dice scenda nel sottosuolo per oltre quaranta livelli imperiali, e ospiti a pieno carico circa 10.000.000 di detenuti. Molto spesso i comandanti della Guardia Imperiale hanno attinto a queste risorse sacrificabili per ottenere truppe fresche per le battaglie, con la promessa della redenzione agli occhi dell'Immortale Imperatore.

A Sud Ovest, a dominare l'ampia vallata si trovano gli antichi generatori termici Vespero II, immensi complessi formati da tante centrali termiche collegate tra loro, che provvedono alla produzione di circa il 40% delle risorse energetiche del pianeta.

Essendo generatori molto potenti e preziosi per Faaris IV, sono un bersaglio per molti nemici dell'Imperium e alcune vedette parlano di movimenti xeno nella zona, e diversi inquisitori stanno attualmente indagando su queste voci.

Strige nasconde anche altri misteri. Nella zona a nord-ovest, vicino alla colonia Teseo, immerse in foreste profonde e intricate, giacciono antiche rovine di natura xeno, che alcuni studiosi imperiali hanno identificato senza dubbio alcuno la fattura tipicamente Eldar. Classificate come Rovine Xeno M545, esse sono infatti le rimanenze di un piccolo avamposto Eldar, formato da alcuni piccole strutture, un portale warp in rovina, e alcuni

STRIGE SETTORE 6

piloni, ma generalmente nessuno vi si avvicina, poichè l'area è selvaggia e impervia.

LA PRIMA GUERRA

Il Caos ha sferrato uno dei suoi più brutali attacchi in questo settore, sterminando e distruggendo qualunque resistenza o struttura gli si parasse innanzi, e riversando intere legioni demoniache nelle vaste foreste che caratterizzano Strige, cambiandole, mutandole. Eroicamente Solar Macarie, un grande centro di reclutamento e addestramento della forza di difesa planetaria della Guardia Imperiale di Faaris IV resiste. Con lui Altri punti strategici come il penitenziario Vergun a Est, e i generatori termici nella zona meridionale, difesi più volte dagli astartes. Durante la terribile battaglia tra le legioni demoniache degli **Araldi di Gozher** e le forze lealiste, conosciuta come la **battaglia di Nabor**, le forze oscure inflissero un colpo durissimo ai lealisti, sterminando intere compagnie e riversandosi nei mesi successivi contro le indifese colonie: il massacro che ne seguì grida ancora vendetta. I **Lupi Siderali**, che hanno subito le maggiori perdite durante gli scontri della Prima Guerra, hanno giurato vendetta, bramosi di versare sangue eretico.

LA SECONDA GUERRA

I Lealisti, forti di uomini e mezzi iniziano una devastante offensiva per sfondare le linee fortificate del Caos su Savius e Strige. Entrambe le operazioni riescono, e astartes e guardia imperiale iniziano a spostarsi nei settori 3 e 6, tuttavia gli Eldar insieme a gruppi di caccia Tau contrattaccano su Strige, infliggendo gravi perdite e distruggendo il campo base lealista. Il settore 6 ora è nuovamente invalicabile, e solo la **III Comp. Consoli Bianchi** e la **XIII Comp. Wulfen** appena stanziati su Strige hanno la possibilità di aprire una nuova testa di ponte nel settore, oppure di venir annientati. I Tau continuano a martellare di attacchi le forze rinnegate e lealiste: mentre le loro torri automatizzate vengono installate lungo il perimetro meridionale, le forze del Caos contrattaccano con grande coraggio e ferocia. Nei mesi di conflitto che seguono la **Legione della Pestilenza**, gli **Sterminatori del Warp** e il **Sigillo del Caos** riescono a respingere le forze Tau in una serie di fortunate battaglie, macellando senza pietà chiunque si pari loro innanzi. I Tau non reggono, e ripiegano disordinatamente su Valamor. Mentre il potere degli Dei del Caos oscura il cielo e crea mutazioni di ogni genere sul settore, le forze lealiste ripiegano a loro volta verso il confine, in una tragica ritirata, vessati da continui e inspiegabili attacchi lampo delle forze Eldar e da feroci imboscate delle guardia corrotta dei **Rinnegati Tetriani.** Al termine della guerra Strige viene classificato come Ereticus, e l'Inquisizione è certa dell'apertura su di esso di una o più faglie warp.

LA TERZA GUERRA

Il Caos adotta una strategia difensiva, consolida le sue roccaforti e riversa i suoi eserciti su Savius, per respingere l'attacco lealista. Dalla faglia warp emergono demoni e rinforzi per le legioni traditrici stanziate nel settore. I lealisti, impegnati sul fronte opposto contro Orks e Tiranidi, ignorano il settore, e il potere degli Dei Oscuri cresce incontrastato. Strige muta, si contorce, le sue vaste foreste si popolani di mostruose creature e gli alberi stessi mutano in deformi tentacoli carnosi: il Caos è ovunque.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

-AREA PRESIDIATA
-FENDITURA WARP
-BOSCAGLIA
-TECNICHE DI GUERRIGLIA
-NEBBIA

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

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.

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

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

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

ADATTAMENTO: se una fazione raggiunge 25 PC in questo settore, guadagna automaticamente le abilità FORESTALI e COLORI MIMETICI senza doverle pagare.

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

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

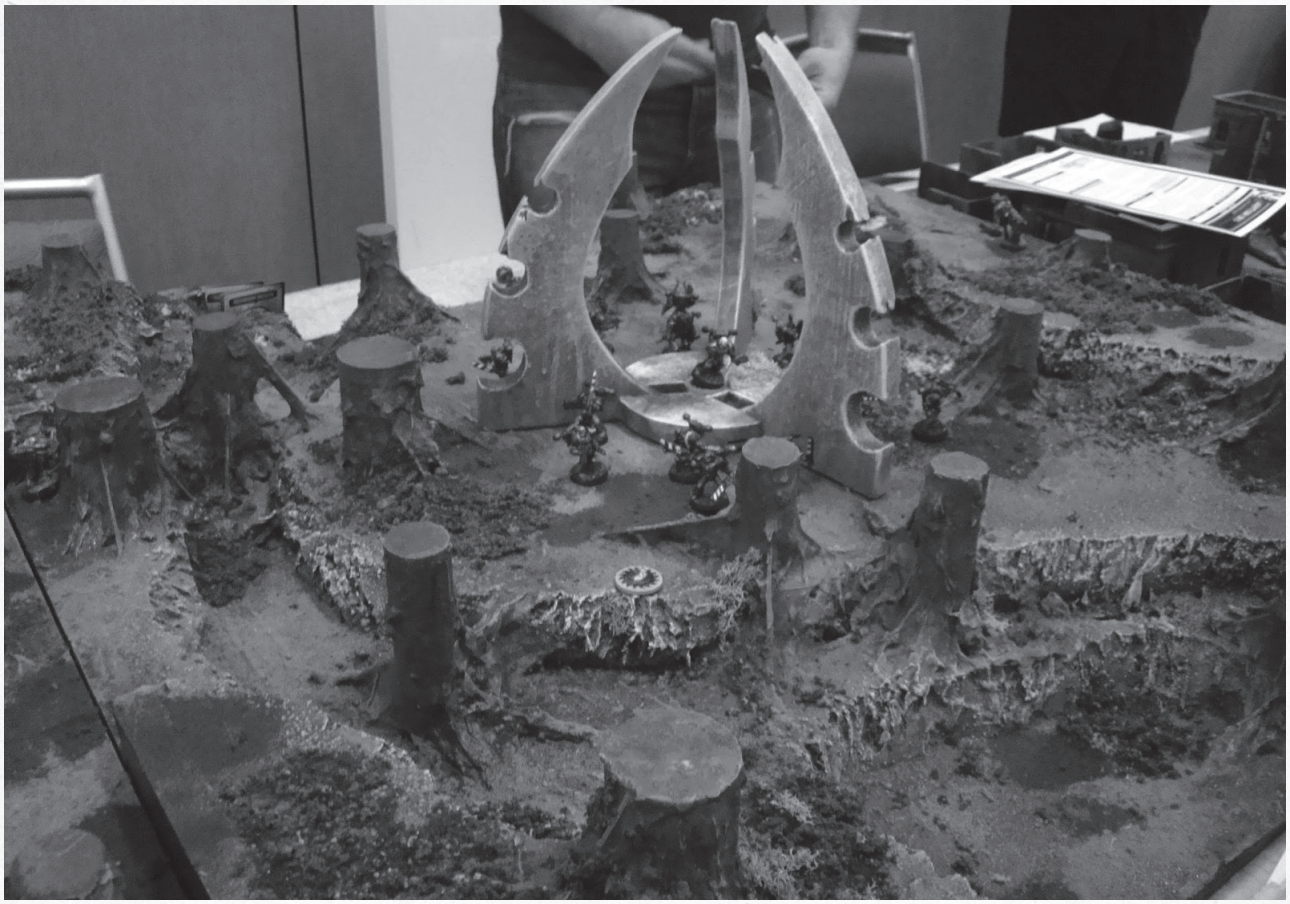
STRIGE SETTORE 6

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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



CONSIGLI di MODELLISMO

Una cosa che ovviamente serve per giocare è un bel tavolo dove ambientare la battaglia, possibilmente verdeggiante e a tema con la missione scelta. Il panorama di questo settore è molto rigoglioso: boschi, colline, rocce e ancora boschi. Anche le rovine sono state invase dalla vegetazione. Come fare a renderlo in ternini di scenari?

Il consiglio è di utilizzare un panno verde chiaro o verde marcio, e colorarlo a timbro con un pennello grande da parete usato di punta. Utilizzate 3 o 4 diverse tipologie di colori, come ad esempio: **marrone, nero, verde scuro, verde.**
Usate principalmente colori acrilici. Una volta soddisfatti del vostro campo potrete procedere alla realizzazione degli elementi scenici, privilegiando sassi, colline e boschi. Per realizzare questi ultimi io (che amo fare le cose abbastanza velocemente) ho risolto il problema curiosando nei megastore nel reparto animali, dove hanno le piante per l’acquario. Esistono molte tipologie di piantine a prezzi bassissimi e spesso già colorate (qualche ritocco e via!). Un’altra soluzione è quella di aspettare il periodo natalizio e fare incetta di piantine da presepe (sempre molto economiche). Una volta che ne avrete recuperate abbastanza da farci un tavolo boscoso, prendete 7 o 8 CD/DVD, incollateci sopra da 1 a 3 piante, ricoprite la base di colla vinilica, aggiungete qualche sasso, sabbia e aspettate che asciughino. Poi pitturate la base in drybrush e aggiungete un poco di erbetta elettrostatica sui bordi, per rendere l’elemento più compatibile con il vostro tavolo. Questi miniboschi sono molto comodi per creare tavoli boschivi (avendo almeno 7-8 miniboschi). L’effetto finale è davvero grandioso.

IL TOCCO DEL CAOS

Dopo la sua conquista da parte delle forze rinnegate, il settore ha subito il devastante influsso del Caos e tutto l’ambiente ha riportato tragiche mutazioni. Credo sia opportuno mostrare questo tocco mutato negli elementi scenici del proprio tavolo. Utilizzate filo di ferro e stagnola per creare alberi contorti e malati, e se realizzate rocce o colline in polistirolo, accertatevi di incidervi sopra simboli eretici o utilizzando una pistola a caldo cercate di ottenere buoni effetti di mutamento.

STRIGE SETTORE 6

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 1D4 (il 5 e 6 devi ritirarli) per stabilirlo:

01	**SOTTOSETTORE A1**: Un territorio montano ricco di boschi, fiumi e piccoli laghi. E' selvaggio e poco popolato. REGOLE: Boscaglia • Tecniche di guerriglia • Nebbia • Fenditura Warp TAVOLO: erba, sassi, colline, base colonica, fiume, bosco, rovine xeno.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un vasto territorio ricco di boschi, fiumi e laghi. I fiumi hanno scavato, nel corso dei secoli, le profonde e strette valli che caratterizzano questo sottosettore. Le grandi colline orientali sono molto selvagge, mentre il restante territorio è stato in parte colonizzato, e quindi è meno pericoloso, anche se continua a restare poco popolato. REGOLE: Boscaglia • Tecniche di guerriglia • Nebbia • Area Presidiata • Fenditura Warp TAVOLO: erba, sassi, colline, base colonica, fiume, bosco, speroni di roccia, strutture industriali.
03	**SOTTOSETTORE A3**: Un altopiano verde e ricco d'acqua, completamente ricoperto dalla fitta e selvaggia Foresta dei Cento Passi. REGOLE: Boscaglia • Tecniche di guerriglia • Nebbia TAVOLO: erba, sassi, base colonica, fiume, bosco, insediamenti militari.
04	**SOTTOSETTORE A4**: Un'immane vallata, una gigantesca conca dove non batte quasi mai direttamente il sole. In questo luogo umido e nebbioso sorge il gigantesco penitenziario Vergun, un luogo oscuro e sinistro. REGOLE: Boscaglia • Tecniche di guerriglia • Nebbia • Area Presidiata TAVOLO: erba, sassi, colline, base colonica, rocce, fiume, bosco.

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	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**SCONTRO DI EROI** Antichi rivali che si affrontano di nuovo, vendetta e odio che si intrecciano in uno scontro all'ultimo sangue per il dominio e il controllo del territorio (vedi pag94 di Missioni Operative).
04	**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).
05	**CONTRATTACCO** Valido per l'Impero Tau verso qualunque altra fazione, solo se i PC dei Tau nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag76 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+1D3.

STRIGE SETTORE 6

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 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).

LA PIETA' E' IL PIANTO DEI DEBOLI
L'INDULGENZA LA DEBOLEZZA DI CHI SI VANTA DI ESSERE SAGGIO.
MENZOGNE E IPOCRISIA RIEMPIONO IL VOSTRO CRANIO COME PUSTOLE INFETTE CHE OTTENEBRANO LA VOSTRA MENTE. VOI SERVITE UN UOMO MORTO, UN NIDO DI VERMI, UNA CANCRENA PUTRESCENTE CHE VUOLE SOLO ESSER DIMENTICATA PER SEMPRE

STRIGE SETTORE 6

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 verdeggiante, un fitto bosco dove spiccano alberi contorti e mutati, speroni rocciosi e colline. Qua e la dei crateri dei precedenti conflitti

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: area presidiata, fenditura warp, boscaglia.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati vviene 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

STRIGE SETTORE 6

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.

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 obbiettivi 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

BENEDETTA SIA LE MENTE
TROPPO PICCOLA PER IL DUBBIO

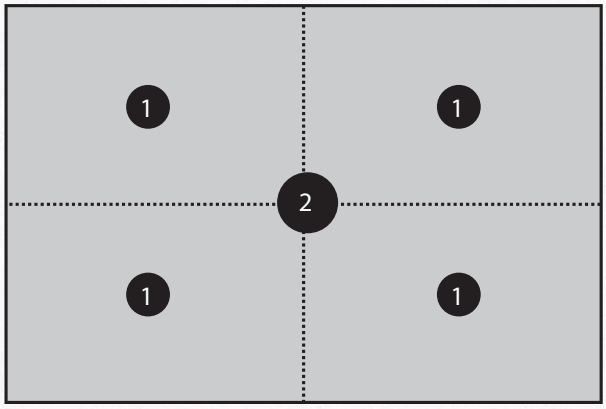
STRIGE SETTORE 6

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 M545

Nel fitto del sottobosco del sottosettore A1 sorgono i resti di un avamposto Eldar. Un grande semicerchio simile ad una porta e quattro piloni di controllo sono ancora integri, mentre altri due piloni sono a pezzi, semi coperti dalla vegetazione. Nessuno si avvicina troppo a queste rovine, poichè di notte emettono strani bagliori. E gli stessi animali della foresta fuggono da quest'area.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro viene posto il portale warp(2), poi i piloni di controllo (1) come da schema. Il resto del tavolo è boscoso, piuttosto fitto, e con qualche roccia.

Forze: ogni giocatore schiera due forze di 800 punti e ciascuna forza deve rispettare la tabella di selezione dell'armata.

Schieramento: avviene in due fasi, entrambe seguono lo schieramento a punta di lancia (pag 93 del regolamento). Nella prima fase ogni giocatore sceglie quale tra le sue 2 forze schierare. Appena hanno schierato entrambi i giocatori, avviene la seconda fase: i giocatori spareggiano tirando un dado, il vincitore sceglie uno dei due quarti liberi e schiera il suo secondo esercito (tra le sue unità e quelle avversarie deve esserci una distanza minima di 18"). Il secondo giocatore procede a sua volta schierando nell'ultimo quarto rimasto, stando attento a lasciare sempre una distanza minima di 18" tra le sue unità e quelle nemiche.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Al termine della battaglia, per ogni unità valida entro 5" dal portale warp (2), viene guadagnato 1PV. Chi totalizza più PV vince. In tutti gli altri casi è un pareggio.

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

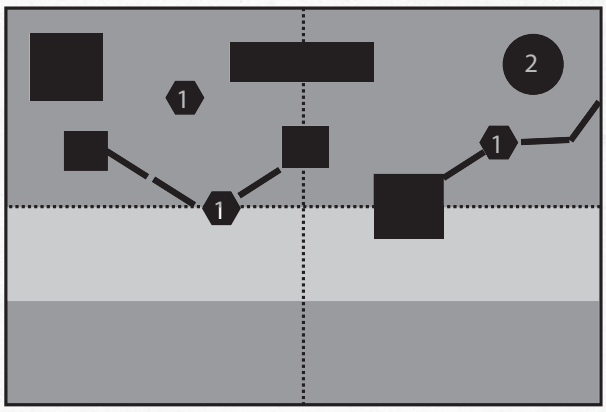
Qualunque unità di fanteria è considerata unità valida per questo scenario (compresi i bipodi o una squadra devastatori).

Punto chiave: l'obiettivo rilascia potenti emanazioni warp in tutta l'area circostante. La fazione che lo controlla può utilizzare questo eco warp per creare interferenze sui sistemi di teletrasporto avversari. Tutti i tiri per le riserve che riguardano unità che entrano in gioco tramite la regola Attacco in Profondità devono ripetere tutti i tiri riusciti. La regola è vincolata solo a questo settore, pertanto questa regola si applica solo su Strige.

BS - CENTRO ADD. SOLAR MACARIE

La gigantesca struttura fortificata si innalza oscura e maligna, benedetta dai quattro dei del Caos e protetta da un vasto contingente di Space Marines del Caos e Guardia Traditrice del Patto. Trincee corazzate, bunker e numerose fortificazioni rendono il cancello di accesso alla roccaforte imprendibile. La base è inoltre protetta dal cielo da pericolosi squadroni di hell-blade. Solo uno stratega potrebbe sperare di spezzare le difese dell'antico centro di reclutamento della FDP di Faaris IV!

Tavolo: il tavolo è verde e ricco di piante e rocce nella metà inferiore, mentre nella parte superiore si trovano Bastioni a



Caduta, protetti da linee difensive SDA o Egida, infine rovine o crateri(1). Sulla destra la rampa di decollo(2) Fortitudo.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

Schieramento: il difensore schiera per primo nella parte alta del tavolo, a 24" dal bordo, mentre l'attaccante schiera a 12" dal bordo lungo opposto. ATTACCANTI: Lealisti, Eldar, Tiranidi, Necron, Orchi, Eldar Oscuri, Tau; DIFENSORI: Caos.

Se si affrontano due razze attaccanti o difensori, si spareggia con un dado, chi vince sceglie se attaccare o difendere (a mio giudizio gli eserciti orda dovrebbero sempre attaccare!)

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

STRIGE SETTORE 6

come da regolamento. Si tratta di una missione "Tabula Rasa". In aggiunta si trova un obiettivo che se conquistato concede 1 PV, si tratta della rampa di decollo(2).

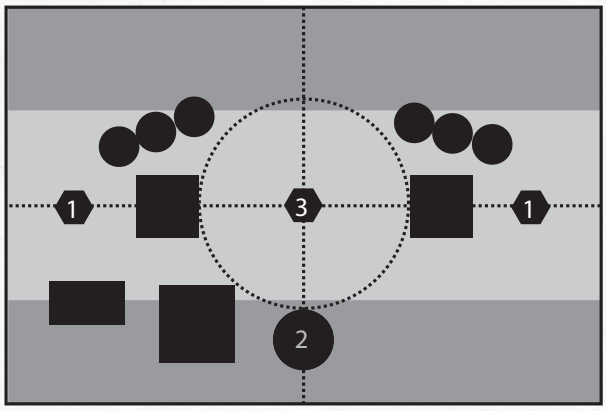
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Tecniche di Guerriglia e Nebbia.

SUPPORTO AEREO: il Caos vanta un notevole supporto aereo: tre hell-blade proteggono il centro di addestramento. I chaos fighter entrano in scena dall'inizio del terzo turno dell'attaccante: sorvolano il campo e bombardano le linee nemiche! Il difensore sceglie 3 unità nemiche e centra su di loro la sagoma da 5", poi tira 2D6 (3D6 se c'è nebbia) e il dado deviazione per vedere dove cade il colpo esattamente (ha Fo5 e VP4). Gli hell-blade restano in gioco anche per il quarto turno, poi si ritirano.

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un notevole numero di coscritti e volontari. La fazione che tiene questo obiettivo può schierare 100 punti extra nelle battaglie standard di W40K (non in Assalto al Complesso). I punti extra però sono vincolati solo a questo settore, dunque tale bonus si applica solo su Stige.

BS - PENITENZIARIO VERGUN

La struttura esterna è un complesso in plastacciaio più simile a una grossa fabbrica che ad un vero penitenziario, eppure, dall'elevatore d'accesso si scende per centinaia di metri nel sottosuolo, in un luogo oscuro e terribile, dove i demoni hanno costruito il loro nido...



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro viene posto il bunker Leman che rappresenta l'elevatore che porta all'interno del carcere(3), poi i bunker (1) come da schema, la rampa di decollo (2) e poi gli edifici imperiali e i serbatoi corazzati d'ossigeno liquido. Il resto del tavolo è boscoso, con qualche roccia.

Forze: ogni giocatore schiera una forza da 1500 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano con un tiro di dado, chi vince sceglie la parte del tavolo dove schierare, quindi inizia a schierare. Un'unità a testa, alternati. L'area di schieramento è a 12" dal bordo lungo del tavolo.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Al termine della battaglia, per ogni unità valida entro 5" dall'elevatore, viene guadagnato 1PV. Inoltre viene guadagnato 1PV per ogni unità nemica completamente distrutta.

Chi totalizza più PV vince. In tutti gli altri casi è un pareggio.

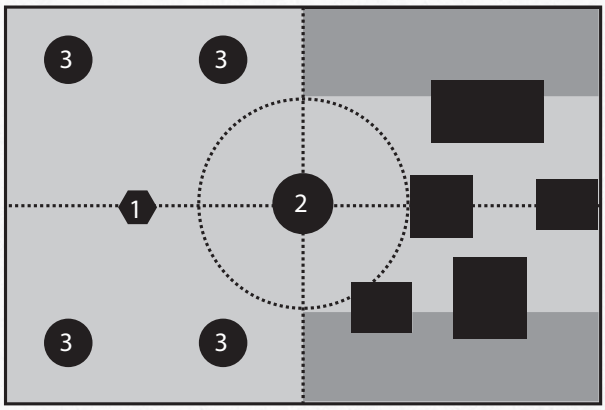
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Tecniche di Guerriglia e Nebbia.

Qualunque unità di fanteria è considerata unità valida per questo scenario (compresi i bipodi o una squadra devastatori).

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un discreto numero di volontari. La fazione che tiene questo obiettivo può schierare 50 punti extra nelle battaglie standard di W40K (non in Assalto al Complesso). I punti extra però sono vincolati solo a questo settore, dunque tale bonus si applica solo su Strige.

BS - GENERATORI VESPERO II

Un possente complesso industriale capace di produrre l'energia per illuminare a giorno quasi mezzo pianeta. I giganteschi acceleratori a turboreazione, che funzionano grazie ai geyser sotterranei, lavorano ininterrottamente, provocando un continuo ronzio che pervade l'aria.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti, nel centro viene posta la rampa di atterraggio (2), poi come da schema gli edifici industriali in rovina sulla destra e a sinistra un cratere (1) e quattro cisterne (3). Il restante tavolo viene arricchito con alberi e boschi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza da 1500 punti.

Schieramento: Le forze entrano in campo da due "corridoi d'arrivo" (evidenziati in scuro sulla mappa). I giocatori tirano un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie quale corridoio utilizzare, quindi schiera la sua forza combattente, un'unità a testa, alternati..

Condizioni di Vittoria: gli obiettivi in campo sono 5: le quattro cisterne e la rampa di atterraggio. Lo scenario segue le regole di Acquisizione dell'Obiettivo.

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

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un enorme quantitativo di energia: tutte le armi plasma del tuo esercito guadagnano 1D6 di gittata extra. All'inizio della partita tira 1d6 e comunicalo all'avversario: il risultato corrisponde al

Strige Settore 6

numero in pollici extra di gittata delle armi al plasma di tutto il tuo esercito, per l'intera durata della partita.

La regola è vincolata solo a questo settore, pertanto questa regola si applica solo su Strige.

La fede priva di atti non ha valore

I Corruttori di Anime

"*Il nostro credo è forte ed incrollabile: salda è la nostra mano nel portare il perdono e la collera dell'imperatore. Nulla ci può distogliere o fermare da portare a termine il volere delle nostro signore*".

Questo era il credo del capitolo astartes chiamato i **Salvatori d'anime**. I Salvatori d'anime durante l'Eresia di Horus combatterono in prima linea per respingere le forze dei loro fratelli corrotti. Grandi furono le perdite subite da questo capitolo durante l'eresia ma la fede nell'Imperatore e il coraggio generò in quegli space marine una forza tale da riuscire a sconfiggere e scacciare dai loro pianeti le forze caotiche dei rinnegati.

Da quanto viene riportato dai libri antichi, i Salvatori d'anime una volta iniziata la ritirata dei capitoli corrotti, ispirati dal sacrificio dell'Imperatore, decisero di inseguire gli odiati fratelli per distruggerli per sempre e vendicare il loro signore. Cinque battle barge partirono sotto il comando del lord **Abbadus** all'inseguimento dei fratelli corrotti all'interno dello spazio inesplorato dell'Occhio del Terrore. Non si ebbero più notizie di quelle navi e vennero considerate disperse o distrutte nel loro nobile tentativo di vendetta. Dopo circa 5 mila anni due delle navi dei Salvatori d'Anime riemersero dalle profondità delle tenebre dell'occhio del terrore facendo ritorno sul loro mondo natale. Quando raggiunsero l'orbita bassa del pianeta, sganciarono alcune capsule sulla superficie planetaria, nei pressi della capitale. Vi emersero Lord Abbadus e la sua guardia d'onore: subito iniziarono grandi festeggiamenti per il ritorno del loro difensore. Purtroppo la festa fu breve.

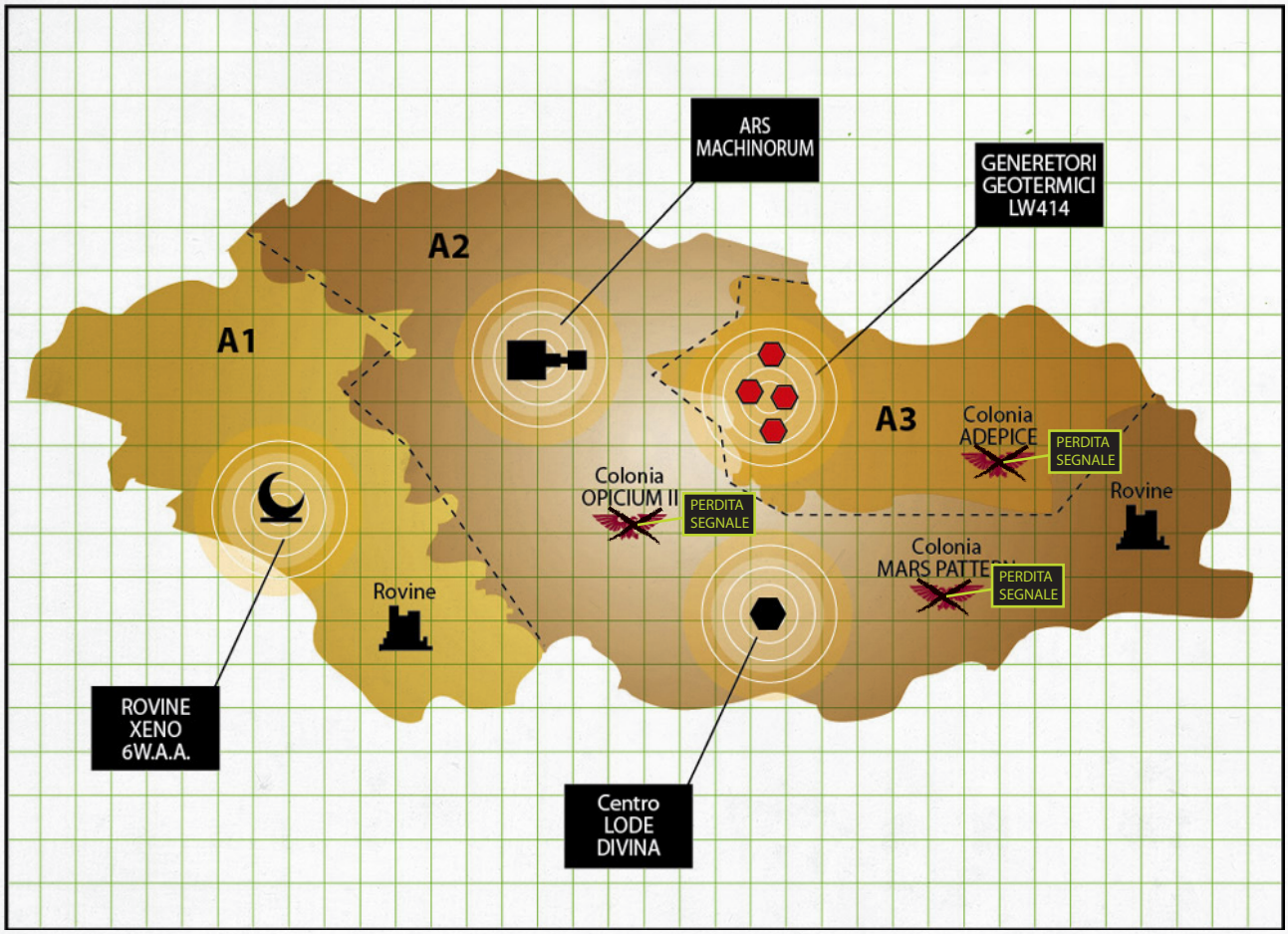
Appena presa posizione, le forze di Abbadus aprirono il fuoco, iniziando un feroce attacco contro il loro stesso popolo. Il requiem binato dell'armatura terminetor di Abbadus, ormai ricoperta da rune e simboli caotici, cantava continuamente un tetro assolo di morte diretto verso la popolazione. Immediatamente altre capsule iniziarono a scendere sul pianeta mentre le astronavi in orbita iniziavano un bombardamento per eliminare tutti i punti di difesa strategici. Dopo aver consolidato il suo potere nella capitale Abbadus guidò i suoi uomini alla conquista del pianete e nell'arco di 1 anno riuscì a sconfiggere la resistenza e a prendere il controllo completo della città capitale e di tutte le sue colonie.

I pochi superstiti sfuggiti alla caduta del pianeta natale dei Salvatori d'Anime raccontano che Abbadus continuasse a inneggiare i motti del suo capitolo predicando durante la distruzione che stava seguendo il volere dell'Imperatore in persona punendo i corrotti e i rinnegati. Ancora oggi il pianeta dei Salvatori d'anime è sotto il controllo di Abbadus e sta preparando i suoi uomini per la battaglia sacra voluta dall'imperatore dove ogni anima corrotta deve essere mondata nel suo nome. Purtroppo le forze del caos sono riuscite a corrompere anche il nobile animo dei Salvatori d'anime facendogli credere di eseguire il volere dell'imperatore nei loro folli massacri e facendoli cadere nel peccato e nel disonore.

Ora il nome del capitolo astartes dei Salvatori d'Anime non esiste più e l'Inquisizione l'ha cancellato da ogni testo, da ogni pezzo di marmo esistente in tutto nell'Imperium.

Ora esistono solo i Corruttori d'Anime.

MECADON SETTORE 7



++

SETTORE: **7**

SOTTOSETTORI: **3 (A1, A2, A3)**

NOME DEL SETTORE: **MECADON**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Media**

RISORSE: **Metalli, Produzione veicoli da guerra, Armi**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Media**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: Sabbia, Deserto di Cenere, Roccia, Montagne

STRUTTURE: **Colonia, Rovine, Rovine Xeno, Fabbriche, Macchinari e Industrie**

PUNTI STRATEGICI: **4**

1. ROVINE XENO 6WAA:

2. ARS MACHINORUM:

3. GENERATORI GEOTERMICI LW414:

4. CENTRO LODE DIVINA

DESCRIZIONE

Regione per lo più brulla e desertica (soprattutto la zona più a ovest dove vi è un vasto deserto di cenere). Qui sorge la più importante catena di produzione di Faaris IV: benedetti da Marte, i tecnopreti della grande città-forgia Ars Machinorum curano ed assemblano le principali macchine e i numerosi veicoli militari presenti sul pianeta. Ars Machinorum è un tempio al Dio-Macchina, dove solo tecnopreti e lavoratori autorizzati (e adeguatamente addestrati) possono accedervi, con livelli di sicurezza sempre maggiori man mano che si scende in profondità. Solo speculazioni esistono su ciò che viene costruito negli ultimi livelli, ma le autorità planetarie hanno censurato ogni informazione, rendendo il già misterioso insediamento ancora più misterioso. In questa regione c'è forse la concentrazione maggiore di corazzati superpesanti e armi di potenza incalcolabile, rendendo di fatto Mecadon uno dei settori meglio difesi del pianeta, insieme a Castrum Praetorio.

Ad Est dell'Ars Machinorum sorgono numerosi Generatori Geotermici, classificati solo come LW414 dagli archivi imperiali, che provvedono alla produzione dell'energia per il fabbisogno della zona occidentale di Faaris (a contraltare dei Generatori Termici Vespero della regione di Strige). Le grandi colonie di Mecadon sono delle fabbriche viventi. Tutta la popolazione è devota alla costruzione e riparazione di macchine e armi. Le risorse per la sopravvivenza Mecadon è costretta a farle arrivare da altri settori, attraverso voli cargo che atterrano nei numerosi spaziporti della regione, il più grosso dei quali è nella colonia di Mars Pattern, nel sud-est. Tra le colonie di Mars Pattern e di Opicium II, sorge la centrale di comunicazione Lode Divina. Una delle principali centrali di comunicazione, dotata di un coro astropatico di discreto livello: è da qui che molte importanti comunicazioni per l'esterno vengono preparate e propagate.

MECADON SETTORE 7

Proprio da qui il governatore Navarre ha divulgato la chiamata di soccorso per il pianeta. Gli imperiali difenderanno strenuamente questa locazione, poiché base fondamentale per la logistica della guerra.

L'area meno abitata si trova ad Ovest, nel deserto di cenere, dove si trovano numerose rovine, come antichi insediamenti umani abbandonati, strutture militari in disuso..., ma altre rovine sono di fattura Eldar e questo potrebbe forse essere collegato agli ultimi, numerosi avvistamenti eldar nel settore.

LA PRIMA GUERRA

I Pelleverde hanno subito individuato i macchinari e le grandi riserve energetiche e minerarie presenti nel settore, senza aspettare oltre hanno sferrato un devastante attacco, tramutando il settore 7 in un gigantesco campo di battaglia dove immani titani e torreggianti Ztompa hanno messo a ferro e fuoco le vaste lande di Mecadon. Mentre gli astartes attaccavano i fianchi dell'enorme Waagh che stava sommergendo il settore, la Guardia Imperiale insieme all'FDP e alla Sorellanza lottavano metro per metro per proteggere i preziosi manufatti e le immense fabbriche-tempio del Dio Macchina. Ad Ovest avvengono gli scontri più duri: i **Magli Imperiali** e le **Salamandre** subiscono perdite elevate cercando di difendere l'Ars Machinorum, ma l'orda verde li travolge, sterminando sia i soldati della Guardia che gli Astartes.

Anche i titani da ricognizione "Rapace Rosso" e "Tempio del Trono" vengono distrutti nella **Battaglia del Tempio**. A complicare la situazione intervengono le forze del Caos, che tentano un attacco dall'orbita bassa direttamente contro i Generatori, ma la guardia posta a presidio li respinge. Tutto il settore è sconvolto dalle innumerevoli battaglie, ma la resistenza lealista è sufficiente a far riorganizzare le forze nei sottosettori orientali, e l'orda verde si arresta, stanziandosi in quasi metà settore, ed iniziando subito ad utilizzare e riparare i giganteschi macchinari. Dopo solo pochi mesi, gli squadroni sentinel che pattugliano di notte le piste di confine comunicano una febbrile attività nei cantieri di costruzione dell'Ars Machinorum, e l'alto comando lealista teme possa trattarsi di alcuni Gargant.

LA SECONDA GUERRA

Il settore è spaccato in due tra le forze lealiste e i pelleverde. Il caos continua ad attaccare, e la Cabala Arlecchina approfitta delle frequenti battaglie per vessare le retrovie. I primi mesi del conflitto sono durissimi, si combatte in ogni sottosettore. Numerose rokke Orks piovono su Mecadon, la Waaagh! del grande **Uruk da Dekka** cala sul **IV reg. di Armageddon** del Colonnello Von Richard, distruggendolo e trucidando la maggior parte dei suoi plotoni; vengono subito inviati gli **Angeli Sanguinari**, ma la loro avanzata viene ostacolata dal terribile Drag'Hutt, lo Scorticatore Nero, che con numerose imboscate li rallenta e infligge gravi perdite. Mentre giganteschi funghi iniziano a comparire nell'area meridionale di Mecadon. Il terribile kapoguerra **Uruk da Dekka** raduna un'enorme orda pelleverde, ed essendo un grande sostenitore delle "coze grozze che fanno

MECADON SETTORE 7

rumore" ordina la costruzione di numerosi Bommer e Kalpezta. Le enormi fabbriche raziate iniziano una produzione in massa, sfornando anche centinaia di orki d'acciaio e latte azzazzine. Le forze lealiste, informate della situazione, fortificano con un vallo trincerato tutta l'area settentrionale ancora sotto il loro controllo. Il Colonnello Commissario **Allart Black** chiede ulteriori rinforzi, ma solo l'**VIII Reg. di Krieg** risponde alla disperata richiesta di supporto.

La Waagh pelleverde investe le linee lealiste circa trenta giorni dopo, e la battaglia si protrae per altri sette giorni, durante i quali la guardia imperiale, con un rapporto di uno a dieci, resiste eroicamente, poi l'orda e la ferocia dei Pelleverde hanno la meglio e travolgono il fronte: mentre i lealisti ripiegano disordinatamente, gli Orks consolidano sul settore. Il feroce Uruk trattiene le sue schiere in preda alla furia e si proclama **Zommo Kapo dei Kapi**. Tra i suoi feroci Kapoguerra si distingue il brutale Turbomazza, che pochi mesi dopo travolgerà le difese della capitale planetaria Aurelia Primos.

LA TERZA GUERRA

Ad Uruk da Dekka subentra il feroce Turbomazza, kapoguerra degli Aratori. Mecadon si trasforma in una vera e propria fucina a cielo aperto: completamente sotto il comando Orks, viene rapidamente invasa da numerosi insediamenti pelleverde, torri vedetta e funghi. Il clima e il terreno di Mecadon inizia lentamente a mutare, mentre le forze pelleverde continuano ad aumentare di numero. Le grandi fabbriche producono a ritmo serrato armi, karri zegreti e ztompa, mentre presso l'Arz Makinorum viene ultimato un terribile Great Gargant, il Mazzakalpezta Grozzo di Gork. Durante il conflitto il settore non subisce praticamente attacchi: gli Orks adottano una vincente strategia d'attacco, mantenendo sotto pressione costante tutti i settori confinanti: i loro continui attacchi costringono i loro avversari ad una difesa disperata, che allontana da Mecadon qualunque tentativo di ritorsione.

I feroci kapoguerra Melk, Zakka e Ztorto attaccano il confine meridionale di Mineris. Ben coordinati con Turbomazza e Zdrumo che attaccano più a Nord, annientano ogni difesa e distruggono la fortezza indomita Ira del Giusto, protetta dai Dark Angels e dai Corvi Sanguinari. I rinforzi Ultramarines vengono a loro volta sconfitti e costretti a ripiegare. Mineris e Castrum Praetorio sono in una situazione disperata, e quando una nuova ondata si prepara a lasciare Mecadon, i lealisti sferrano un micidiale attacco sulla capitale planetaria per ottenere un valido diversivo: il piano riesce, e l'orda Orks avanza per portare supporto alle forze di **Zdrumo** e **Orkaddon il Violento**, preparandosi alla grande battaglia per Aurelia Primos, mentre Mineris viene risparmiato, per ora.

IL SUCCESSO È COMMEMORATO IL FALLIMENTO A MALA PENA RICORDATO PER UN BREVE PERIODO

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
-MARE DI CENERE
-TEMPESTA DI SABBIA
-FUNGHI GIGANTI
-POTERE DEL DIO MACCHINA

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 sucessivo 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.

++++ ATTENZIONE ++++

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 un giocatore usa la dottrina imperiale Tallarniani possiede gratuitamente questa abilità per tutte le unità del suo esercito.

Se una fazione raggiunge i 25PC e attiva la regola

ADATTAMENTO, possiede gratuitamente questa abilità per tutte le unità del suo esercito.

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

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

FUNGHI GIGANTI: si tratta di giganteschi funghi alti come edifici e dai colori accesi e vari, che stanno lentamente espandendosi e ricoprendo il territorio. All'inizio della partita entrambi i giocatori tirano 1D6 e scelgono il numero più basso ottenuto. Posizionano tanti elementi "fungo" quanto è il numero ottenuto. Ogni elemento fungo deve avere una base di 12cm e un'altezza complessiva minima di 20cm (potete usare un CD come basetta scenica). Durante la partita appena un'unità si trova con almeno 1 modello entro 6" dalla base del fungo, bisogna tirare 1d6 sulla seguente tabella per vedere cosa succede:

Dado	Effetti
1	Una nube di spore altamente velenose fuoriesce dal fungo, infliggendo 2d6 di colpi a Fo4 e Vp- a tutte le unità entro 6+1d6 pollici dal fungo.
2	Una nube di spore tossiche fuoriesce dal fungo, infliggendo 2d6 di colpi a Fo3 e Vp- a tutte le unità entro 6+1d6 pollici dal fungo.
3	Una nube di spore allucinogene fuoriesce dal fungo, tutte le unità che si trovano a 6+1d6 pollici dal fungo effettuano subito un test di disciplina con -1 alla loro D. Se il test non viene superato ripiegano immediatamente.
4	Una nube di spore rosse fuoriesce dal fungo, rendendo tutte le unità entro 6+1d6 pollici dal fungo implacabili fino alla fine di questo turno.
5, 6	Una nube di spore verdi fuoriesce dal fungo: le spore fanno effetto solo sugli Orks, mandandoli in furia e conferendogli +1 attacco fino alla fine di questo turno.

POTERE DEL DIO MACCHINA: a causa dell'abbondanza di macchinari, parti di ricambio, depositi e adepti del Dio Macchina, se giochi una battaglia apocalittica dove sono presenti dei veicoli superpesanti, avranno +1 punto struttura rispetto a quanto riportato dalla scheda di Apocalisse.

ZPAKKA KRANI

Gli Zpakka Krani sono una forza del clan **Tezte di Morte** di medie dimensioni, dall'incrociatore da battaglia Proteus ora ribattezzato **Dente di Zurdrug** (in onore del loro Kapoguerra Zurdrug) catturato agli space marine del capitolo dei Pretori. La banda ha imperversato per tutto il segmento assaltando convogli e piccole stazioni d'osservazione. Ora che su FaarisIV è scoppiata la guerra gli orchi ne sono stati attratti come api con il miele, in cerca di combattimenti, veicoli ed equipaggiamenti da prendere in prestito alle altre razze.

Nonostante siano delle Teste di Morte e non dei Sole Maligno le forze di Zurdrug contano un gran numero di carri razziati, carri corazzati e camion, oltre che una grossa quantità di equipaggimenti sottratti alle forze imperiali, caotiche e tau.

Nella prima guerra per farris4 gli Zpakka Krani hanno imperversato per tutta **Vreda Secunda** scontrandosi con guardia imperiale e space marine ma anche con caotici ed Eldar, trovando la loro dannata nemesi nei reggimenti della **Vendergast** della guardia imperiale con cui hanno combattuto numerose battaglie per tutta la durata della guerra. Il maggior risultato però gli Zpakka Krani lo hanno ottenuto a Mecadon dove con un assalto corazzato hanno strappato l'**Ars Machinorum** alle forze lealiste.

Ora la vittoria su Mecadon ha fornito alle forze di **Zurdruk** nuovi carri razziati e la vittoria ha attirato nuove bande ansiose di unirsi alle forze di Zurdruk. Ora l'armata è cresciuta di dimensioni ed è una grave minaccia per tutti i settori confinanti con Mecadon!

MECADON SETTORE 7

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 1D3:

01	**SOTTOSETTORE A1**: Un vasto deserto di cenere e rocce. Nessuno abita questo sottosettore, e le rovine di antichi insediamenti abbandonati sono l'unica traccia rimasta dei suoi precedenti abitanti. REGOLE: Sabbie Mobili • Deserto di Cenere • Potere del Dio Macchina • Tempesta di Sabbia TAVOLO: crateri, roccia, rovine, sabbia, cenere
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un territorio costituito da roccia e terra con ampie lingue desertiche, alcune oasi verdeggianti ricche di funghi giganti e alte montagne affilate. Numerosi insediamenti Orks, fabbriche ed edifici in rovina. REGOLE: Sabbie Mobili • Funghi Giganti • Potere del Dio Macchina • Tempesta di Sabbia TAVOLO: roccia, rovine, sabbia, aree verdeggianti (erba, alberi), funghi giganti, insediamenti orks, impianti industriali
03	**SOTTOSETTORE A3**: Un vasto altopiano roccioso di origine vulcanica. Il suolo è caldo e brullo, e la temperatura elevata rende questo terreno estremamente inospitale. REGOLE: Potere del Dio Macchina • Tempesta di Sabbia • Funghi giganti TAVOLO: crateri, roccia, sassi, colline, installazioni industriali, insediamenti Orks, Funghi giganti.

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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**SCONTRO DI EROI** Antichi rivali che si affrontano di nuovo, vendetta e odio che si intrecciano in uno scontro all'ultimo sangue per il dominio e il controllo del territorio (vedi pag94 di Missioni Operative).
04	**WAAAGH!** Valido per gli Orchi verso qualunque altra fazione, solo se i PC degli Orchi nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag60 di Missioni Operative).

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

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

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

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

Segue le regole della missione "Acquisizione dell'Obiettivo", ma gli obiettivi da posizionare sono 4 (parti di macchinari) + 3 (antichi reperti).

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

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

TABULA RASA

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

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto eliminazione pr ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi non danno punti), reparti speciali e

MECADON SETTORE 7

supporti pesanti concedono 2 punti, il QG 3 punti. Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

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

CONTRATTACCO

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

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

ASSALTO AL COMPLESSO

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

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

IL DOLORE È UN'ILLUSIONE DEI SENSI. LA DISPERAZIONE È UN'ILLUSIONE DELLA MENTE.

ZONS OF ANARKY MOTORKCYCLE KLAN REDPAINT ORIGINAL

Gli Z.A.M.K.R.O. (Zons of Anarky Motorkcycle Klan Redpaint Original) sono una banda di pelleverde completamente folli e malati per la velocità. Particolarmente attratti da tutto ciò che assomigli anche solo vagamente ad una moto o che comunque contenga un motore sporco e rumoroso (apprezzano molto anche buggy, orkotteri, kamino, karri, e simili in mancanza di una moto). Quando non sono impiegati in scorrerie e razzie passano il loro tempo a modificare motori e a gareggiare tra loro per dimostrare a tutti chi è il più "zvelto" (ovviamente entrambi questi passatempi, affrontati come piace ai ZAMKRO, diventano pericolosi tanto quanto l'andare in battaglia).
Il loro kapoguerra, Zakka "il maniko", ha solo una strategia per i suo ragazzi: "Zpalankate il gaz! Zfrecciate verzo il nemiko kome mizzili e kalpeztatelo! ORKS GO FASTA!!!!!"

MECADON SETTORE 7

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 e roccioso, con grossi funghi, elementi industriali sparsi, carcasse di veicoli e titani abbandonati durante le precedenti guerre. Numerosi crateri e piccoli insediamenti pelleverde.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: funghi giganti, tempesta di sabbia, 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

MECADON SETTORE 7

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.

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 obbiettivi 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

ZPALANKATE IL GAZ.
ZFRECCIATE VERZO IL NEMIKO
KOME MIZZILI E KALPEZTATELO.
ORKS GO FAST

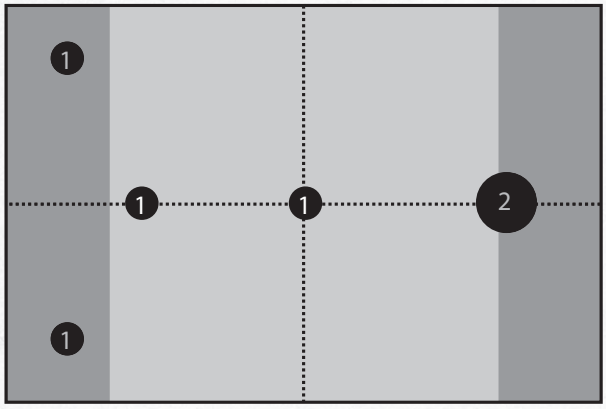
MECADON SETTORE 7

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 6WAA

Un mare infinito di cenere circonda le antiche rovine corrose dal tempo. Simili a dita adunche di una mano, i piloni Eldar si innalzano dalla sabbia finissima, giganti nella pianura. Le raffiche di forte vento alzano turbini di polvere e sabbia, sibilando sinistri tra le fenditure dello spettro-osso del portale.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene posizionato un pilone eldar (1), e a seguire gli altri 3 come da schema. A destra viene posizionato un portale warp Eldar (2).

Il tavolo è sabbioso (deserto di cenere) con alcune rocce e alcune colline (dune).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano con un dado, il vincitore sceglie dove schierare tra le due aree di schieramento (a 12" dal bordo corto del tavolo) e schiera tutta la sua forza. L'avversario schiera per secondo.

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 appositi non danno punti). Il giocatore con il più alto numero di punti vince, mentre se i punti sono pari, è un pareggio.

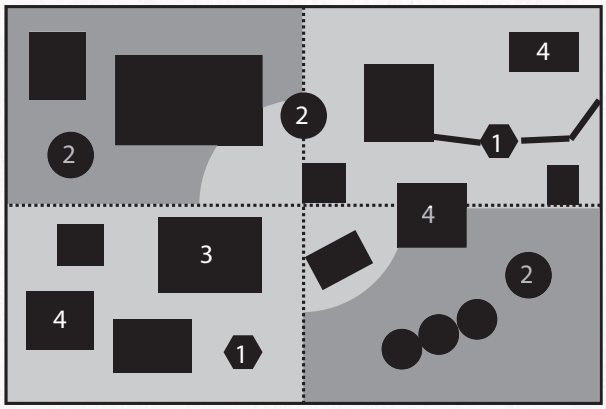
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Sabbie Mobili, Deserto di Cenere, Potere del Dio Macchina, Tempesta di Sabbia

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo permette di studiare meglio la razza eldar. Se gli Eldar combattono nel settore Mecadon contro la fazione che controlla questo punto strategico, questultima 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 Mecadon.

*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 - ARS MACHINORUM

Quello che un tempo era un immenso centro produttivo, circondato da un cerchio di generatori pulsanti e condotti di varidium simili ad arterie, è ora un'enorme groviglio di lamiere, hangar e cantieri dove lavorano incessantemente sgorbi e pelleverde di ogni sorta. Un frastuono assordante frutto di centinaia di cacofonie diverse riecheggia continuo, scandito dai magli di lavorazione delle acciaierie. Numerosi Ztompa e altre strane macchine vengono assemblate a ritmo serrato...



Tavolo: si tratta di un paesaggio urbano-industriale. Tra i numerosi edifici si trovano 2 bunker Leman(1), tre grosse cisterne (2), il Manufactorium (3) e i 3 centri di controllo (4). Il tavolo viene disposto come da schema.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano con un dado, il vincitore sceglie dove schierare tra i due quarti evidenziati, quindi schiera una unità, alternandosi con l'avversario, fino ad aver schierato tutto l'esercito. I giocatori spareggiano per chi inizia il primo turno.

Condizioni di Vittoria: sono differenti in base alla fazione/razza: ELDAR, TAU, LEALISTI, CAOS, ORCHI: vincono se alla fine della partita controllano il Manufactorium(3) e un Centro Controllo (4). NECRON, TIRANIDI, ELDAR OSCURI: vincono se alla fine della partita controllano 2 centri controllo (4). Nel caso entrambi i giocatori perdano o vincano, si considera un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Funghi Giganti, Potere del Dio Macchina,

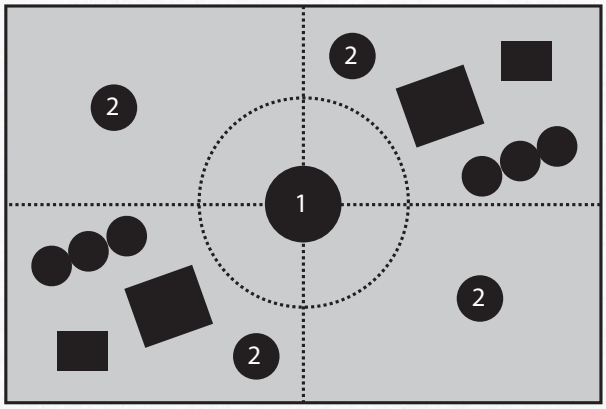
MECADON SETTORE 7

Tempesta di Sabbia.

Punto chiave: La fazione che controlla questo obiettivo strategico è in grado di schierare gli eventuali modelli disponibili nella scheda ARS MACHINORUM legati alla propria fazione. Controllare l'obiettivo impedisce di utilizzarli ad altre fazioni.

BS - GENERATORI GEOTERMICI LW414

I generatori sono costituiti da 92 centrali indipendenti collegate fra loro con tubature e strutture mobili. Il complesso principale è immenso, ma è il più piccolo, il Godma, è il più delicato e prezioso: qui si trovano i controlli generali dell'impianto. Innescare un'esplosione in almeno 2 delle 4 grandi turbine del Godma, innescherebbe una reazione a catena che porterebbe al collasso di molti altri generatori.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro del tavolo viene delimitata un'area di 24" sgombra, al cui centro viene posta una rampa di atterraggio(1). Come da schema vengono posizionate 4 turbine (2) e gli altri elementi: due edifici di 2 o 3 piani, 2 cisterne e due altri edifici più piccoli. Per il restante tavolo vengono messi elementi scenici di rocce, crateri e sassi.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

Schieramento: schiera per primo il difensore, ovunque voglia sul tavolo. L'attaccante arriva in riserva dai lati corti del tavolo con tutto l'esercito il primo turno (tutte le unità si rendono disponibili). Le unità in attacco in profondità o che usano la regola marcia sul fianco entrano in gioco normalmente. ATTACCANTI: Caos, Tiranidi, Necron, Lealisti, Eldar Oscuri, Tau; DIFENSORI: Orks. Se si affrontano due razze attaccanti o difensori, si spareggia con un dado, chi vince sceglie se attaccare o difendere (a mio giudizio gli eserciti orda dovrebbero sempre attaccare!)

Condizioni di Vittoria: l'attaccante deve distruggere almeno 2 turbine e quindi portarsi a 3" o meno dalla rampa di atterraggio con almeno un'unità valida. Il difensore deve impedirlo.

Nota: le turbine possono essere distrutte in 2 modi. Lasciando una unità di fanteria a contatto della turbina per un turno intero (non deve fare altro o essere impegnata in corpo a corpo), così facendo attiverà la procedura di autodistruzione e provocherà subito il suo spegnimento e distruzione. Il secondo modo è distruggerla con le armi da fuoco: su ogni lato ha corazza 14, se subisce un danno leggero esplode tiando 6, se subisce un danno grave dtirando 4+ con 1D6. L'esplosione infligge un colpo a Fo5 Vp- in un raggio di 1d6 pollici dalla turbina, cge viene poi sostituita da un cratere.

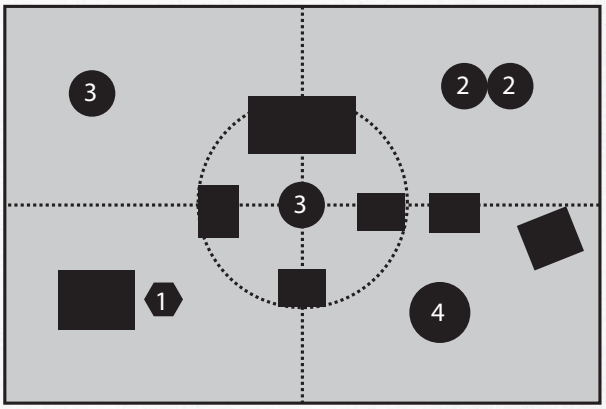
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Funghi Giganti, Potere del Dio Macchina, Tempesta di Sabbia

Punto chiave: l'energia rilasciata dai generatori geotermici è l'ideale per avere un continuo flusso di potenza alle strutture presenti nel settore. Se la fazione che controlla l'obiettivo controlla anche il settore (maggior numero di PC prima dell'inizio della partita), in partita può ripetere tutti i tiri per le riserve, sia quelli positivi che negativi. Il pieno funzionamento delle strutture nel settore garantisce maggior supporto a lungo raggio per tutto Mecadon!

BS - CENTRO LODE DIVINA

L'avamposto di comunicazione Lode Divina sorge su un'alta collina rocciosa. La grande parabola di comunicazione è protetta dalle tempeste di sabbia da quattro edifici denominati Scudo. La seconda antenna parabolica di comunicazione si trova circa cento metri più in basso, verso Sud-Est. Scritte colorate, palizzate e funghi giganti ricoprono l'area, mentre numerosi Orks pattugliano e proteggono l'area.

Tavolo: il tavolo è desertico, con rocce e sassi, nel centro del



tavolo viene delimitata un'area di 24" al cui centro viene posta l'antenna satellitare principale (3), entro i 12" dal centro del tavolo vengono posti gli altri edifici, poi quelli esterni, sempre come da schema. Vengono posizionate le cisterne per l'ossigeno (2), la rampa di decollo(4) e il bunker difensivo (1).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: come da manuale, schieramento a Alba di guerra (pag 93 del manuale base)

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Si tratta di una missione ad obiettivi. Gli obiettivi validi sono 4: le 2 antenne principali (3), la cisterna (2) e la rampa di decollo. Il giocatore al termine della partita con più obiettivi controllati vince. Se sono pari, è un pareggio.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Funghi Giganti, Potere del Dio Macchina, Tempesta di Sabbia

Punto chiave: l'obiettivo emette un potente segnale di interferenza. La fazione che lo controlla può utilizzare questo potente segnale per creare interferenze sui sistemi di teletrasporto avversari. Tutti i tiri per le riserve che riguardano unità che entrano in gioco tramite la regola Attacco in Profondità devono ripetere tutti i tiri riusciti. La regola è vincolata solo a questo settore, pertanto questa regola si applica solo su Mecadon.

ARS MACHINORUM

+++GUARDIA IMPERIALE+++

DOMINUS REX

corazzato superpesante - PUNTI 750

Il dominus rex è la versione più antica conosciuta del corazzato superpesante baneblade, un gioiello della tecnologia il cui segreto di costruzione è perso da molte migliaia di anni. I mondi che ne possiedono uno lo custodiscono gelosamente per utilizzarlo solo nei momenti più disperato o cruciali per la guerra. E solo agli equipaggi veterani del combattimento tra carri è permesso avere l'onore di servire a bordo del dominus rex. Il primo dominus rex giunto su Faaris fu il "Martello del Fato" inviato dal mondo d'origine per fungere da carro comando per il lord generale Frederik Vendergast, in tre anni di guerra sul pianeta il carro ha più volte affrontato gli orchi tra le sabbie di Mecadon o tra le rovine di Vreda secunda. La distruzione che ha portato ai nemici è tale che le tribù orchesche che infestano le sabbie di Mecadon narrano con reverenza ed una nota di paura della macchina degli uomini quasi si trattasse di una creatura mitologica o di una divinità guerriera che urla la sua rabbia tramite con il rombo dei motori ed il boato delle armi.

Unità: 1 dominus rex
Tipo: corazzato superpesante
Punti struttura: 3
Scudi Vacuum: 1

Ab	Fronte	Lato	Retro
4	14	14	13

Armi ed equipaggiamenti:

- Cannone dominus rex in torretta con cannone automatico coassiale
- Cannone demolitore sullo scafo e mitragliatore requiem pesante binato
- Due piattaforme ciascuna con un cannone laser ed un mitragliatore requiem binato
- Riflettore e fumogeni

Arma	Gi	Fo	Vp
Cannone dominus rex	72"	D	3
artiglieria 1, area da 7", arma primaria			
Cannone automatico	48"	7	4
pesante 2, coassiale			
Cannone demolitore	24"	10	2
artiglieria 1, area da 5"			
Requiem Pesante	36"	5	4
pesante 3			
Cannone laser	48"	9	2
pesante 1			

Opzioni: il dominus rex può utilizzare le seguenti dotazioni tratte dal codex guardia imperiale: missile cacciatore, mitragliatore pesante o requiem d'assalto brandeggiabile

Per +25 punti può avere Equipaggio del commissariato (vedi banablade manuale apocalisse) e Carro Comando (vedi banablade manuale apocalisse)

GUARDIANO

veicolo esplorativo - PUNTI 45 cad.

Si tratta di un fuoristrada biposto utilizzato in alcuni reggimenti corazzati come unità d'esplorazione veloci al posto dei sentinella, quando non sono impiegati come unità d'espolorazione, tendono imboscate colpendo i corazzati nemici sul fianco ritirandosi prima che il nemico possa repplicare.

Unità: da 1 a 3 guardiano
Tipo: veicolo veloce, scoperto (supporto leggero)
Utilizzabile da: guardia imperiale
Regole speciali: veloce, esploratore, scoperto.
Equipaggio: 2 guardie imperiali

Ab	Fronte	Lato	Retro
3	10	10	10

Armi ed equipaggiamenti: Cannone automatico, Fumogeni.

Per +15 punti può sostituire il cannone automatico con un multitermico.

Opzioni: corazza rinforzata + 10 pt, faro + 1 pt, Comparto corazzato + 15 pt (il veicolo non è più scoperto), missile cacciatore + 10 pt

+++FORZE DEL CAOS+++

OSCURO PROFETA

veicolo bipode corazzato - PUNTI 145

Sui mondi industrializzati in mano alle forze del caos vengono prodotti molti tipi di veicoli corazzati, la maggior parte sono soltanto pessime copie dei carri imperiali. Il distruttore non è uno di questi progettato nelle forge traditrici del mondo formicaio Salex, nasce dall'unione di diverse tecnologie imperiali e xeno, su di un sistema di locomozione copiato dal profanatore del caos è stato costruito uno scafo che occupa cinque membri di equipaggio, il veicolo incorpora un cannone da battaglia del tipo leman russ e sistemi di stabilizzazione del puntamento tipici dei dreadnought. Quello che ne è emerso è un veicolo completamente nuovo forse più lento dei veicoli su ruote e cingoli in campo aperto ma in grado di superare terreni sconnessi con incredibile facilità. Visivamente il distruttore e dotato di sei gambe meccaniche simili a quelle di un profanatore su cui è montato uno scafo che ricorda vagamente le linee di un predator, a completare il mezzo spicca una torretta sicuramente copiata dal leman russ imperiale.

Ab	Fronte	Lato	Retro
3	13	13	10

Unità: 1 oscuro profeta
Tipo: veicolo corazzato e bipode (supporto pesante) vedi regole speciali.
Utilizzabile da: space marine del caos, guardia traditrice.
Regole speciali: sistemi stabilizzatori*.

MECADON SETTORE 7

Sistemi stabilizzatori*: il distruttore è un mezzo ibrido, muove come un bipode, tira 3d6 per i terreni accidentati ma non può mai caricare nella fase d'assalto e se assaltato si comporta come un normale veicolo. Può correre come un bipode, in quel caso se il totale del movimento del turno è superiore a 6" in corpo a corpo viene colpito al 6 come appunto un normale veicolo. Prima di tirare la corsa dichiara se il distruttore ha intenzione di attraversare un terreno accidentato, se attraversa un terreno accidentato tira 1D6 per il movimento, se muove in campo aperto tira 2D6 è scegli il migliore. Il distruttore può effettuare travolgimenti nella fase di movimento anche se il suo movimento massimo per quella fase è 6". Il veicolo muove e spara come un bipode, se muove e spara con un arma d'artiglieria nella successiva fase di fuoco non può correre.

Equipaggio: 6 membri
Armi ed equipaggiamenti:

- Cannone da battaglia in torretta (vedi leman russ o profanatore)
- 2 mitragliatori requiem laterali
- Mitragliatore pesante fuori dal portello della torretta (git. 24, fo 4, pesante 3, vp 5, difensiva)
- Fumogeni

Opzioni:

- Sostituire il cannone da battaglia con un cannone demolitore +25 pt
- sostituire i mitragliatori requiem con una coppia di lanciafiamme pesanti – gratis
- Sostituire i mitragliatori requiem con una coppia di multi termici + 30 pt
- Corazza rinforzata + 15 pt
- faro + 1 pt
- Autoparlanti blasfemi** +10 pt
- missile cacciatore +10 pt

** il veicolo è dotato di autoparlanti che trasmettono inquietanti litanie blasfeme, ogni unità nemica che deve effettuare un test disciplina entro 12" subisce -1 alla disciplina, unità implacabili o risolute ignorano questo malus. Se entro 12" da un unità si trovano più veicolo con gli autoparlanti gli effetti sono cumulativi.

TRASPORTO: il veicolo corazzato può sacrificare le armi pesanti in cambio di maggiore spazio interno. Vista la loro capacità di movimento si sono rivelati fondamentali per le forze del caos nelle più dure battaglie urbane. La differenza estetica più evidente oltre le dimensioni leggermente ridotte sono la mancanza di armi laterali ed una torretta più piccola.
Il veicolo in modalità trasporto ha le seguenti caratteristiche:

Capacità di trasporto: 12 modelli, i modelli in armatura terminator o di grosse dimensioni come i bestioni occupano due posti.
Punti di sbarco: uno sul retro
Punti di fuoco: fino a 3 modelli possono sparare dalle feritoie presenti su tutti i lati del veicolo o dal portello superiore.
Equipaggio: 3 membri
Armi ed equipaggiamenti

- Cannone automatico in torretta
- Lanciafiamme pesante nella parte anteriore.
- Mitragliatore pesante fuori dal portello della torretta (git. 24, fo 4, pesante 3, vp 5, difensiva)

Opzioni:

- Corazza rinforzata + 15 pt
- Faro + 1 pt
- Autoparlanti blasfemi** +10 pt
- Missile cacciatore +10 pt

+++ ORKI +++

ZKIACCIA OMI

Carro Corazzato - PUNTI 250

Lo schiaccia omi non è altro che un land raider razziato, quello che lo distingue da un normale carro razziato e che nel processo di orchizzazione un mek particolarmente zelante ha mandato in corto circuito lo spiritus macchina piegandolo al proprio volere, quello che ne risulta è un carro pericoloso apice della capacità di razziatori degli orchi. Su Faaris comparvero i primi zkiaccia omi dopo che gli Orchi conquistarono l'Ars Machinorum nei deserti del settore Mecadon mettendo le mani su molta tecnologia umana che venne prontamente orchizzata.

Unità: 1 Zkiaccia omi
Tipo: veicolo corazzato (supporto pesante)
Utilizzabile da: orchi
Regole speciali: veicolo corazzato, veicolo d'assalto, corto circuito*.

Ab	Fronte	Lato	Retro
4	14	14	14

*Corto circuito, lo spiritus machina del land raider continua a funzionare al servizio dei nuovi padroni, lo zkiaccia omi possiede uno spiritus machina come i land raider lealisti ad Ab 4. Se però lo spiritus machina ottiene 1 per colpire colpisce invece il veicolo più vicino all'arma che apriva il fuoco sia che si tratti di un veicolo nemico che amico.

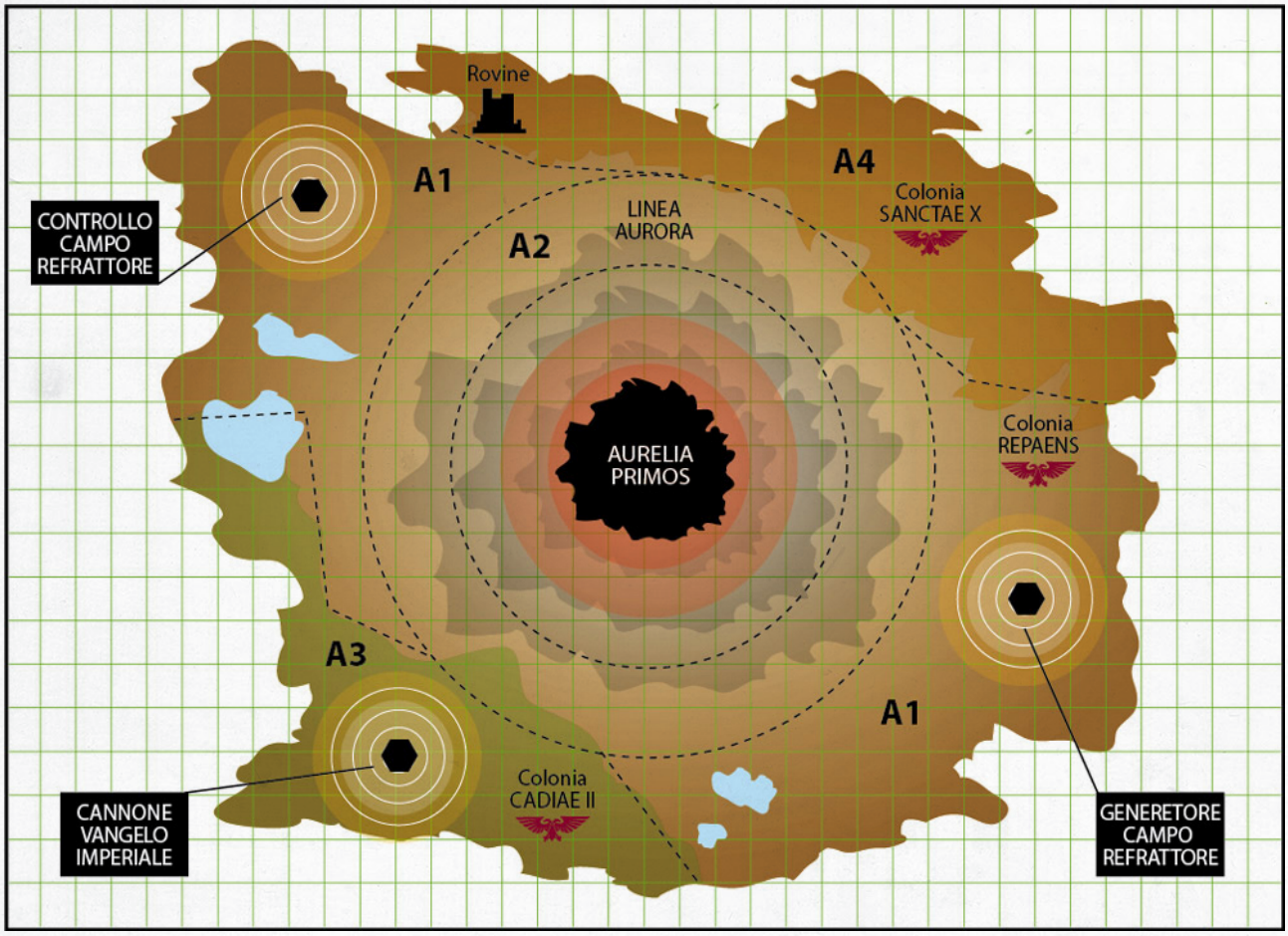
Armi ed equipaggiamenti:

- 1 cannone laser binato per lato
- 1 zparagrosso binato anteriore
- Butta bombe a mazza (vedi codex orchi)
- per +15 punti può prendere un multitermico.

Opzioni:
Lo zkiaccia omi può prendere le seguenti dotazioni orchesche (vedi codex orchi)

- Vernice rotza + 5 pt
- Kakkole attrezziste + 5 pt
- Piaztre corazzate + 10 pt

CASTRUM PRAETORIO SETTORE 8



++

SETTORE: **8**

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

NOME DEL SETTORE: **CASTRUM PRAETORIO**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Alta**

RISORSE: **-**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Scarsa**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: **Colline, Montagne, boschi, Rocce e Sassi**

STRUTTURE: **Colonie, Rovine, InfrastruttureImperiali**

PUNTI STRATEGICI: **3**

1. CONTROLLO CAMPO REFRATTORE

2. GENERATORE CAMPO REFRATTORE

3. CANNONE VANGELO IMPERIALE

++

DESCRIZIONE

La regione è formata da numerose colline e montagne e da affioramenti rocciosi. Nonostante ciò è anche ricca di falde acquifere purissime, che vengono gelosamente protette e dalle quali si ottiene l'acqua per la classe nobile e amministrativa del pianeta.

Ma non sono le peculiarità geografiche che rendono la regione famosa.

Al centro della regione, in una valle artificiale creata con macchinari terraformanti, è stata edificata Aurelia Primos, la gigantesca città-formicaio capitale del pianeta.

In questa città vivono all'incirca 16.000.000.000 di abitanti, tra cittadini, lavoratori e membri dell'Adeptus Ministrorum che ha qui la sede. Essendo la capitale, Aurelia Primos è anche la sede del Governatore Marcus Sarus Navarre, dove con fede, zelo e abilità governa Faaris IV.

La città è ritenuta imprendibile da terra grazie alla Linea Aurora, un immenso campo minato che si estende per chilometri intorno la città, ritenuto da molti pressoché invalicabile, e a sua volta difeso dalle postazioni fisse di artiglieria e dalle alte e possenti mura difensive della città; eventuali navi che minacciano la capitale dallo spazio devono fare i conti con i cannoni di difesa orbitale e dal possente Cannone Vangelo Imperiale, situato a sud-ovest nella regione, un antico dono degli adepti di Marte, un'arma capace di ridurre in cenere interi vascelli, e che attualmente è difeso da quattro reggimenti di Guardia Imperiale e decine di metri di cemento armato. Ultimo, ma non meno importante, il Campo Rifrattore, uno scudo di energia generato da una struttura sita a est nella regione e controllato da un'altra struttura sita stavolta a nord-ovest. Residuo dell'Oscura Era della Tecnologia, questo Campo Rifrattore è un prodigio eccelso di difesa e una dura prova

Castrum Praetorio Settore 8

per chiunque voglia provare ad assaltare la città.

Intorno a Aurelia Primos sono sorte varie colonie (Colonia Cadie II, Colonia Repaens, Colonia Sancrae X), che hanno prevalentemente il compito di generare risorse per la regione.

LA PRIMA GUERRA

Durante la prima guerra il settore è stato difeso con onore e grande coraggio dalle forze lealiste, sia da parte degli astartes che dalla guardia imperiale. Nonostante questi grandi sforzi, l'ammiraglia del Caos "Cuore Nero" ha sferrato un violento attacco alla capitale planetaria dall'orbita bassa, e subito dopo è iniziato il lancio delle capsule e il teletrasporto dei prescelti in armatura terminator, mentre numerosi portali warp si aprivano nel settore per riversare orde di demoni contro le difese del formicaio Aurelia Primos. Mentre il cannone Vangelo Imperiale cadeva nelle blasfeme mani dei rinnegati nonostante gli sforzi sovrumani degli astartes, al contrario la città grazie alle sue difese resisteva all'attacco, e dopo lunghi giorni di terribile assedio si preparava a reagire: la sortita avviene all'alba del vent'esimo giorno d'assedio, capitanata dalla Crociata Golem dei Templari Neri, sfonda le linee caotiche e disperde gli assedianti, liberando per sempre la città, e ponendo simbolicamente fine alla Prima Guerra.

LA SECONDA GUERRA

Durante la Seconda Guerra gli avvenimenti precipitano: i Pelleverde guidati dal terribile **Kapoguerra Turbomazza** invadono il settore 8 con una Waaagh immensa, estremamente forte e ben supportata da un numero infinito di Kalpezta e Bommer, e la terra trema al loro incedere!

Mentre i difensori delle prime linee vengono travolti, e la Linea Aurora non basta ad arrestare lo slancio dell'attacco, Turbomazza lancia la sua sfida e attacca il lato orientale della città capitale **Aurelia Primos**, uno dei più difesi. Lo scontro è leggendario, e nonostante sia sul campo anche il titano Warlord "Giudizio del Trono" le linee lealiste vengono abbattute, sfondate. Il contrattacco della Guardia Imperiale termina in un massacro, e gli stessi Astartes ripiegano con grandi perdite verso le thunderhawk, cercando di far guadagnare più tempo possibile ai cargo interstellari adibiti all'evacquazione dei civili. Mentre ad Ovest il **Kapoguerra Zdrumo** penetra fino al Ministrorum, auto proclamandosi Zommo Zindako, la sacra capitale cade nelle mani dei Pelleverde. Qui si perdono le notizie riguardanti **Marcus Sarus Navarre**, alcuni testimoni affermano di averlo visto scappare con la sua scorta, altri sostengono che sia morto, ma sulla sua figura esistono alcuni punti oscuri: alcuni inquisitori sostengono che la città sia caduta per tradimento, e che il governatore planetario ne sia in parte responsabile.

LA TERZA GUERRA

Durante la Terza Guerra i Lealisti hanno ancora il controllo del settore, ma l'intera capitale planetaria è sotto il pieno controllo Orks. Castrum Praetorio continuava a subire attacchi da parte delle forze rinnegate e dei Pelleverde, e la situazione è estremamente critica. Approfittando di un violento attacco guidato da Turbomazza contro Mineris, le forze lealiste sferrarono un attacco senza precedenti, decise a riconquistare la capitale Aurelia Primos a qualunque costo: gli astartes della Southern Legion e gli Angeli Assassini supportano la leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg. L'attacco è devastante e nonostante il giovane kapoguerra **Orkaddon il Violento**, nominato Generalizzimo da Zdrumo, si batta come un leone, viene travolto e sconfitto. La capitale planetaria ritorna nelle mani dei lealisti! Onore e gloria all'Imperatore!

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

-TERRITORIO di GUERRA
-AREA DEVASTATA
-TEMPESTA ELETTROMAGNETICA

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

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO
-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA
-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE
-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
-STRATAGEMMA BARRICATE
-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

AREA DEVASTATA: il campo dove si svolge la battaglia è completamente distrutto e rovinato dagli scontri avvenuti nelle guerre precedenti. Dopo aver preparato il tavolo, Un giocatore scelto a caso tira 1d6 e dispone sul campo di battaglia tanti crateri quanto è il numero ottenuto con il dado.

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 vorticose 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 3 dadi e scelgono i 2 più alti.

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 roccioso e impervio, ricco di strutture militari e industrie belliche. REGOLE: Territorio di Guerra • Tempesta Elettromagnetica TAVOLO: roccia, terra, sassi, installazioni imperiali.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Vasti crateri, rocce e sassi. Qui sorge la Linea Aurora, un'immenso settore completamente minato, a guardia della capitale planetaria. REGOLE: Territorio di Guerra • Tempesta Elettromagnetica • Area Devastata TAVOLO: roccia, sassi, carcasse di veicoli, rovine
03	**SOTTOSETTORE A3**: Un settore verdeggiante, ricco d'acqua e di vegetazione, un paradiso rispetto gli altri aridi sottosettori. REGOLE: Area devastata TAVOLO: erba, colline, boschi, rocce, colonie
04	**SOTTOSETTORE A4**: Un territorio roccioso e impervio, altamente militarizzato, ricco di strutture militari e vaste rovine. REGOLE: Territorio di Guerra • Tempesta Elettromagnetica, Area Devastata TAVOLO: roccia, terra, sassi, rovine, rovine cittadine, installazioni imperiali, avamposti imperiali e colonie.

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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**ASSALTO PREPARATO** Valido per la Guardia Imperiale e l'Inquisizione verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco lealista viene portato verso un settore adiacente (vedi pag42 di Missioni Operative).

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 (manufatti o rottami) + 3 (obiettivi).

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

Castrum Praetorio Settore 8

la usa, rendendosi subito disponibile.

CONTRATTACCO

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

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

ASSALTO AL COMPLESSO

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

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

SOUTHERN LEGION

Nome: Southern Legion

Primarca: Rogal Dorn

Legione Fondatrice: Magli dell'Imperatore > Templari Neri

Fondazione: ~M41

Gran Maestro corrente: Johannes Arianus

Mondo Natio: Pharseer V

Fortezza-Monastero: Maglio della Vendetta

Discendenti: Nessuno

Colori: grigio urbano, spallacci rossi, i veterani sono caratterizzati da mantelli bianchi o dal colore bianco dell'armatura.

Specialità: sterminare gli xeno, purificare aree o pianeti ostili, missioni di supporto e difesa mobile a lungo raggio.

Motto del Capitolo: purifica l'empio, schiaccia l'eretico, brucia l'alieno. Rispettosi e fedeli al sacro Imperatore, unica luce dell'Imperium, salvatore e protettore dell'umanità.

Forza Numeraria del Capitolo corrente: ~1070 marine

LE ORIGINI

Il capitolo astartes della Southern Legion discende dai Templari Neri, ma a differenza di questi ultimi segue il Codex Astartes, e dopo la II Guerra di Armageddon si è consolidato e rafforzato, diventando un vero e proprio capitolo indipendente e autonomo. Durante la battaglia per il formicaio Aris, in un brutale scontro corpo a corpo con il Kapoguerra ZpakKaossa, della Waaagh Rombo Rozzo, il venerato Maestro del Capitolo Kaesar Lee crolla al suolo morente: il capitano della terza compagnia Johannes Arianus insieme alle squadre Missouri, Lupi Grigi e Louisiana contrattacca immediatamente, offrendo una resistenza così brutale da venir ricordata come la Battaglia di Carnage e riuscendo a respingere l'orda di Pelleverde oltre il ponte Orgoglio VII. In quattro giorni il formicaio Aris viene "purificato" dalla presenza xeno dai confratelli della Legione, che adottano per la prima volta le armature MK7 Aquila con mimetica cittadina. Il giovane Johannes guida la sua compagnia da una battaglia all'altra, da una vittoria all'altra, spinto da una determinazione e da un fanatismo senza eguali, che lo porteranno a conseguire tre allori imperiali e l'onorifica valorum sul campo. Seguono le battaglie delle Piane di Cenere, a fianco dei riveriti Templari Neri, e l'assedio di Galimus come forza di supporto agli Angeli Sanguinari, dove la III compagnia della Southern Legion viene raggiunta e rinforzata dalla quarta e dalla seconda oramai decimata. Con i rinforzi giunge anche il valoroso Kaesar Lee, benedetto con un'armatura dreadnought che lo mantiene in vita dopo le terribili ferite subite al formicaio Aris. Proprio il saggio Lee convocherà le tre compagnie presenti, e nominerà **Johannes Arianus** nuovo Maestro Capitolare della Legione.

LA RIFORMA

Nei decenni sucessivi, conclusa la terribile guerra di Armageddon, Johannes riforma la Legione, plasmando le dottrine di battaglia, le strategie e il credo stesso del capitolo: vengono ripresi i vecchi valori degli antichi eserciti, la mimetica cittadina lascia il posto al C.8886 urbano, un colore più identificativo ed efficace, mentre gli spallacci diventano rossi, come il sangue dei confratelli morti e l'icona capitolare mantiene la croce blu del simbolo araldico di Lee, ma la inclina, trasformandola in una "x" sormontata da 13 stelle bianche (come i pianeti del sistema Yarin I, dove si trova il pianeta Pharseer V, base e fortezza della Legione). Viene introdotto il **catechismo della purificazione xeno**, cresce il legame con l'Adeptus Mechanicus e di conseguenza l'uso sempre più intensivo dei veicoli corazzati e delle sacre armi del capitolo, che trasformano in pochi anni i legionari in vere e proprie macchine da combattimento, spietati, determinati e ben supportati. Il Grande Maestro insiste nel volere compagnie indipendenti e polivalenti, capaci di fronteggiare qualunque minaccia nel sacro nome dell'Imperatore.

MEDUSA V

Durante la guerra di Medusa V la Southern Legion porta un contributo fondamentale: durante l'assalto delle legioni caotiche alla capitale di Articus, Johannes Arianus è generale

Castrum Praetorio Settore 8

in capo delle forze lealiste, fiancheggiato da altri capitoli di Space Marines e per la prima volta al fianco del **Colonnello Konrad Von Lieber**. Nonostante le perdite ingenti, il fronte resiste, fino a quando la battle barge della Southern Legion "Ira dell'Imperatore" riesce a bombardare con testate termiche le forze caotiche e a sbaragliarle sotto l'attacco combinato della Guardia Imperiale e degli Ultramarines. Il capitolo della Legione viene ringraziato e benedetto anche dalla Sacra Terra, e riconosciuto ufficialmente.

Seguono la campagna su Golgota I e quella si Isaar III, dove il Grande Maestro del Capitolo conosce il Lord Inquisitore Alexander Magnus, e la sorella guerriera del giglio bianco Maria Zephira, attualmente aggregata alla tattica Louisiana della III compagnia, per adempire ad un voto.

LA PRIMA GUERRA FAARIANA

Durante la Prima Guerra di Faaris IV la Southern Legion prende parte attiva nel conflitto, presidiando il settore Mineris e combattendo in numerose battaglie, riportando grandi vittorie nella difesa delle città formicaio Caesar Superior, Aurelia Primos e Paenumbra I dove alcune unità della terza compagnia sono ancora bloccate e sotto assedio. Il Gran Maestro del capitolo, Johannes Arianus è sceso a comandare i suoi ragazzi personalmente, rincuorandoli e guidandoli di scontro in scontro.

LA SECONDA GUERRA

Durante la Seconda Guerra di Faaris IV la Southern Legion ha contrattaccato gli Orks su Mecadon, riportando alcune significative vittorie e ha rafforzato le linee imperiali nel settore 5 Mineris e 8, Castrum Praetorio, dove ha attaccato più volte il cannone Vangelo Imperiale, senza però riuscire a sfondare le linee dei Rinnegati. Un distaccamento corazzato ha preso parte alla battaglia per il formicaio di Paenumbra I, e grazie all'eroico sacrificio della squadra Missouri la città non è caduta. Durante l'assedio della capitale planetaria, nonostante le marce forzate d'avvicinamento (la forza combattente si stava spostando a Sud, per intercettare le forze Necron), non è riuscita a portare un aiuto concreto allo scontro, e questa onta brucia più del fuoco nelle vene di ogni legionario.

LA TERZA GUERRA

Con la Terza Guerra la Legione subisce pesanti sconfitte a causa degli Orks guidati dal feroce Kapoguerra Turbomazza e dal diabolico Zdrumo. Nonostante il Grande Maestro ferisca in un epico combattimento il possente kapoguerra, è solo durante l'attacco ad Aurelia Primos che il capitolo può finalmente vendicarsi e redimersi, riconquistando insieme alla Vendergast, agli Angeli Assassini e all'VIII battaglione di Krieg la capitale planetaria.

Ulfang Zanna di Bronzo

"Orian, dovresti lasciarmi riposare un po' dopo una battaglia! Ho ancora il sangue di quegli xeno sulla mia armatura di ceramite! Va bene, va bene. Dammi da bere qualcosa e ti racconto tutto. Però mentre racconto riordino l'equipaggiamento, non posso mica trascurarlo! Lo antichi spiriti delle mie armi non sarebbero contanti se li trascurassi, eh no! Dunque, dove ci eravamo attestati? Fammi pensare… Ah, abbiamo trovato una collina ricoperta da erba talmente alta da arrivarmi fino al petto… tu ci saresti annegato in quell'erba Orian! Ahahahahah! Il Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo) ci ordina di attestarci sulla collina, per controllare la zona circostante in cerca di eventuali nemici. Dopo neanche un'ora che siamo lì cosa vediamo passare a qualche chilometro da noi? Una colonna di Karri Orkeski, pieni di xeno! Ho silenziosamente ringraziato il Padre (appunto di Orian, cfr. Sacro Imperatore dell'Umanità) per averci mandato così tanti nemici tutti insieme! Il Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo) ci dice allora di salire sui mezzi e di caricare la colonna degli Orki sul fianco, per cercare di dividerla in due. Un gruppo di Cuccioli (appunto di Orian, cfr. Artigli Insanguinati) salta sulle moto e si lancia alla carica rombando e sgasando, seguita dappresso da un branco di Lupi di Fenris. Ti dirò Orian, è giusto che il primo sangue sia lasciato ai Cuccioli (appunto di Orian, cfr. Artigli Insanguinati) perché devono imparare battaglia dopo battaglia e fare esperienza… Ma io comincio ad annoiarmi a stare seduto nella Zanna del Kraken (appunto di Orian, cfr. Testudo "Zanna del Kraken") a non far niente, in compagnia di sguardi torvi e denti quasi smussati! No no Orian, fai una bella cosa, non scrivere l'ultima frase che ti ho detto, che se il Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo) viene a sapere che ho dato dei denti smussati a lui e agli altri Fratelli della sua Guardia mi fanno diventare un nuovo giocattolo di Hjolgat (appunto di Orian, cfr. Sacerdote del Ferro Hjolgtat Occhio d'Acciaio)… E poi chi ti racconta come vanno le battaglie del nostro Branco? Allora, scendiamo a tutta velocità dalla collina dall'erba alta e tagliamo praticamente in due la colonna degli xeno, che si sono accorti in ritardo del nostro arrivo. I Cuccioli (appunto di Orian, cfr. Artigli Insanguinati) seguiti dai Lupi vanno oltre la colonna e facendo un'ampia curva accerchiano i capofila bloccandone l'avanzata. Noi e gli altri carri più grossi ci dedichiamo invece alla retroguardia. I laser della Zanna del Kraken fanno saltare in aria un paio di quei trattori Orkeski, che esplodono scagliandone in aria gli occupanti. Io intanto sfrutto il fatto che la Zanna del Kraken è ferma per scendere e mi lancio sul primo gruppo di Orki che vedo. Con me ci sono anche gli altri Fratelli della Guardia (appunto di Orian, cfr. Guadia del Lupo) del Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo), che ci segue camminando tranquillo. Ah che lotta che c'è stata! Gli Orki saranno anche stupidi e rozzi, ma in corpo a corpo danno delle vere soddisfazioni, non

come quegli altri xeno dalle orecchie a punta (appunto di Orian, cfr. Eldar). Fammi bere un po' di sidro, che adesso il racconto si fa interessante. Io e gli altri Fratelli della Guardia facciamo a pezzi i primi Orki, poi ci troviamo di fronte quelli più grossi, alti più di noi e con equipaggiamenti migliori. Quando poi si unisce alla mischia un Orko ancora più grosso e con armi ancora più grosse è lì che il Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo) si fa avanti e lo affronta. Che scambio di colpi! Neanche un minuto di lotta, e il capo degli xeno è a terra senza un braccio e con mezza faccia squarciata. Il Vecchio (appunto di Orian, cfr. Capo Guerriero Ulfang Zanna di Bronzo) lo finisce spaccandogli il cranio con un calcione, mentre noi finiamo gli altri Orki intorno. Poi mi sono voltato per guardare cosa facevano i Cuccioli (appunto di Orian, cfr. Artigli Insancguinati) e vedo che anche loro hanno fatto un buon lavoro: di Orki vivi non ce ne sono, i Karri bruciano o sono ribaltati e solo qualcuno di loro è ferito. E'stata una bella battaglia, anche se un po' breve per i miei gusti. Bene, direi che è ora di berci sopra per festeggiare! Forza Orian, non fare il timido, alza quel boccale e brinda alla gloria del Branco di Ulfang Zanna di Bronzo!"

L'ASSEDIO DI AURELIA PRIMOS

Resoconto della Terza Battaglia per la Capitale Planetaria Aurelia Primos, settore Castrum Praetorio, estratto dal registratore neurale del Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos, Governatore Planetario ad interim di Faaris IV e Ammiraglio di Settore delle flotte della Marina Imperiale:

***** Cod. 239/f5, accensione registratore neurale, soggetto registrato Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos. Registratore neurale online *****

L'alba si sta avvicinando. Un debole chiarore inizia a filtrare dalle finestre blindate della Cannoniera Thunderhawk, illuminando di una luce naturale l'interno del vano trasporto del possente velivolo spaziale. Sollecitati dai raggi del sole appena sorto, i miei occhi si aprono interrompendo la mia meditazione; ora posso guardarmi intorno per valutare le condizioni dei miei compagni di viaggio. Di fronte a me la mia Interrogator, Allysin Ferrux, ha gli occhi chiusi e la testa leggermente reclinata all'indietro: il lungo viaggio cominciato negli hangar della Nave da Battaglia Imperiale Classe Emperor "Pax Imperialis" deve averla sfinita, sintomo che il suo addestramento per diventare Inquisitrice è ancora ben lungi dall'essere completato. Il Cybermastino che l'accompagna sempre è accucciato ai suoi piedi, con le orecchie potenziate tese a captare anche il minimo segnale di pericolo.
Sugli altri sedili del vano passeggeri sono sedute altre figure che, viste tutte insieme, sembrano essere uscite da una pellicola olografica di basso livello; da un lato i due Crociati Oberon e Dagda, le mie guardie del corpo personali, sono assisi immobili e in perfetto silenzio, come due statue di eroi dimenticati. Volgono leggermente la testa nella mia direzione, all'unisono, appena si accorgono che li sto osservando. Li rassicuro con un breve cenno del capo e proseguo nella mia ispezione: accanto a loro, i due servitori meccanici sono in modalità standby, le funzioni vitali ridotte al minimo necessario. Di fronte, tre Assassine del Culto della Morte, di cui non ricordo con esattezza i nomi esotici, controllano il loro equipaggiamento e le loro armi letali con movimenti aggraziati e misurati. In fondo al vano trasporto, controllati a vista da due Devoti impaludati in vesti color porpora, sono posizionati due Arcoflagellanti, ovviamente con l'attività neurologica impostata su offline.
La mia mente rievoca il passato di queste due macchine assassine, soffermandosi sulle loro identità precedenti alla trasformazione in Arcoflagellante: il primo, Xay-38e, era l'Autarca Eldar che con un colpo di mano aveva cercato di impossessarsi del Formicaio Paenumbra I durante la Seconda Guerra di Faaris IV. Che xeno illuso. Come poteva pensare di poter resistere con pochi seguaci alla giusta furia dell'Imperatore? La punizione che ha ricevuto è la giusta pena per la sua sconsiderata arroganza. Valuto il suo fisico, ancora abbastanza snello e asciutto nonostante il trattamento di stimolanti chimici e droghe potenziate: chiunque l'avrebbe scartato, dichiarando l'esperimento non riuscito. Io invece credo che la velocità innata degli Eldar possa controbilanciare la struttura fisica più esile e la minore forza fisica. Vedremo nella battaglia che presto infurierà come si comporterà il mio nuovo giocattolo.
L'altro Arcoflagellante, Dan-49u, più possente del suo compagno, altri non era che il Colonnello a capo della FDP di Aurelia Primos durante la battaglia in cui la Capitale Planetaria è caduta in mano nemica. Avrebbe dovuto rimanere al suo posto e morire in difesa della città che aveva giurato di proteggere. Con la fuga si è condannato a un destino ben peggiore della morte. Peccato solo che il Governatore Planetario Marcus Sarus Navarre sia invece riuscito a dileguarsi: per lui ho in mente una punizione decisamente più atroce per aver tradito non solo la popolazione di un intero formicaio, ma anche quella di un intero pianeta dell'Imperium. Se il Sacro Imperatore, sia lode al suo nome, mi consentirà un giorno di scovarlo, porterò su di lui e su tutti coloro che lo hanno aiutato la Sua giustizia divina…
"Milord". La voce della mia Interrogator interrompe le mie divagazioni; meglio così, devo rimanere concentrato sull'immane compito che mi attende, riconquistare la Capitale Planetaria Aurelia Primos. Mi volto verso di lei in attesa che prosegua, quando l'attenzione di entrambi viene attirata dai pesanti tonfi prodotti sul pavimento metallico da un paio di stivali di ceramite. Il Confratello

Castrum Praetorio Settore 8

Capitano Artemis della Guarnigione della Morte, mio fedele e valente compagno di numerose battaglie, si dirige verso di noi dopo aver attraversato il portellone del vano cargo, dove si era sistemato con altri dieci suoi Confratelli Space Marines.

"Milord Inquisitore, siamo quasi a destinazione. Ho avuto conferma che gli altri comandanti imperiali sono già sul posto". La sua voce profonda e autorevole risveglia in me un profondo senso del dovere. Nonostante io sia addestrato al controllo totale della mente e del subconscio, non mi vergogno ad ammettere che la voce del Capitano Artemis è in grado di scuotere le basi del mio indottrinamento imperiale e di concentrare la mia attenzione su ciò che è giusto e che è necessario fare. Averlo al mio fianco è un onore e un privilegio del quale dovrò sempre rendere grazie al Trono d'Oro.

La voce del pilota, distorta dagli altoparlanti, mi raggiunge con una lieve inflessione meccanica. La fase di atterraggio è cominciata. Stringo le cinture che mi legano al sedile, e così fa anche la mia Interrogator; da quel che so, non le è mai piaciuto particolarmente volare, ed ancor più particolarmente detesta gli atterraggi, anche se compiuti in maniera impeccabile. Piccoli difetti che per ora la caratterizzano, ma che andranno smussati e corretti, per evitare che un giorno possano fare da ago della bilancia tra la vita e la morte. Il Capitano Artemis per rimanere in equilibrio si limita ad afferrare saldamente un sostegno metallico della Cannoniera. Il momento è giunto. Ad aspettarmi a terra ci sono alcuni tra i migliori generali di cui l'Imperium può vantare sul suolo di Faaris IV. Oggi non falliremo. Non c'è spazio per il fallimento.

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 21 minuti, 16 secondi *****

Il portellone frontale della Cannoniera Thunderhawk comincia lentamente ad abbassarsi, mentre luci rosse intermittenti continuano a pulsare indicandone l'apertura e segnalando la compromissione della tenuta stagna della nave. La luce del sole inonda il vano passeggeri, impedendomi di vedere con chiarezza ciò che ci attende sulla pista di atterraggio.

Faccio cenno alla mia Interrogator e al Capitano Artemis di seguirmi, saranno loro ad accompagnarmi nel concilio di guerra. Attraverso l'interno della cannoniera fino a giungere all'altezza del portellone di sbarco: l'aria che mi giunge in viso è fredda, un vento leggero soffia incessante da sud-ovest, liberando il cielo dalle nuvole e permettendomi di assistere a una delle albe più belle che abbia mai visto. La sensazione di serenità e la consapevolezza di riuscire che pervadono il mio animo sono decisamente in contrasto con la situazione disperata che sto per affrontare.

Due sottoufficiali della Guardia Imperiale, appartenenti rispettivamente uno agli Squadroni della Morte di Krieg e uno alla Brigata Venderghast, ci accolgono ai piedi del velivolo di trasporto. Dai loro volti non traspare alcuna emozione, la loro determinazione è assoluta, quanto la loro fede nell'Imperatore.

Quando mi vedono scattano sull'attenti facendo il saluto militare, per poi affiancarmi appena li raggiungo e scortarmi al centro comando della Southern Legion, scelto come luogo di raduno per discutere la tattica da adottare per la battaglia alle porte. Il Quartiere Tattico Generale degli Space Marines al comando del Grande Maestro Johannes Arianus è a qualche centinaio di metri da noi.

Nonostante la luce del sole mi ferisca gli occhi, cerco di guardare in direzione della città, di focalizzare la mia attenzione sull'obiettivo, la Capitale Planetaria.

Diversi chilometri oltre la struttura di comando degli Astartes svetta l'enorme guglia centrale del formicaio Aurelia Primos, un monumento imperiale che si erge come monito verso gli invasori di Faaris IV. L'indegna presenza nemica non ne ha intaccato la stupefacente bellezza e maestosità. Da quasi un anno gli xeno controllano il territorio della città, ma dentro di me sono consapevole che l'animo della Capitale, nel profondo, è ancora leale al Trono d'Oro. Le solide mura perimetrali e i possenti bastioni difensivi si mostrano orgogliosi alla mia vista, mutati solo in minima parte dai rozzi interventi di urbanistica degli Orki. A parte qualche struttura xeno abusiva, da ciò che posso vedere gli edifici della città non sono stati particolarmente stravolti. Una volta riconquistata, basterà estirpare le erbacce per farla tornare agli antichi fasti.

Due enormi ombre mi impediscono di lasciar correre lo sguardo sull'intero perimetro cittadino; ombre appartenenti a due tra le macchine da guerra più distruttrici che l'Imperium dell'Umanità possa schierare su un campo di battaglia. Il Titano Classe Warlord "Giudizio del Trono" e il Titano Classe Reaver "Ira Imperatoris", due magnifiche reliquie dell'Era Oscura della Tecnologia. Torreggiano a poca distanza dai bastoni occidentali del formicaio simili a divinità di antichi culti religiosi dimenticati, silenziosi e immoti, come la quiete prima

Castrum Praetorio Settore 8

della tempesta. Ho già potuto constatare di persona la potenza di fuoco devastante del Titano Warlord, non oso pensare che danni possa causare supportato dal Titano Reaver. Prego l'Imperatore che della città rimanga intatto qualcosa dopo il passaggio dei due colossi corazzati.
Continuo ad avvicinarmi al Quartiere Tattico Generale della Southern Legion, sempre scortato dai due sottufficiali della Guardia Imperiale e seguito dappresso dalla mia Interrogator e dal Confratello Capitano Artemis. Davanti al portello d'ingresso due Space Marines stanno ricevendo degli ordini da un Sergente in Armatura Tattica Terminator, che riconosco essere Cassius, mio compagno d'arme nella Seconda Battaglia per il Formicaio Paenumbra I; come se avvertisse il mio sguardo su di lui, il Sergente Cassius si volta lentamente e mi fissa. Non ho dimenticato il suo sguardo risoluto, lo stesso che incrociai quando due anni fa abbiamo camminato sull'orlo del disastro nel momento in cui il Titano Classe Warhound "Imperator Vult" esplose radendo al suolo un'area di 5 chilometri quadrati, area in cui io e il Sergente Cassius abbiamo avuto la sfortuna di trovarci.
Non appena mi riconosce si porta una mano sul petto e china la testa in segno di saluto e di rispetto, quel rispetto che mi sono guadagnato combattendo e rischiando la vita sul campo accanto a lui e ai suoi uomini.
" Milord Inquisitore, il Grande Maestro Arianus la sta attendendo all'interno del Quartier Generale. Gli altri generali sono già tutti presenti". La voce di Cassius è calma, serena, come se ciò che ci attende non sia altro che un giro di pattuglia di routine. Lo ringrazio con un cenno del capo e oltrepasso i portelli stagni della struttura di comando degli Space Marines. Le porte si richiudono dietro di noi con uno sbuffo pneumatico, isolandoci dentro l'edificio fiocamente illuminato da tenui luci al neon che riescono solo in parte a illuminare la costante penombra che ci circonda. Attraverso un corridoio dalle pareti metalliche, assolutamente scarno e privo della benché minima traccia di arredamento, fino a raggiungere un'altra porta stagna. Ho la sensazione di essere a bordo di una nave spaziale, tutto in questo centro comando qui è ridotto all'essenziale. Sensori di prossimità fanno scattare l'apertura della porta, che scivola lateralmente rivelandomi l'interno della sala tattica.
Un tavolo dall'ampia superficie è al centro della stanza, tavolo sul quale sta venendo proiettata una olo-mappa strategica della Capitale Planetaria e dei suoi dintorni. Servitori indaffarati controllano e monitorano costantemente la situazione attraverso diversi pannelli di comando imbullonati alle pareti.
Quattro teste si voltano contemporaneamente appena varco la soglia. Sono i generali che ho scelto di avere al mio fianco in questa battaglia. Sono il meglio che l'Imperium dell'Uomo possa offrire su Faaris IV. Il Grande Maestro Johannes Arianus si allontana dal tavolo tattico e mi si avvicina per salutarmi. Ringrazio l'Imperatore che ogni volta che mi stringe la mano si ricordi di usare solo un decimo della forza che normalmente impiega. Dietro di lui un altro Space Marine, dai capelli biondo cenere e dall'armatura potenziata dipinta di verde con gli spallacci color osso, fa un passo avanti e mi saluta con un mezzo inchino formale. E'il Grande Maestro Fulvius Raion del Capitolo degli Angeli Assassini, Capitolo successore degli Angeli Oscuri. Avere di fronte a me il comandante di un Capitolo Astartes di seconda fondazione è per me un onore e un privilegio. Con i suoi uomini in questa guerra ha consolidato la posizione lealista nel settore Numea, schiacciando ed eliminando ogni presenza xeno o eretica con impegno e dedizione encomiabili.
Aggirando il tavolo, due uomini in alta uniforme della Guardia Imperiale mi si fanno incontro. Uno è il Colonnello Konrad Von Lieber dell'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, fedele alleato e leale compagno d'arme. Non mi azzarderei a definirlo amico, anche se tutte le battaglie che abbiamo condiviso dovrebbero farmi pensare che invece sia così; forse il retaggio del suo pianeta d'origine lo rende una persona oltremodo introversa, poco adatta ad approfondire i rapporti umani. I suoi occhi verde cupo non fanno altro che confermare questa impressione, oltre al fatto che in tutti questi anni non ricordo di averlo mai visto sorridere.
Scostandosi dopo avermi salutato, Von Lieber lascia spazio a un altro ufficiale, con i gradi di Lord Generale. Si tratta di Frederik Vendergast, l'uomo che dall'inizio delle ostilità su Faaris IV ha combattuto strenuamente tenendo sotto il controllo lealista il settore di Vreda Secunda, l'uomo che ha difeso da orde xeno ed eretiche i formicai di Ecathe e Uthen Ravos, l'uomo che non ha esitato un secondo nel rispondere alla mia chiamata alle armi. Dai dati in mio possesso, lo schieramento di uomini e mezzi che il figlio del Governatore Planetario del pianeta Vendergast ha portato qui oggi è impressionante.
Superati i convenevoli, mi avvicino alla olo-mappa osservando le posizioni difensive degli Orki e lo schieramento delle nostre forze d'assalto. Decine di carri corazzati della Guardia Imperiale

Castrum Praetorio Settore 8

formano un impenetrabile cordone di fuoco a difesa dei due torreggianti Titani. Centinaia di fanti sono attestati all'interno degli edifici esterni alle mura perimetrali del formicaio, trincee e chilometri di filo spinato a proteggerli. Numerose batterie di artiglieria attendono solo un ordine per dare inizio ad un incessante bombardamento sulle postazioni nemiche.
"Bene signori, vedo che vi siete già portati avanti. Come vogliamo procedere?".
La mia voce suona calma e autoritaria al tempo stesso, non sono infastidito dal fatto che i comandanti qui presenti abbiano già dislocato le loro truppe per la battaglia imminente. E' il loro lavoro e il loro dovere, e non sarò certo io far loro la predica per non aver chiesto la mia opinione.
Il Lord Generale Vendergast prende la parola. "Agiremo seguendo scrupolosamente i dettami della Tactica Imperii". Lo fisso con uno sguardo di sincero interesse, voglio sapere dove vuole arrivare. "La Guardia sarà l'Incudine", gli fa eco il Colonnello Von Lieber. "E gli Astartes saranno il Martello", conclude il Grande Maestro Arianus. Il Grande Maestro Raion non proferisce verbo, si limita a serrare la mascella in un ghigno truce. Non mi sarei aspettato di meno da un discendente del Leone.
Guardo i quattro generali davanti a me, fermi in attesa di un qualsiasi mio cenno. Potrei demolire dall'inizio alla fine tutta la loro strategia, se solo lo volessi. Ma non serve. Ho scelto davvero gli uomini giusti. Un sorriso smuove le mie labbra mentre do il mio consenso alla tattica e il via alle operazioni. Prima del tramonto sulla guglia centrale del formicaio di Aurelia Primos tornerà a sventolare lo stendardo con l'Aquila Bicefala. Compiremo il volere dell'Imperatore, ad ogni costo.

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 2 ore, 8 minuti, 39 secondi *****

I possenti motori della Cannoniera Thunderhawk ruggiscono per la sollecitazione data dall'improvvisa accelerazione che il pilota sta imprimendo sulla cloche. Questa sarà la mia postazione durante la battaglia, i cieli della città. Grazie al Confratello Capitano Artemis dispongo di un radar tridimensionale sul quale posso seguire lo spostamento delle truppe, amiche e nemiche, per poter intervenire in maniera chirurgica dove sia necessario.
Gli uomini del mio seguito sono leggermente agitati e nervosi, posso capirli. Ci stiamo gettando nelle fauci del nemico, letteralmente. Ricordo perfettamente l'efficacia delle postazioni antiaeree delle mura perimetrali di Aurelia Primos, ho visto cadere abbattuti numerosi velivoli nemici nelle precedenti battaglie che ho combattuto in difesa della città. Ora mi trovo dall'altra parte delle mura, e sono a bordo di un velivolo. Posso quindi comprendere la tensione che serpeggia tra i miei seguaci, d'altra parte siamo un enorme bersaglio nero nel cielo illuminato dalla luce del sole del mattino.
Osservo il radar tridimensionale: le truppe sono schierate, le compagnie corazzate stanno terminando di posizionarsi in formazione d'attacco. Sulle mura della città un intenso brulicare di piccoli puntini verdi mi indica che i difensori Orki si stanno organizzando per riceverci. Vicino alle grandi porte ovest del Formicaio l'attività xeno è più intensa, ma a causa delle fluttuazioni ioniche causate dallo scudo energetico che protegge la città non riesco a capire con esattezza cosa stia succedendo. Afferro il microfono del vox comunicatore e mi sintonizzo sulla frequenza di battaglia concordata con gli altri comandanti lealisti.
Accanto al radar tridimensionale c'è un piccolo congegno, una scatoletta nero lucido con un'apertura a scatto e un'aquila imperiale dorata incisa sopra, con i bordi rovinati dall'usura del tempo. Faccio scattare l'apertura, rivelando al suo interno un semplice pulsante rosso. Nessuna scritta, nessuna spiegazione, nient'altro. Solamente un semplice pulsante rosso.
Allungo il mio dito indice verso il pulsante. Quando lo premerò, il possente scudo energetico che protegge la Capitale Planetaria si disattiverà, dando il via libera all'attacco delle forze lealiste.
Temporeggio qualche istante, contemplando l'enorme responsabilità racchiusa in questo piccolo gesto. Premo il pulsante. Un istante dopo attivo il microfono del vox comunicatore: "Scudo energetico disattivato. Vendergast, Von Lieber: che l'Incudine apra il fuoco".
Due brevi risposte d'assenso mi giungono tramite il ricevitore. Qualche secondo più tardi, come ulteriori conferme al mio ordine, i boati di numerose esplosioni si susseguono facendo vibrare lo scafo della Cannoniere Thunderhawk.
La battaglia per Aurelia Primos è cominciata, che l'Imperatore ci assista.

***** Registrazione neurale interrotta manulmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 48 minuti, 34 secondi*****

Dopo quasi un'ora di bombardamento da parte dell'artiglieria, le porte ovest del Formicaio si aprono. Sul radar tridimensionale è segnalata un'enorme macchia verde dai contorni indistinti, che con tutta la buona volontà non riesco a identificare in nessuno veicolo corazzato Orkesco che riesca a ricordarmi. Dietro, alcuni veicoli sono in coda pronti per uscire.
Mi alzo dal sedile e mi avvicino a una finestra di vetro temperato. Stiamo sorvolando le mura perimetrali, bersagliando i difensori assiepati sui bastioni. Non che il nostro intervento crei danni considerevoli, ma impedisce agli Orki di utilizzare con continuità le batterie di armi pesanti dislocate sulle mura. Da questa posizione privilegiata, riesco a individuare il colosso che sta uscendo dalle porte ovest.
Il cuore mi si ferma per un paio di battiti. Non ho mai visto nulla di così gigantesco su un campo di battaglia. Non è un Titano normale quello che sta uscendo dalle porte ovest. A dirla tutta, è talmente grosso che per uscire sta sfondando i cardini delle porte e l'arco sovrastante l'uscita.
Non è un Kalpezta, è alto almeno tre volte e quattro volte più largo. E' alto quasi come il Titano Warlord, ma come stazza è nettamente superiore ai due Titani Imperiali messi insieme. Decine di armi di ogni genere sono sparse sul suo carapace blindato. Dietro di lui diversi Testudo con la blasfema stella a otto punte del Chaos in rilievo sulle fiancate si stanno riversando fuori dal formicaio, diretti a tutta velocità verso le linee lealiste. In coda dietro di loro, altri carri Orkeski, di svariate forme e dimensioni , avanzano inquinando l'aria del mattino con i loro motori a scoppio, per poi attestarsi ai

Castrum Praetorio Settore 8

fianchi della mostruosità corazzata che ha aperto la fila.
Dal vox comunicatore sento risuonare le voci di Vendergast e di Von Lieber. Gli ordini sono cristallini. Tutte le truppe devono aprire il fuoco sul colosso xeno.
Il ruggito delle armi imperiali è impressionante. Dalla finestra blindata scorgo decine di proiettili impattare sul Titano Orkesko: diverse parti metalliche saltano per aria, piccoli incendi si propagano su tutta la sua struttura, diverse esplosioni di bassa entità costellano il suo corpo di metallo grezzo. La mostruosità xeno, però, non accenna minimamente a rallentare la sua avanzata. Prosegue fino ad attestarsi a pochi chilometri dalle nostre linee, poi apre il fuoco.
Il piombo fuoriesce dai numerosi cannoni come un fiume in piena, martellando le nostre postazioni.
Vedo carri corazzati saltare in aria come petardi, edifici collassare su stessi dopo essere stati colpiti da proiettili più grandi di un trasporto blindato, intere file di fanteria sparire come se non fossero mai esistite.
Il nostro volume di fuoco non accenna a diminuire, ma il colosso xeno sembra inabbattibile. Attivo l'intercom della Cannoniera e ordino al pilota di puntare in direzione del Titano nemico, voglio che concentri il fuoco di tutte le nostre armi su una di quelle enormi braccia armate.
La Thunderhawk vira di 90°, facendomi per un attimo perdere l'equilibrio. Mentre ci avviciniamo mi rendo conto dell'effettiva enormità del Titano che stiamo affrontando. E' semplicemente incalcolabile. Sento le nostre armi più leggere aprire il fuoco, poi è il turno del Turbolaser Distruttore montato sullo scafo. Quest'arma è in grado di vaporizzare un intero corazzato, qualcosa dovrà pur fare. I colpi centrano tutti il bersaglio, d'altra parte è talmente grande che neanche un cieco avrebbe potuto mancarlo. Un'enorme esplosione, seguita da altre più piccole, squarcia le lamiere in un punto che mi azzarderei a definire la spalla sinistra del colosso. Per alcuni interminabili istanti non accade nulla, il fuoco del Titano nemico non diminuisce di un centesimo.
Poi, come se qualcosa si fosse inceppato, le armi montate su quel braccio cessano di sparare, e il braccio stesso lentamente ruota verso il basso. Scintille e lampi di energia punteggiano tutta la lunghezza del braccio del Titano, intervallati da leggere esplosioni e da alcuni piccoli cedimenti strutturali. Passando in volo sopra l'area dell'impatto, vedo centinaia di Kakkole e di Orki indaffararsi per riparare le armi e contenere i danni. Probabilmente ci riusciranno, ma colpendo in questo modo potremo rallentare la cadenza di fuoco del colosso.

Afferro il microfono del vox comunicatore: "Vendergast, Von Lieber: concentrate il fuoco sulle armi del Titano Orkesko. L'ordine è di annullarne la potenza di fuoco, non di distruggerlo. Se poi, l'Imperatore voglia, dovessimo avere anche questa fortuna, ce ne rallegreremo questa sera davanti a un bicchiere di amasec". Dal comunicatore in risposta i consueti segnali d'assenso.
Forse in questo modo riusciremo a fermarlo. Forse. Che l'Imperatore ci guidi.

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 37 minuti, 59 secondi *****

La tattica sembra avere successo. Il Titano xeno continua a sparare, ma i suoi colpi sono più radi e meno precisi. Ciò permette alle nostre armi pesanti di concentrare il fuoco anche su altri bersagli.
I corazzati di Krieg tempestano di proiettili i Testudo dei traditori, costringendoli a rallentare fino a fermarsi. Le truppe al loro interno, intere squadre di Massacratori del Dio del Sangue, sia mille volte maledetto il suo empio nome, vengono cancellate dai pesanti colpi dell'artiglieria di Von Lieber. I carri di Vendergast concentrano il loro fuoco su un sterminata orda di camminatori Orkeski, che crollano uno dopo l'altro sotto i precisi colpi degli artiglieri del Lord Generale.
Il Titano Warlord e il Titano Reaver stanno invece occupandosi dei corazzati più grossi del nemico, distruggendoli o rendendoli inoffensivi grazie alla potenza delle loro armi.
Per ora la battaglia è incanalata sui binari stabiliti durante il concilio di guerra, ma per quanto proseguirà in questo modo? Gli xeno sembrano non finire mai, e prima o poi le nostre munizioni cominceranno a scarseggiare e gli uomini ad essere stanchi. Inoltre, un presentimento latente, frutto dei miei innati poteri psionici, avverte costantemente il mio subconscio che qualcosa sta per accadere. E, quando ciò si verifica, quello che accade non è mai niente di buono.
Folgorato da questa intuizione, ordino al pilota di virare e di procedere su una rotta parallela alla cinta di mura del Formicaio di Aurelia Primos. Se ci sono sorprese, non mi coglieranno impreparato.
I miei sospetti erano fondati. Compiuto un intero giro delle mura del Formicaio, scopro che sia da nord che da sud due grossi contingenti di corazzati, moto e fanteria xeno si stanno dirigendo sul luogo dello scontro. Se non intervengo subito, le truppe di Vendergast e di Von Lieber vedranno rinfoltirsi il fronte avversario e si troveranno al tempo stesso

Castrum Praetorio Settore 8

circondate alle spalle.
Sto per afferrare il microfono del vox comunicatore, quando un colpo sparato dalle postazioni antiaeree della città ci centra in pieno su una fiancata. Perdo l'equilibrio, ma riesco a non cadere. L'illuminazione interna collassa, si accendono le luci di emergenza e la mappa tridimensionale si spegne. Siano dannati i poteri perniciosi, proprio adesso dovevamo venire colpiti? Provo a contattare i comandanti imperiali, ma il vox comunicatore tace. Qualche piccola scintilla e un esile filo di fumo mi fanno intendere che le comunicazioni radio sono interrotte. Ora non posso avvisare gli Astartes, che sono fermi e pronti ad agire in attesa di un mio segnale. Segnale che purtroppo non arriverà mai, almeno non in tempo per salvare Vendergast, Von Lieber e i loro uomini. Sfogo il mio furore sferrando una serie di pungi contro la paratia. Sento la voce della mia Interrogator cercare di calmarmi. "Milord, calmatevi! Alexander!". Come osa pronunciare il mio nome in pubblico e con questa intimità? Era decisamente una compagnia migliore durante l'anno di forzato silenzio che ha dovuto seguire. Mentre il mio istinto mi grida di afferrare la pistola Requiem e di spararle un colpo alla testa, la mia ragione mi riporta a più miti consigli: Artemis avrà si sicuro un modo di comunicare con la sua nave in orbita. Se riuscissi a fare un ponte radio e avvisare gli Astartes la battaglia non sarebbe perduta.
La mia Interrogator continua a parlarmi, ma io non la sto ascoltando. La zittisco brutalmente: "Fa silenzio, per il Trono! E cerca di riparare quest'affare, ne va delle nostre vite!".
Grido al pilota di fare rotta verso il centro della battaglia e mi dirigo di corsa verso il vano cargo.
Spalanco a forza la porta stagna che separa il vano passeggeri da quello cargo e vengo subito investito da una aria che definire ghiacciata è riduttivo. Un sottile strato di brina ricopre la superficie di qualunque oggetto, a parte le armature potenziate degli Space Marines della Guarnigione della Morte e i sedili dove sono seduti in preghiera e in contemplazione. Come facciano a sopravvivere qui dentro a questa temperatura è un mistero che non riesco a spiegarmi.
Al mio ingresso, il Confratello Capitano Artemis volta i suoi occhi azzurri verso di me, la fronte leggermente aggrottata per la sorpresa dell'avermi visto irrompere come se non ci fosse un domani.
Gli spiego velocemente il mio piano, e lui annuisce con aria seria. Senza perdere un secondo, ordina al Confratello Rafael di contattare la loro nave, la Purezza dell'Imperium, in orbita sopra il pianeta.
"Abbiamo solo qualche minuto, Artemis. L'esito della battaglia dipende da questa comunicazione".
Conto i secondi nella mia testa, secondi che sembrano essere anni. Tutto quello che c'è intorno a me diventa irrilevante: gli Space Marines, la nave, Allysin, le esplosioni che ci circondano, la battaglia. Tutto quello che conta è contattare la nave della Guarnigione della Morte.
Dopo circa un minuto e mezzo, il Confratello Rafael riesce a mettermi in contatto con la sua nave in orbita. Con voce ferma e scandendo con esattezza tutti i miei codici di sicurezza richiedo di essere messo in contatto immediatamente con il Grande Maestro Arianus della Southern Legion.
Passano ancora alcuni secondi, quando finalmente sento nel microfono la voce del Comandante Space Marine. Non perdo tempo in convenevoli: "Contingenti xeno in avvicinamento da nord e da sud. Arianus, Raion: che il Martello colpisca".

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 3 minuti, 18 secondi *****

Ritorno nel vano passeggeri, dopo aver ricevuto conferma degli ordini ricevuti da parte degli Astartes. Ora posso solo aspettare e osservare l'evolversi della situazione.
Nel frattempo, la mia Interrogator è riuscita a rimettere online il radar tridimensionale, ma non ancora le comunicazioni radio. Sul radar riesco ormai a vedere i segnali che indicano i contingenti di rinforzo xeno farsi sempre più vicini. Dall'ultimo aggiornamento che ho avuto dal campo di battaglia la situazione non sembra essere mutata più di tanto: il Titano Orkesko viene costantemente colpito e le sue armi zittite, e le truppe nemiche in avvicinamento ripetutamente respinte indietro. Le perdite sul fronte lealista sono ovviamente in aumento, ma non si è ancora raggiunto un punto critico.
I contingenti di rinforzo ormai sono arrivati. Il primo, proveniente da sud, sta sopraggiungendo a forte velocità, rimpolpando le fila degli xeno che aggrediscono il nostro fronte di battaglia. Un così elevato numero di avversari metterà sotto grande pressione la nostra prima linea. Che l'Imperatore possa preservare saldi gli animi dei nostri soldati.
L'altro contingente, proveniente da nord, sta effettuando una larga manovra d'accerchiamento per piombare alle spalle del nostro schieramento, così da poter attaccare la nostra artiglieria e i due Titani dal loro lato cieco. Degli Astartes

Castrum Praetorio Settore 8

ancora nessuna traccia.
La mia Interrogator mi fissa, lo sguardo a metà tra il dubbioso e il preoccupato. Cosa aspettano gli Space Marines a entrare in battaglia? Ancora un minuto, forse due, e sarà troppo tardi per intervenire.
Come se avessero udito i miei pensieri, numerosi segnali blu si accendono come dal nulla, rivelando l'arrivo dei possenti Astartes. Davanti alla nostra prima linea, trasportati direttamente con uno sgancio orbitale compiuto alla perfezione, compaiono schierati in formazione da battaglia una mezza dozzina di Testudo e una decina di trasporti più piccoli, accompagnati da una Cannoniera Stormreaver con a bordo una squadra di Cavalieri Grigi, omaggio alla battaglia di un Inquisitore amico del Lord Generale Vendergast.
Alle spalle dei Titani invece, con il fronte rivolto a ovest, si teletrasportano cinquanta Space Marines in armatura Terminator, a formare una linea lunga un centinaio di metri. Una linea sottile, l'ultimo baluardo tra la sopravvivenza e la sconfitta.
Le truppe xeno avanzano feroci, rese folli e assetate di sangue dalla comparsa di nuovi nemici. Sul fronte il Grande Maestro Arianus e il Grande Maestro Fulvius Raion guidano i loro uomini in uno spietato massacro di ogni avversario che incontrano sul loro cammino. La forza Orkeska di dissolve come neve al sole davanti alla furia di un'intera compagnia di Space Marines che, nonostante non vesta gli stessi colori, è ugualmente efficace e distruttiva.
Sul retro dello schieramento la situazione non è così rosea. I Terminator aspettano pazienti l'arrivo del nemico, costretto a rallentare per la conformazione del terreno e per il troppo alto numero di truppe spiegate nell'angusto corridoio di terra che abbiamo utilizzato per raggiungere le nostre postazioni.
A una prima stima, mi rendo conto immediatamente che anche i più possenti difensori dell'Imperium non potranno che essere sopraffatti da un'orda di xeno così numerosa. Decine di karri e di camminatori, oltre a centinaia di selvaggi Orki contro solo cinquanta Space Marines. La lotta è impari.
Decido di giocare l'asso che tenevo nella manica. Guardo la mia Interrogator, che non ha ancora finito di riparare il vox

comunicatore. "Se le comunicazioni radio non saranno ristabilite entro 30 secondi da adesso, giuro sul Trono d'Oro che ti faccio sbarcare in mezzo a quei Terminator e ti lascio lì. Almeno potrai morire compiendo il tuo dovere, cosa che ora non stai facendo".
La durezza delle mie parole e del mio sguardo sembrano infonderle una nuova e più robusta determinazione. Trafficando con i fusibili e ferendosi a una mano con un bisturi plasma nel tentativo di ripristinare i collegamenti, Allysin riesce a riattivare il vox comunicatore, il quale inizia ad emettere il suo consueto brusio distorto.
Motivazione. Ho sempre sostenuto come fosse la motivazione a spingerci ad eccellere.
Con un ghigno di cui non vado troppo fiero afferro il microfono del vox comunicatore, mentre la mia Interrogator si benda la mano ferita.
"Spazioporto Orgoglio di Marte, qui è il Lord Inquisitore Alexander Magnus da Aurelia Primos. Mettetemi in comunicazione con il Bombardiere Marauder "Fiamma dei Cieli".
Attendo che il pilota del bombardiere risponda alla mia chiamata. "Tenente Mav Killyon a rapporto, Milord". Nessun tentennamento nella sua risposta, nessun dubbio nella sua voce.
"Tenente Killyon", rispondo quasi meccanicamente. "Effettuare un volo radente sulle coordinate X349:Y182 e sganciare l'intero carico". La risposta affermativa del pilota è immediata.
Appoggio il microfono del vox comunicatore. Ora non mi resta che aspettare. Mi alzo e mi metto in attesa davanti a una delle finestre blindate della Cannoniera Thunderhawk, appoggiando una mano alla paratia della nave. Riesco a vedere la linea dei Terminator, immoti che statue di antichi eroi dimenticati, fermi e determinati davanti all'orda xeno che avanza. Qualche istante dopo, una grossa ombra dalla forma di una croce allungata passa sopra di loro, puntando in direzione dello schieramento Orkesko.
E' un attimo, che l'occhio umano non riesce a cogliere. Dove prima c'era una marea brulicante di Orki, ora c'è solo un inferno di fiamme. Il Bombardiere Marauder nel suo passaggio ha sganciato dodici bombe esplosive contenenti promethium altamente raffinato da 120kg ognuna. Nessuna forma di vita avrebbe potuto sopravvivere ad una simile apocalisse. Appena le fiamme cominciano a diradarsi, mi rendo conto della devastazione che il Bombardiere ha causato: le pareti del canalone sono fuse, le asperità del terreno rese lisce dall'intenso calore sprigionato dal promethium infiammato. Relitti metallici contorti e incandescenti costellano l'area in cui pochi attimi prima stava avanzando il contingente Orkesko. L'Imperatore ha voltato il suo sguardo benevolo su di noi.
Comunico ai comandanti che l'intervento del Marauder è andato al di là di ogni più rosea previsione e ordino loro di far concentrare il fuoco di tutte le truppe sul fronte.
Mentre chiudo la comunicazione, il Confratello Capitano Artemis sbuca dal vano cargo e si dirige verso di me con un comunicatore portatile sul palmo del suo guanto corazzato. Prendo il ricevitore e mi metto in ascolto: le due Assassine Callidus che avevo fatto infiltrare un mese fa nella Capitale Planetaria mi comunicano che il centro controllo tattico del settore ovest del Formicaio di Aurelia Primos è sotto il loro controllo e che le batterie antiaeree perimetrali sono state disattivate. Sorrido come un lupo davanti a un gregge di pecore, l'asso che tenevo nell'altra manica ha funzionato forse meglio del primo.
Mi siedo e afferro per l'ultima volta il microfono del vox comunicatore: "A tutti i comandanti lealisti, il settore ovest del Formicaio di Aurelia Primos è sotto il nostro controllo. Ordinare a tutte le truppe di avanzare e di penetrare nel perimetro cittadino".
In risposta ricevo solo segnali d'assenso, nessuna richiesta di spiegazioni o di chiarimenti. Avessi avuto uomini così al mio comando l'anno scorso, la Capitale non sarebbe mai caduta. Evidentemente l'Imperatore ha voluto mettere alla prova le mie capacità e la mia fede, ora più forte che mai.
Attraverso l'intercom ordino al pilota di atterrare all'interno delle mura del Formicaio e di spianare prima la zona d'atterraggio da qualunque presenza ostile. Mi alzo in piedi e mi volto verso il mio seguito, facendo loro cenno di prepararsi a combattere.
Dopo aver sparato un colpo con il Turbolaser Distruttore per crearsi una rampa d'atterraggio, il pilota comincia con le manovre di discesa, fino far toccare il terreno ai pattini della Cannoniera Thunderhawk. La sua voce metallica nell'intercom ci avvisa dell'apertura del portellone frontale, apertura accompagnata dal consueto pulsare di luci rosse intermittenti.
Scendo dal portellone e metto piede sul suolo di Aurelia Primos. Da un anno aspettavo che giungesse questo momento, la città sarà di nuovo nostra. Ordino ai Devoti di dare impulso all'attività neurologica dei due Arcoflagellanti.
Finalmente potrò constatare cosa è in grado di fare il mio nuovo giocattolo.

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 9 ore, 26 minuti, 45 secondi *****

Seguito dalla mia Interrogator, entro nella stanza del Palazzo del Governatore Planetario che era il mio ufficio personale fino a un anno fa. Il disordine è totale. Carta strategiche, mappe, d-pad, cartelle di documenti, tutto sparso sul pavimento. Le sedie sono ribaltate, alcune rotte, e la scrivania è stata spostata e ribaltata come a formare una specie di barricata.
Osservo con crescente fastidio la scena. Come si può pretendere che svolga il compito di Governatore Planetario ad Interim di Faaris IV da un posto come questo? Se non avessimo appena riconquistato la Capitale Planetaria e sconfitto gli xeno che l'avevo occupata il mio umore sarebbe decisamente vicino all'ira più feroce.
Dalla porta di ingresso della stanza entra il Confratello Capitano Artemis, latore di buone notizie.
"Gli Orki sono in rotta, la loro ritirata è precipitosa ed estranea a qualunque metodo che si possa definire strategico. Il Lord Generale Vendergast e il Colonnello Von Lieber stanno attestando le truppe in città, snidando eventuali sopravvissuti Orki. Gli Astartes invece si sono dati all'inseguimento delle truppe nemiche in fuga, per poterne eliminare il più possibile e per scoraggiare una qualunque tentativo di contrattacco".
Con un cenno del capo lo congedo, considerando al tempo stesso quanto l'Imperatore mi favorisca concedendomi

Castrum Praetorio Settore 8

di avere al mio fianco valorosi guerrieri del suo calibro. Mi avvicino alla parete a vetri, miracolosamente ancora intatti, dalla quale mi è permesso di osservare il Formicaio di Aurelia Primos. La prima cosa che noto, ed anche l'unica che al momento conta, è che su tutte le guglie della città sventolano stendardi con l'Aquila dell'Imperium. Abbiamo vinto. Che il nome dell'Imperatore sia lodato, ora e sempre.
Mi volto verso Allysin, intenta a recuperare dei documenti dal pavimento: "Fai rimettere in ordine questo posto, il più presto possibile. E fai portare una nuova scrivania".

***** Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale offline *****

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.

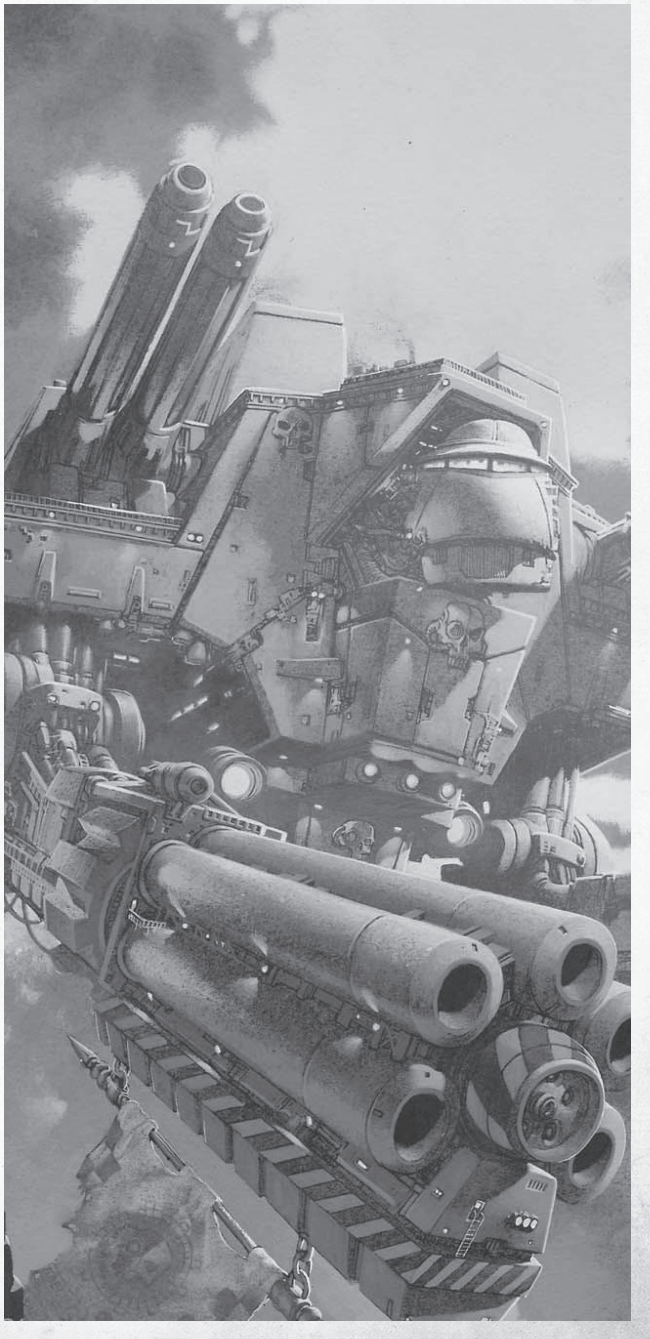
ELEMENTI SCENICI: Castrum Praetorio è un territorio brullo e sassoso a causa degli immensi lavori di fortificazione e costruzione della capitale planetaria Aurelia Primos. Tuttavia è possibile trovare ancora qualche albero, verdi tracce di un passato più fiorente e pulito, quando il settore era prevalentemente boscoso e ricco di fiumi e campi coltivati.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: Tempesta Elettromagnetica e Area Devastata.

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.



Castrum Praetorio Settore 8

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 obbiettivi per i lealisti e 2 per i caotici) alla fine della battaglia, quando alla fine dell'ultimo turno si conteggiano gli obiettivi per stabilire il vincitore, la fazione che ha tenuto per il maggior numero di turni la maggioranza degli obiettivi durante la partita, ottiene un +1 obiettivo extra.

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

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

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

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

IL 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.

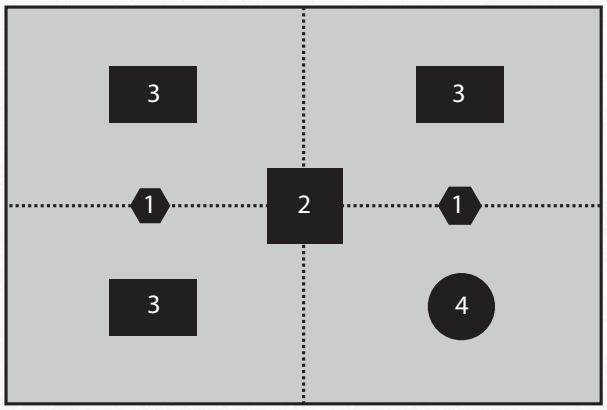
Castrum Praetorio Settore 8

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 - CONTROLLO CAMPO REFRATTORE

Questa preziosa struttura imperiale protegge il sistema di controllo del campo refrattore della capitale planetaria Aurelia Primos. Se il campo dovesse cedere, la città formicaio sarebbe vulnerabile. La struttura è protetta da due bunker corazzati e la FDP la sorveglia giorno e notte.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Rocce e ripari bassi si trovano sparsi e radi per il campo. Nel centro viene posizionato l'edificio chiave che rappresenta la stazione di controllo (2). Come da schema vengono poi posizionati tre generatori (3), una rampa di atterraggio (4) e 2 bastioni a caduta (1).

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 truppe e supporti leggeri. Gli eserciti entrano dai lati lunghi. All'inizio della battaglia tirate un dado, chi ottiene il numero più alto sceglie il lato del tavolo ove schierare.

DIFESA PLANETARIA: i bunker/bastioni sono dotati di un sistema di difesa automatico. Ogni unità NON lealista che all'inizio del proprio turno, si trova a 12" o meno dai bunker subisce 2D6 di colpi a F03 con VP6. Può venir distrutto come se fosse un bunker con corazza 14. Se un bunker viene occupato, il sistema di difesa si disattiva per tutta la restante partita.

Condizioni di Vittoria: La battaglia dura 5+ turni con durata variabile come da regolamento. Al termine della partita ogni unità ancora presente sul campo concede +1PV al suo possessore. Il centro di controllo (2) è considerato obiettivo, mentre i generatori possono venir distrutti (considerali un veicolo con corazza 14) : gli eserciti lealisti, orchi, Necron, Tau ed Eldar guadagnano +1 PV se alla fine della partita almeno 2 generatori sono ancora operativi, mentre Caos, Tiranidi, Eldar Oscuri guadagnano +1PV se i generatori vengono tutti distrutti.

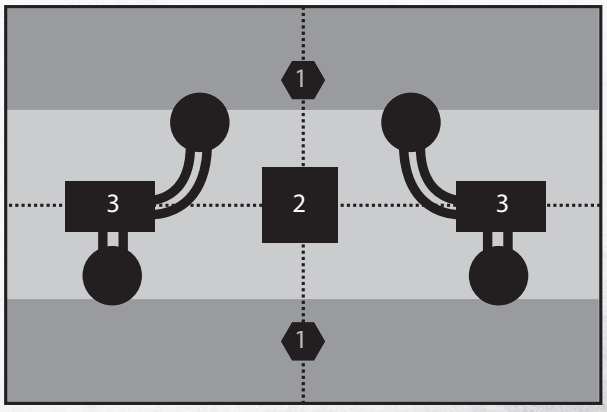
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Territorio di Guerra, Tempesta Elettromagnetica.

Punto chiave: l'obiettivo controlla il gigantesco campo energetico che protegge la città capitale di Aurelia Primos. La fazione che controlla questo obiettivo strategico può attivare o disattivare lo scudo intorno alla città. Se lo scudo è attivo, nella battaglia evento di Aurelia Primos, il campo refrattore protegge la città, e conferisce questa regola:

Campo rifrattore: il Campo Rifrattore è un'enorme scudo energetico che protegge la città. Ogni unità all'interno del perimetro della Città Formicaio acquisisce un Tiro Invulnerabilità 5+ contro il fuoco nemico. Non può essere utilizzato per nessun altro tiro salvezza (ad esempio poteri psionici, pericoli del Warp, effetti di Terreni Pericolosi). Il campo refrattore viene rappresentato da una linea invisibile che protegge l'area Alpha, a 20 cm dal suo confine con il tavolo Bheta. Se un nemico spara da dentro il campo refrattore, il suo tiro salvezza viene ignorato. Questa risorsa può venir disattivata o riattivata all'inizio di ogni turno, sia proprio che degli avversari dalla fazione che in campagna controlla questo obiettivo strategico.

BS - GENERATORE CAMPO REFRATTORE

Un possente ronzio di energie e flussi elettrici pervade l'ambiente. Simili a giganti assopiti, due immense strutture industriali ricoperte di tubature, arcani macchinari e valvole di controllo emergono dal terreno e si innalzano verso il cielo. Sono i due generatori Z.E.U.S. i più antichi e venerati del pianeta. Grazie all'energia che generano il campo refrattore, prodigio del dio macchina, è in grado di funzionare.



Tavolo: il tavolo è impervio, con rocce e sassi. Come da schema,

Castrum Praetorio Settore 8

costruite due strutture industriali abbastanza grandi e articolate, e usatele come generatori ZEUS (3), posizionandoli come nell'immagine. Nel centro viene messo un edificio basso ad un solo piano, che svolge il ruolo di Centro Controllo (2). Aggiungete i due bunker Leman, il campo è pronto.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1850 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano per scegliere il lato dove schierare. Il vincitore schiera per primo, un'unità a testa fino a terminarle. L'esercito viene schierato entro 12" dai bordi lunghi del tavolo.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Al termine della battaglia, per ogni unità valida entro 3" dal Centro Controllo (2), viene guadagnato 1PV.

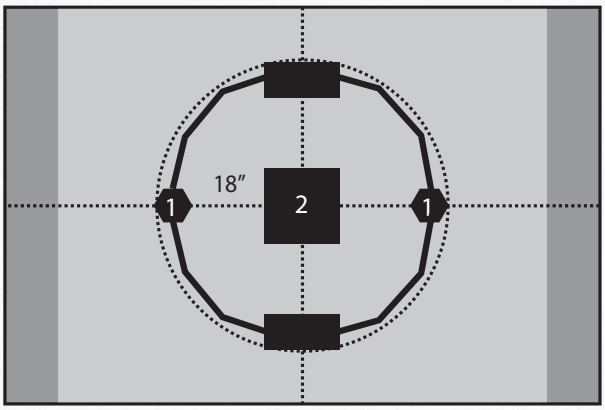
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Area Devastata, Tempesta Elettromagnetica. TUTTE le unità di fanteria sono considerate unità valide, non solo le truppe.

Punto chiave: La fazione che controlla questo obiettivo strategico è in grado di fornire al Controllo del Campo Refrattore abbastanza potenza per generare lo scudo che protegge Aurelia Primos. Tuttavia il generatore può esser disattivato e in questo caso si spegne il campo refrattore. Lo scudo e le sue regole sono maggiormente descritte nello scenario speciale Last Battle specifico per l'evento di Aurelia Primos, che verrà rilasciato nell'ultimo mese di campagna.

BS - CANNONE VANGELO IMPERIALE

Simbolo della gloria dell'Imperium, il Cannone è stato conquistato e occupato dalle forze rinnegate del Caos durante la Prima Guerra ed è divenuto un'importante testa di ponte nell'invasione del settore otto. Le forze del Caos l'hanno rafforzato e lo ritengono inespugnabile.

Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Basandovi sullo schema della fortezza cercate di ricostruirla rispettando il più possibile i posizionamenti. Il restante tavolo è ricco di erba e sassi, con



alcune piante sparse qua e là. Il perimetro difensivo SDA collega i bunker Leman (1) con gli edifici inglobati bel muro difensivo. Nel centro sorge l'edificio a tre piani che accoglie sulla sua sommità l'immenso cannone orbitale (2) Il raggio della base è di 18" dal centro del tavolo. Lo scenario può anche venir sostituito con una Fortezza della Redenzione.

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.

I Lealisti possono sempre scegliere di difendere la base e schierare al suo interno, ma in questo caso schierano nel centro del tavolo, dentro il perimetro difensivo 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, Infiltratori, Esploratori.

Punto chiave: il Cannone è un antico prodigio del Dio Macchina, e la sua devastante potenza può essere convogliata per annientare anche il nemico più potente! Se la fazione che controlla questo obiettivo gioca una battaglia apocalittica sul settore 8, avrà SEMPRE oltre alle sue risorse strategiche la risorsa seguente:

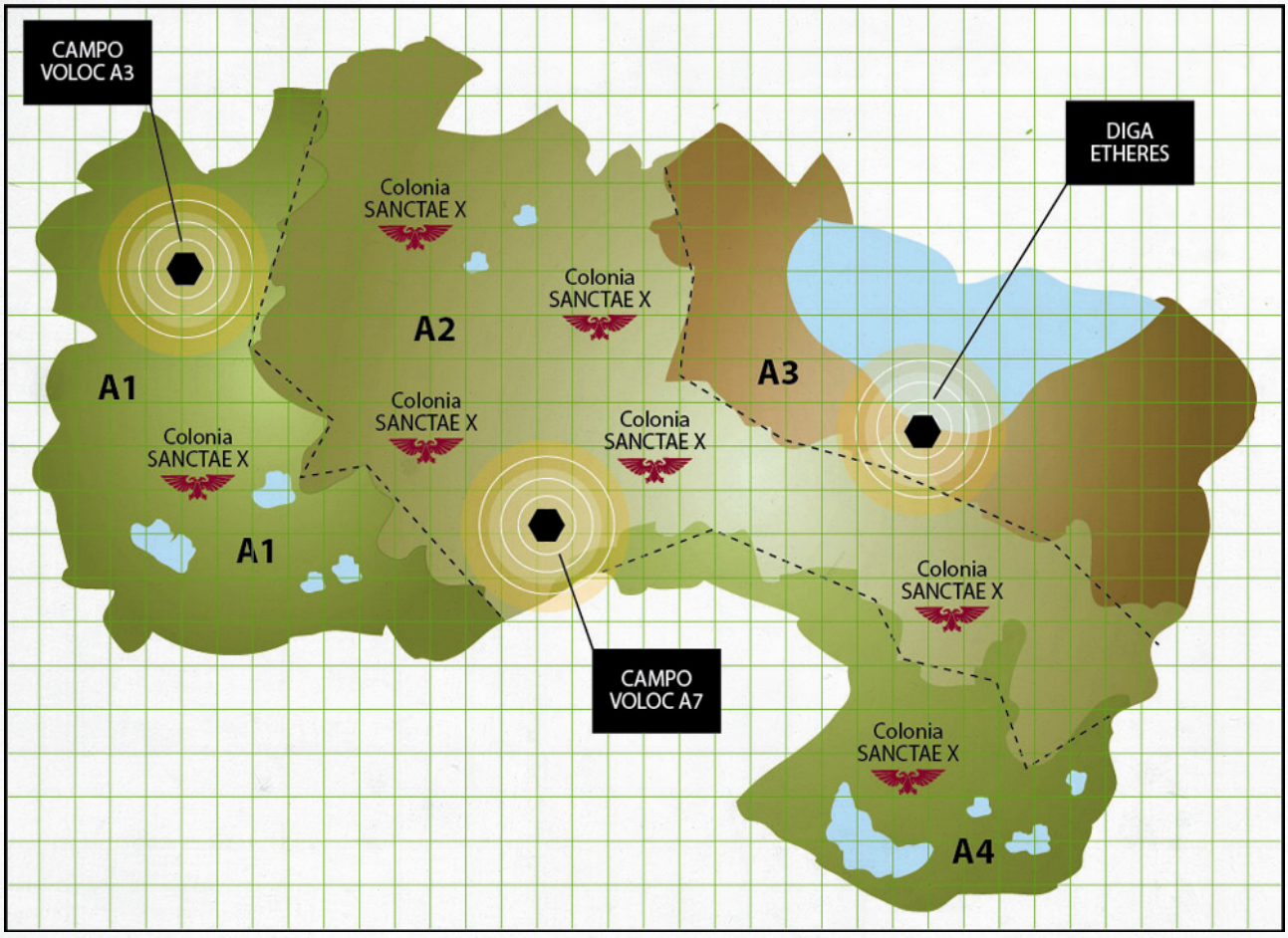
CANNONE VANGELO IMPERIALE

Il possente cannone si trova a molti chilometri dalla città e per lunghi anni ha servito le forze lealiste proteggendo l'orbita alta. Dopo esser caduto sotto il controllo delle legioni traditrici che lo impiegarono contro la città Aurelia Primos durante la II Guerra, è stato finalmente riconquistato dagli Astartes.

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

Castrum Praetorio Settore 8

VALAMOR SETTORE 9



++

SETTORE: **9**

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

NOME DEL SETTORE: **VALAMOR**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Molto Alta**

RISORSE: **Allevamento, Alimentari classe A, B, C, Risorse Agricole Classe M**

OSTILITA' del TERRITORIO: **-**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Alta**

TERRITORIO: **Agricolo, Prati, Boschi, Terra, Colline, Rocce, Foreste, fiumi, laghi, Campi Coltivati**

STRUTTURE: **Colonie, Insediamenti Agricoli**

PUNTI STRATEGICI: **3**

1. DIGA ETHERES:

2. CAMPO VOLOC A3:

3. CAMPO VOLOC A7:

++

DESCRIZIONE

Valamor è sicuramente la regione più verde di Faaris IV.

Il 90% della regione è suolo coltivabile, fertile e propizio a qualunque genere di semente. Non c'è da stupirsi se la popolazione del pianeta ha sfruttato tutto ciò.

Se altri settori, tipo Mecadon, sono brulli, inquinati e ostili, Valamor è tutto l'opposto. Ci sono molti insediamenti, la vegetazione è rigogliosa e i centri abitati sono tra i più belli del pianeta.

La regione è suddivisa in tanti piccoli lotti, spartita tra le famiglie nobili di Faaris, che le hanno sub appaltate a famiglie contadine che vi risiedono e provvedono a fornire la forza lavoro della macchina agricola del pianeta, poiché la maggior parte dei prodotti agricoli nelle città-formicaio di Faaris provengono da Valamor.

Nonostante tutto però il lavoro sarebbe veramente massacrante anche per l'uomo più laborioso, per cui i Faarisiani hanno schiavizzato una sub-razza autoctona, i Voloc, per usarli per i lavori più pesanti e pericolosi.

In passato vi sono stati numerosi casi di rivolta e sebbene la ribellione sia sempre stata soffocata nel sangue dagli Arbites e dalla FDP, il clima tra le forze militari è teso.

A nord-est della regione si trova un grandissimo lago artificiale che raccoglie l'acqua che viene poi incanalata verso i vari lotti di terreno in tutta la regione, aggiungendosi ai piccoli bacini acquiferi sparsi in Valamor. La diga, nota come Etheres, è di vitale importanza tanto che l'intero 7°Fucilieri della Forza di Difesa Planetaria è permanentemente stanziato qui, a sua protezione.

Tra gli altri compiti, il 7°Fucilieri pattuglia Valamor e sorveglia i

VALAMOR SETTORE 9

Voloc, assieme a due divisioni di Adeptus Arbites.

I Voloc lavorano in tutta la regione, ma vivono in due campi principali, chiamati semplicemente Campo Voloc A3 e Campo Voloc A7, e in molti altri meno importanti.

La vita di un Voloc è priva di gioia e di agiatezza, vive per il lavoro e muore per il lavoro, nel nome dell'Imperium.

Nel corso della storia di Faaris, i Voloc si sono ribellati molte volte, spesso a causa di influenze esterne. Le ribellioni però sono state di breve durata e finite tragicamente.

Attualmente i Voloc sono estremamente agitati a causa di una loro profezia: verrà un liberatore che scenderà dal cielo e li libererà dalla schiavitù. Secondo il loro rozzo calendario, questo dovrebbe essere l'anno in cui avverrà il prodigio.

LE GUERRE FAARIANE

Durante la Prima Guerra il settore è stato difeso con coraggio dalla FDP, e miracolosamente i combattimenti si sono limitati a piccole rappresaglie lungo i confini meridionali. All'inizio della Seconda Guerra l'Impero Tau ha sferrato un devastante attacco, riuscendo a penetrare a fondo nel settore e conquistandolo. Spetta alle **Tigri Cremisi** sotto il comando del celebre **Colonnello Verbinski** il difficile compito di sfondare le linee Tau e riconquistare il settore, e nonostante la dura resistenza degli xeno, al termine della II Guerra il settore è nuovamente lealista!

Per tutta la durata della III Guerra i reggimenti delle Tigri Cremisi rinforzano e presidiano il settore. Nuovi bastioni di difesa vengono schierati lungo i confini e le linee egida vengono trasformate in veri e propri valli trincerati.

Il settore è ben protetto, e non subisce ulteriori attacchi diretti: per questo motivo la marina lo classifica come sicuro e vi edifica numerose rampe di decollo per thunderbolt e valkyrie. Navi cargo depositano ogni mese tonnellate di rifornimenti, e a causa delle numerosi basi della marina imperiale, Valamor ora è un settore strategicamente vitale per le forze lealiste!

CONSIGLI di MODELLISMO

Il settore Valamor è semplice da replicare, poichè si tratta di uno scenario abbastanza standar: prati, boschi, colline, rocce, terra, campi e colonie... ma anche i famosi campi Voloc.

Per realizzare questi ultimi elementi utilizzerei le scatole per i contatti elettrici: ne esistono di varie dimensioni (alcune molto grandi altre piccole) e ad un costo irrisorio. In base anche alle esigenze delle battaglie strategiche, realizzate delle basi in compensato o in forex adatte ad ospitare la scatola dei contatti. Dovrete farne un po, di varie dimensioni. Quindi arricchite le basi texturizzandole e mettendogli dettagli extra come porte di ingresso, antenne o paratie. Potete usare vinavil per incollare i dettagli. Poi date una mano di nero e quindi colorate i vari elementi con la tecnica del pennello asciutto usando colori acrilici.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

Valamor a differenza di molti altri settori di Faaris IV ha una flora e una fauna assolutamente vivibile e normale, per non parlare poi della sua conformazione: il settore nove è tranquillo e verdeggiante, forse un poco umido, ma a parte le piogge torrenziali che lo caratterizzano, è tranquillo. Le regole del settore sono le seguenti... scegliendo il sottosettore dove giocare, ti verrà detto quali regole considerare per la battaglia.

-AREA MILITARIZZATA
-TEMPESTA TROPICALE

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

TEMPESTA TROPICALE: all'inizio di ogni turno tira un dado. Con 1 scoppia un violento scroscio di pioggia, vento forte, fortissimo. Il suolo si trasforma in un tragico pantano. Tutta la fanteria si muove come su terreno difficile. I veicoli ignorano quelli sul movimento. Per le moto, i veicoli volanti, o la fanteria volante, il movimento si considera sempre terminare su terreno pericoloso. Nei turni seguenti continua a tirare: con 4+ la tempesta smette, negli altri casi continua incessantemente.

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: Area Militarizzata TAVOLO:colline, prati, boschi, rocce, campi coltivati, colonie, insediamenti civili, rovine, megaserre.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un immane campo agricolo: ovunque coltivazioni intensive, fiorenti colonie, pascoli ed allevamenti. REGOLE: Area Militarizzata, Tempesta Tropicale TAVOLO: colline, alberi, colonie, campi coltivati, staccionate, insediamenti rurali, boschi.
03	**SOTTOSETTORE A3**: Montagna, sassi e roccia: è uno scenario brullo e impervio, dove sorge solo la grande diga Etheres. REGOLE: Area Militarizzata TAVOLO: sassi, terra e speroni rocciosi, il suolo è roccioso con vaste aree di terra e sassi.
04	**SOTTOSETTORE A4**: Un territorio verdeggiante, ricco d'acqua, fattorie, vasti campi agricoli, alberi da frutta, megaserre e boschi. REGOLE: Area Militarizzata, Tempesta Tropicale TAVOLO:colline, prati, boschi, rocce, campi coltivati, colonie, insediamenti civili, rovine, megaserre.

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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**ASSALTO PREPARATO** Valido per la Guardia Imperiale e l'Inquisizione verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco lealista viene portato verso un settore adiacente (vedi pag42 di Missioni Operative).

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 (strutture).

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

Valamor Settore 9

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.

Nessuna Resa, Nessuna Ritirata

ASSALTO AL COMPLESSO

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

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

Allart Black

Il colonnello Verbinski, comandante in capo delle Tigri Cremisi, era giunto su Faaris IV da poche ore e stava contemplando lo splendore del paesaggio di Valamor da una terrazza del centro di comando e organizzazione militare. "Sembra impossibile che in questa pacifica veduta si annidino così tanti nemici dell'Imperium, non è vero?"

Disse una voce alle sue spalle. "Bene arrivato su Faaris IV, Markus."

Nessuno lo chiamava mai col suo nome di nascita, ma il colonnello riconobbe la voce e si voltò ridendo. "Allart, non sapevo che anche i Cetriani fossero al corrente delle guerre altrui!

Eri stanco di cacciare bredian e sei venuto a farti un giro lontano dall'Occhio del Terrore?"

Il colonnello Black sorrise e rispose in tono serio

"La situazione è complessa, Markus."

Si avvicinò alla ringhiera del terrazzo e guardò il panorama, continuando a parlare.

"Il pianeta è una risorsa importante da mantenere e il numero di minacce è davvero elevato."

Verbinski tenne gli occhi fissi sulle rigogliose giungle di Valamor e rispose all'amico:

"Ogni nemico del Trono d'Oro dovrà essere schiacciato, ogni incertezza eliminata…"

"… E ogni traditore punito."

Completò il commissario. La formula rituale di augurio della Scuola Commissari che avevano frequentato insieme, come giovani reclute, aveva ancora il potere di pacificare la mente e infondere il giusto furore spirituale nei due ufficiali. Il comandante delle Tigri Cremisi si informò sugli eventi in corso: "Allart, mi hanno detto che la situazione è piuttosto critica, quali sono i tuoi incarichi?". "Al momento sono stato incaricato di stanziarmi su Valar per liberarlo definitivamente dalla feccia caotica rimasta fino a nuovo ordine, che mi auguro arrivi presto.

Anche se i caotici sono la nostra specialità … Beh, limitarsi a fare pulizia non è un compito adatto ad un reggimento aviotrasportato".

Replicò il commissario, spostando lo sguardo sopra le splendide nuvole del secondo sottosettore.

Verbinski assentì ed espose le proprie strategie: "Noi faremo il possibile per tenere saldo il settore di Valamor e usarlo come zona di rifornimento e passaggio per le truppe dirette verso Thoran, sperando di riuscire a mantenere saldi gli animi della FDP locale; se si riuscisse poi a muoversi dentro Thoran per ripulirlo un po' non sarebbe affatto male."

"La FDP…" Ripetè Allart in tono ironico, scandendo lentamente il nome di quella forza in cui non aveva mai avuto troppa fiducia. La discussione tattica fu però interrotta dal segnale del suo stesso comlog. "E' tutto pronto allora … Si comincia. Per me è ora di andare, Markus. L'Imperatore ti protegga! "

"L'Aquila vegli su di te"

Rispose Verbinski, guardando il vecchio amico allontanarsi con la consueta falcata marziale e veloce che tanto impressionava gli ufficiali più giovani. Il colonnello delle Tigri Cremisi guardò un'ultima volta il meraviglioso spettacolo offerto dalla natura Faarisiana, poi si diresse verso le zone di stanza dei suoi uomini. Era davvero il momento di cominciare.

VALAMOR SETTORE 9

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 verdeggiante, alberi e colline rendono il paesaggio armonioso. Piccoli insediamenti agricoli, strutture dormitorio Voloc, un'antenna di comunicazione, poi capannoni, piccole fabbriche, rampe di atterraggio e piccole strutture difensive. Cisterne ed edifici possono completare il paesaggioo.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: Tempesta Tropicale e Area Militarizzata.

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").

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.

VALAMOR SETTORE 9

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 obbiettivi 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.

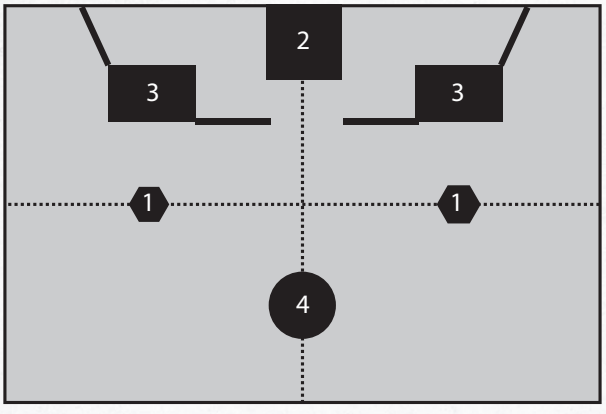
LA SOLA COSA CHE CONTA È LA VITTORIA

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 - DIGA ETHERES

L'accesso alla diga vera e propria è sorvegliato da un avamposto fortificato. Qui è attestata la FDP che protegge l'enorme bacino idrico. Se questa struttura di difesa dovesse cadere, i nemici dell'Imperium potrebbero sabotare gli impianti di depurazione dell'acqua o addirittura abbattere la stessa diga trasformando il settore 9 in un'immensa palude!



Tavolo: il tavolo è roccioso e brullo, con sassi e speroni rocciosi; viene diviso in quarti. Come da schema viene posizionata una rampa di decollo (4), una struttura fortificata composta da un bastione imperiale (2), due edifici fortificati (sono considerati bunker)(3) e come da schema una linea difensiva SDA o EGIDA, a scelta dei giocatori. Completano lo schieramento due piccoli bunker Leman(1).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

Schieramento: il difensore schiera per primo nei pressi delle strutture e delle linee difensive, esattamente fino ad un massimo di 12" da ogni struttura, mentre l'attaccante giunge completamente dalla riserva, e arriva dal lato lungo del tavolo opposto alla fortificazione. ATTACCANTI: Caos, Tiranidi, Necron, Orchi, Eldar Oscuri, Tau; DIFENSORI: Lealisti, Eldar, Tau.

Se si affrontano due razze attaccanti o difensori, si spareggia con un dado, chi vince sceglie se attaccare o difendere (a mio giudizio gli eserciti orda dovrebbero sempre attaccare!). La fazione che controlla il settore DIFENDE SEMPRE.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. I difensori alla fine della partita vincono se il bastione imperiale (obiettivo) è ancora controllato da loro. Gli attaccanti vincono se il bastione imperiale è controllato da loro. Se il bastione è conteso, la partita è un pareggio.

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

BASTIONE IMPERIALE: segue le regole a pag.16 di Attacco Planetario. E' armato di 3 requiem pesanti automatizzati.

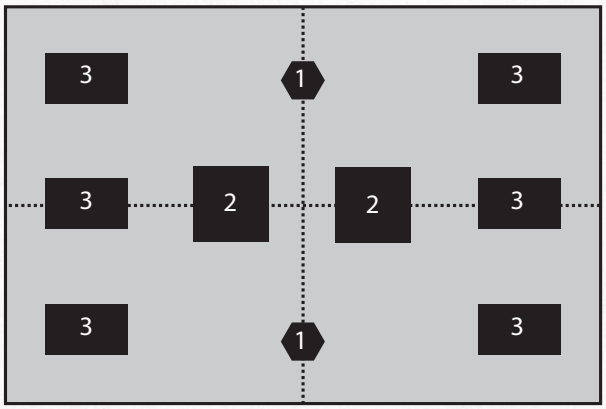
BUNKER LEMAN: segue le regole presenti sulla relativa scheda tecnica a pag84 del regolamento della campagna di Faaris IV.

VALAMOR SETTORE 9

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un enorme quantitativo di energia grazie alle mega turbine interne alla diga: tale energia può venir convogliata in appositi sistemi d'illuminazione a lungo raggio. La fazione che controlla l'obiettivo può annullare la regola "combattimento notturno" solo per una sua fase di fuoco, convogliando tutta l'energia della diga per illuminare il campo di battaglia. Questa regola speciale può essere usata una sola volta battaglia, e solo per le battaglie normali (escluso lo scenario Assalto al Complesso) su Valamor.

BS - CAMPO VOLOC A3

Il campo A3 è una struttura di contenimento senza delle vere e proprie mura: qui si trovano le capsule abitative dei Voloc, e il campo è sorvegliato costantemente dalla Guardia Imperiale, il primo cenno di ostilità o alcune semplici regole non rispettate porterebbero subito a gravi rappresaglie. Onde evitare nuove sommosse, il governatore Navarre ha decretato che i campi non dovevano più essere prigioni, tuttavia l'ordine viene sempre tenuto con la forza.



Tavolo: il tavolo è verdeggiante, con due edifici (2) centrali alti (almeno 2 o 3 piani), due bunker Leman (1) sulla linea centrale, e 6 strutture dormitorio disposte come da schema e con altezza 1. Per il restante tavolo qualche albero sparso.

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 come da regolamento. Il nemico deve venir respinto, distrutto, cancellato. Si tratta di un annientamento, ma i kill point si calcolano nel modo seguente:

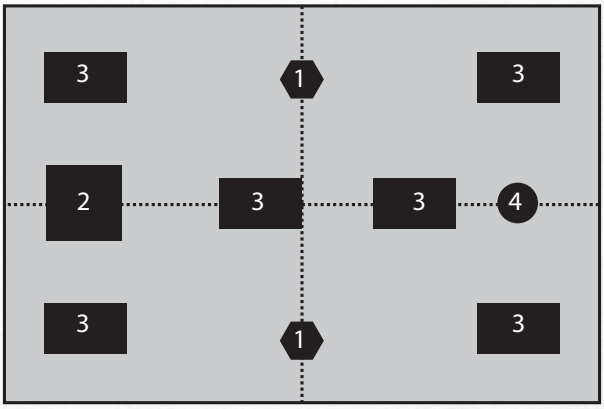
Quartier Generale - 3 Kill Points
Scelte Truppe - 1 Kill Point
Reparti Speciali - 2 Kill Points
Supporto Leggero - 2 Kill Points
Supporto Pesante - 2 Kill Points
Trasporti Dedicati - 0 Kill Points

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

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un enorme quantitativo di vettovagliamenti e materiali di supporto La fazione che tiene questo obiettivo può schierare 100 punti extra nelle battaglie standard di W40K (non in Assalto al Complesso). I punti extra però sono vincolati solo a questo settore, dunque tale bonus si applica solo su Valamor.

BS - CAMPO VOLOC A7

Il campo A7 è una struttura di contenimento senza delle vere e proprie mura: qui si trovano le capsule abitative dei Voloc, e il campo è sorvegliato costantemente dalla Guardia Imperiale, il primo cenno di ostilità o alcune semplici regole non rispettate porterebbero subito a gravi rappresaglie. Onde evitare nuove sommosse, il governatore Navarre ha decretato che i campi non dovevano più essere prigioni, tuttavia l'ordine viene sempre tenuto con la forza.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Come da schema viene allestito il tavolo con due bunker Leman (1), 6 strutture dormitorio con altezza 1(3), un'antenna di comunicazione (4) e un bastione imperiale (2) disarmato che funge da centro comando per le forze presenti nel campo.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

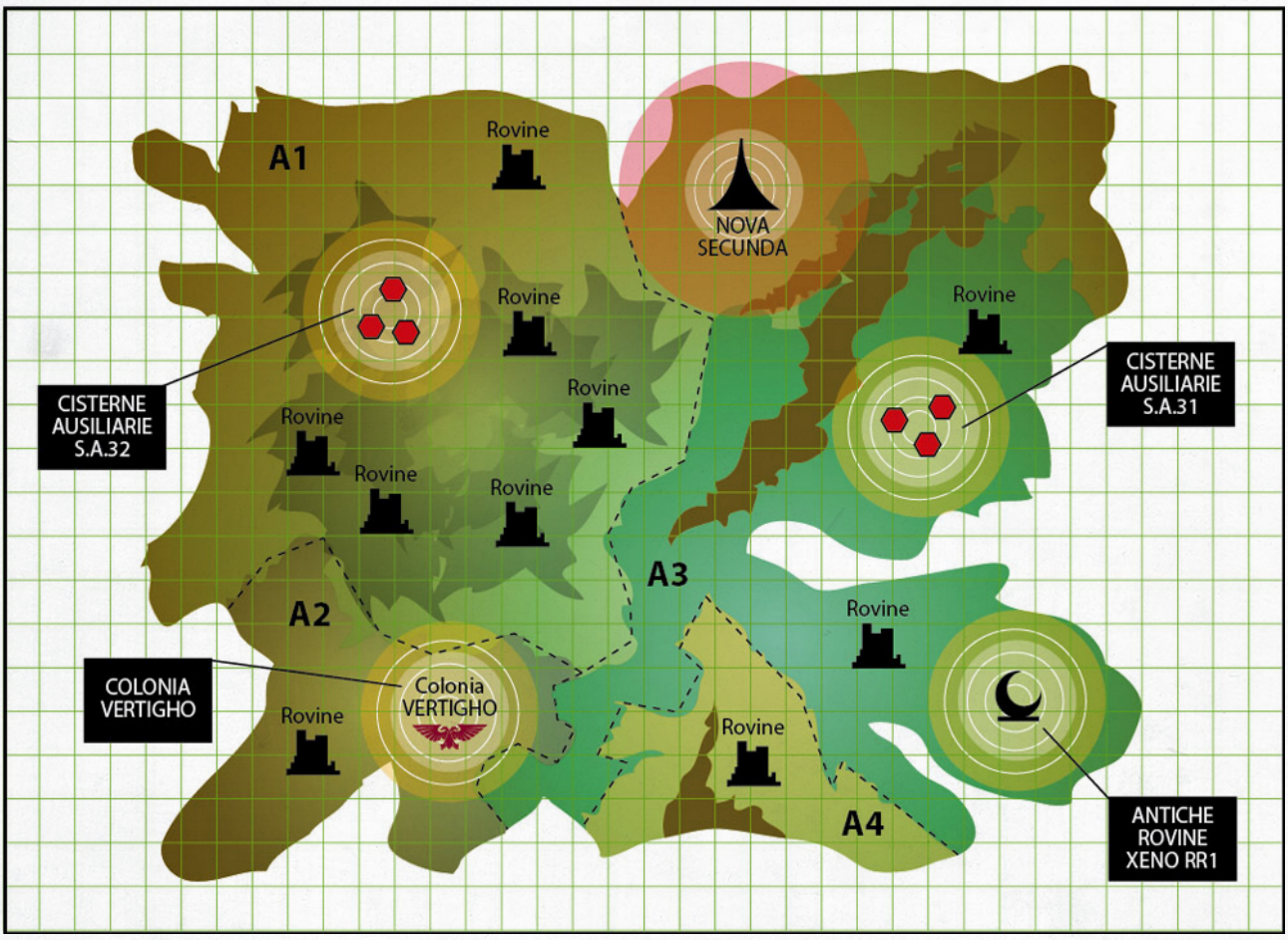
Schieramento: come da manuale, schieramento a Punta di Lancia (pag 93 del manuale base)

Condizioni di Vittoria: segue le regole dello scenario Acquisizione dell'Obiettivo, gli obiettivi da controllare per prendere sotto il proprio controllo il campo sono i 2 bunker (1), l'antenna di comunicazione (4) e il centro comando (2), per un totale di 4 obiettivi.

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

Punto chiave: l'obiettivo fornisce alla fazione che lo controlla un enorme quantitativo di vettovagliamenti e materiali di supporto La fazione che tiene questo obiettivo può schierare 100 punti extra nelle battaglie standard di W40K (non in Assalto al Complesso). I punti extra però sono vincolati solo a questo settore, dunque tale bonus si applica solo su Valamor.

VREDA SECUNDA SETTORE 10



++

SETTORE: **10**

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

NOME DEL SETTORE: **VREDA SECUNDA**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Medio Bassa**

RISORSE: **Varidium, Cryocristalli, Magdenio**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Alta**

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

STRUTTURE: **Colonie, Estese Rovine, Rovine Cittadine, Rovine Xeno**

PUNTI STRATEGICI: **4**

1. CISTERNE AUSILIARIE S.A.31

2. CISTERNE AUSILIARIE S.A.32

3. COLONIA VERTIGHO

4. ANTICHE ROVINE XENO RR1

++

DESCRIZIONE

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

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

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

VREDA SECUNDA SETTORE 10

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

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

LA PRIMA GUERRA

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

LA SECONDA GUERRA

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

LA TERZA GUERRA

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

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

-TERRITORIO di GUERRA
-VASTE ROVINE
-BOSCAGLIA
-TECNICHE di GUERRIGLIA
-NEBBIA

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

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO
-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA
-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE
-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
-STRATAGEMMA BARRICATE
-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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

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

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

VREDA SECUNDA SETTORE 10

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

Se una fazione sblocca ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente.

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

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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

CONSIGLI di MODELLISMO

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

VREDA SECUNDA SETTORE 10

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

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

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

La voce "TAVOLO" ti fornisce dettagli sugli elementi scenici che puoi usare per allestire il tavolo inerente a quel 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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**ASSALTO PREPARATO** Valido per la Guardia Imperiale e l'Inquisizione verso qualunque altra fazione, solo se l'attacco lealista viene portato verso un settore adiacente (vedi pag42 di Missioni Operative).
04	**SCONTRO DI EROI** Antichi rivali che si affrontano di nuovo, vendetta e odio che si intrecciano in uno scontro all'ultimo sangue per il dominio e il controllo del territorio (vedi pag94 di Missioni Operative).
05	**WAAAGH!** Valido per gli Orchi verso qualunque altra fazione, solo se i PC degli Orchi nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag60 di Missioni Operative).
06	**CROCIATA NERA** Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag12 di Missioni Operative).

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

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

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

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

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

(obiettivi chiave).

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

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

TABULA RASA

Gli ordini sono di respingerli e di resistere fino all'ultimo uomo! 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 sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

ASSALTO AL COMPLESSO

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

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

BRUCEREMO LE VOSTRE CARNI E DIVOREREMO LE VOSTRE ANIME

BATTAGLIE APOCALITTICHE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

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

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

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

VREDA SECUNDA SETTORE 10

IL GENERALE

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

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

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

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

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

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

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

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

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

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

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

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

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

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

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

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

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

VREDA SECUNDA SETTORE 10

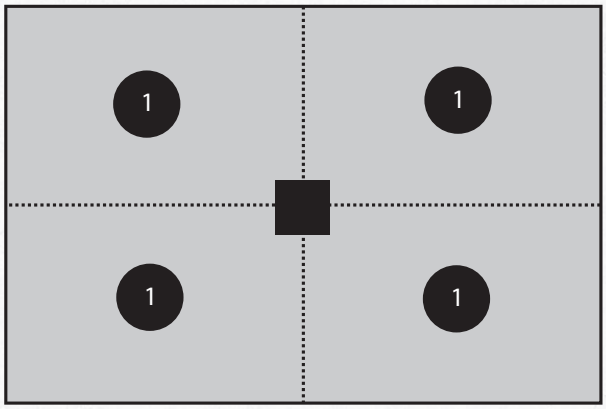
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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

++++++++

BS - CISTERNE AUSILIARIE S.A.31

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



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

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

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

Condizioni di Vittoria: le cisterne devono venir protette e il

Vreda Secunda Settore 10

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

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

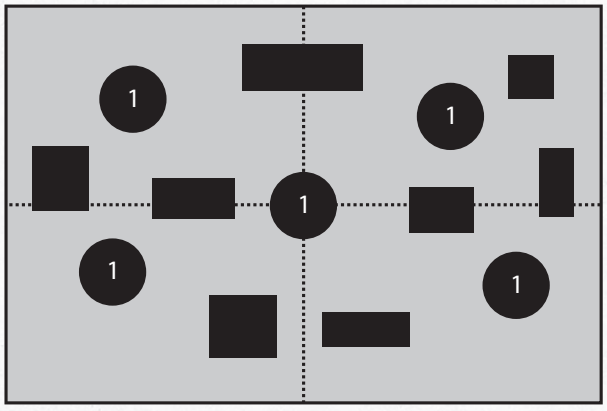
Nota: le cisterne possono essere distrutte esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 14 su tutti i lati. Se la cisterna subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplode immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3),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

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

Zpakka e Pezta tutto kuello ke zi muofe!

BS - CISTERNE AUSILIARIE S.A.32

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



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

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

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

Quartier Generale - 3 Kill Points

Scelte Truppe - 1 Kill Point

Reparti Speciali - 2 Kill Points

Supporto Leggero - 2 Kill Points

Supporto Pesante - 2 Kill Points

Trasporti Dedicati - 0 Kill Points

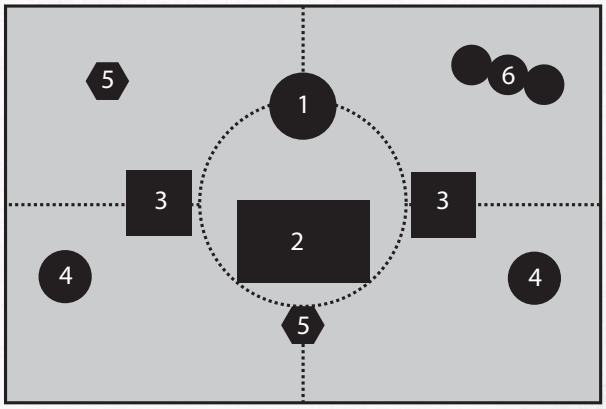
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Territorio di Guerra, Vaste Rovine, Nebbia.

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

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

BS - COLONIA VERTIGHO

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



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

Vreda Secunda Settore 10

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

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

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

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

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

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

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

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

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

Composizione: 1 Sciacallo Sergente e 4 Sciacalli

Tipo di unità: Fanteria

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

Regole Speciali: operazioni speciali, attacco in profondità, infiltrazione.

Opzioni:

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

Trasporto Apposito:

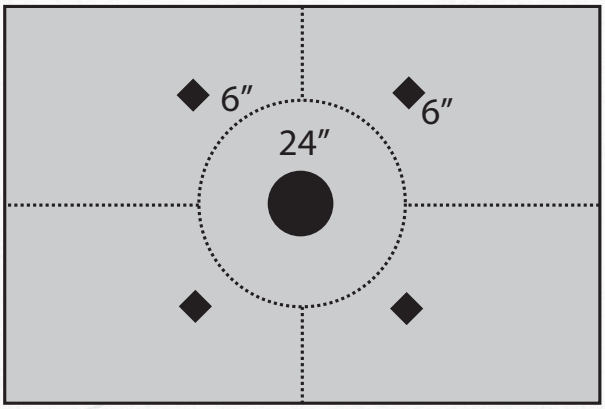
Può prendere come Trasporto Apposito un chimera.

Noi siamo la speranza
Noi siamo la vendetta
Noi siamo la rabbia del nostro popolo e la sua forza
Noi siamo gli Sciacalli di Vreda

VREDA SECUNDA SETTORE 10

BS - ANTICHE ROVINE XENO RR1

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



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

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

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

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

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

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

VII DIVISIONE VENDERGAST

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

Comandante: Lord Generale Frederik Vendergast

Tipo di forza: divisione operativa della guardia imperiale.

Mondo di origine: pianeta fortezza\giardino Vendergast

Forze parte della 7° Divisione Vendergast

Comandante di divisione, Lord Generale Frederik Vendergast

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

79° Reggimento Vendergast "Lupi bianchi"

Comandante: lord generale Frederik Vendergast

Tipo : reggimento di fanteria pesante meccanizzato

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

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

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

La prima compagnia Vendergast funge da comando di divisione.

21° Reggimento Vendergast "tigri delle rocce"

Comandante: Colonnello Herber Torkius

Tipo: fanteria da montagna

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

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

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

74° Reggimento Vendergast "ratti delle nebbie"

Comandante: Colonnello Silvie Jorgsen

Tipo: fanteria leggera

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

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

93° Reggimento Vendergast "Teschi d'adamantio"

Comandante: Lord Capitano Colonnello Alexis Vendergast

Tipo: reggimento corazzato

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

331° Reggimento Faaris "gatti randagi"

Comandante: Maggiore Oghustus Obner

Tipo: Reggimento fanteria di forza difensiva planetaria

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

270° Reggimento Faaris "Guardiani delle sabbie"

Comandante: Colonnello Maxwell Costnek

Tipo: reggimento corazzato di forza difensiva planetaria

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

1° Brigata ausiliari ferali Cimmeriani

Comandante: Capitano Erkai della luna rossa

Tipo: raggruppamento di compagnie di ausiliari barbari cimmeriani.

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

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

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

322° Stormo Vendergast "arcangeli"

Comandante: Maresciallo Hurz Konrad

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

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

LEADER E PERSONALITÀ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ORIGINI E PRIME GUERRE FAARIANE

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

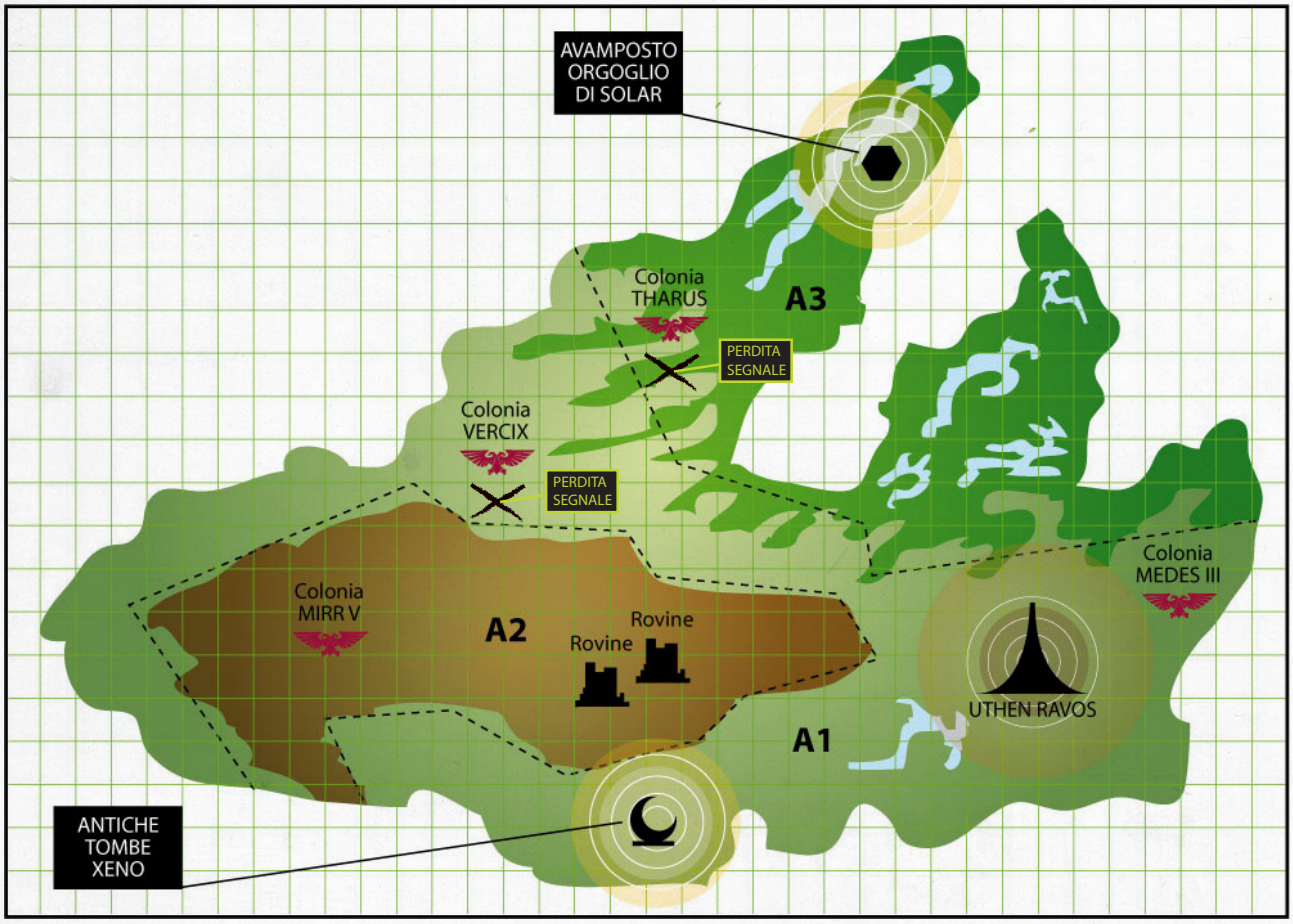
Vreda Secunda Settore 10

Gli uomini della brigata si ritrovarono sparpagliati per tutto il settore in preda a pesanti disordini a causa di bande orchesche e gruppi di space marine del caos. In mezzo alla confusione giuse la richiesta d'aiuto della colonia Vertigho minacciata da forze caotiche. Così Vertigho divenne il punto di raduno, attraverso l'oscurità innaturale e la pioggia scrosciante scatenate dalla tempesta warp gli uomini del Vendergast si riunirono, alcuni si ritrovarono durante il viaggio verso la colonia altri si incontrarono al momento dell'arrivo, mano a mano che le ore passavano e le forze caotiche si avvicinavano poco per volta le compagnie ed i reggimenti si riunivano spontaneamente nella colonia, ad ogni attimo giungevano gruppi di uomini da interi plotoni ad uomini singoli, alcuni a piedi altri a bordo di chimera e leman russ. Quando le forze caotiche giusero spavalde convinte di trovarsi davanti una colonia indifesa, trovarono invece più di ottomila uomini trincerati e pronti a riceverli, ed ad ogni momento altri si ricongiungevano andando a rinforzare le linee. I servi del caos non si fecero scoraggiare ed attaccarono a testa bassa, la battagli durò molte ore di duri combattimenti, il fulcro della battaglia fu ne cuore della colonia dove l'orda oscura penetrò dopo aver fatto breccia nelle linee imperiali. I Vendergast indietreggiarono ma non cedettero chiudendo il varco e chiudendo la forza d'attacco in una scacca dove cadde anche il comandante delle forze caotiche. L'ultima speranza caotica crollò quando gli sciacalli di vreda, noti commandos faariani colpirono le retrovie e l'artiglieria caotica costringendo i guerrieri del caos a ritirarsi. Da quel giorno e per gli anni successivi la colonia Vertigho è divenuta il quartier generale della terza brigata Vendergast. Lo stesso aspetto della colonia è mutato ora è cresciuta diventando una piccola cittadina dotata di una pista d'atterraggio e circondata da fortificazioni. Partendo dalla colonia Verthigo negli ultimi tre anni di guerra i Vendergast hanno difeso il settore e rappresentato una delle poche forze che si è opposta al dilagare degli orchi dopo la caduta del settore Mecadon e del prezioso Ars Machinorum.

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

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

NUMEA SETTORE 11



++

SETTORE: **11**

SOTTOSETTORI: **3 (A1, A2, A3)**

NOME DEL SETTORE: **NUMEA**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Alta**

RISORSE: **Carbone, Selvaggina, legname, diamanti**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

TERRITORIO: **boschi, roccia, colline, foresta, palude**

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

PUNTI STRATEGICI: **2**

1. AVAMPOSTO ORGOGLIO di SOLAR

2. ANTICHE TOMBE XENO

++

DESCRIZIONE

Numea è uno dei settori più meridionali di Faaris IV, ed è caratterizzato da un clima caldo-umido e da abbondanti piogge tropicali in gran parte dell'anno. L'area settentrionale della regione, è paludosa ed è conosciuta come "Le Sabbie Nere" a causa del colore scuro del suolo; qui si estendono infidi acquitrini, pericolose sabbie mobili e una vegetazione rigogliosa e selvaggia. Sfruttando le caratteristiche del territorio è stato costruito l'avamposto Orgoglio di Solar, un grande complesso di laboratori militari, protetto da un distaccamento veterano di FDP noto come "Ratti Rossi" e da un distaccamento corazzato della Guardia Imperiale, "I Mastini di Ferro". Orgoglio di Solar è una fortezza praticamente imprendibile: numerose piazzaforti in acciaiocemento e titanio proteggono l'area di accesso al vasto complesso sotterraneo. Una torre corazzata modello Ultimar accoglie un cannone stellare classe M, capace di perforare anche i leggendari scudi Vacuum dei tecnopreti di Marte. Nel sottosuolo si trovano le aree abitative, i laboratori di ricerca e il ceneratore a ioni che alimenta l'intera fortezza. Esternamente il perimetro è difeso dalle paludi e dalle creature autoctone che ci vivono: serpenti e insetti velenosissimi rendono il sottosettore A3 estremamente ostile e pericoloso, e gli unici abitanti umani che lo popolano vivono nella colonia Thaurus, dove risiedono importanti ricercatori: è infatti compito dell'insediamento ricercare farmaci, veleni e antitossine, sintetizzarli ed inviarli alla capitale planetaria.

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

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

NUMEA SETTORE 11

per le esercitazioni militari, e si dice che il Tamun nasconda al suo interno una base segreta dell'Inquisizione, ma sono solo voci.

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

LA PRIMA GUERRA

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

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

LA SECONDA GUERRA

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

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

LA TERZA GUERRA

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

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

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

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

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

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

NUMEA SETTORE 11

ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente.

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

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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

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

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

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

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

NUMEA SETTORE 11

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 1D4 (il 5 e 6 devi ritirarli) per stabilirlo:

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

La voce "TAVOLO" ti fornisce dettagli sugli elementi scenici che puoi usare per allestire il tavolo inerente a quel 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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**INVASIONE** Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag20 di Missioni Operative).
04	**INFESTAZIONE** Valido per i Tiranidi verso qualunque altra fazione, solo se i loro PC nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag86 di Missioni Operative).
05	**WAAAGH!** Valido per gli Orchi verso qualunque altra fazione, solo se i PC degli Orchi nel settore sono pari o superiori ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag60 di Missioni Operative).

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

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

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

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

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

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

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

TABULA RASA

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

NUMEA SETTORE 11

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 sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

ASSALTO AL COMPLESSO

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

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

IL FUOCO CANCELLERÀ OGNI DUBBIO DI ERESIA DA QUESTO SETTORE

BATTAGLIE APOCALITTICHE

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

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

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

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

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

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

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

NUMEA SETTORE 11

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

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

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

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

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

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

LA NEGOZIAZIONE È UNA RESA

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

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

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

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

IL GENERALE

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

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

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

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

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

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

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

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

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

NUMEA SETTORE 11

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

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

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

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

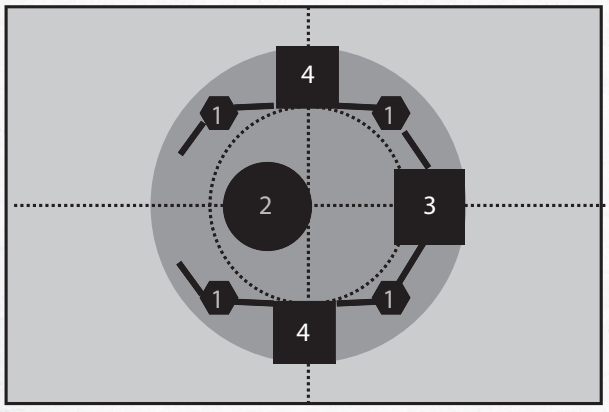
BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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

++++++++

BS - AVAMPOSTO ORGOGLIO DI SOLAR

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



Tavolo: il tavolo è verde e ricco di piante tropicali, cespugli, rocce e acquitrini. Nel centro si trova la struttura principale della fortezza, ed entro 18" dal centro del tavolo non c'è vegetazione. La fortezza è costituita da 4 bunker Leman (1), le linee di difesa SDA e 2 bastioni imperiali (4) armati con mitragliatori requiem. L'edificio 3 invece è una torre corazzata che ospita il cannone stellare (ha altezza 1 e una capacità massima di 10 modelli). Il gigantesco portale ai laboratori sotterranei è segnato come 2.

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

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

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

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

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

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

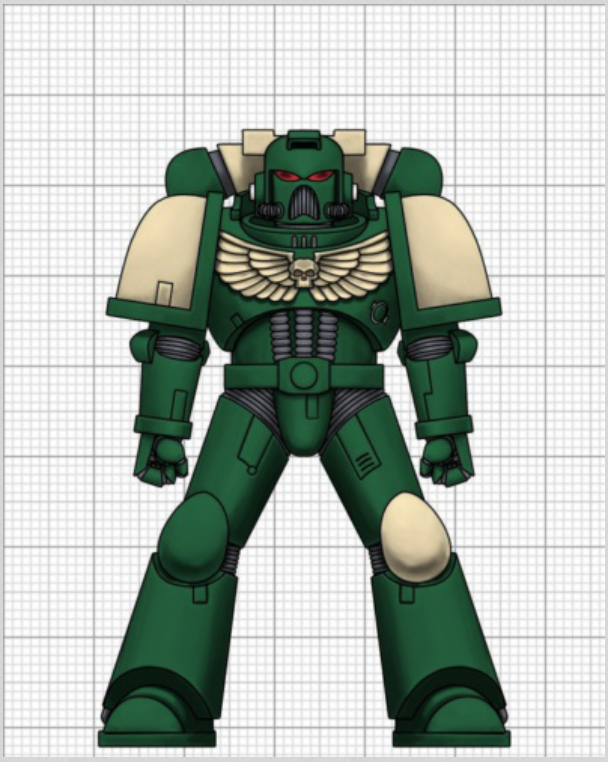
CANNONE STELLARE CLASSE M

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

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

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

ANGELI ASSASSINI



Nome: Angeli Assassini

Primarca: Lion El'Jonson

Legione Fondatrice: Angeli Oscuri

Fondazione: ~M41

Gran Maestro corrente: Fulvius Raion

Mondo Natio: Saernar Hroa V

Fortezza-Monastero: la Fortezza della Lama Oscura

Discendenti: Nessuno

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

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

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

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

Forza Numeraria del Capitolo corrente: ~1100 marine

LA STORIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NUMEA SETTORE 11

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

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

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

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

ORGANIZZAZIONE

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

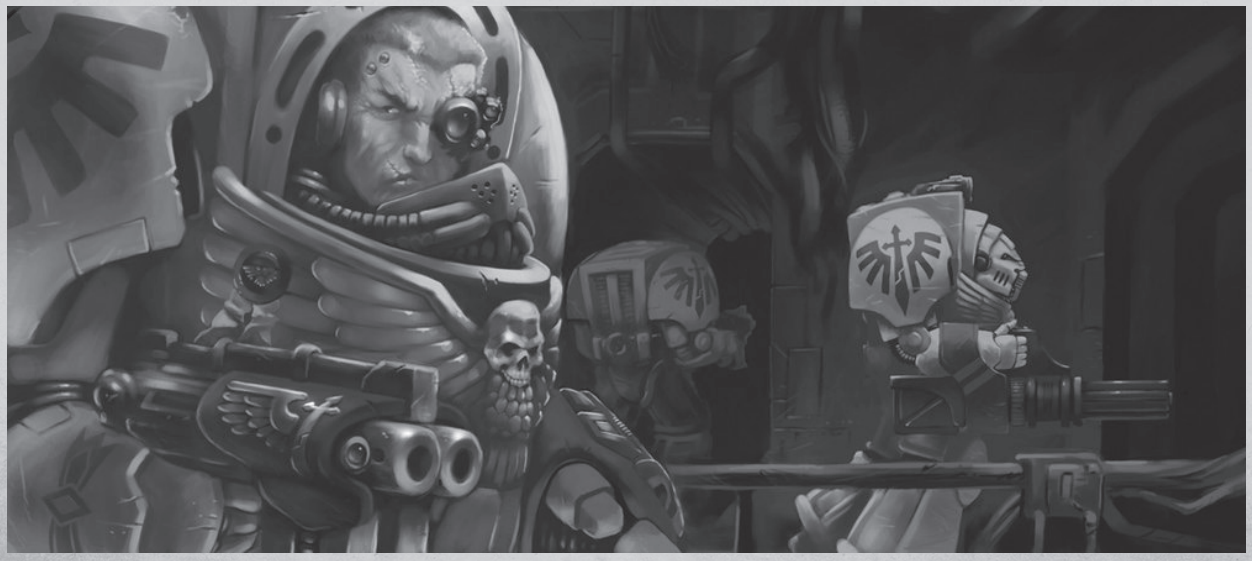
Inoltre a differenza degli Angeli Oscuri e di gran parte dei capitoli successori, gli Angeli Assassini non hanno ereditato, se non il nome, l'organizzazione dell'Ala della Morte, ma solo dell'Ala del Corvo, e presentano diverse squadre di specialisti che non sono descritte nel Codex Astartes.

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

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

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

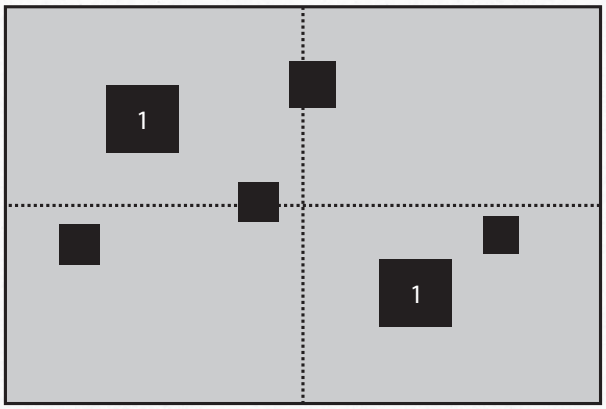
Come per gli Angeli Oscuri solo coloro che stanno nella Cerchia Interna sono al corrente degli avvenimenti relativi a Caliban e ai Caduti; al di fuori della Cerchia Interna nulla viene fatto trapelare.



NUMEA SETTORE 11

BS - ANTICHE TOMBE XENO

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



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

Forze: ogni giocatore schiera una forza di1000 punti.

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

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

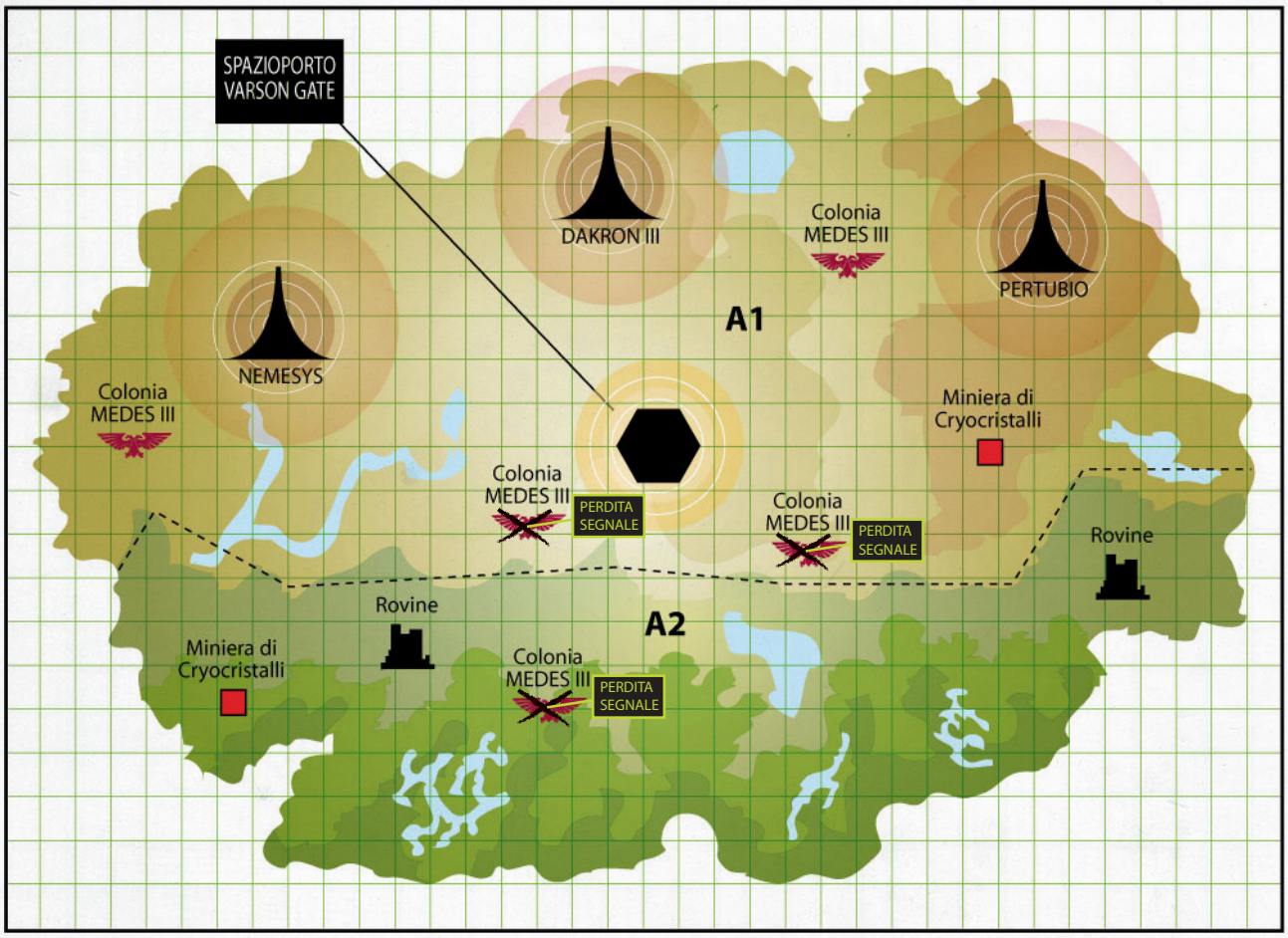
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia, Tecniche di guerriglia, Nebbia, Flora Ostile.

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

Punto chiave: il tempio e le antiche tombe sotterranee forniscono preziose informazioni sulla razza Necrontyr, ma nello stesso tempo gli innumerevoli guerrieri necron addormentati presenti nelle tombe sotterranee sono una grave minaccia e si teme possano risvegliarsi... Se l'obiettivo strategico è controllato dalla fazione Necron, permette a quest'ultima di schierare +100 punti d'armata in qualunque battaglia normale (non Assalto al Complesso) giocata su Numea. Se invece i Necron combattono nel settore Numea contro la fazione che controlla questo punto strategico, questultima si avvale della regola STRATEGIE DI GUERRA*.

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

VREDA PRIMARIA SETTORE 12



++

SETTORE: **12**

SOTTOSETTORI: **2 (A1, A2)**

NOME DEL SETTORE: **VREDA PRIMARIA**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Molto Alta**

RISORSE: **Popolazione, Cryocristalli, Uranio, Metalli**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Elevata**

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

STRUTTURE: **Colonia, Rovine, insediamenti industriali**

PUNTI STRATEGICI: **1**

1. SPAZIOPORTO WARSON GATE

DESCRIZIONE

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

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

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

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

Vreda Primaria Settore 12

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

LA PRIMA GUERRA

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

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

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

LA SECONDA GUERRA

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

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

LA TERZA GUERRA

Con lo scoppio della III Guerra i Tau si insediano stabilmente nel settore, fortificano tutta l'area centrale, distruggono tutti gli obelischi necron che ancora svettavano sinistri in tutto il settore e iniziano la colonizzazione Tau del pianeta Faaris IV. La città di Pertubio viene assediata dall'esercito Tau e da una vasta Waagh mercenaria guidata dal famigerato Kapoguerra Turbomazza. Dopo una disperata resistenza delle forze lealiste, la città cade,

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

e gli Orks vi si insediano uccidendo alcuni Tau e infrangendo l'accordo d'alleanza temporanea.

REGOLE SPECIALI del SETTORE

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

-AREA MILITARIZZATA
-DESERTO DI CENERE
-TEMPESTA DI SABBIA
-TERRITORIO DI GUERRA
-TECNICHE DI GUERRIGLIA
-TERRITORIO PALUDOSO
-FLORA OSTILE

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

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

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

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

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

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO
-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO
-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA
-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE
-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA
-STRATAGEMMA BARRICATE
-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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

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

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

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

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

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

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

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

BATTAGLIE NORMALI

Per giocare una battaglia "normale" fai quanto segue:

1 - SCELTA DEL SOTTOSETTORE

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

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

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

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

2 - SCELTA DELLA MISSIONE

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

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

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

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

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

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

3 - DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

ACQUISIZIONE dell'OBIETTIVO

CONQUISTA E CONTROLLO

ANNIENTAMENTO

Vedi regolamento di Warhammer 40K a pagina 91

CONSOLIDAMENTO

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

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

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

TABULA RASA

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

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

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

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

CONTRATTACCO

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

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

BATTAGLIE APOCALITTICHE

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

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

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

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

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: variano a seconda di dove viene ambientato lo scontro. Se avviene nella fascia settentrionale e centrale valgono le regole speciali Deserto di Cenere, Area Militarizzara, Tempesta di sabbia. Al contrario nell'area meridionale valgono le regole Territorio Paludoso e Flora Ostile.

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

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

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

IL GENERALE

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

CONSIGLIO DI GUERRA

BOMBARDAMENTO

PROMOZIONE SUL CAMPO

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

BOMBARDAMENTO: ogni generale dispone di due ordini Bombardamento!!! ovvero due sole volte durante tutta la battaglia può richiedere un bombardamento di supporto dalle navi in orbita.

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

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

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

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

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

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

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

I turni saranno strutturati nel seguente modo:

5 minuti di Consiglio di Guerra, 30 minuti di turno

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

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

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

CONDIZIONI DI VITTORIA e DOMINIO TATTICO

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

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

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

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

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

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

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

GRUPPO DI CACCIA 'D'YANOI KA'

D'YANOI, UN MONDO DI TENEBRE

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

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

LA RINASCITA DI D'YANOI

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

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

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

IL BATTESIMO DEL FUOCO

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

LA SECONDA CAMPAGNA DI FAARIS IV

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

VREDA PRIMARIA SETTORE 12

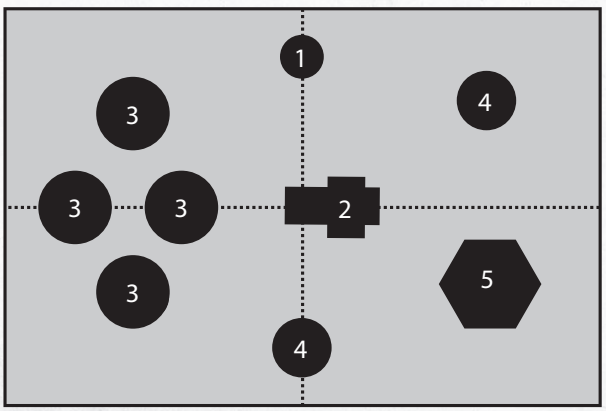
serie di attacchi portati dall'orbita bassa ai Settori Strategici del pianeta Kjoldar e Strige. I Gruppi di Caccia vennero fatti sbarcare e subito assicurarono l'area di atterraggio con offensive contro le postazioni del Chaos lì presenti. L'iniziale effetto sorpresa e la spinta dinamica portò le forze dell'Impero a conquistare gli interi Settori di sbarco, creando campi base e fortificando i confini. Il terreno ceduto dalle forze umane fu così tanto che in pochi mesi di guerra le forze guidate dallo Shas'o D'yanoi Elan'ro arrivarono a creare teste di ponte all'interno dei Settori Strategici Valamor, Thoran e Vreda Primaria. Più a Sud, invece, le forze dello Shas'o Bor'kan Kelais, stanziate nel Settore Tropice, combattevano una guerra di logoramento contro le forze umane che, dopo la ritirata dei Necron, imperversavano per le giungle. Terminato però lo slancio iniziale, le forze dell'Impero cominciarono a perdere terreno sotto i colpi della controffensiva dell'Imperium dell'Umanità e delle forze del Chaos. I Settori Strige e Kjoldar, contenenti i principali campi base tau del pianeta, caddero nelle mani dei rinnegati, così come il Settore Thoran. I Settori Valamor e Tropice, invece, vennero riconquistati dalle forze dell'Imperium, guidate da unità dei Capitoli di Space Marine degli Angeli Sanguinari e dei Lupi Siderali. Vista l'impossibilità di difendere i propri territori, lo Shas'o D'yanoi Elan'ro ordinò la ritirata di tutte le forze dell'Impero Tau entro i confini del Settore Vreda Primaria, ancora libero e ben difeso dopo la sconfitta inflitta alle forze dei Necron. Così, tutti i Gruppi di Caccia del pianeta affluirono all'interno del Settore per ricostituire un campo base e organizzare il contrattacco che avrebbe garantito una volta per tutte la presenza di una testa di ponte su Faaris IV.

BATTAGLIE STRATEGICHE (BS)

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

BS - SPAZIOPORTO WARSON GATE

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



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Rocce, terra e ripari bassi si trovano sparsi e radi per il campo. Come da schema a sinistra vengono posizionate le rampe di atterraggio (3), poi sulla linea di mezzo tavolo, a circa 8" dal bordo viene posto un serbatoio di stoccaggio (4) e un centro di comunicazione (1). Nella restante metà tavolo viene posizionato il centro comando la piattaforma scudo celeste (3) e l'ultimo serbatoio (5).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

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

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

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

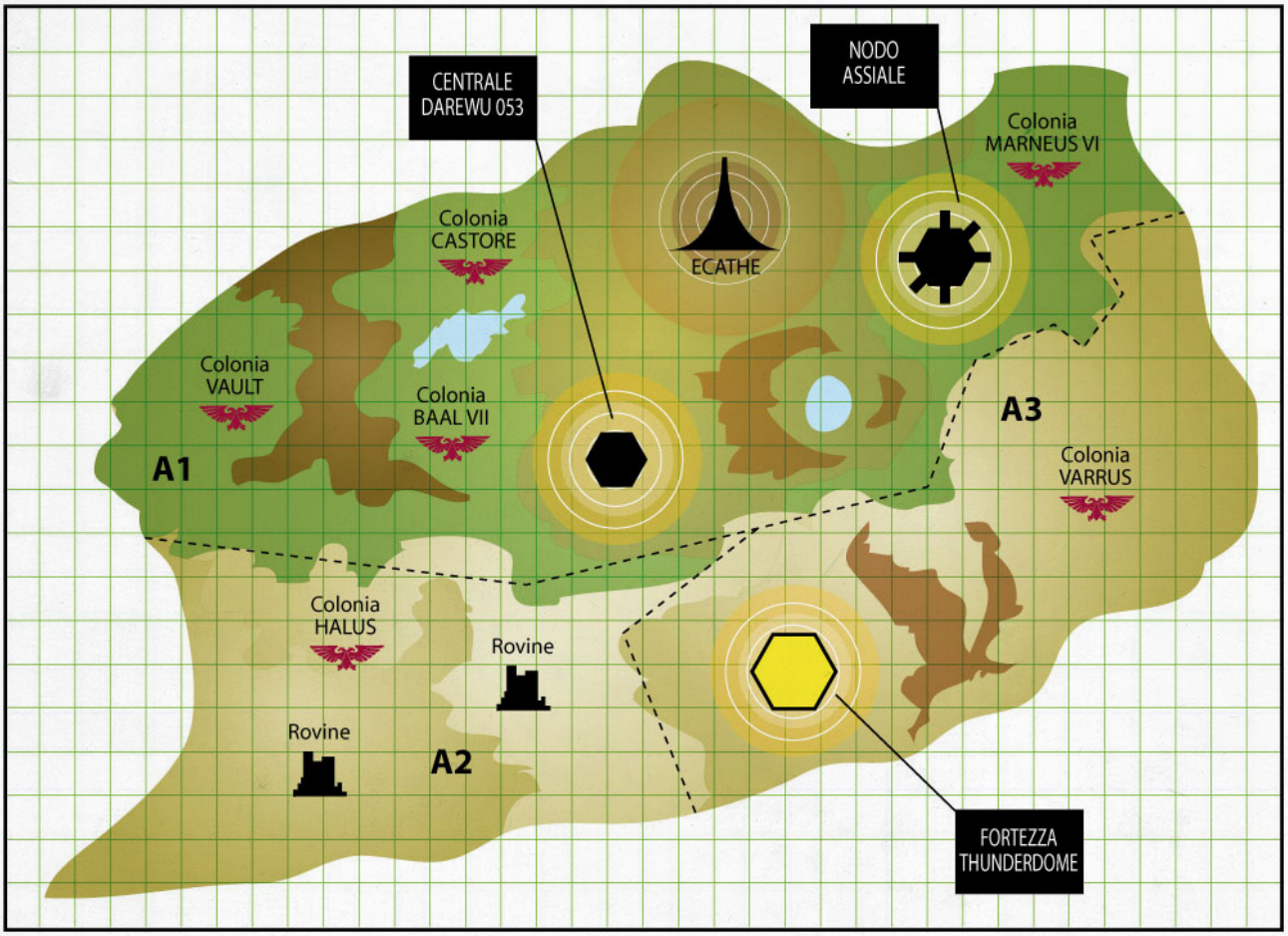
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Deserto di Cenere, Tempesta di Sabbia, Area militarizzata.

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

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

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

THORAN SETTORE 13



++

SETTORE: **13**

SOTTOSETTORI: **3 (A1, A2, A3)**

NOME DEL SETTORE: **THORAN**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Alta**

RISORSE: **militari, stoccaggio, commercio**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Media**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Altissima**

TERRITORIO: **Deserto di Cenere, erba, boschi, jungla, roccia, sassi, laghi**

STRUTTURE: **Colonie, Rovine, InfrastruttureImperiali**

PUNTI STRATEGICI: **3**

1. CENTRALE DAREWU 053

2. NODO ASSIALE

3. FORTEZZA THUNDERDOME

++

DESCRIZIONE

Thoran è un settore estremamente prezioso e vitale per il pianeta di Faaris IV. Fortemente civilizzato, è diviso in due aree geografiche estremamente differenti: a Nord il territorio è verdeggiante, con vaste aree ricoperte di fitta foresta e scoscese montagne. Il clima è caldo umido e proprio in queste vaste lande sorgono numerose installazioni imperiali, oltre alla città formicaio di Ecathe (nota per i suoi mercati e i leggendari cacciatori di taglie) e al gigantesco impianto del Nodo Assiale: un importante centro di coordinamento e rifornimento per le navi stellari che orbitano intorno al pianeta, grazie ad esso il pianeta è costantemente collegato con l'orbita alta e le gigantesche navi stellari che orbitano intorno al pianeta stesso.Sia per il carico che lo scarico di merci, materiali vari, veicoli, varidium e cryocristalli, ma anche lo sbarco di truppa o veicoli militari, il Nodo è praticamente la principale ed unica via di accesso al pianeta. La grande area militare del Nodo permette di rifornire la FDP di Faaris IV nel giro di poche ore, e le sue numerose torrette automatizzate e i bunker di comando garantiscono una buona sorveglianza e un'ottima difesa in caso di attacco. Perdere il Nodo Assiale sarebbe una vera e propria tragedia per il pianeta di Faaris IV, e una sinistra ombra di sciagura per i suoi difensori. Nel cuore del settore, verso Ovest, sorge l'imponente Darewu 053, una centrale di stoccaggio sotterranea per le materie prime e i fabbisogni del pianeta. Le sue vaste catene automatizzate di immagazzinamento dei container sono estremamente antiche e barocche, ma perfettamente funzionanti. I magazzini sotterranei si estendono per chilometri e chilometri nel sottosuolo, protetti da metri di plastacciaio e acciaiocemento, e sono ritenuti inviolabili. Vicino al complesso è stata installata di recente una rampa di decollo per i voli interni, voluta principalmente per motivi militari. In tutta l'area settentrionale sono state edificate numerose colonie, principalmente di carattere commerciale.

THORAN SETTORE 13

A Sud il clima è arido, e un vasto deserto di cenere è l'ultima traccia delle numerose testate a fissione che fino a 500 anni prima venivano fatte detonare nei sottosettori A2 e A3. Nel centro di questo territorio inospitale, dove un tempo sorgevano prati e boschi è stata costruita la base di difesa planetaria "**Thunderdome**". Presieduta dal quarto corpo fucilieri, attualmente sotto il comando del leggendario Generale Farwen Naveos, eroe di Numis III. Qui sono dislocati tre giganteschi silos armati di testate a fissione per la difesa planetaria. Incessantemente, da quando la guerra è iniziata, i possenti cannoni della base, e le rampe di lancio delle testate hanno continuato ininterrottamente a sparare nell'atmosfera alta, elargendo morte e distruzione alle navi xeno o rinnegate. Gli eruditi sostengono che oltre quaranta navi siano state annientate dalla devastante potenza di Thunderdome. Tuttavia queste armi sono estremamente utili anche per proteggere il pianeta da asteroidi o piccole flotte spaziali.Come per il Nodo Assiale, anche la base di difesa planetaria è pesantemente protetta e fortificata, soprattutto ora che alcune compagnie di **Templari Neri** hanno stabilito nel settore il loro centro comando, e stanno fortificando i principali obiettivi strategici di Thoran.

LA PRIMA GUERRA

Supportati da gruppi di cultisti cresciuti in seno a Ecathe, la grande città formicaio, i servi del chaos hanno attaccato sistematicamente gli snodi stradali ed i convogli carichi di merci e materiali uccidendo chiunque opponesse resistenza e bloccando completamente lo spostamento di mezzi e risorse verso le aree dei conflitti più importanti. Dall'altra parte, l'Imperium ha schierato squadre specializzate in operazioni anti-guerriglia della FDP ed Astartes per contrastare questi saccheggi ,eliminando sistematicamente più di cento cellule caotiche nei primi due mesi di conflitto. Gli obiettivi sensibili del settore Thoran , ossia la base di difesa Thunderdome, la centrale Darewu 053 ed il Nodo Assiale sono saldamente nelle mani della FDP e per ora rimangono sotto il controllo imperiale. Durante la prima guerra, solo un assalto in forze è stato tentato alla città formicaio di Ecathe,ma grazie alla presenza della VII° brigata Vendergast, del XVI° cadiano e della 2° e 3° compagnia dei capitoli Salamandre e Ultramarines la città non è caduta in mano agli dei del chaos.

LA II GUERRA

Nella II Guerra le forze lealiste vengono sbaragliate: attaccate a Nord dall'Impero Tau e a Sud dalle legioni rinnegate, subiscono pesanti sconfitte, mentre alcuni interi plotoni di Guardia Imperiale passano al nemico accettando la causa Tau tra questi il **D-317th Fanteria Leggera di Jopal** che si converte in massa e giura fedeltà ai famigerati xeno. Mentre il settore è devastato dalla feroce guerra tra Tau e Caos, la città di Ecathe viene assediata dal **Gruppo di Caccia D'yanoi Ka** e da un esercito Eldar conosciuto come la **Scheggia del Vento**. Nonostante gli eroici sacrifici e la grande resistenza della **Grande Compagnia dei Lupi Siderali**, del **Sommo Inquisitore Alteus Gunt della II Crociata e** della Badessa Superiora Sofia Beatrix Herzegof insieme all'**Ordine Eterno del Sacro Fuoco**, la città cade, e viene conquistata dagli Eldar. Le forze rinnegate colgono il momento di massima debolezza dei Tau subito dopo l'assedio, e mentre numerosi Manta decollano per rifornirsi presso gli altri insediamenti Tau sul pianeta, il Caos sferra un attacco micidiale, riversando dall'orbita alta un numero impressionante di terminator e bambardando con virus letali l'intero settore. I Tau reggono solo per i primi cinque giorni, poi i Rinnegati dilagano ovunque, massacrando e devastando avamposti e insediamenti. Solo gli Eldar arroccati in Ecathe resistono alla furia degli Dei Oscuri.

LA TERZA GUERRA

Con lo scoppio della Terza Guerra il settore viene attaccato dalle forze lealiste che hanno il compito di riconquistarlo: a Nord sfondano la linea difensiva del Caos e avanzano verso l'interno.

THORAN SETTORE 13

Ttra loro spiccano la **VII Comp. dei Lupi Siderali**, la **III Comp. dei Magli Imperiali** e il **Branco di Ulfang Zanna di Bronzo**. Mentre giungono tragiche voci sul risveglio delle forze Necron nel settore, il Caos, guidato dalla **Legione Nera** e gli **Sterminatori del Warp** si schiera a difesa degli obiettivi strategici e della faglia Warp: lo scontro è senza requie e per oltre 40 giorni i lealisti assaltano a più riprese gli avamposti, ma i rinnegati lottano con ferocia e disperazione, mantenendo la posizione fino all'ultimo, poi quando l'esito dello scontro è manifesto, ripiegano verso sud, circondati tra le forze Necron e lealiste. Su Thoran sventola nuovamente la bandiera imperiale, ma molti obiettivi strategici e la possente città formicaio di Ecathe sono ancora in mano al nemico... e si teme che gli Eldar e il Caos possano presto manifestare tutta la loro furia riattaccando il settore. Thoran è una bomba a orologeria pronta ad esplodere...

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

-DESERTO DI CENERE

-TEMPESTA DI SABBIA

-BOSCAGLIA

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 sucessivo 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 Tallarniani, 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. Tuttavia deve scegliere se usare Adattamento su questa regola speciale o un'altra. Non può mai averne più di una.

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

Se una fazione sblocca la regola ADATTAMENTO, ottiene la regola Movimento in Copertura sul deserto di cenere. Tuttavia deve scegliere se usare Adattamento su questa regola speciale o un'altra. Non può mai averne più di una.

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

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

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

FORESTALI: tutte le unità che si sono specializzate nei combattimenti in ambienti boschivi sanno come muoversi e come sfruttare il terreno. Un'unità con questa caratteristica tira sempre 3 dadi e sceglie il risultato che preferisce per muoversi dentro un bosco. Costo +1 a modello, solo fanteria. Se una fazione sblocca ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente. Tuttavia deve scegliere se usare Adattamento su questa regola speciale o un'altra. Non può mai averne più di una.

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 1D3 per stabilirlo:

01	**SOTTOSETTORE A1**: Un territorio verdeggiante e ricco di boschi e foreste REGOLE: Boscaglia TAVOLO: erba, boschi, foresta, sassi, roccia, colline, installazioni imperiali, colonie.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un vasto deserto di cenere e rocce. Alcuni antichi insediamenti abbandonati, qualche struttura imperiale. REGOLE: Sabbie Mobili • Deserto di Cenere • Tempesta di Sabbia TAVOLO: crateri, roccia, rovine, sabbia, cenere, colonia, rovine, rovine industriali, relitti
03	**SOTTOSETTORE A3**: Un vasto deserto di cenere e rocce. Insediamenti imperiali, antiche rovine, la possente base Thunderdome, installazioni militari automatizzate, antiche trincee e bunker abbandonati e in rovina. REGOLE: Sabbie Mobili • Deserto di Cenere • Tempesta di Sabbia TAVOLO: crateri, roccia, rovine, sabbia, cenere, fortificazioni, bunker, colonia

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 Attacco Planetario).
02	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
03	**GUERRA D'ATTRITO** Valido per la Guardia Imperiale verso qualunque altra fazione, solo se i PC lealisti nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag44 di Missioni Operative).
04	**INVASIONE** Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag20 di Missioni Operative).

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 (manufatti o rottami) + 3 (obiettivi).

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 sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

LA CADUTA DI ECATHE

Un contingente riunito xeno di Tau ed Eldar era pronto a muovere guerra contro la città e la campagna limitrofa. Il **Gruppo di Caccia D'yanoi Ka** e la **Scheggia del Vento**, capitanati rispettivamente dallo Shas'o D'yanoi Elan'ro e dalla Veggente Ishael Yreneail, avevano riunito un esercito dalle dimensioni immani, pronto a dar battaglia.

Ma non erano i soli. Le forze riunite di due Inquisitori e di un Capobranco erano pronte ad accoglierli come consono. Il Sommo Inquisitore Alteus Gunt della **II Crociata**, la Badessa Superiora Sofia Beatrix Herzegof dell'**Ord. Eterno del Sacro Fuoco** e il Capobranco Rufus della **Grande Compagnia** erano i valorosi, nuovamente erti a difesa dell'Imperium dell'Umanità e dei suoi possedimenti.

Dalla boscaglia le Hammerhead Tau mossero verso il nemico, mentre le forze dell'Adeptus Sororitas, accompagnate in guerra dal Titano classe Warhound Sacrificio avanzavano sotto il fuoco nemico per intercettarle e distruggerle. Nello stesso tempo presso le porte meridionali della Città Formicaio le unità Eldar prendevano posizione sbarcando da veloci e silenziose murena, pronti a portare il loro attacco contro le linee di difesa avanzate della Guardia Imperiale e dell'Ordo Malleus. I lealisti diedero l'ordine e fecero avanzare i due Baneblade Vendetta di Ecathe e Onore del Trono verso le formazioni eldar, mentre tutte le loro possenti e sacre armi vomitavano la giusta ira lealista contro le schiere xeno.
Un'immensa nube di detriti e polvere riempiva l'aria. Numerosi colpi erano stati deviati dagli oloscudi, e nonostante tre veicoli fossero esplosi e la ferocia dell'attacco dispersa, gli Eldar si rialzavano, e avanzavano in modo rapido e coordinato. I poteri dei Veggenti Eldar avevano fermato la maggior parte dei colpi, e i danni erano stati limitati. La risposta al fuoco imperiale fu, però, disastrosa: le detonazioni delle cannoniere tau saturarono l'aria, bersagliando di colpi il Titano classe Warhound la Falange Broadside ricevette l'ordine di supportare l'attacco: gli scudi del titano vennero abbattuti, e le pesanti lastre di ceramite rinforzata vennero dilaniati in numerosi punti. Mentre il Princeps tentava invano di guadagnare copertura, dal cielo nero come la notte che minacciava pioggia sceser un Manta. Sfruttando i suoi reattori raggiunse rapidamente il titano, bersagliandolo con il Cannone a rotaia Superpesante: l'esplosione coprì ogni rumore, illuminando di rosso la battaglia e innalzandosi per centinaia di metri nell'etere. I lealisti erano increduli: il potente dio macchina, il guardiano di Ecathe era stato annientato così in fretta, in modo così semplice. Il coraggio venne meno, la Guardia vacillò. I Commissari capirono cosa stava per avvenire, snudate le pistole iniziarono a elargire morte ai traditori che scappavano dalle trincee: "Tradimento! Servite l'Imperatore cani!"
Il sommo inquisitore Alteus Gunt raggiunse subito le prime linee, si erse incurante dei colpi e parlò ai soldati, agli uomini della FDP, ai servitori dell'Imperatore: "Uomini, fratelli d'arme, noi oggi siamo qui a difendere la nostra città! Siamo qui per dire a questa feccia xeno che non potranno mai varcare la sacra porta di Ecathe fintanto che anche uno solo di noi è in vita! Trasformate le vostre incertezze in rabbia, rendete la vostra paura un'arma: gridate il vostro odio e combattete! Combattete per il Sommo Imperatore, Combattete per voi e le vostre famigli! Nessun domani se la città cade! Nessun domani se gli xeno distruggono Ecathe! Per Thoran e per Ecathe!!"
Un grido simile al tuono riecheggiò tra le linee lealiste. La sorellanza che si trovava nel centro della mischia, molto più avanti nel campo di battaglia lo udì: nuova forza e speranza si infuse nelle sorelle guerriere, e la loro ira si riversò sui nemici.
I guerrieri di fuoco vennero raggiunti e assaltati, in un'orgia di morte e fiamme, ma il numero delle sorelle continuava a diminuire, bersagliate da ogni lato dalle letali armi xeno. Nello stesso tempo i lealisti incrementarono il fuoco a lungo raggio, bersagliando i veicoli nemici, e rallentando l'avanzata Eldar. A complicare le cose si aggiunsero gli Orks: attirati dall'odore del sangue, dal rumore della battaglia le Tezte Blu si riversarono da Ovest sul campo di battaglia, lanciando feroci grida

THORAN SETTORE 13

di guerra. Con una smania di combattimento quasi bestiale si gettarono verso le linee lealiste: mentre il possente Kapoguerra avanzava macellando ogni soldato così folle da affrontarlo, l'Inquisitore diede il segnale, e dalle linee dei difensori emersero alcuni adepti dell'Officio Assassinorum che attaccarono immediatamente l'enorme pelleverde, mentre ad Est altri assassini attaccavano le unità della Falange Broadside, distruggendola in letale corpo a corpo e costringendo l'ultimo Team alla ritirata verso la Città Formicaio, in bocca ai suoi nemici.
Nonostante la grande resistenza e il violento fuoco di sbarramento, gli Eldar avevano raggiunto le linee lealiste. Approfittando dell'attacco Pelleverde, si aprirono un varco fino alle mura della città formicaio, la resistenza andava via via diminuendo, e presto sarebbero penetrati in Ecathe. Concentrando il fuoco delle piattaforme trasformarono le porte corazzate della città in un ammasso fumante di metallo fuso. Mentre i lealisti respingevano a stento i Pelleverde, gli Eldar penetrarono nella gloriosa Ecathe.
Fu allora, però, che sopraggiunse il colpo di scena: gli abitanti delle stelle si trovarono innanzi, schierato e pronto ad attaccare l'intero distaccamento di Lupi Siderali della Grande Compagnia. Forti di 3 Land Rider, 6 Dreadnought, 5 Lupi del Tuono, 2 Rhino e oltre cinque tattiche di Lupi Siderali. Nello stesso tempo fuori dalla città i Tau venivano travolti da altre unità di Lupi Siderali, decisi a vendicare le Sorelle Guerriere e a respingere i maledetti xeno!
L'attacco fu immediato anche dentro Ecathe: mentre i Tau venivano facilmente sconfitti, gli Eldar opponevano una dura resistenza, veloci e letali si dimostrarono dei pericolosissimi avversari. Lo scontro continuò per oltre tre ore, con le strade della città lorde di sangue. I combattenti lottavano tra i cadaveri, e ovunque vi era distruzione. Verso il tramonto l'ultimo Lupo Siderale cadeva senza vita nel fango. Della falange Eldar restavano in vita solo un pugno di esarchi e alcuni guardiani. Dopo innumerevoli morti e tanto sangue versato, gli Eldar erano riusciti a sconfiggere definitivamente i Lupi Siderali, annientando ogni loro presenza all'interno della Città Formicaio. Ecathe era loro.
Nella campagna, invece, le forze Tau continuavano lo scontro, circondate dagli astartes, dagli Orks e dalle superstiti della Sorellanza, stavano venendo sterminati: presto avrebbero perso l'obiettivo, e nessuno di loro avrebbe visto la luce del giorno seguente.
A causa di un errore dello Shas'o D'yanoi Elan'ro, che lasciò le Hammerhead allo sbaraglio in campo aperto, tutta l'artiglieria venne persa in poco tempo. Ormai in campo rimanevano solo il Manta e i Kroot. I Lealisti continuavano la loro avanzata nella campagna, con l'arrivo delle riserve di Seraphim e Sorelle Penitentia e con il sopraggiungere sul Nodo Assiale delle forze riunite di Adepta Sororitas e Lupi Siderali. Nella Città Formicaio, invece, la situazione era gravissima: gli Eldar erano penetrati al suo interno e non si sentiva più rumore di combattimenti, mentre le linee trincerate stavano venendo sopraffatte dagli Orks, il cui numero era diminuito drasticamente.
L'attacco definitivo xeno fu portato adesso, al momento migliore per le forze Imperiali: due Team di Crisis attaccarono in profondità vicino all'obiettivo strategico degli Imperiali, stanando con il fuoco dei Lanciafiamme i difensori e uccidendo un'intera squadra di Guardia Imperiale. Le Armature Broadside, cannoneggiando distussero un Baneblade e un Land Rider carico di Cavalieri Grigi, costringendoli a vedersela in prima persona contro la marea verde di Orki che, nel frattempo, aveva distrutto in corpo a corpo il secondo Baneblade. Nella campagna, i Team di Guerrieri del Fuoco trasportati dal Manta vennero sbarcati sull'obiettivo tenuto dalle Seraphim e, con il fuoco dei Fucili a impulsi, delle armi del Manta e supportati dalla carica degli Arlecchini Eldar sopraggiunti dalla Città, causarono numerose perdite tra le fila Imperiali, contestando l'obiettivo.
La battaglia si protrasse per ancora poco tempo, vedendo come unici episodi degni di nota l'abbattimento del Manta che, precipitando, bloccò la strada alle forze lealiste dirette verso l'obiettivo, e l'arrivo sugli obiettivi Imperiali situati nella Città Formicaio delle truppe e dei veicoli Eldar, che ne assicurarono il controllo.
La battaglia era persa per l'Imperium, gli Eldar erano i più numerosi in campo, i meglio armati e i più temibili: sarebbe stata una passeggiata per loro uccidere i Pelleverde. Ecathe era ora Eldar.

THORAN SETTORE 13

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: L'area settentrionale e centrale è verdeggiante, con prati, boschi, speroni rocciosi e colline, rovine e fabbriche abbandonate. L'area meridionale invece è desertica, ricca di rocce, sabbia e rovine.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: variano a seconda di dove viene ambientato lo scontro. Se avviene nella fascia settentrionale e centrale valgono le regole speciali Boscaglia, mentre nell'area meridionale e rocciosa valgono le regole Deserto di Cenere, Sabbie Mobili, Tempesta di sabbia.

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.

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.

THORAN SETTORE 13

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 obbiettivi 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.

CHE LA NOSTRA IRA SI ABBATTA CON FURIA SUI NOSTRI NEMICI

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.

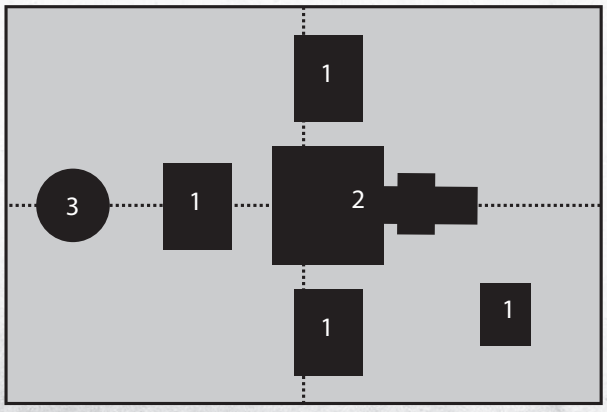
RISORSE STRATEGICHE SPECIALI: se una determinata fazione controlla degli obiettivi strategici che sbloccano regole speciali o schede di formazioni apocalittiche o veicoli apocalittici, possono schierarle spendendo il relativo costo in punti. Se invece l'obiettivo e quindi la relativa risorsa viene persa,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

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 - CENTRALE DAREWU 053

Questa preziosa struttura imperiale sorge arrogante e gigantesca in una valle a Nord Ovest nel sottosettore A1. Le sue forme barocche, gli antichi edifici di accesso ai vasti silos di stoccaggio sotterranei sono un esempio, un monito della grandezza dell'Imperium. Perderla equivale a perdere il proprio onore!



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Sassi ed alberi (boschi) vengono posizionati per il tavolo. Nel centro viene posto l'edificio industriale più grande, a 2 o 3 piani, collegato al centro di controllo (2). Come da schema vengono poi posizionati tre grandi magazzini(1), una rampa di atterraggio (3) e un magazzino più piccolo in basso a destra.

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 veicoli e 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 con durata variabile come da regolamento. 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. Valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia.

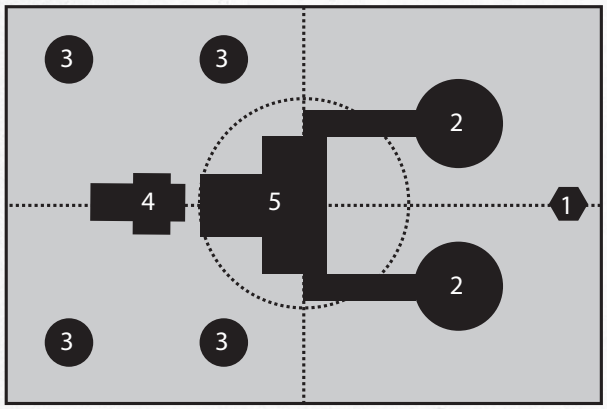
Punto chiave: l'obiettivo è in grado di scansionare e rilevare le unità nemiche in movimento sul settore, fornendo così un grande supporto strategico. La fazione che lo controlla può sempre chiedere che venga ritirato un dado durante le fasi iniziali (scelta del tavolo, chi incomincia per primo...) della partita.

Questa regola si applica solo alle battaglie normali e strategiche che avvengono nel settore 13.

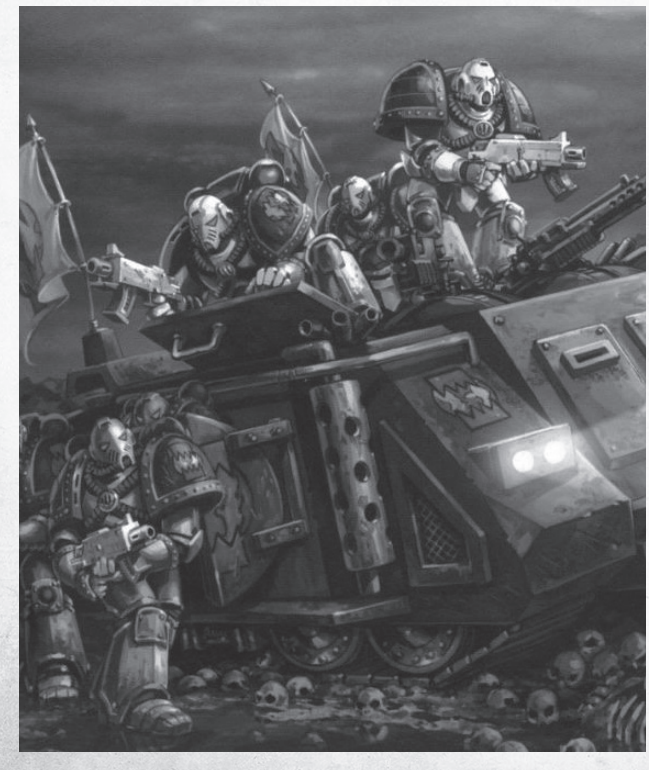
THORAN SETTORE 13

BS - NODO ASSIALE

La gigantesca struttura si estende per svariati chilometri, simile ad un polipo con i tentacoli estesi intorno a lui. Numerose piste di decollo, gli accessi alle strutture sotterranee, i ripetitori e gli innumerevoli tubi pneumatici di trasporto... Ora che il Caos vi si è insediato e lo ha trasformato in una fortezza, ribattezzandolo Ferocia di Perturabo, il Nodo Assiale ha perso la sua principale funzione, e viene utilizzato dai rinnegati per coordinare gli attacchi dall'orbita bassa. Questa terribile minaccia deve venir fermata, tuttavia gli attacchi condotti contro le sue solide difese si sono finora dimostrati inutili.



Tavolo: il tavolo è impervio, con molti speroni rocciosi, boschi e una collina. Come da schema, costruite la struttura principale abbastanza grande e articolata (5), e posizionate due strutture coniche (potete usare dei vasi di plastica opportunatamente modificati) come torri di raccolta (2). Aggiungete 4 silos (3) e un centro comando (4), il campo è finalmente pronto.



Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1850 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano per scegliere il lato dove schierare. Il vincitore schiera per primo, tutto l'esercito in un quadrante scelto da lui, l'avversario in quello diagonalmente opposto. Non è possibile schierare entro 12" dal centro del tavolo.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Al termine della battaglia, per ogni unità valida entro 3" da un obiettivo, viene guadagnato 1PV. Gli obiettivi sono in tutto 8 (1, 2, 3 e 4)

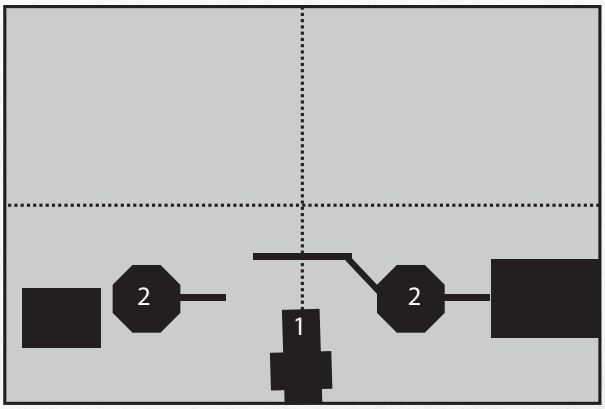
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Boscaglia. TUTTE le unità di fanteria sono considerate unità valide, non solo le truppe.

Punto chiave: l'obiettivo grazie alle sue immense parabole è in grado di comunicare con le navi in orbita alta e bassa. La fazione che controlla questo obiettivo è in grado di richiedere una volta per battaglia (normale, strategica o apocalittica) e durante la sua fase di fuoco un bombardamento orbitale con area da 5", Fo8 e Vp3. Quando lo lancia deve dichiarare il punto esatto dove lo richiede, quindi tirare per la deviazione (3d6). Il bombardamento non necessita della linea di vista. Questa regola vale solo per le battaglie giocate su Thoran.

NELLE ANTICHE TOMBE DEL TEMPO ATTENDIAMO PAZIENTI IL NOSTRO RISVEGLIO, E IL GRANDE DESTINO A CUI NON POTRETE OPPORVI

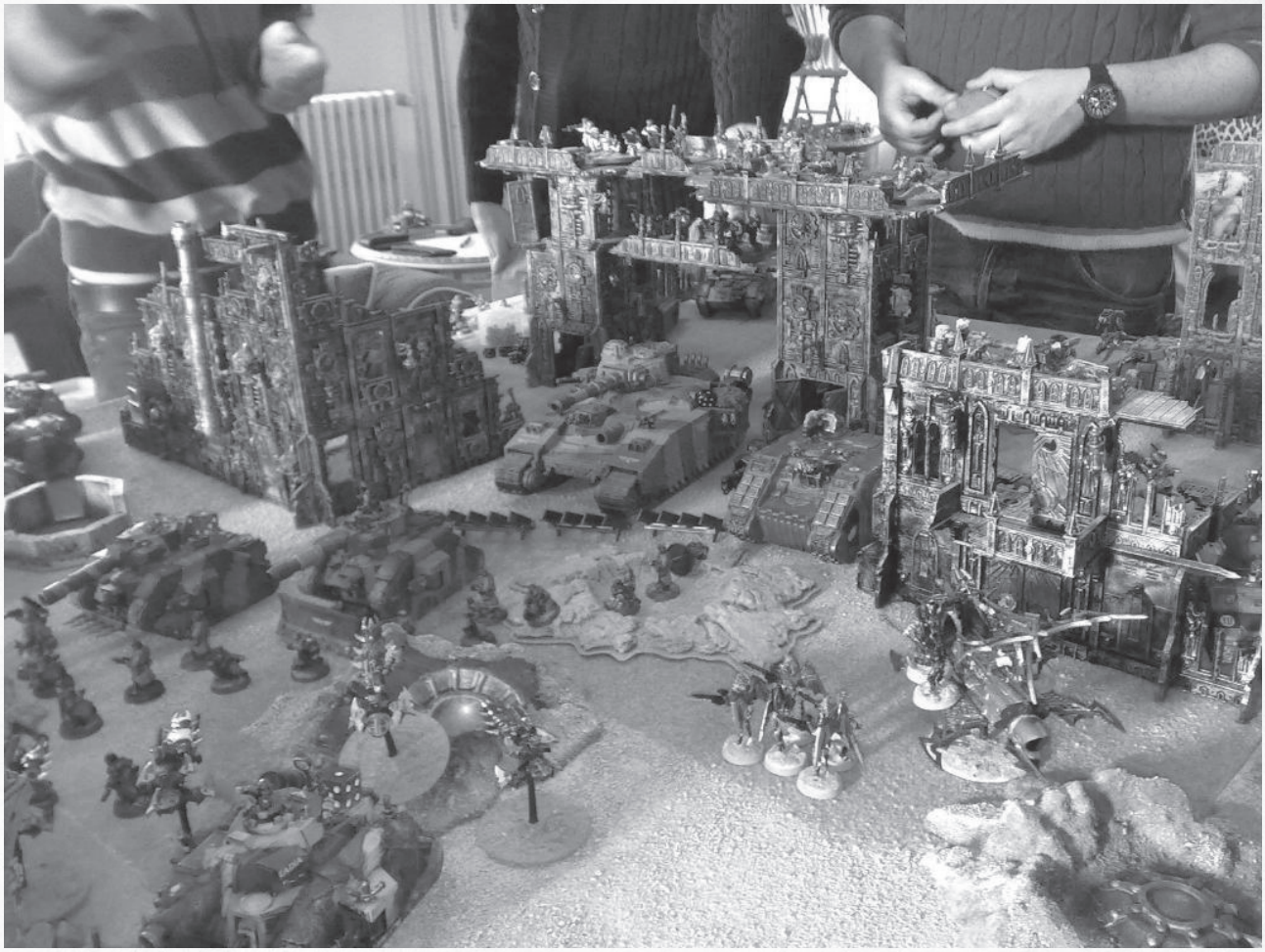
BS - FORTEZZA THUNDERDOME

Le sue possenti mura in ceramide rinforzata e le sue armi leggendarie erano un simbolo che riempiva di orgoglio ogni cittadino, ogni soldato di Faaris IV. Perdere questa fortezza è stato un durissimo colpo per le forze lealiste. Quando il settore durante la Seconda Guerra è caduto, la fortezza ha resistito per otto mesi ad un assedio terribile, poi la piaga di Nurgle si è insediata tra i suoi difensori, portando la follia e la morte. Ora l'oscura fortezza si erge sinistra e malefica, protetta da una nutrita schiera di rinnegati e space marines del Caos.



Tavolo: il tavolo è desertico, estremamente spoglio, con qualche rovina, massi e piccole dune. Sul lato lungo del difensore vengono

THORAN SETTORE 13



schierati due edifici, due bastioni imperiali (2), una linea difensiva Egida costituita da 6 segmenti grandi e 4 piccoli, e un centro comando (1). Il difensore può posizionare la linea Egida come preferisce, entro la sua metà campo. Poi alcuni edifici a chiudere il perimetro come da schema.

Forze: l'attaccante schiera una forza di 2000 punti, il difensore di 1750 punti.

Schieramento: il difensore schiera per primo nella parte bassa del tavolo, a 24" dal bordo, mentre l'attaccante schiera a 12" dal bordo lungo opposto. ATTACCANTI: Lealisti, Eldar, Tau, Tiranidi, Necron, Orchi, Eldar Oscuri; DIFENSORI: Caos.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Se al termine della battaglia vi sono unità nemiche valide entro 3" dal centro comando, la vittoria viene assegnata agli attaccanti, altrimenti ai difensori.

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Sabbie Mobili, Deserto di Cenere, Tempesta di Sabbia, armi di difesa.

ARMI DI DIFESA: La base è provvista di numerose armi difensive, tra cui i missili Virtudo. Una volta per battaglia il difensore può aprire il fuoco con questi missili, sparando un colpo a gittata illimitata che scattera di 3D6 e che usa la sagoma da 5" con Fo8, Vp3, artiglieria.

BASTIONE IMPERIALE: segue le regole a pag.16 di Attacco Planetario. E' armato di 3 requiem pesanti automatizzati.

Punto chiave: la fortezza è dotata di numerose armi a lungo raggio! Se la fazione che controlla questo obiettivo gioca una battaglia apocalittica sul settore 13, avrà SEMPRE oltre alle sue risorse strategiche la risorsa seguente:

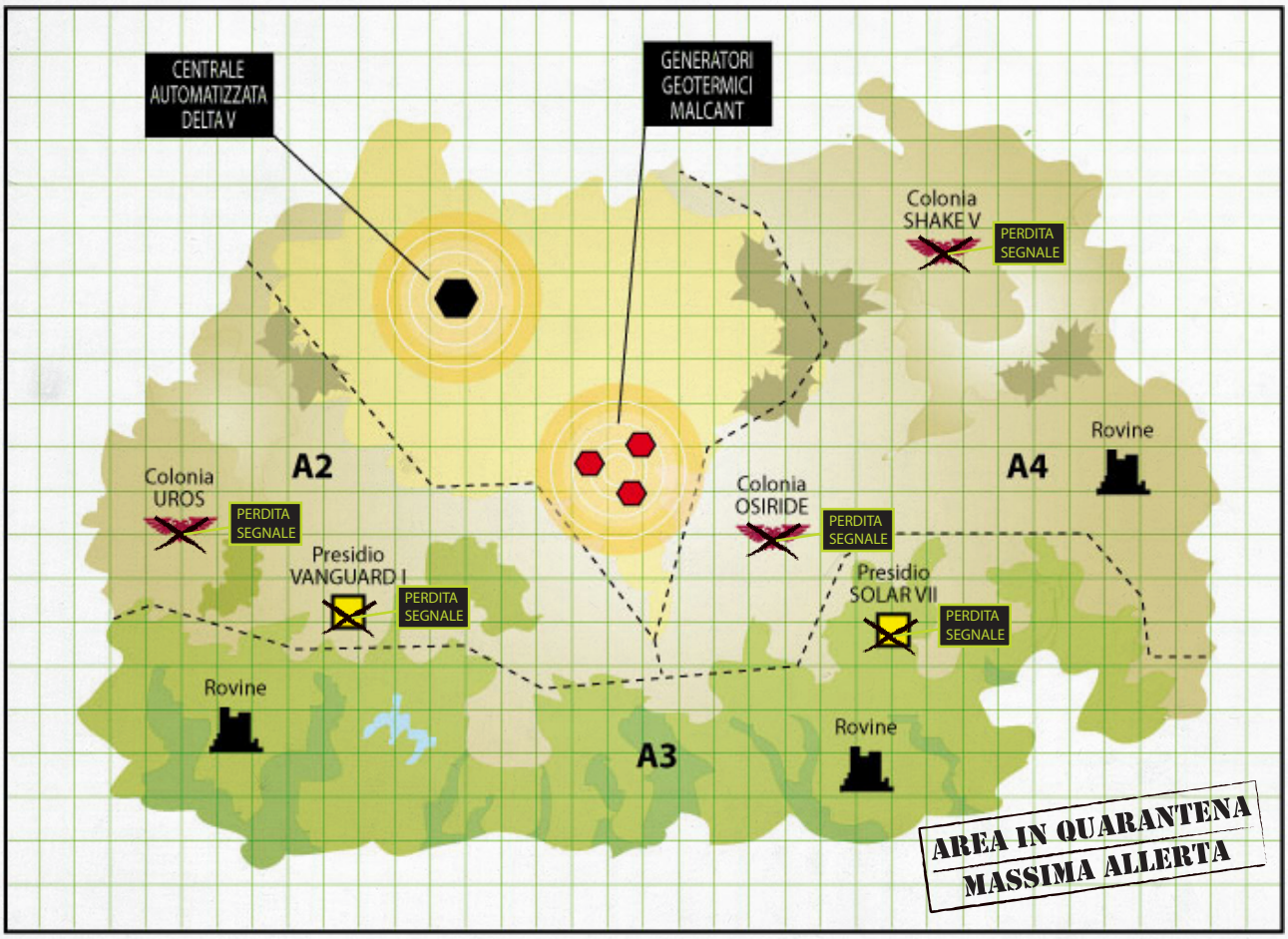
SUPPORTO DI ARTIGLIERIA A LUNGO RAGGIO

Le batterie di missili Virtudo che si trovano sui bastioni più alti della fortezza vengono attivati tutti insieme per lanciare un devastante attacco contro il nemico!

Chi controlla l'obiettivo strategico in campagna può avvantaggiarsi di questa risorsa! Il Supporto di Artiglieria a Lungo Raggio ha gittata illimitata, e il suo profilo è Forza 8 Vp3, bombardamento apocalittico 1d6. Può sparare una volta sola per battaglia.

I VERI SAGGI TEMONO SEMPRE QUALCOSA

MACARION SETTORE 14



++

SETTORE: **14**

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

NOME DEL SETTORE: **MACARION**

DENSITA' POPOLAZIONE: **Scarsa**

RISORSE: **energia, metalli**

OSTILITA' del TERRITORIO: **Medio Alta**

IMPORTANZA STRATEGICA: **Alta**

TERRITORIO: **deserto, roccia, sabbia, sassi, dune, colline rocciose, montagne, pianure, jungla, paludi**

STRUTTURE: **Colonie, Rovine, Presidi militari**

PUNTI STRATEGICI: **2**

1. CENTRALE AUTOM. DELTA V

2. GENERATORI GEOTERMICI MALCANT

++

DESCRIZIONE

Macarion è un settore particolare, estremamente arido a Nord e nel centro, quanto ricco d'acqua e vegetazione a Sud. Il forte vento desertico che spazza le arroventate distese di sabbia del sottosettore A1, viene fermato dalle alte montagne e dalle rocce delle pianure centrali, spesso incise da contorti e profondissimi canion. In queste lande arroventate e brulle, dove vortici di sabbia e alte dune rendono difficili gli spostamenti, affiorano dal terreno grandiosi scheletri di creature dimenticate, sbiancate dalle intemperie, e dalle dimensioni così imponenti da sembrare gli scheletri dei Titani. In una profonda vallata, a Nord, sorge la postazione automatizzata Delta V. Ad essa competono i doveri di controllo della biosfera, e il processo di terraformazione di Faaris IV. Abitata solo da automi dell'Adeptus Mechanicus e da qualche tecnoprete, svolge un compito prezioso e delicato. Sempre in questa sorgono i Generatori Geotermici Malcant, un'importante fonte di energia per tutto il pianeta: grazie alle loro possenti turbine viene prodotta una quantità di energia inimmaginabile, che alimenta molte città e colonie dei settori adiacenti.

Nell'area meridionale sorgono due Presidi militari che sorvegliano la jungla assassina del sottosettore A3, una propaggine della terribile vegetazione invasiva di Tropice, ma fortunatamente meno pericolosa. Qualunque convoglio o spedizione che decide di inoltrarsi nella jungla deve avere l'autorizzazione dei Presidi.

Recentemente il livello di guardia della FDP è stato spostato a rosso dopo alcuni tragici conflitti con delle forze Necrontyr che sembrano stanziate nella jungla meridionale. Mentre le terribili notizie del conflitto rimbalzano di settore in settore, Macarion sembra ancora inspiegabilmente tranquillo.

LA PRIMA GUERRA

Se le forze di difesa planetarie non avessero sottovalutato la minaccia che gravava sopra il settore Macarion, forse ora la

MACARION SETTORE 14

situazione sarebbe migliore: dopo sette mesi di conflitto, il settore non aveva ancora subito un attacco diretto, per questo le forze della guardia imperiale che lo presidiavano ricevettero l'ordine di mobilitazione, per portare supporto ai presidi del settore 15, sotto pesante attacco. Tuttavia appena il settore venne lasciato nelle mani della FDP, dalle brume della jungla assassina del sottosettore A3, emersero nel cuore della notte le macchine: i necrontyr. Un'avanzata lenta, decisa verso il cuore del settore. Era l'invasione. Il presidio Vanguard I e Solar VII offrono una grande resistenza, sapendo di essere l'unica possibilità per respingere i Necron lottano come leoni, ma letteralmente sommersi dai nemici, attaccati dall'interno dagli scorticatori e in netta inferiorità numerica, resistono solo tre ore. Quello che avviene successivamente è forse anche peggiore: le colonie e gli avamposti vengono annientati uno dopo l'altro, nonostante l'evaquazione della colonia Shakev (4000 civili e 400 militari, gli unici sopravvissuti del settore 14), tutti gli altri umani vengono uccisi o raccolti, e dalle visioni termografiche di droni spia sembrano scomparsi dal settore. Il settore Macarion è stato raccolto dalle forze Necron. Il settore è annientato e completamente in mano alle macchine. Un atto intollerabile.

LA II GUERRA

Morte e distruzione aleggiano per il settore. Vengono costruiti numerosi obelischi e piramidi necrontyr. Dal settore 14 non giungono più notizie o segnali di risposta e l'Alto Comando lo considera perso, con una percentuale di sopravvivenza pari allo zero.

> IL SILENZIO DI UN PIANETA CHE HA SUBITO UN ASSALTO NECRONTYR È PARAGONABILE SOLO AL GRANDE VUOTO DELLO SPAZIO PROFONDO

LA III GUERRA

Con l'inizio della III Guerra le forze lealiste capitanate dai **Draghi di Matsujita** sferrano un devastante contrattacco, penetrando a fondo nel settore che viene riconquistato al prezzo di numerosissime perdite. Le forze necrontyr continuano inesorabilmente a risorgere, costringendo guardia imperiale ed astartes ad una difficile guerra di logoramento. Il **Battaglione Veterano dell'Antica Forza Necron** infligge numerose sconfitte alle forze lealiste, tanto che il comando centrale invia il Capitano Lance Fisto della **III Compagnia dei Magli Imperiali** con due distaccamenti operativi per contrastare la minaccia xeno. Nonostante le prime vittorie, la situazione degenera rapidamente con il risveglio dei **Dormienti**, un mondo tomba sconosciuto che si unisce alla causa necrontyr. Con la battaglia delle **Piane di Osiride** i Necron conquistano e controllano il settore, e gli avamposti lealisti reggono solo quel tanto da permettere una ritirata ordinata alle truppe di terra. Un fuoco di sbarramento dall'orbita bassa contro le forze necron in rapida avanzata verso Thoran, arresta la loro espansione, e mentre il Capitano Fisto giura vendetta, il settore 14 viene siglato come estremamente pericoloso e perso.

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.

-STRUTTURE NECRON
-SABBIE MOBILI
-TERRITORIO DI GUERRA
-TEMPESTA DI SABBIA
-TECNICHE DI GUERRIGLIA
-TERRITORIO PALUDOSO
-FLORA OSTILE

STRUTTURE NECRON: alti obelischi neri, pulsanti di energia e dalle forme squadrate si innalzano dal suolo, riempiendo l'aria di un crepitante ronzio! Il giocatore che spareggiando ottiene il numero più alto posiziona 3 monoliti necron sul campo di battaglia, ad una distanza di almeno 18" uno dall'altro, e almeno 6" dal bordo del tavolo. Per ogni struttura tira il dado deviazione con 2 dadi e sposta la struttura come indicato dai dadi. Ogni obelisco è armato con un arco gauss (vedi codex Necron) che colpirà sempre l'unità non necron più vicina. Ogni obelisco ha corazza 13, e può venir danneggiato o distrutto esattamente come se fosse un veicolo immobile, con un arco di vista di 360°. L'arma si considera sparare dal vertice dell'obelisco.

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 sucessivo 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 Tallarniani, 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. Tuttavia deve scegliere se usare Adattamento su questa regola speciale o un'altra. Non può mai

averne più di una.

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

-STRATAGEMMA CENTRO COMANDO

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA GENERATORE DI ENERGIA

-STRATAGEMMA FORTIFICAZIONE

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA BARRICATE

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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 vorticose 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 3 dadi e scelgono i 2 più alti.

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

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

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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

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

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

La pianta carnivora è dotata di numerosi tentacoli e bocche lignee, e infligge sempre tutti i suoi attacchi per ogni unità nemica entro 6" da lei. Le unità ingaggiate si considerano in combattimento corpo a corpo e possono disimpegnarsi solo portando a 0 le ferite della Cadelia: appena questo avviene, l'unità ripiega subito di tanti pollici quanto servono a portarsi fuori pericolo dai tentacoli (deve essere a 7" dalla pianta).

Attenzione: se un'unità porta a 0 le ferite della pianta, solo quell'unità si libererà, le altre unità ingaggiate non si liberano! Ogni unità ingaggiata funziona indipendentemente. Inoltre la pianta non viene rimossa e non può essere uccisa. Unica eccezione le armi da fuoco D: rimuovono queste piante dal tavolo, poichè le polverizzano interamente grazie alla loro devastante potenza.

SE UN UOMO MUORE ACCIOCCHÉ UN ALTRO VIVA,IL SUO SPIRITO DESINERÀ AL DESCO DELL'IMPERATORE

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

FLORA OSTILE: ogni giocatore possiede 3 segnalini che corrispondono a piante carnivore Cadelia Pirosa (se non ti soddisfano i segnalini, costruisci delle piante carnivore adeguate!). Prima dello schieramento, ogni giocatore alternativamente posiziona ovunque voglia sul tavolo i segnalini, ad una distanza minima di 16" uno dall'altro. Una volta posizionati tutti i segnalini (tra loro devono sempre essere almeno a 16" di distanza), è

Macarion Settore 14

possibile procedere con lo schieramento. Durante la partita se una o più unità non veicolo iniziano il turno a 6" o meno da una Cadelia Pirosa, la pianta carnivora le attacca! Ecco il profilo dell'abominio vegetale:

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

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

Il sergente avanzò fino al teschio, e si sedette tra due denti alti circa ottanta centimetri, bianchissimi, che mordevano il terreno. Salomon gli si avvicinò mentre si appoggiava il lancia granate sulle spalle. I due rimasero in silenzio, poi Salomon si decise:

"Signore, senza offesa, ma sono già passate quattro ore dal rendez-vous... temo che gli Scout non possano o non riescano a tornare..."

"Sal, aspettiamo ancora. Nessuno si muove fino a quando lo ordino io. Fai distribuire un'altra d'ose d'acqua, fai scavare una trincea per tenere occupati i ragazzi, ma soprattutto non dire assolutamente niente sul perchè o sul percome non tornano. Sono Astartes, sanno il fatto loro, torneranno."

L'argomento era chiuso. Salomon imprecò sotto voce, maledisse l'Imperatore, il Trono e tutti quei bastardi chiusi nei loro livelli di vetro e profumi come delle checche. Il sergente era un tipo giusto, ma questa volta stava esagerando.

Un bagliore.

Salomon sollevò una mano per schermarsi dal sole, ma il suo ufficiale era già scattato in piedi e gridava a pieni polmoni l'allarme. "Linea di combattimento! munizioni, doppia razione a tutti, armi su linea! Chiamate il Centro Comando!"

I Falchi scattarono all'istante: nonostante il sole a picco, le labbra tagliate, il caldo, il sudore, queste maledette sanguisughe della sabbia... eccoli i leggendari Falchi, tredicesimo aviotrasportato di Faaris IV, i migliori tra i peggiori. Eccoli tutti schierati, ginocchio a terra, canna sul bersaglio, pronti ad aprire il fuoco.

I Bestioni emisero un muggito assordante e si posizionarono centralmente, come aveva ordinato il sergente.

Sal avanzò correndo fino all'estremità ovest dello schieramento, i suoi gradi di caporale erano lucidi come oro. Si buttò a terra fianco a fianco dei suoi uomini.

Cazzo, erano gli Astartes! Era, l'Astartes... correva come un pazzo, gesticolando con le braccia...

Il binocolo del sergente emise un leggero rumore mentre risaltava

del 30%. Il sergente si irrigidì leggermente "Sta dicendo qualcosa... è conciato male...sc..scrot... ma che cavolo... scor.. catori..scorticatori!!!!" Si girò istantaneamente sguainando la spada a catena, l'ordine di rompere le righe fu immediato, mentre la terra iniziava a tremare impercettibilmente.

"Scorticatoriii! Dalla terra per il Trono! Cariche sismiche presto!"

I Falchi scattarono all'istante, nonostante la paura, il sole, l'odore di morte di quel luogo... loro erano i migliori tra i peggiori, avrebbero venduto cara la pelle!

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 arido, desertico, estremamente caldo e inospitale REGOLE: Sabbie mobili, Territorio di Guerra, Tempesta di Sabbia, Strutture Necron. TAVOLO:sabbia finissima, rocce, scheletri giganteschi e antichi complessi diroccati.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Un immane landa brulla e rocciosa, di colore scuro, con profondi canion, dirupi e massi, e alcune aree paludose REGOLE: Territorio di Guerra, Territorio Paludoso, Strutture Necron. TAVOLO: scheletri giganteschi, roccia, sassi, colline, boschi inariditi, paludi, presidi militari.
03	**SOTTOSETTORE A3**: Un territorio inospitale e ostile, una jungla oscura e acquitrinosa popolata da numerose speci mortali. REGOLE: Territorio Paludoso, Tecniche di Guerriglia, Flora Ostile, Strutture Necron. TAVOLO: jungla, fiumi, pantani e acquitrini, palude, sassi e foresta, rovine.
04	**SOTTOSETTORE A4**: Un immane landa brulla e rocciosa, di colore scuro, con profondi canion, dirupi e massi. REGOLE: Territorio di Guerra, Strutture Necron. TAVOLO: scheletri giganteschi, roccia, sassi, rovine industriali, presidi militari.

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 Attacco Planetario).
02	**AVANZATA IMPLACABILE** Valido per i Necron verso qualunque altra fazione, solo se i loro PC nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag46 di Missioni Operative).
03	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).

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",

MACARION SETTORE 14

ma gli obiettivi da posizionare sono 4 (sonde a lungo raggio) + 3 (strutture).

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 sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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

NON PENSARE A LUNGO, MA AGISCI PRONTAMENTE NEL NOME DELL'IMPERATORE

III COMP DEI MAGLI IMPERIALI

La Terza Compagnia dei Magli Imperiali è una delle 5 compagnie Operative dei Magli Imperiali ed è attualmentesotto il Comando del Capitano Lance Fisto che ricopre anche il ruolo di Maestro dell'Arsenale del capitolo.

La Compagnia, come da indicazioni del Codex Astartes è composta da 10 Squadre:
- I Squadra Tattica "Ares"
- II Squadra Tattica "Artemide"
- III Squadra Tattica "Nemesi"
- IV Squadra Tattica "Hypnos"
- V Squadra Tattica "Eos"
- VI Squadra Tattica "Niobe"
- VII Squadra d'Assalto "Nike"
- VIII Squadra d'Assalto "Persefone"
- IX Squadra Devastatrice "Zeus"
- X Squadra Devastatrice "Efesto"

Attualmente è affiancata da diverse squadre di supporto provenienti dalla prima e dalla decima compagnia:
- II Squadra Terminator "Telsinia"
- III Squadra Terminator "Aulide"
- IV Squadra Terminator d'Assalto "Termopili"
- V Squadra Veterana "Geras"
- VI Squadra Veterana "Eiris"
- II Squadra Esploratrice "Elettra"
- III Squadra Esploratrice "Ecate"
- V Squadra Esploratrice "Poseidon"

Oltre che ai trasporti Rhino e Razorback per le varie squadre e alle capsule d'atterraggio e' può disporre di una serie di corazzati per le varie situazioni tattiche:
- Predator "Voce di Dorn"
- Vindicator "Cyclops"
- Wirlwind "Tuono dell'Imperatore"
- Land Raider "Furia di Adamantio"
- Land Raider Redeemer "Vendetta dell'Impero"
- Squadrone Land Speeder "Ermes"

di 5 Dreadnought di cui un contemptor:
- Dreadnought "Karmak"
- Dreadnought "Benadio" ("Big Ben")
- Dreadnought Venerabile "Gilgash"
- Dreadnought Corazzato "Aghemon"
- Dreadnought Venerabile Contemptor "Fratello Comandante Hitrery Desmorg"

e di un Cannone Thunderfire.

Il suo gruppo di comando include
- Capitano "Lance Fisto"
- Bibliotecario "Malakia Raji"
- Bibliotecario "Eusebius"
- Cappellano "Levicus Prime"
- Maestro della Forgia "Diomedes"
- Techmarine "Malthus"

+++COMANDO DI COMPAGNIA+++

CAPITANO LANCE FISTO
Il Capitano Lance Fisto è stato recentemente promosso da Capitano della V Compagnia a Capitano della III Compagnia e Maestro dell'Arsenale ma egli non è strettamente legato al suo grado ed è a tutti gli effetti uno dei "combattenti" della sua compagnia.
Figura indiscutibilmente autoritaria e risoluta, il capitano Lance Fisto è sempre stato uno dei più promettenti guerrieri del suo capitolo. Scelto tra una piccola rosa di giovani provenienti dalla Terra, ha subito scalato i ranghi dei Magli Imperiali distinguendosi in parecchie situazioni con atti di assoluta devozione, eroismo e brillante strategia. Dotato di uno spiccato acume tattico, pianifica con cura le sue battaglie in relazione agli avversari e al terreno dello scontro in modo da non lasciare nulla al caso ma, al verificarsi di un imprevisto, la sua più grande dote è quella di sapersi adattare e di saper "improvvisare" tattiche innovative che molto spesso spiazzano il nemico e lo costringono a una prematura resa. Molto amato e riverito dai suoi confratelli che considera suoi pari nonostante il grado, cerca sempre di trovare il modo per non mettere in pericolo inutilmente le loro vite e proteggerli anche a costo della sua stessa incolumità. Durante le battaglie lo si può trovare in prima linea in mezzo agli scontri più cruenti, fianco a fianco ai "suoi" guerrieri, spesso fornendo egli stesso una solida linea di difesa o lo "scudo" che permette ai suoi compagni di conseguire gli obiettivi della battaglia. Tanto il suo animo è puro ed eroico, tanto la sua ferocia è temuta in battaglia. Una volta inquadrato l'obiettivo, i suoi assalti sono leggendari.
Circondato dall'elite di guerrieri della sua compagnia da lui personalmente addestrati, Il Capitano Fisto è tenuto costantemente sotto osservazione da Vladimir Pugh, il maestro Capitolare dei Magli Imperiali, che ne apprezza metodologie e carisma in battaglia.

BIBLIOTECARIO MALAKIA RAJI
Passato da poco sotto il comando del Capitano Fisto, ha già dato prova del suo coraggio, forza e dedizione dopo solo una battaglia. Alla testa di una squadra da combattimento è riuscito a resistere fino all'arrivo dei rinforzi contro orde di guerrieri del Chaos e contro un principe demone. Addestrato come nemesi del Chaos, per quanto ancora un po' inesperto possiede la necessaria ferocia e il giusto orgoglio. Il Capitano Fisto vede in lui enormi potenzialità; proprio per questo ha richiesto la propria presenza al suo fianco nelle prossime battaglie.

BIBLIOTECARIO EUSEBIUS
Forgiato da centinaia di scontri contro le forza del Warp, Mastro Bibliotecario Eusebius è uno dei membri più anziani della compagnia. La sua esperienza e la sua freddezza si rivelano sempre preziose durante le battaglie anche se il suo cinismo e la sua disillusione nei confronti dell'animo umano a volte gli

presentano come "scontate" alcune situazioni che invece meriterebbero ulteriori approfondimenti. La cosa non entusiasma il Capitano Fisto, che non può però ignorare le sue abilità belliche. Ha quindi deciso di assegnarlo a una speciale Squadra d'Assalto composta da Terminator in modo da massimizzare le sue capacità.

CAPPELLANO LEVICUS PRIME
Il Cappellano Levicus Prime accompagna il Capitano Fisto fin da quando faceva parte della V Compagnia. Figura particolarmente tetra e silenziosa, anche per essere un Cappellano, si dice non abbia mai sorriso durante il suo servizio tra gli astartes. Punto di riferimento spirituale per tutti i confratelli, è fermo nelle sue decisioni e risoluto nell'aplicazione delle stesse, ed è divenuto anche il consigliere personale del Capitano Fisto che, per le questioni importanti, tiene sempre molto conto delle opinioni del Cappellano. La sua vera storia è avvolta nel mistero, ma si vocifera che durante una delle sue prime campagne militari qualcosa di terribile sia successo a fratello Levicus, probabilmente un'azione compiuta da egli stesso, che lo ha portato a mantenere una sorta di "voto" perenne e lo ha spinto successivamente a diventare Cappellano.

MAESTRO DELLA FORGIA DIOMEDES
Della III Compagnia fa parte anche il Maestro Della Forgia Diomedes. Sempre seguito da uno stuolo di servitori, coordina tutte le operazioni di costruzione, manutenzione e riparazione degli armamenti e degli equipaggiamenti. Inoltre, sotto la sua paersonale cura, continuano a funzionare i 4 Dreadnought assegnati alla compagnia che egli, nonostante alcuni siano molto più vecchi di lui, continua a trattare come "figli". Lo si vede raramente in battaglia, ma i pochi che hanno potuto ammirare le sue doti belliche, lo descrivono come una "fredda e instancabile macchina di morte".

TECHMARINE MALTHUS
Tornato da poco al capitolo dopo essere stato consacrato dall'Adeptus Mechanicus sul pianeta Marte, Fratello Malthus ricopre l'onorevole compito di Techmarine presso la III Compagnia dei Magli Imperiali del Capitano Lance Fisto. A parte i suoi onoratissimi compiti di manutenzione dell'armamento della compagnia, spesso Fratello Malthus scende sul campo di battaglia assieme a "Karl" il suo fido cannone Thunderfire, personalmente adattato e modificato in base alle sue esigenze di combattimento. Grazie ai suoi bombardamenti molti nemici dell'Imperatore si sono arresi alla furia degli Astartes senza nemmeno combattere.

+++REPARTI OPERATIVI+++

I SQUADRA TATTICA "ARES"
Lungo è il percorso e ardue sono le sfide che portano ad essere la prima scelta tattica della III compagnia. Il sergente Valerios e i suoi uomini le hanno superate tutte, divenendo testimoni di molti avvenimenti importanti. Sempre in prima linea anche quando il combattimento è più duro, essi danno sempre prova di grande determinazione e altruismo. Loro è il compito di aprire la via ai compagni attraverso il campo nemico. Memorabile è stata la loro missione su "Thangar III", dove hanno attraversato una città infestata di demoni per recuperare un importante ufficiale della marina imperiale ed il suo carico di semi genetici, precipitato con una navetta aquila e intrappolato in un manifatorum. Il sergente e i suoi uomini riuscirono a trovarlo, a soccorrerlo e a riportarlo al campo base in appena un'ora, quando già l'alto comando imperiale aveva dato i semi genetici dati per dispersi.

II SQUADRA TATTICA "ARTEMIDE"
Astuto, scaltro e tatticamente ineccepibile, il sergente Juuda è uno dei migliori guerrieri della compagnia. Sarebbe già stato promosso più volte alla I compagnia per farne parte, se non addirittura per guidare una possente squadra di Terminator, se non avesse voluto egli stesso rimanere in servizio presso la II squadra tattica per non abbandonare i propri compagni, sicuro che la propria esperienza e saggezza potessero essere più utili in una compagnia che in una squadra di gente come lui. In effetti, la sua esperienza ha salvato molte volte la vita non solo ai propri compagni ma anche ai suoi superiori. Lungimirante e sempre energico nonostante i quasi 200 anni di servizio, egli guida con sicurezza e praticità la sua squadra anche nei momenti più concitati della battaglia, riuscendo anche in imprese al limite del possibile, come dimostra l'uccisione del Demone Maggiore "T'zu Klyfaaj" da parte sua, con una tattica combinata ormai scolpita nella leggenda.

III SQUADRA TATTICA "NEMESI"
Mai nome è stato più azzeccato per una squadra, da quando il sergente Lobos ne ha preso il comando. Non esiste avversario troppo pericoloso o missione troppo pesante che la IIIa squadra tattica non possa affrontare. Sia che si tratti di difendere un obiettivo o di stanare un avversario, la squadra Nemesi è in grado di raggiungere la vittoria. Attualmente, la squadra ha il compito di fare da scorta armata al nuovo Bibliotecario della compagnia, che dal canto suo può contare su una notevole potenza di fuoco e su una decisa supremazia tattica.

IV SQUADRA TATTICA "HYPNOS"
Guidati dal sergente Sauron, i componenti della IV squadra tattica, vengono impiegati soprattutto in azioni di contenimento e di difesa. A loro spetta l'onore e la gloria della battaglia su Istvan III dove hanno tenuto da soli, per due giorni consecutivi, lo spazioporto "Orgoglio dell'Imperium" da un attacco a sorpresa Eldar. Coordinando le poche truppe della Guardia Imperiale ed effettuando personalmente attacchi diversivi contro le postazioni aliene, riuscivano a resistere fino all'arrivo dei rinforzi conservando pressochè intatta una delle installazioni strategiche più importanti del settore.

V SQUADRA TATTICA "EOS"
Fine diplomatico, il sergente Ramirez si occupa delle missioni cosiddette "delicate" che mirano a "convincere" a cessare le ostilità i nemici dell'imperium prima di arrivare allo scontro aperto. Di solito è sufficiente la sua presenza e quella di un paio di astartes per ottenere una resa incondizionata. A volte invece, si rende necessaria una piccola dimostrazione di forza dei membri della sua squadra che, normalmente nel giro di qualche minuto, risolvono i problemi alla radice riportando qualsiasi trat-

tativa sulla retta via.

VI SQUADRA TATTICA "NIOBE"
Le operazioni di avanguardia vengono invece svolte dalla VI Squadra tattica Niobe sotto la guida del sergente Kasian. L'assalto tramite capsula d'atterraggio è divenuta ormai la loro specialità e in molti casi il loro intervento è stato decisivo per ribaltare le sorti della battaglia. Innumerevoli volte, sono riusciti ad atterrare nel territorio nemico attirando l'attenzione dei generali meno scaltri e permettendo al resto del proprio esercito di ottenere la superiorità tattica necessaria alla vittoria.

VII SQUADRA D'ASSALTO "NIKE"
Da quando il Sergente Viggo comanda la squadra, le missioni portate a termine con successo della squadra Nike hanno subito una drastica impennata. Nonostante la tipica irruenza dei giovani marines, il sergente è riesce a incanalare la potenza della sua squadra solo nel momento dello scontro. Ciò porta ad effettuare assalti mirati e violenti contro i punti deboli del nemico, spesso constringendo i generali avversari ad attuare contromisure che a loro volta creano altre faglie nel loro schieramento. Questa combinazione di eventi ha cambiato molte volte gli esiti di una battaglia da una situazione di stallo a una vittoria leggendaria.

VIII SQUADRA D'ASSALTO "PERSEFONE"
La squadra Persefone adotta un approccio molto diretto alla battaglia. Come il maglio a energia del sergente Mathias, essa si abbatte sui nemici dell'Imperatore con tutta la potenza di cui dispone. Poco importa che il loro arrivo sia tramite capsula d'atterraggio o reattori dorsali: bastano pochi minuti e il nemico, anche se trincerato, si ritrova costretto a una precipitosa fuga.

IX SQUADRA DEVASTATRICE "ZEUS"
Quando il gioco si fa più duro, fa la sua comparsa sui campi di battaglia della IX Squadra Devastatrice Zeus. Il sergente Jagger predilige l'armamento ultra-pesante per i suoi uomini ed è per questo che molto spesso li si vede schierati con 4 cannoni laser con il compito principale di "fermare" i mezzi nemici più corazzati e pericolosi prima che si avvicinino troppo.

X SQUADRA DEVASTATRICE "EFESTO"
Il sergente Skorpio guida la parte anti-fanteria della sezione devastatrice. Con loro le invasioni orchesche o di fanteria nemica non sono un problema. Salve di missili e raffiche di mitragliatori requiem rendono velocemente qualsiasi assembramento consistente di fanteria leggera nemica un lontano ricordo.

+++REPARTI SPECIALI+++

II SQUADRA TERMINATOR "TELSINIA"
La squadra terminator "Telsinia" è specializzata nelle incursioni all'interno degli Space Hulk. Cannone d'assalto e lanciamissili ciclone sono le armi di supporto utilizzate dalla squadra che, protetta dalle indistruttibili armature terminator, avanza inesorabile a supporto dei compagni. Spesso accompagnata anche dal Cappellano della compagnia, aumenta esponenzialmente il volume di fuoco sul campo di battaglia riducendo le fragili barriere nemiche a fumanti rovine inutilizzabili.

IV SQUADRA TERMINATOR D'ASSALTO "TERMOPILI"
Assieme al Bibliotecario Eusebius la Squadra d'Assalto Terminator "Termopili" forma la punta di diamante della III Compagnia. Difesi dalla possente armatura Terminator, dagli imponenti scudi tempesta e armati di Martello Tuono o Artigli ad Energia sono la spina nel fianco di qualsiasi formazione nemica. Quando a loro si aggiunge anche il Cappellano, diventano una forza praticamente inarrestabile.

V SQUADRA VETERANA "GERAS"
Veterana di più di 50 missioni di successo, la squadra Geras annovera tra i suoi membri i migliori Space Marines del capitolo, ognuno con non meno di 120 missioni alle spalle. Anche se fa ufficialmente parte della I compagnia, la squadra Geras ha il compito di supportare la III compagnia e il capitano Fisto qualora ci fosse bisogno di un'azione incisiva sul campo di battaglia. Solida e versatile, la squadra non ha paura di affrontare i più grandi nemici dell'umanità: tra le loro innumerevoli vittime, infatti, si contano ben 6 Demoni Maggiori, 4 Principi Demoni e il Titano WarHound "Lamento di Morte".

V SQUADRA ESPLORATRICE "POSEIDON"
Giovani e impavidi, i membri della squadra esploratrice Poseidon, stanno completando sul campo l'addestramento per diventare uno Space Marine sotto la guida inflessibile del Sergente Miz. Veterano di centinaia battaglie, avrebbe potuto tranquillamente far parte della guardia d'onore della compagnia, preferisce tuttavia il ruolo di "formatore" delle nuove reclute perchè lo ritiene molto più utile e, a suo dire, più "divertente". E ' tristemente e goliardicamente noto (viene spesso ricordato tra le discussioni all'interno della compagnia) il suo "Guanto di Ferro", usato per fare "imparare" la disciplina: un Maglio a Energia impiantatogli in via definitiva sul braccio destro ancora durante il suo addestramento quando, compiendo un'azione eroica per uccidere un Littore tiranide, aveva dovuto infilare una granata nello stomaco della creatura attraverso la bocca, perdendo l'arto.

+++VEICOLI E MEZZI+++

VINDICATOR "CYCLOPS"
Attualmente Comandato dal Sergente Lavios, il Vindicator "Cyclops" ha combattuto per centiania di anni al servizio di Magli Imperiali. Attualmente stanziato presso la III Compagnia, vanta innumerevoli onoreficenze e altrettante battaglie al suo attivo. Sulla sua pala è impressa una antica scena di battaglia nella quale si ricorda il ruolo fondamentale che ricoprì il carro durante l'assedio di Barimat VI. Una potente forza votata a Khorne stava attaccando la città e il demone maggiore Ukgyyrsh stava sfondando le linee di difesa. Precisi colpi di cannone demolitore colpirono con inegualgliata furia il demone e le sue forze, costringendolo a una precipitosa ritirata nel regno warp e salvando così innumerevoli vite.

LAND RAIDER "ADAMANTIUM FURIA"
Quale postazione mobile di tiro e corazzato da trasporto affidabile il Land Raider "Furia di Adamantio" è stato impiegato in

innumerevoli battaglie dal capitolo, ed adesso fa ufficiamente parte della III Compagnia. Artefice della distruzione di molti corazzati nemici lo spirito macchina è trattato con estrema cura dai membri del mechanicus, speciamente da quando persino un titano stompa degli orchi è stato distrutto, colpo dopo colpo, dai suoi cannoni laser.

LAND RAIDER REDEEMER "IMPERIUM VINDICTA"
Recente acquisizione della compagnia, il Land Raider "Vendetta dell'Imperium" viene usato dai terminator d'Assalto per raggiungere in tutta sicurezza le linee nemiche senza dover utilizzare il teletrasporto. Difeso da uno spesso strato di corazza di Adamantio e armato con i potenti cannoni Tempesta di Fiamma, egli è l'incubo della fanteria nemica, che spesso solo alla sua vista, fugge a gambe levate.

SQUADRONE LAND SPEEDER "ERMES"
Come la maggior parte degli equipaggi di Land Speeder, quello dello squadrone Ermes è composto da pazzi incoscienti: solo i riflessi amplificati di uno Space Marine possono permettere una guida a così alte velocità. Equipaggiata con un configurazione "Cacciacarri", il compito della squadra Ermes è quella di arrivare velocemente nelle retrovie nemiche e di neutralizzare i corazzati e l'artiglieria avversaria.

DREADNOUGHT "KARMAK"
Dopo ben 147 battaglie, fratello Karmak rivive nel corpo di un dreadnought dopo la sua sconfitta sulla luna di Zolimax. Cosa abbastanza rara, fratello Karmak era ancora soltanto un sergente della V squadra tattica quando fu sepolto nel suo sarcofagus. Il suo eroismo non era comunque inferiore a quello di un grande condottiero. Da solo, circondato dai tiranidi, li aveva messi in fuga uccidendo lo Zoantropo che li comandava. Ferito a sua volta da una sconosciuta biotossina non fu più in grado di riprendersi.Essendo egli aAgganciato a una macchina, ora la sua volontà continua a servire l'imperatore e i suoi compagni, portando morte e distruzione ai nemici del genere umano.

DREADNOUGHT "BENADIO" ("BIG BEN")
Sepolto ancora molti anni or sono dopo la sua caduta sul pianeta Danethor, Fratello Benadio, chiamato amichevolmente "Big Ben", era e resta ancora per molti il campione della compagnia. Il coraggio dimostrato nell'affrontare da solo un'orda di Sanguinari per permettere ai compagni una ritirata strategica ha è ormai leggenda. Fratello Benadio riuscì a tenerli a bada per preziosissimi minuti, fino a che una enorme ascia demoniaca di un Assetato di Sangue non spezzò il suo corpo. Raggruppati e riorganizzati, i compagni combatterono con inaudita ferocia per permettere agli apotecari di recuperare il suo corpo e il suo preziosissimo seme genetico. Una volta giunti sul luogo, però, lo trovarono ancora vivo, anche se non avrebbe più potuto riprendersi. Fu allora deciso di tumularlo nel corpo di un dreadnought, dove ancora oggi continua a servire l'imperatore, i suoi confratelli e il suo nuovo capitano.

DREADNOUGHT CONTEMPTOR "FRATELLO COMANDANTE HITRERY DESMORG"
Egli è il Dreadnought più antico del capitolo, per dimostrarlo, nelle segrete della Fortezza Capitolare, si trova un preziosissimo anello che lui stesso era riuscito a staccare al comandante della legione dei Guerrieri di Ferro durante l'incidente della Gabbia di Ferro. È chiamato "Il più Antico" dai membri della Legione del Maglio, proprio perché ebbe il privilegio di combattere con il loro maestro capitolare.

STRIKE CRUISER "JUSTITA FIDES"
Come tutte le Strike Cruiser, la "Justitia Fides" è la "casa" della III Compagnia. Equipaggiata con ogni mezzo per il rapido sbarco e supporto sul campo combatte da centinaia di anni per il capitolo. Dai suoi cannoni orbitali vengono effettuati bombardamenti e dai suoi hangar e boccaporti vengono effettuati di continuo sbarchi tramite Thunderhawk e Capsule d'atterraggio.

RECLUTAMENTO
Come altri Capitoli con base nello spazio, Magli dell'Imperatore non hanno una relazione con un mondo specifico per arruolare nuove reclute, che avviene nei loro avamposti sparsi su molti pianeti. Inwit, Terra e Necromunda sono solo alcuni dei mo ndi sui quali i Magli dell'Imperatore arruolano potenziali Neofiti.

CAMPAGNA DI FAARIS IV
Di ritorno dalla campagna sul pianeta Flint, dopo la sconfitta del demone Yg'hakrath, il Capitano Fisto e la sua V Compagnia sono all'inseguimento di una nave di Berseker di Khorne, che atterra su Faaris IV richiamata dalle vibrazioni delle battaglie. Dopo aver preso contatto con le forze di difesa planetarie e vista l'importanza della guerra sul pianeta, il Capitano decide di rimanere e di dare manforte alla fazione Lealista.
Il conseguimento di numerose vittorie e vincenti campagne durante tutta la Seconda Guerra fanno in modo che il Capitano venga promosso a comandante della III Compagnia operativa con conseguente aumento di uomini e mezzi.
Dopo che i tecnopreti hanno sistemato le armature dei confratelli con la nuova araldica e i nuovi colori, una serie di battaglie cruente e decisive portano alla riconquista del settore THORAN caduto tempo fa nelle mani del chaos. In questa occasione il Capitano Fisto stringe amicizia con Mathias "Mano di Ferro, un comandante Space Wolfs che si è rivelato un prezioso alleato nell'avanzata strategica. Impegnata sul fronte caotico dello scontro, la III Compagnia non riesce però ad arginare il risveglio e l'avanzata dal settore MACARION dei Necron. La potenza e la distruzione scatenata dagli antichi nel giro di pochi giorni desta non poche preoccupazioni al Capitano Fisto che si troverà presto accerchiato e costretto a combattere su più fronti contemporaneamente.
La quarta guerra si preannuncia quindi molto più dura delle precedenti ma, confidando nello sguardo benevolo dell'Imperatore, la liberazione dei territori dalle forze nemiche continuerà e porterà molte altre gloriose vittorie per il Capitolo.

MACARION SETTORE 14

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: L'area settentrionale è desertica con alti speroni rocciosi e rovine di antichi avamposti. L'area Centrale e meridionale è paludosa, e il tavolo dovrebbe rappresentarlo.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: le altre regole variano a seconda di dove viene ambientato lo scontro. Se avviene nella fascia settentrionale le regole speciali sono Strutture Necron, Sabbie Mobili, Tempesta di Sabbia. Nell'area centrale le regole sono Territorio Paludoso, Strutture Necron, mentre nell'area meridionale valgono le regole Territorio paludoso, Flora Ostile eStrutture Necron.

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.

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.

Macarion Settore 14

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 obbiettivi 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.

La vera fede è cieca e non necessita di giustificazioni

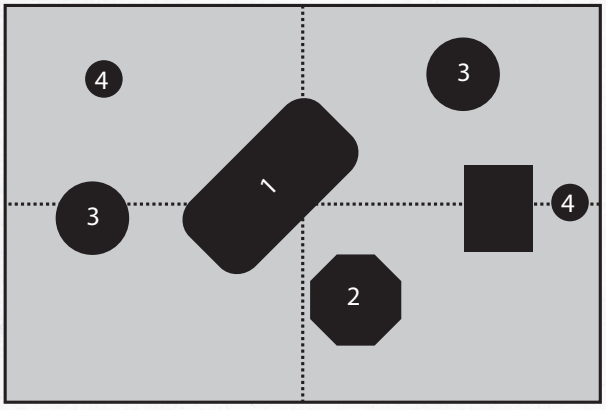
MACARION SETTORE 14

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 - CENTRALE DELTA V

La struttura automatizzata sorge nel cuore del rovente deserto settentrionale. Attualmente la struttura è stata riconquistata dopo un feroce combattimento con le forze Necrontyr. Un pugno di difensori la sorveglia giorno e notte per impedire che la preziosa risorsa ricada nelle mani nemiche.



Tavolo: il tavolo è desertico, con grandi sassi e impressionanti scheletri che emergono dalla sabbia; come da schema viene posizionata la struttura principale della centrale(1), due grosse cisterne(3), una piattaforma di atterraggio Scudo Celeste (2), due antenne paraboliche di comunicazione (4) ed infine come da schema un edificio diroccato.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: il difensore schiera per primo dove vuole sul tavolo, entro un massimo di 12" da ogni struttura, mentre l'attaccante giunge completamente dalla riserva, e arriva da un lato scelto a caso (tirate un dado per stabilirlo).

DIFENSORI: Lealisti

ATTACCANTI: Caos, Tiranidi, Necron, Orchi, Eldar Oscuri, Eldar e Tau.

Condizioni di Vittoria: la battaglia dura 5 turni+ durata variabile come da regolamento. Si tratta di una battaglia ad obiettivi, che sono 5 (2, 3, 4)

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

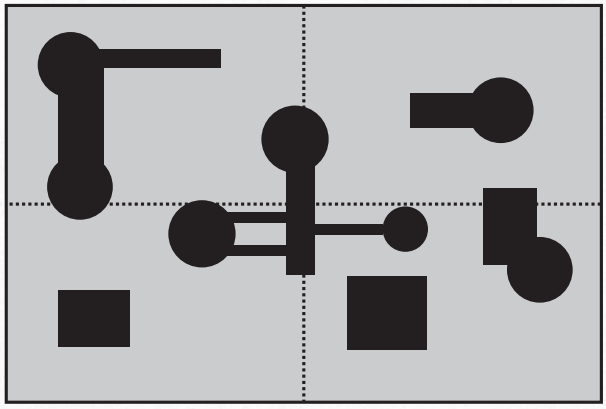
Infiltratori, Esploratori, Sabbie mobili, Territorio di Guerra, Tempesta di Sabbia, Strutture Necron.

Punto chiave: l'obiettivo è in grado di scansionare e rilevare le condizioni metereologiche dell'atmosfera. La fazione che lo controlla può sempre chiedere che venga ritirato il dado tirato all'inizio di ogni turno per stabilire se si verificano tempeste di sabbia, elettromagnetiche ecc. durante la partita.
Questa regola si applica solo alle battaglie normali e strategiche che avvengono nel settore 13 e nei suoi adiacenti.

MACARION SETTORE 14

BS - GENERATORI GEOTERMICI MALCANT

Un possente complesso industriale capace di produrre l'energia per illuminare a giorno quasi mezzo pianeta. I giganteschi acceleratori a turboreazione, che funzionano grazie ai geyser sotterranei, lavorano ininterrottamente, provocando un continuo ronzio che pervade l'aria.



Tavolo: il tavolo è desertico, con sassi e piccoli speroni rocciosi. Sparsi per tutto il tavolo, come da schema, impianti industriali, edifici e condotti che collegano le turbine (strutture cilindriche alte almeno lv2 con numerosi tubi e sfiati lungo il corpo).

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

Schieramento: schieramento a Punta di Lancia, come da manuale.

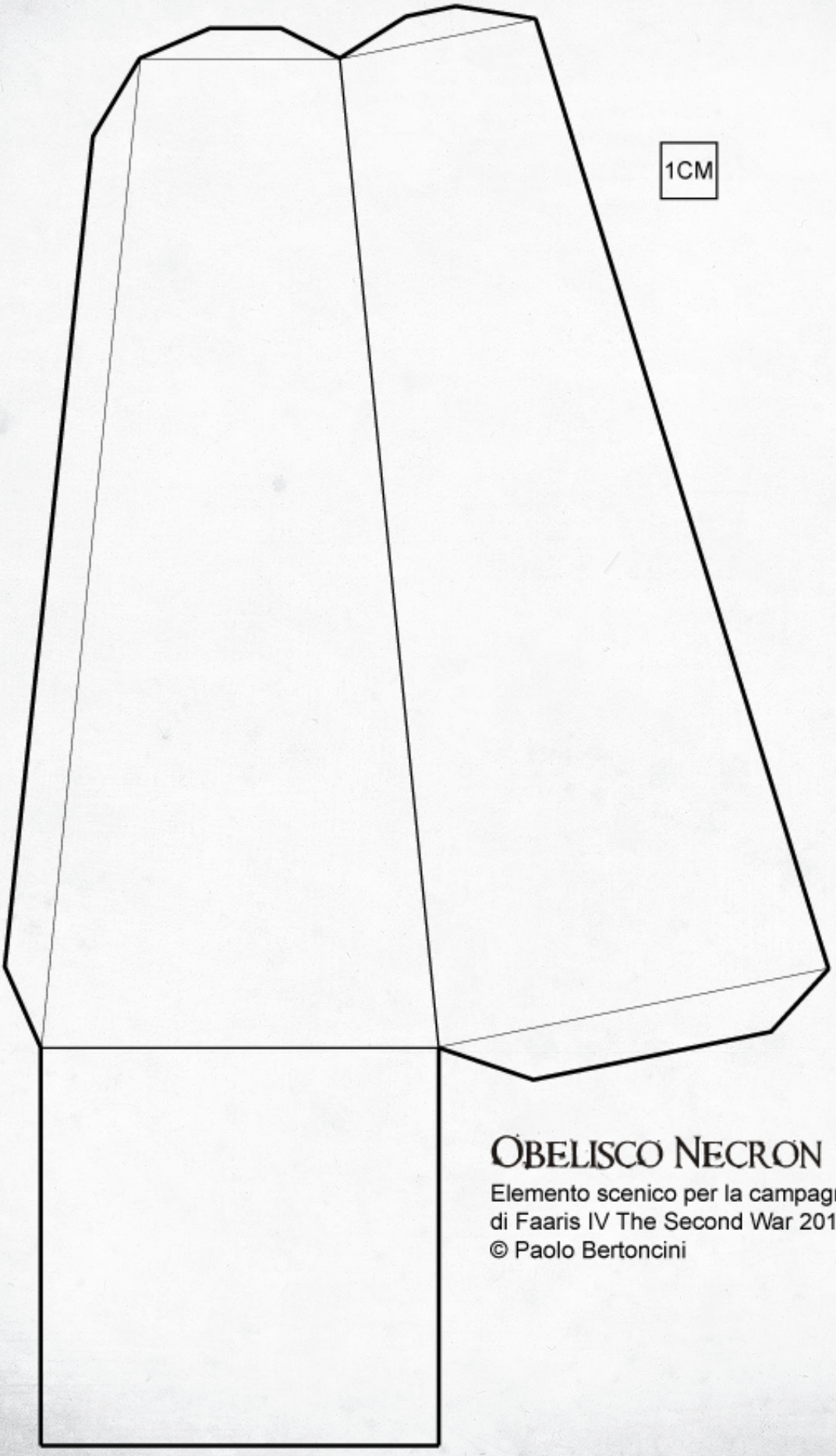
Condizioni di Vittoria: Le forze in campo combattono per il controllo del complesso. La battaglia segue le regole dell'ANNIENTAMENTO

Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori,Sabbie mobili, Territorio di Guerra, Tempesta di Sabbia, Gas Esplosivi.

GAS ESPLOSIVI: l'aria del complesso è satura di esalazioni e gas infiammabili, usare armi termiche, a fiamma o plasma è estremamente rischioso! Ogni volta che un giocatore utilizza una di queste armi, tira 1D6 e consulta la seguente tabella:

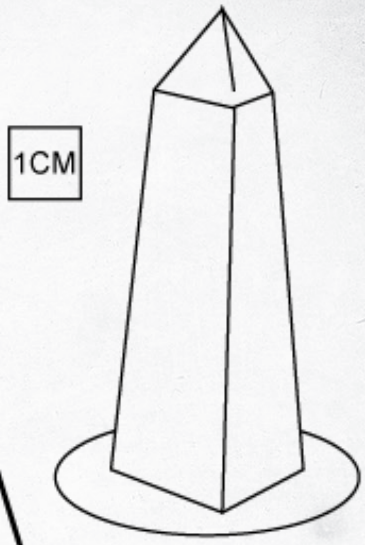
1, 2	BLLAAM! l'aria si incendia istantaneamente! centra sulla miniatura che ha sparato una sagoma piccola, equivale ad un colpo Fo4 VP5, fiamma.
3,4	AAARG! il colpo parte, ma surriscalda l'arma, il possessore subisce un colpo dalla sua stessa arma!
5	FSSSS! L'ambiente è saturo di umidità e vapori, il bersaglio riceve un TS di 5+
6	Tutto regolare: l'arma spara normalmente e non succede nulla di strano!

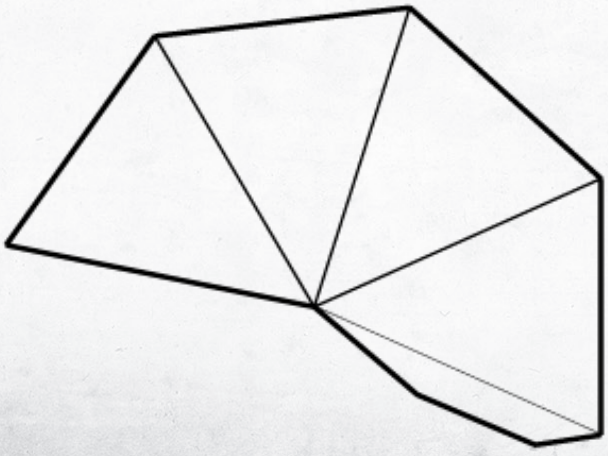
Punto chiave: l'energia rilasciata dai generatori geotermici è l'ideale per avere un continuo flusso di potenza alle strutture presenti nel settore. Se la fazione che controlla l'obiettivo controlla anche il settore (maggior numero di PC prima dell'inizio della partita), in partita può ripetere tutti i tiri per le riserve, sia quelli positivi che negativi. Il pieno funzionamento delle strutture nel settore garantisce maggior supporto a lungo raggio per tutto Macarion!



Obelisco Necron

Elemento scenico per la campagna
di Faaris IV The Second War 2010
© Paolo Bertoncini



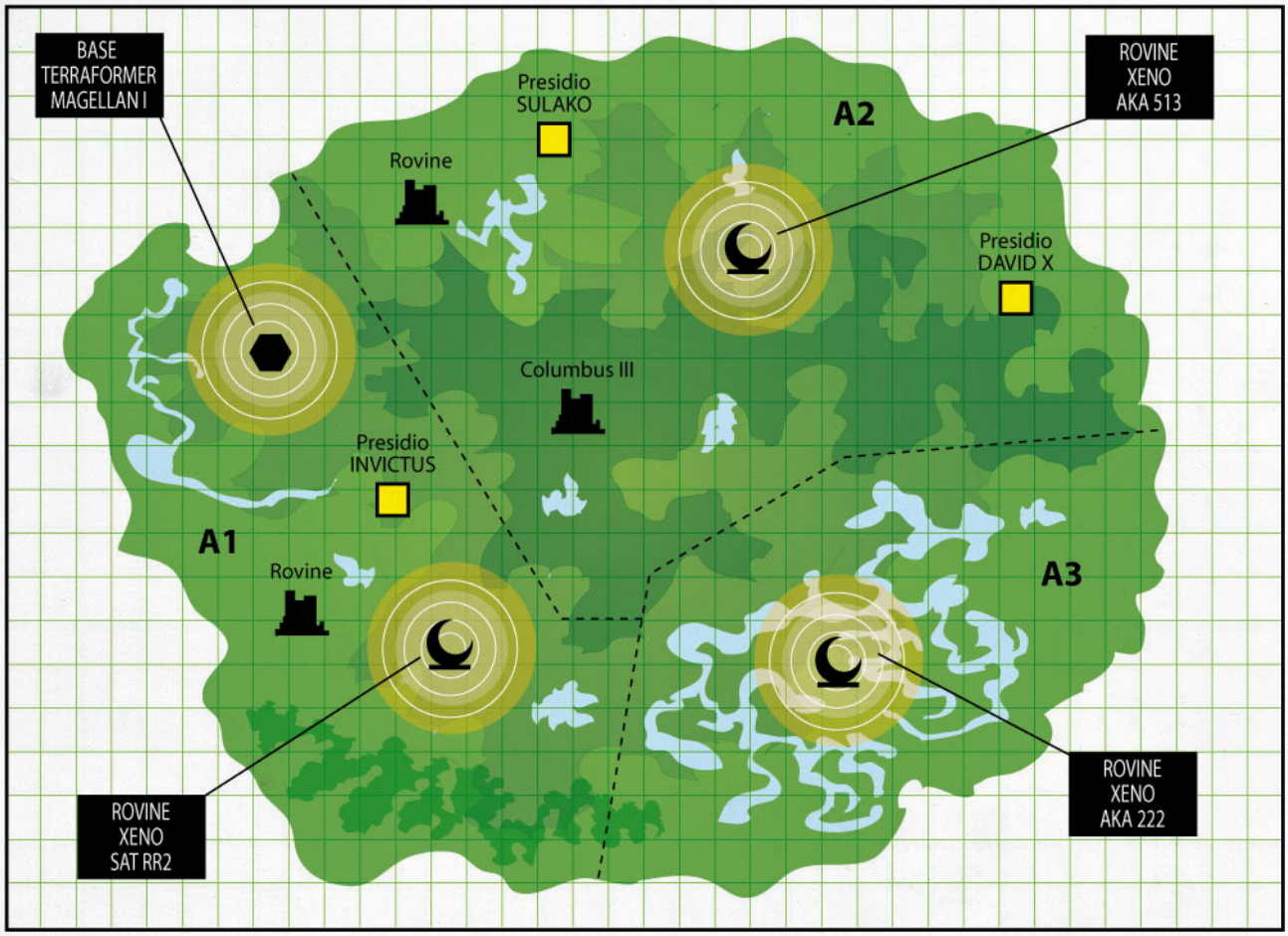


Obelisco Necron

Elemento scenico per la campagna
di Faaris IV The Second War 2010
© Paolo Bertoncini

Incollatelo su cartoncino, ritagliate ed incollate.Usate un CD come base per incollare l'obelisco, poi ricoprite il CD con colla vinilica e immergetelo in una vaschetta piena di sabbia e sale grosso. Appena è asciutto dipingetelo con primer nero e usando la tecnica del pennello asciutto dipingete la base. Fate i progili dell'obelisco con verde brillante.

TROPICE SETTORE 15



++

SETTORE: **15**
SOTTOSETTORI: **3 (A1, A2, A3)**
NOME DEL SETTORE: **TROPICE**
DENSITA' POPOLAZIONE: **Scarsa**
RISORSE: **-**
OSTILITA' del TERRITORIO: **Molto Alta**
IMPORTANZA STRATEGICA: **Media**
TERRITORIO: **Jungla assassina, palude, laguna**
STRUTTURE: **Avamposti, Rovine, Rovine Xeno**
PUNTI STRATEGICI: **4**
1. BASE TERRAFORMER MAGELLAN I
2. ROVINE XENO AKA 513
3. ROVINE XENO SAT RR2
4. ROVINE XENO AKA 222

++

DESCRIZIONE

Tropice è forse la regione meno abitata di Faaris IV, a causa della giungla assassina che ricopre il 100% della regione. Parlare di Tropice significa parlare di morte. La vegetazione estremamente rigogliosa cresce ad un ritmo vertiginoso, e nel giro di pochi giorni è in grado di ricoprire interamente un veicolo o i piani inferiori di una base coloniale standard. Come se non bastasse, tra le differenti speci vegetali si annoverano anche la temuta Floralia Sanguinia, la Tessidora e la terribile Sporea Gigante Faarisiana, tre speci vegetali tra le più aggressive e pericolose del sistema Vaar Primo. Questo settore è un luogo sinistro e cupo, e le uniche aree popolate si trovano in prossimità dei Presidi, strutture militari studiate appositamente per Tropice, estremamente difese e circondate da sistemi automatizzati che giorno dopo giorno respingono e bruciano ogni creatura o pianta tanto folle da varcare il loro perimetro di sicurezza. Essere trasferiti in un presidio del settore 15 è una punizione comune su Faaris IV, anche se viene data solo in caso di grave insubordinazione. Questa tradizione ha quindi reso molto celebri i "Ragni di Tropice", un corpo scelto della GI specializzato nel combattere in ambienti simili a quello del settore 15. La loro fama di veterani duri e determinati li ha preceduti in molti sistemi, e ancora vengono ricordati per il sabotaggio (ritenuto impossibile) di Nuar-Sha sul pianeta Virice, durante la Guerra dell'Embargo, contro l'arogante razza xeno dei Tau. In un ambiente ostile come quello di questo settore, nascono molte leggende e storie, che vengono raccontate con timore in ogni città o colonia del pianeta: albergano ad esempio molte dicerie sinistre sulle rovine dell'antica base terraformer Columbus III, che si dice sia maledetta, e infestata dagli spiriti dei suoi precedenti abitanti. Nessuna guida o pista si spinge così tanto in profondità nella jungla, e la tetra leggenda di quel luogo resta inviolata. I tre presidi svolgono un compito estremamente

TROPICE SETTORE 15

importante e duro: sorvegliano e monitorano la jungla e le sue creature, impedendo la nascita di eventuali nidiate o spore ostili, che potrebbero portare la jungla ad espandersi esponenzialmente, con gravissime conseguenze per gli altri settori adiacenti. Come se non bastasse, spetta a loro il compito di difendere e presidiare la base terraformer Magellan I, che grazie ai suoi giganteschi purificatori esterni e agli iniettori chimici nel sottosuolo, sta lentamente bonificando il settore 15. Perdere la base terraformer o interrompere il suo ciclo di purificazione dell'atmosfera e del suolo del pianeta, sarebbe un problema gravissimo per gli abitanti di Faaris IV, poichè il processo si invertirebbe in tempi molto brevi, e porterebbe ad un'espansione terrificante della jungla assassina e delle falde di fororo velenoso che si trovano nel sottosuolo del settore 15. Un altro compito dei presidi, anche se non dichiarato pubblicamente, è tenere sotto sorveglianza le blasfeme rovine xeno che si trovano quasi interamente coperte dalla vegetazione in tre differenti aree del settore. Nonostante spesso vengano persi i contatti con le squadre in missione, vengono continuamente inviate nuove pattuglie, e non sono rare le visite di giovani inquisitori e tecnopreti che cercano instancabilmente di studiarle e comprenderle.

LA PRIMA GUERRA

Tropice è un territorio ostile e pericoloso, e come se questo già non bastasse, durante la prima guerra il settore è stato il fulcro di pesantissimi scontri. Le forze lealiste hanno cercato di difendere e contrattaccare sfruttando i presidi corazzati, ma ben presto lo scontro si è dimostrato impari: se il Caos, i Pelleverde e i Tau potevano in qualche modo essere affrontati sfruttando tecnica e tattica militare, i Necrontyr e i Tiranidi sfuggirono completamente da qualunque controllo. Le orde tyranidi si riversavano a centinaia contro le recinzioni elettrificate o le torri in plastacciaio fino a sfondare il perimetro, insensibili al dolore o alle perdite, mentre i Necron si rivelarono la maggior minaccia per tutti. Comparivano dal nulla, poche unità, poi ancora più numerosi, colpivano duro e si ritiravano. Attaccavano tutti, indistintamente, e come scomparivano, i tyranidi emergevano dalla jungla per divorare gli ultimi superstiti. Gli scontri sono durati per tutta la prima guerra, e se gli Orks hanno lentamente avuto la peggio, Caos, Tau e Lealisti sono riusciti a resistere alle forze Necrontyr, in netta superiorità di forze, che hanno preso il controllo di Tropice. Numerose squadre dei "Ragni di Tropice" si dice stiano combattendo ancora direttamente in territorio nemico, operando azioni di guerriglia atte a rallentare ed indebolire le forze Necron, perchè la guerra nel settore 15 è appena iniziata...

LA II GUERRA E LA III GUERRA

Durante tutta la Seconda Guerra le **Ceneri Ardenti** attaccano con ferocia le strutture necrontyr, senza trovare quasi resistenza: mentre i lealisti avanzano per riconquistare il settore, il Caos invia il suo campione Phobos e il suo esercito noto come il **Fulmine del Maelstrom**. Tropice viene devastato da numerose battaglie estremamente brutali per il controllo del settore, ma fortunatamente, alla fine, le forze lealiste hanno la meglio, schiacciando anche alcuni distaccamenti di incursione Orks e Tau. Durante la III Guerra il settore non subisce attacchi significativi, e i lealisti ricostruiscono parte delle strutture presenti prima della guerra.

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.

-JUNGLA ASSASSINA
-FLORA OSTILE
-BOSCAGLIA
-NEBBIA
-TERRITORIO PALUDOSO
-TECNICHE di GUERRIGLIA

JUNGLA ASSASSINA: disponi gli elementi scenici sul tavolo. Almeno il 50% di essi deve essere costituito da piante tropicali o palustri, inoltre tira 1D3 per ogni specie di pianta assassina presente nello scenario: tira per la TESSIDORA e per la FLORARIA SANGUIGNA, mentre è sempre presente sul campo una (e una soltanto) la SPOREA. Nel box apposito puoi leggere le loro regole. Una volta stabilito il numero delle piante assassine presenti, i giocatori le dispongono una a testa, fino ad esaurirle. Questo prima di scegliere il lato del tavolo dove schierare.

In aggiunta entrambi i giocatori possono avvantaggiarsi dei seguenti equipaggiamenti:

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

SPECIALISTI dei MONDI ASSASSINI: tutte le unità che si sono specializzate nei combattimenti in mondi assassini; la loro abilità è tale che dimezzano il raggio d'azione delle piante assassine. Costo +2 a modello, solo fanteria. Le unità della GI che hanno la dottrina Cataciani, guadagnano questa regola gratuitamente.

Se una fazione sblocca la regola ADATTAMENTO, guadagna questa abilità gratuitamente.

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

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

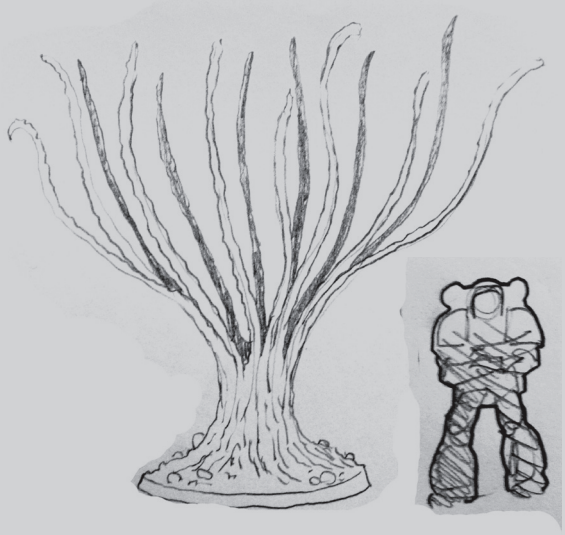
La pianta carnivora è dotata di numerosi tentacoli e bocche lignee, e infligge sempre tutti i suoi attacchi per ogni unità nemica entro 6" da lei. Le unità ingaggiate si considerano in combattimento corpo a corpo e possono disimpegnarsi solo portando a 0 le ferite

FLORALIA SANGUINIA

REGOLE: indistruttibile, è un elemento dello scenario. Infligge 1D6 di colpi a Fo3 VP3 ad ogni unità non veicolo entro 6" da lei, all'inizio di ogni turno. Eventuali unità in corpo a corpo tra loro, entro 6" dalla pianta, subiscono comunque i suoi attacchi. N

COME COSTRUIRLA: prendi una basetta da terminator, del filo di ferro, corda di canapa, Das, sabbia e vinavil. Ti serviranno anche degli attrezzi per scolpire il das, una pinza e un taglierino. Studia la posizione che vuoi dare ai tre gambi della pianta, poi taglia 3 pezzi di filo di ferro della giusta dimensione. Avvolgi intorno ad ogni "gambo" la corda di canapa, quindi ricoprila con cura di vinavil (usa le dita). Appena hai finito con tutti e 3 i gambi, buca la basetta e infilzali sfruttando il filo di ferro alle estremità! Incollali con della supercolla, poi ricopri di vinavil la base, aggiungi sassi, sabbia e lascia asciugare. Ora piega i 3 gambi come preferisci per ottenere un buon effetto aggrovigliato. Con il Das realizza i bulbi (puoi scolpirli interamente oppure assemblarli come nella figura:

Prima che i 3 bulbi siano asciutti, lavorali con uno stuzzicadenti per conferirgli un aspetto osseo e spugnoso, incidi piccole venature e buca il bulbo in modo da infilarlo poi nel gambo e incollarlo. Ora devi solo colorarlo!



TESSIDORA

REGOLE: indistruttibile, è un elemento dello scenario. I suoi lunghi rami flessibili sferzano l'aria in cerca di prede da catturare! Ogni unità non veicolo che si trova entro 4" dalla pianta all'inizio di ogni turno, deve effettuare un test di iniziativa (ottenendo un numero uguale o minore della propria I. con 1D6). Nel caso di I miste, utilizzate sempre il valore più alto. Se il test fallisce l'unità è inchiodata. Il test viene ripetuto all'inizio del turno successivo, se viene nuovamente fallito l'unità ripiega automaticamente, cercando di portarsi il più velocemente possibile fuori dall'area d'attacco della Tessidora!

COME COSTRUIRLA: prendi una basetta da dreadnought, del filo di ferro, carta igienica, Das, sabbia e vinavil. Ti serviranno anche degli attrezzi per scolpire il das, una pinza e un taglierino. Taglia i vari pezzi di fil di ferro che formeranno i rami della pianta. Infilzali in un pezzo di sughero, poi incollalo nel centro della basetta, piegali come preferisci, copri il sughero con del Das lavorandolo in modo da farlo sembrare un tronco, ricopri i fili di ferro con cartigienica bagnata in acqua e vinavil, avvolgila sul filo di ferro e strizzala. Con qualche prova otterrai ottimi risultati! Una volta terminata e asciutta, realizza la basetta, texturizza tutto, dipingila di nero ... ora dovrai solo colorarla!!

TROPICE SETTORE 15

SPOREA FAARISIANA

REGOLE: indistruttibile, è un elemento dello scenario. Si tratta di una pianta che genera un solo grande frutto ovale. Quando il frutto raggiunge la maturazione, esplode emettendo spore letali per l'aria. La pianta non attacca e non interagisce con i pezzi dei giocatori. Semplicemente all'inizio di ogni turno vengono tirati 2 dadi. Se si ottiene un doppio bisogna guardare sulla seguente tabella e vedere cosa succede!

doppio	
1 o 2	NUBE DI SPORE ACETOLEE: centra sulla pianta la sagoma dell'esplosione apocalittica: tutti i modelli sotto di essa subiscono un colpo a Fo3 e VP3.
3	NUBE DI SPORE CIRULEE : centra sulla pianta la sagoma dell'esplosione apocalittica: tutti i modelli sotto di essa subiscono un colpo a Fo4 e VP6.
3	NUBE DI SPORE TARSIANE: qualunque unità entro 6" dalla pianta subisce 1D6 colpi Fo8, VP-
4,5,6	NUBE DI SPORE NOMICETE: centra sulla pianta la sagoma da 5": tutti i modelli sotto di essa subiscono un colpo a Fo5 e VP3.

COME COSTRUIRLA: usa del filo di ferro spesso per costruire il corpo principale. ricoprilo di spago o cartigienica bagnata (aggiungi nell'acqua un poco di vinavil), poi realizza il bulbo con del das o facendo una palla ovale con la cartaigienica bagnata e del vinavil. Arrichisci la base come spiegato nelle altre piante assassine. La Sporea deve essere alta almeno 9".

TROPICE SETTORE 15

della Cadelia: appena questo avviene, l'unità ripiega subito di tanti pollici quanto servono a portarsi fuori pericolo dai tentacoli (deve essere a 7" dalla pianta).

Attenzione: se un'unità porta a 0 le ferite della pianta, solo quell'unità si libererà, le altre unità ingaggiate non si liberano! Ogni unità ingaggiata funziona indipendentemente. Inoltre la pianta non viene rimossa e non può essere uccisa. Unica eccezione le armi da fuoco D: rimuovono queste piante dal tavolo, poichè le polverizzano interamente grazie alla loro devastante potenza

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

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

FORESTALI: tutte le unità che si sono specializzate nei combattimenti in ambienti boschivi sanno come muoversi e come sfruttare il terreno. Un'unità con questa caratteristica tira sempre 3 dadi e sceglie il risultato che preferisce per muoversi dentro un bosco. Costo +1 a modello, solo fanteria. Se una fazione sblocca ADATTAMENTO, ottiene questo bonus gratuitamente. Tuttavia deve scegliere se usare Adattamento su questa regola speciale o un'altra. Non può mai averne più di una.

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

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

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

-STRATAGEMMA CECCHINI ESPERTI

-STRATAGEMMA TUNNEL (vale come Ratti di Fogna)

-STRATAGEMMA OSPEDALE DA CAMPO

-STRATAGEMMA TRAPPOLA ESPLOSIVA

-STRATAGEMMA TRAPPOLE ANTICORAZZATO

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

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 sottosettore selvaggio, ricoperto di jungla assassina e paludi, infido e scarsamente abitato. REGOLE: Jungla Assassina • Territorio Paludoso • Nebbia • Flora ostile. TAVOLO: Presidi militari, jungla, erba, sassi, colline, rovine, rovine xeno, palude, speroni rocciosi.
02	**SOTTOSETTORE A2**: Una vasta area di jungla assassina, fittissima e selvaggia, dove vivono creature predatrici e si trovano antiche rovine dimenticate. REGOLE: Jungla Assassina • Nebbia • Territorio Paludoso • Flora ostile. TAVOLO: Presidi militari, jungla, erba, sassi, colline, rovine, rovine xeno, stagni.
03	**SOTTOSETTORE A3**: Una vasta area paludosa con fitta vegetazione e terribili piante assassine. Uno dei sottosettori più infidi e pericolosi di Tropice REGOLE: Boscaglia • Flora Ostile • Nebbia • Territorio Paludoso • Tecniche di Guerriglia • Jungla Assassina TAVOLO: foresta, roccia, palude, erba, sassi, fiume, rovine xeno.

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**

TROPICE SETTORE 15

02	**CONQUISTA E CONTROLLO**
03	**ANNIENTAMENTO**
04	**CONSOLIDAMENTO**
05	**TABULA RASA**
06	**CONTRATTACCO**

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

01	**MISSIONE SBARCO PLANETARIO** L'attaccante deve avere meno PC nel settore del difensore, altrimenti la battaglia non è valida (vedi pag14 Attacco Planetario).
02	**AVANZATA IMPLACABILE** Valido per i Necron verso qualunque altra fazione, solo se i loro PC nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag46 di Missioni Operative).
03	**SQUADRA DI SOPPRESSIONE** In un territorio ostile e sotto il controllo nemico solo una squadra di specialisti può sperare di portare a termine questa missione... (vedi pag90 di Missioni Operative).
04	**GUERRA D'ATTRITO** Valido per la Guardia Imperiale verso qualunque altra fazione, solo se i PC lealisti nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag44 di Missioni Operative).
05	**INVASIONE** Valido per il Caos verso qualunque altra fazione, solo se i PC del Caos nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag20 di Missioni Operative).
06	**CONTRATTACCO** Valido per l'Impero Tau verso qualunque altra fazione, solo se i PC dei Tau nel settore sono superiori di almeno 10 punti ai PC di qualunque altra fazione (vedi pag76 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 (Materiale militare) + 3 (rottami di veicoli).

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

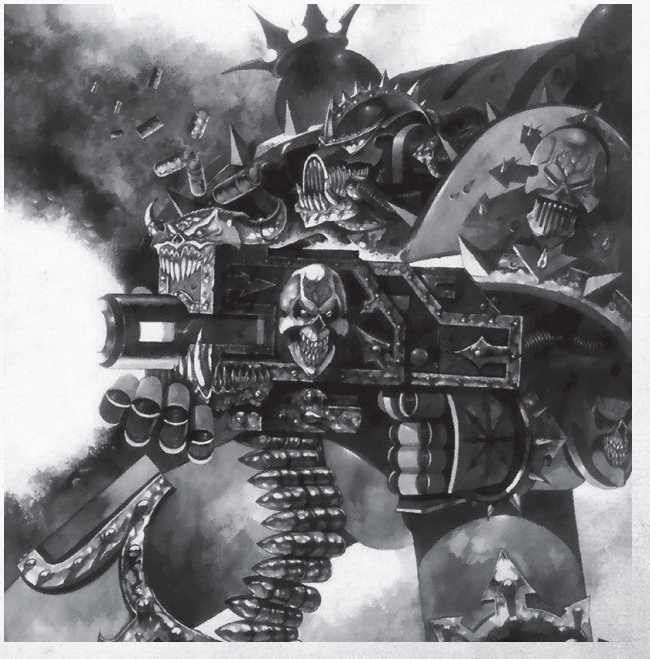
Le forze nemiche stanno avanzando nel sottosettore. Bisogna agire in fretta e intercettarle.

Segue le regole della missione "Conquista e Controllo ",

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

3 - SCHIERARE LE FORZE

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



TROPICE SETTORE 15

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: paludi, boschi, piante assassine, jungla, qualche roccia e rovine infestate dalla jungla.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: Territorio Paludoso, Jungla Assassina, Flora Ostile

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

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

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

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.

Tropice Settore 15

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.

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 obbiettivi 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.

La vera fede è cieca e non necessita di giustificazioni

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.

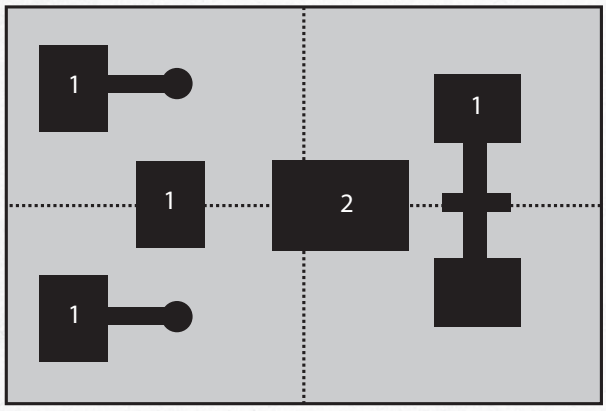
TROPICE SETTORE 15

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 TERRAFORMER MAGELLAN 1

Immersa nella jungla assassina di Tropice, la base Magellan I era un perfetto esempio di tecnologia automatizzata. Le forze Necron hanno attaccato direttamente dal sottosuolo, impegnando le forze di difesa all'esterno, e macellando i tecnici all'interno. La base ora è stata riconquistata e ricostruita con grande cura.



Tavolo: il tavolo è paludoso, con numerose piante della jungla disseminate intorno al complesso. Come da schema posizionate i purificatori (1), poi il centro di controllo, ovvero il complesso principale della base (2). L'ultimo edificio, senza numero, è un vecchio purificatore in rovina.

Nota:i purificatori possono essere distrutti esattamente come se fossero un veicolo immobilizzato con corazza 13 su tutti i lati. Se il purificatore subisce danni superficiali non succede niente, se invece subisce un danno grave esplode immediatamente provocando una terribile esplosione (raggio 2d6", FO5 VP3), poi il purificatore viene rimosso e sostituitao da un cratere. Vale comunque come obiettivo.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: come da manuale, schieramento a Punta di Lancia (pag 93 del manuale base). Il giocatore Necron può utilizzare lo stratagemma TUNNEL (vale come Ratti di Fogna) del codex Città della Morte.

Condizioni di Vittoria: i purificatori devono venir protetti e il nemico non deve conquistarli! Ogni purificatore è un obiettivo, alla fine della partita vince il giocatore che controlla più obiettivi.

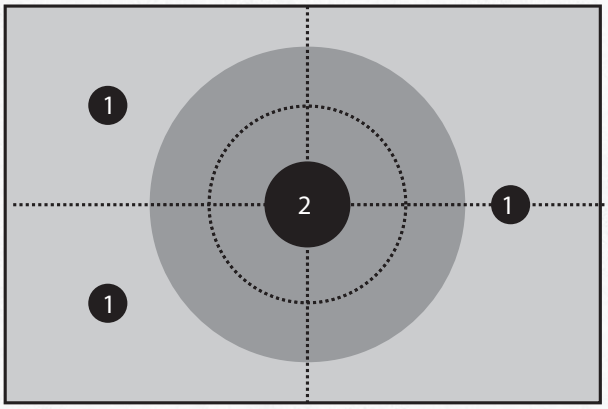
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Jungla Assassina, Territorio Paludoso, Nebbia.

Punto chiave: l'obiettivo è in grado di purificare l'aria del pianeta e il suo ruolo strategico è puramente legato alla sopravvivenza dell'ecosistema di Faaris IV. Pertanto non fornisce regole speciali a chi lo controlla, ma vale come obiettivo strategico.

SE POSSONO ESSER FERITI, POSSONO ESSER UCCISI. SE POSSONO ESSER UCCISI, POSSONO VENIR SCONFITTI. LA NOSTRA IRA SI ABBATTERÀ COME METEORA SULLA LORO RAZZA.

BS - ROVINE XENO AKA222

Come dita di un'immensa mano scheletrica, le strutture di spettro osso fuoriuscivano dal terreno appestate da liane e licheni, crepitanti di energie aliena, esempi di perfetta architettura nel caos primordiale della palude di Tropice. Un odore di morte e cancrena permeavano l'aria, e una nebbia densa e calda rende il paesaggio tetro e inquietante.



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. Come da schema, vengono posizionati 3 piloni eldar. Per il restante tavolo vengono messi alberi, sassi, tronchi abbattuti, stagni paludosi e pozze d'acqua.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 2000 punti.

Schieramento: i giocatori spareggiano tirando un dado, chi vince sceglie in quale quarto schierarsi, l'avversario nel quarto diagonalmente opposto; la distanza minima tra i pezzi dei due eserciti deve essere di 18". Quando il primo giocatore ha schierato interamente la sua forza, schiera il secondo giocatore.

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore

TROPICE SETTORE 15

riceve 2 punti vittoria per ogni unità valida entro 3" dal portale Eldar centrale, e 1 punto vittoria per ogni unità valida entro 3" dai piloni eldar.

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

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

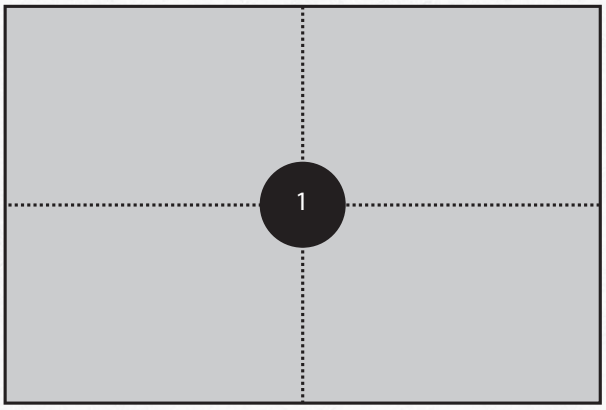
BS - ROVINE XENO AKA513

"Signore, abbiamo campo visivo su AKA513. La struttura sembra intatta, nessuna presenza ostile..."

Il Capitano disattivò il vox. Gli altri ufficiali erano silenziosi. Le schermate dei guerrieri Necrontyr venivano ancora proiettate sugli olonastri intorno a loro. "Questo è l'ultimo messaggio?"

"Si signore... poi il nulla. Abbiamo provato con una scansione orbitale, ma non leggiamo i TDP della squadra. Possiamo inviare una nuova unità, ma se la lettura è giusta, credo che ci vorrà ben di più per fermarli."

Il Capitano Dasser guardò cupo le immagini degli olonastri. "Siamo sicuri?" nella sala molti annuirono. Il Sergente Dako, delle Folgori Celesti si erse nei suoi due metri e trenta, guardò il capitano e disse "Signore, se i Necron si sono risvegliati, ogni minuto può essere vitale... ordini l'attacco!"



Tavolo: una fitta jungla ricopre interamente il tavolo. Nel centro un portale Eldar immerso nella vegetazione (1)

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1800 punti.

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

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

Quartier Generale - 3 Kill Points

Scelte Truppe - 1 Kill Point

Reparti Speciali - 2 Kill Points

Supporto Leggero - 2 Kill Points

Supporto Pesante - 2 Kill Points

Trasporti Dedicati - 0 Kill Points

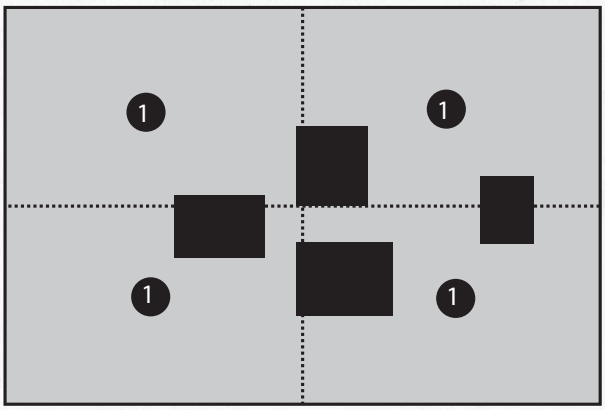
Regole Speciali: valgono le regole Riserve, Attacco in Profondità, Infiltratori, Esploratori, Jungla Assassina, Nebbia.

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo permette di studiare meglio la razza Eldar. Se gli Eldar combattono nel settore Tropice contro la fazione che controlla questo punto strategico, questultima 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 Tropice.

***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 SAT RR2

Avvolto da una nebbia sinistra, l'antico insediamento coloniale è quasi irriconoscibile tra le numerose piante e felci che lo hanno ricoperto. Gli unici elementi che sembrano respingere le piante parassitarie di Tropice sono gli alti monoliti di ossidiana che incuranti del tempo, con il loro aspetto xeno, continuano a dominare l'area.



Tavolo: il tavolo viene diviso in quarti. Nel centro di ogni quarto viene posizionato un pilone Necron, il restante tavolo viene coperto di jungla, edifici diroccati e rovine.

Forze: ogni giocatore schiera una forza di 1500 punti.

Schieramento: Varia in base alla fazione di appartenenza

TIRANIDI e NECRON: schierano nel centro del tavolo, in un'area massima di 18" di raggio dal centro. Eventuali infiltratori possono venir schierati ovunque sul tavolo, come da regole.

LEALISTI, CAOS, ELDAR, ELDAR OSCURI, TAU, ORCHI: schierano entro 18" dal bordo corto del tavolo scelto dal giocatore avversario.

Per stabilire chi inizia la partita i giocatori spareggiano con un lancio di dado. Il vincitore inizia per primo.

ATTENZIONE: se si affrontano Tiranidi e Necron, i Tiranidi

Tropice Settore 15

schierano nel centro del tavolo, e i Necron sul lato corto. Se invece si affrontano forze che dovrebbero schierare sul lato corto, schierano ENTRAMBI sui lati corti, spareggiando per la scelta del tavolo e per chi inizia.

Condizioni di Vittoria: alla fine della partita ciascun giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni obiettivo controllato (4 piloni Necron, totale 4 obiettivi). Inoltre guadagna 1 punto vittoria per ogni unità nemica completamente distrutta (i trasporti appositi 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, Jungla Assassina, Territorio Paludoso, Nebbia.

Punto chiave: il controllo dell'obiettivo permette di studiare meglio la razza necrontyr. Se i Necron combattono nel settore Tropice contro la fazione che controlla questo punto strategico, questultima 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 Tropice.

***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.

Scenario Speciale Assalto al Presidio

Questo che state per leggere è uno scenario speciale che può venir giocato durante la campagna SOLO come **Battaglia Evento Pubblica**. Lo scenario Assalto Al Presidio permette di riaprire un settore chiuso (100 PC) avversario, ma solo in caso di vittoria degli attaccanti.

Ovviamente un settore riaperto con questo scenario, può venir nuovamente chiuso nelle successive settimane di campagna.

ORGANIZZARE UN ATTACCO AL PRESIDIO

Si tratta di una partita apocalittica pubblica costituita da almeno 4 giocatori in cui si combatte per sfondare un settore strategico planetario che è stato precedentemente chiuso grazie al raggiungimento dei 100 PC (presidio).

Per organizzare questo evento pubblico basta inviare una mail a **faaris4@tiscali.it** e specificare le persone e le fazioni che prenderanno parte alla battaglia, gli eventuali giocatori iscritti e i non registrati. Ricordo che 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 dopo aver confermato l'evento lo pubblicizzerà sul sito, e 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 alla sua conclusione 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.

Per giocare una battaglia "apocalittica", Attacco al Presidio valida per la campagna, applica le seguenti regole:

DIFENSORI E ATTACCANTI: Le fazioni si dividono in difensori e attaccanti. Il punteggio deve essere minimo di 6000 punti per schieramento.

DIFENSORI: possono essere SOLO esponenti della fazione che controlla il settore chiuso.

ATTACCANTI: possono essere SOLO esponenti delle fazioni presenti nei settori adiacenti al settore sotto attacco.

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 del Generale presenti a pag.44). Il numero minimo dei giocatori deve essere di 2 per schieramento.

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

ELEMENTI SCENICI: leggete con cura la descrizione degli elementi nelle regole per le battaglie apocalittiche del settore interessato.

REGOLE SPECIALI DEL SETTORE: valgono le regole per le battaglie apocalittiche di quel settore.

PRESIDIO: i difensori possiedono il presidio, ovvero una

Scenario Speciale Assalto al Presidio

massiccia fortezza che protegge il settore. Se gli attaccanti faranno breccia sfondando il presidio, potranno nuovamente penetrare nel settore! Per rappresentare questo, i difensori hanno la risorsa strategica PRESIDIO. In aggiunta si avvalgono sempre della regola Supremazia nel Settore.

PRESIDIO (Risorsa strategica)

I difensori possono schierare fino a 6 bastioni a caduta nella loro area di schieramento durante l'allestimento del tavolo, e possono sacrificarne 2 in cambio di una fortezza indomita (quindi 4 bastioni e una fortezza). Ogni bastione genera 1d6 di pezzi di linea fortificata Egida, che può venir posizionata dove i difensori ritengono opportuno, sempre nella loro area di schieramento. Tutte queste strutture difensive sono armate come descritto sul manuale (Attacco Planetario) e hanno una corazza di 14. Se distrutte, non concedono obiettivi extra.

AREA DI SCHIERAMENTO: L'area di schieramento cambia in base alle dimensioni del tavolo. Se utilizzate 2 tavoli regolamentari affiancati vviene 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. In caso di Pareggio la vittoria è dei difensori.

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 obbiettivi 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.

Se la battaglia viene vinta dai difensori, il settore resta chiuso e guadagna la regola INVIOLABILE.

INVIOLABILE: Il settore nonostante il devastante attacco subito è riuscito a resistere: i nemici lo considerano imprendibile, e per i restanti giorni di campagna non può più subire Assalto al Presidio.

Se invece la battaglia viene vinta dagli attaccanti, i PC del settore scendono a 50 e il settore è riaperto. Gli attaccanti guadagnano 10 PC su quel settore diviso per le fazioni presenti nella schiera degli attaccanti: se ad esempio Caos e Tiranidi attaccano e vincono, il Caos guadagna 5PC e i Tiranidi altrettanti. Se attaccasse SOLO il Caos, guadagnerebbe 10 PC e potrebbe quindi penetrare nel settore

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 proxi squallidi e brutti. NON potete ad esempio usare dei vasi presi dieci minuti prima al supermercato per fare dei kalpezta. Potete però modificarli e trasformali in modelli unici di kalpezta, in questo caso potete usarli.

FOURTH WAR2012

PAOLO BERTONCINI

FAARIS IV

A W40K CAMPAIGN

www.4faaris4.blogspot.com